

Digitale (Selbst-)Bildungsräume: Synästhetische Potentiale kreativer Weltaneignung bei Kindern und Jugendlichen



Foto:JFF

Prof. Dr. Franz Josef Röhl, HDA

Köln,
28.11.2019

Bildung

Verständnis für den lebensbegleitenden
Entwicklungsprozess des Menschen ...



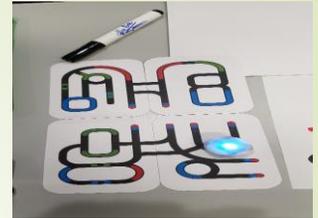
... in dessen Verlauf der Mensch sich
wissenschaftliche, technische, geistige,
kulturelle und lebenspraktische
Kompetenzen erwirbt und dabei seine
personalen und sozialen Kompetenzen
erweitert.

Bildung – Selbstbildung

Mit diesem Bildungsbegriff ist die Vorstellung von der **Selbstständigkeit des Individuums** verbunden. Bildung ist demgemäß ein **aktiver Prozess der „Selbstbildung“**, der nicht von außen erzeugt wird, sondern vom Individuum selbst verwirklichen muss.



Bildungsprozesse sind folglich auch und gerade durch eine freie Entfaltung und durch Anregungen möglich.



Kulturaneignung- Kulturproduktion

Mit kulturell-ästhetischer Bildung ist die **Befähigung zur komplexen Wahrnehmung** gemeint, mit deren Hilfe **die innere und äußere Lebenswelt** gedeutet, Erfahrungen **organisiert, erklärt, überprüft, verarbeitet, gegliedert** und **geformt** werden können.



Synästhesie

syn (= zusammen) und aisthesis (= Empfinden)

Farbiges Hören - Graphem-Farb-Synästhesie

Die Miterregung eines Sinnesorgans bei Reizung eines anderen.



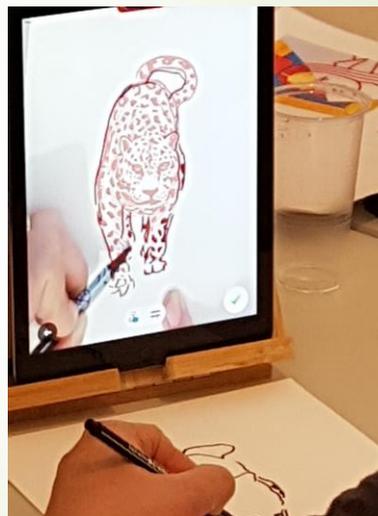
Sensomotorische Empfindungen wie Berührungen, Schmerz oder Temperaturempfindungen lösen bei einigen Personen eine **Farbe**, einen **Klang**, **Geschmack**empfindungen

Synästhesie – ästhetische Erfahrung

Als besonderes Merkmal ästhetischer Wahrnehmung wird immer wieder ihr grundsätzlich synästhetischer Charakter genannt.

Durch cross- und multimodale Prozesse können synästhetische Wahrnehmungen verstärkt werden.

Martin Seel spricht von der „latenten oder offenen Synästhesie“ ästhetischer Wahrnehmung.



Synästhesie und Film



Die Filmavantgarde in der Weimarer Republik nutzte die Reinheit einfacher geometrischer Formen zur Simulation von Bewegung, Rhythmus, Farbe, Form und Tonhöhe, um Musik durch farbige Formen in Bewegung zu visualisieren.

Walter Ruttmann (1887-1941) mit seinen schwarz-weißen (z.B. *Lichtspiele Opus 1-4*, 1921-1925) und **Oskar Fischinger** (1900-1967) mit seinen farbigen Animations-Kurzfilmen (Beispiel: *An optical poem*).

<https://www.youtube.com/watch?v=6Xc4g00FFlk>

Haus der Kulturen – Intermediale

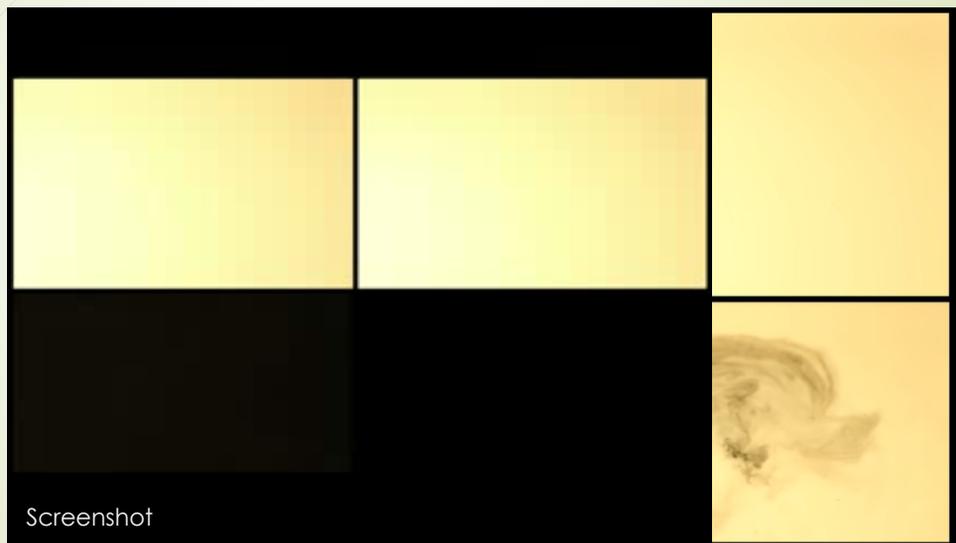
4:52

Synastasia

Aus einem Schulprojekt mit einem Freund entstand die Idee, die Musik-Farben Synästhesie zu verbildlichen.

https://www.youtube.com/watch?v=l_gSengOoIc

Joran Ost und
Janos Gafert



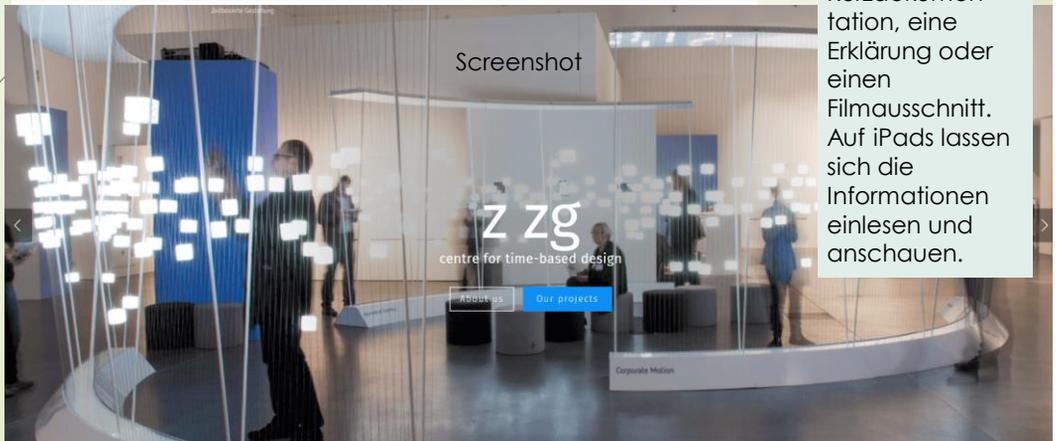
Screenshot

125 Jahre bewegte Typografie

Moving Types – Lettern in Bewegung


<http://www.moving-types.com/home/inhalt/>

300 kleine weißen Würfeln scheinen im Raum zu schweben. Jeder Würfel enthält codiert eine Kurzdokumentation, eine Erklärung oder einen Filmausschnitt. Auf iPads lassen sich die Informationen einlesen und anschauen.



Tangible Media - Digitaler Raum

Verknüpfung der physikalischen Welt mit der digitalen Welt

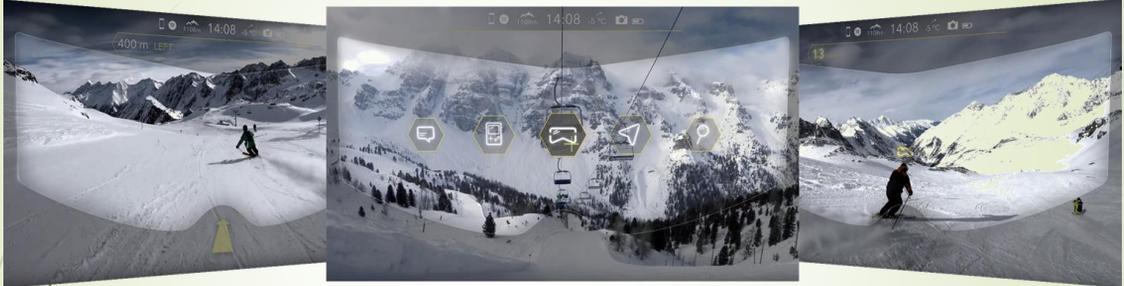


Enges Zusammenspiel von Physikalität, Körperlichkeit, Ästhetik und programmierter digitaler Virtualität als Grundlage einer wirkungsvolleren und natürlicheren Mensch-Computer-Beziehung.

Amazing Technology Invented By MIT - Tangible Media

Hochschule
Darmstadt

Augmented Reality



Rebecca Röhl



Eliza Schneider – Victoria Lemke – Maximilian Klyk – Jonas Engelhart

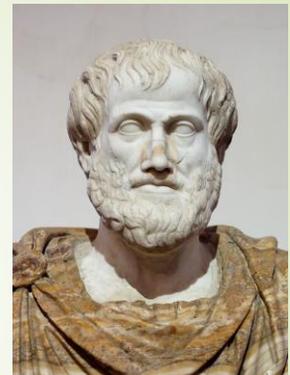
Sinneseinheit bei Aristoteles

Die einzelnen **Sinne** spielen spezifische Rollen, sie fügen sich jedoch in das Ganze der Wahrnehmungsfunktion. Aristoteles geht somit von einer **integralen Wahrnehmung** aus. Er vertritt somit eine ganzheitliche Wahrnehmungstheorie.



Allerdings ist Aisthesis nur in der Lage das Einzelne zu erfassen, aber nicht die Erkenntnis von Gründen und Ursachen (**Logos** = Erfassung des Einzelnen).

384 v. Chr. - 322 v. Chr.



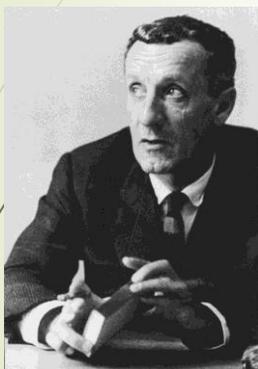
Quelle: Wikipedia

Aisthesis = Fähigkeit mit Hilfe sinnlicher Wahrnehmung Unterschiede erfassen zu können.

Zugang zum Seienden und der Vielfalt der Erscheinungsweisen.

Synthese der Sinne durch den Leib

Merleau Ponty (1908-1961)



<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=12248562>

Leibbezogenheit stellt eine grundlegende Bedingung jeder Art von Wahrnehmung dar. Maurice Merleau-Ponty spricht von den „**Leibapriori**“ der Sinnlichkeit.

Unser Denken, wir selbst bewegen uns immer in der Welt. Sowohl in der Reflexion als auch im Handeln sind wir Teil der Welt, produzieren sie und sind in sie eingebunden. Reflexion, die sich als reine Reflexion darstellt ist keine vollständige Reflexion, wenn sie sich nicht verortet. Diese **Verortung des Subjekts** realisiert sich in einem konkreten Raum und in der Zeit – in der Lebenswelt.

„Es sind nun weder die Sprache, noch eine abstrakte Logik, die das Sein bestimmen; das Sein ist vielmehr bestimmt durch die Wahrnehmung und das Handeln, die im Leib als ganzem ihr Zentrum haben.“

Synästhesie und Wahrnehmung



Bildquelle: Wikipedia

Gernot Böhme (geb. 1937)

Böhme versteht die **Wahrnehmung** als **Modalität leiblicher Anwesenheit**. Er betont darüber hinaus eine **gefühlsmäßige Komponente**. Für ihn ist die Wahrnehmung das **Spüren** einer gewissen **Atmosphäre**. Der Atmosphäre kann nur nachgegangen werden, indem sie erfahren wird.

So kann beispielsweise in einem Raum eine gewisse heitere oder eine bedrückende Stimmung herrschen. Dabei handelt es sich nicht um eine subjektive Stimmung. Diese Atmosphäre wird objektiv äußerlich erlebt. Er wird von Böhme als **gemeinsamer Zustand des Ichs und seiner Umwelt** bezeichnet.

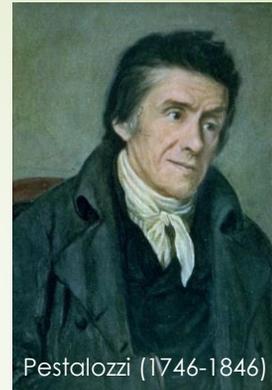
„In der Wahrnehmung der Atmosphäre spüre ich, in welcher Art Umgebung ich mich befinde“ (eigenleibliches Spüren).

Kopf, Herz und Hand

Die **psychischen Kräfte** (Anlagen), werden von ihm als „**Herzenskräfte**“ bezeichnet. Neben der Steuerung dieser Kräfte nennt er als wichtigen Aspekt die Entfaltung der **intellektuellen** (kognitiven) „**Kopfkräfte**“ sowie die **handwerklichen Fähigkeiten**, die „**Handkräfte**“.



Ziel einer gelungenen Erziehung muss es somit sein, diese drei angeborenen Gesetzmäßigkeiten hinsichtlich ihrer **Eigenheiten** zu kennen und sie gleichsam **im Einklang mit den naturgemäßen Bedingungen** derart zu fördern, dass sich der Mensch zu seinen **positiven Anlagen** hin entwickelt.



Bildquelle: Wikipedia

Embodiment (Kognitionswissenschaft)

Nur, wenn die wechselseitigen, systemischen Zusammenhänge zwischen **Geist, Körper und Umwelt** berücksichtigt werden, kann das menschliche Dasein angemessen verstanden werden.



Wechselwirkung zwischen Körper und Psyche



„Leib-Seele-Dualismus“

Digitale Lebenswelt

Die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen ist somit bereits von medialen und ästhetischen Erfahrungen durchdrungen. Es gibt keine von Medien unbeeinflusste Lebenswelterfahrung mehr. **Wirklichkeitswahrnehmungen von Jugendlichen sind heute „Hyperrealitäten“** (Moser).



Neue Räume durch digitale Medien

Das Bedürfnis von Jugendlichen ist es Beziehungskonstellationen zu finden, die die Rekonstruktion des Sozialkörpers gewährleistet und **befriedigende soziale und kulturelle Erfahrungen** eröffnet.

Entscheidet ist eher, ob sich für das Subjekt **Ressourcen** erschließen und individuelle **Sinnstrukturen** herausgebildet werden können, damit sich die verfolgten **Projekte** in der persönlichen gesellschaftlichen Umwelt realisieren lassen.



Dabei ist nicht entscheidend ob es sich um leibliche und/oder technologisch vermittelte Handlungen handelt.



1. Tanzmedia



Katja Batzler



medien+bildung.com



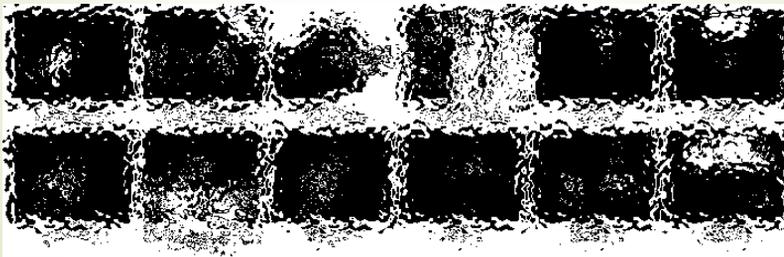
1. Tanzmedia – Rillenfüße – getanzte Medienkompetenz



2. Physical Cinema

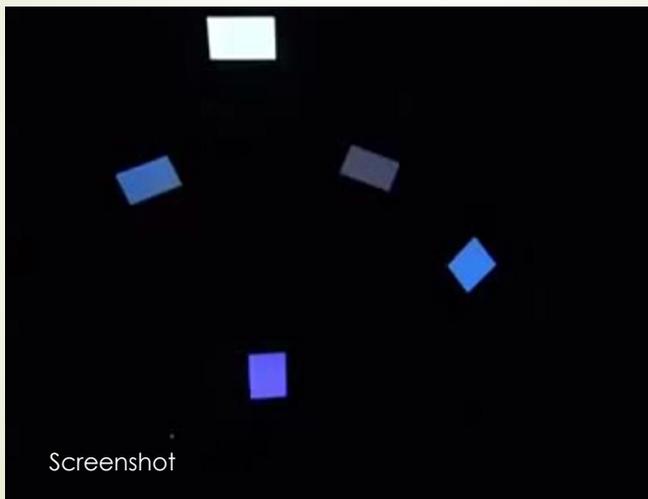
Die Programmiersoftware Isadora (troikatronix.com/isadora.html), mit der der Medienkünstler **Christian Ziegler** (ZKM) arbeitet, eröffnet vielfältige Möglichkeiten, mit Körperbewegungen andere Medien zu steuern.

Es entstehen Live-Processing-Videos, da die Akteure mit den Bewegungen ihres Körpers Ton, Film oder Lichtsignal steuern (movingimages.de).



<https://www.youtube.com/watch?v=3htCq1zalV0>

2.0 Physical Cinema – Corpus Pygmalion



<https://www.youtube.com/watch?v=rxDMzr9z4os>

Chris Ziegler

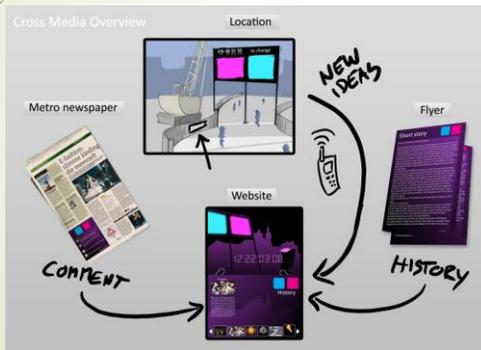
Der Körper dient dazu Zugänge zu virtuellen Erfahrungsräumen zu schaffen.

<http://jfc.info/projekte-id14>

3. Cross-Media - Roots & Routes (JFC)

Umsetzung einer Kommunikationsmaßnahme in verschiedenen Mediengattungen

inhaltliche, formale und zeitlich Integration



- die Vermittlung von Zugängen zu **Musik-, Tanz- und Medienkultur** für Kinder und Jugendliche,

- die Erweiterung kultureller Horizonte und ...

Vernetzt,
Interaktiv und
Multisensorisch.

3. Cross Media

Get Tuned up by the tone



<http://www.rootsnroutes.tv/>

Jugendfilmclub Köln

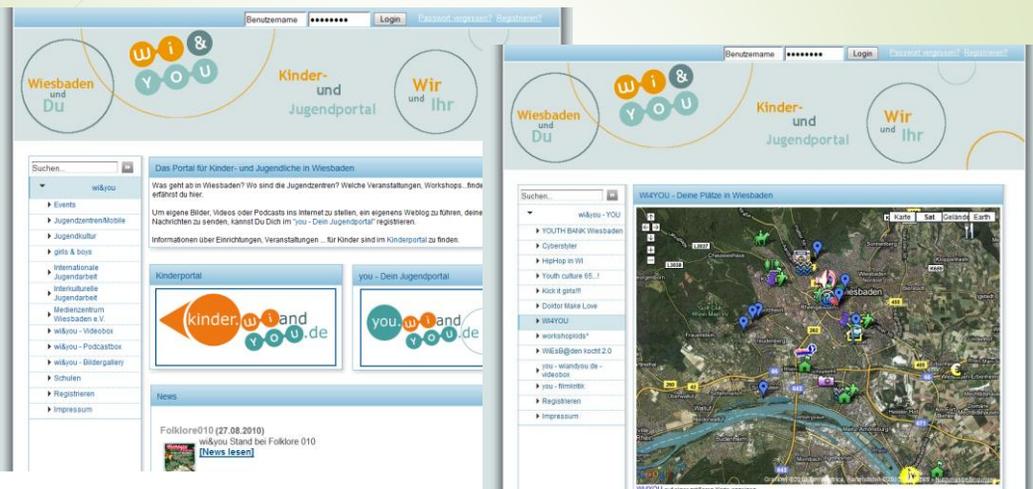
Der Ton
macht
die
Musik

4. Vireale Erkundungen - Google Maps



4. Vireale Erkundungen

Verena Ketter



Sozialraumkarte

4. Vireale Erkundungen - QR-Code Rallye



Mit QR-Codes kann man Texte aller Art kodieren.

Entschlüsseln von QR-Codes, Lösung von spannenden, kniffligen, actionreichen Aufgaben, Schatzsuche.

<http://reader.kaywa.com/de>

QR-Codes sind zweidimensionale Codes, mit denen Texte, Bilder, Videos, Links uvm. verschlüsselt und z.B. mit der kostenlosen Software Kaywa auf dem Handy ausgelesen werden können (siehe Bild).

digital gesteuerte Outdoor-Schnitzeljagden, Führungen, Touren

4. Outdoor „Computerspiele“

[Actionbound](#),
[Placity](#),
[MyGeoquest](#),
[Whereigo](#)



screenshot

<https://play.google.com/store/apps/details?id=de.actionbound&hl=de>

5. Alternate Reality Games (ARGs)

Bild: Medienpädagogik: praxisblog



ARGs sind **urbane Spiele**, die die traditionelle Stadtrallye mit **Rollenspielelementen** und einer spannenden, fiktiven **Hintergrundgeschichte** kombinieren. Dabei werden bewusst **Grenzen zwischen Realität und Fiktion verwischt**. Die Teilnehmenden verfolgen in der Stadt und im Internet Hinweise, die zur Lösung eines Problems oder zur Aufdeckung der Hintergrundgeschichte beitragen.

<https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2012/05/02/kritische-medienpadagogik-durch-alternate-reality-games-args/>

6. Maker Space

Vibrierende
Roboter,
Kipplichter
Hologramm-
Pyramiden,
Dash-Roboter



7. MaKey MaKey und Scratch

Bei MaKey MaKey werden Tasten der Tastatur und der Maus mit Hilfe einer kleinen Platine, dem MaKey MaKey, nach außen verlegt und durch alle möglichen leitfähigen Materialien ersetzt. Mit dem kleinen Computerprogramm Scratch kann dann zum Beispiel festgelegt werden, was passieren soll, wenn eines der leitenden Materialien berührt wird.



Mit der Programmiersprache **Scratch** lassen sich eigene Computerspiele und Multimedia-Anwendungen entwickeln oder bereits bestehende Projekte erweitern. Der Zugang ist hierbei sehr intuitiv, so dass auch ohne Vorkenntnisse schnell motivierende Erfahrungen gemacht werden können.

7. MaKey MaKey - An Invention Kit for Everyone



Screenshot

MaKey MaKey - An Invention Kit for Everyone

<https://www.youtube.com/watch?v=rfQqh7iCcOU>