

Berlin, 7. April 2022

KULTURLICHTER – Deutscher Preis für kulturelle Bildung Die Nominierten und Preisträger 2022 (fachliche Auswahl der Jury)

Kurzbeschreibungen zu allen neun nominierten Projekten finden Sie online unter www.kulturlichter-preis.de

PREIS DES BUNDES

„Music Swap Lab“ vom Zukunftslabor, eine Initiative der Deutschen Kammerphilharmonie Bremen *Preisträger Preis des Bundes*

Begründung der Jury: Innovative musikalische Mitgestaltung wird durch „Music Lab – Join the Sound“ erfahrbar und klassische Musik wird im Alltäglichen nahbar. Die digital gestützte Projektidee motiviert zum Mit- und Selbermachen – nicht nur musikalisch, sondern tänzerisch, performativ, sozusagen mit dem Körper als Instrument. Der Zugang zu klassischer Musik wird nicht durch den Weg ins Konzerthaus, sondern umgekehrt, den Weg aus den Wohnzimmern oder von den Schulhöfen ins Orchester gelegt. Alle, die mitmachen, werden Teil des Orchesters. Unabhängig von Vorkenntnissen, Geschlecht oder Alter werden neue Zielgruppen erreicht und mit ihren vielfältigen Fähigkeiten einbezogen. Erfahrenere Musikbegeisterte erleben das Musizieren neu und sind mit allen Teilnehmenden gemeinsam herausgefordert, individuell und unkonventionell zum Gelingen des Gesamtkunstwerkes beizutragen. Die Krise wird als Chance begriffen und über die räumliche Trennung hinaus ein Gemeinschaftsgefühl in kreativer Atmosphäre erzeugt.

„Escape the Room 2.0“ des Kunstwerk e.V./KRASS Kultur Crash Festival (Hamburg)

Begründung der Jury: Dem Projekt gelingt die eigene Entwicklung eines herausragenden Mixes aus digitalem Tool und virtueller Perspektive mit analoger Spielerfahrung in Bezug auf ein äußerst sensibles Thema unter Einbeziehung und aktiver Beteiligung der Zielgruppe. Der politische Diskurs wird künstlerisch aufgegriffen und durch kollektives Ausarbeiten ein Perspektivwechsel geschaffen. Die „Real-Live Performance“ von „Escape the Room 2.0“ experimentiert gelungen mit interaktiven Möglichkeitsräumen und verwendet einen Spielprozess um Fragen der Entscheidungsmacht innerhalb unterschiedlicher Situationen durchzugehen. Anhand eines Multilevel-Ansatzes wird der analog gebaute Escape Room zum digitalen Schauplatz und das Handyspiel kann als interaktiver Trainingsraum für Solidarität genutzt werden.

Seite 2, 7. April 2022

„HyperSynth:Orchestra“ des Rundfunk-Sinfonieorchesters Berlin

Begründung der Jury: Eine gemeinsame Perspektive des Musikschafterns will das „HyperSynth:Orchestra“ entwickeln und schlägt damit kreativ eine Brücke zwischen klassischem Orchester und zeitgenössischer elektronischer Musik. Die neuartige Darstellung und Vermittlung von Musik hat ein großes Potenzial, die Kluft zwischen traditionellem Musizieren und der zunehmenden Digitalisierung der Musik zu überwinden. Es wird auf herausragende Weise ein Zugang und Diskurs zwischen Tradition und Innovation und den Menschen, die dahinterstehen geschaffen. Durch den klugen Umgang mit Digitalisierung ergeben sich neue Möglichkeiten und es wird wichtige Grundlagenforschung betrieben, an der auch Studierende als junge Expertinnen und Experten mit neuen Ansätzen beteiligt sind. Vom Experimentiercharakter des Projektes können sich andere Institutionen inspirieren und ermutigen lassen.

PREIS DER LÄNDER

„Error Music – don’t delete!“ von ACUD MACHT NEU und Junge Tüftler gGmbH (Berlin)

Preisträger Preis der Länder

Begründung der Jury: Das Projekt „Error Music – don’t delete!“ geht geschickt und in sich stimmig mit Technik als Kunst- und Kulturform um und stellt neue für die Beteiligten sinnvolle und weiterführende Verwendungszusammenhänge her. Die Erarbeitung eines selbstbewussten Umgangs mit Technologien und kreativer Sound-Gestaltung geht einher mit einem spielerischen Entdecken und Reflektieren von Fehlerkultur. Es wird mit den Jugendlichen erfunden und performt und das gemeinsame Hören geschärft. Das überzeugende digitale Bildungsprojekt in kluger Kooperation zeigt beispielhaft wie ein reflektierter Umgang mit Fehlern zu Innovation und kollaboratives kreatives Arbeiten zu eigenmotiviertem Lernen und Präsentieren führen kann.

„win back as-sam“ vom boat people projekt e. V. (Göttingen)

Begründung der Jury: Das kollaborativ und partizipativ ausgelegte Projekt „win back as-sam“ experimentiert mit den künstlerischen Möglichkeiten des digitalen Raums. Das Freie Theater boat people projekt e. V. verbindet auf herausragende Weise szenisches und kulturvermittelndes Arbeiten mit gesellschaftspolitischen Fragestellungen. Das diverse Theaterensemble befasst sich mit relevanten Fragestellungen der Selbstermächtigung, des künstlerischen Widerstands und gestaltet höchst experimentell und mutig Zukunftsentwürfe. Die hybride Herangehensweise zielt auf eine Verflechtung analoger und digitaler Stadträume ab und nutzt Theater und Performance als Bindeglied. Im Sinne der „sharing-culture“ wird Open Source Software eingesetzt und Ergebnisse des künstlerischen Experiments sollen mit Interessierten geteilt und von diesen weiterentwickelt werden können.

Seite 3, 7. April 2022

„Podcasts zu Opernpremierern – durch KI-unterstützte Themen- und Zielgruppensegmentierung“ der Bayerischen Staatsoper (München)

Begründung der Jury: Mit ihren KI-gestützten innovativen Podcasts zu Opernpremierern setzt sich die Bayerische Staatsoper mit neuen Wegen der Datenanalyse und -nutzung auseinander. Der durchdachte digitale Ansatz ermöglicht eine direkte Evaluation und Veränderung der Vermittlungsangebote. Hervorzuheben an diesem Projekt ist die Überführung tradierter Themen der klassischen Kunstform in zeitgemäße Formate und Angebote, was großen Anklang zu finden scheint. Abgesehen von Marketingstrategien sensibel mit Daten der Zielgruppen umzugehen, kann neue Möglichkeiten der inhaltlichen Beteiligung eines breiteren und erweiterbaren Opernpublikums aufzeigen.

PREIS DES PUBLIKUMS

Achtung: Der Gewinner des Preises des Publikums wurde durch ein Online-Voting ermittelt.

„Kinderclub digital – Partizipative Forschungstreifzüge zwischen Theaterpädagogik und Game Design“ der GRIPS Werke e.V. (Berlin)

Begründung der Jury: Auf innovative Weise entwickelt der Kinderclub am GRIPS Theater partizipatives Kindertheater. Orientiert an Themen aus der Lebenswelt der Kinder, die auch darüber hinaus gesellschaftliche Relevanz haben, werden Figuren und Szenen entworfen. Dieser ganzheitliche Ansatz überzeugt und beschreitet neue Wege. Die Expertise aus der Spieleentwicklung wird genutzt und Augmented Reality, 3D-Modeling oder Motion Capture ermöglichen eine Realisierung der kreativen Ideen der Kinder. Eine Kollaboration mit Studierenden der Hochschule Trier eröffnet den Raum für Austausch zwischen Kindern und Nachwuchs-Profis des Game Design. Mit eigenen Fortbildungsformaten möchte das Projekt Gelerntes weitergeben und Erfahrungen aus den eigenen „Forschungstreifzügen“ als Anknüpfungspunkte und Inspiration für andere teilen.

Global Citizens - Wir sind Viele!“ vom Deutschen Auswandererhaus Bremerhaven

Begründung der Jury: Der dialogische und demokratische Ansatz des Projektes „Global Citizens - Wir sind Viele!“ überzeugt und hat großes Potential. Es wird ein durchdachter Diskursraum initiiert, der den internationalen Austausch anregt und gerade junge Menschen in den konstruktiven Dialog zu wichtigen gesamtgesellschaftlichen Fragestellungen wie Flucht und Migration bringen kann. Die Chancen des World Wide Web werden erkannt, und das Deutsche Auswandererhaus Bremerhaven schafft mit seinem noch erweiterbaren digitalen Format Teilhabemöglichkeiten und einen niedrighschwelligen Rahmen fürs Fragen, respektvolle Kritisieren und empathische Zuhören.

Seite 4, 7. April 2022

„Naturkundemuseum 1.0 – Retro World, kurz Retrowelt“ vom Naturkunde Museum Leipzig

Begründung der Jury: Die ebenso lustige wie simple Idee der Retrowelt spielt auf ausgezeichnete und selbstironische Weise mit dem Retro-Thema und eröffnet eine neue Perspektive auf die Sammlung des Naturkunde Museums Leipzig. Ein digital erlebbares inklusives Museum wurde geschaffen, dass auch über Kinder und Jugendliche hinaus attraktiv für weitere Zielgruppen, wie beispielsweise deren Eltern ist. Auf digitale Mehrwerte wird ebenso geachtet, wie auf kurzweilige Unterhaltung in Verbindung mit neuen Erkenntnissen über die Sammlung und ihre Objekte. Ein Tool fürs digitale Arbeitsumfeld wurde in der Ausnahmesituation kreativ adaptiert und ein virtuelles zweidimensionales Naturkundemuseum entwickelt. Diese spielerische Improvisation kann beispielhaft für andere neuartige Bildungsformate der kulturellen Bildung wirken.

**KULTUR
LICHTER**
DEUTSCHER PREIS FÜR
KULTURELLE BILDUNG

Weitere Informationen zum Wettbewerb finden Sie unter www.kulturlichter-preis.de.