



PROJEKT-HANDBUCH

DIGITALISIERUNG VON KUNST

DER INHALT DIESES DOKUMENTS REPRÄSENTIERT DIE ANSICHTEN DER VERFASSER UND OBLIEGT DEREN VERANTWORTUNG. DIE EUROPÄISCHE KOMMISSION ÜBERNIMMT KEINE VERANTWORTUNG FÜR DIE VERWENDUNG DES INHALTS DURCH DRITTE.

INHALTSVERZEICHNIS

- 3 - 8 Über Train2Sustain & Projektpartner
- 9 - 14 Virtuelle 360-Grad Ausstellung
- 15 - 20 Live Aufnahme: Hip-Hop Konzert
- 21 -26 Digitaler Adventkalender
- 27 - 32 See the Big Picture: Ausstellung im Öffentlichen Raum
- 33 - 38 See the Big Picture: Virtuelle Ausstellung
- 39 - 47 Online Workshop mit Kindern
- 48 - 54 Online Workshop mit einem Illustrator
- 55 - 61 "Piska" Metall Skulpturenherstellung
- 62 - 67 Biodukt: AV Ausstellung für Passant:innen
- 68 - 73 Video Lehrgang: Töpfern
- 74 - 79 Digitalisierung von Handwerksarbeiten aus Wolle
- 80 - 85 Once, today for tomorrow - Erzählendung fürs Radio

ÜBER TRAIN2SUSTAIN

Was ist Train2Sustain?

Das Erasmus+ Projekt Train2Sustain ist eine strategische Partnerschaft im Bereich Jugend, deren Hauptziel ist es, auf die Auswirkungen von Covid-19 zu reagieren.

Die Hauptzielgruppe sind junge Menschen, die im Bereich der Kultur- und Kreativwirtschaft tätig sind, sowie Künstler:innen. Auf einer sekundären Ebene, da sie mit den Hauptzielgruppen verbunden sind, sind es Jugendbetreuer:innen und Ausbilder:innen, sowie CCI und Kultur- und Kreativschaffende. Fünf Partner-Organisationen aus Österreich, Slowenien, Serbien und Griechenland arbeiten 24 Monate lang zusammen, um die Fähigkeiten ihrer Zielgruppen zu entwickeln und sie durch Kreativität und Kunst einzubeziehen. Sie tun dies indem sie innovative digitale Ansätze evaluieren und verbreiten, und unterstützen die Teilnehmer in der Entwicklung von Fähigkeiten und Schlüsselkompetenzen in den Bereichen Kultur, Kunst, Digitalisierung, Vernetzung und Innovation.

Warum brauchen wir es?

Covid-19 betrifft alle Akteure im Bereich Kultur und Kreativität, sowohl auf der Produktions- als auch auf der Vertriebsseite. Nach Angaben der UNESCO (2020) haben sich 60 % der Aktivitäten an regulären Arbeitstagen in Kunst- und Kultureinrichtungen aufgrund von Covid-19 geändert. Sowohl die Organisationen als auch die Kulturschaffenden kämpfen darum, mit den neuen Vorschriften über die Runden zu kommen und ihre Arbeit fortzusetzen. Etwa 95 % der schätzungsweise 60 000 Museen weltweit wurden aufgrund der Pandemie geschlossen. Für Künstler:innen ist es schwierig, Orte und Räumlichkeiten zu finden, an denen sie sich vernetzen, ausstellen und weiterbilden können. Kunst- und Kulturinteressierte finden nur begrenzte Möglichkeiten, da nur wenige Veranstaltungen stattfinden. Gleichzeitig haben Online-Besuche an Attraktivität gewonnen, da sie eine Antwort auf Schließungen und Social Distancing darstellen. Um an dieser neuen Welt der Kultur und

Kunst teilhaben zu können, brauchen Kultur- und Kunstschaffende, -förderer und -konsument:innen jedoch bessere Fähigkeiten, Kenntnisse und Ressourcen.

Was bietet das Programm?

Train2Sustain bietet seinen Teilnehmenden die Möglichkeit, sich für den Umgang mit digitalen Werkzeugen und innovativen Praktiken im Kultursektor zu qualifizieren und zu befähigen sowie sich persönlich und beruflich weiterzuentwickeln. Darüber hinaus schafft es weitere Möglichkeiten für eine aktive Zusammenarbeit und digitale Alternativen zum analogen Kulturleben. Für die teilnehmenden Organisationen verbessert Train2Sustain die Kompetenzen im Bereich des Fernunterrichts und des Austauschs von Know-how, während gleichzeitig die digitalen Kompetenzen im Bereich der Digitalisierung von Kunst und Kreativität erhöht werden. Alle Mitarbeiter:innen und Interessenvertreter werden aufgeschlossener und sensibler für die sozialen,

emotionalen und intellektuellen Bedürfnisse der Zielgruppen, während Jugendbetreuer:innen/ Kulturmanager aus dem CCI-Sektor mehr Selbstvertrauen in ihre Netzwerk-, Werbe- und E-Mentoring-Fähigkeiten gewinnen.

Wie erreicht Train2Sustain seine Ziele?

Erstens: Damit Train2Sustain die Bedürfnisse seiner Zielgruppe genauer treffen kann, kreiert es eine Umfrage unter 200 jungen Kreativen und Künstler:innen, CCI und kulturellen Organisationen. Zweitens: Die Projektpartner analysieren die aktuellen digitalen Praktiken zur Digitalisierung von Kunst und Kreativität, wenden sie an und evaluieren ihre Effizienz und ihr Verbreitungspotenzial. Auf der Grundlage dieser Erkenntnisse wird eine Anleitung erstellt. Drittens werden die Erkenntnisse aus den ersten beiden Schritten genutzt, um einen Webspaces zu erstellen, der all diese Informationen zusammenführt und dann in einem responsiven, an die Zielgruppe angepassten, Webspaces gebündelt wird. Train2Sustain schafft es marginalisierte CCI, Kreativschaffende, junge Künstler:innen und Jugendarbeiter die online teilnehmen zu inkludieren, unabhängig von deren Standort oder deren finanziellen Hintergrund. Darüber hinaus bietet Train2Sustain 3 Lernmobilitäten für 3 verschiedene Ziel-

gruppen, die das Lernen und die Entwicklung von Fähigkeiten in den Bereichen Kreativität, Digitalisierung und Kulturschaffung unterstützen. Damit diese Prozesse weithin sichtbar und effizient sind, ist erdachten die Projektpartner Management-, Verbreitungs-, Berichts- und Nachhaltigkeitsinstrumente und -maßnahmen.

Welche Auswirkungen werden die Ergebnisse von Train2Sustain haben?

Train2Sustain trägt dazu bei, einen Mehrwert zu schaffen und die Widerstandsfähigkeit unserer Zielgruppen zu verbessern, schärft aber auch das Bewusstsein für die Herausforderungen zur Erhaltung vielfältiger kultureller Angebote in Zeiten von COVID-19. Train2Sustain veranschaulicht die Möglichkeiten, die das digitale Zeitalter bietet: mehr europäisches Bewusstsein, Zugang zu kulturellen Angeboten für ein breiteres Publikum, gemeinsame Werte, Vielfalt und Partizipation. Die Teilnehmenden profitieren von unseren Lern- und Austauschangeboten, während die beteiligten Organisationen Vorteile ziehen können aus den Fähigkeiten, Prozessen und Ergebnissen, die ihnen helfen ihre verfügbaren Ressourcen zu optimieren, um neue Möglichkeiten/Events zu schaffen. Wir verbinden relevante Akteure und

schaffen Synergien zur Verbesserung digitaler Kompetenzen, um so die Widerstandsfähigkeit des Kultur- und Kreativsektors zu stärken. Außerdem wird die Sichtbarkeit von EU-Förderprogrammen verbessert, während zugleich auf internationaler Ebene das Verständnis für kulturelle Vielfalt und kulturelles Bewusstsein für die gesellschaftliche Notwendigkeit von Kultur und Kunst verbessert wird. Einzelne Lern- und weitere Bildungs-/Berufsmöglichkeiten werden gefördert.

PROJEKT PARTNER



Art Mine ist eine junge multikulturelle NGO mit Sitz in Österreich, die dem öffentlichen Interesse und Gemeinwohl. Wir fördern Kunst, Kultur, kulturelle Vielfalt, Interkulturalität und den interkulturellen Dialog. Seit seiner Gründung im Jahr 2014 hat Art Mine häufig Aktivitäten im Bereich der Kultur organisiert. Für eines seiner wichtigsten Kunstprojekte mit dem Titel "See the Big Picture" hat Art Mine Künstler*innen und Fotografen aus aller Welt gebeten, sowohl Profis als auch Hobbykünstler*innen, dazu ihre Sicht auf die Welt zu teilen und Bilder zu schaffen, die ihre einzigartige Perspektive wiedergeben. Neben den Kunstausstellungen hat Art Mine auch eine sehr erfolgreiche Musikreihe namens "Tower of Songs" ins Leben gerufen, die nationale und internationale Künstler*innen aus verschiedenen Genres beherbergt. 2019 startete Art Mine ein weiteres Kulturprojekt mit einem besonderen Fokus auf die regionale Entwicklung durch Revitalisierung der alten

Getreidemühle "Simon Mühle". Das historische Gebäude wurde wieder nutzbar gemacht - mit kulturellen Angeboten wie Lesungen, Ausstellungen und Konzerte - wurde der Ort bald zu einem der lebendigsten Wahrzeichen der Stadt. Die Mühle fungiert nicht nur als Arbeitsplatz für das Team, sondern ist auch ein wichtiger Raum für die lokale Gemeinschaft. Zusätzlich zu den kulturellen Aktivitäten hat Art Mine als Gastgeber an einer Reihe von Erasmus+-Mobilitäten im Rahmen der Leitaktion 1 teilgenommen, z. B. an Jugendbegegnungen, und hatte bisher fünf Teilnehmer*innen aus dem Europäischen Solidaritätskorps.



Die Organisation wurde im Juli 2000 gegründet. Kontinuierliche Aktivitäten des Vereins **Mink Tolmin** umfasst die Vertretung der kulturellen, informativen, kreativen, pädagogischen und inter-

nationalen Zusammenarbeit in den Bereichen der Musik, Kunst, Kreativwirtschaft und Film. Das allgemeine Ziel und die Vision des Vereins Mink ist die Stärkung und Optimierung des kulturellen und sozialen Kapitals im Kontext einer Region, die aufgrund der geografischen Lage durch eine schlechte Mobilitätsinfrastruktur gekennzeichnet ist. Wir wirken dieser Infrastruktur entgegen, indem wir internationale Künstler in die Region einladen. Wir versuchen, dem Bevölkerungsrückgang & konservativen sozialen Überzeugungen entgegenzuwirken, indem wir einen "Strom der Andersartigkeit" in die Region bringen, der sich auf ein starkes Bildungsziel für alle Einwohner*innen, insbesondere die Jugend, konzentriert. Alle unsere Projekte fördern die Vernetzung und alternative Wege zur Entwicklung und Förderung der Region durch die Kombination von zeitgenössischer Kunst, Bildung und Digitalisierung.



Der Verein
"gain&sustain:europe"
wurde 2009 in

Graz, Österreich gegründet. Ziel des Vereins ist die Förderung der sozialen, wirtschaftlichen und ökologischen Nachhaltigkeit in Europa und Entwicklungsländern auf der ganzen Welt. Wir entwickeln unsere Dienstleistungen mit Herz und Verstand und sind kompetente Partner*innen in der Finanzierungsberatung, Projektentwicklung und -durchführung sowie in der Mediation und Jugendarbeit. Unsere Angebote sind offen für alle Menschen und werden in einem vernetzten Kontext angeboten. Dabei legen wir Wert auf Methodik und interdisziplinäres Denken und Handeln. Die aktive Teilnahme von Vertreter*innen und Partner*innen aus unterschiedlichen Stakeholdergruppen und Perspektiven ermöglicht einen multidisziplinären Ansatz und nachhaltige, gewinnbringende Strategien für alle Beteiligten. Im Mittelpunkt unserer Tätigkeit steht die Entflechtung von Politik, Gesellschaft und Wirtschaft. Wir arbeiten mit Jugendlichen im globalen Kontext und treten in einen offenen Dialog und generieren wertvolle gemeinsame Strategien für die Gegenwart und die Zukunft.

Als unsere Hauptaufgabe sehen wir die Vernetzung und Beratung von Jugendlichen in Verbindung mit internationalen, multikulturellen Veranstaltungen und EU-Projekten zur Förderung der Bewusstseinsbildung in Richtung Toleranz, EU-Bürgerschaft und kulturelle Vielfalt mit der Generation von morgen. Das Hauptziel des Vereins ist die Vernetzung der einzelnen Organisationen und Einzelpersonen, vor allem jungen Menschen, rund um Themen wie Nachhaltigkeit und soziales Unternehmertum, um Raum für Innovation und Kreativität zu geben und einen kulturellen Austausch zu ermöglichen. In CHEER YOU @P Gain&Sustain ist die Leitorganisation. Die Pandemie COVID19 und die kommende Finanzkrise machen es für junge Frauen schwierig Arbeit zu finden. Unser eigenes Projekt zu initiieren war eine gute Alternative als „auf den Traumjob zu warten“. Unsere Arbeit basiert auf Ehrlichkeit, gemeinsame Verantwortung und maximalen Zugang zu Informationen, als Säulen der sozialen und wirtschaftlichen Verantwortlichkeit gegenüber unseren Partner*innen, Mitarbeiter*innen, Spender*innen, Begünstigten und der Gesellschaft im Allgemeinen.



"Monopatia Allileggiis" oder
"Solidarity Tracks" ist ein

gemeinnütziges und soziales Unternehmen, das im Jahr 2007 gegründet wurde und das in drei Hauptbereichen arbeitet: Bildungsmobilität, europäische und internationale Zusammenarbeit und lokale Entwicklung in sozialen, wirtschaftlichen und Umweltthemen. "Monopatia Allileggiis" konzentriert sich auf Volksbildung, welche Wissen, Fähigkeiten und Haltungen, Gerechtigkeit und Gleichheit in einer interkulturellen Gesellschaft und in einer vernetzten Welt fördert. Unser Ansatz basiert auf den Säulen der Bildung, unsere Methoden auf informaler Bildung, aktives Lernen und Lernen durch Handeln.

Unsere Ziele sind:

- Die Umsetzung und Förderung nicht-formaler und interaktive Bildungsmethoden, die es den lokalen Bürger*innen, insbesondere Jugendlichen, ermöglicht, belastbar zu sein, verantwortungsvolle Bürger*innen zu werden, sich an Veränderungen anzupassen, Probleme zu erkennen und zu lösen, andere Kulturen kennen und respektieren und eine friedliche und nachhaltige Gesellschaft aufzubauen.

- Förderung lebenslanger Bildung, bei der alles eine Gelegenheit zum Lernen und zur Entwicklung von Talenten sein kann.
- Ermutigung der Bildungsmobilität, welche für die Entwicklung von Schlüsselqualifikationen und beruflichen Kompetenzen, Befähigung, Zugang zur Beschäftigung, und die Auswirkungen auf das soziale Leben der jungen Menschen von Kindesbeinen an und während des gesamten Lebens.
- Förderung der Transversalität und Horizontalität beim Lernen unter Nutzung dieser Logik: Die Gruppe ist eine Bereicherung für den Individuum und für das zu dekompartierende Lernen. Alle können voneinander lernen und jedes Lernen kann auf einen anderen Bereich übertragen werden.

Die Verknüpfung dessen, was gut für einen selbst, für andere und für die Umwelt ist in unserem Ansatz das, was nachhaltige Entwicklung ist.

Unser Zielpublikum:

- Wir arbeiten hauptsächlich mit und für Jugendliche und Erwachsene, einschließlich derer mit geringeren Möglichkeiten, um ihre Fähigkeiten zu entwickeln, und aktives bürgerschaftliches Engagement zu entwickeln und

Sie sollen sich für die Förderung der lokalen und nachhaltigen Entwicklung auf sozialer, kultureller, wirtschaftlicher und ökologischer Ebene einsetzen.

- Wir arbeiten auch an der Entwicklung der beruflichen Fähigkeiten von Jugendbetreuer*innen und jungen Führungskräften, um ihre Rolle und ihre Interventionen zu optimieren.

Unsere geografische Dimension:

„Monopatia Allileggiis“ ist ein Labor: Wir denken, wir testen, wir erfinden mit einer Konstante in unserer Arbeit, die ist:

- Innovationen, die in 4 Ecken Europas entwickelt werden und auch in verschiedenen Ländern der Welt, auf lokaler Ebene zugänglich zu machen.
- Mit europäischen und außereuropäischen Partner*innen neue Antworten auf lokale Bedürfnisse in den Bereichen Umwelt, Integration, Beschäftigung, Senioren und Jugend zu finden, Kampf gegen Schulabbrecher*innen, Migranten und alle Themen im Zusammenhang mit der europäischen Dimension und den kulturellen Dialog. Dies durch Bildungsmobilität, Freiwilligenarbeit, Berufspraktika und die Schaffung innovativer Bildungsinstrumente.



Das **Nationalmuseum Zrenjanin** ist ein komplexer Museumstyp mit regionalem Charakter. Seine Forschung umfasst

Bezirk Zentralbanat. Mehr als 33.000 Museumsobjekte sind als Sammlungen von fünf Abteilungen gegliedert, einige der Sammlungen sind: Sammlung von Feuerwaffen und kalten Waffen, Sammlung von vergoldeten Hüten, Sammlung von Gemälden vor allem aus dem 18. und 19. Jahrhundert, Sammlung von Schmuck aus der Vorgeschichte und dem Mittelalter, Vogelsammlung.

Das Museum verfügt auch über ein pädagogisch-informatives Dokumentationszentrum, Restaurierungs- und Restaurierungs- und Konservierungswerkstätten, eine Fotoabteilung, eine Schreinerwerkstatt sowie eine eigene Bibliothek mit über 5.000 Fachbüchern.

1200 m² der Museumsfläche sind für die Fläche für Dauerausstellungen. In der ersten Etage sind die Besucher*innen eingeladen, den künstlerischen Teil der Dauerausstellung zu besuchen, die aus zwei Bereichen besteht - bildende Kunst und angewandte Kunst. Im ersten Stockwerk gibt es auch einen Sportraum, während im zweiten Stock ein weiterer Teil der Dauerausstellung zu sehen ist. Die Ausstellung besteht aus Sammlun-

gen, die nachfolgenden Abteilungen geordnet sind: Naturgeschichte, Archäologie, Geschichte und Ethnologie Abteilungen. Die Sammlungen werden entweder als Teil der Dauerausstellung oder in verschiedenen Themenausstellungen präsentiert.

Aufgrund der großen Besucherzahl - mehr als 85.000, 34 Themenausstellungen und die Renovierung der der Dauerausstellung wurde das Nationalmuseum Zrenjanin als bestes serbisches Museum für das Jahr 2006 ausgezeichnet.



VIRTUELLE 360-GRAD AUSSTELLUNG

Aufgrund der Corona-Pandemie und eines weiteren Lockdowns durften Ausstellungsräume und Galerien nicht für Publikum öffnen. Als Alternative zur traditionellen Ausstellung, wurde die Schau von Karl Klucsarits vom Veranstalter Art Mine in einen virtuellen Raum verlegt und kurzerhand online zugänglich gemacht. Auf diese Weise können die Besucher*innen das dreidimensionale Ausstellungserlebnis auch gemütlich von zu Hause aus genießen. Wie in den untenstehenden Abbildungen dargestellt, kann man sich mittels Pfeile durch den Raum bewegen und auch an jedem Knotenpunkt um 360° drehen. Für die Detailansicht der Bilder muss man nur das Symbol mit dem Fotoapparat anklicken, und schon bekommt man das Bild mit Untertitel in Großformat präsentiert. Der virtuelle Ausstellungsraum erfreute sich einer hohen Besucherzahl und vieler guter Feedbacks.

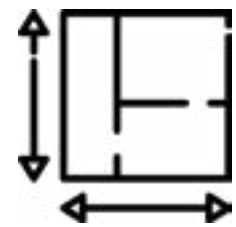
<https://www.train2sustain.net/360-degree-exhibition-karl-klucsarits>

WICHTIGSTE FAKTEN



Kunstform

Bildende Kunst



Räumliche Anforderungen

Ausstellungsraum mit ausreichender Beleuchtung



Personalaufwand

H von HHH



Finanzieller Aufwand

€ von €€€



Zielgruppe

Kunstinteressierte Menschen, Vermieter von Ausstellungsräumen und Galerien, Künstler*innen



Ausrüstung

360-Grad Kamera, Handykamera, Computer, Internetverbindung



Software

WordPress, Plugin iPanorma 360

Ausrüstung

Seitens der Veranstalter*innen ist lediglich einfach zu erhaltendes Equipment erforderlich. Man benötigt eine 3D-Kamera zur Erfassung des dreidimensionalen Raumes und eine hochwertige Handykamera bzw. Digitalkamera, um Detailfotos der Bilder zu erstellen. Eine gute Ausleuchtung der Kunstwerke ist von Vorteil, da so die Qualität der Fotos gesteigert werden kann. Eine 3D-Kamera in ausreichender Qualität kann man bereits für 200-300 € kaufen bzw. besteht auch die Möglichkeit, diese für die Dauer der Aufzeichnungen auszuleihen. Zur Erstellung des virtuellen Raumes ist seitens der Veranstalter*innen ein PC mit Internetverbindung notwendig, sowie Zugang zu zum Programm „Word Press“ (siehe unten). Besucher*innen können mittels durchschnittlicher Internetverbindungsqualität über PC oder Smartphone in den virtuellen Raum einsteigen und sich durch die Ausstellung „klicken“.

Fähigkeiten

Für die Erstellung der virtuellen Ausstellung sind grundsätzliche EDV-Vorkenntnisse notwendig. Das Projekt kann von einer Person durchgeführt werden. Nachdem die Kunstwerke in einem

geeigneten Ausstellungsraum mit guten Lichtverhältnissen aufgehängt wurden, müssen diese lediglich systematisch mit einer geeigneten Kamera und guter Beleuchtung abfotografiert werden. Um den gewünschten räumlichen Effekt zu erzielen, ist die Verwendung einer 3D-Kamera erforderlich. Die Bedingung der 3D Kamera ist von Modell zu Modell unterschiedlich, kann jedoch relativ rasch erlernt werden. Um den virtuellen Raum zu erstellen, wurde die kostenlose CMS-Plattform „WordPress“ verwendet. Diese stellt viele Plugins gratis zur Verfügung, mit deren Hilfe man bereits zahlreiche Gestaltungsmöglichkeiten hat. Es sind keine vertiefenden Programmierkenntnisse notwendig und die Bedienung der Plattform kann schon in wenigen Stunden intuitiv erlernt werden. Da es sich um eine sehr häufig verwendete und beliebte Plattform handelt gibt es auch zahlreiche Tutorials auf Plattformen wie „YouTube“, die beim Erlernen der zu verwendenden Tools unterstützen können.

Software

Wie bereits erwähnt, wurde der virtuelle Raum mit dem Programm „WordPress“ gestaltet. Das dafür verwendete Plugin nennt sich „I-Panora-

ma“, welches kostenlos zur Verfügung steht. Die Erstellung des Raumes erfolgte dann mittels „Drag and Drop“-Prinzip, indem die Fotos Schritt für Schritt in den Raum eingepflegt wurden.



VOR & NACHTEILE

Ein wesentlicher Vorteil der virtuellen Ausstellung ist die größere Erreichbarkeit verschiedenster Besuchergruppen. Da man örtlich und zeitlich nicht eingeschränkt ist und der virtuelle Raum jederzeit besucht werden kann, wird dieses Angebot auch öfter wahrgenommen, als das bei einem fixen Ort mit Öffnungszeiten der Fall ist. Das Online-Angebot kann diese Kunstform vor allem der jüngeren Generation näherbringen, da diese eher mit digitalen Medien vertraut ist und einer digitalen Version von Kulturvermittlung gegenüber zugänglicher ist.

Vorteil für Galerien und Ausstellungsräume ist, dass Personal- und Betriebskosten (Betreuung der Ausstellungsräume, Heizkosten, Versicherung, ...) reduziert werden, was eine virtuelle Ausstellung zu einer kostengünstigen Alternative im Vergleich zu Ausstellungen vor Ort macht. Künstler*innen bietet diese digitale Ausstellung die Möglichkeit, Ausstellungsräume rein für den Zweck der Erstellung eines 3D Rundgangs zu mieten (etwa 2 Tage), was die entstandenen

Mietkosten äußerst reduzieren kann. Weiters erlaubt die räumliche Ungebundenheit, internationales Publikum zu erreichen und erhöht so die Sichtbarkeit des Projekts und des/ der Künstler*in. Dies kann den möglichen Markt erweitern und das Kundenspektrum internationalisieren.

Ein weiterer Vorteil ist der verlängerte zeitliche Rahmen: während eine Ausstellung für einen bestimmten Zeitraum offensteht, kann eine digitale Ausstellung beliebig lang online besucht werden. Dies kann in den Bereichen Werbung und Verwertung von Vorteil sein. Es ist möglich, diese Art der Ausstellung dann mit einem Onlineshop zu kombinieren.

Als Nachteil ist jedenfalls die nicht vorhandene soziale Komponente zu betrachten. Es kann unter den Besucher*innen oder auch den Künstler*innen kein Austausch zu den Bildern stattfinden, was den Online-Besuch zu einem eher passiven Erlebnis macht. Selbst wenn man das

Angebot zur Interaktion und Kommunikation online ermöglicht, etwa in Form eines Forums, kann diese soziale Komponente nicht gleichwertig bereitgestellt werden. Es ist außerdem zu bedenken, dass eine Kommunikationsplattform moderiert werden muss, was Zeit braucht und daher Personalkosten verursachen kann. Auch das Ambiente vor Ort kann nicht ausreichend über den Computer vermittelt werden, selbst nicht in Form eines digitalen 3D-Rundgangs.

Als weiterer Nachteil stellen sich für die Veranstalter*innen die entgangenen Einnahmen, die während einer Kulturveranstaltung, z.B. Vernissage, erwirtschaftet werden, heraus (z.B. freie Spenden). Werden Kulturräume online vermittelt, gehen die Besucher*innen oft davon aus, diese gratis zur Verfügung gestellt zu bekommen und sind häufig nicht wirklich bereit dafür zu bezahlen. Ein weiterer Nachteil besteht im Einnahmeverlust von Besitzer*innen von Kulturräumen und Ausstellungsräumen, da die Dauer der Anmietung der Räumlichkeiten sehr kurz sein kann.

FALLSTRICKE

- Aus rechtlicher Sicht ist vor der Erstellung der digitalen Ausstellung darauf zu achten, dass eine Einverständniserklärung vom Künstler*innen vorliegt, die bestätigt, dass die Bilder kostenlos im Internet zur Schau gestellt werden dürfen
- Beim Abfotografieren sollten optimale Lichtverhältnisse vorherrschen und am besten vorab eingestellt werden, um unnötige Doppelarbeiten zu vermeiden (z.B.: wenn man während es Einpflegens der Bilder erkennt, dass diese unscharf bzw. zu dunkel sind)
- Bei der Erstellung des virtuellen Raumes über „WordPress“ sollte man sich durch Ausprobieren verschiedener Plugins an das beste Ergebnis herantasten
- Wenn man sich dafür entscheidet, eine Galerie oder Ausstellungsstätte für eine kurze Zeitspanne zu mieten, empfiehlt es sich, den Umgang mit der 3D Kamera vorher auszuprobieren und zu üben
- Besucher*innen der Ausstellung müssen über eine stabile Internetverbindung verfügen, da die Bilder sonst nicht schnell geladen werden können, was das Erlebnis negativ beeinflusst



CHECKLISTE

VOR DER VERANSTALTUNG

- Organisation eines Ausstellungsraumes
- Anmietung des Ausstellungsraums (circa 2 Tage)
- Aufhängen der Bilder unter optimalen Lichtverhältnissen
- Organisation einer 3D-Kamera (Kauf oder Miete) und einer Handykamera/ Digitalkamera
- Arbeitscomputer und stabile Internetverbindung
- Einholen einer Einverständniserklärung des Künstlers/ der Künstlerin
- Erstellung der 3D Ausstellung mit Hilfe der 2 Kameras
- Logos von Unterstützer*innen, Sponsoren, Fördergeber*innen einfügen
- Informationen zu Künstler*innen einholen (Vita, Webauftritte etc)

WÄHREND DER VERANSTALTUNG

- Ausreichende Bewerbung über verschiedene Kanäle (Zeitungen, social media,...)
- Feedback der Besucher einholen/ annehmen und mögliche Änderungsvorschläge adaptieren

NACH DER VERANSTALTUNG

- Feedback der Besucher einholen
- Ergebnisanalyse durchführen (Auswertung der Besuchszahlen, etc.)
- Abhängen der Bilder im Ausstellungsraum (kann auch bereits nach der Erstellung des virtuellen Raumes erfolgen)
- Follow-up Projekte planen (z.B. Erweiterung der Ausstellung durch neue Bilder, Erstellung eines Onlineshops etc)



LIVE AUFNAHME HIP-HOP KONZERT

Für dieses digitale Event wurde ein Live-Mitschnitt eines Hip-Hop Konzerts in unseren Veranstaltungsräumlichkeiten aufgenommen. Als Aufnahmegерäte dienten eine statische Digitalkamera (DSLR) im hinteren Bereich des Konzertsaals sowie Handy-Aufnahmen von vier Gästen, die gebeten wurden, das Event mit ihren Handycameras aus dem Publikumsraum aus mitzufilmen. Gleich nach dem Konzert wurden die verschiedenen Aufnahmen noch vor Ort von den Geräten auf ein externes Speichermedium überspielt und aus dem Material in weiterer Folge ein Zusammenschnitt erstellt. Die Tonspur wurde separat aufgenommen und nach einiger Nachbearbeitung über den Originalton des Videos gelegt. Das fertige Video wurde auf unseren YouTube Kanal gestellt und auf unserer Website geteilt. Durch die Ich-Perspektive der Handycameras aus dem Publikumsraum sollte den Zusehern ein subjektives Gefühl des Konzerterlebnisses vermittelt werden - so als wären sie selbst dabei gewesen.

train2sustain.net/live-recording-hip-hop-concert

WICHTIGSTE FAKTEN



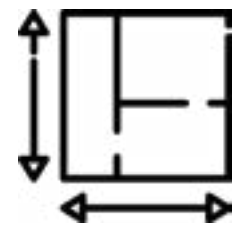
Kunstform

Musik



Zielgruppe

Musikinteressierte Menschen



Räumliche Anforderungen

Konzertraum mit Bühne



Ausrüstung

Handys, Musikanlage (Tonanlage, Mischpult, Mikrophone), Digitalkamera, Lichtanlage, Laptop/Computer



Personalaufwand

H von HHH



Software

Logic Pro (Musikprogramm von Apple), Adobe Premiere Pro (Videoschnittprogramm), DMX Control (Lichtsteuerung Bühnenlicht)



Finanzieller Aufwand

€ von €€€

Ausrüstung

Für die Abhaltung des Konzerts benötigt man einen Konzertraum mit guter Akustik, eine Musikanlage mit Boxen, Mischpult, Mikrophone sowie eine Lichtanlage. Für die Aufnahme wird eine Fixkamera aufgestellt, die sich am hinteren Ende des Konzertraums befindet und das Konzert in der Einstellung „Totale“ aufnimmt. Dafür wurde eine Digitalkamera verwendet, es funktioniert aber auch mit einer guten Handykamera. Die Fixkamera soll als „rote Faden“ für den Schnitt dienen und ein Gefühl für den Konzertraum vermitteln. Wenn die Einstellungen für den Sound und die Beleuchtungen erledigt sind, und die Fixkamera platziert wurde, kann das Event beginnen. Die Gäste werden nun gebeten, das Livekonzert aus der Ich-Perspektive mit ihren Handys mitzufilmen. Nach dem Konzert wird das gesammelte Bild- und Tonmaterial mit den unten genannten Softwareprogrammen weiter bearbeitet.

Fähigkeiten

Für die Videoaufnahmen sind wenige bis keine Vorkenntnisse notwendig. Die Musikeinstellungen (Toneinstellungen, Lautstärke Tonmitschnitt über Mischpult) werden von den Musikern im

Idealfall selbst durchgeführt. Lediglich eine Person sollte Grundkenntnisse für die Beleuchtung der Bühne und die Aufstellung der Fixkamera haben. Die Handyaufnahmen werden von Freiwilligen durchgeführt, die in der Regel sehr gut mit den Videofähigkeiten ihrer Handys vertraut sind. Für den Videoschnitt sind gewisse Grundkenntnisse gewiss von Vorteil. Die notwendigen Kenntnisse können aber auch über diverse Tutorials, die auf „You Tube“ verfügbar sind, erlernt werden.

Software

Für den Originaltonmitschnitt (über das Mischpult) wurde das Musikprogramm „Logic“ von Apple verwendet. Die Lichtsteuerung erfolgte über „DMX Control“. Für den Videoschnitt wurde das Schnittprogramm „Premiere Pro“ von Adobe verwendet. Die Programme Logic und Premiere Pro sind kostenpflichtig, DMX Control ist als Freeware verfügbar. Alternativ gibt es auch kostenlose Tonaufnahme- und Videoschnittprogramme, die jedoch meist gewisse funktionelle Einschränkungen im Vergleich zu den kostenpflichtigen Programmen aufweisen.



VOR & NACHTEILE

Einer der Vorteile des Live-Mitschnitts aus verschiedenen Perspektiven ist, dass Personen, die sich das Video ansehen, das Gefühl einer subjektiven Teilnahme an dem Event haben. Durch die Aufzeichnung mit Handys aus der Ich-Perspektive lässt sich die Stimmung einer Live-Veranstaltung gut transportieren und ein abwechslungsreicher Schnitt aus unterschiedlichen Perspektiven erstellen. Ein ähnlicher Mitschnitt aus verschiedenen Blickwinkeln mit einem professionellen Kamerateam wäre um ein Vielfaches aufwendiger und würde zudem hohe Kosten verursachen. Die meisten Menschen kennen sich inzwischen sehr gut mit ihren Handykameras aus und können so auch sehr gute Mitschnitte produzieren. Dadurch verringern sich die Kosten im Vergleich zu einem professionellen Kamerateam erheblich. Zudem liefern viele Smartphones heutzutage schon eine sehr ansehnliche Videoqualität mit hohen Auflösungen und Funktionen wie Bildstabilisierung.

Als Nachteil ist eindeutig die soziale Komponente zu betrachten. Obwohl mit Hilfe der Aufnahme aus der Ich-Perspektive ein Gefühl der subjektiven Teilnahme vermittelt werden soll, kann dies nicht mit einer physischen Teilnahme vor Ort verglichen werden, da die Atmosphäre nie vollständig digital eingefangen werden kann. Auch hinsichtlich des Mitschnitts können sich Probleme ergeben. Man bekommt die Videos von den Handykameras in sehr unterschiedlicher Qualität (unterschiedliche Farbtöne, Helligkeit, Auflösung, Ton; Bsp. Bildqualität: 4K zu HD) und es kann in der Nachbearbeitung dann recht mühsam sein, daraus ein „rundes Ganzes“ entstehen zu lassen.



FALLSTRICKE

- Aus rechtlicher Sicht ist vor dem Hochladen des Livekonzertes darauf zu achten, dass eine Einverständniserklärung der Musiker vorliegt, die bestätigt, dass das Konzert kostenlos im Internet ausgestrahlt werden darf.
- Die Handyaufnahmen sollen gleich vor Ort gesammelt und auf einen Datenträger kopiert werden, da es sonst passieren kann, dass man die Aufnahmen in mühevoller Arbeit von den Leuten anfordern muss.
- Am besten stimmt man im Vorfeld kurz ab, welche Handyeinstellungen auf den verschiedenen Geräten gewählt werden, damit die Ton- und Bildqualität nicht so starke Unterschiede aufweist.



CHECKLISTE

VOR DER VERANSTALTUNG

- Organisation eines Konzertraumes mit ausreichender Beleuchtung
- Organisation einer Musikanlage, falls diese nicht von den Musikern zur Verfügung gestellt wird
- Organisation einer Digitalkamera
- Organisation von ein paar (in unserem Fall vier) Freiwilligen, die das Konzert mit ihren Handykameras mitfilmen
- Einverständniserklärung der Musiker

WÄHREND DER VERANSTALTUNG

- Ausreichende Bewerbung über verschiedene Kanäle
- Feedback der Besucher einholen und mögliche Änderungsvorschläge adaptieren

NACH DER VERANSTALTUNG

- Feedback der Besucher einholen
- Ergebnisanalyse durchführen (Auswertung wie viele Personen das Video angesehen haben, etc.)



Jeden Tag ein neues Video!



**artmine.at/
adventkalender**

Mit unserem online Adventkalender wollen wir euch die Adventzeit versüßen! Hinter jedem Türchen wartet ein Überraschungsvideo auf euch, und jeden Tag geht ein neues Fenster auf. Um zu unserem online Adventkalender zu gelangen, braucht ihr nur mit der Handykamera den nebenstehenden QR-Code zu scannen oder die Webadresse einzugeben. Wir wünschen euch eine schöne Adventzeit!



DIGITALER ADVENTKALENDER

Bei dem Event handelte es sich um einen Online-Adventkalender, der über die „art mine“-Homepage, einen Link in den Sozialen Medien sowie über einen QR Code auf Flyern erreicht werden konnte. Jeden Tag von 01.12.2021 bis 24.12.2021 wurde ein neues Fenster geöffnet, mit einem musikalischen oder literarischen Beitrag von lokalen Künstlern. Die Beiträge dauerten im Schnitt 3-5 Minuten. In Summe gab es 24 Videos von 18 verschiedenen Künstlern, die von den Besuchern angesehen werden konnten.

<https://www.train2sustain.net/culture-advent-calender/>

WICHTIGSTE FAKTEN



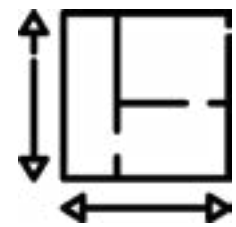
Kunstform

Musik und Geschichtenerzählung



Zielgruppe

Musikinteressierte Menschen > 20 Jahre



Räumliche Anforderungen

Aufnahmeort



Ausrüstung

Kamera, Mikrophon, Computer



Personalaufwand

HHH von HHH



Software

Adobe Premiere Pro, Word Press



Finanzieller Aufwand

€€ von €€€

Ausrüstung

Für die Aufnahmen müssen ein Raum mit guter Akustik und guten Lichtverhältnissen, eine Kamera und Mikrofone zur Verfügung stehen. Einige Künstler haben selbst aufgenommene Beiträge geschickt. Dazu haben sie meist einfach ihr Mobiltelefon verwendet. Für jene, die ihre Videos nicht selbst aufnehmen konnten/ wollten haben wir angeboten, die Videos vor Ort in unserem Kulturzentrum mit unserem eigenen Equipment aufzunehmen. Die Videos lassen sich bereits mit einfacher Ausrüstung erstellen (auch mittels Handykamera), allerdings empfiehlt es sich, den Ton gesondert aufzuzeichnen, um eine bessere Qualität zu gewährleisten. Es stellte sich heraus, dass die Tonqualität bei einer einfachen Handyaufnahme sehr schlecht ist. Weiters wird ein Computer mit Internetverbindung für die Übermittlung der Beiträge, für die weitere Bearbeitung und letztlich für die Erstellung des Adventkalenders auf der Homepage sowie für das Hochladen der Videos benötigt.

Fähigkeiten

Das Herzstück des Projektes setzt sich aus den Beiträgen der Musiker und Geschichtenerzähler zusammen, dh. deren künstlerischen Fähigkeit-

en, die das Ganze zu einem wunderbaren kulturellen Erlebnis machen. Weiters sind gute organisatorische Fähigkeiten notwendig, um das Einlangen fertiger Videobeiträge sowie die Aufzeichnung der Videos vor Ort und die Weiterbearbeitung zeitnah zu koordinieren. Die Aufnahmen und weitere Zusammenstellung des digitalen Adventkalenders auf der Homepage kann von einer Person durchgeführt werden. Es sind gewisse Vorkenntnisse notwendig, wie ein korrekter Umgang mit Kamera, Tonaufzeichnungsgeräten (Mikrofon) und den Softwareprogrammen zur Bearbeitung der Videos und zur Implementierung auf der Homepage.

Software

Zur Nachbearbeitung der Videos, die von den Künstlern übermittelt wurden, wurde die Software „Adobe Premiere Pro“ verwendet. Das Programm Adobe Premiere Pro ist kostenpflichtig, es gibt aber kostenlose Alternativen. Die Erstellung der Website erfolgte mit der gratis zur Verfügung stehenden CMS-Plattform „WordPress“. Hier sind grundlegende HTML-Programmierungsfähigkeiten notwendig, um über die individuelle Einstellung „I-Frame“ die Einbindung der Videos durchzuführen. Für das Hochladen der

Videos, empfiehlt es sich einen eigenen YouTube-Kanal anzulegen, anstatt die Videos direkt auf die eigene Homepage zu laden. Der Grund: Bei vielen gleichzeitigen Zugriffen auf den online Adventkalender, kann es passieren, dass die Bandbreite der eigenen Homepage nicht ausreicht, um den hohen Traffic zu bewältigen, was im schlimmsten Fall zu einem Crash des Servers führen kann, jedenfalls aber die Ladedauer der Videos beträchtlich erhöht.



VOR & NACHTEILE

Ein wesentlicher Vorteil des digitalen Adventkalenders ist, wie bei allen digitalen Medien und wie bereits bei den virtuellen Ausstellungen erwähnt, eine große Erreichbarkeit verschiedenster Besuchergruppen und keine zeitliche und örtliche Bindung an einen Veranstaltungsort. Weiters fördert der digitale Adventkalender den Bekanntheitsgrad regionaler Künstlerinnen und Künstler. Da es sich um Kurzvideos handelt und jedes Video eine Überraschung darstellte, werden die Besucher auch mit musikalischen Richtungen konfrontiert, auf die sie grundsätzlich womöglich wenig Augenmerk gelegt hätten. Dadurch kann das Interesse geweckt werden, sich auch mit anderen musikalischen Richtungen auseinander zu setzen. Durch die Vielzahl der Videos (24 Fenster können geöffnet werden) kann man auch eine große musikalische/erzählerische Vielfalt präsentieren. Aufgrund der regelmäßigen Besuche auf der Homepage (da jeden Tag ein neues Fenster geöffnet wurden), wurden die Besucher auch laufend über die derzeitigen Aktivi-

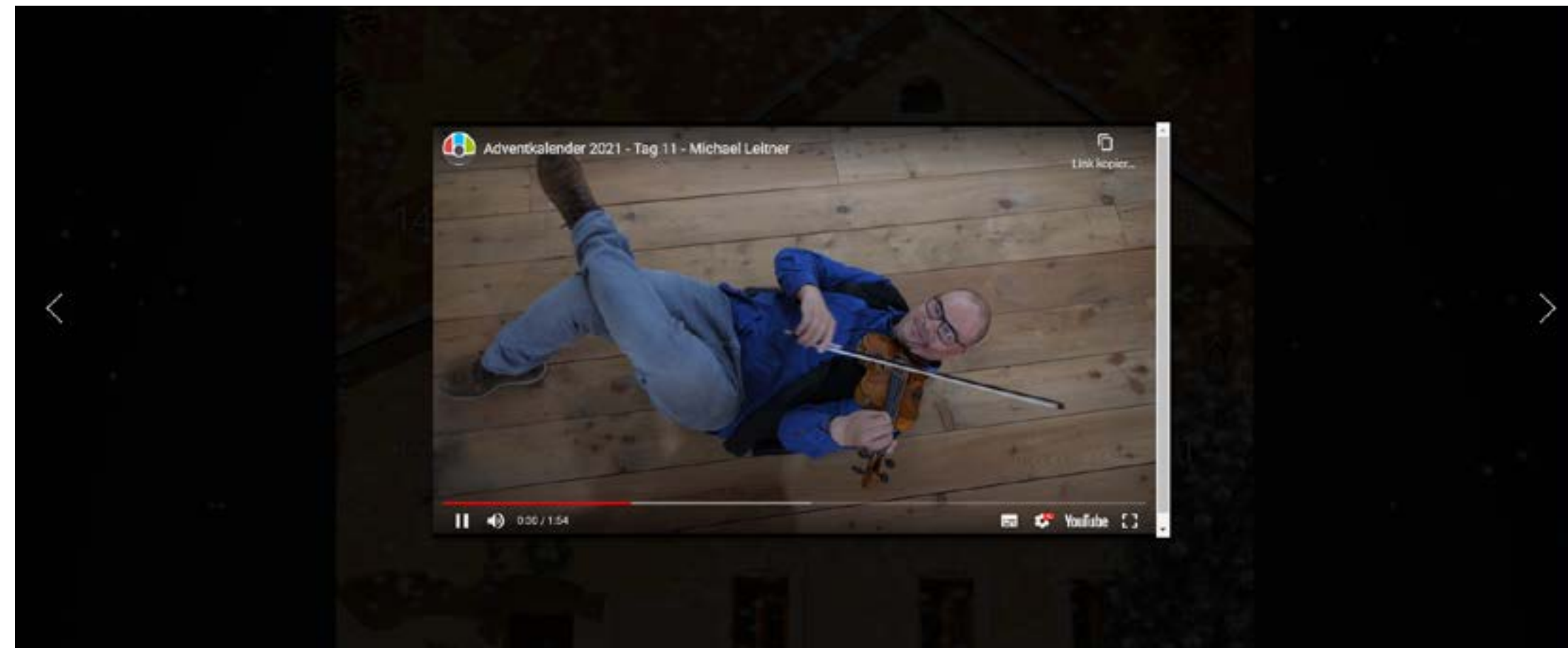
täten des Vereins informiert.

Ein Nachteil digitaler Musik-/Literaturbeiträge ist, dass das Ambiente, die Stimmung und der soziale Austausch im Gegensatz zu Live-Auftritten fehlen. Weiters ist man auf die Beiträge und die rechtzeitige Zusage der Videos durch die Künstler angewiesen und die übermittelten Videos haben oft eine sehr unterschiedliche Qualität (auch mit unzureichender Bild- und Tonqualität), die angepasst werden muss und daher zu großen Nachbearbeitungszeiten führen kann. Außerdem ist die Bewerbung dieser Form der digitalen Kunstvermittlung recht aufwendig, wenn man eine hohe Besucherzahl erreichen will. Oft denken die Leute nicht mehr daran, sich die Videos in den nächsten Tagen wieder anzusehen, wenn sie nicht erinnert werden (z.B. bei Vorhandensein der Kontaktdaten durch Erinnerungsemails oder über Social Media).



FALLSTRICKE

- Zeitnahe Organisation der Räumlichkeiten, des Equipments und der Beiträge der Künstler (dies ist besonders wichtig, damit man die zugesendeten Videos noch rechtzeitig hinsichtlich Bild- und Tonqualität überprüfen und etwaige Neuaufnahmen oder Änderungen vornehmen kann).
- Es empfiehlt sich, den Künstlern, die selbst aufnehmen wollen, vorher eine schriftliche Anweisung hinsichtlich der Mindestanforderungen an die Videoaufnahme zu schicken (Bild-/Tonqualität, Videoformat (z.B. Handy quer halten!)). Dies kann viel Nachbearbeitungszeit sparen.
- Die Videos sollten nicht über den eigenen Server geladen werden, da dies oft die eigene Serverkapazität übersteigt (daher Verlinkung mit „YouTube“)



CHECKLISTE

VOR DER VERANSTALTUNG

- Auswahl eines geeigneten Aufnahmeortes (gute Akustik)
- Organisation von Kamera (oder Handykamera) und Mikrofonen
- Arbeitscomputer und stabile Internetverbindung
- Organisation von Beiträgen oder Musikern/Geschichtenerzählern, die sich bereiterklären einen Videobeitrag zu leisten

WÄHREND DER VERANSTALTUNG

- Ausreichende Bewerbung über verschiedene Kanäle (Erinnerungsemail, Social Media)
- Feedback der Besucher einholen und mögliche Wünsche umsetzen

NACH DER VERANSTALTUNG

- Feedback der Besucher einholen
- Ergebnisanalyse durchführen (Auswertung der Besuchszahlen, etc.)
- Rückmeldung an Künstler über den Erfolg des Projektes und Austausch über weitere Zusammenarbeit



Abraham Batzin Navichok
Guatemala

 *Webende Frau*

SEE THE BIG PICTURE AUSSTELLUNG IM ÖFFENTLICHEN RAUM

Die Ausstellung „See the Big Picture“ wurde bereits in anderer Form digitalisiert. Bei diesem Event wurden die Bilder auf PVC-Plänen gedruckt und im öffentlichen Raum ausgestellt. Dazu wurden insgesamt 97 Bilder der „See the Big Picture“-Reihe ausgewählt (jeweils vier Bilder pro Pläne) und für die Besucher zur Schau gestellt. Unter jedem Foto befindet sich ein QR-Code, der gescannt werden kann. Damit kommt man auf die „See the Big Picture“-Website, wo man die Hintergrundinformationen zu den Bildern und den Künstlern abrufen kann.

<https://www.train2sustain.net/see-the-big-picture-exhibition-in-public-space>

WICHTIGSTE FAKTEN



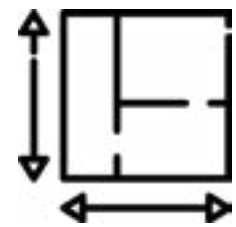
Kunstform

Bildende Kunst



Zielgruppe

Kunstinteressierte Menschen



Räumliche Anforderungen

Genug freie Fläche auf öffentlichem Raum



Ausrüstung

professionelle Digitalkamera, professionelle Fotolichter zum richtigen Ausleuchten der Bilder beim Abfotografieren, Computer, Aufhängevorrichtung für Banner



Personalaufwand

HHH von HHH



Software

Photoshop, Word Press (Elementor)



Finanzieller Aufwand

€€€ von €€€

Ausrüstung

Um die Originalbilder zu digitalisieren, ist unbedingt eine hochwertige Digitalkamera notwendig, da die Fotos für den Druck eine hohe Auflösung benötigen. Hier sollte keine Handykamera verwendet werden, da die Qualität der Fotos nicht ausreicht, um diese dann vergrößert auf einem Banner abzudrucken. Zur Bearbeitung und Formatierung der Bilder wird ein normaler Arbeitscomputer benötigt. Die Fotos werden in eine Druckvorlage eingepflegt und der Druckerei übergeben. Wie bereits erwähnt, wurden pro Banner vier Bilder aufgedruckt. Für die Ausstellung im öffentlichen Raum wird dann noch eine Aufhängevorrichtung für die Banner benötigt. Dazu kann man entweder eigene Rahmen bauen lassen, oder die Banner wie in unserem Fall an bereits bestehenden Strukturen anbringen. Für den Besuch der Ausstellung wird ein Handy mit QR-Code App benötigt, um damit den weiterführenden Link auf die Homepage öffnen zu können.

Fähigkeiten

Für das Abfotografieren der Bilder sind sehr gute Kenntnisse im Umgang mit einer Digitalkamera sowie die Verfügbarkeit von profes-

sionellem Lichtequipment notwendig. Da die Fotos für den Druck eine sehr hohe Qualität aufweisen müssen, wurden die Fotos nicht von uns selbst angefertigt, sondern ein professioneller Fotograf engagiert. Für das Einpflegen der fertigen Fotos in die Druckvorlage sind lediglich Grundkenntnisse des Softwareprogramms „Photoshop“ notwendig. Für die Erstellung der QR Codes und die Gestaltung der weiterführenden Informationen auf der Website sind Grundkenntnisse mit der CMS Plattform „Word Press“ ausreichend.

Software

Für die Nachbearbeitung der Fotos, die Erstellung der QR-Codes und die Gestaltung der Websites mit den Hintergrundinformationen wurden verschiedene Programme verwendet. Das kostenpflichtige Programm „Photoshop“ von Adobe wurde zur Erstellung der Banner verwendet. Mit Hilfe dieses Programms wurde eine grafische Druckvorlage erstellt und die fertigen Fotos darin eingefügt. Die einzelnen Seiten mit den Hintergrundinformationen zu den Künstlern wurde mittels der CMS Plattform „Word Press“ auf der Projekthomepage see-the-big-picture.com erstellt. Konkret wurde das Plugin „Elemen-

tor“ verwendet (eine graphische Bedienoberfläche zur Gestaltung von Websites). Für jeden Künstler wurde so eine eigene Seite mit individueller URL erstellt und diese im Anschluss in einen QR Code umgewandelt. Der QR-Code wurde dann unter das zugehörige Bild auf dem Banner mitgedruckt.



VOR & NACHTEILE

Einer der Vorteile der Ausstellung auf Banner im öffentlichen Raum ist die große Erreichbarkeit verschiedenster Besuchergruppen. Die Ausstellung kann bereits im Vorbeigehen die Blicke auf sich ziehen und auch Menschen zufällig erreichen, die so eine Ausstellung von selbst nicht besucht hätten. Weiters kann die Ausstellung inmitten der Pandemie und anhaltender Lock-downs leichter durchgeführt werden, weil hier die Abstandsregeln besser einzuhalten sind und das „Event“ im Freien stattfindet. Ein weiterer großer Vorteil ist, dass die Banner leichter zu befestigen sind als die Originalbilder, und die Gefahr durch Beschädigungen gering ist. Die Banner sind überdies leicht reproduzierbar und können an mehreren Orten gleichzeitig angebracht werden. Auch die Hintergrundinformationen auf der Website können während der Ausstellung geändert bzw. im Nachhinein noch ergänzt werden, da diese auf den Bannern nicht fix mitgedruckt wurden.

Als Nachteile sind auf jeden Fall der große Aufwand und die hohen Kosten zu sehen, die durch das professionelle Abfotografieren sowie den Druck auf PVC-Planen entstehen. Weiters wird eine große Fläche im öffentlichen Raum benötigt, dh. man muss sich genau mit den Gemeinden hinsichtlich der Genehmigungen zur Nutzung verschiedener Freiflächen abstimmen. Obwohl die Bilder in sehr guter Qualität abgebildet werden, kann ein Foto trotzdem nicht den gleichen Eindruck vermitteln wie das Originalbild (durch eine gute Beleuchtung der Originalbilder können Details noch besser hervorgehoben werden). Ältere bzw. technisch weniger affine Besucher könnten sich zudem schwer tun, die weiterführenden Informationen mittels QR-Code abzurufen.



FALLSTRICKE

- Genaue Abklärung, in welchem Bereich des öffentlichen Raumes die Banner mit der Aufhängevorrichtung aufgestellt werden dürfen (Genehmigungen)
- Einverständnis der Künstler, dass ihre Bilder reproduziert werden, muss eingeholt werden
- Die Fotos müssen eine sehr gute Auflösung für den Druck haben



CHECKLISTE

VOR DER VERANSTALTUNG

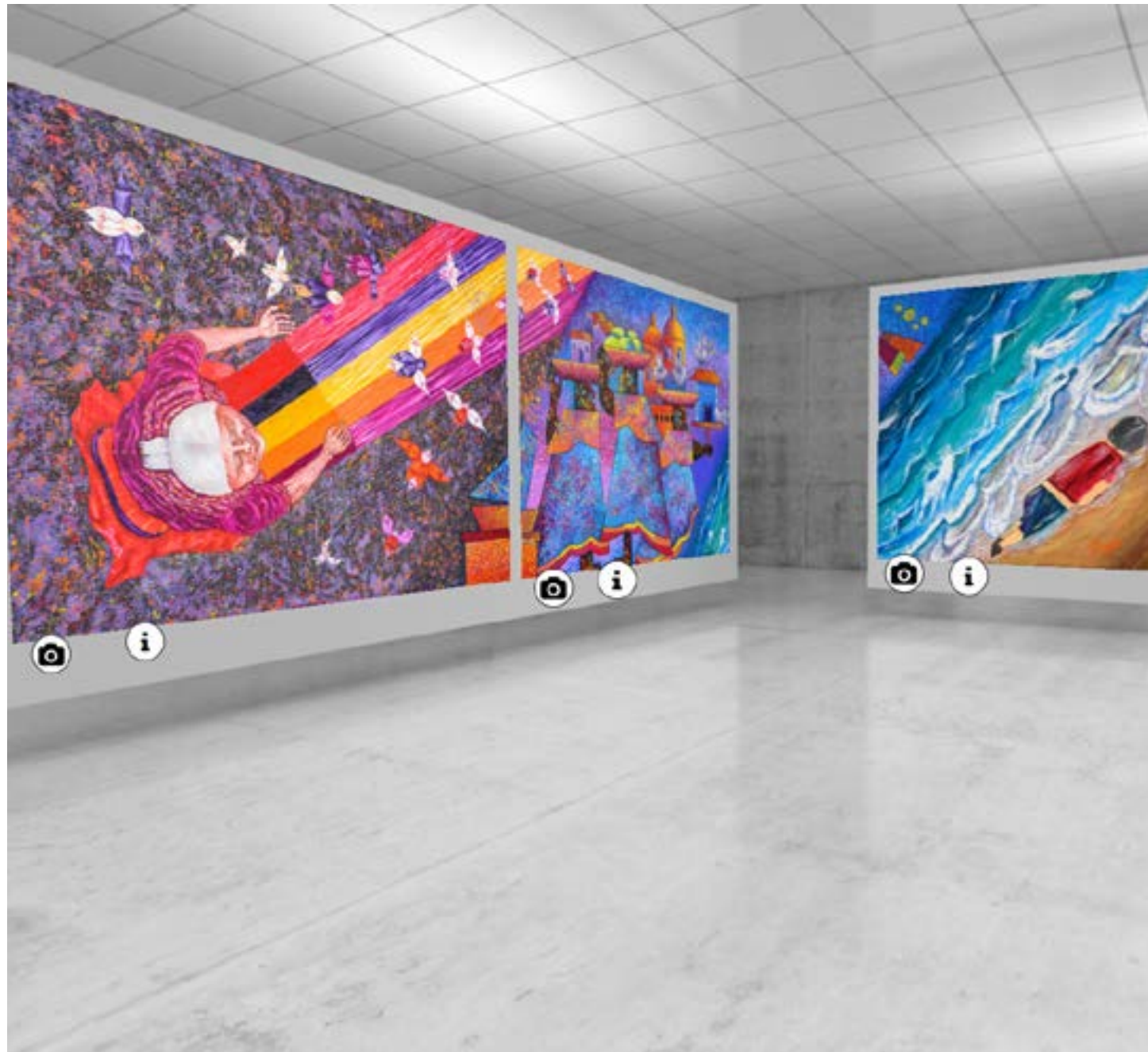
- Organisation einer Freifläche im öffentlichen Raum und gute Abstimmung mit den Gemeinden
- Organisation eines professionellen Fotografen
- Organisation eines professionellen Fotografen
- Einverständniserklärung der Künstler

WÄHREND DER VERANSTALTUNG

- Ausreichende Bewerbung über verschiedene Kanäle
- Feedback der Besucher einholen und mögliche Änderungsvorschläge adaptieren
- Auftretende Zusatzinformationen zu den Bildern/Künstlern auf den Websites ergänzen

NACH DER VERANSTALTUNG

- Feedback der Besucher einholen
- Ergebnisanalyse durchführen (Auswertung wie viele Personen das Video angesehen haben, etc.)
- Überprüfung der Banner auf Beschädigungen (Einsatz bei weiteren Veranstaltungen)



SEE THE BIG PICTURE VIRTUELLE AUSSTELLUNG

Für das internationale Kunstprojekt „See the Big Picture“ wurde eine digitale Version der Ausstellung erstellt. Um das internationale Kunstprojekt auch einer breiteren Besucherzahl zur Verfügung zu stellen und die Sichtbarkeit des Projekts zu erhöhen, wurden die Bilder in einen virtuellen Ausstellungsraum eingepflegt.

Der virtuelle Ausstellungsraum eignet sich besonders für das Projekt, da „the big picture“ laufend erweitert wird und neue Bilder hinzukommen. Die Ausstellungsbesucher*innen können die einzelnen Bilder im Großformat betrachten, sowie Informationen zu den einzelnen Kunstwerken und Künstler*innen öffnen.

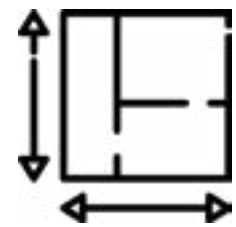
<https://www.train2sustain.net/digital-art-gallery-see-the-big-picture>

WICHTIGSTE FAKTEN



Kunstform

Bildende Kunst



Räumliche Anforderungen

keine



Personalaufwand

HH von HHH



Finanzieller Aufwand

€€ von €€€



Zielgruppe

Kunstinteressierte Menschen, bildende Künstler*innen, Kulturvereine, Veranstalter*innen von Ausstellungen



Ausrüstung

Handykamera oder Digitalkamera, Computer, Internetverbindung



Software

WordPress, Plugin iPanorma 360

Ausrüstung

Seitens der Veranstalter*innen oder der Künstler*innen ist lediglich einfach zu erhaltendes Equipment erforderlich. Man benötigt nur eine Handycamera oder Digitalkamera, um Detailfotos der Bilder zu erstellen. Um die Qualität dieser Fotos zu erhöhen, kann eine gute Beleuchtung der Bilder notwendig sein (z.B. Scheinwerfer, Spots,...). Zur Erstellung des virtuellen Raumes ist seitens der Veranstalter*innen oder Künstler*innen ein durchschnittlich leistungsstarker PC mit stabiler Internetverbindung notwendig. Die Besucher*innen können bei durchschnittlicher Internetverbindungsqualität über PC oder Smartphone in den virtuellen Raum einsteigen und sich durch die Ausstellung „klicken“. Der Aufbau der virtuellen Ausstellung ist einfach und auch für wenig versierte Internetnutzer*innen leicht zu verstehen.

Fähigkeiten

Für die Erstellung der virtuellen Ausstellung sind grundsätzliche EDV-Vorkenntnisse notwendig und das Projekt kann von einer Person durchgeführt werden. Um den virtuellen Raum zu erstellen, wurde die CMS-Plattform „WordPress“ verwendet. Der virtuelle Raum kann als Template

aus dem Internet heruntergeladen. Dadurch erspart man sich den Aufwand, den virtuellen Raum selbst gestalten zu müssen, was unzählige Arbeitsstunden sowie gute Grafik-Kenntnisse erfordern würde. Je nach Anforderungen kann man zwischen gratis und kostenpflichtigen Templates wählen. Wir haben uns für ein kostenpflichtiges Template entschieden, da dieses für uns visuell am ansprechendsten war. Die Plattform „WordPress“ stellt darüber hinaus viele Plugins gratis zur Verfügung mit deren Hilfe man bereits zahlreiche Gestaltungsmöglichkeiten hat. Die notwendigen Programmierkenntnisse sind gering und die Bedienung kann schon in wenigen Stunden intuitiv erlernt werden. Da es sich um eine sehr häufig verwendete und beliebte Plattform handelt gibt es auch zahlreiche Tutorials auf Plattformen wie „YouTube“, die beim Erlernen der zu verwendenden Tools unterstützen können.

Software

Wie bereits erwähnt, wurde der virtuelle Raum mit „WordPress“ gestaltet. Das dafür verwendete Plugin war „I-Panorama“, welches kostenlos zur Verfügung steht, nur das Template für den virtuellen Raum musste angekauft werden.

Die Erstellung des Raumes erfolgte dann mittels „Drag and Drop“-Prinzip, indem die Fotos Schritt für Schritt in den Raum eingepflegt wurden. Etwas aufwendiger stellte sich die Anpassung der 2D-Fotografien, die mittels Handycamera oder Digitalkamera erstellt wurden, in den virtuellen 3D-Raum dar. Diese Anpassungsfunktion ist im Plugin enthalten, muss aber für jedes Bild extra durchgeführt werden, was jedenfalls zeitaufwändiger ist als bei der Erstellung eines 3D-Ausstellungsraumes. Beim 3D Ausstellungsraum werden vor Ort reale Fotoaufnahmen aus einem bestimmten Winkel gemacht, was bedeutet, dass der Betrachtungswinkel und die perspektivische Verzerrung der Bilder in den Fotos bereits enthalten sind. Beim virtuellen Ausstellungsraum muss diese optische Verzerrung erst simuliert werden.

VOR & NACHTEILE

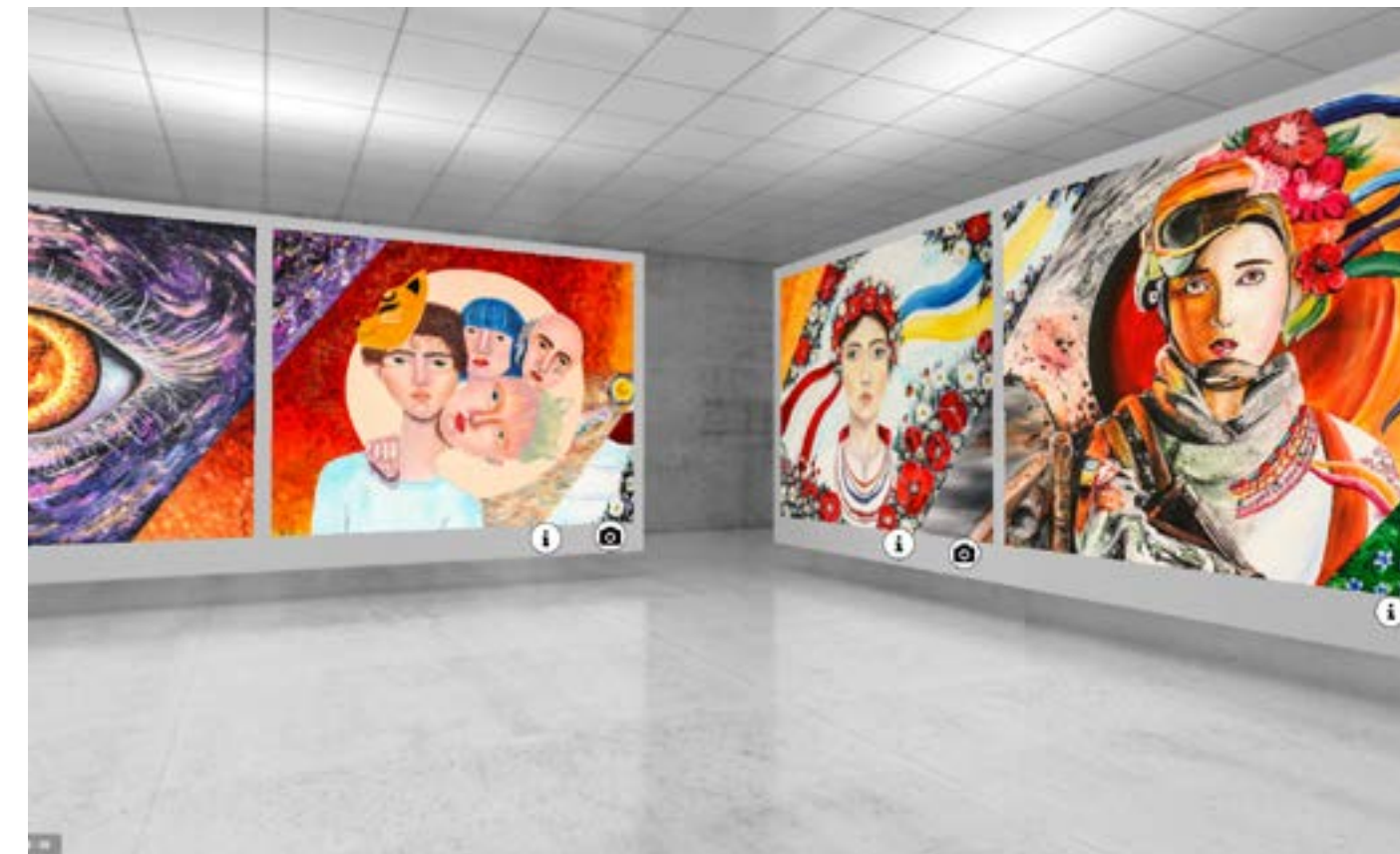
Ein wesentlicher Vorteil der virtuellen Ausstellung ist die größere Erreichbarkeit verschiedenster Besuchergruppen. Da man örtlich und zeitlich nicht eingeschränkt ist und der virtuelle Raum jederzeit besucht werden kann, wird dieses Angebot auch öfter wahrgenommen, als bei einem fixen Ort mit Öffnungszeiten. Das Onlineangebot wird auch besser von der jüngeren Generation angenommen, die eher mit einer digitalen Version von Kulturvermittlung vertraut ist. Außerdem entfallen Miet-, Personal- und Betriebskosten, was eine virtuelle Ausstellung zu einer kostengünstigen Alternative im Vergleich zu Vorort-Ausstellungen macht. Ein weiterer großer Vorteil ist, dass als Vorarbeit lediglich die Bilder systematisch abzufotografieren sind, denn digitaler Raum lässt sich beliebig oft erweitern. Gerade für stetig wachsende Ausstellungen wie „See the big picture“ oder wachsende Oeuvres ist diese virtuelle Ausstellungsart ideal. Es muss weder ein Ausstellungsraum vorhanden sein (oder für Publikum geöffnet sein), noch müssen

Bilder tatsächlich aufgehängt werden, wodurch ein Großteil der Arbeitszeit und vor allem Mietkosten eingespart werden kann. Um die Reichweite und den weiteren Nutzen der virtuellen Ausstellung zu erhöhen, empfehlen wir, die Informationen der Künstler*innen ständig upzudaten und mit den eigenen Webauftritten zu verlinken.

Als Nachteil der virtuellen Ausstellung ist jedenfalls die nicht vorhandene soziale Komponente zu betrachten. Es kann unter den Besucher*innen und Künstler*innen kein Austausch zu den Bildern stattfinden, was den Online-Besuch zu einem eher passiven Erlebnis macht. Es ist digital schwer nachzuempfinden, wie ein Bild auf die Betrachter*innen in natura wirkt. Dies kann die Wahrscheinlichkeit, Kunstwerke letztendlich zu verkaufen, verringern.

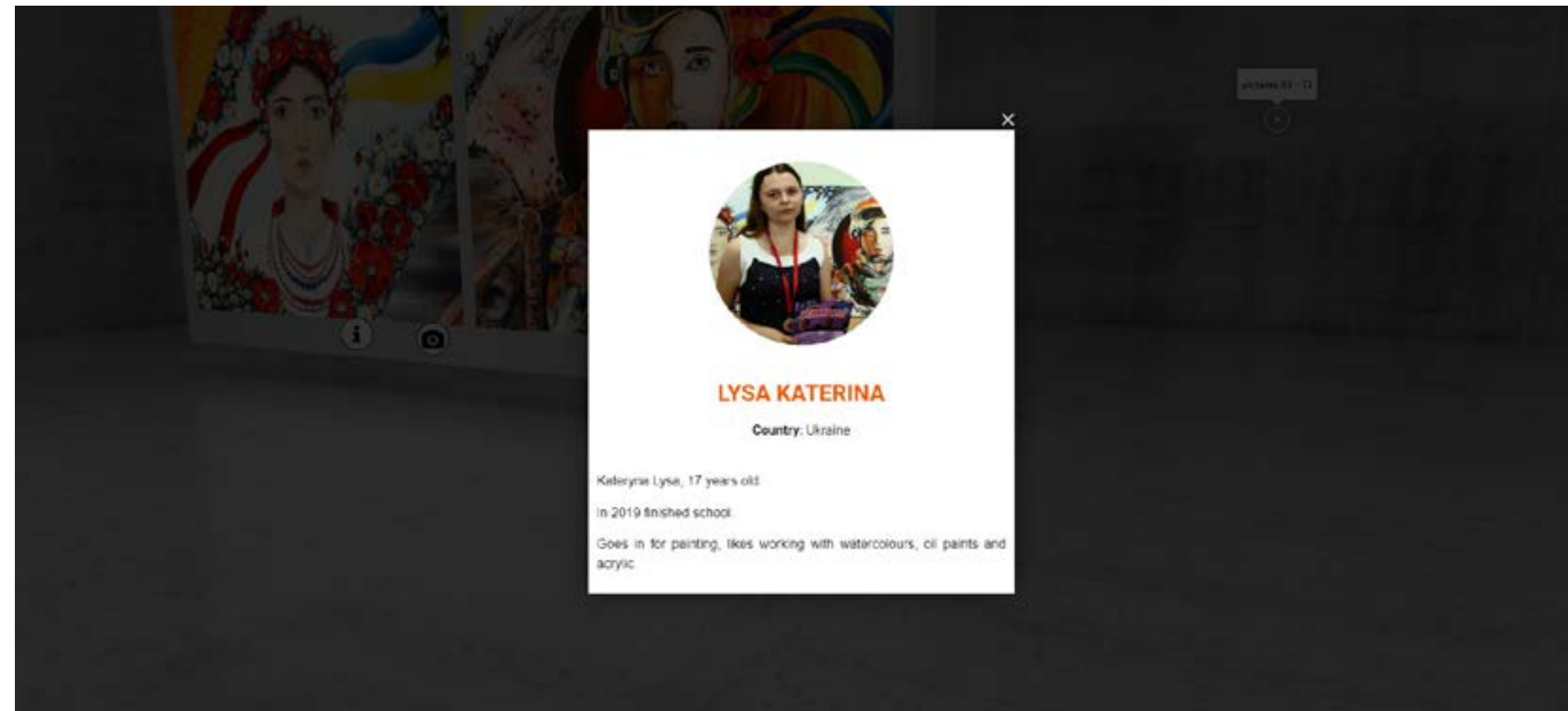
Als weiterer Nachteil stellt sich für die Veranstalter*innen von Ausstellungen die entgangenen Einnahmen heraus (z.B. freie Spenden bei Events wie Vernissagen). Werden Kulturinhalte

online vermittelt, gehen die Besucher*innen oft davon aus, diese gratis zur Verfügung gestellt zu bekommen und sind selten bereit, dafür zu bezahlen. Veranstalter*innen müssen sich also die Frage stellen, ob sich die zeitliche und finanzielle Investition lohnt, wenn die virtuelle Ausstellung nicht mit einem Onlineshop kombiniert wird.



FALLSTRICKE

- Aus rechtlicher Sicht ist vor der Erstellung der digitalen Ausstellung darauf zu achten, dass eine Einverständniserklärung der Künstler*innen vorliegt, die bestätigt, dass die Bilder kostenlos im Internet zur Schau gestellt werden dürfen
- Die Auflösung der Bilder sollte nicht zu hoch sein, damit es nicht zu langen Ladezeiten kommt.



CHECKLISTE

VOR DER VERANSTALTUNG

- Auswahl eines geeigneten virtuellen Raumes auf „Word Press“ oder ähnlicher Anbieter
- Organisation einer Handycamera oder Digitalkamera
- Abfotografieren der einzelnen Bilder in geeigneter Qualität
- Arbeitscomputer und stabile Internetverbindung sicherstellen
- Einverständniserklärung des Künstlers/ der Künstlerin einholen
- Sammeln von Informationen zu Vita, Webauftritten etc. der Künstler*innen
- Erstellen der Onlineausstellung
- Logos von Unterstützer*innen, Sponsoren, Fördergeber*innen einfügen
- Probedurchlauf der Ausstellung (Trial)

WÄHREND DER VERANSTALTUNG

- Ausreichende Bewerbung über verschiedene Kanäle
- Feedback der Besucher*innen einholen und mögliche Wünsche/ Vorschläge umsetzen
- Möglichkeit: Aufsetzen eines Onlineshops

NACH DER VERANSTALTUNG

- Feedback der Besucher*innen einholen
- Ergebnisanalyse durchführen (Auswertung der Besuchszahlen, etc.)
- Einpflegung weiterer Bilder
- Informationen zu Künstler*innen updaten



ONLINE WORKSHOPS MIT KINDERN

Die erste Online-Veranstaltung wurde im Oktober 2021 durchgeführt, live gestreamt, aufgezeichnet und gefilmt. Der Workshop handelte von Begegnungen, Konflikten und Allianzen zwischen awarischen und slawischen Stämmen während des 6. und 7. Jahrhundert n. Chr. in der Region Banat (Vojvodina) und auf der Balkan-Halbinsel. Das Besondere an diesem Workshop war die Vorstellung einer Schreib- und Erzählmethode für Pädagog:innen in Kultur- und Bildungseinrichtungen. Zuvor wurde ein Film für Pädagog:innen über diese Methode gedreht. Der Workshop wurde per Facebook-Livestream übertragen und hat über 500 Aufrufe. Aufgezeichnet wurde der Workshop sowohl mit professioneller Ausrüstung als auch mit Mobiltelefonen, also einer billigen und weit verbreiteten Technologie. Zwei Filme wurden gedreht und auf der Website des Nationalmuseums Zrenjanin veröffentlicht (Youtube-Kanal des Nationalmuseums von Zrenjanin) veröffentlicht, mit der Absicht die Filme danach als ständige pädagogische Instrument verfügbar zu haben. Während der Arbeit an diesem digitalen Event wurde erforscht, wie man alle Inhalte des Nationalmuseums Zrenjanin mit Hilfe von Livestreaming, Filmemachen und anderen interessanten Techniken (wie zum Beispiel Storytelling) präsentieren kann. Wir untersuchten auch, wie man Kulturinstitu-

tionen während einer Pandemie vorstellen kann und präsentierten Tools für Pädagog:innen.

Die Autoren des Workshops sind der Bibliothekar Vladimir Tot und der Archäologe Aleksandar Šalamon. Die Leiter des Workshops waren die Bibliothekare Tanja Graovac und Vladimir Tot. Neben archäologischen Fakten erfuhren die Kinder auch etwas über Freundschaft, Toleranz und gegenseitige Zusammenarbeit als Alternative zu Konflikten, Kriegen und Feindseligkeiten.

Der Workshop bestand aus drei Teilen. Während des ersten Teils wurden die Kinder darüber aufgeklärt, wie Exponate ins Museum kommen, wer sie untersucht und was Archäologie, Paläontologie und Geologie sind. Danach gruben die Kinder an einer improvisierten archäologischen Stätte Teile eines Skeletts aus Pappmaché aus, das sie dann zusammen mit den Leitern des Workshops, die als Archäologen fungierten, zusammensetzten. Das Skelett war eine der Hauptfiguren der Geschichte, die von Bibliothekar:innen und ehrenamtlichen Mitarbeiter:innen dieses Projekts geschrieben wurde. Das fertige Skelett wurde in einen archäologischen Raum gebracht, wo ein echtes Skelett eines awarischen/slawischen Kriegers ausgestellt ist und wo die Kinder eine Geschichte über die ungewöhnliche Freundschaft zweier junger Krieger aus verfeindeten Stämmen, ihre Abenteuer und ihre Zusammenarbeit hörten, was den zweiten Teil des Workshops darstellte. Auf die Erzählung folgte eine Präsentation über einen Videobeamer. Die Kinder wurden in die Geschichte einbezogen, indem sie Fragen stellten, Kommentare abgaben oder mit den Workshopleitern an bestimmten Stellen bestimmte Geräusche machten.

Der dritte Teil war ein Theaterworkshop. Die Kinder wurden in zwei "Stämme" aufgeteilt und sollten einen einzigartigen Gruß, Zeichen für ihren Stamm, Waffen, Werkzeuge und Waren ausarbeiten, die spezifisch für awarische oder slawische Stämme sind. Dann trafen sie sich und tauschten Grüße und Waren aus und sprachen mit den Workshop-Leiter:innen über die Vorteile von Zusammenarbeit gegenüber Konflikt.

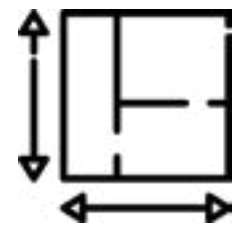
<https://www.train2sustain.net/storytelling-two-brothers-from-flat-banat>

WICHTIGSTE FAKTEN



Kunstform

Online-Storytelling-Workshop



Räumliche Anforderungen

archäologische Räume , Amphitheater im Freien/Hof



Personalaufwand

HH von HHH



Finanzieller Aufwand

€€ von €€€



Zielgruppe

Kinder (Grund-, Volksschulen), Jugendliche, Lehrer:innen, Workshopleiter:innen, Kulturschaffende, Künstler:innen



Ausrüstung

Kissen zum Sitzen auf dem Boden, Stühle, Internetzugang, Projektor, Leinwand, Laptop, Kamera, Workshop-Materialien und -Gegenstände, archäologische Werkzeuge und Objekte



Software

DaVinci Resolve v17, Wondershare Filmora v10 &11

Ausrüstung

- Bei unserem ersten Workshop hatten wir zwei Teams: Profis (DigitalStyle Studio) und unser DIY (do-it-yourself: selbstgemacht) Team:
- Das professionelle Team verwendete eine 4k Sony HD Cam hxrnx80 Digitalkamera für die Aufnahme und ein MacBook Pro mit DaVinci Resolve Software für die Videoproduktion
- Die DIY-Crew benutzte eine Handykamera der Samsung Galaxy A-Serie, einen Windows-PC mit den Programmen DaVinci Resolve und Wondershare Filmora für die Postproduktion
- Ein Epson EB-X05 Videoprojektor wurde für das Storytelling verwendet
- Für das Streaming der Veranstaltung auf der Streaming-Plattform von Facebook wurde ein Pocophone F1 Mobiltelefon verwendet, ausgestattet mit einem kardanischen Stabilisator (gimbal) eines unbekanntes chinesischen Herstellers
- Für das Streaming waren wir mit dem örtlichen Museums-Wlan verbunden, mit Geschwindigkeiten von 100/100 MBps für Download und Upload.
- Das Zielpublikum zu Hause brauchte nur

eine Internetverbindung mit einer Mindestgeschwindigkeit von 2 MBit/s

Fähigkeiten

- Erzähl- und Schreibfähigkeiten, um Geschichten über verschiedene Exponate des Museums und der Künstler:innen zu schreiben und zu erzählen
- Pädagogische Fähigkeiten für eine qualitativ hochwertige Arbeit mit Kindern. Es wäre von Vorteil, wenn man Kenntnisse über Schulprogramme und Lehrplänen hat, damit verschiedene Aspekte von Bildung und Kultur verbunden werden können
- Kenntnisse der sozialen Medien für die Organisation, Durchführung, Werbung und Vorbereitung von Online-Veranstaltungen
- Fähigkeiten zur Leitung von Workshops
- Organisations- und Netzwerkfähigkeiten für die Organisation von Workshops mit Künstler:innen, Lehrer:innen, Kurator:innen und anderen Teilnehmenden
- IT-Kenntnisse. Kenntnisse im Bereich Internet-Streaming, Video-Aufnahme/Streaming, Verwendung von geeigneter Software (für Videoproduktion und -nachbearbeitung, Streaming und Aufnahme)

Software

- Für die Videoproduktion (zur Verbreitung, Aufzeichnung und Bewerbung von Veranstaltungen) wurden hauptsächlich DaVinci Resolve v17 und Wondershare Filmora v10 und v11 verwendet, sowie Adobe Premiere
- DaVinci Resolve v17 ist eine völlig kostenlose Lösung, die in professionellen Studios eingesetzt wird. Es gibt eine kostenpflichtige Version DaVinci Resolve Studio (265 €) mit mehr gebündelten Effekten und Funktionen, aber die kostenlose Version ist voll funktionsfähig und in der Lage großartige Produkte herzustellen.
- Wondershare Filmora ist ein kommerzielles Programm, das sehr einfach zu bedienen ist und eine Vielzahl von Funktionen und Effekten bietet. Es verwendet ein monatliches Abonnement ab 19 € pro Monat und hat eine leichte Lernkurve. Wir haben mit Version 10 begonnen, haben aber später während der Nutzung auf Version 11 aufgerüstet.
- Für die Aufzeichnung der Online-Workshop-Sitzungen wurde OBS Studio verwendet. Es handelt sich dabei um eine kostenlose und quelloffene Lösung für Videoaufzeichnung und Live-Streaming. Es kann für die Aufzeichnung des Bildschirms verwendet werden.



- Für das Streaming von einem PC wurde ein kostenloses Paket (mit StreamYard-Branding) von StreamYard verwendet, es gibt auch kostenpflichtige (monatlich, jährlich) Versionen dieser Software.
- Facebook Live wurde als kostenlose Plattform genutzt, um mit dem Publikum in Kontakt zu treten
- die Nutzer:innen/das Zielgruppenpublikum sollten über eine Internetverbindung mit einer Mindestbandbreite von 1 Mbps verfügen, um den Live-Stream zu sehen, und aktive Teilnehmende des Workshops sollten Google Meet verwenden.



VOR & NACHTEILE

- KONTRA: Preis der produzierten digitalen Inhalte, wenn man Profis beauftragt
- KONTRA: wenn man sich für die DIY-Methode entscheidet, muss man auf Hintergrundgeräusche, Lichtverhältnisse, Betrachtungswinkel, Wahl des/der Geräte(s) für die Aufnahme mit ausreichend freiem Speicherplatz achten.
- PRO: kostengünstig für die Organisation
- PRO or KONTRA: Die Wirksamkeit der DIY-Methode und des professionellen Videos war im Grunde die gleiche
- PRO: DIY (man kann es selbst machen; man braucht keine Experten)
- PRO: ein Video von einer Veranstaltung kann länger dauern und ein größeres Publikum erreichen, insbesondere Menschen, die aufgrund von Pandemien usw. nicht an einen bestimmten Ort kommen können.
- KONTRA: Zum Selbermachen braucht man einige technische Fähigkeiten und Grundkenntnisse in der Videobearbeitung



FALLSTRICKE

- DSGVO: prüfen, ob die Teilnehmer:innen damit einverstanden sind, gefilmt zu werden (Signaturen)
- die Internetverbindung und die Bandbreite überprüfen
- separate Router oder Zugangspunkte für Streaming bzw. Gäste verwenden
- prüfen, ob die Geräte für Aufnahme/Streaming genügend Akkuleistung (Pufferbatterie) und Speicherplatz haben
- mehr als ein Smartphone für die Aufnahme verwenden, um ein besseres Endprodukt zu erhalten
- den Stream oder ein Video der Veranstaltung auf dem YouTube-Kanal der Organisation, deren Website und in den sozialen Medien hochladen
- vor der Bearbeitung verschiedene Apps und Programme ausprobieren, um die passende Software zu finden



CHECKLISTE

VOR DER VERANSTALTUNG

- Auswahl eines Themas, Treffen mit Kurato:innen und Autor:innen der Geschichte, Diskussion mit den Lehrer:innen über die Einbindung des Workshops in den Lehrplan
- Bibliothekar:in (Autor:in) schreibt die Geschichte
- Workshop-Leiter:in (Schauspieler:in, Autor:in, Kurator:in) bereitet die Aufführung vor. Lernen der Geschichte, Üben des Vortrags, Finden von Stellen an denen man mit dem Publikum interagieren kann. Bereitet die Präsentation vor, die die Geschichte begleitet. Verteilt die Rollen und Aufgaben der Mitwirkenden und Helfenden für das Geschichtenerzählen und den Workshop
- Absprache mit Workshop-Leiter:innen, Lehrer:innen, Techniker:innen (professionellem Personal) und Eltern der Kinder, Terminabsprachen
- DSGVO: Die Teilnehmenden unterschreiben lassen, dass sie damit einverstanden sind, fotografiert/gefilmt zu werden, Erklärung an wen man sich wenden kann, wenn man Daten gelöscht haben möchte

- Beschaffung von Materialien für den Workshop, Herstellung von Requisiten, Bühnenvorbereitung (virtuelle archäologische Stätte, Kissen zum Sitzen auf dem Boden für das Publikum)
- Rollenverteilung bei DIY (do-it-yourself) -Aufnahmen
- Sicherstellung einer stabilen Internetverbindung
- Aufhängen der Plakate 2 Wochen vor der Veranstaltung
- Vorbereiten einer Seite auf der Website und Sicherstellung, dass der Server die erstellten Daten verarbeiten kann
- Erklären Sie dem Zielpublikum, wie es auf die Inhalte zugreifen kann

WÄHREND DER VERANSTALTUNG

- Jemand muss für die Sicherheit der Exponate im Museum verantwortlich sein
- Jemand muss für die Dokumentation (Fotografieren) der Veranstaltung verantwortlich sein

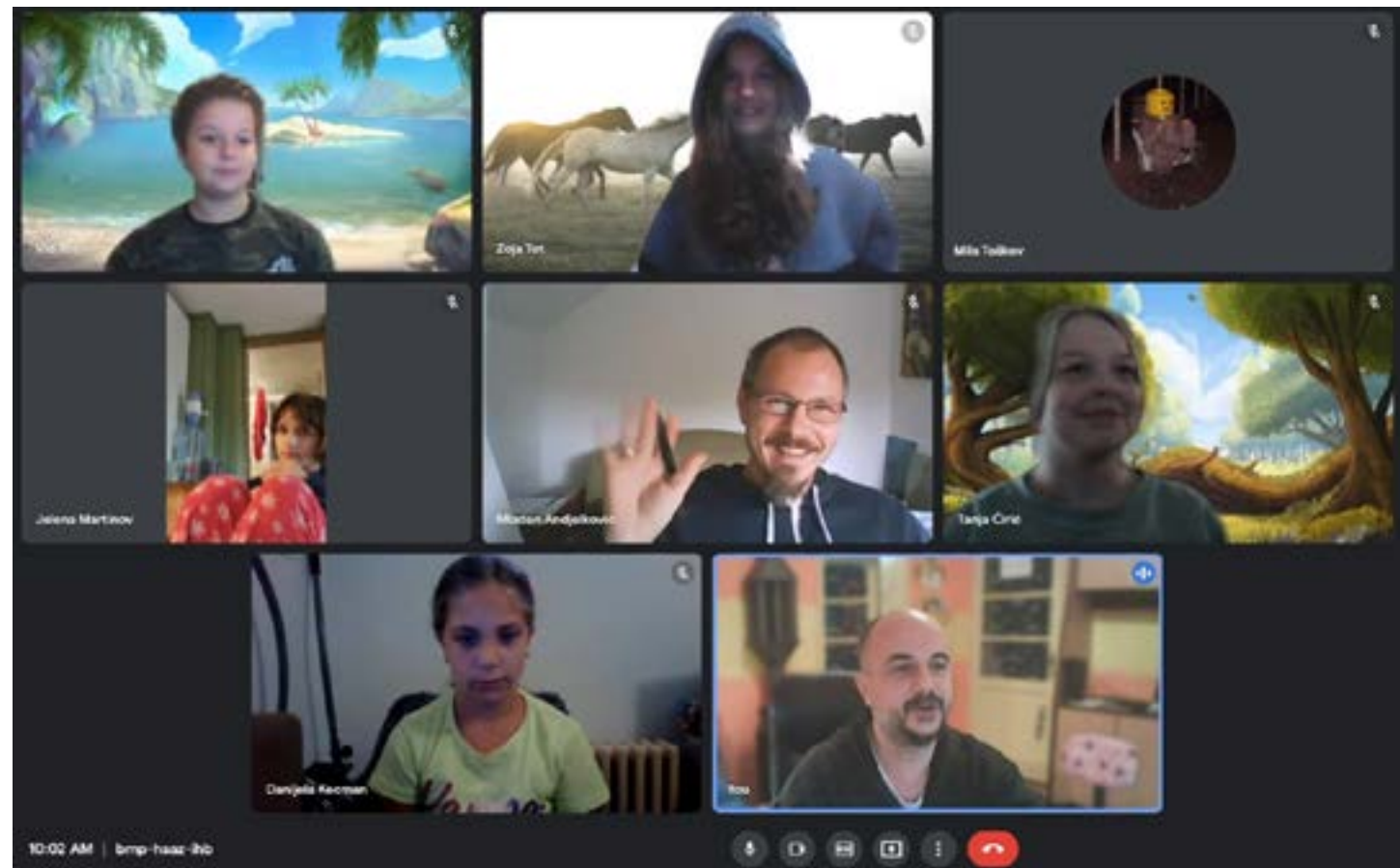
CHECKLISTE

- Jemand muss für die Technik verantwortlich sein (Videoprojektor, Internetverbindung, Computer, Tonanlage, Online-Hosting der Veranstaltung)
- Begrüßung der Teilnehmenden und Einleitung in den Workshop
- Streaming und Aufzeichnung des Workshops
- Moderation und Leitung des Workshops
- Zusammenfassung der Ergebnisse und Diskussion darüber, was in Zukunft verbessert oder anders gemacht werden kann
- Aufbau und Ausweitung des Netzwerks von Kulturschaffenden, Lehrkräften und Publikum
- Hinzufügen zusätzlicher Veranstaltungen auf der Grundlage des Feedbacks der Teilnehmer

NACH DER VERANSTALTUNG

- Verbreitung; Verfassen von Berichten für die Medien (Social Media, Print, Radio und TV))
- Sammeln von Feedback
- Sammeln von Videoaufnahmen und Erstellen von Kurzfilmen für die Website, soziale Medien und YouTube, Veröffentlichung der Filme und Einholen von Feedback (Klicks und Aufrufe)





ONLINE WORKSHOP MIT EINEM ILLUSTRATOR

Der zweite Online-Workshop für Kinder mit dem Illustrator Mladen Anđelković. Der Workshop wurde von Jelena Gvozdenc Martinov und Vladimir Tot über den Videokommunikationsdienst Google Meet gehostet und wurde auch auf der Facebook-Seite des Nationalmuseums gestreamt. Die Teilnehmenden waren Kinder im Alter von 8 bis 13 Jahren. Mladen Anđelković ist einer der führenden Illustratoren von Kinderbüchern und arbeitet mit den größten Verlagen in der Region zusammen. Der Workshop bestand aus drei Teilen: Zunächst wurden der Illustrator und die Kinder vorgestellt, dann konnten die Teilnehmenden herausfinden wie man Illustrator:in wird, was die Voraussetzungen

sind um erfolgreiche/r Illustrator:in oder Comicautor:in zu werden, woher Illustrator:innen Ideen für ihre Arbeiten finden und welche Schule sie besuchen mussten, um Illustrator:in zu werden usw. Im zweiten Teil wurden einige Illustrationen von Mladen gezeigt, sowohl für Kinder als auch für Erwachsene. Mladen beantwortete Fragen über die Techniken und Werkzeuge, die er für seine Illustrationen verwendet. Die meisten Fragen betrafen die digitalen Werkzeuge, die er verwendet. Im dritten Teil konnten die Teilnehmenden auswählen, was sie mit Mladen zeichnen sollten. Zusammen mit dem Illustrator zeichneten sie gleichzeitig in verschiedenen Stilen. Anschließend schickten die Kinder ihre Werke für eine kleine Online-Ausstellung an die Gastgeber des Workshops.

<https://www.train2sustain.net/workshop-with-an-illustrator>

WICHTIGSTE FAKTEN



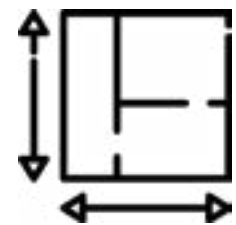
Kunstform

online storytelling drawing workshop for children with illustrator/comic author



Zielgruppe

Kinder (Grund-, Volksschulen), Jugendliche, Lehrer:innen, Workshopleiter:innen, Kulturschaffende, Künstler:innen



Räumliche Anforderungen

Der Workshop fand nur online statt



Ausrüstung

Internetzugang war erforderlich, Videokommunikationsdienst Google Meet, Papier, Farben



Personalaufwand

H von HHH



Software

DaVinci Resolve v17 und Wondershare Filmora v10 & 11, StreamYard



Finanzieller Aufwand

€ von €€€

Ausrüstung

- Der zweite vollständig online durchgeführte Workshop (mit einem Illustrator) wurde über die Plattform Google Meet durchgeführt
- Standard-Laptop- oder PC-Kameras (wie Logitech C270 HD z.B.) wurden verwendet
- die Aufzeichnung der Sitzung erfolgte mit der OBS Studio-Software
- für die Streaming-Produktion wurde die Software StreamYard (Free Edition) verwendet

Fähigkeiten

- Pädagogische Fähigkeiten für eine qualitativ hochwertige Arbeit mit Kindern. Es wäre von Vorteil, wenn man Kenntnisse über Schulprogramme und Lehrpläne hat, damit verschiedene Blickwinkel von Bildung und Kultur verbunden werden können
- Kenntnisse der sozialen Medien für die Organisation, Durchführung, Werbung und Verbreitung von Online-Veranstaltungen
- Fähigkeiten zur Leitung von Workshops
- Organisations- und Vernetzungsfähigkeiten für die Organisation von Workshops mit Künstler:innen, Lehrer:innen, Kurator:innen und anderen Teilnehmenden

- IT-Kenntnisse. Kenntnisse über Internet-streaming, Videoaufzeichnung/Streaming, Verwendung geeigneter Software (für Videoproduktion und -nachbearbeitung, Streaming und Aufnahme)
- Welche Fähigkeiten wurden den Zuschauern/Teilnehmenden bei der Teilnahme an der Veranstaltung vermittelt: Grundlegende Kenntnisse über die Videokommunikationsdienste Google Meet oder Zoom.

Software

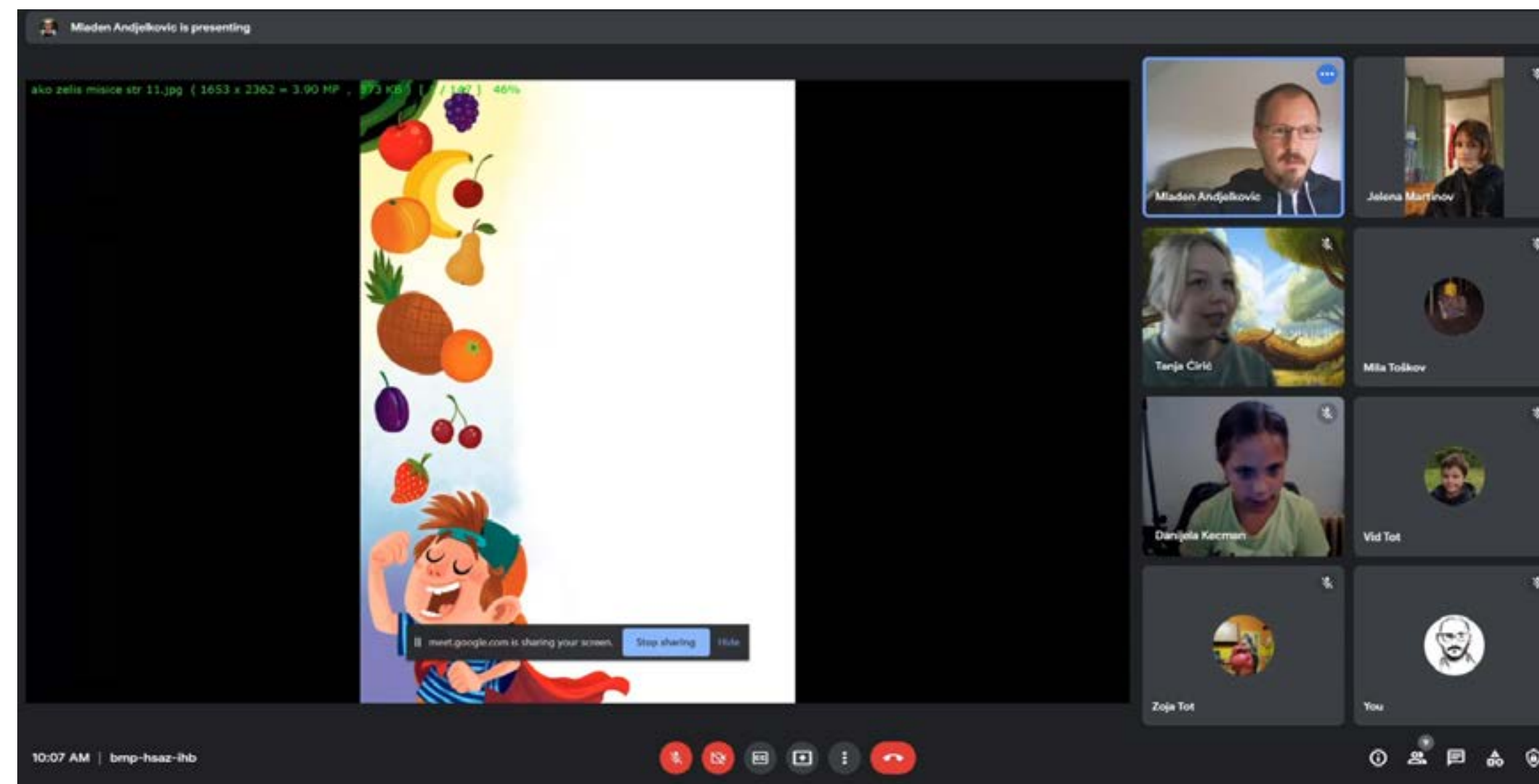
- Für die Videoproduktion (zur Verbreitung, Aufzeichnung und Bewerbung von Promotion von Veranstaltungen) wurden hauptsächlich DaVinci Resolve v17 und Wondershare Filmora v10 und v11 verwendet, sowie Adobe Premiere
- DaVinci Resolve v17 ist eine völlig kostenlose Lösung, die in professionellen Studios eingesetzt wird, es gibt eine kostenpflichtige Version DaVinci Resolve Studio (265 €) mit mehr gebündelten Effekten und Funktionen, aber die kostenlose Version ist voll funktionsfähig und in der Lage großartige Produkte herzustellen.
- Wondershare Filmora ist ein kommerzielles

Programm, das sehr einfach zu bedienen ist und eine Vielzahl von Funktionen und Effekten bietet. Es verwendet ein monatliches Abonnement ab 19 € pro Monat und hat eine leichte Lernkurve. Wir haben mit Version 10 begonnen, haben aber während der Nutzung auf Version 11 aufgerüstet.

- Für die Aufzeichnung der Online-Workshop-Sitzungen wurde OBS Studio verwendet. Es handelt sich dabei um eine kostenlose open-source Lösung für Videoaufzeichnung und Live-Streaming. Es kann für die Aufzeichnung des Bildschirms verwendet werden.
- Für das Streaming von einem PC wurde ein kostenloses Paket (mit StreamYard-Branding) von StreamYard verwendet, es gibt auch kostenpflichtige (monatlich, jährlich) Versionen dieser Software.
- Google Meet wurde als kostenlose Plattform für Videokonferenzen beim Online-Workshop verwendet, während Microsoft Zoom als Alternative in Betracht gezogen wurde, aber in Abstimmung mit den Teilnehmenden der digitalen Veranstaltung wurde schließlich Meet gewählt
- die Nutzer:innen/das Zielgruppenpublikum sollten über eine Internetverbindung mit einer Mindestbandbreite von 1 Mbps verfügen, um den Live-Stream zu sehen, und aktive Teilnehmende des Workshops sollten Google Meet verwenden.

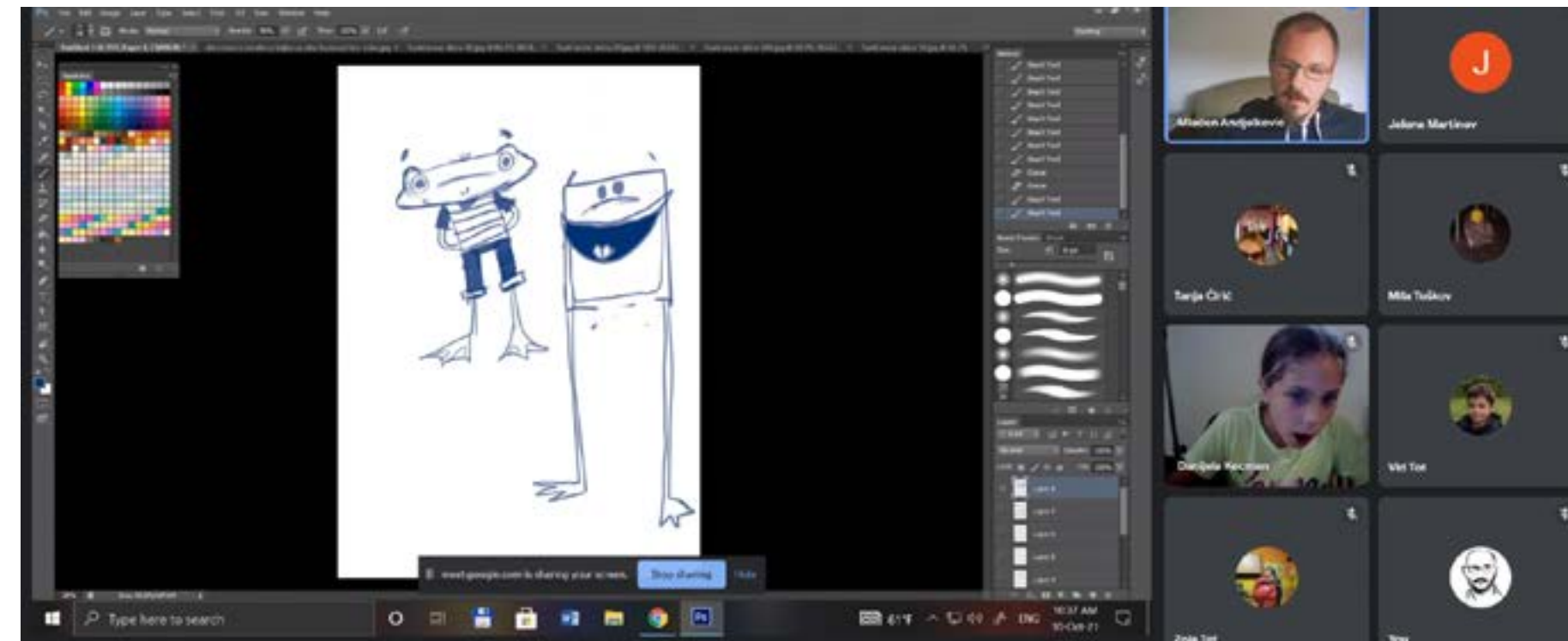
VOR & NACHTEILE

- KONTRA: wenn man sich für die DIY-Methode entscheidet, muss man auf Hintergrundgeräusche, Lichtverhältnisse, Betrachtungswinkel, Wahl des/der Geräte(s) für die Aufnahme mit ausreichend freiem Speicherplatz achten.
- PRO: kostengünstig für die Organisation
- PRO: DIY (man kann es selbst machen; man braucht keine Experten)
- PRO: ein Video von einer Veranstaltung kann länger dauern und ein größeres Publikum erreichen, insbesondere Menschen, die aufgrund von Pandemien usw. nicht an einen bestimmten Ort kommen können.
- KONTRA: Zum Selbermachen braucht man einige technische Fähigkeiten und Grundkenntnisse in der Videobearbeitung



FALLSTRICKE

- vorher die Internetverbindung prüfen, die Software vorher prüfen; prüfen, ob ein Video zu hören und zu sehen ist sowie den Akku-Ladestand des Laptops
- separate Rechner (Computer) für das Hosten der Veranstaltung und das Streaming verwenden
- mehr als eine Kamera auf der Seite des/ Künstler:in verwenden. Eine auf das Gesicht (wie bei einer Videokonferenz), eine auf die Werkbank richten
- DSGVO: prüfen, ob die Teilnehmer:innen damit einverstanden sind, gefilmt zu werden (Signaturen)
- die Internetverbindung und die Bandbreite überprüfen
- Stream oder ein Video der Veranstaltung auf dem YouTube-Kanal der Organisation, deren Website und in den sozialen Medien hochladen
- vor der Bearbeitung verschiedene Apps und Programme ausprobieren, um die passende Software zu finden



CHECKLISTE

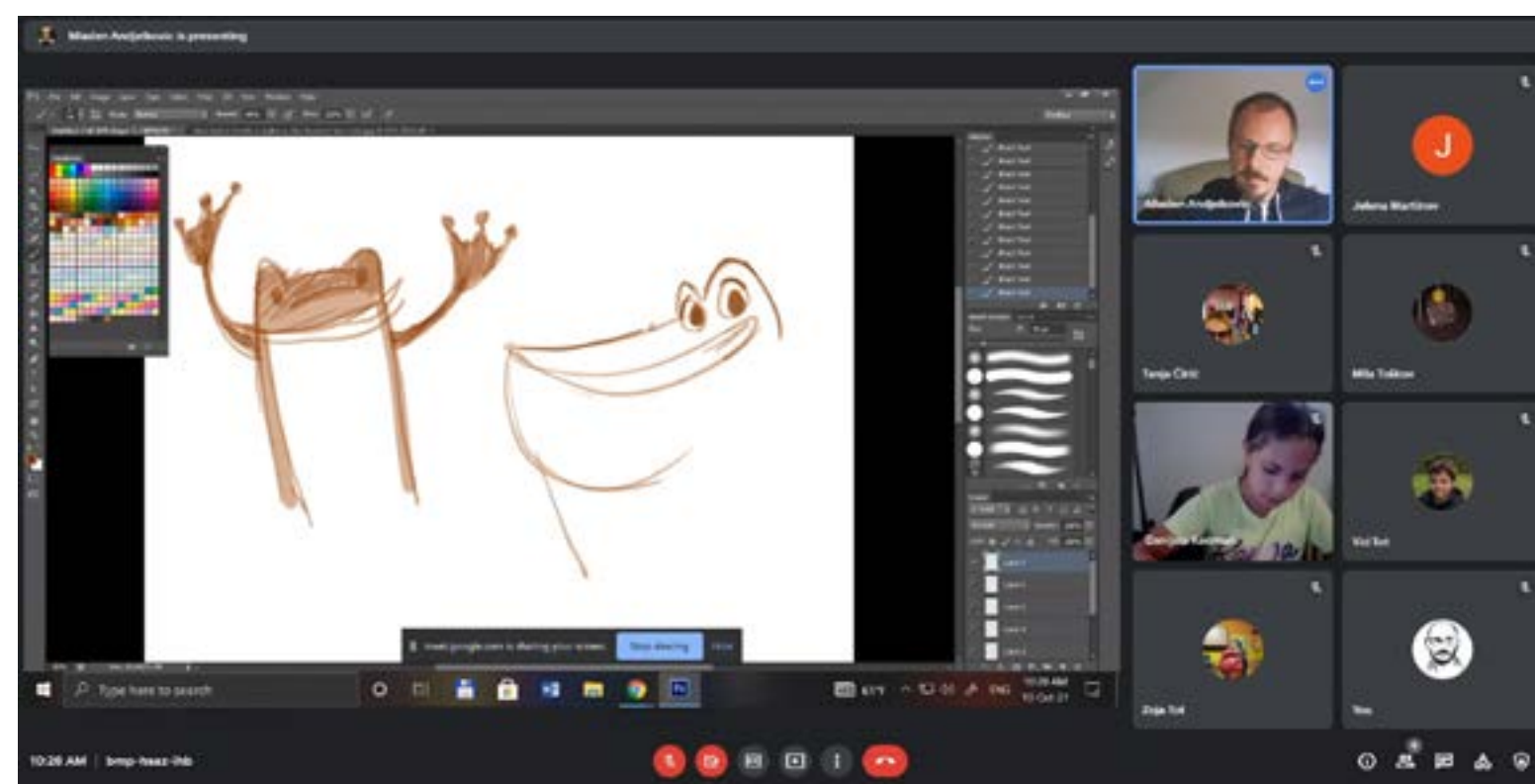
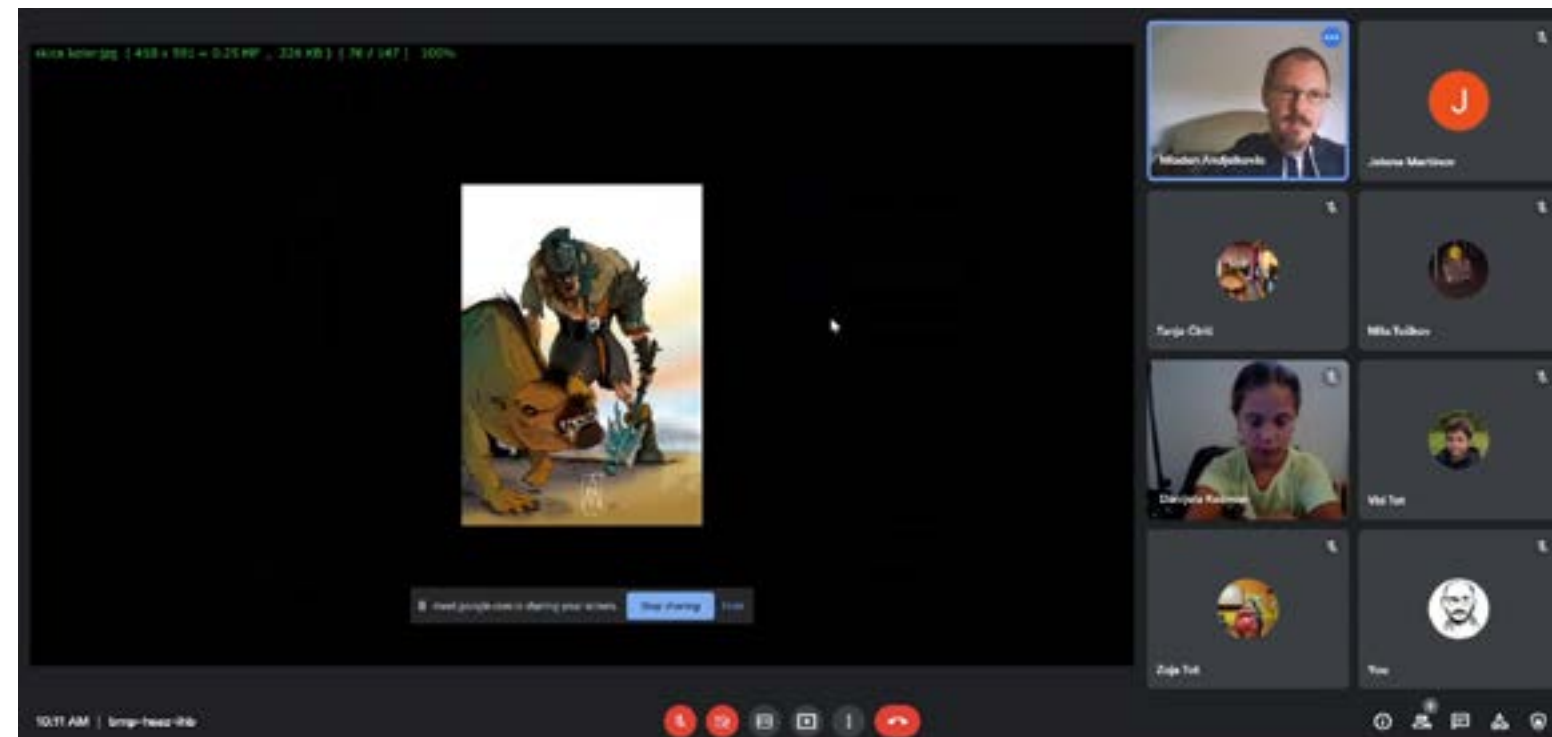
VOR DER VERANSTALTUNG

- Absprache mit Workshop-Leiter:innen, Lehrer:innen, Techniker:innen (professionellem Personal) und Eltern der Kinder, Terminabsprachen
- Treffen mit dem/der Künstler:in, Planung und Terminplanung des Online-Workshops
- DSGVO: Die Teilnehmenden unterschreiben lassen, dass sie damit einverstanden sind, fotografiert/gefilmt zu werden, Erklärung an wen man sich wenden kann, wenn man Daten gelöscht haben möchte
- Vergewisserung, dass man eine stabile Internetverbindung hat, sowie die notwendige Software installiert und bereit ist, Überprüfung von Mikrofonen und Ausrüstung
- Vorbereiten einer Seite auf der Website und Sicherstellung, dass der Server die erstellten Daten verarbeiten kann

WÄHREND DER VERANSTALTUNG

- Jemand muss für die Dokumentation (Fotografieren) der Veranstaltung verantwortlich sein
- Jemand muss für die Technik verantwortlich sein (Internetverbindung, Computer, Tonanlage, Online-Hosting der Veranstaltung))
- Begrüßung der Teilnehmenden und Einleitung in den Workshop
- Streaming und Aufzeichnung des Workshops
- Moderation und Leitung des Workshops

CHECKLISTE



NACH DER VERANSTALTUNG

- Verbreitung; Verfassen von Berichten für die Medien (Social Media, Print, Radio und TV)
- Sammeln von Feedback
- Sammeln von Videoaufnahmen und Erstellen von Kurzfilmen für die Website, soziale Medien und YouTube, Veröffentlichung der Filme und Einholen von Feedback (Klicks und Aufrufe)
- Zusammenfassung der Ergebnisse und Diskussion darüber, was in Zukunft verbessert oder anders gemacht werden kann
- Hinzufügen zusätzlicher Veranstaltungen auf der Grundlage des Feedbacks der Teilnehmer (z.B. Organisation einer Ausstellung nach dem Workshop)



"PISKA" METALL SKULPTURENHERSTELLUNG

Ein Video-Tutorial zeigt den Entstehungsprozess von "Piska". "Piska" ist eine Metallskulptur einer Schildkröte mit den Maßen von 2,80 x 3,60 Metern und einem Gewicht von 450-500 kg. Sie wurde von einem jungen Bildhauer mit Hilfe von Freiwilligen aus der Region geschaffen und aufgestellt. Die Skulptur wurde am Strand von Agios Ioannis an der Blauen Flagge aufgestellt, wobei mit dieser Kreation folgende Ziele verfolgt wurden:

1. Sensibilisierung der örtlichen Bürger:innen und Besucher:innen für den Schutz der Schildkröten, die während der Befruchtungszeit den Strand zur Eiablage nutzen.
2. Nutzung der Skulptur als Abfallbehälter für wiederverwertbare Abfälle um den Strand von Agios Ioannis sauber zu halten.
3. Sensibilisierung der Bürger:innen, insbesondere der Kinder und Jugendlichen, für die Erhaltung der ökologischen Vielfalt durch künstlerische Strukturen.

Mit diesem Video-Tutorial wollten wir die Menschen dazu anregen, ähnliche Maßnahmen in ihren



Gemeinden zu ergreifen. Die Dauer dieser Initiative beträgt etwa 6 Jahre und Solidarity Tracks wird sich um die Instandhaltung der Skulptur kümmern. Ein kreativer Aspekt dieser Aktion ist, dass die Skulptur mit einer einfachen Modifikation in eine Mülltonne für Recycling-Gegenstände umgewandelt werden kann, oder Kunstwerke hinzugefügt und am Panzer (Panzer einer Schildkröte) befestigt werden können. Wenn es um diese Art von Kunstwerken geht, ist es viel sicherer und einfacher, den Prozess per Video zu zeigen. Außerdem kann ein breiteres Publikum erreicht werden als bei einer Echtzeitdarstellung. Zum Beispiel wurde diese Arbeit hauptsächlich von einem einzelnen Künstler ausgeführt, und zwar aufgrund räumlicher Beschränkungen und Sicherheitsaspekten (es ist nicht sicher, sich ohne Schutzmaske in der Nähe einer Schweißmaschine aufzuhalten). Beim nächsten Mal könnte das Video-Tutorial informativer gestaltet werden, etwa indem der Künstler alles im Detail erklärt und zeigt, wie man ein Schweißgerät bedient.

<https://www.train2sustain.net/piska-metallic-turtle-sculpture-creation>

WICHTIGSTE FAKTEN



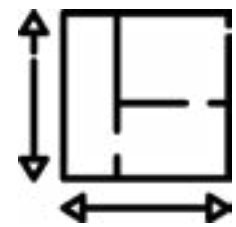
Kunstform

Workshop – Video Tutorial



Finanzieller Aufwand

€€€ von €€€



Räumliche Anforderungen

Großzügiger Raum für die Arbeit mit Metallkonstruktionen, Handschweißstation, Tisch für kleinere Konstruktionen, Platz für Montage der Kamera.



Zielgruppe

Jugendliche, Handwerkende, Künstler:innen, Bürger:innen und die Besucher:innen der Insel



Ausrüstung

Videokamera und Computer für Videoherstellung



Personalaufwand

HHH von HHH



Software

Cinema 4D (Maxon), VEGAS pro 19.0

Ausrüstung

Für den Workshop benötigte Ausrüstung umfasst ein Metallschweißgerät, eine Schutzmaske, Handschuhe, einen geräumigen Arbeitsraum, einen Tisch für kleinere Konstruktionen. Der Künstler arbeitete mit Eisen und verzinktem Stahl und schweißte 396 Metallstangen zu 8 separaten Teilen. Für den Außenpanzer einer Schildkröte wurde verzinkter Draht verwendet um Wasser und Feuchtigkeit standzuhalten; Klebepistolen, Hammer, Zangen, Schneidgeräte, eine Schleifmaschine, Nägel, Bolzen und Handschuhe wurden verwendet. Die Ausrüstung für die Erstellung der digitalen Inhalte waren eine Kamera und ein festes Stativ, aber jedes Smartphone oder jede Kamera könnte hier verwendet werden. Zur Bearbeitung des Videos werden ein Computer und eine Videoschnittsoftware benötigt. VEGAS pro 19.0, eine kostenpflichtige Software, wurde verwendet. Man kann aber diese 30 Tage lang kostenlos testen, oder eine andere kostenlose Bearbeitungssoftware verwenden. Man kann das Video auch auf einem Smartphone oder Tablet bearbeiten, indem man verschiedene Videoschnitt-Apps verwendet, z. B. Splice, Powerdirector usw.

Fähigkeiten

Neben den Kenntnissen im Metallschweißen waren Fähigkeiten im digitalen Modellieren (mit Cinema 4D) benötigt, um ein digitales Modell der Skulptur zu erstellen. Für das Filmen waren keine Kenntnisse erforderlich, da die Kamera auf einem Stativ montiert werden kann um den Prozess zu filmen. In diesem Fall überwachte ein lokaler Freiwilliger die Kamera (um zu sehen, ob sie scharf gestellt ist usw.), und danach sind Videobearbeitungskenntnisse nützlich, um die Videos vorzuspulen und sie zusammenzufügen. Es gibt jedoch viele Tutorials auf YouTube, die erklären wie man unterschiedliche Software verwendet und Videos editiert. Diejenigen, die sich das Video über die Herstellung der Schildkrötenskulptur anschauen, bereichern ihr Wissen über diese Art von Kunst und schärfen ihr Bewusstsein für ökologische Fragen.

Software

Zunächst wurde Cinema 4D (Maxon) verwendet, um ein digitales Modell der Schildkrötenskulptur zu erstellen. Diese Software ist nicht kostenlos, aber bietet eine 14-tägige kostenlose Testversion. Kostenlose Alternativen zu Cinema 4D sind Blender, Modo, SketchUp, usw. Nach

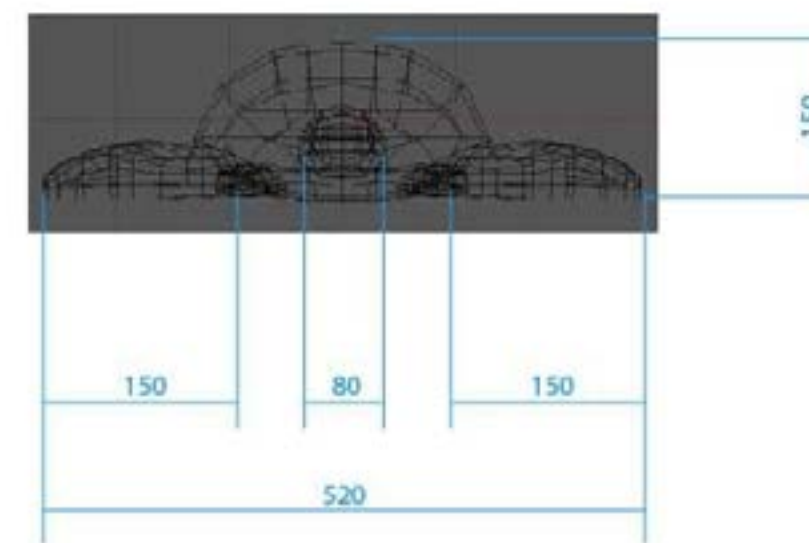
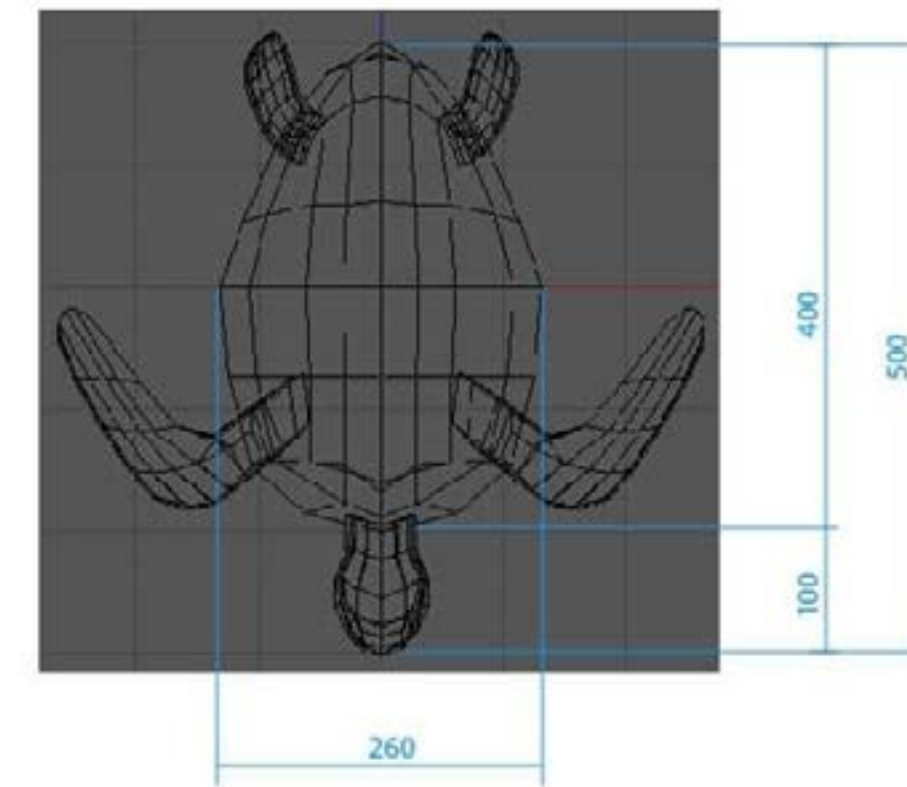
den Dreharbeiten wurde Sony VEGAS pro 19.0 zur Bearbeitung des Videos verwendet. Sony Vegas pro 19.0 ist nicht kostenlos, aber bietet eine 30 Tage Testversion. Außerdem gibt es zahlreiche andere Programme, die kostenlos sind. Eine gute Alternative zu Sony VEGAS pro ist beispielsweise der ZS4 Video Editor. Wie bereits erwähnt wurde, können ein Smartphone/ Tablet und Videobearbeitungs-Apps anstelle von Computersoftware verwendet werden. Hier gibt es viele Apps zur Auswahl.



VOR & NACHTEILE

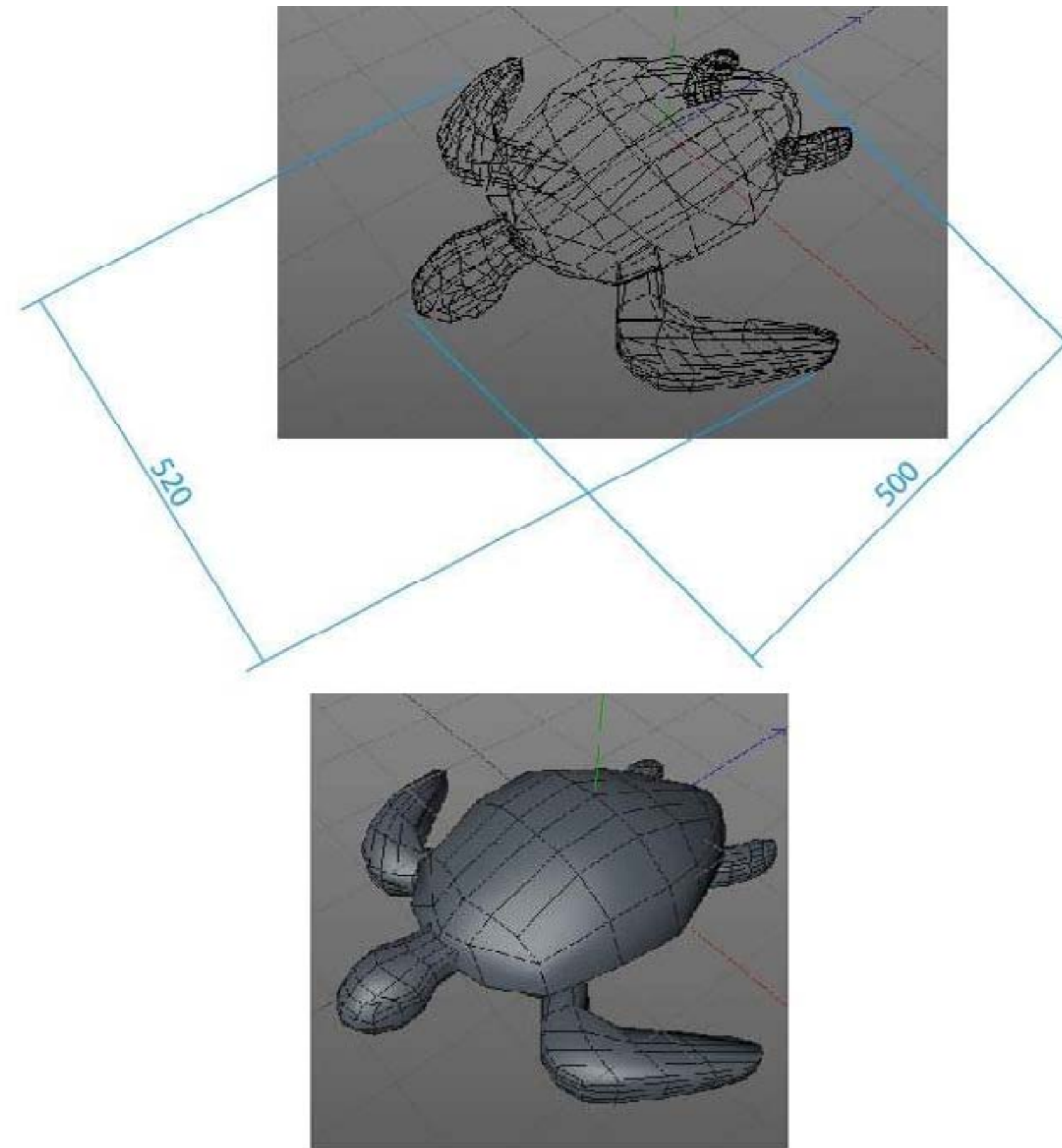
Ein Vorteil ist, dass es, wie bereits erwähnt, sicherer ist, den Prozess online zu beobachten als persönlich und keine Sicherheitsausrüstung, wie z. B. Schutzmasken, für alle Zuschauenden erforderlich ist. Ein Nachteil ist jedoch, dass ein Video wie dieses den Prozess nur oberflächlich berühren kann, während eine Person, die live zusieht, vielleicht tatsächlich eine Skulptur herstellen möchte. Dazu bräuchte er/sie jede Menge zusätzlicher Ausbildung im Metallschweißen.

Ein weiterer Vorteil ist, dass man kein/e Expert:in sein muss, um dieses Kunstwerk zu schaffen, auch unser leitender Künstler war Autodidakt. Ein Nachteil ist, dass man spezielle Werkzeuge und Geräte benötigt (z. B. Metalle, ein Schweißgerät usw.), weshalb es teuer sein kann.



FALLSTRICKE

Sollten wir solch eine Aktion wiederholen, würden wir mehr Fokus auf technische Erklärungen legen. Weiters wäre es hilfreich gewesen, Tutorials in mehrere Teile aufzuteilen und sich mehr Zeit zu nehmen bei Erklärungen; etwa wie man ein digitales Modell herstellt, wie man schweißt etc.



CHECKLISTE

VOR DER VERANSTALTUNG

- Sammeln des benötigten Materials (Kamera, Stativ)
- Anmieten der Ausstellungsfläche (ca 2 Tage)
- Freiwillige Person zur Überwachung des Filmprozesses finden
- Vorbereiten des digitalen Modells und der Arbeitsmaterialien

WÄHREND DER VERANSTALTUNG

- Überwachung des Filmprozesses
- Bearbeitung des Materials um ein Video herzustellen

NACH DER VERANSTALTUNG

- Veröffentlichung des Videos
- Verbreitung des Videos auf verschiedenen Plattformen



AV AUSSTELLUNG FÜR PASSANT:INNEN BIODUKT

Biodukt" ist ein Audio-/Videoprojekt der Autoren Martina Testen und Simon Šerc. Die Audio/Vid-
eo-Installation basiert auf statischen Videoaufnahmen der Natur in allen vier Jahreszeiten, begleitet
von Klängen, die an denselben Orten aufgenommen wurden. Das Projekt ist als künstlerische A/V-In-
stallation verpackt und für öffentliche Präsentationen gedacht.

Hier wurde das Projekt angepasst und in der SDK-Galerie in Tolmin präsentiert, so dass eine große
Anzahl Menschen, die an der Galerie vorbeikamen, das Projekt sehen und hören konnte.

<https://www.train2sustain.net/biodukt-forest-bathing-for-the-ears>

WICHTIGSTE FAKTEN



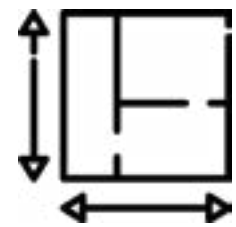
Kunstform

Audio/Video Installation



Zielgruppe

Menschen, die an Kunst, Tonkunst und visueller Kunst interessiert sind



Räumliche Anforderungen

Projektionsfläche



Ausrüstung

Menschen, die an Kunst, Tonkunst und visueller Kunst interessiert sind



Personalaufwand

HH von HHH



Software

Adobe Premiere, Adobe Audition



Finanzieller Aufwand

€€€ von €€€

Ausrüstung

Aufnahmeausrüstung:

Audio: Tragbares Tonaufnahmegerät und Smartphone

Video: Videokamera mit Stativ

Video- und Audibearbeitung: Computer mit Video und Audibearbeitungssoftware

Ausrüstung für die AV Installation: Multimedia-Abspielgerät, Videobeamer, Leinwand, passende Fläche (in unserem Fall Fenster der SDK Galerie)

Fähigkeiten

Dieses Projekt erfordert vielerlei Fähigkeiten im Multimedia-Bereich (audio/video) und viel Geduld. Eine große Menge aufgenommenes Material muss sehr genau organisiert werden und bearbeitet werden, bis das Endprodukt herauskommt – die Audio/Video-Installation. Viel technisches Wissen der Künstler:innen aus vorhergegangenen Projekten kam während der In-

stallation zum Einsatz.

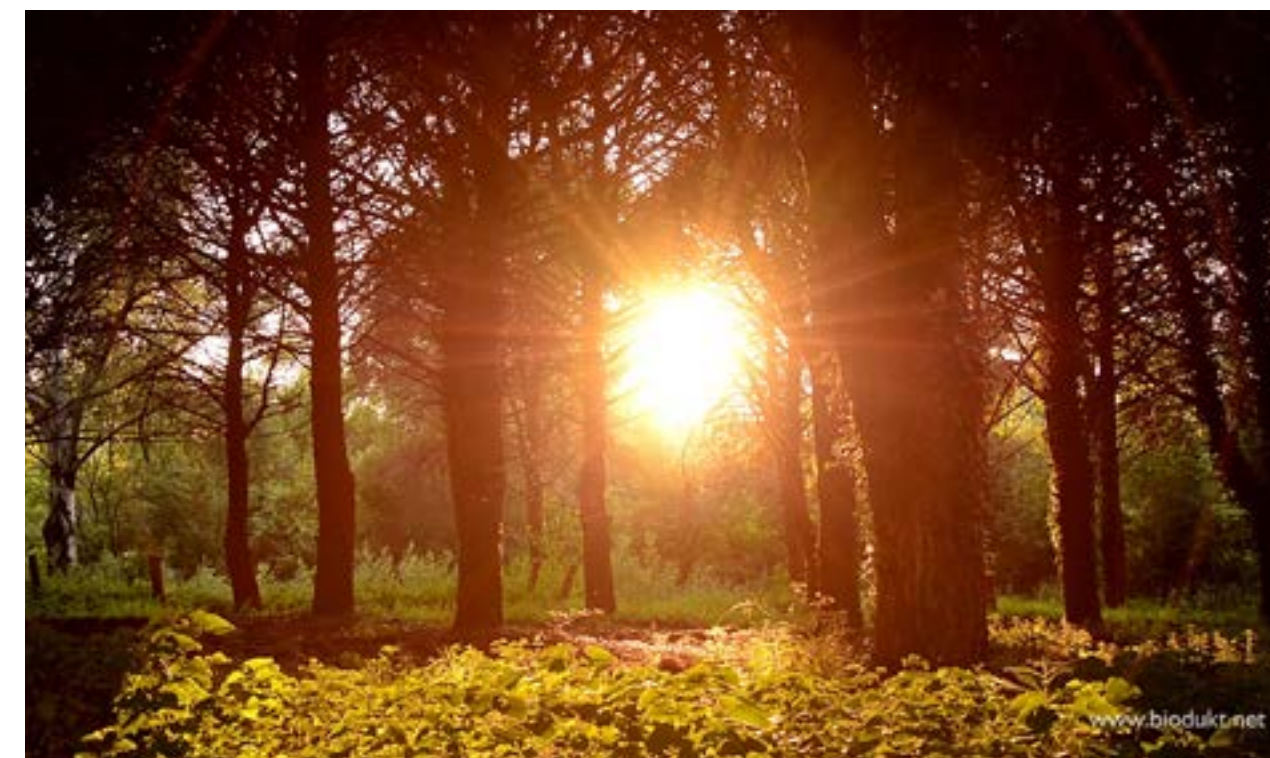
Software

In der Nachbearbeitung wurde Adobe Audition für Audibearbeitung und Adobe Premiere Pro für die Videobearbeitung eingesetzt. Beide Programme müssen käuflich erworben werden. Einige Freeware Programme können eine Option sein.



VOR & NACHTEILE

Die Vorteile eines solchen Projekts liegen darin, dass ein großes Publikum in einer städtischen Umgebung ein Stück virtuelle Natur erleben kann. Einer dieser Vorteile ist, dass die Menschen ermutigt werden, die Natur häufiger zu besuchen und sich der visuellen und akustischen Besonderheiten einer natürlichen Umgebung bewusst zu werden. Ein möglicher Nachteil solcher Projekte ist, dass ein Stück Natur direkt zur Öffentlichkeit gebracht wird und ein gewisser Teil der Menschen sich damit zufriedengibt und nicht dazu ermutigt wird, selbst in die Natur zu gehen.



FALLSTRICKE

Rechtzeitig alles für die Aufnahme vorbereiten.
Überprüfung der gesamten Ausrüstung vor der Aufnahme - Mikro-
fone, Tonaufnahmegerät,
Telefon, Kamera, Batterien (falls erforderlich) usw.
Überprüfen der Ausrüstung vor dem Aufbau der Installation: Vid-
eoprojektor und seine Fähigkeiten, die Tonanlage, ...



CHECKLISTE

VOR DER VERANSTALTUNG

- Auswahl einer passenden Aufnahme-Location
- Vorbereitung der Ausrüstung zur Audio- und Videoaufnahme –
Tonaufnahmegerät, Mikrophone, Telefone, Kamera
- Funktionierender Computer
- Bewerbung der öffentlichen Installation

WÄHREND DER VERANSTALTUNG

- Aufstellen der Ausrüstung vor Ort
- Aufnahme von Film und Ton
- Aufstellen der Leinwand im Fenster, Aufstellen der Tonanlage und
des Projektors

NACH DER VERANSTALTUNG

- Überprüfung der Funktionalität der Ausrüstung während der Ausstellung
- Abbau der Ausrüstung nach der Ausstellung
- Feedback an Künstler:innen bezüglich des Erfolgs des Projektes und Austausch
über weitere Kooperation



VIDEO LEHRGANG TÖPFERN

Wir haben einen Workshop, als Video oder digitalen Workshop, über die Herstellung von praktischen und dekorativen Objekten aus natürlichen Materialien erdacht, in diesem Fall aus Ton (Lehm). Der Workshop steht im Internet einem breiten Nutzerkreis zur Verfügung. Für die Realisierung dieses Projekts haben wir eine Künstlerin eingeladen, die uns ihre Hände und ihre reiche Erfahrung zur Verfügung gestellt hat. Wir filmten die Herstellung eines Keramikbechers und haben das Video in der Nachbearbeitung mit Anleitungen zum leichteren Verständnis des Prozesses der Tonverarbeitung versehen. Das Projekt wird öffentlich und kostenlos auf dem Youtube-Kanal der Organisation sowie auf der Website des Train2Sustain-Projekts zugänglich gemacht.

<https://www.train2sustain.net/pottery-making>

WICHTIGSTEN FAKTEN



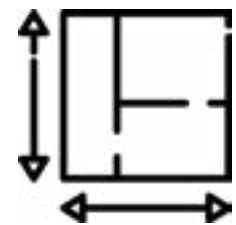
Kunstform

Handwerks-Workshop, Videoaufzeichnung



Zielgruppe

Menschen, die an Kunst, Handwerk und Keramik interessiert sind



Räumliche Anforderungen

Aufnahmeloation



Ausrüstung

Videokamera, Computer



Finanzieller Aufwand

H von HHH



Software

Adobe Premiere



Personalaufwand

€ von €€€

Ausrüstung

Für den Video-Workshop haben wir eine Panasonic Lumix Kamera S5, ein 'Manfrotto 128RC' Kamerastativ und einen Scheinwerfer verwendet. Die Videobearbeitung erfolgte mit Hilfe der kostenpflichtigen Software Adobe Premiere. Für die Aufnahme eines solchen Videos kann jedwede Kamera oder jedes Telefon verwendet werden, weiters kann eine Vielzahl an Software (oder Apps, von denen einige kostenlos sind, wie z.B. Windows Video Editor, Filmora, PowerDirector, VideoPad...) für die Nachbearbeitung verwendet werden.

Fähigkeiten

Neben den Kenntnissen und Fähigkeiten seitens des Autors waren unterschiedliche Fähigkeiten für die Produktion einer kurzen Videopräsentation über den Herstellungsprozess nötig. Viel Geschick war auch für den Schnittbearbeitungsteil der Produktion erforderlich, welche später der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden wird. Mit Hilfe des Video-Workshops erhalten die Nutzer:innen Zugang zu kostenlosen Anleitungen zur Herstellung von praktischen Objekten

aus Ton, was ihren Horizont und ihr praktisches Wissen erweitert.

Software

In der Postproduktion wird die kostenpflichtige Software Adobe Premiere Pro (für professionelle Nutzung) verwendet. Für die Produktion eines ähnlichen Videos kann auch jede andere Videobearbeitungssoftware verwendet werden, von denen verschiedenste kostenlos zum Download zur Verfügung stehen.



VOR & NACHTEILE

Der Vorteil eines solchen Workshops ist, dass er einen großen Nutzer:innenkreis erreicht und das Wissen für mehr Menschen zugänglich macht. Ein digitales Tutorial einer/-s erfahrenen Handwerker:in/-s, der/die bereit ist, sein/ihr Wissen über die Herstellung einer bestimmten Ware zu teilen, ist somit nur einen Mausklick von zu Hause oder der Werkstatt entfernt.

Ein Nachteil dieser Art von Workshop ist, dass es im Allgemeinen vorteilhafter ist, einen Workshop persönlich zu besuchen, da das Wissen durch die persönliche Interaktion leichter und schneller von der/vom Mentor:in auf den/die Schüler:in übergeht, was bei einem Online-Tutorial nicht möglich ist. Ein weiterer Nachteil ist, dass bei dieser passiven Form des Wissenstransports ein sofortiges korrigierendes oder unterstützendes Feedback nicht möglich ist.



FALLSTRICKE

Es ist notwendig, einen Zeitplan zu erstellen, die Materialien zu organisieren und generell eine gründliche Kommunikation mit dem/der Handwerker:in vor jeglicher Publikation zu haben, da dies sonst zu Streitigkeiten führen kann. Die Erwartungen der Nutzer:innen der Videowerkstatt können manchmal zu hoch sein.



CHECKLISTE

VOR DER VERANSTALTUNG

- Auswahl einer passenden Aufnahme-Location
- Vorbereitung der Aufnahme-Ausrüstung – Kamera, Stative, Beleuchtung
- Funktionierender Computer und stabile Internetverbindung
- Organisation der Aufnahme

WÄHREND DER VERANSTALTUNG

- Aufstellen der Ausrüstung vor Ort
- Filmen der Handwerksarbeiten

NACH DER VERANSTALTUNG

- Nachbearbeitung des Video-Materials
- Veröffentlichung des Workshops online
- Feedback an Künstler:innen bezüglich des Erfolgs des Projektes und Austausch über weitere Kooperation



DIGITALISIERUNG VON HANDWERKSARBEITEN AUS WOLLE

Der Workshop über die Herstellung von praktischen und dekorativen Gegenständen aus natürlichen Materialien, in diesem Fall Wolle, wurde als Video- oder Digital-Workshop konzipiert, der im Internet einem größeren Nutzer:innenkreis zur Verfügung stehen soll. Für die Realisierung dieses Projekts haben wir die Bildhauerin Vesna Vesić eingeladen, die uns ihre Hände und ihre reiche Erfahrung zur Verfügung stellte. Die Herstellung einer Wollfigur wurde gefilmt und das Video in der Nachbearbeitung zum leichteren Verständnis des Prozesses der Wollverarbeitung mit Anleitungen versehen. Das Projekt wird der Öffentlichkeit zugänglich gemacht und kostenlos auf dem Youtube-Kanal unserer Organisation sowie auf der Website des Train2Sustain Website Projekts veröffentlicht.

<https://www.train2sustain.net/wool-craftworked>

WICHTIGSTE FAKTEN



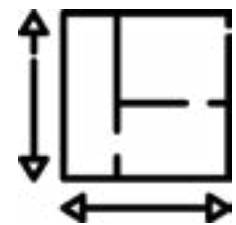
Kunstform

Handwerks-Workshop, Videoaufzeichnung



Zielgruppe

Menschen, die an Kunst, Handwerk und natürlichen Materialien interessiert sind



Räumliche Anforderungen

Aufnahmolocation



Ausrüstung

Videokamera, Computer



Personalaufwand

H von HHH



Software

Adobe Premiere



Finanzieller Aufwand

€ von €€€

Ausrüstung

Für den Video-Workshop wurden eine Panasonic Lumix Kamera S5, ein 'Manfrotto 128RC'-Kamerastativ und ein Scheinwerfer verwendet. Die Videobearbeitung erfolgte mit Hilfe von Adobe Premiere, eine Software die käuflich erworben werden muss. Für die Aufnahme eines solchen Videos kann jedwede Kamera oder jedes Telefon verwendet werden, weiters kann eine Vielzahl an Software (oder Apps, von denen einige kostenlos sind, wie z.B. Windows Video Editor, Filmora, PowerDirector, VideoPad...) für die Nachbearbeitung verwendet werden.

Fähigkeiten

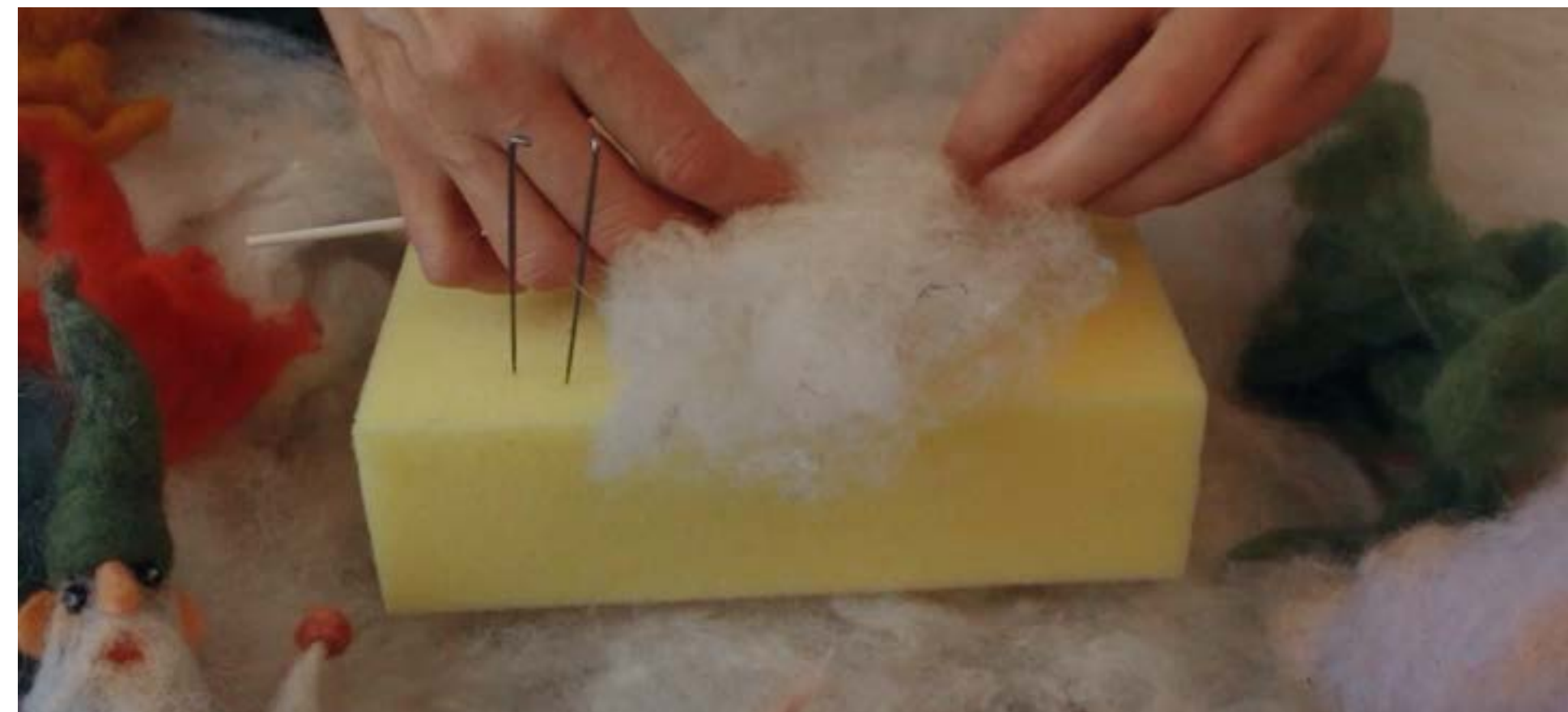
Neben den Kenntnissen und Fähigkeiten, die uns der Autor zur Verfügung gestellt hat, wurde auch eine Menge Videoerstellungs- und -bearbeitungswissen benötigt, um eine kurze Video-präsentation über die Handwerksfertigkeiten erstellen zu können.

Mit Hilfe des Video-Workshops können die Nu-

tzer:innen Zugang zu kostenlosen Anleitungen über die Herstellung von praktischen Gegenständen aus Wolle erhalten, was ihren Horizont und ihr praktisches Wissen erweitert.

Software

In der Postproduktion wird die kostenpflichtige Software Adobe Premiere Pro (für professionelle Nutzung) verwendet. Für die Produktion eines ähnlichen Videos kann auch jede andere Videobearbeitungssoftware verwendet werden, von denen verschiedenste kostenlos zum Download zur Verfügung stehen.



VOR & NACHTEILE

Der Vorteil eines solchen Workshops ist, dass er einen großen Nutzer:innenkreis erreicht und das Wissen für mehr Menschen zugänglich macht. Ein digitales Tutorial einer/-s erfahrenen Handwerker:in/-s, der/die bereit ist, sein/ihr Wissen über die Herstellung einer bestimmten Ware zu teilen, ist somit nur einen Mausklick von zu Hause oder der Werkstatt entfernt.

Ein Nachteil dieser Art von Workshop ist, dass es im Allgemeinen vorteilhafter ist, einen Workshop persönlich zu besuchen, da das Wissen durch die persönliche Interaktion leichter und schneller von der/vom Mentor:in auf den/die Schüler:in übergeht, was bei einem Online-Tutorial nicht möglich ist. Ein weiterer Nachteil ist, dass bei dieser passiven Form des Wissenstransports ein sofortiges korrigierendes oder unterstützendes Feedback nicht möglich ist.



FALLSTRICKE

Es ist notwendig, einen Zeitplan zu erstellen, die Materialien zu organisieren und generell eine gründliche Kommunikation mit dem/der Handwerker:in vor jeglicher Publikation zu haben, da dies sonst zu Streitigkeiten führen kann. Die Erwartungen der Nutzer:innen der Videowerkstatt können manchmal zu hoch sein.



CHECKLISTE

VOR DER VERANSTALTUNG

- Auswahl einer passenden Aufnahme-Location
- Vorbereitung der Aufnahme-Ausrüstung – Kamera, Stativ, Beleuchtung
- Funktionierender Computer und stabile Internetverbindung
- Organisation der Aufnahme

WÄHREND DER VERANSTALTUNG

- Aufstellen der Ausrüstung vor Ort
- Filmen der Handwerksarbeiten

NACH DER VERANSTALTUNG

- Nachbearbeitung des Video-Materials
- Veröffentlichung des Workshops online
- Feedback an Künstler:innen bezüglich des Erfolgs des Projektes und Austausch über weitere Kooperation



ONCE, TODAY FOR TOMORROW ERZÄHLESENDUNG FÜRS RADIO

Das Projekt ist als Radiosendung konzipiert und Teil einer Serie von Erzählungen mit dem Titel "Once, today for tomorrow", die in Zusammenarbeit mit dem lokalen Radiosender Primorski val' entstanden.

Im September 2021 haben wir einen Storytelling- (Erzähl-) Workshop unter der Leitung der Musikerin/Erzählerin Renata Lapanja einen Erzählworkshop und eine öffentliche Aufführung der Ergebnisse des Workshops in Zusammenarbeit mit der Cirila Kosmača Bibliothek in Tolmin durchgeführt. Die Aufführung wurde aufgezeichnet und bearbeitet. Das endgültige 39-minütige Ergebnis ist bereit für die öffentliche Wiedergabe auf den Websites von Zveza Mink Tolmin und Radio Primorski Val.

<https://www.train2sustain.net/once-today-for-tomorrow-storytelling-radio-show>

WICHTIGSTE FAKTEN



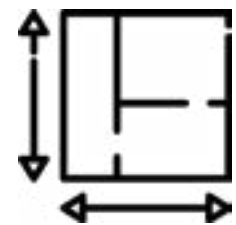
Kunstform

Storytelling, Spoken Word (Gesprochenes Wort)



Zielgruppe

Menschen, die an Storytelling, Kulturerbe und Tradition interessiert sind



Räumliche Anforderungen

Aufnahmeloation



Ausrüstung

Audioaufnahmegerät, Mikrophone, Computer



Personalaufwand

HH von HHH



Software

Adobe Audition



Finanzieller Aufwand

€€ von €€€

Ausrüstung

Ausrüstung

Die für die Radiosendung verwendete Aufnahmeausrüstung:

Tragbarer Audiorecorder Zoom h6

3 Shure SM58-Mikrofone

Computer und Software für die Audioproduktion
- Adobe Audition

Aufnahmerraum - Für diese Radiosendung wurde ein öffentlicher Raum genutzt, das Atrium der Cirila Kosmača Bibliothek in Tolmin.

Fähigkeiten

Das Projekt wurde als Workshop konzipiert und durchgeführt. Das Ziel war der Erwerb von Wissen im Bereich des Storytellings (Geschichtenerzählens) sowie der öffentlichen Präsentation und Aufführung. Die Teilnehmenden wählten die Themen selbst und erweiterten zusammen mit einem Mentor ihr Wissen auf dem Gebiet der Erforschung alter Volksmärchen. Im zweiten Teil - Aufnahme und Tonbearbeitung für die öffentliche Wiedergabe - erwarben die Teilnehmenden Kenntnisse auf dem Gebiet der Tonaufnahme und Materialnachbearbeitung sowie der Vorbereitung von Material für öffentliche Wiedergabe. Die Teilnehmenden lernten die Ausrüstung

für die Produktion von Qualitätsaufnahmen kennen und lernten den Umgang mit den Geräten in Theorie und Praxis. Sie erwarben Kenntnisse über die Audioformate, die für die öffentliche Wiedergabe in Radiosendern geeignet sind. Während der Nachbearbeitungsphase arbeiteten sie mit Audioschnittsoftware und verwendeten das Programm Adobe Audition, eines der beliebtesten professionellen Softwareprogramme für die Audiotbearbeitung.

Software

Für die Audio-Nachbearbeitung wurde die Software Adobe Audition verwendet.



VOR & NACHTEILE

Der Vorteil der Digitalisierung von Storytelling ist, dass Geschichten auf diese Weise ein breiteres Publikum erreichen können. Somit wird immaterielles Kulturerbe bewahrt, was einer der positivsten Aspekte von Projekten dieser Art ist. Zu den Vorteilen dieses Projekts gehört weiters der Erwerb von Kenntnissen auf dem Gebiet der Tonaufnahme und der anschließenden Tonbearbeitung im Studio. Ein weiteres großes Plus ist die Veröffentlichung der Aufnahmen in Radiosendern, was ebenfalls eine große Gruppe von Hörer:innen erreicht.

Der einzige Nachteil dieses Projekts ist, dass es viel eindringlicher ist, solche Geschichten persönlich zu hören.



FALLSTRICKE

- Rechtzeitige Organisation des Aufnahmebereichs
- Überprüfen der Aufnahmegeräte vor der Aufnahme - Mikrofone, Aufnahmegerät, Batterien (falls erforderlich) usw.
- Prüfen, ob der/die Sprecher:in bereit ist und die Aufnahme für öffentliche Wiedergabe geeignet ist.
- Überprüfung und Einholung der erforderlichen Urheberrechte für die Veröffentlichung der Geschichte.



CHECKLISTE

VOR DER VERANSTALTUNG

- Auswahl einer passenden Aufnahme-Location
- Vorbereitung der Aufnahme-Ausrüstung – Mikrofone, Aufnahmegerät
- Funktionierender Computer und stabile Internetverbindung
- Organisation des Workshops und der öffentlichen Aufnahme
- Öffentliche Bewerbung der Veranstaltung

NACH DER VERANSTALTUNG

- Aufstellen der Ausrüstung vor Ort
- Audio-Aufnahme der Veranstaltung

WÄHREND DER VERANSTALTUNG

- Nachbearbeitung des Audio-Materials für öffentliche Reproduktion
- Veröffentlichung (Radiostationen, Websites der Organisationen, ...)
- Feedback an Künstler:innen bezüglich des Erfolgs des Projektes und Austausch über weitere Kooperation