hdk

Zürcher Hochschule der Künste

Innovation in den Künsten

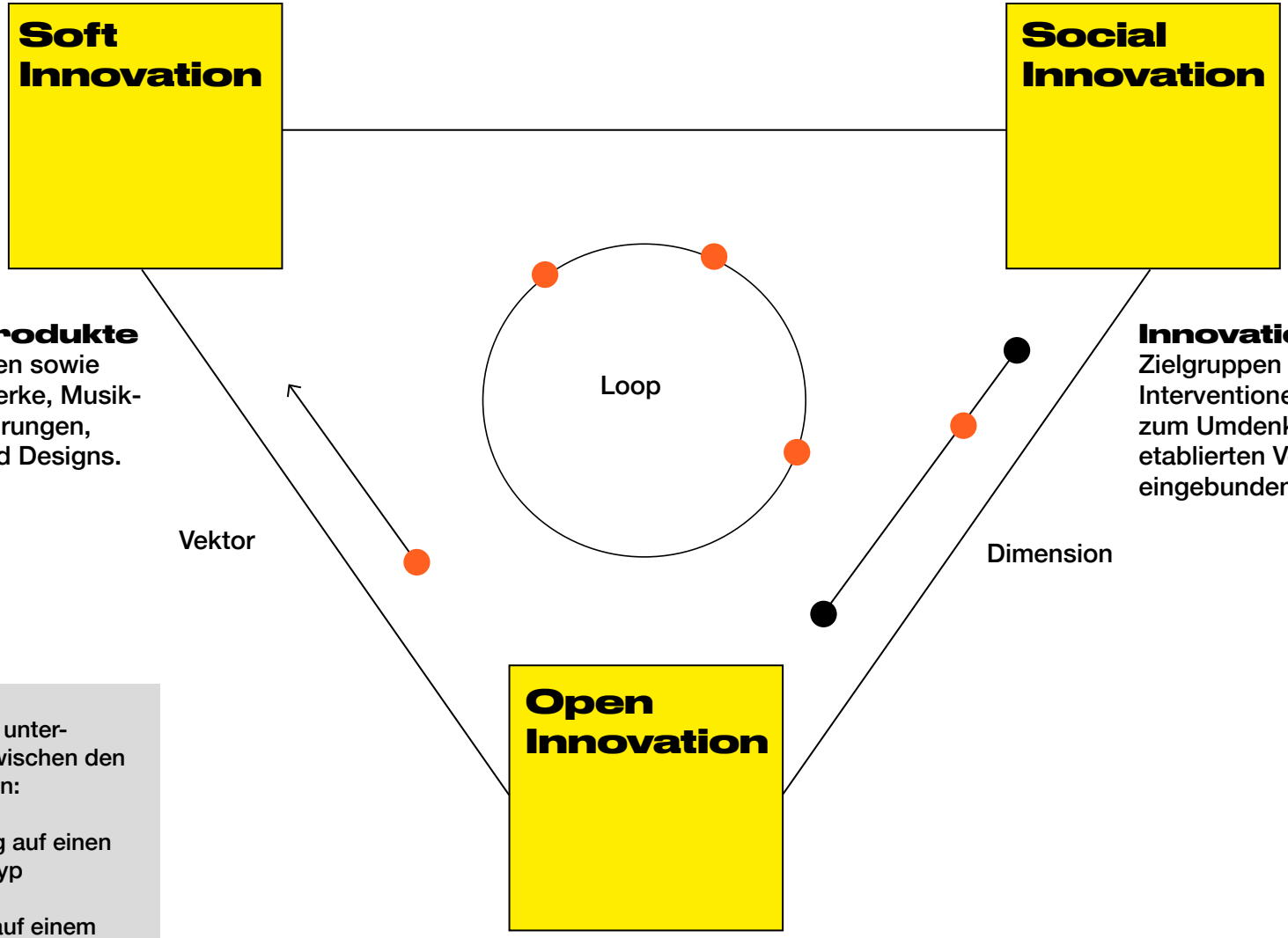
Vorwort

Forschungsprojekt «The Ice Age Cam»

Die ZHdK wirkt als Hochschule der Künste im internationalen Umfeld und ist gleichzeitig wichtiger Teil des Hochschulplatzes Zürich. Aktuelle Entwicklungen in der Förderlandschaft begünstigen es, den forschenden, künstlerischen, gestalterischen und vermittlungsbezogenen Praktiken der ZHdK, einen zukunftsfähigen Rahmen zu bieten: auf internationaler Ebene durch die EU, auf nationaler Ebene unter anderem durch Ausschreibungen der «Innosuisse», und auf kantonaler Ebene im Rahmen des Innovationsprogramms der Digitalisierungsinitiative der Zürcher Hochschulen (DIZH). Dadurch gewinnt auch das Thema Innovation für die ZHdK zunehmend an Bedeutung. Es bestehen zahlreiche Auffassungen zu den Definitionen und Wirkungsweisen von Innovation, allerdings greifen an der ZHdK herkömmliche Innovationsbegriffe, die von technologischen Neuerungen und damit einhergehendem Markterfolg geprägt sind, zu kurz. Doch was heisst es konkret, an der ZHdK «innovativ» zu sein?

Im Folgenden werden Impulse gegeben, bestehende Praktiken zu reflektieren, eine Grundlage für weitergehende Diskurse zu liefern sowie eine zukünftige Auseinandersetzung mit Innovation an und aus der ZHdK heraus zu motivieren.

Innovationsbegriffe an der ZHdK



Innovations-Produkte
Konferenzen, Lesungen sowie neue Bücher, Kunstwerke, Musikstücke, Theateraufführungen, Filme, Videospiele und Designs.

Innovations-Diskurse
Zielgruppen werden in partizipativen Interventionen zur Lösungsfindung, zum Umdenken und Aufbrechen von etablierten Verhaltensmustern, aktiv eingebunden.

Innovations-Partnerschaften
Miteinbezug von externen Partner:innen: Externalisierung von Wissen durch kreative Produkte sowie die Generierung von Spin-offs, Patenten/Lizenzierung oder fachübergreifenden Labs.

Projekte lassen sich nach unterschiedlichen Prinzipien zwischen den Innovations-Polen verorten:

Vektor – Mit Stossrichtung auf einen spezifischen Innovationstyp

Dimension – Positioniert auf einem Spektrum zwischen zwei Innovationspolen

Loop – Mit dynamischer Ausrichtung orientiert an einem der Innovationspole je nach Projektphase

social

«Social Innovation» leistet einen Beitrag zu Veränderungen von gesellschaftlichen Verhaltensweisen und bietet neue Lösungsansätze für komplexe soziale Herausforderungen. Zielgruppen werden aktiv zur Lösungsfindung, zum Umdenken und Aufbrechen von etablierten Verhaltensmustern einbezogen. Praktiken aus den Künsten und dem Design können dabei in interdisziplinären Vorhaben durch Sensibilisierung, klärende Wirkung, Aufklärung, Erklärung, Vermittlung sowie partizipative Prozessgestaltung zum Einsatz kommen.

Beispielhafte Bereiche sind «Community», «Diversity», Inklusion, Nachhaltigkeit und Interkulturalität.

Forschungsprojekt «The Answering Machine»

soft

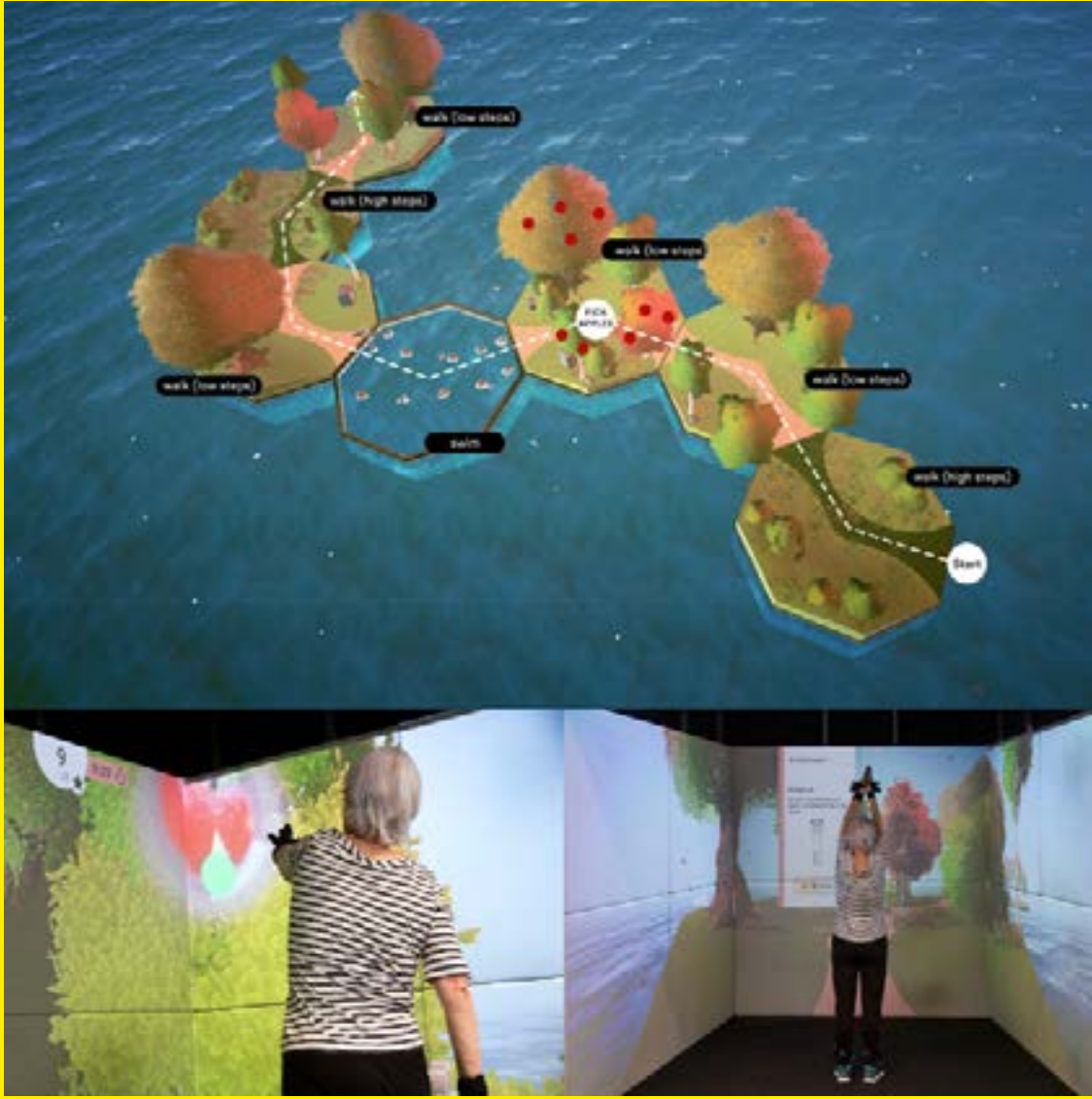
Ergebnisse der «Soft Innovation» fokussieren auf künstlerische, produktionsästhetische und intellektuelle Wirkung, den «Impact». Eine Anwendung oder Markteinführung – und damit verbunden, eine künstlerische, soziale, kulturelle und ökonomische Nutzbarkeit – muss vorhanden sein. Dabei werden künstlerische und intellektuelle Wirkung sowie Attraktivität dem Verständnis einer funktionell-ökonomischen Leistungsfähigkeit und Verwertung vorgezogen.

Dies beinhaltet die Konzeption, Entwicklung, Produktion und Disseminierung von Output für Peers, wie (öffentliche) Interventionen, Konferenzen, Lesungen, sowie neue Publikationen, Kunstwerke, Musikstücke, Theateraufführungen, Filme, Videospiele, Designs und Vermittlungsformate.

open

Unter «Open Innovation» wird an der ZHdK die Öffnung von Innovationsprozessen über die institutionellen Grenzen hinaus und unter Einbezug von externen Partner:innen, diversen Disziplinen und unterschiedlichen Praktiken verstanden. Dabei wird zwischen der «Inside Out» und der «Outside In» Perspektive unterschieden. Die «Inside Out» Perspektive beschreibt die Externalisierung oder Verlagerung von Wissen durch kreative Produkte und Dienstleistungen sowie die Entwicklung, Bildung oder Gründung von «Spin-Offs», Patenten oder die Lizenzierung. Im Unterschied dazu steht die «Outside In» Perspektive, unter der neues Wissen durch externe Partner:innen über Kooperationen, kollaborative Entwicklungsformate sowie den öffentlichen Dialog geschaffen wird. Für die ZHdK ist der Begriff der «Open Innovation» von hoher Bedeutung, da er kollaborative Methoden, interaktives Vorgehen und das Einbeziehen von Zielgruppen einschliesst.

Zu nennen sind Publikationen, Konferenzen, fachübergreifende Labs, Forschungs- und Entwicklungskooperationen mit externen Partner:innen, kollaborative Formate der Wissenserzeugung und -vermittlung sowie «Spin-Offs».



Forschungsprojekt «ExerG»

Wirkungs dimensionen

Ein wesentlicher Beitrag von Innovation in den Künsten und im Design liegt in der KONTEXTUALISIERUNG und SENSIBILISIERUNG von und in der Reflexion über ethische, gesellschaftliche, historische, künstlerische und kulturelle Diskurse. Diese Methoden gehen über die naturwissenschaftlich geprägte Messung, Innovationsleistung auf ihre anwendungsorientierten Anforderungen zu befragen, hinaus.

In diesem Sinne werden durch Kontextualisierung komplexe soziale Prozesse der TRANSFORMATION erschlossen, welche sowohl Voraussetzung, Begleiterscheinung oder Konsequenz von Innovation sind.

Forschungsprojekt «Contemporary Art, Popular Culture, and Peacebuilding in Eastern Europe»

Forschungsprojekt «Recht auf Wir»

Recht auf Wir

Wie geht das?

Abbildung:
Ariane Andereggen

Die Erschliessung von neuen Anwendungsbereichen und Zielgruppen, die im Rahmen von TEILHABE und Partizipation verstanden wird, stellt sich als wichtiger Motor von GESELLSCHAFTLICHEN VERÄNDERUNGEN dar. Es werden innovative Formen und Zugänge der Vermittlung geschaffen, die neue und unterschiedliche Zielgruppen erreichen. Verknüpft mit sozialen Innovationen, führen diese Ansätze zu neuen gesellschaftlichen Bezügen und Interaktionsformen. An dieser Stelle entsteht KREATIVER OUTPUT mit innovativer Wirkung. Beispiele sind der kreative Einsatz oder die Zweckentfremdung von Technologien zur Erweiterung des Publikumserlebnisses, das aktive Einbinden von Anwender:innen und die Umkehrungen von Rollenverständnissen, die Schaffung von interaktiven Vermittlungsformen durch den Einsatz von immersiven Technologien, das zeit- und ortsunabhängige Erleben von Performances oder die Verknüpfung von «Gamification» und «Citizen Science».

Die Ansätze der LEISTUNGSSTEIGERUNG UND MARKTORIENTIERUNG sind im Bereich der «Open Innovation» verortet. Im Verständnis von «Inside Out» und «Outside In» Innovation, ist ihnen gemein, dass der Ort, an dem Wissen entsteht, nicht zwingend der Ort sein muss, an dem Innovation geschaffen oder genutzt wird. Diese Sichtweise ist zudem davon geprägt, dass der Mehrwert im Innovationsprozess durch eine bewusste Synthese von internen und externen Wissens- und Umsetzungspartner:innen erlangt wird.

Innovation an der ZHdK

DIE ZHDK HAT SICH ZUM ZIEL GESETZT, INNOVATIONEN IN DEN KÜNSTEN, DER VERMITTLUNG UND DEM DESIGN GEZIELT AUFZUBAUEN UND ZU FÖRDERN.
Die Departemente ermöglichen innovative Projekte mit entsprechenden Massnahmen. Sie fördern explorative und ergebnisoffene Forschung sowie innovative Lehr- und Weiterbildungsinhalte. Die ZHdK-spezifische Innovationskultur wird hervorgehoben und wertgeschätzt.

ORIENTIERUNG AN KONKRETEN ADRESSAT:INNEN, PARTIZIPATION VON EXTERNEN
Verantwortliche von Innovationsprojekten aller Leistungsbereiche der ZHdK sowie deren Adressat:innen und Fachkolleg:innen sind explizit definiert. Die ZHdK bezieht die verschiedenen Austauschformate aus den Bereichen Forschung, Lehre und Dienstleistung im Entwicklungsprozess von Innovationsprojekten mit ein. Sie denkt die Vernetzung innerhalb von Innovationsprojekten transversal. «Critical Friends», «Challenging Partners» und «Stakeholder:innen» können aus anderen Disziplinen und insbesondere aus ausseruniversitären, gesellschaftlichen Bereichen stammen.

FÖRDERUNG EXPLORATIVER FORSCHUNGS- UND LEHRVORHABEN
Die Departemente der ZHdK entwickeln «Small Grants» und «Seed Money» Formate, um explorative und ergebnisoffene Forschungs- und Lehrinhalte zu ermöglichen.

STÄRKUNG VON KOOPERATIONSVORHABEN
Innovationsprojekte werden im Austausch mit Fachkolleg:innen und mit externen Interessensgruppen verankert und als kooperative Forschung konzipiert. Die ZHdK achtet darauf, dass die Ergebnisoffenheit von Innovationsprojekten und der Fortlauf des Forschungsprozesses kommunizierbar sind.

INNOVATIONSSPEICHER ZHDK
Für die ZHdK ist die Speicherung und Vermittlung des Prozesses sowie der vorläufigen Erkenntnisse von Innovationsprojekten zentral. Dieser Innovationsspeicher ist multimedial und berücksichtigt bestehende oder in Entwicklung stehende, hochschulweite Instrumente.

SICHTBARKEIT VON INNOVATION AUS DEN KÜNSTEN HERAUS
Die Departemente der ZHdK pflegen Debatten rund um Innovation in den Künsten und machen bestehende Aktivitäten und Personen sichtbar. Sie beziehen Personen mit künstlerisch-gestalterischer Glaubwürdigkeit mit ein.

Und jetzt?

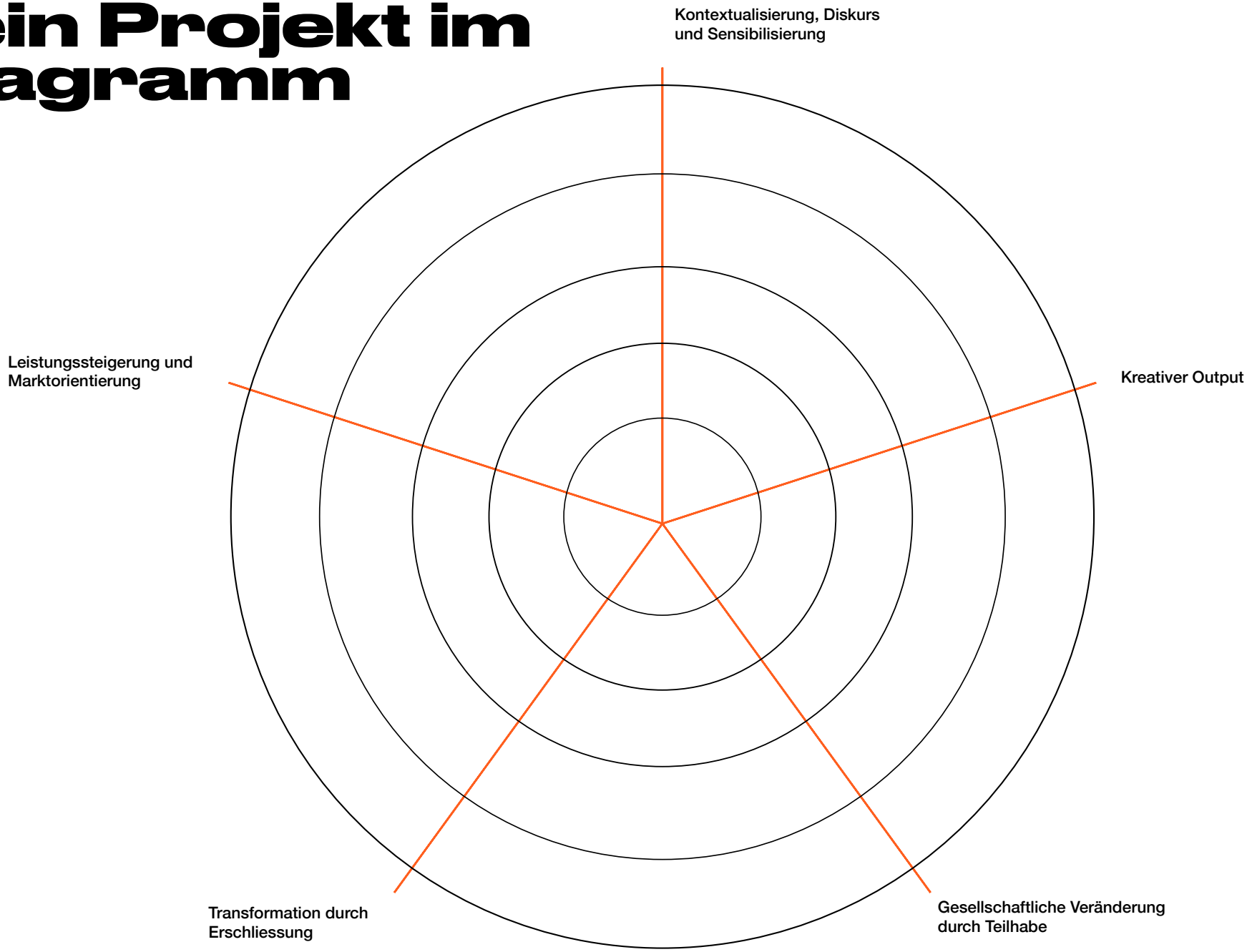
Was tun mit der Erkenntnis?
Du hast nun erfahren, wie die ZHdK den Begriff Innovation definiert und welche Wirkungsdimensionen Projekte aufweisen können. Aber was bedeutet das konkret für dein Projekt?

Nächste Schritte
Prüfe nun, wie innovativ dein Projekt ist, indem du die einzelnen Kapitel nochmals durchgehst und notierst, was davon für dein Projekt relevant ist:

- Definiere zuerst dein Innovationsverständnis und ordne deinem Projekt die Eigenschaften von «Social», «Open» oder «Soft Innovation» zu.
- Nutze das nachfolgende Diagramm, um die Wirkungsdimensionen deines Projekts zu ermitteln. Markiere dazu die entsprechenden Felder und schaue, in welcher Dimension die meiste und die wenigste Wirkung liegt. Überlege dir dann, ob dies Stärken und Schwächen deines Projekts darstellen.
- Gehe den Fragekatalog durch und notiere die für dein Projekt relevanten Kriterien.

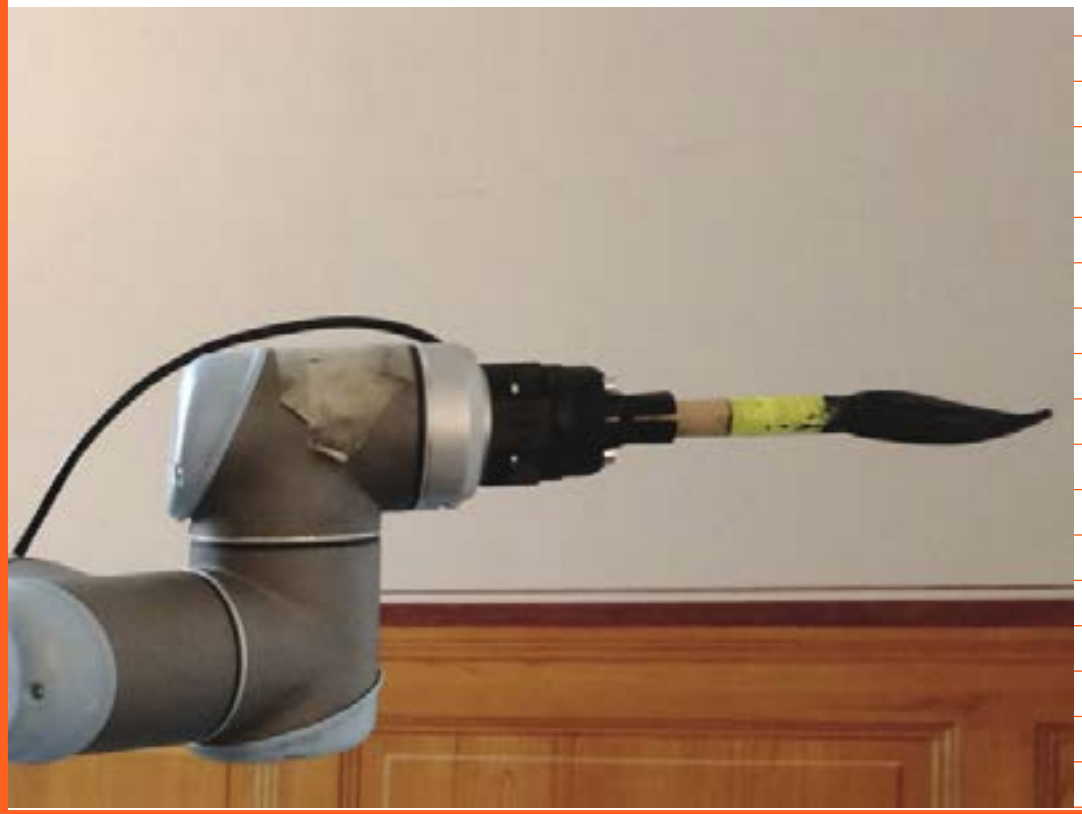
Beratung und Kontakt
Geschäftsstelle Forschung, ZHdK
innovation.wtt@zhdk.ch

Markiere dein Projekt im Diagramm



Kriterien

Forschungsprojekt «Synthetic Strokes»



Relevanz

Greift das Projekt fachspezifische und gesellschaftliche Fragestellungen auf?

Impact und Übertragbarkeit

Welche Auswirkungen bzw. Impact erzeugt das Projekt?

Wie zeigt sich der Impact?

- qualitativ: wie verändert die Anwendung von Innovation die Art und Weise, wie in einem bestimmten Bereich gehandelt wird? Wie progressiv und transformativ ist die Wirkung?
- quantitativ: welchen Wirkungskreis und -grad erreicht die angewendete Innovation?
- implementativ: wie erfolgsversprechend ist die angestrebte Innovation? Wie nachhaltig kann die Innovationsleistung, zum Beispiel durch «Outcome», Kollaboration oder Partizipation, verankert werden?

Anschlussfähigkeit und Schnittstellen

Welche Schnittstellen zu fachlichen Peers, den Künsten, zur Öffentlichkeit oder zu einem Markt werden geschaffen?

Welche Bedeutsamkeit haben die Schnittstellen für die Anschlussfähigkeit vom Projekt?

Disziplinäre Weiterentwicklung

Trägt die Fragestellung zur Weiterentwicklung eines Fachgebiets oder eines Themenbereiches bei?

Werden im Fachgebiet neue Impulse gefördert?

Bildindex

Contemporary Art, Popular Culture, and Peacebuilding in Eastern Europe

Das Forschungsprojekt «Contemporary Art, Popular Culture, and Peacebuilding in Eastern Europe» untersucht die Rolle von Kunst und Populärkultur bei der Friedensförderung in Osteuropa. Es umfasst drei Teilprojekte, die Reaktionen von Kunst und Populärkultur auf verschiedene Arten von Konflikten in Polen, der Republik Moldau und Armenien untersuchen. Das Projekt verwendet diverse kontextspezifische Forschungsmethoden, um sowohl positive als auch negative Auswirkungen von Kunst und Populärkultur auf die Konflikttransformation zu untersuchen. Die Ergebnisse werden in drei Monographien reflektiert, in einer Ausstellung präsentiert und in einem Handbuch zusammengefasst, welches durch die Projektpartnerin «artasfoundation» erstellt wird.
Das Projekt befasst sich dahingehend mit sozialer Innovation, als dass es auf unkonventionelle zivilgesellschaftliche Formen der Friedensförderung fokussiert.

ExerG

ExerG ist ein interdisziplinäres Forschungs- und Entwicklungsprojekt, das sich mit der Verbesserung der körperlichen und kognitiven Funktionen geriatrischer Patient:innen durch Exergame-Training beschäftigt. Es nutzt zielgruppenspezifische, bewegungsbasierte Videospiele, sogenannte Exergames, um in einer sicheren Umgebung sturzpräventives Multitasking (z.B. simultanes Gang-, Gleichgewichts- und Kognitionstraining) zu trainieren und die Bewegungsrehabilitation abwechslungsreicher zu gestalten. Das Projekt wird durch das internationale «Active and Assisted Living (AAL) Programme» gefördert und in Zusammenarbeit mit einem interdisziplinären Team bestehend aus den Fachrichtungen «Game Design» und «Industrial Design» der ZHdK, dem Industriepartner Sphery (ZHdK-Spin-Off & Leading House), den klinischen Partner:innen Reha Rheinfelden (Schweiz) und Reha Münster (Deutschland) sowie VASCage (Österreich) und der HCI Gaming Group der University of Waterloo (Kanada) durchgeführt.
ExerG kann als soziale Innovation betrachtet werden, da es die Lebensqualität der geriatrischen Bevölkerung verbessert. Es fördert auch offene Innovation durch die Zusammenarbeit verschiedener Disziplinen und den Austausch von Wissen und Erfahrungen.

Synthetic Strokes

Das Projekt «Synthetic Strokes» zielt darauf ab, neue Formen der Zusammenarbeit zwischen Menschen und Robotern im Bereich der künstlerischen Schöpfung zu ermöglichen. Ein Roboterarm zeigt in Echtzeit die Umsetzung der Lernprozesse, welche – durch einen dynamischen «Vision-Sensor» in der Schleife für visuelles Feedback und einen neuromorphen Chip für sensorische Verarbeitung und Mustererkennung – ermittelt werden. Das Projekt «Synthetic Strokes» ist eine Zusammenarbeit zwischen dem «Immersive Arts Space» der ZHdK, dem ETH AI Center, dem Collegium Helveticum mit der Unterstützung des Instituts für Neuroinformatik (UZH), sowie dem Institut für Technologie in der Architektur (ETH).
Das Projekt ist in erster Linie im Bereich der «Soft Innovation» anzusiedeln, da es sich auf die kreative Nutzung von Technologie und maschinengestützten Prozessen konzentriert. Paradigmen der Kreativität im Bereich maschinengestützter Prozesse werden formuliert und die Diskussion über Methoden menschlicher Ausdruckskraft im Zeitalter der Massenkommunikation generierter Bilder erweitert.

Recht auf Wir

«Recht auf Wir» ist eine Praxis- und Forschungsinitiative, die sozialen Ein- und Ausschluss in den Bereichen Kunst, Kultur, Bildung und im öffentlichen Raum thematisiert. Es wird von einer Kooperation aus Lehrenden, Forschenden und Studierenden getragen. Ziel ist es, eine diversitätssensible Aushandlung von «Wir» Identitäten anzustreben und lokale Bevölkerungsgruppen für eine Neuaushandlung eines umfassenden gesellschaftlichen «Wir» zu sensibilisieren. Das Projekt nutzt interdisziplinäre Ansätze, um das Verständnis kultureller Teilhabe als diskriminierungskritische Praxis zu erweitern und entwickelt innovative Methoden, um Hierarchien und Machtverhältnisse zu hinterfragen und zu gestalten. Anhand von Interventionen in der Öffentlichkeit und in der Lehre wird ein digitales Workbook entwickelt, das theoretisches Wissen und praktische Impulse vermittelt und sich an Berufspraktiker:innen und eine interessierte Öffentlichkeit richtet.
Das Projekt kann als soziale Innovation betrachtet werden, da es den sozialen Wandel vorantreibt, die Zusammenarbeit fördert und Lösungen für soziale Herausforderungen sucht.

The Answering Machine

Das interdisziplinäre Projekt «The Answering Machine» untersucht, wie Menschen und Maschinen in der Zukunft miteinander interagieren könnten. Über einen Zeitraum von vier Jahren werden Schauspielende mit «Social Bots» interagieren, um Verhaltensmuster und emotionale Reaktionen zu erforschen. Ziel ist es, die Entwicklung von Mensch-Maschine Dialogen besser zu verstehen, Begriffe zu erarbeiten und konkret den Einsatz von «Large Language Models» künstlerisch-experimentell auszutesten. Dabei dient die Bühne als Experimentierfeld. Das Teilprojekt «Theaterforschung» widmet sich an der ZHdK spezifisch der Frage, welche neuen künstlerischen Strategien das Auftauchen dieser neuen, digitalen Agent:innen inspiriert und welche alten Strategien es herausfordert. Hierzu werden «Human-Machine» Dialogsysteme entwickelt, trainiert und auf der Bühne erprobt. Eine zentrale Rolle spielt hierbei die theatrale Improvisation.
«The Answering Machine» beinhaltet sowohl Aspekte von «Soft Innovation» als auch «Social Innovation». Es trägt zur Entwicklung neuer Konzepte und Erkenntnisse bei, um die soziale Interaktion zwischen Menschen und Maschinen zu verbessern, während es gleichzeitig gesellschaftliche Herausforderungen und Veränderungen angeht. Das Projekt wird von der VolkswagenStiftung gefördert.

The Ice Age Cam

«The Ice Age Cam» ist ein interaktives Forschungs- und Kommunikationsprojekt, das vergangene Eiszeiten im Alpenraum rekonstruiert und sie mit dem gegenwärtigen menschengemachten Klimawandel in Verbindung setzt. An zwei beliebten Aussichtspunkten werden öffentlich zugängliche Eiszeitkameras installiert, die es dem Publikum ermöglichen, auf der Grundlage modernster Klima- und Gletschermodelle sowie neuer KI-gestützter Visualisierungen, die Veränderung der Landschaft durch vergangene Eiszeiten interaktiv nachzuvollziehen. Dabei wird deutlich, wie gravierend der menschliche Einfluss auf das Klima ist und welche enormen Auswirkungen dieser haben wird. Das Projekt strebt an, ein breites Publikum zu erreichen, Diskussionen anzuregen und das Bewusstsein für den Klimawandel zu stärken. Das Forschungs- und Kommunikationsprojekt ist eine Kooperation zwischen der ZHdK, «Knowledge Visualization», den Universitäten Zürich und Lausanne und wird gefördert durch SNF/Agora.
Es reiht sich in die Kategorie der «Social Innovation» ein, da es durch direkte Erfahrungen den Dialog zwischen Wissenschaft und Gesellschaft fördert.

Zürcher Hochschule der Künste
Pfingstweidstrass 96
Postfach
8031 Zürich

zhdk.ch