



12. OWL Kulturkonferenz

Kultur und Digitalisierung

Chancen und Möglichkeiten des digitalen Wandels

Tagungsprotokoll

Dienstag, 12. Februar 2019 | Heinz Nixdorf MuseumsForum

Stand: 19. April 2018

Gefördert durch:

Kooperationspartner:

Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen



S Sparkassen
in OstWestfalenLippe


**Kreis
Paderborn**
...nah bei den Menschen!



Vorwort

12. OWL Kulturkonferenz – Kultur und Digitalisierung Chancen und Möglichkeiten des digitalen Wandels

Sehr geehrte Damen und Herren,

der Einzug der digitalen Medien hat die Gesellschaft bereits bis heute in nahezu allen Feldern elementar geprägt. Der digitale Wandel zieht sich durch alle Lebensbereiche und betrifft auch die Kultur, ganz gleich ob im Bereich Pop oder Klassik, Bibliothek, Architektur, Design, Fotografie, Film, Tanz, Theater, Kunst oder Performance. Neue Möglichkeiten der Vermittlung und Kunstproduktion, neue Medien und Materialien, aber auch neue Nutzergewohnheiten gehen mit der Digitalisierung einher.

Die digitale Transformation bedeutet einen tiefgreifenden gesellschaftlichen Wandel, der in seiner Dimension vergleichbar ist mit der industriellen Revolution. Veränderungen unserer Seh-, Hör- und Denkgewohnheiten, Veränderung der Kommunikation und des Handelns gehen damit einher. Kultur(-politik) kann Räume für zukunftsorientierte Diskussionen öffnen, die wir heute vielleicht dringender denn je benötigen.

In fünf Themenforen und einer Arbeitsgruppe werden Beispiele digitaler Initiativen und innovativer Projekte vorgestellt, die neue Wege in der Kultur-Produktion und -Vermittlung gehen. Diese Anregungen dienen zunächst einer Orientierung und geben Impulse für die eigene kulturelle und künstlerische Praxis.

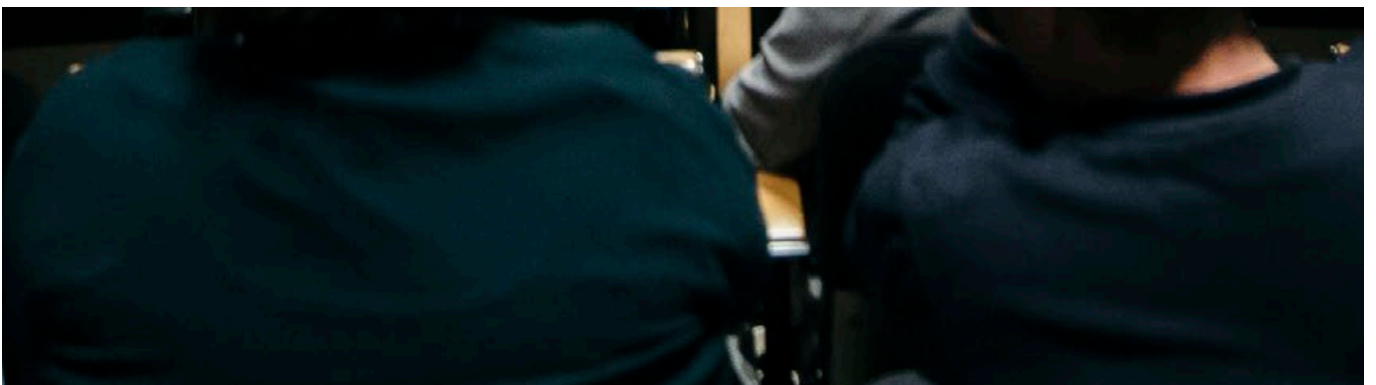
Darüber hinaus werden Diskussionsräume eröffnet: Welche regionalen Strukturen sind für ein sinnvolles Change Management erforderlich? Braucht Kunst heute neue Räume und neue Formen der Zusammenarbeit auch in digitalen Räumen? Welche Chancen und Möglichkeiten bietet die Digitalisierung für die Weiterentwicklung der Kulturregion OstWestfalenLippe? Dem umfassenden Querschnittsthema möchten wir uns im Rahmen dieser Konferenz annähern, indem wir den Fokus auf die Bereiche „neue Impulse für die Kunstproduktion“ und „Digitale Kulturvermittlung“ setzen.

Die 12. OWL Kulturkonferenz schafft einen Rahmen, innerhalb dessen wir uns mit Ihnen gemeinsam über das Thema „Kultur und Digitalisierung“ verständigen und austauschen möchten. Gemeinsam mit unserem Kooperationspartner, dem Kreis Paderborn, laden wir Sie herzlich dazu ein!

Landrat Dr. Axel Lehmann,
Vorsitzender des Fachbeirats Kultur der OWL GmbH
Marianne Thomann-Stahl,
Regierungspräsidentin Bezirksregierung Detmold
Reinold Stücke,
Vorsitzender des Regionalrats Regierungsbezirk Detmold



Grüßworte





Landrat Manfred Müller

Landrat des Kreises Paderborn
(Es gilt das gesprochene Wort)

Der Landrat begrüßt die Kulturabteilungsleiterin des Ministeriums für Kultur und Wissenschaft Dr. Hildegard Kaluza, die Regierungsvizepräsidentin Anke Recklies, den Regionalratsvorsitzenden Reinold Stücke, den Bürgermeister der Stadt Paderborn Michael Dreier, den Geschäftsführer der OstWestfalenLippe GmbH Herbert Weber, die Leiterin des OWL Kulturbüros Jana Duda und alle Teilnehmenden der 12. OWL Kulturkonferenz.

Die 12. OWL Kulturkonferenz stellt dieses Jahr die Frage, welche Chancen und Möglichkeiten der digitale Wandel für die Kultur darstellt und ich möchte diese Frage auf die Region OstWestfalen-Lippe fokussieren.

OWL ist erste digitale Modellregion in NRW. Welche Chancen lassen sich für die Kulturregion OWL daraus ableiten? Im Förderprogramm „Regionale Kulturpolitik NRW“ gibt es seit zwei Jahren das Leitthema „Wir sind digital!“ für die Kulturregion OWL. Damit wollen wir zeigen, dass wir gerne neue künstlerische Formate fördern, die sich interdisziplinär mit dem digitalen Wandel in der Region auseinandersetzen. Künstlerische Projekte, die den digitalen Wandel thematisieren und/oder sogar eine Kooperation mit einem oder mehreren Unternehmen des Spitzenclusters it's owl eingehen, können unter bestimmten Voraussetzungen durch Landesmittel gefördert werden.

Die Region OWL ist Partnerin bei der Digitalisierungsstrategie des Landes NRW, die sich auch auf den Kulturbereich auswirken wird und muss, denn „Digitalisierung ist vor allem ein Kulturthema!“ (Deutscher Kulturrat, 2017). Der digitale Wandel ist nicht nur für Wirtschaft relevant, sondern besonders auch für Kultur-, Kreativ- und Medienwirtschaft sowie für Kultureinrichtungen. Auch die Industrie 4.0 sollte die Kulturwirtschaft mit einbeziehen, denn der digitale Wandel ist auch ein gesellschaftlicher Strukturwandel. Die Kulturwirtschaft war schon immer ein wichtiges Experimentierfeld für Neuerungen und das Erhalten von Kulturtechniken – immer dann, wenn altes Kulturhandwerk und neustes digitales Know-how zusammengebracht werden.

Digitalisierung ist längst in unserem Alltag angekommen. Einen Schritt zurückgehen?

Ohne Sprachnotiz, Fitness-Apps, elektronische Zeitungen oder Satelliten im Weltall... Diesen Schritt zurück möchte niemand gehen! Und niemand möchte stehenbleiben! Heutzutage geht technisch alles – irgendwie. Trotzdem sind noch viele Herausforderungen anzupacken. Neue Chancen, neue Produkte und ein verändertes Kundenverhalten fördern und fordern ein Umdenken und Umstrukturierungen – auch im Kulturbereich.

Museen und Archive digitalisieren ihre Objekte seit Jahren. Unterschiedliche Kunstsparten nutzen die sozialen Medien für die Kommunikation mit gerade jungen Menschen. Viele Arbeitsprozesse laufen digital und automatisiert. Inhalte werden geteilt, verbreitet, beworben, weitergetragen.

LED-Lightpainting-Workshops setzen Museen in ein neues Licht. Schon die Kleinsten gehen mit dem Smartphone auf digitale Schnitzeljagd. Kunstwerke werden anstatt auf Papier auf dem Tablet gezeichnet.

Kunst schafft es, den Menschen die Vorurteile vor neuen technologischen Entwicklungen zu nehmen. Um den digitalen Weg mitzugehen, haben sich die regionalen

Bibliotheken schon vor Jahren zusammengeschlossen, um eine online-Möglichkeit zu schaffen. Unsere Fahrbücherei und der Bücherbus gehören als E-Medien-Schnittstelle seit Beginn dazu. Heute heißt das Projekt „OWL onleihe“. 37 öffentliche Bibliotheken der Region (35 Stadt- und Gemeindebibliotheken aus OWL sowie die Gemeindebibliothek Balve aus dem Sauerland) und unsere Fahrbücherei sind dem verantwortlichen Arbeitskreis angeschlossen und auf der gemeinsamen Plattform www.owl.onleihe.de zu finden. Das nenne ich ein hervorragendes Beispiel einer interkommunalen, digitalen Zusammenarbeit in OWL.

Der digitale Wandel setzt aber auch die Offenheit für das neue Zeitalter voraus. Aktuell sucht eine Siegerländer Stadtverwaltung einen Diplom-Bibliothekar. Aufgabenschwerpunkt: IT-Koordinator, Medien/Informationskompetenz (Internetrecherche, E-Learningangebote, Fachdatenbanken). Kunst mitzugestalten und Teil von ihr zu sein, ist Wunsch des Menschen. Daher muss die Möglichkeit zur digitalen Interaktion zukünftig auch in Kulturinstitutionen gegeben sein.

Auch wenn Maschinen und Roboter Arbeiten übernehmen, bleibt das kritische Hinterfragen, das Denken und die Fantasie des Menschen. Jeder digitale Prozess wird von einem analogen begleitet.

Digitalisierung geschieht mit einer Dynamik, die fasziniert, aber auch überfordern kann. Sie ist eine Chance. Trotzdem brauchen wir gerade im digitalen Zeitalter auch authentische Orte, um Geschichte, Kultur oder Heimat real zu erfahren – die uns wieder erden und entschleunigen.

Nehmen Sie heute gute Beispiele und Impulse aus der Praxis mit - für neue Wege der Kulturvermittlung und der künstlerischen Produktion. Und nehmen Sie die Gelegenheit für fachlichen und kulturpolitischen Austausch wahr. Netzwerken Sie und schließen Sie Kooperationen!

Landrat Müller bedankt sich bei den Veranstaltern, dem OWL Kulturbüro, der Bezirksregierung Detmold und dem Regionalrat.

Bürgermeister Michael Dreier

Bürgermeister der Stadt Paderborn

(Es gilt das gesprochene Wort)

Der Bürgermeister begrüßt alle Redner*innen und Konferenzteilnehmenden sowie den Geschäftsführer des Heinz Nixdorf MuseumsForums, Herrn Dr. Jochen Viehoff.

Sehr geehrte Damen und Herren,

Ich freue mich sehr, dass das OWL Kulturbüro in Kooperation mit dem Landrat des Kreises Paderborn als Aufsichtsratsvorsitzendem der OWL GmbH diesen Austragungsort für die OWL Kulturkonferenz ausgewählt hat: Das Heinz-Nixdorf-Museumsforum in Paderborn.

Schließlich ist die Stadt Paderborn eine vom Land Nordrhein-Westfalen auserkorene Leitkommune in Sachen Digitalisierung. Natürlich nicht allein: Im September 2017 hat das Land beschlossen, ganz Ostwestfalen-Lippe zur digitalen Modellregion zu entwickeln. Als Leitkommune arbeitet die Stadt Paderborn in enger Kooperation mit dem Kreis Paderborn, der kreisangehörigen Stadt Delbrück, der kreisfreien Stadt Bielefeld sowie der Bezirksregierung Detmold.

Paderborn hat im Zuge des Wettbewerbs „Digitale Stadt“ wertvolle Vorarbeiten geleistet und dafür erhebliche Investitionszusagen der Wirtschaft erhalten. Innerhalb der Stadt Paderborn ist das Heinz-Nixdorf-Museums Forum der richtige Ort. Wir sind stolz, dass es in Paderborn beheimatet ist – und wir fördern es auch seitens der Stadt nicht unerheblich.

Es gibt wohl kaum einen Ort, an dem die heutige Allgegenwärtigkeit der Digitalisierung und die Geschichte der Informationstechnik seit Jahrhunderten, ja Jahrtausenden so offensichtlich ist wie an diesem. Bei einem Rundgang wird jedem Besucher auch sofort der Bezug zum heutigen Thema klar: Immer schon haben neue technische Entwicklungen direkte Auswirkungen auf die Kultur gehabt. Manchmal war es auch anders herum, dass die Kultur neue technische Entwicklungen gefördert und hervorgebracht hat.

Frühere Generationen haben da gar nicht so genau zwischen Kunst, Kultur und Technik unterschieden, wie wir das heute manchmal tun. Denken Sie an beispielsweise an Leonardo da Vinci: Der war Künstler, Architekt, Wissenschaftler, Ingenieur und Philosoph – und für ihn war all dies nichts Verschiedenes. Denken Sie an perspektivische Darstellungen: Da haben sich die Kunst und die Technik gegenseitig beeinflusst. Und



denken Sie im Zusammenhang von Kultur und Technik an den Buchdruck: Auch hier sind kulturelle und technische Entwicklung unlösbar verbunden. Und heute sind es eben die neuen Techniken der Digitalisierung.

Sie haben bereits alle Lebensbereiche erreicht und verändert, selbstverständlich auch die Künste und die Kultur im engeren Sinne. Das betrifft sowohl Vermittlung, Dokumentation und Kommunikation als auch den eigentlichen Bereich der kreativen Arbeit. Bis ins Denken von Künstlern hinein hat sich etwas verändert. Gut, dass Sie heute gerade an diesem Ort erörtern,

- was das bedeutet,
- was das nach sich zieht,
- wie man damit umgehen kann.

Den Teilnehmenden der Konferenz wünscht Bürgermeister Dreier viele gute Ergebnisse, die sie zukünftig nutzen können.



Begrüßungstalk

Anke Recklies, Regierungsvizepräsidentin Reinold Stücke, Regionalratsvorsitzender Julia Ures, Moderatorin

Das Gespräch konnte bedauerlicherweise nicht transkribiert werden.





Dr. Hildegard Kaluza

Abteilungsleiterin Kultur im Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen
(Es gilt das gesprochene Wort)

Die Kulturabteilungsleiterin begrüßt alle Redner*innen und Konferenzteilnehmenden, bedankt sich für die Einladung zu der Konferenz und entschuldigt die Ministerin Isabelle Pfeiffer-Poensgen, die leider terminlich verhindert ist.

Sehr geehrte Damen und Herren,

die OWL Kulturkonferenz ist ein Format, das sich bewährt hat: Heute findet bereits die 12. Ausgabe statt – und das vor allem, weil sich viele verschiedene Partner zusammen tun, um die Konferenz gemeinsam zu entwickeln und zu gestalten. Ich freue mich, dass das Kulturministerium die Konferenz jedes Jahr mit Mitteln aus dem Landesförderprogramm „Regionale Kulturpolitik“ unterstützt. Wir befürworten diese Art des Austausches sehr und nehmen selbst auch immer viele neue Anregungen dabei mit.

„Wir wollen als ein Sieger aus der Digitalisierung hervorgehen“, so hieß es hier an diesem Ort vor einem halben Jahr, als sich das 2012 gegründete sogenannte Spitzencluster *Intelligente Technische Systeme OWL (it's OWL)* mit dem Thema Digitalisierung beschäftigte. Es ging dort um Forschung und Entwicklung, um Maschinenbau, Elektrotechnik und Automotive und um eine selbstbewusste Region, die Digitalisierung für sich nutzen will und wird!

Und nun hat die OWL Kulturkonferenz das Thema „auf die Hörner“ genommen. Die Distanz zwischen den Themen des Spitzenclusters und der Kultur scheint auf den ersten Blick immens groß, aber wir werden heute sehen – da bin ich sicher – wie ähnlich verschiedene Fragestellungen sind und wie viel sich auch schon im Kulturbereich durch die Digitalisierung bzw. mit der Digitalisierung geändert hat. Durch die Digitalisierung stellen sich z. B. Fragen der Mobilität und der Teilhabe ganz neu – als Chance gerade auch für die ländlichen Räume.

Ich möchte an dieser Stelle zwei Beispiele nennen, die gerade für die ländlich geprägten Räume besonders interessant sind. Wir alle haben schon von der OWL Kultur-Plattform gehört. Das Besondere an dieser Plattform ist, dass sie nicht nur ein Veranstaltungskalender ist, sondern die Plattform möchte viele weitere Dienste anbieten. Sie möchte die Kulturschaffenden untereinander vernetzen und durch gesonderte Bereiche z.B. anhand einer Checkliste, das Durchführen von Veranstaltungen erleichtern. Spannend finde ich auch die Möglichkeit, dort eine Art „Mitfahrzentrale“ einzurichten oder die Idee, eine Schnittstelle zum ÖPNV herzustellen, damit die Mobilität vereinfacht wird.

Ein weiteres Beispiel ist die OWL-Onleihe, ein Verbund von 37 Bibliotheken, die ihre Angebote digital zur Verfügung stellen. Damit ist die OWL-Onleihe der größte interkommunale Verbund in NRW im Rahmen eines Digitalprojektes. Sicher ein Beispiel, das Schule machen sollte.

Auch im performativen Bereich hat es schon interessante und wegweisende Projekte in OWL gegeben: Ich denke da z.B. an die Produktionen des jungen *Feedback-Kollektivs*, das sich durchaus kritisch mit dem Phänomen der Digitalisierung auseinander gesetzt hat. Oder an *The Woodpeckers*, die elektronischen Spechte, die im Rahmen des *Bildstörungen-Festivals* im öffentlichen Raum der Stadt Detmold zu erleben waren.

Schon an diesen wenigen Beispielen lässt sich erkennen, dass OWL zu Recht eine Pilotregion für Digitalisierung ist.

Ich freue mich daher sehr, dass die Region OWL das Thema Digitalisierung für die heutige Konferenz gewählt hat. Allen Verantwortlichen danke ich herzlich für die Initiative und Organisation der Veranstaltung. Ihre Region steht heute im Mittelpunkt. In meinem weiteren Beitrag werde ich mich auf die Aktivitäten der nordrhein-westfälischen Landesregierung im Themenfeld Digitalisierung konzentrieren, weil Ihnen diese vielleicht noch nicht so präsent sind. Im Sommer 2018 hat die Landesregierung unter Federführung des Ministeriums für Wirtschaft, Innovation, Digitalisierung und Energie einen Entwurf der Digitalstrategie NRW vorgelegt.

Im Rahmen eines Online-Beteiligungsverfahrens und auf einer Konferenz wurde Bürgerinnen und Bürgern die Möglichkeit gegeben, mitzudiskutieren. Die daraus resultierenden Änderungen werden derzeit in den Strategieentwurf eingearbeitet. Im Frühjahr 2019 wird der Entwurf dem Landeskabinett zur Entscheidung vorgelegt werden. Auch danach soll die Digitalstrategie durch eine kontinuierliche Diskussion mit der Öffentlichkeit stetig weiterentwickelt werden. Im Entwurf der Digitalstrategie werden auch die vielfältigen Auswirkungen der Digitalisierung auf den Kulturbereich berücksichtigt.

Einerseits stecken in dieser Entwicklung große Potenziale: und zwar in drei Bereichen:

- Zugang und Schutz des kulturellen Erbes.
- Vermittlung und Verbreitung von Kulturangeboten: Sie schafft neue Wege und öffnet damit neue Möglichkeiten kultureller Teilhabe – hier habe ich eben für OWL ja schon Beispiele kurz genannt
- Künstlerische Produktion: Es entstehen durch die Nutzung digitaler Medien neue Formen, die die Wahrnehmung von Kunst und Kultur verändern und neue Möglichkeiten der Partizipation schaffen – auch hier hat OWL schon einiges zu bieten, zwei Beispiele habe ich kurz vorgestellt.

Andererseits stellt die Digitalisierung den Kunst- und Kulturbetrieb auch vor Herausforderungen: Oft mangelt es Kulturschaffenden und Kultureinrichtungen an geeigneter Infrastruktur und digitalen Kompetenzen.

Mit wichtigen Projekten greifen wir Beides – Potenziale und Herausforderungen – auf:

Vier möchte ich nennen:

1. Die Akademie für Digitalität und Theater in Dortmund, die vom Land gemeinsam mit der Bundeskulturstiftung und der Stadt Dortmund gefördert wird. Durch sie wird ein Forschungs- und Produktionslabor geschaffen, das die Potenziale digitaler Technologien für die künstlerische Darstellung im Theater untersucht. Hier werden zukünftig innovative Veranstaltungstechniken und neue künstlerische Ausdrucksformen entwickelt werden. Ein Schwerpunkt wird bei der Fortbildung und Qualifizierung von Fachkräften liegen. Die vielfältigen Erfahrungen des Schauspiels Dortmund mit der Produktion digitaler Theaterformate bilden dafür eine wichtige Grundlage.
2. Auch die Museen sind im Zuge der Digitalisierung mit verschiedenen Herausforderungen konfrontiert. Dazu zählen die Digitalisierung der Sammlungsbestände und deren digitale Präsentation, die weitreichende Urheberrechtsfragen aufwirft. Ebenso bedeutsam sind Entscheidungen für technische Ausstattung und Software-Lösungen oder die Berücksichtigung digitaler Ausstellungsformate. Von Seiten der Kunstsammlung NRW wird daher gegenwärtig eine digitale Strategie erarbeitet, die auch auf andere Museen übertragen werden soll.
3. Die Landesregierung hat außerdem im Rahmen der Stärkungsinitiative Kultur in 2018 erstmalig einen „Investitionsfonds zur Ertüchtigung der kulturellen Infrastruktur“ aufgelegt. Er war mit 3,25 Mio. € hinterlegt und auf die Förderung von Erstausrüstung, Erneuerungen und Erweiterung der Infrastruktur von Kultureinrichtungen ausgelegt – gerade auch im digitalen Bereich. Aufgrund der hohen Nachfrage soll der Fonds 2019 in überarbeiteter Form erneut aufgelegt werden.
4. Im Rahmen der Ruhrkonferenz hat die Landesregierung zudem das Ziel formuliert, Künstlerinnen und Künstler im Ruhrgebiet auch durch das Bereitstellen von modernster digitaler Technologie gezielt zu fördern. Dies hat das Landeskabinett am 31. August 2018 beschlossen.

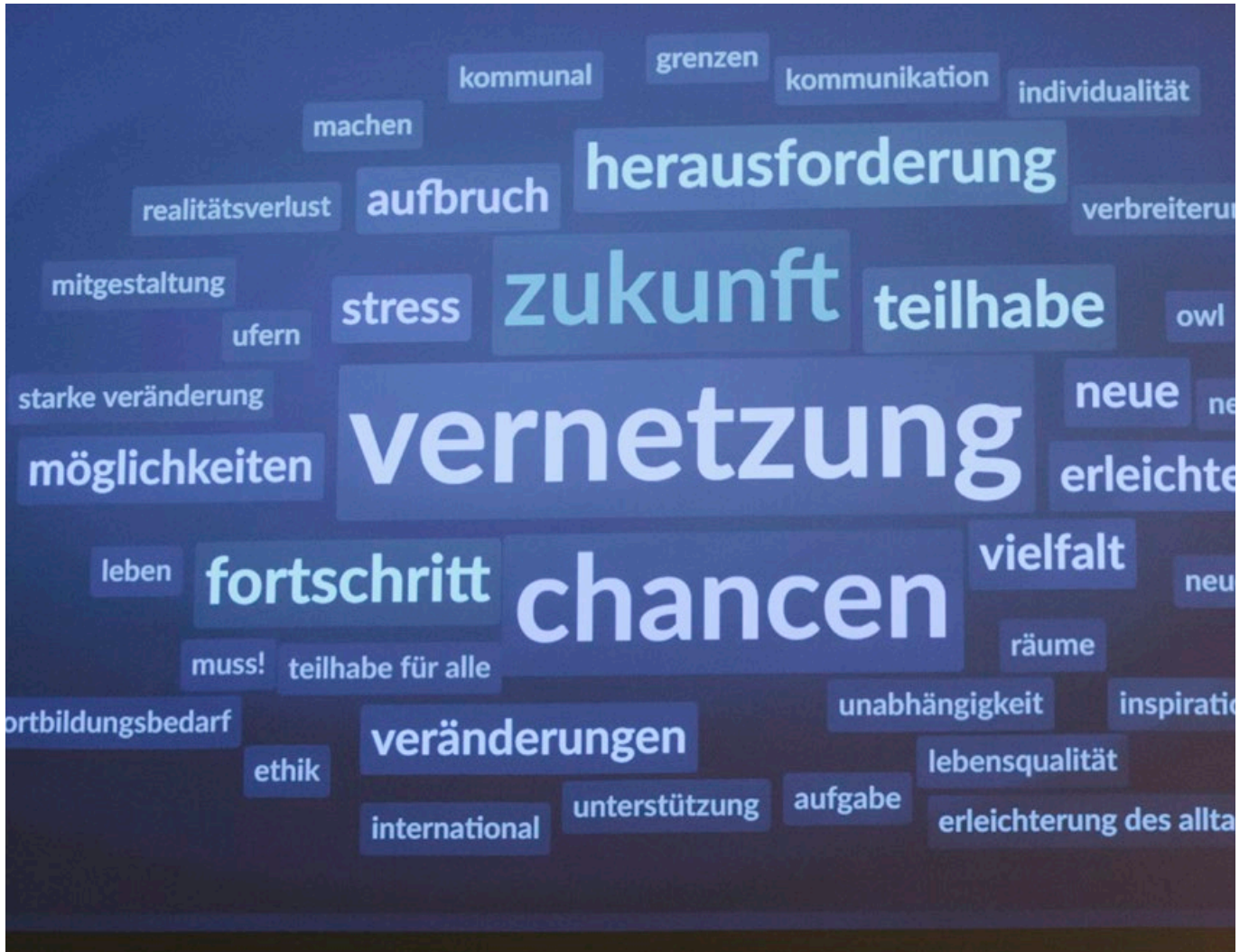


Neben diesen Vorhaben werden die im ersten Kulturförderplan aufgeführten Themenfelder weiterhin mit Nachdruck bearbeitet.

- Im Rahmen des Themenfelds „Erhalt und Nutzung des kulturellen Erbes“ wird die Förderung der Digitalisierung des nordrhein-westfälischen Filmerbes deutlich vorangetrieben. Dabei hilft das neue Bund-Länder-Projekt „Digitalisierung Filmerbe“. Mit der Staatskanzlei ist das Ministerium für Kultur und Wissenschaft im Austausch darüber, wie das Programm optimal für Nordrhein-Westfalen genutzt werden kann.
- Eine besondere Herausforderung ist die Digitalisierung des kulturellen Erbes im Bereich der performativen Künste. Das Pina-Bausch-Archiv in Wuppertal ist ein herausragendes Beispiel für eine gelungene Lösung innovativer Archivierungsstrategien. Es wird als international relevantes Modellvorhaben durch die Kofinanzierung von Stadt, Land und Bund weiter ausgebaut.
- Mit einem mehrjährig angelegten Projekt zur Digitalisierung historischer regionaler Zeitungen wurde außerdem eine umfangreiche Maßnahme auf den Weg gebracht, bei der Einrichtungen des Landes und der Kommunen aus unterschiedlichen Sparten zusammenarbeiten. Historische Regionalzeitungen sind ein stark gefragter Bestand in den Archiven und Bibliotheken.
- Auch spielt das Thema „Nutzung der digitalen Möglichkeiten in der Kunst“ weiterhin eine wichtige Rolle. Die eingangs erwähnte Akademie für Digitalität und Theater ist hierfür ein gutes Beispiel. Besonders aktiv im Bereich der digitalen Künste ist auch das medienwerk.nrw. Hier sind neue Qualifizierungs-, Förder- und Präsentationsformate vorgesehen. Die Förderung soll noch weiter ausgebaut werden.

Anhand dieser Beispiele wie auch der Aktivitäten in OWL lässt sich erkennen, dass die Digitalisierung im Kulturbereich ein sehr vielfältiges und sich wandelndes Themenfeld ist. Es werden bereits viele wichtige Projekte umgesetzt. Trotzdem besteht weiterer Handlungsbedarf, um die Potenziale der Digitalisierung für den Kulturbereich noch stärker zu nutzen und Antworten auf die Herausforderungen zu finden, vor die die Digitalisierung den Kunst- und Kulturbetrieb stellt.“

Dr. Kaluza bedankt sich für die Aufmerksamkeit der Teilnehmer.



Keynotes

1 | Digitalität in Kunst, Produktion und Vermittlung

Dr. Christian Esch, NRW KULTURsekretariat (Wuppertal)

2 | Kulturpolitik in der digitalen Welt

Dr. Norbert Sievers, Kulturpolitische Gesellschaft e.V.



Dr. Christian Esch:

Digitalität in Kunst, Produktion und Vermittlung

1.

Von Kunst soll hier die Rede sein, von ihrer Produktion und der Vermittlung – insbesondere im digitalen Kontext.

Lassen Sie mich am Anfang ein paar allgemeine Beobachtungen anbringen.

Erst einmal: Künstlerische Produktion ist ein Prozess. Das klingt banal, aber: Dieser Prozess der Produktion spielt sich seit langem in zumindest manchen Bereichen der Kunst anders ab als das noch für viele gerade in traditionelleren Kunstformen Tätige den Anschein hat. Wie der Prozess zu einem wesentlichen Kennzeichen des Produzierens geworden ist, das hat eine Menge auch mit dem Vormarsch des Digitalen zu tun.

Dieser Vormarsch ist in den meisten Bereichen deutlich schneller und wirksamer weitergekommen als jedenfalls in den traditionellen Bereichen von Kunst und Kultur. Erst jetzt, langsam aber unsicher, öffnen sie

sich stärker. Dabei gab es in der Kunst, insbesondere im Bereich Performance und Intervention, schon in der analogen Zeit nach 1960 zahlreiche Produktionen, die ganz ähnlich denjenigen waren, die wir jetzt verstärkt im Digitalen erleben.

Manches von diesen Formen des Produzierens, also des Entwickelns von Kunst und Kunstwerken, hatte zumindest indirekt mit digitalen Entwicklungen der 50er und 60er Jahre zu tun. Insbesondere zu nennen ist hier die Spieltheorie, die in der Computertechnik des Militärs im Kalten Krieg eine wichtige Rolle spielte. Das responsive „Wenn-Dann“-Modell der virtuellen militärischen Szenarien mit dem Interaktionsablauf und dem Ineinandergreifen der unterschiedlichsten Faktoren gleicht in mancherlei Hinsicht künstlerischen Ansätzen wie etwa Fluxus mit den interaktiven Happenings oder auch dem Miteinander von Komponist und Interpret bei der zufallsgeleiteten, sog. aleatorischer Musik.

2.

Lassen Sie mich nach diesem Exkurs einmal ein paar Wesensmerkmale sowohl des zunehmend verbreiteten analogen skizzieren, als dann auch relevante Entwicklungen des Produzierens im Digitalen. Dabei spreche ich, wohl gemerkt, vor allem vom Performativen.

Dass es sich bei Kunst oftmals um Produkte von vielen handelt, ist nicht neu. Dafür waren früher Malerwerkstätten Beispiele oder auch Theaterproduktionen der Commedia dell'Arte oder eines Molière, um nur wenige Beispiele zu nennen. Künstlerische Produktion heute aber ist - und ist es zunehmend - ein Mit- und Gegeneinander unterschiedlicher Personen, Kompetenzen und Kräfte auf der berühmten Augenhöhe. Es ist ein Spiel der Kräfte, so wie das für die heutige, freiheitliche Kultur und Gesellschaft gilt, gewissermaßen ein Checks and Balances.

Beides, die Kunstproduktion und die kulturelle bzw. gesellschaftliche Produktion, hängen, natürlich und tatsächlich, zusammen. Dies schon deshalb, weil Kunst immer aus einem nicht nur ästhetischen, sondern auch gesellschaftlichen oder politischen Anliegen heraus entsteht, so oder so, egal, ob das nun vom Künstler oder der Künstlerin ausdrücklich formuliert und immer und jederzeit reflektiert wird.

Besonders in der digitalen Produktion wird das gemeinsame künstlerische Ziel in einem Prozess des vernetzten Arbeitens entwickelt, mit verschiedenen Kompetenzen und Perspektiven.

In einem Symposium im Rahmen unseres seit 10 Jahren wachsenden *Next Level Festivals for Games* zur Kunst und Kultur der digitalen Spiele haben wir, das NRW Kultursekretariat und zahlreiche Partner und Expertinnen zuletzt über die digitale künstlerische Produktion gesprochen, und haben das übrigens auch digital und interaktiv inszeniert, abweichend vom üblichen, überwiegend frontalen Muster von Symposien und Konferenzen.

Klar ist: Die künstlerische Arbeit – nicht jede und nicht immer, aber häufig - verändert sich mit der eigenen Zeit, mit ihrer komplexen Heterogenität, der intensiven Kommunikation und auch der zunehmenden Ökonomisierung. Die Kunst wandelt sich mit der wachsenden Ausdifferenzierung des, ja: auch analogen Netzwerks, zunehmend jedoch auch der digitalen Struktur unserer Kultur und Gesellschaft.

So viele Verbindungen es gibt - die Kunst, sie macht dann doch den Unterschied. Ein Unterschied: Am Ende des Prozesses der Produktion steht bei ihr zwar ein – übrigens nicht notwendigerweise endgültiges – Produkt, das aber, anders als in der Wirtschaft oder im Handwerk, oft keinen definierbaren Wert oder Preis hat. Wieder anders das Produkt von gesellschaftlichen und politischen Prozessen, das aus Ideen, entsprechenden Auseinandersetzungen und Taten entsteht, und eng verbunden ist mit Diskurs oder Konflikt, Willensbildung, Überzeugung oder Handlung.

Das künstlerische Produkt, also die Kunst, ist dagegen meist mehrdeutig. Kunst vermittelt gleichermaßen Vorläufigkeit und Gültigkeit, ist gleichzeitig Frage und Antwort, Prozess und Konkretion, kann randständig sein und relevant in einem. In diesem Doppelcharakter, einer sozusagen eindeutigen Uneindeutigkeit, liegt oft ihr Wert, der allerdings etwas anderes ist als der Preis und auch etwas anderes als die gesicherte oder auftrumpfende gesellschaftliche oder politische „Position“ - obwohl dieser Begriff in der Bildenden Kunst so heimisch geworden ist.

Künstlerische Ergebnisse beanspruchen mehr zu sein als das, was sie im Gewand des dinglichen Produkts oder von diskursiven Thesen vorläufig zu sein scheinen, sind also, zumindest im Falle des Gelingens, Kunstwerke, die auf ästhetische Weise sinnfällig werden über das hinaus, was konkret erfassbar ist bei analoger Betrachtung oder digitaler Interaktion bzw. Responsivität. Kunst ist relevant und randständig, gültig und vorläufig, habe ich gesagt. Durch diese Mehrdeutigkeit, um nicht Zwielfichtigkeit zu sagen, ist sie eigentlich nicht zu gebrauchen und auch insofern anders als das Produkt der materiellen Fertigung und des sozialen Mit- und Gegeneinanders, das sie zwar auch ist, aber eben nicht nur.

Das zeitgenössische künstlerische Produzieren selbst entfaltet sich also zunehmend im Mit-, aber auch Gegeneinander von Personen, Kompetenzen und Kräften. Es ist dabei ein Zusammenspiel unterschiedlicher Module z.B. der Bühne, des Lichts, von Bild, Klang, Technik, Raum und Wort.

Gleichzeitig lässt sich in der Kunst, wie wir sie heute zunehmend antreffen, das Produkt, also das Werk, vom Produzieren nicht mehr wirklich trennen. Dazu gehört auch, dass neben die klassische, singuläre Autorschaft DES Künstlers, DER Künstlerin die gemeinschaftliche Arbeit tritt. Insbesondere gilt das für die Performan-

ceKunst, denken Sie an Rimini-Protokoll, Sheshe Pop oder, hier in der Nähe, an das Kain Kollektiv. Den Fluxus der Vergangenheit habe ich bereits genannt.

Mit der Performance-Künstlerin Brigitta Muntendorf gesagt, entstehen solche Produktionen in einer „Community of practice“. Eine solche Community findet sich auch in wechselnden Konstellationen, in ihrer virtuellen „Garage“ ein - so heißt das changierende Ensemble aus Sängerinnen, Schauspielern, Instrumentalistinnen, Netzwerkaktivisten und Autorinnen.

Der Konzeptkünstler Jochen Gerz, mehr als doppelt so alt wie Muntendorf, nannte dergleichen schon seit Jahrzehnten, mit einem etwas anderen Akzent, „Public Authorship“. Ein Beispiel war sein mit dem NRW Kultursekretariat entwickeltes Kunstprojekt 2-3 Straßen, als er 2010 im Ruhrgebiet knapp 100 Kreative aus der Welt zusammenbrachte. Sie schrieben, jeder für sich, ihre jeweiligen Eindrücke und Gedanken in einen digitalen Speicher hinein, versenkten sie geradezu, da sie anschließend ihrem Zugriff entzogen waren. Aus der Zusammenfügung dieser Einträge ergab sich dann der resultierende, individuell-kollektive Text.

Wie in solchen Beispielen, kommen überhaupt Menschen, Disziplinen und Kompetenzen gleichsam als verschiedenartige Module zusammen in einer digitalen Gesellschaft, deren „Struktur das Netzwerk“ ist, so die Analyse des Soziologen Dirk Baecker. Entsprechend umfassend ist das verbindende digitale und analoge Netz aus all diesen modularen Aspekten.

Gerade in der künstlerischen Produktion der letzten Jahre und Jahrzehnte werden die Künste und Disziplinen, aber auch die Perspektiven und Arbeitsweisen zunehmend vernetzt und verknüpft. Module verbinden, überlagern, wandeln sich. Gleichzeitig vernetzen und verknüpfen sich die Akteure und Produzenten.

3. Die Verknüpfung prägt die digitalen Prozesse und ihre Produktionen, die in operativen Netzwerken stattfinden, in den Communities, einem idealerweise partizipativen Ineinander von Publikum und Künstlern.

Gerade im digitalen Bereich ist eben die Verknüpfung, wenn nicht alles, so doch jedenfalls Vieles. Die Community verknüpft sich nicht nur untereinander, sondern schon beim Produzieren, und das auch über sich hinaus. Auf diese Weise wird das zukünftige Publikum schon in dieser Phase zum Mitwirkenden. Auch deshalb ist die Vermittlung von vornherein ein integraler Teil des Ganzen und also überhaupt nicht zu trennen von der Entstehung und dem Erlebnis der Kunst.

Die Partizipation und Verknüpfung ist selbst schon Teil der digital beschleunigten und insoweit veränderten Kommunikation, dass sie in besonderem Maße interaktiv, responsiv und multiperspektivisch angelegt ist, sowohl linear von Mund zu Mund, von Impuls zu Impuls, als auch simultan, ineinander verschränkt und verbunden mit der digitalen Verknüpfung analog entfernter Orte.

Statt getrennter Blackboxes - hier die Performance, dort der Betrachter - werden damit Schnittstellen zu Aktionsfeldern, wird die Kommunikationsplattform zum performativen oder zum virtuellen Raum, der seinerseits zum Echoraum der Beteiligten wird.

Besonders an den Games, den Computerspielen, die großes künstlerisches Potential haben (unser bereits erwähntes NLF macht das Jahr für Jahr erlebbar) - an den Games z.B., aber auch an veränderten Erzählformen, den Narrativen der performativen, visuellen und auditiven Künste wird deutlich, dass es einen lange vorbereiteten Wechsel vom Verständnis einer Kunst gibt, die bis vor wenigen Jahrzehnten in der Regel dem Sende-Empfänger-Modell gehorchte. Sie sendete: Im theatralen Bereich von der Bühne oder, -auf dem Gebiet der visuellen Kunst, von den Wänden bzw. Sockeln, und zwar in Richtung der Empfänger der inhaltlichen oder ästhetischen Botschaft.

Welche Bedeutung und Resultate die responsiven Prozesse haben, das lässt sich am „Publikum“ zeigen, das zum Akteur wird.

Künstlerische Produktion im Digitalen ist also Verknüpfung und die regelmäßige, schnittstellenbedingte Veränderung bekannter Kommunikationsmodelle von Sender und Empfänger. Der Nutzer des Angebots schafft also dessen Inhalte teilweise selbst. Ob in den Computerspielen, ob im Internet oder in der partizipativen Kultur, ob zunehmend auch in der politischen Arbeit oder in der Bildung: Mit einem Begriff aus dem digitalen Web gesagt, geht es im Kern um den „User Generated Content“.

Digitale Produktion ist Kommunikation (und manchmal auch beschränkt auf die eigene Blase resp. Komfortzone - das soll übrigens auch im analogen Bereich vorkommen). In sich oder zumeist doch auch über sich hinaus, agiert sie responsiv, interaktiv und - in diesem Sinne freilich nur - auch integrativ. Insoweit enthält sie schon alle Anteile der Vermittlung, ob über Social Media oder über die Integration von Koproduzenten. Das Entscheidende für das Gelingen der Vermittlung bleibt aber, ergänzend, der unmittelbare Kontakt, also

die unersetzliche analoge und physische Ansprache. Erst recht im Bereich der digitalen Produktion, ist Vermittlung nicht etwas, das am Ende hinzugefügt wird, um ein Ergebnis an Kind, Mann oder Frau zu bringen. Vermittlung ist, wenn sie wirklich gelingen soll, intrinsischer Bestandteil der Produktion selbst, von ihren Anfängen an. Produktion ist Vermittlung, Vermittlung ist Produktion. Oder auch: Vermittlung ist Kunst, Kunst ist Vermittlung.

4.

Ich glaube, aus alledem ergibt sich, wo die Möglichkeiten und Chancen des Digitalen, gerade auch im Bereich der Kultur und Kunst liegen. Digital ist potentiell überall und verknüpft, auch über große Distanz. Dass Digitales oft genug auch trennend und konfrontativ wirken kann, ist dazu kein Widerspruch, sondern die andere Seite der Medaille.

Künstlerische Produktion jedenfalls kann kommunikativ und community-generierend wirken, auch und gerade über Distanzen hinweg. Physische Räume spielen in diesem Zusammenhang tatsächlich eine vergleichsweise geringe Rolle. Das ist die große Chance gerade im ländlichen Raum – wenn dann endlich mal die Kabel liegen und die Masten stehen. Dass sie liegen und stehen, ist übrigens auch eine wesentliche Voraussetzung für das Gelingen der Dritten Orte im ländlichen Raum, die ohne digitale Kommunikation und Interaktion keine Perspektive haben werden.

Jedenfalls müssen für das zeitgemäße künstlerische und kulturelle Arbeiten auch zum einen technische und technologische Voraussetzungen geschaffen werden. Zum anderen braucht es die Qualifizierung der Künstler, der Musikerinnen, der Produzenten und der Akteure insgesamt, technisch, aber nie losgelöst von den Inhalten – da digitale Technologie nie von ihrem Content getrennt werden kann: Technik, Ästhetik und Inhalt gehören hier ähnlich zusammen wie, sagen wir: Sein, Design und Bewusstsein .

Die Inhalte ergeben sich aus den vielfältigen Bezügen des Digitalen, das ein Querschnittsbereich par excellence ist, beweglich, vernetzt und eben verbunden mit vielen Themen: Gesellschaft, Bildung, Design, Kreativwirtschaft, auch Umwelt. Das mag in manchen Ohren nach Gemischtwarenladen klingen. Ich habe ja schon die Verbindungen von künstlerischer, gesellschaftlicher und wirtschaftlicher Produktion angesprochen. Ich habe auf das Zusammenspiel der verschiedenen Kompetenzen, Kräfte und Disziplinen im Produktionsprozess verwiesen.

Gerade in der Digitalität geht es nun einmal um die Verknüpfung und die Schnittstellen, die Kommunikation und auch um ein darin angelegtes Vermittlungspotential, das es allerdings durch klare Ansprache wirksam zu machen gilt -all dies und das bewegliche Miteinander der angesprochenen Disziplinen neben der Kunst kennzeichnen die digitale Arbeit und Produktion.

5.

Entsprechend beweglich müssen auch die Unterstützung und Förderung der digitalen Kunst und Kultur samt ihrer Vermittlung angelegt sein: Im Zentrum müsste die Bereitstellung von Technologie und dazugehörige Qualifizierungsangebote stehen, mit einer großen thematischen Offenheit für die genannten Themenfelder auch über die Kultur hinaus, von denen ich einige genannt habe.

Das Ganze wäre mit den erforderlichen, umfangreichen Fördermitteln auszustatten und in einer beweglichen, modularen Struktur zu gestalten, als zentral gelenktes, mobiles Institut mit der Fähigkeit, anzudocken und sich beweglich mit den Kompetenzen, Ideen und Institutionen zu verknüpfen.

Die Netzwerk-Struktur der Kommunen als Partner für ein entsprechendes Fördermodell in NRW gibt es bereits mit den NRW Kultursekretariaten oder auch mit den Regionen, um so sicherzustellen, dass die digitale Kultur angemessen unterstützt werden kann: nämlich polyzentrisch wie NRW mit seinen Städten und Regionen, mobil wie ihre Bewohner, verbindend in der Fläche, so kompetent wie die Partner-Institutionen und Künstlerinnen und vernetzt wie das Digitale.



Dr. Norbert Sievers

Kulturpolitische Gesellschaft e.V.

(Es gilt das gesprochene Wort)

Als ich gebeten wurde, heute ein kurzes Statement zum Thema „Kulturpolitik in der digitalen Welt“ vorzutragen, war ich zunächst zurückhaltend: Ist nicht schon alles gesagt, was aus kritischer Perspektive zu sagen ist? Wissen wir nicht schon zur Genüge, welche Büchse der Pandora mit der Digitalisierung und der Entwicklung der künstlichen Intelligenz geöffnet worden ist, ohne zu wissen, wie sie – zumindest demokratisch – zu kontrollieren ist? Ist die Begeisterung, mit der technologische Innovationen auf den gesellschaftliche Plan zu treten verstehen, nicht längst einer Desillusionierung gewichen? Ist nicht, was früher auf den samtenen Pfoten des Freiheits- und Fortschrittsversprechens daherkam und deswegen gerne willkommen geheißen wurde, längst einer Ernüchterung gewichen? Wer mag noch wirklich fröhlich in die Zukunft schauen, wer sich vor Augen führen, welche gigantischen Möglichkeiten der Menschenkontrolle und Gesellschaftssteuerung mittlerweile zur Verfügung stehen, die entweder von einigen Weltkonzernen oder zunehmend undemokratischen Staaten genutzt werden? Es ist bemerkenswert, wie sehr sich die Stimmungen und Einschätzungen zur Digitalisierung im kulturpolitischen Diskurs in den letzten Jahren verändert haben.

Der Fortschrittsoptimismus der Moderne ist erschöpft

Und die Botschaften sind ja auch nicht angenehm und eigentlich will niemand sie wirklich hören. Das ist bei der Digitalisierung ähnlich wie beim Klimawandel. Themen, die erkennbar große Gefahren in sich bergen, werden aus dem Bewusstsein ausgeblendet und dies wird auch noch politisch sekundiert: Digital first, Bedenken second. Deutschland muss aufholen, wohlmöglich Weltspitze werden in Sachen künstliche Intelligenz, sonst droht der wirtschaftliche Abschwung. Das ist alternativlos. Ich frage Sie: Was soll da Kulturpolitik ausrichten? Als kritische Instanz, präziser: als Förderin der Künste und Kultureinrichtungen, die die kritische Reflexion in der Gesellschaft ermöglichen und humane Perspektiven erörtern sollen, ist sie gegenüber diesen Megamächten und -argumenten hilflos. Das war vielleicht noch nie wirklich anders. Aber immerhin haben wir uns doch die Illusion lange bewahrt und damit ließ es sich doch auch gut leben. Und genau darin besteht die erste These, über die zu diskutieren wäre: Der Fortschrittsoptimismus der Moderne, der sich auch als Versprechen auf ein gutes Leben für alle las, ist irritiert und führt zu einem neuen Unbehagen in der Kultur und Kulturpolitik. Kann sie angesichts der neuen Herausforderungen noch demokratische Gesellschaftspolitik sein? Oder ist dieser Anspruch nicht vielmehr ein Selbstbetrug?

Die Konzeption und Legitimation der Kulturpolitik steht zur Disposition

Der Umgang mit dem Thema Digitalisierung ist in der Kulturpolitik bisher jedenfalls eher zurückhaltend. Sicher, es gibt die Versuche, das Urheberrecht auf die neue Situation einzustellen, es gibt zahlreiche Ansätze, die neuen digitalen Techniken in der Kulturproduktion und -vermittlung einzusetzen, die Computerspiele werden schon länger als Kulturgut anerkannt und mehr Medienkompetenz wird schon seit Jahrzehnten gefordert. Aber alles das reicht nicht annähernd aus, um die kulturelle Dimension zu erfassen und die kulturpolitischen Herausforderungen zu benennen, die mit dieser technologischen Revolution von oben verbunden sind. Digitalisierung verändert Seh-, Hör- und Denkgewohnheiten und sie verändert unsere Arbeit und Kommunikation, unser Handeln und unser Denken. Digitalisierung ist damit ein Kulturprozess ersten Ranges, der in seiner Bedeutung für das Leben der Menschen gar nicht überschätzt werden kann, weder in ihren Chancen noch in ihren Risiken. Kulturpolitik ist in allen Bereichen, für die sie Verantwortung trägt, davon betroffen: in ihren ordnungspolitischen Grundlagen, in ihren infrastrukturellen Vorsorgeleistungen, in der vielgestaltigen Kulturförderung, bei der Bewahrung und Vermittlung des Kulturellen Erbes, in der Kulturellen Bildung, vor allem aber in ihrem demokratiepolitischen Anspruch. Es scheint, als stünde die gesamte Konzeption und Legitimation der Kulturpolitik zur Disposition. Was bedeutet dies?

Der Strukturwandel der Öffentlichkeit dynamisiert sich

Die Begründung öffentlicher Kulturförderung war und ist in Deutschland eng verbunden mit der Idee der kulturellen Öffentlichkeit als ein Kernelement der repräsentativen bürgerlichen Öffentlichkeit. Sie war und ist – wo es sie noch gibt – verbunden mit grundlegenden Vorstellungen und Wertbegriffen wie Urheberschaft und Eigentum, Original und Kopie, Aura und Authentizität, Individuum und Kollektiv, Autonomie und Kontext, Werk und Kanon. Diese Begriffe stehen in gewisser Weise für die programmatische Statik der Kulturpolitik, die verbunden war mit einem bestimmten Rollenverständnis der Künstler, des rasonierenden Publikums und einer Kunstkritik, deren Rezensionen Qualitäten definierten, die so schließlich einen Kanon begründen konnte, der bis in den Schulunterricht hinein gelehrt wurde. So konnte, was in den kleinen, repräsentativ

genannten Öffentlichkeiten kommuniziert wurde, in größeren Öffentlichkeiten nachhallen und gesellschaftliche Wirkung entfalten. Um es kurz zu machen: Diese Statik gerät durch die Digitalisierung bzw. durch die damit verbundene technologische Revolution ins Wanken. Im Zusammenhang mit diesem durch Digitalisierung dynamisierten Strukturwandel der Öffentlichkeit sprach der Kultursoziologe Gerhard Schulze schon vor vielen Jahren von Marginalisierung und Auflösung einer die Mitte der Gesellschaft repräsentierenden Kultur in einen „Schaumberg“ aus zahllosen kleinen Kulturbüchlein ohne verbindende Qualität und gesellschaftliche Resonanz.

Der Allgemeinheitsanspruch der Kulturpolitik erodiert

Präziser als Gerhard Schulze hat in jüngerer Zeit Andreas Reckwitz den durch den Prozess der Digitalisierung beschleunigten Strukturwandel der Moderne im Übergang von der Industrie- zur Spätmoderne analysiert und dabei auch Konsequenzen für die Kulturpolitik offengelegt. In seiner *Gesellschaft der Singularitäten* (2017, Suhrkamp Insel) sieht er eine besondere „Logik des Besonderen“ und eine „Kulturalisierung des Sozialen“ am Werk, die das für die bürgerliche Gesellschaft und ihren Kulturbegriff zentrale Allgemeine in den Hintergrund dränge. Im Zentrum der Spätmoderne, die Anfang der 1970er Jahre ihren Ausgangspunkt hatte, steht für ihn nicht mehr nur die industrielle „Produktion von Maschinen, Energieträgern und funktionalen Gütern“, „sondern die expansive und den Alltag durchdringende Fabrikation von Kulturformaten [...], also von Texten, Bildern, Videos, Filmen, phatischen Sprechakten und Spielen.“ Durch Digitalisierung wird – so Reckwitz – die moderne Technologie „in ihrem Herzen erstmals zur Kulturmaschine“, die ganz neue Voraussetzungen für die kulturelle Praxis mit sich bringt:

1. Die durch die Digitalisierung mögliche Überproduktion der Kulturformate und deren allgegenwärtige Präsenz und Nutzbarkeit,
2. Die Stärkung der Publikumsrolle gegenüber der Produzentenrolle,
3. Die Auflösung des Kanons und die damit verbundene weitere Enthierarchisierung der Kultur,
4. Die Momentanisierung und Aktualisierung der Kultur und
5. die erweiterten Möglichkeiten zur Rekombination und des Remixes der Kulturformate und die damit verbundene Verwischung von Original und Kopie.

Nach Reckwitz erleben wir gegenwärtig – jenseits von den Offerten des öffentlichen Kulturbetriebs – eine gigantische Kulturalisierung der Gesellschaft, die getrieben ist durch das Bedürfnis nach affektgeladener Teilhabe und eigenaktiver Kreativität und gesteigert und ermöglicht wird durch die Optionen der Digitalisierung und der Unterhaltungs- und Kreativökonomie. Die Spätmoderne ist also keine kulturlose Gesellschaft, ganz im Gegenteil. Nur ist die Kultur, um die es hier geht, eine andere als die der bürgerlichen Moderne, aus der viele der öffentlichen Kultureinrichtungen kommen. Für Reckwitz trägt der Prozess der spätmodernen Kulturalisierung sogar „zur Auflösung des Allgemeinheitsanspruchs der Kultur bei, der in der klassischen Moderne existierte“ (ebd.: 242) und der – so ließe sich ergänzen – eine wesentliche Legitimationsressource der öffentlichen Kulturförderung bis heute ist.

Kulturbetriebe im Transformationsdruck

Die durch die Digitalisierung und Globalisierung geschaffene „Kulturmaschine“ in der Spätmoderne bringt also die herkömmliche Kulturpolitik in Gefahr, die noch sehr stark durch die Strukturen, Werte und Bewertungen der Industriemoderne geprägt ist. Das wissen wir nicht erst seit gestern. Im Grunde ist die Neue Kulturpolitik, deren Entstehen wir in Westdeutschland zeitlich ebenfalls Mitte der 1970er Jahre ansetzen können, eine frühe Reaktion auf den beschriebenen Strukturwandel. In der klaren Bezugnahme auf postmaterialistische Werte, der damaligen Institutionen- und Kunstkritik, der Erweiterung und Enthierarchisierung des Kulturbegriffs, der Aufwertung der Kulturvermittlung, den Versuchen, Kultur und Alltag zu verbinden, und in den ersten multikulturellen Ambitionen ist eine klare spätmoderne Ausrichtung zu erkennen. Die Ideen dieser utopischen oder heroischen Phase der Neuen Kulturpolitik sind heute einem Pragmatismus der Veränderung gewichen, der mit dem Begriff der Transformation gefasst wird, deren Notwendigkeit durch die Digitalisierung noch einmal enorm verstärkt worden ist.

Der Kulturbetrieb stellt sich bereits auf diese Entwicklung ein und tritt mit entsprechenden Konzepten auf. Neue Veranstaltungsformen entstehen, die dem Mo-

mentanisierungs- und Aktualisierungsbedürfnis Rechnung tragen. Der Wunsch nach mehr Authentizität, Erlebnis und Vielfalt steht ganz oben auf der Agenda des Kulturmanagements und es wird jede Möglichkeit genutzt, das Singuläre zu inszenieren. Das „Regime des Neuen und Besonderen“ gewinnt auch im öffentlichen Kulturbereich die Oberhand und verdrängt die „Logik des Allgemeinen“ (Andreas Reckwitz), also des Kanons, des Repertoires, der Standards und der überlieferten Narrative, die die traditionelle Kultur bislang geprägt haben. Öffentlich finanzierte Programme, namentlich der Kulturstiftung des Bundes, sollen Kultureinrichtungen dabei helfen, ihre Transformation ins neue digitale Zeitalter zu bewältigen. Die boomenden Maßnahmen der kulturellen Bildung sorgen für die notwendigen Qualifikationen und Singularitätskompetenzen, die die kulturelle Partizipation und Aktion und die zur gesellschaftlichen Erwartung gewordene Kreativität der neuen Kulturkonsumenten und -prosumenten voraussetzen. Bibliotheken werden zu „Dritten Orten“ umgestaltet und an die Museen wird die Erwartung herangetragen, ihre Ausstellungs- und Vermittlungskonzepte und ihren Begriff vom kulturellen Erbe zu überprüfen, weil auch dieser aus einer anderen Zeit stammt. Es ist also ein enormer Druck im Kulturbetrieb.

Kulturumwälzung durch Digitalisierung

Hinzu kommen jetzt die digitalen Optionen. Die rasante technologische Entwicklung, insbesondere die Entwicklung von Techniken, die sich der Künstlichen Intelligenz bedienen, werden immer mehr neue Optionen generieren und den Transformationsdruck auf die Kultureinrichtungen verstärken. Welche erfreulichen und beängstigenden Möglichkeiten darin liegen, kann in dem Beitrag von Frank Tentler am Beispiel des Amsterdamer *Van-Gogh-Museums* im Heft 160 der *Kulturpolitischen Mitteilungen* nachgelesen werden. Die Möglichkeit der hochindividualisierten Museumsführung durch Hologramme, die der Singularitätserwartung im Reckwitz'schen Sinne Rechnung tragen, gibt einen kleinen Blick frei auf eine nahe Zukunft der kulturellen Infrastruktur, die uns heute noch wie Sciencefiction vorkommt. Dies zeigt an, wie sehr es jetzt kulturpoli-

tisch darauf ankommt, die „Kultur der Digitalität“ aktiv zu gestalten. Wer glaubt, was in so manchen kulturpolitischen Programmpapieren zu lesen ist, es sei mit der Digitalisierung von Archivgut oder die digitale Qualifizierung von Websites, PR- und Audience-Development-Strategien oder auch der Medienpädagogik getan, weiß nicht, was die Stunde geschlagen hat und die Zukunft bringen wird. Wir haben es nicht nur mit einer Digitalisierung der Kultur zu tun, sondern mit einer gesellschaftlichen Kulturumwälzung durch Digitalisierung mit ihren Chancen, aber auch ihren großen Risiken.

Die transhumane Gesellschaft ist keine Utopie

Denn: Als wäre es nicht genug, die kulturellen Folgen der Digitalisierung im Kulturbereich zu erkennen und darauf angemessen zu reagieren, steht als Realutopie gleich eine weitere Perspektive vor der Tür, die realistischer ist als uns lieb sein kann: die Möglichkeit einer transhumanen Gesellschaft, in der Subjekt und Objekt verschwimmen, nicht nur in der Kunst, sondern auch im täglichen Leben, in dem hybride Konstellationen aus Menschen und Technologien entstehen können, die zu autonomen Quasi-Subjekten mutieren. Schon jetzt werden wir langsam vorbereitet auf die posthumane Zukunft. Roboter sollen in der Pflege aushelfen, Kinder unterrichten oder durch Museen führen. Autonome Fahr- und Flugzeuge sorgen zukünftig für noch mehr Mobilität und Bequemlichkeit. Drohnen beliefern uns mit Waren und ‚verteidigen‘ uns in Kriegsgebieten, natürlich alles im Namen der Entlastung, des guten Lebens und der Freiheit. Das „Internet der Dinge“, „Smart-Homes“ und „Smart-Cities“ verstricken uns immer mehr in eine total vernetzte Welt, die Vieles möglich macht, aber Grundlegendes auch unmöglich. Das „Social Credit Programm“ in China, das selbst Orwells Dystopie in den Schatten zu stellen scheint, erfüllt uns mit Schrecken. Superreiche arbeiten daran (sorry: lassen daran arbeiten), sich unsterblich machen zu können. Ist das die „Schöne neue Kulturwelt“? Wie sähe darin Kulturpolitik aus?

Die Zivilgesellschaft ist gefragt

Ich weiß es nicht. Vielleicht brauchen wir angesichts der epochalen Veränderungen nichts weniger als eine neue Aufklärung über die Optionen und Risiken der Zukunft und eine Auseinandersetzung über die Frage, wie wir eigentlich in Zukunft leben wollen. Notwendig ist ein neues Denken, das das politische Diktum der Alternativlosigkeit und des unbeirrbaren Technikglaubens überwindet und auch verschiedene Alternativen vorstellbar macht. Der Staat oder die Staaten werden dies alleine nicht können und befördern. Hier sind die Menschen und die Zivilgesellschaft gefordert. Sie müssen die Macht über ihre Daten erobern und mithilfe von Kunst und Kultur die Gegengeschichten zum Narrativ eines technikbasierten Fortschritts erzählen, ohne dass die Stimmung in Technikfeindlichkeit umschlägt. Wenn wir nicht die Werte unserer Zivilisation bestimmen und festlegen, werden dies in Zukunft Google, Apple, Facebook und Amazon tun. Kulturpolitik kann an diesem Aufklärungsprojekt nur dann aussichtsreich mitwirken, wenn sie sich als Gesellschaftspolitik versteht und diesen Anspruch nicht nur in Parteiprogrammen und bei Sonntagsreden vor sich herträgt, sondern als unhintergehbaren Auftrag auch im politischen Alltag ernst nimmt. Darüber hinaus muss sie die Kultur der Digitalität als wichtiges und notwendiges Wirkungsfeld erkennen und sich aktiv mit Technologien, ihren Ideen und Auswirkungen auseinandersetzen. Kulturpolitik muss reflexive, also sich stets selbst in Frage stellende, Digitalisierungspolitik werden, auch wenn sie an den großen Stellschrauben nicht drehen können! Ob das möglich ist? Wir werden es erleben.

Dr. Sievers bedankt sich für die Aufmerksamkeit der Teilnehmer.



Forum I

Kunst und Spiele. Medienkunstprojekte für Kinder

Johanna Knott & Mirjam Gaffran, HMKV Dortmund





Forum I – Kunst und Spiele. Medienkunstprojekte für Kinder

Vor Beginn des Impulsvortrages wurde im Teilnehmerkreis erfragt, dass circa die Hälfte der Personen aus der Praxis und ähnlich viele aus der Verwaltung sind.

Als eine von 15 renommierten Institutionen bundesweit nahm der Hartware MedienKunstVerein e.V., der seit 2010 (Medien-)Kunstaussstellungen im Dortmunder U präsentiert, von 2015 bis 2017 an dem Förderprogramm der Robert Bosch Stiftung *Kunst und Spiele. Phantasievolle Kulturvermittlung für Kinder* teil, das zum Ziel hat, Kindern im Alter von 0-8 Jahren die Teilhabe an Kunst und Kultur zu ermöglichen. Der HMKV machte sich die Werkzeuge des digitalen Zeitalters zunutze, um auf spielerische und partizipative Weise ein neues Verständnis für unsere mediale Welt, ihre Wahrnehmungs- und Handlungsmuster zu schaffen und entwickelte das Projekt „Kunst und Spiele: Von sprechenden Büchern und lebenden Stofftieren“, in dem sie lernten Kinderbücher und Stofftiere zu elektrifizieren und zu programmieren.

Der HMKV hat nur die erste Projektphase (Zwei Jahre Laufzeit) umgesetzt, da im Anschluss zu viele Unwägbarkeiten bzgl. der weiteren Finanzierung vorlagen und die langfristige Einbindung in den Verein nicht zeitnah geklärt werden konnte. In dem Workshop zur 12. OWL Kulturkonferenz sollten folgende Fragen im Plenum erörtert werden: Welche Voraussetzungen benötigen Kulturorganisationen auf programmatischer und administrativer Ebene, um innovative (Medienkunst-)Projekte entwickeln, aber auch in nachhaltige Strukturen überführen zu können?

Aspekte und Anregungen aus dem Plenum

- Als Grundsatzentscheidung ist wichtig, ob eine Institution einen mehrjährigen Bildungsauftrag zum Thema Medienkompetenz in ihre Aufgaben integrieren will. Ohne diese grundsätzliche Entscheidung, ist ein Projekt mit mehreren Phasen, die auf viele Jahre ausgerichtet sind, nur schwer auf allen Ebenen umsetzbar.
- Kulturelle Bildung sollte als Auftrag in der Institution verankert sein.
- Grundsätzlich besteht ein großes Problem, da oft eine instabile finanzielle Situation durch fehlende oder sehr späte Förderzusagen entsteht, wenn eine Projektfinanzierung nach der anderen folgt.

Fragenrunde

Es kam die Frage auf, in welchen Einrichtungen das Projekt umgesetzt werden würde.

- In der Regel wird das Projekt des HMKV direkt in den Kindertagesstätten umgesetzt, so, wie es auch Wunsch der Fördergeber war.

Auch kam auf, wer das Projekt bei seiner Durchführung in den Einsatzstellen betreut.

- Während der Termine waren mindestens eine Person aus der Kindertagesstätte, sowie die Person aus dem HMKV anwesend.



Zur Diskussion stand auch, für welche Kinder oder Kindergruppen das Projekt zur Verfügung steht.

- Es wurden keine kompletten Gruppen aus der Kita für das Projekt benannt, sondern punktuell einzelne Kinder für dieses Projekt ausgesucht.

Was war das Ziel des Projektes?

- Nach Beendigung des Projektes in den Einsatzstellen gibt es meist keinen weiteren Kontakt zum HMKV. Der Ansatz soll nicht sein, dass durch die Umsetzung von Projekten mehr Besucher in die eigenen Ausstellungen des Vereins kommen, sondern, dass durch die Umsetzung von Projekten dieser Art die kulturelle Bildung durch Kunstinstitutionen mitgestaltet werden kann.

Informationen zu dem Förderprogramm *Kunst und Spiele. Phantasievolle Kulturvermittlung für Kinder* finden Sie hier: www.bosch-stiftung.de/de/publikation/kunst-und-spiele-phantasie-volle-kulturvermittlung-fuer-kinder



Forum II

Medienpädagogisches Arbeiten mit Kindern und Jugendlichen

Eva Kukuk, GMK M Team Bielefeld



Forum II – Medienpädagogisches Arbeiten mit Kindern und Jugendlichen

Das GMK M – Team (Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationsstruktur) besucht in ganz OstWestfalenLippe und im Münsterland Kinder- und Jugendeinrichtungen, um die allgemeine Medienkompetenz zu fördern, die Jugendkultur zu stärken und medienpädagogisch zu coachen. Die Medienprojekte die sie anbieten stoßen dabei auf reges Interesse bei den Kindern und den Mitarbeitern der Einrichtungen.

Je nach Bedarf kommen sie wie in einer Workshop-Struktur für ein paar Stunden an mehreren Tagen in die Einrichtungen und machen kreative Medienprojekte mit den Kindern. Für die Einrichtungen ist die Arbeit der GMK dabei kostenlos. Da sie allerdings eine offene Jugendarbeit sind, können sie nicht an Schulen arbeiten. Haben die offenen Ganztagschulen der Schulen allerdings einen anderen Träger, ist eine Zusammenarbeit auch dort möglich. Durch viele spielerische Methoden werden sowohl Aufklärungsarbeit über das Internet garantiert, als auch Spaß mit Foto-/Video-/oder Musikprojekten. Dabei werden viele verschiedene Medientechniken angewandt, um das Programm für die Kinder so abwechslungsreich wie möglich zu gestalten.

- Arbeit mit einem Greenscreen
 - » Vor einem Greenscreen können sich die Kinder in unterschiedlichster Weise positionieren. Hinterher wird durch Computeranimation im Hintergrund ein Bild eingefügt (bspw. Von einem Himmel), sodass es auf dem Foto so aussieht, dass das Kind fliegen würde.
- Arbeit mit Lightpainting
 - » Mit kleiner Blende und langer Belichtungszeit kann man im Dunkeln wunderbare Bilder machen. Während der Auslöser der Kamera schon gedrückt wurde, kann man mit einer Lichtquelle (wie einer Taschenlampe) Muster in die Luft zeichnen. Auf dem Foto sieht man dann das kreierte Muster.
- „I see faces“
 - » Bei diesem Fotoprojekt werden aus alltäglichen Gegenständen Gesichter aus einem bestimmten Winkel erkannt und fotografiert, sodass es auf dem Foto später so aussieht, als ob in z.B. Einem Kaffee ein Gesicht schwimmt.
- „corpus libris“
 - » Hier geht es darum sich Bücher, auf dessen Cover Körperteile abgebildet sind, vor den eigenen Körper hält und dies zu fotografieren.
- Kreidetechnik
 - » Man versucht auf den Boden mit Kreide ein Bild zu zeichnen, sich daraufzulegen und es so von oben zu fotografieren, dass es auf dem Bild optisch so aussieht, als ob die Person im Foto z.B. Fliegt, oder auf einem Kreide-Hund reitet.
- Miniaturfotografie
 - » Ebenfalls beliebt bei Kindern sind Fotografien, auf denen Miniaturfiguren aus dem Modelleisenbahnfachhandel zu Tableaus inszeniert werden.

Durch diese und noch andere Methoden hat Eva Kukuk schon viele tolle Erfahrungen mit dem Projekt sammeln können.



Diskussionsrunde

In der Themengruppe wurde oft die Frage gestellt, ob das Projekt auch in die Einrichtung der Teilnehmer umgesetzt werden kann und wie man sie am besten kontaktiert.

- Grundsätzlich kann man das, vorausgesetzt es ist keine Schule. Kontakt nimmt man am besten telefonisch oder per E-Mail auf.

Des Weiteren wurde gefragt, ob das Projekt auch in Museen gemacht werden kann

- Das sei nicht möglich.

Eine weitere Frage ergab sich über den Bekanntheitsgrad des Projekts

- Gerade durch Veranstaltungen wie die Kulturkonferenz wird das Projekt der GMK-M immer bekannter. In anderen Regionen als in OstWestfalenLippe und im Münsterland sind sie allerdings noch nicht wirklich vertreten.



THEATRE

Forum III

Akademie für Digitalität und Theater

Michael Eickhoff, Theater Dortmund

Forum III – Akademie für Theater und Digitalität

Der Weg vom Theater Dortmund zur digitalen Kunst

- Vor 10 Jahren stellte sich im Theater Dortmund die Frage, wie sie ein Schauspiel machen können, dass sich mit Inhalten der Zeit zeitgemäß auseinander setzen kann.
- Die Idee zu einer Akademie für Digitalität und Theater entstand aus der Praxis selbst.
- Dem Theater wachsen neue Inhalte zu. Klassiker, wie „Kabale und Liebe“ sind nicht mehr die Antwort auf die Fragen unserer modernen Zeit. Es braucht neue Erzählformen. Und auch die Stücke selbst müssen sich ändern und neue Strukturen entwickeln.
- Die Frage, die es zu beantworten galt, lautete:

Wie können wir digitale Verfahren einsetzen, wenn die alten Strukturen der Inszenierungen nicht mehr greifen, um unsere moderne Zeit abzulichten?

Ein Beispiel:

- In *Einstein on the Beach*, einem Stück von Robert Wilson und Phillip Glass, steuert die Musik einzelne Bühnen- und Lichtelemente.
- Diese Aufgabe in den Händen eines Menschen würde nicht gelingen. Daher musste ein Algorhythmus programmiert werden. Jedoch war es kaum möglich diesen in sechs bis acht Wochen Produktionszeit zu entwickeln und auch die Kompetenz und das Geld fehlten.
- Die Lösung war vorerst, Geld über Förderungen einzuwerben, um die Fachkompetenz und die nötige Technik von extern dazu zu holen.
- Es wurde deutlich:
„Wir brauchen Leute, die über andere Kompetenzen verfügen, als Schauspieler, Sänger, Maskenbildner und so weiter.“

» **Aus dieser Erkenntnis entstand die Idee zur Akademie für Digitalität und Theater.**

Die Akademie für Digitalität und Theater

- Zweck der Akademie ist es, die gesammelten Kompetenzen weiter zu geben. Es sollen Workshop-Formate für bestimmte Berufsgruppen im Theater entwickelt werden.
 - » Beispiel: Entwicklung einer App für Maskenbildner, um Masken im 3D-Drucker zu erstellen
- Neben bloßen technischen Know How, soll aber auch der ethische Umgang mit Technik vermittelt werden.
- Die Akademie wird in zwei Bereiche unterteilt sein:
 - » Fortbildungen / Workshops
 - » Anwendungsbezogene Innovationsforschung
Hier sollen Stipendien vergeben werden, in denen über fünf Monate lang zu einer bestimmten Technik in einem Projekt geforscht werden kann.

Diskussionsrunde

In der Diskussionsrunde wurde gefragt, wie vermieden wird, dass der Einsatz der Technik zur bloßen „Effekthascherei“ wird.

- Eine Produktion sollte nie um der Technik Willen umgesetzt werden, sondern wegen der inhaltlichen Begegnung. Die Technik unterstützt nur das sinnlicher Erleben. Wichtig an der Akademie zum Beispiel ist, dass sich Menschen unterschiedlicher Profession begegnen. Wenn sich ein Programmierer und ein Choreograf mit derselben inhaltlichen Frage beschäftigen, erfahren beide Dinge, die sie vorher noch nicht wussten. Das Theater soll hinter und auf der Bühne ein öffentlicher Raum sein, in dem Themen des Lebens diskutiert werden.

In der Runde kam die Frage auf, wie das Publikum die neuen Medien aufnimmt.

- Das Alter hat sich verändert von 60 + auf 40 Jahre im Durchschnitt. Natürlich hat das auch was mit Sehgewohnheiten zu tun. Dennoch wird das ältere Publikum auch noch in Produktionen – ohne Medieneinsatz bedient. Das ist eine Frage der Ausgewogenheit des Spielplans.

Eine weitere Frage der Teilnehmer*innen war, wer in Zukunft bei der inhaltlichen Konzeption von Theaterstücken Vorrang haben würde.

- Das ist ganz klar die Entscheidung des Regisseurs, also des Menschen.

Auch wurde gefragt wieviel Vorlauf eine technisch aufwendige Produktion brauchen würde.

- Genauso lange wie andere Produktionen. Das Theater ist ein Experimentierfeld. Wenn eine Idee noch nicht so umsetzbar ist, wie eigentlich geplant, klappt es vielleicht ein anderes Mal.

Zuletzt wurde noch über Aspekte der Nachhaltigkeit gesprochen.

- Es müsste eine Dokumentation über die entstandenen Programme geben. Leider ist eine Open Source Lösung bisher nicht denkbar, da die Debatte um die Urheber neu diskutiert werden muss.





Forum IV

Gaming als Beteiligungs- und Kunstform

Martin Maruschka, NRW KULTURsekretariat (Wuppertal)

Forum IV – Gaming als Beteiligungs- und Kunstform

Martin Maruschka stellte in dem Forum das *Next Level – Festival for Games* vor und regte in der zweiten Hälfte des Forums zu einem Austausch der Teilnehmer*innen an.

Kulturgut Games - Die Entwicklung von der diskursiven Konferenz zum dreitägigen Festival

- Games oder auch Videospiele gelten seit 2008 als Kulturgut. Dennoch waren sie in den Jahren 2009/10 noch eher in der „Schmuddelecke“ verortet, auf Grund der Killerspiel-Debatte.
- Ab ca. 2010 wurden die Vorurteile kritisch hinterfragt, um das kreative und pädagogische Potential von Computerspielen aufzuzeigen.
- Heutzutage gibt es eine solche Debatte nicht mehr.
- Seit 2016 findet das Festival als dreitägiges Event in Düsseldorf statt. Das Festival möchte Games für die Teilnehmer*innen erlebbar machen. Jährlich kommen ca. 2000 Besucher auf das Festival.
- 2017 erkannte sogar Bundeskanzlerin Angela Merkel die Bedeutung der Games-Kultur und nutzte die Games Com in Köln als politische Plattform im Wahlkampf zur Bundestagswahl.

Next Level – Festival for Games

- Das Festival wird hauptsächlich vom NRW Kultur Sekretariat gefördert.
- Es steht auf folgenden drei Programm-Säulen:

Kunst / Kultur

Medienbildung

Kreativwirtschaft

- Alle drei Sparten planen und koordinieren das Festival gemeinsam.
- Das Festival spricht eine heterogene Zielgruppe an. Es ist nicht nur ausschließlich ein junges Publikum. 42 % aller Deutschen spielen Games, das sind 30 Millionen Spieler insgesamt. Davon sind 25 % zwischen 50-64 Jahre alt und sogar 11 % über 65 Jahre. Daran sieht man, wie stark sich Games als Kulturgut durchgesetzt haben.
- Auf dem Festival werden unterschiedliche Formate präsentiert. Neben Diskursen und Symposien gibt es erlebnisorientierte Formate. Bei letzteren wird ein spielerischer, offener Zugang zu Medienkompetenzen fokussiert.
- Die Formate kommen aus den Bereichen:
 - » Games + Kunst
 - » Games + Bildung
 - » Games + Wirtschaft

Beispiele verschiedener Festival-Formate der letzten Jahre

Virtual Reality

• „Begehbares Herz“

Mittels einer Virtual Reality Brille wird es dem Partizipierenden möglich, ein Herz in seiner Struktur und Aufbau aus der Nähe zu betrachten. Das Programm wurde eigentlich als Schulungsprogramm für Ärzte entwickelt und wird auf dem Festival ein gutes Beispiel dafür, wie Technik Wissensvermittlung leisten und Neugierde wecken kann.

Analog / Digital

Neben digitalen Games, werden auch immer wieder analoge Formate auf dem *Next Level Festival* präsentiert. Ein Highlight war ein

- **Puzzle mit 5.000 Teilen**

Das Puzzle zeigte einen Farbverlauf und wurde von den Teilnehmenden teilweise über mehrere Stunden hinweg vervollständigt. Dies zeigt, dass die Analogität nicht von der Digitalität abgelöst wird. Auch das Festival als Plattform an sich ist dafür ein Indikator, da die Menschen sich analog treffen können und wollen.

Specials

Neben Performances und interaktiven Spiele-Formaten, ist ein absolutes Special auf dem *Next Level Festival* die

- **Games – Jam**

Hier treffen sich angehende Spieleentwickler und Laien mit Vorkenntnissen und entwickeln innerhalb von 72 Stunden ein neues Spiel.

Gamespotenziale in der Kulturregion OWL

Diskussionsrunde

In der Diskussionsrunde wurde gefragt wie man Games definieren könne.

- Die Grenzen, was als Game bezeichnet werden kann und was nicht, sind fließend. Es ist offen was Spiel ist und was nicht und hängt stark von der Nutzung des Teilnehmenden ab. Das Festival sieht sich als Gefäß, um heterogenes zu verbinden. Pädagog*innen, Wissenschaftler*innen und Künstler*innen kommen zusammen.

Zudem wurde gefragt wie man Formate vom Festival in nicht dafür konstruierte Institutionen übernehmen kann.

- Man muss dezentral denken und die Medien zum Menschen bringen, zum Beispiel in einem Medienbus. Zudem müssen in den Institutionen die Medienkompetenzen geschult werden, um Potenziale zu entdecken. Erstrebenswert sind auch Kooperationen mit ansässigen Unternehmen. Es gibt in OWL 40-50 Software- und Gamesentwickler.

Eine andere Frage, die aufkam war, ob Games gefährlich seien.

- Wo es Suchtpotential gibt, gibt es auch immer Risiken. Im Moment eröffnen Spiele erst einmal neue Chancen, aber es ist ungewiss, wo es sich hin entwickelt. Daher sind Gefahren noch nicht klar abschätzbar.
- Die Struktur der Medienkompetenz an Schulen und Bildungszentren muss mitwachsen, um Gefahren und Suchtpotenzial entgegen wirken zu können!

Auch wurde sich über die Rolle der Digitalisierung in der Demokratisierung von Kunst interessiert und wer künftig als Urheber bezeichnet wird.

- Die Spieleentwickler selbst kennt kaum jemand namentlich. Es wird immer üblicher, das „Mods“ geschaffen werden, was so viel heißt, dass es dem Spieler erlaubt, das Spiel selbst weiter zu entwickeln, neue Level zu erschaffen, die dann wiederum von anderen Usern gespielt werden können.
- Auch gab es schon Kunstwerke, die von einer Künstlichen Intelligenz erschaffen wurden.
- Die Urheber- und Qualitätsdebatte muss im digitalen Feld neu gedacht werden.





Forum V

Coding da Vinci

Dr. Dominik Scholl, Wikimedia e.V. / Coding da Vinci Steuergruppe





Forum V – Coding da Vinci

Das Projekt *Coding da Vinci* wurde 2014 als Kulturhackathon ins Leben gerufen. Der Begriff des Hackathon setzt sich aus den zwei Worten „hacken“ und „Marathon“ zusammen und bedeutet so viel wie eine ganze Nacht lang an einem Softwareproblem arbeiten, mit dem Ziel dieses zu beheben. Ein Kulturhackathon erstreckt sich allerdings nicht nur über eine Nacht, sondern über mehrere Wochen. Bei einer Kick-off Veranstaltung kommen Kulturakteure und Programmierer zusammen und bilden mehrere Projektgruppen, welche dann in der darauffolgenden sechswöchigen Projektphase bearbeiten. Zu Ende des Kulturhackathons gibt es eine Abschlussveranstaltung in der die besten Projekte geehrt werden. Auf diese Weise wird versucht, Kultur und Technologie zusammenzubringen.

Best Practice Beispiele

- Darunter fällt zum Beispiel das Rijks Museum aus Amsterdam, welches Teile der Sammlung digitalisiert hat und lizenzfrei zur Verfügung gestellt hat, und damit die Möglichkeit zu neuer Kunst schafft. Interessante Beispiele daraus waren, dass man von der Internetseite der aus Handyhüllen, Collagen und sonstiges aus den digitalisierten Gemälden gestalten kann, indem das Museum die Möglichkeit bietet die Gemälde zu downloaden.
- Auch das Museum für Kunst und Gewerbe in Hamburg folgt diesem Vorgehen, denn es hat ebenfalls große Teile ihrer Kunstsammlung online gestellt.

Diskussionsrunde

In der Diskussionsrunde wurde die Frage der Nachhaltigkeit des Projektes gestellt.

- Erfahrungsgemäß gestaltet sich dies manchmal schwierig, da die Ideen, die sich bei einem Hackathon ergeben, nicht einfach in den Museumsbetrieb übernommen werden können, z. B. weil die technische Ausrüstung fehlt. Aber das ist auch nicht das Ziel des Hackathons, hier geht es hauptsächlich um die Vernetzung von Kulturschaffenden und Programmierern.



Ein weiterer Aspekt, der zur Sprache kam war die Zielsetzung eines Hackathons.

- Zum einen ist es dazu da, dass Kulturdaten besser zugänglich gemacht werden und, dass digitale Kompetenzen an bspw. Museen vermittelt werden. Allerdings sei es schwierig die Menschen zu mobilisieren, die in ihrer Freizeit Lust auf solch einen Kulturhackathon haben.

Des Weiteren entstanden Fragen zu dem Ablauf und der Organisation des *Coding da Vinci*, darunter zum Beispiel, wie sich die zusammengefundnen Projektgruppen organisieren.

- Die Gruppen organisieren in ihrer Arbeitsweise immer selbst. Mal treffen sie sich immer vor Ort, mal aber auch nur teilweise, oder sogar ausschließlich digital.

Wie hoch der finanzielle Aufwand für solch einen Hackathon sei war auch eine Frage.

- Dieser liegt zwischen 30.000-40.000 €. Allerdings sei das Projekt *Coding da Vinci* von der Kulturstiftung des Bundes gefördert. Wer selbst einen Kulturhackathon plant, soll sich bitte mit dem Projektteam der *Coding da Vinci*-Gruppe in Verbindung setzen.

Für 2019 ist ein *Coding da Vinci Westfalen-Ruhrgebiet* geplant. Er wird veranstaltet von der *Coding da Vinci*-Steuergruppe, dem LWL-Industriemuseum, dem OWL Kulturbüro und dem Münsterland e.V. – Kulturbüro.

Eine Infoveranstaltung für Kulturinstitutionen ist in OWL für den 18. Juni 2019 im LWL Ziegeleimuseum in Lage geplant.

Bei Interesse melden Sie sich bitte an unter:

www.ostwestfalen-lippe.de/kultur10/anmeldung-infoveranstaltung-coding-da-vinci-westfalen-ruhrgebiet-2019.html



Arbeitsgruppe:

Eine digitale Kultur-Plattform für Ostwestfalen-Lippe

Prof. Dr. Michaela Geierhos, Dr. Simon Oberthür & Ariane Schmitt-Chandon



Eine digitale Kultur-Plattform für Ostwestfalen-Lippe

Zunächst stellten Prof. Dr. Michaela Geierhos, Dr. Simon Oberthür und Ariane Schmitt-Chandon die geplante »OWL•Kultur«-Plattform vor. Ziel des Workshops war dann die Erarbeitung von möglichen Auswahlkriterien und Kategorien der zukünftigen Plattform. Diese wurden von dem Teilnehmerkreis anhand von Veranstaltungsbeispielen entwickelt.

Die »OWL•Kultur«-Plattform

Die digitale »OWL•Kultur«-Plattform soll das kulturelle Angebot der Region bündeln und künftig besser sicht- und nutzbar machen sowie zahlreiche Schnittstellen zu bereits bestehenden Systemen (Ticket-Service, ÖPNV, Gastronomie, Hotellerie u.a.) umfassen. Derzeit wird sie durch das OWL Kulturbüro der OstWestfalenLippe GmbH und den Software Innovation Campus Paderborn (SICP) der Universität Paderborn agil und partizipativ entwickelt. Ab 2021 wird eine öffentliche BETA-Version für Kulturanbieter, -vermittler sowie -interessierte zur Verfügung stehen.

Die Kulturplattform wird:

- Kulturinteressierten ermöglichen, passende Kulturangebote mittels individualisierter Filtermöglichkeiten zu finden
- Kulturakteure auch bereichsübergreifend besser miteinander vernetzen
- die Sichtbarkeit kleinerer Institutionen und Vereine stärken
- regionale Grenzen überwinden und – insbesondere im ländlichen Raum – Mobilitätsangebote vereinfachen, um so auch hier Kulturteilhabe für alle zu ermöglichen.

Kulturakteure profitieren darüber hinaus von der Plattform, da diese zudem Hilfe bei der Planung, Organisation und Durchführung von Kulturveranstaltungen und -projekten bereithält. So unterstützt sie nicht nur bei der Suche von Räumlichkeiten und Dienstleistern (z.B. für Bühnentechnik, Catering u.a.), sondern erleichtert auch administrativen Tätigkeiten durch Anbindung an die digitalen Angebote der Rathäuser. Somit kann dieses intelligente, zielgruppenspezifische und nutzerorientierte Assistenzsystem einen Beitrag dazu leisten, OWL als Kulturregion zu stärken.

Die »OWL•Kultur«-Plattform fördert hierbei die digitale Transformation der gesamten Region. Zukunftsweisend ist die Unterstützung künstlicher Intelligenz. Diese umfasst einerseits die automatisierte Recherche und Einspeisung der Kulturangebote, ihre automatisierte Kategorisierung und ihre Überführung in eine einheitliche Darstellungsform, die keinen Mehraufwand für die Kulturakteure und -veranstalter mit sich bringt. Andererseits profitieren auch die Kulturinteressierten von der proaktiven, individualisierten Darstellung der Kulturangebote und der bidirektionalen Kommunikation.

Zusammenfassung der Fragestellungen und der Arbeitsergebnisse:

„Welche der Veranstaltungsbeispiele sollten in die »OWL•Kultur«-Plattform Eingang finden?“

Der Teilnehmerkreis war sich uneins, inwieweit sportliche und traditionsreiche Veranstaltungen in die »OWL•Kultur«-Plattform eingespeist werden sollten. Insbesondere bei den Schützenfesten und beim Paderborner Osterlauf als ältestem Straßenlauf Deutschlands schieden sich die Geister. Mehrheitlich entschied man sich für einen weitgefassten Kulturbegriff.

„In welche Kategorien würden Sie die Veranstaltungsbeispiele einordnen?“

Die Kategorisierung von Veranstaltungen muss sehr gut durchdacht sein. Neben den gebräuchlichen Kategorien wurden folgende vorgeschlagen: Multimedia, Klein aber fein, Was ist los in OWL?, Diverses. In den Kleingruppen wurde ferner diskutiert, inwieweit die Kategorisierung ausdifferenziert werden sollte. Eine Teilnehmerin merkte an, nicht ausschließlich in „typischen“ Kulturassoziationen zu denken, so etwa unter Musik nur klassische Musik zu verstehen.

„Welche zusätzlichen Suchkriterien würden Sie sich für die »OWL•Kultur«-Plattform wünschen?“

Abgesehen von den gängigen Filtermöglichkeiten wurden folgende angeregt: drinnen/draußen, Budget/kostenlos, interessant für Kulturakteure/ Kulturinteressierte. Die Teilnehmenden hielten fest, dass die Filtereinstellungen nicht zu fein sein dürfen, sondern die »OWL•Kultur«-Plattform „zum Stöbern einladen“ sollte.

Die Teilnehmenden brachten den Wunsch zum Ausdruck, als Nutzer individuell Kategorien vergeben zu können, die von dem intelligenten Assistenzsystem integriert werden.

Die Teilnehmenden wünschten sich auch Veranstaltungspakete, die zielgruppenspezifisch je nach Wetterlage topographisch naheliegende Angebote vorschlagen.

Ergebnisse der offenen Diskussionsrunde:

„Überwindung regionaler Grenzen“

Zunächst sollen die Kulturveranstaltungen aus Ostwestfalen-Lippe gepflegt werden. Zukünftig ist die Open Source-Plattform jedoch auch durch andere Regionen nutzbar.

„Finanzierung“

Die Teilnehmenden diskutierten, inwieweit Live-Übertragungen über die »OWL•Kultur«-Plattform ausgestrahlt werden können und man diese als kostenpflichtiges Feature als ein Baustein für die langfristige Finanzierung der Plattform nutzen sollte.

Prof. Dr. Michaela Geierhos

Software Innovation Campus Paderborn, Universität Paderborn

Dr. Simon Oberthür

Software Innovation Campus Paderborn, Universität Paderborn

Ariane Schmitt-Chandon

OWL Kulturbüro der OstWestfalenLippe GmbH



Kontakt

OWL Kulturbüro

info@owl-kulturbuero.de

www.owl-kulturbuero.de

