



**KULTUR
KONFERENZ
RUHR 2019**

DOKUMENTATION

**8. KULTURKONFERENZ RUHR
DIGITALER WANDEL
KULTURELLE POTENZIALE
VON TECHNOLOGIE**

**13. SEPTEMBER 2019
IM DORTMUNDER U**

8. KULTURKONFERENZ RUHR
DIGITALER WANDEL · KULTURELLE POTENZIALE VON TECHNOLOGIE



**KULTUR
KONFERENZ
RUHR 2019**



ZUM KONFERENZTHEMA

Mensch und Maschine: In einer gewachsenen Industrieregion wie dem Ruhrgebiet war diese Beziehung stets eine besondere und selten eine einfache. Der digitale Wandel stellt dieses Verhältnis nun auf eine vollkommen neue, nie da gewesene Stufe. Fiktion ist vielfach längst Fakt; nichts scheint unmöglich, jede Idee technisch realisierbar. Digitale Technologien verändern unsere Gesellschaft und unsere urbanen Strukturen in kaum überschaubaren Ausmaßen – und nehmen damit auch Einfluss auf die Rolle und das Selbstverständnis von Kunst und Kultur in der gesellschaftspolitischen Entwicklung. Kultureinrichtungen und Kulturschaffende sind aufgefordert, eigene Strategien und Positionierungen in einem Wandlungsprozess zu entwickeln, der zeitliche und räumliche Grenzen aufhebt, der in Updates denkt und in globalen Dimensionen. Digitalisierung erweitert unsere Welt um virtuelle Realitäten, ermöglicht neue künstlerische Freiräume und Ästhetiken. Sie macht Kunst und Kultur allgegenwärtig, jederzeit abrufbar und allgemein zugänglich.

Das Programm der 8. Kulturkonferenz Ruhr wurde von Akteur*innen konzipiert, die sich mit dem digitalen Wandel in Kunst und Kultur und der regionalen Vernetzung seit vielen Jahren auseinandersetzen - und diese nach wie vor mitgestalten. Zur Planungsgruppe gehörten Dr. Inke Arns, *Direktorin HMKV*; Alain Bieber, *Künstlerischer Direktor NRW-Forum Düsseldorf*; Stefan Hilterhaus, *Künstlerischer Leiter und Geschäftsführer PACT Zollverein*; Stefanie Reichart, *Referatsleiterin Kultur und Sport beim RVR* sowie Fabian Saavedra-Lara, *Leiter des medienwerk.nrw*, das zugleich als offizieller Kooperationspartner auftrat. Zudem flossen Inhalte der Ruhr-Konferenz der Landesregierung zum Thema »Digitale Künste« ein.





BEGRÜSSUNG

08/09

»DIGITALISIERUNG DURCHDRINGT LÄNGST SÄMTLICHE LEBENS- UND ARBEITSBEREICHE. DAVON SIND KULTUREINRICHTUNGEN IN KEINER WEISE AUSGENOMMEN.«

**IMPULS 1
DAS RUHRGEBIET
ALS INTERNET-METAPHER**

10/11

»ZUKUNFT IST ETWAS, WAS WIR GESTALTEN KÖNNEN.«

**IMPULS 2
BUILDING SMART CITIES
WITH CITIZENS FROM THE
GROUND UP: CASE STUDY
BARCELONA**

12/13

»DATEN SIND DER ROHSTOFF FÜR DIE DIGITALE GESELLSCHAFT DES 21. JAHRHUNDERTS. UND ES IST ENTSCHEIDEND, DASS SIE DER ALLGEMEINHEIT ZUR VERFÜGUNG STEHEN UND NICHT ÜBER UNTERNEHMEN WIE AMAZON, MICROSOFT, GOOGLE UND FACEBOOK ABGEGRIFFEN WERDEN.«

PODIUMSDISKUSSION

14/15

»TREIBER SEIN, DIE RICHTUNG VORGEHEN, DAS KÖNNEN AUCH WIR. DIESE CHANCE MÜSSEN WIR NUTZEN. ES IST VIELLEICHT DIE LETZTE MÖGLICHKEIT.«

**PANEL 1
ETHISCHE UND
PRAKTISCHE HERAUSFORDERUNGEN
DER DIGITALISIERUNG**

18/19

»WIR BRAUCHEN KEINE EXPERTEN MEHR; WIR BRAUCHEN GENERALISTEN.«

**PANEL 2
VISUAL CULTURE UND
DIGITALE PRODUKTION**

20/21

»DIE AUFBRUCHSTIMMUNG IST GRÖßER ALS DIE MÖGLICHKEITEN.«

**PANEL 3
NEUE ALLIANZEN IM
DIGITALEN ZEITALTER**

22/23

»DIGITALISIERUNG IST KEIN PROJEKT, ES IST EINE NEUE DAUERAUFGABE. DAS KANN MAN NICHT ÜBER PROJEKTGELDER FINANZIEREN.«

**PANEL 4
DIGITALE SOUVERÄNITÄT UND
KULTURELLE BILDUNG**

24/25

»WENN KINDER UND JUGENDLICHE ALS KOPRODUZENT*INNEN UND MITDENKER*INNEN ERNST GENOMMEN WÜRDEN, DANN HÄTTEN WIR SEHR VIEL LEBENDIGERE KULTURHÄUSER.«

**ZUSAMMENFASSUNG
DES TAGES**

26/27

»DAS INTERNET IST EIN ÖFFENTLICHER RAUM UND WIR MÜSSEN AUSLOTEN, NACH WELCHEN WERTEN, NACH WELCHEN RAHMENBEDINGUNGEN, WIR DIESEN RAUM GESTALTEN WOLLEN.«



VON LINKS NACH RECHTS:

Prasanna Oommen, *Moderatorin*
Karola Geiß-Netthöfel, *Regionaldirektorin Regionalverband Ruhr (RVR)*
Jörg Stüdemann, *Kulturdezernent Stadt Dortmund*
Isabel Pfeiffer-Poensgen, *Kulturministerin des Landes NRW*
Dr. Hildegard Kaluza, *Abteilungsleiterin Ministerium für Kultur und Wissenschaft (MKW)*
Dr. Inke Arns, *Direktorin HMKV (Hartware MedienKunstVerein)*



VON LINKS NACH RECHTS:

Stefan Hilterhaus, *Künstlerischer Leiter und Geschäftsführer PACT Zollverein*
Dirk von Gehlen, *Journalist und Autor*
Francesca Bria, *Gründerin des DECODE Projekts, ehem. Chief Technology Officer der Stadt Barcelona*
Prof. Dr. Matthias Kettner, *Diplom-Psychologe, Fakultät für Kulturreflexion, Universität Witten/Herdecke*
Prof. Dr. Sabine Sachweh, *Institutsleiterin des IDiAL, Fachhochschule Dortmund*



VON LINKS NACH RECHTS:

Dr. Nishant Shah, *stellvertretender Generaldirektor der Forschung an der ARTEZ University of the Arts (Arnhem, NL)*
Nora Al-Badri, *Künstlerin*
Prof. Maria Haas (lizvix), *Künstlerin, UBERMORGEN*
Stefan Heidenreich, *Freier Autor, Medien- und Kunstwissenschaftler*



VON LINKS NACH RECHTS:

Marcus Lobbes, *Künstlerischer Leiter der Akademie für Theater und Digitalität*
Paul Feigelfeld, *Moderator*
Prof. Dr. Christoph Bieber, *Wissenschaftlicher Koordinator Center for Advanced Internet Studies (CAIS)*
Michael Eickhoff, *Chefdramaturg Schauspiel Dortmund*
Barbara Katharina Fischer, *Deutsche Nationalbibliothek*



VON LINKS NACH RECHTS:

Claudia Jericho, *Leiterin Geschäftsstelle CREATIVE.NRW*
Alain Bieber, *Moderator*
Sheherazade Becker, *Projektleitung TINCON e.V.*
Mechthild Eickhoff, *Leitung UZWEI im Dortmunder U*
Dr. Christian Esch, *Direktor NRW KULTURsekretariat*



VON LINKS NACH RECHTS:

Matthias Lindhorst, *Chaos Computer Club Essen (Chaospott)*
Denise Gühnemann, *Moderatorin*
Peter Grabowski, *Moderator*
Stefanie Reichart, *Referatsleiterin Kultur und Sport Regionalverband Ruhr (RVR)*



BEGRÜSSUNG

GRUSSWORT:

Jörg Stüdemann, *Kulturdezernent Stadt Dortmund*

GRUSSWORT UND ERÖFFNUNG

DURCH DIE VERANSTALTER:

Isabel Pfeiffer-Poensgen,
Kulturministerin des Landes NRW
Karola Geiß-Netthöfel,
Regionaldirektorin RVR

TAGESMODERATION:

Prasanna Oommen

Ein wichtiges Thema am richtigen Ort. Aber wird es auch zur richtigen Zeit diskutiert? Oder sind wir nicht längst zu spät dran? Die Eröffnungsreden zur *Kulturkonferenz Ruhr* waren geprägt vom Stolz auf das in Sachen Digitalisierung bereits Erreichte, das Angestoßene. Und doch waren sie zugleich auch Mahnung, das Thema deutlich umfassender, mutiger anzugehen als bislang. Denn, so *NRW-Kulturministerin Isabel Pfeiffer-Poensgen*, »wir stehen nicht an irgendeinem Anfang, sondern sind schon mitdendrin«. Das Problem bestehe darin, »immer hinterherzukommen«. Längst schon würden die Möglichkeiten der Digitalisierung auch künstlerisch genutzt. Daher gelte es nunmehr, über »veränderte Anforderungen an die Produktionsbedingungen und an die technische Infrastruktur, über Beratungs- und Fördermöglichkeiten und die Ausgestaltung von Frei- und Schutzräumen von Künstlerinnen und Künstlern« nachzudenken. »Sie alle wissen, dass die Digitalisierung längst sämtliche Lebens- und Ar-

beitsbereiche durchdringt, und davon sind die Kulturinstitutionen in keiner Weise ausgenommen. Es geht um die künstlerische Arbeit, aber auch um das Management von Museen, Archivierung, Präsentation, um Vermittlungsarbeit, Marketing und Projektmanagement.« Doch wer gibt in diesem Prozess eigentlich wem den Takt vor? Sicher sei, so *RVR-Regionaldirektorin Karola Geiß-Netthöfel*, »dass uns dieser noch etwas unfertige Raum Ruhrgebiet viele Chancen gibt, etwas zu entwickeln«.

Dortmund als »Kaderschmiede« der Informatik. Dortmund als *Smart City* mit eigener *Akademie für Theater und Digitalität*. Das *Dortmunder U* als Standort des *HMKV* und der *SmART Places: Kulturdezernent Jörg Stüdemann* ließ keinen Zweifel daran, dass die *8. Kulturkonferenz Ruhr* eine Stadt gewählt habe, »die mit Digitaltechnologie geradezu gesegnet ist«. Lob, das Pfeiffer-Poensgen, etwa mit Blick auf das in Bochum entstehende *Max Planck Institut für Cybersecurity und Privacy*, auf die Region ausweitete. Und doch fanden beide auch mahnende Worte – in Richtung Kunst wie Politik. Stüdemann: »Wir müssen uns vergegenwärtigen, dass der digitale Wandel fundamental alles über den Haufen wirft, was uns an bekannten Strukturen und systemischen Angeboten erprobt zu sein scheint.« Dieser gesellschaftliche Wendepunkt fordere alle heraus. Wie schon im Industriezeitalter gebe es jene, die »begeistert auf die neuen Technologien aufspringen«, und andere, die am Althergebrachten festhielten, was auch heute wieder mit der Gefahr verbunden sei, ins »Völkische« abzugleiten. Gerade weil der Prozess nicht von der Kunst ausgehe – »die Treiber sind die Technologien« –, dürfe Kultur nicht nur Reflex sein, sondern müsse als »Kommentator« fungieren, Prozesse aktiv mitgestalten.

Für Pfeiffer-Poensgen aktuell wichtigster Baustein in diesem Vorhaben: die *Ruhr-Konferenz*, die »nachhaltige Innovationen« fördern will. Als Plattform mit 20 verschiedenen Themenbereichen hinterfrage die *Ruhr-Konferenz* vor allem eines: »Was können wir tun für nachhaltige Innovationen und Impulse für das Ruhrgebiet?« Das Ziel der Landesinitiative: »einen ordentlichen Schub in die Zukunft auszulösen«. Ein Ziel, das auch die *Kulturkonferenz Ruhr* verfolge, wie *RVR-Regionaldirektorin Karola Geiß-Netthöfel* am Erfolgsmodell *Interkultur* festmachte. Dort, ebenso wie bei der Digitalisierung, gehe es in erster Linie um Teilhabe. »Ich glaube nicht, dass unsere Museen demnächst verschwinden werden. Ich glaube, dass Digitalisierung auch jenen Menschen Teilhabe an Kultur ermöglicht, die vielleicht nicht mehr so mobil sind. Und das ist nur eine der großen Chancen, die ich in diesem Prozess sehe.« Und die Risiken? Spiegelten sich, so Geiß-Netthöfel, etwa in der Urheberrechtsdebatte wider.

Digitalisierung mache, resümierte auch Pfeiffer-Poensgen, prinzipiell eine »kluge Förderung« notwendig. Im digitalen Wandel als solchem, insbesondere im ganzen Bereich der Vermittlung, lägen »wahnsinnige Chancen«, gerade was die Erreichbarkeit der Menschen angehe. Zugleich bedeuteten die damit verbundenen ethischen und praktischen Herausforderungen eine Gratwanderung für alle Beteiligten. »Ich möchte am Ende auch nicht lauter Kinder und Jugendliche erleben, die nur noch wischen können und sonst nichts.«

THEMENFORUM KULTUR DER RUHR-KONFERENZ

Als eines von insgesamt 20 Foren der 2018 ins Leben gerufenen Ruhr-Konferenz steht das Themenforum Kultur unter dem Motto »Künstler-Metropole Ruhr«. Unter der Leitung von *Kulturministerin Isabel Pfeiffer-Poensgen* und Dr. Thomas Oberender, *Intendant der Berliner Festspiele*, erarbeitet das Forum Möglichkeiten, das Ruhrgebiet zu einem »internationalen Hotspot der Kreativität und der Künste« zu entwickeln. Einer der Arbeitsschwerpunkte liegt im Bereich der Neuen Künste, die auch die Digitale Kunst miteinschließen. Mit seinen 20 Themenforen deckt die Ruhr-Konferenz alle Politik- und Gesellschaftsfelder ab; sie will Netzwerke und Kooperationen fördern und bindet auch die Bürger*innen unmittelbar in den Dialog mit ein. www.ruhr-konferenz.nrw

»DIGITALISIERUNG DURCHDRINGT LÄNGST SÄMTLICHE LEBENS- UND ARBEITSBEREICHE. DAVON SIND KULTUREINRICHTUNGEN IN KEINER WEISE AUSGENOMMEN.«





FÜNF IDEEN ZUM MITNEHMEN:

»WAS WÜRD DER SHRUGGIE TUN?«

1. Werde ratloser! Komplexe Systeme haben keinen Masterplan. Das ist kein Problem, sondern eine Chance.
2. Übe das Vuja-De! Entdecke Neues im Bekannten.
3. Was wäre, wenn das Gegenteil richtig wäre?
4. Lass dich von Hoffnung leiten!
5. Tue etwas, was du hasst! Das ist der einfachste Weg, die Perspektive zu ändern.

Dirk von Gehlen, Das Pragmatismus-Prinzip – 10 Gründe für einen gelassenen Umgang mit dem Neuen

IMPULS 1 DAS RUHRGEBIET ALS INTERNET-METAPHER

Dirk von Gehlen,
Journalist und Autor

Lässt sich Digitalisierung mit Zugfahren erklären? Mit Frisbee? Oder Hula-Hoop? In der Tat! Und nein: Dirk von Gehlen wollte nicht nur spielen. Die ungewöhnlichen Metaphern seines Impulsvortrags sollten zwar unterhalten, aber vor allen Dingen einem komplexen Prozess den Schrecken nehmen. Überfordert mit Digitalität? Ist doch ganz normal. Gefragt sind Neugier, neue Perspektiven und der Mut, das Thema anzugehen. Gefragt ist ein Blick durch die Augen des heiter-ratlosen Shruggie, zehn Zeichen des Katakana-Alphabets, die nur als Emoji, als Bild, einen Sinn ergeben.

Wissen wir eigentlich, worüber wir reden? »Auf Konferenzen«, sagt von Gehlen,

»ZUKUNFT IST ETWAS, WAS WIR GESTALTEN KÖNNEN.«

»passiert es ganz oft, dass Digitalisierung einfach nur gespielt wird«. Dass »Buzzwords«, Trendbegriffe wie *Social Media* oder *Smart City*, in die Luft geworfen werden, ohne dass Digitalisierung tatsächlich verstanden würde. »Und damit kommt man ganz gut durch.« Dabei sei es in keiner Weise problematisch, die eigene Überforderung einzugestehen. »Überforderung ist kein Problem, sondern der Default-Modus unserer Zeit. Leider freut sich unsere Gesellschaft wahnsinnig, wenn jemand sagt, das ist die Lösung, weil wir unbedingt wollen, dass uns jemand sagt: So geht

Digitalisierung.«

Digitale Souveränität und die Fähigkeit, sich mit Neuem zu arrangieren, setze, wie es Christoph Kucklick formuliert habe, »Überforderungsbewältigungskompetenz« voraus, kurz gesagt: »Deal with it«. Denn: »Zukunft ist etwas, was wir gestalten können.« Dabei dürfe der Wunsch, den Wandel möglichst demokratisch anzugehen, nicht damit verwechselt werden, »oft und gerne und viel recht zu haben«. Demokratie bedeute, die Perspektive des anderen einzunehmen, bereit zu sein, die eigene Meinung zu ändern, lebenslang dazuzulernen. Dies sei umso wichtiger, da die Gesellschaft derzeit »an der Schwelle zu einem wahnsinnigen Generationenkonflikt« stehe, »weil es Leute gibt, die keine Lust mehr haben, sich von der alten Generation sagen zu lassen, dass es leider nicht anders gehe, als diesen Planeten vor die Wand zu fahren«. Das »Schimpfen übers Wischen und die Digitalisierung« wiederum sei ein wiederkehrendes Muster – »wir finden immer komisch, was die jungen Leute machen«.

Man müsse sich trauen, den Frisbee zu werfen, egal wie, »denn die eine korrekte Lösung gibt es nicht«. Anders gesagt: »Sie lernen schwimmen ärgerlicherweise nicht, wenn sie auf eine Schwimmerkonferenz gehen; sie müssen selbst ins Wasser.« Das gelte insbesondere für Kulturbetriebe, die »großen Freiraum« genössen und daher die Möglichkeit nutzen sollten, einen öffentlichen Raum zu gestalten. Nur wer bereit sei, Fehler zu machen, komme vorwärts. Andererseits sei es nicht zielführend, gleich Google in die Knie

zwingen zu wollen. »Wir müssen einfach mal aufhören, alles zu 100 Prozent richtig machen zu wollen.« Die Tatsache, »dass wir auf Twitter oder Instagram über diese Konferenz weiterreden können«, habe auch damit zu tun, dass diese Social-Media-Kanäle von vielen Menschen genutzt würden. »Wir könnten auch auf Mastodon umsteigen, aber dann würden ganz viele Leute nicht mehr mitmachen – und ließen sich nicht erreichen.«

Gibt es eine Strategie für das Ruhrgebiet? Vielleicht. »Das Internet und das Ruhrgebiet sind sich sehr ähnlich. Ich meine nicht die Anwendungsebene, also den Google-Suchschlitz. Ich meine die Basisinfrastruktur des Netzes, die den Beweis dafür liefert, dass das 21. Jahrhundert über Nationalismus und Grenzen hinausgeht.« Auch das Ruhrgebiet sei dezentral, divers, »an Wandel gewöhnt« – und darin liege letztendlich die Chance für die Region. Einen Masterplan, der von Bochum auf Herne und Dortmund übertragen werden könne, gebe es gleichwohl nicht. »Warum auch, wenn wir frei gestalten können?« »Wenn man böse ist, kann man sagen: Dass wir das Internet den GAFAM (Google, Apple, Facebook, Amazon, Microsoft) überlassen haben, liegt auch daran, dass wir keine digitale Zivilgesellschaft haben, dass wir nicht aufstehen und sagen: Wir möchten einen überwachungsfreien öffentlichen Raum. Nein, es ist nicht zu spät dafür. Wenn wir das glauben, haben wir verloren. Wir können etwas gestalten, und das ist der Impuls, den ich Ihnen geben möchte. Denken Sie einfach ab und zu wie der Shruggie.«



IMPULS 2 BUILDING SMART CITIES WITH CITIZENS FROM THE GROUND UP: CASE STUDY BARCELONA

Francesca Bria, Gründerin des DECODE Projekts, ehem. Chief Technology Officer der Stadt Barcelona

»Die zentrale Frage«, sagt Francesca Bria, »die wir uns in Barcelona gestellt haben, ist eine ganz simple Sache: Wie können wir digitale Technologien zum Vorteil der Menschen in unserer Stadt nutzen?« Was selbstverständlich scheint, ist realistisch betrachtet unmittelbar mit einer der drängendsten Forderungen des digitalen Zeitalters verknüpft: dem Wiedererlangen von Kontrolle, gerade was die Zugänge zu Technologien, Daten und Infrastruktur angeht. Das Ziel von BCN Digital: eine digitale Stadt mit dem Leitspruch »People first«. Die drei Hauptsäulen des Projekts: digitale Transformation, digitale Innovation und digitales Empowerment. Das Konzept der Smart City ist nicht neu, und Barcelona ist nicht die einzige Smart City. »Doch es kommt darauf an, nach welchem Modell, mit welchem Ziel diese Städte funktionieren.« Eine »Google-Stadt« wie sie etwa in Toronto realisiert wurde, sei letztlich eine »privatisierte Stadt« unter der Kontrolle von großen Unternehmen. »Das Barcelona-Modell hat eine demokratische und datensouveräne Stadt als Ausgangspunkt. Sie ist nicht technologiegetrieben. Wir fragen: Wie sieht eine lebenswerte Stadt aus? Und Technologie dient nur als innovatives Hilfsmittel, um dies umzusetzen.« Mehr noch: »Es geht uns vor allem darum, die Menschen wieder zu ermächtigen, sie handlungsfähig zu machen, ihnen Datensouveränität zurückzugeben.«

Die Smart City Barcelona sei deshalb bewusst »bottom-up« aufgebaut, gemeinsam mit den Bürger*innen. Statt Technologien »top-down« zu implementieren, werde Digitalität quasi automatisch mitgedacht, wenn es um bezahlbaren Wohnraum, bessere Gesundheitsvorsorge, erneuerbare Energien, alternative Mobilität, mehr Grünflächen oder den Kampf gegen den Klimawandel gehe. Das Ergebnis: eines der größten partizipativen Experimente der Welt, das die »kollektive Intelligenz der Bürger*innen, der Kreativen, der Kulturschaffenden, der Anwohner*innen« nutze und über eine offene digitale Plattform in den politischen Entscheidungsprozess einbeziehe. Zugleich seien auch Verwaltung und Politik selbst, sei die öffentliche Infrastruktur transparenter geworden, während vor allem für persönliche Daten ethische Standards festgelegt worden seien: »Es kann beinahe alles digital erledigt werden, ohne dass dabei die Grundrechte der Menschen verletzt werden.« Datenhoheit, so Brias Fazit, sei ein entscheidendes Thema in der Zukunft der Smart City. »Daten sind der Rohstoff für die digitale Gesellschaft des 21. Jahrhunderts. Und es ist entscheidend, dass sie der Allgemeinheit zur Verfügung stehen und nicht über Unternehmen wie Amazon, Microsoft, Google und Facebook abgegriffen werden.«



»PEOPLE FIRST.«

DECODE PROJECT

Das von Francesca Bria initiierte Projekt DECODE setzt sich mit dem lukrativen Abgreifen von persönlichen Daten – auch »digitaler Kapitalismus« oder »Data Extractivism« genannt – auseinander und macht sich auf europäischer Ebene für Datensouveränität, also das Zurückgewinnen der Kontrolle über Daten und Infrastrukturen, ethische Standards und besseren Schutz von Daten im Internet stark. www.decodeproject.eu



Wenn es um die Zurückgewinnung der Kontrolle gehe, seien Innovationen, neue Allianzen, interdisziplinäre Teams und urbane Labore gefragt, in denen Expert*innen aus allen Disziplinen, aber auch Bürger*innen zusammenkommen könnten: »Der Mensch muss den Weg in der künftigen technologischen Entwicklung vorgeben.« Auch Kunst und Kultur seien hier gefordert. Das EU-geförderte Projekt S+T+ARTS etwa bringe gezielt Wissenschaftler*innen, Techniker*innen und Künstler*innen an einen Tisch, um neue Technologien zu erschaffen, von denen alle profitieren können. Nicht minder wichtig: Netzwerkarbeit mit anderen Städten und Regionen, denn die Entwicklung eines europäischen Gegenentwurfs zum chinesischen Überwachungsstaat- und amerikanischen Laissez-Faire-Kapitalismus-Modell sei eine Aufgabe, die nur gemeinsam bewältigt werden könne. Die digitale Gesellschaft der Zukunft müsse auf den Grundrechten der Menschen fußen und nach einem europäischen, sozialen Muster aufgebaut sein. »Ich hoffe, das wird die Grundlage für eine digitale Gesellschaft, die inklusiver, diverser, grüner, demokratischer, feministischer und nachhaltiger ist.« Ein Ziel, in das Deutschland noch deutlich mehr investieren müsse als bislang und für dessen Erreichen Kunst und Kultur die eigenen Möglichkeiten nicht unterschätzen dürfe, seien doch vor allem sie in der Lage, Technologie und Digitalität mit der notwendigen Emotionalität auszustatten.

»DATEN SIND
DER ROHSTOFF FÜR
DIE DIGITALE GESELLSCHAFT
DES 21. JAHRHUNDERTS.
UND ES IST ENTSCHEIDEND,
DASS SIE DER ALLGEMEINHEIT
ZUR VERFÜGUNG STEHEN
UND NICHT ÜBER
UNTERNEHMEN WIE AMAZON,
MICROSOFT, GOOGLE UND
FACEBOOK ABGEGRIFFEN
WERDEN.«

PODIUMSDISKUSSION

Dr. Inke Arns, Direktorin HMKV
(Hartware MedienKunstVerein)

Stefan Hilterhaus, Künstlerischer Leiter
und Geschäftsführer PACT Zollverein

Dr. Hildegard Kaluza, Abteilungsleiterin
Ministerium für Kultur und Wissenschaft
(MKW)

Jörg Stüdemann, Kulturdezernent
Stadt Dortmund

MODERATION:

Prasanna Oommen

Bedarf es einer Strategie oder reicht es, Digitalität mitzudenken? Wer ist wie gefordert? Und warum jetzt dieser Hype? Der Digitalisierungsprozess, das zeigten Diskussion wie digital eingebrachte Fragen durch die Teilnehmer*innen, ist hochkomplex. Doch man muss das Rad nicht neu erfinden, um die Situation in den Griff zu bekommen. Zwei wichtige Forderungen des Podiums etwa waren alles andere als neu: die Stärkung bestehender Strukturen in der Region und langfristige Fördermodelle. Als Stärke der Metropole Ruhr könnte sich dabei gerade ein altes Problem des Ruhrgebiets erweisen: seine Dezentralität – und damit seine Vielfalt.

»Wir sind spät dran,« hielt Moderatorin Prasanna Oommen fest. »Tut also eine Digitalstrategie Not?« Nur bedingt, konstatierte Dr. Hildegard Kaluza (MKW): »Eine Strategie jetzt, mitten im Transformationsprozess, scheint mir schwierig.« Francesca Bria habe

»TREIBER SEIN, DIE RICHTUNG VORGEBEN, DAS KÖNNEN AUCH WIR. DIESE CHANCE MÜSSEN WIR NUTZEN. ES IST VIELLEICHT DIE LETZTE MÖGLICHKEIT.«

aufgezeigt, dass es vor allem darum gehe, digitale Veränderungen immer mitzudenken, »nicht additiv, sondern von vornherein«. Dabei sei ein »Neuerfinden der Kultureinrichtungen« über die Einbeziehung der Nutzer-Perspektive entscheidend. »Die zentrale Frage, die wir uns stellen müssen, lautet: Wie soll unsere digitale Gesellschaft ausse-

hen?« Staat und Land hätten zugleich die Aufgabe, der Veränderung »gängiger Wertschöpfungsketten« und damit etwa auch dem Kunstmarkt mehr Beachtung als bislang zu schenken. »Urheberrecht ist hier ein Stichwort, ebenso die Mitgestaltung einer Balance zwischen einer fairen Bezahlung und einem Bereitstellen der Informationen. Es ist schon absurd, dass ein Museum wegen des Urheberrechts Sorge hat, seine Kunstwerke ins Netz zu stellen, aber gleichzeitig auch der Künstler bezahlt werden muss. Wir müssen über moderne Ansätze von Verwertungsgesellschaften nachdenken.«

Und mehr noch: Grundsätzlich sei die Rolle der Kultur im Prozess der Digitalisierung, so Kulturdezernent Jörg Stüdemann, keine einfache. Oft werde sie, wenn überhaupt, als »Wohlfühlkulis« dazu gedacht. Gebraucht werde jedoch eine »Kulturpolitik für das digitale Zeitalter«. Eines der drängendsten Probleme: fehlendes bzw. gut ausgebildetes Personal. In der Realität stünden technische Ausstattung und Kompetenz vielfach »in keinerlei Proportion«: »Wenn ich einen Klassenraum mit Whiteboards ausstatte und alle Tablets in der Hand haben, kann ich nicht erwarten, dass damit auch die Lehrkraft ein Verständnis dafür hat, wie sie didaktisch arbeiten soll.« Was sei mit ethischen Fragestellungen? Wie gehe man mit Kreativität um? »Wenn wir nur auf die Technik schauen«, und Schulen nicht auch gleichzeitig für die Frage der digitalen Selbstermächtigung aufgestellt würden, »werden wir verlieren«. Beispiele wie das *Dortmunder U* zeigten, dass die Realisierung möglich ist: »Hier gab es von Anfang an eine Art Laborsituation, die Kunst und Engineering zusammengebracht hat. Und aus solchen Mustern müssen wir das Thema weiterentwickeln.«

Die Orientierungshilfen also sind längst vorhanden. Selbst die *Smart Citys* der Jetztzeit fußen, erinnerte Dr. Inke Arns vom HMKV, auf den Ideen der digitalen Städte, die Anfang der 90er-Jahre von Künstler*innen entwickelt wurden. »Das war ein grandioser Versuch aus den Künsten heraus zusammen mit Programmierern Stadt neu zu denken. Es war nur zu früh.« Dies jedoch sei die eigentliche Aufgabe der Kunst; sie sei nicht dazu da, Digitalisierung zu visualisieren, sondern um »radikal andere Ideen« in die Welt zu bringen. Eine Aufgabe, für die die freie Szene, versicherte Stefan Hilterhaus (PACT Zollverein), seit jeher die »Kernkompetenzen« mitbringe, weil sie »per se nicht disziplinär festgelegt ist, offene Räume hat und schon längst hybride Formen bedient«. Diese Arbeit jedoch sei vielfach weder gesehen noch von der Politik ausreichend gewürdigt worden. Statt, so Arns, beispielsweise eine neue *Zentrale für die digitalen Künste* ins Leben zu rufen, sollte man bestehende Akteur*innen wie etwa das *medienwerk.nrw* stärken.

»Wir brauchen«, forderte Hilterhaus, »mehr Demokratisierung«. Insbesondere im Hinblick auf den um sich greifenden Überwachungskapitalismus. »Gerade das Ruhrgebiet in seiner unglaublichen Vielfalt, mit all seinen Ressourcen in Kunst, Wissenschaft



und Technologie und Verbindungen bis in die sozialen Viertel hinein, könnte sich zu einem Gegenbeispiel entwickeln.« Es gelte, resümierte Prasanna Oommen, den »Gedanken des Vernetzens, des Sharings und der Rückeroberung der Kontrolle« fortzuführen und dabei die Dezentralität der Region gezielt als Vorteil, als »Pluspunkt«, zu begreifen. Zugleich müsse sich, so Hilterhaus, auch die Förderlandschaft deutlicher als bislang anpassen und bewusster kontinuierliche Prozesse statt nur Projekte unterstützen. »Welche Chance hat ein ethisches und auf Souveränität bedachtes Konzept für *Smart Citys* denn

Programm auferlegen, mit Hochschulen und auch mit Unternehmen zusammenarbeiten, die sich bestimmten technologischen Fragestellungen gewidmet haben, und das nutzbringend mit einsetzen. Ansonsten wird das, glaube ich, nichts.« Ein Appell, dem sich Kaluza anschloss – und dabei insbesondere die Bedeutung der *Ruhr-Konferenz* unterstrich, die unbedingt als »Chance« zu verstehen sei. »Ich glaube, dass das notwendige Netzwerk noch gar nicht steht. Wir haben die Voraussetzungen, wir haben das *medienwerk.nrw*. Aber wir müssen die vorhandenen Strukturen noch breiter nutzen.« Das gelte auch für

»DIGITALISIERUNG GEHT NICHT MEHR WEG.«

tatsächlich, wenn Sie im Haushaltsausschuss den Realitäten gegenüberstehen?« Man dürfe sich mit Blick auf die Ressourcen nicht auch beim Thema Digitalität in Konkurrenzdenken verlieren, einem Problem, das das Ruhrgebiet seit 50 Jahren habe: »Dann muss Dortmund halt mal mit Duisburg arbeiten. Es gibt Partner, die ein großes Interesse haben, in der Wissenschaft, der Technologie, aber auch in den Städten. Und dann hat man auf die Frage, wie man an Personal kommt, eine ganz einfache Antwort: genau so.«

Ein Prozess, der, darin waren sich die Podiumsteilnehmenden einig, die Kulturpolitik deutlicher als bislang in die Verantwortung nimmt. Tatsächlich, so Stüdemann, werde in Deutschland und im Ruhrgebiet bislang zu wenig am Thema Digitalisierung gearbeitet. »Wir müssen uns ein intensives

Wissenschaft und Politik.« Und dann können wir Konzepte erarbeiten, die die Souveränität erhalten und die an den Nutzern orientiert sind.«

Wenn aber, so eine der Fragen aus dem Publikum, Demokratisierung, *Empowerment* und Respekt gegenüber Bürger*innen die eigentlichen Herausforderungen seien, warum dann jetzt der Hype um die digitale Transformation? »Weil«, so Arns, »Digitalisierung nicht weggeht«. Mehr noch: »Ich würde infrage stellen, dass der Treiber die Technologie ist. Treiber sein, die Richtung vorgeben, das können auch wir. Diese Chance müssen wir nutzen. Es ist vielleicht die letzte Möglichkeit.«

MEDIENWERK.NRW

Das *medienwerk.nrw* organisiert und koordiniert Netzwerkveranstaltungen, Workshops und Tagungen und berät Medienkünstler*innen aus NRW zu Förderung, Kooperationen und Produktionsorten. Dabei sollen gezielt bestehende Strukturen im Land unterstützt und weiterentwickelt sowie der Austausch der Künstler*innen untereinander gefördert werden. www.medienwerk-nrw.de





PANEL 1 ETHISCHE UND PRAKTISCHE HERAUS- FORDERUNGEN DER DIGITALISIERUNG

Stefan Hilterhaus, *Künstlerischer Leiter und Geschäftsführer PACT Zollverein*
 Prof. Dr. Matthias Kettner, *Dipl.-Psych., Fakultät für Kultur-reflexion, Universität Witten/Herdecke*
 Prof. Dr. Sabine Sachweh, *Institutsleiterin des IDiAL, Fachhochschule Dortmund*
 Dr. Nishant Shah, *stellvertretender Generaldirektor der Forschung an der ArtEZ, University of the Arts (NL)*

MODERATION:
 Prasanna Oommen

»Wir müssen«, erklärte Dr. Nishant Shah, »das Internet so formen, so gestalten, dass wir Besitz davon ergreifen können«. Nur auf diese Weise werde eine digitale Gesellschaft tatsächlich zukunftsfähig. Entscheidende Komponenten in diesem Prozess: das Wiedererlangen digitaler Souveränität sowie die Verteidigung digitaler Menschenrechte. Eine Debatte hingegen, die sich nur auf die Technologien konzentriert und Werte und Normen außen vor lässt, ist vergebens. Kurz gesagt: Die Herausforderungen sind groß, und die Zeit drängt. Gefordert ist jeder und jede Einzelne. Und um das deutlich zu machen, kam sogar *Hello Kitty* auf den Tisch.

net nach unseren Bedingungen formen, was nichts mit dem Produzieren von Inhalten zu tun habe. »Ein zweiter wichtiger Punkt ist das Thema Autorität.« Wenn Sanrio entscheidet, dass sein Produkt *Hello Kitty* keine Katze, sondern ein Mädchen sei, dann könne daran der Aufschrei der Internetgemeinde nichts ändern, die in den sozialen Medien 680.000 Stunden lang versucht habe, das Gegenteil zu beweisen. »Das klingt sehr lustig, wenn man über *Hello Kitty* redet, aber das wird viel problematischer, wenn Facebook entscheidet, dass transsexuelle Menschen ihre Transgender-Namen nicht nutzen dürfen.« Wenn also diejenigen, die die Inhalte einstellen, nicht

»ES IST EIN TRUGSCHLUSS ANZUNEHMEN, DASS DATEN DIE WIRKLICHKEIT ABBILDEN. MAN MAG VIELLEICHT WISSEN, WIE VIELE MENSCHEN EINEN LIEBEN, ABER DIE DATEN VERRATEN EINEM NICHT, WIE SEHR SIE DAS TUN.«

Braucht Digitalisierung Regeln? Durchaus, versicherte Shah, schlug jedoch andere Begrifflichkeiten vor: »Ich möchte lieber von den Voraussetzungen für Digitalität sprechen.« Dazu zähle etwa die Frage der Autorschaft, also die Art, wie wir das Inter-

die Regeln machen. Und zu guter Letzt gehe es um Authentizität. »Es ist ein Trugschluss anzunehmen, dass Daten die Wirklichkeit abbilden. Man mag vielleicht wissen, wie viele Menschen einen lieben, aber die Daten verraten einem nicht, wie sehr sie das tun.«

»WIR BRAUCHEN KEINE EXPERTEN MEHR; WIR BRAUCHEN GENERALISTEN.«

Man müsse wissen, schlussfolgerte auch Sabine Sachweh, »wie ich als Person mit Technologie leben und wie ich sie nutzen möchte, um mit anderen Menschen zu interagieren«. Das bedürfe einerseits klarer Regeln, andererseits aber auch der Auseinandersetzung mit der Technologie. Ziel müsse eine europäische Lösung für das Miteinander von Mensch und Maschine sein, die sich von einer amerikanischen oder chinesischen unterscheide. »Damit haben wir uns als Gesamtgesellschaft ein unheimliches Paket an Arbeit aufgeladen.« Überforderung sei quasi vorprogrammiert. Und an dieser Stelle sieht Sachweh einen signifikanten Beitrag der Kultur: »Sie kann die unterschiedlichen Szenarien gegenüberstellen und den Diskurs anregen.« Für Matthias Kettner führt das allerdings nicht weit genug: Um ethische Aspekte der Digitalisierung auch gegenüber Internet-Giganten wie Google durchzusetzen, komme man um Sanktionen nicht herum.

Zugleich, so Stefan Hilterhaus, gehe es vor allem um ein unmittelbares Mitspracherecht und um das Wiedererlangen der Datensouveränität. »Der digitale Wandel muss von den Menschen gestaltet werden.« Was sich im Ruhrgebiet realisieren lasse, wenn die Region ihre Dezentralität als Vorteil nutze und die Kontrolle über ihre Daten zurückgewinne. Hier seien nicht nur Kultureinrichtungen starke Partner. Es gebe auch »unzählige Leute, die Ahnung haben von Digitalisierung«. Auch Sachweh betonte eindringlich die Wichtigkeit einer interdisziplinären Lösung: »Wenn niemand darauf aufmerksam macht, verändert sich Technologie auch nicht. Auch Entwickler sind an vielen Stellen überfordert und kennen nur die eine Perspektive. Die Zeiten aber haben sich geändert. Wir brauchen keine Experten mehr; wir brauchen Generalisten.«

Digitalisierung als ein Prozess, der sich an den Menschen orientiert: Diese Bedingung ohne Druck durch ein Regime stellen zu können, sei ein »enormes Privileg«, resümierte Shah. »Wenn wir über Regulierung reden, müssen wir uns auch darüber im Klaren sein, welche Rechte nicht geopfert werden dürfen.« Für Künstlerin Emanuela Danielewicz ein wichtiger Punkt: »Schon aus professioneller Sicht muss ich darauf achten, was im Internet mit meinen Arbeiten passiert. Wir müssen uns entscheiden, welche digitale Kultur folgen soll.« Dazu gehöre auch, so Ariane Schmitt-Chandon (OWL Kulturbüro), die Förderbedingungen zu überdenken, denn »juristische Beratung ist nicht förderfähig«.

Warum, fragte Britta Peters (*Urbane Künste Ruhr*) sei es so schwierig, auf Alternativen zu Google und Co. umzusteigen? »Weil viele Menschen diese Werkzeuge nicht kennen. Und deshalb brauchen wir, und auch

DATA FOR HUMANITY

Auszug aus dem offenen Brief des Frankfurt Big Data Lab der Goethe Universität Frankfurt, im Panel zitiert von Stefan Hilterhaus.

Data for Humanity: An Open Letter

Principles:

1. Do no harm.
2. Use data to help create peaceful coexistence.
3. Use data to help vulnerable people and people in need.
4. Use data to preserve and improve natural environment.
5. Use data to help create a fair world without discrimination.

www.bigdata.uni-frankfurt.de/dataforhumanity

hier ist die Politik gefragt, Austausch und eine bessere Bildung«, erläuterte Sachweh. Für Fatma Karacakurtoglu (*Die Linke im RVR*) keine perfekte Lösung: Statt die Unternehmen moralisch in die Pflicht zu nehmen, lade man die Verantwortung »beim Endverbraucher« ab. Die deutlichste Antwort auf Peters' Frage fand aber vielleicht Nishant Shah: »Es droht ihnen keine offensichtliche Gefahr. In anderen Ländern werden fantastische Hacks ent-

wickelt, um sichere Alternativen zu bekommen. Wenn ich von den Aktivist*innen etwas gelernt habe, dann, digitale Regeln nicht ernst zu nehmen, sondern damit zu spielen, sie künstlerisch zu gestalten.« Viel zu oft noch nutzten Menschen die *language of harm*: »Wir kämpfen nicht gegen Google, sondern für ein korrektes Internet. Wir dürfen die Hoffnung nicht aufgeben, sondern müssen die *politics of hope* vorantreiben.«



PANEL 2 VISUAL CULTURE UND DIGITALE PRODUKTION

Nora Al-Badri, Künstlerin
Dr. Inke Arns, Direktorin HMKV
(Hartware MedienKunst-Verein)
Prof. Maria Haas (lizvlx), Künstlerin,
UBERMORGEN
Stefan Heidenreich, Freier Autor,
Medien- und Kunstwissenschaftler
Marcus Lobbes, Künstlerischer Leiter der
Akademie für Theater und Digitalität

MODERATION:
Paul Feigelfeld

Als offener Gesprächskreis arbeitete *Panel 2* an zentralen Fragen digitaler Produktionsbedingungen. Das Ergebnis war mindestens ebenso komplex wie das Thema selbst: Ist Kunst ein denkbar schlechter Ort, um über Technologie nachzudenken? Oder besteht nicht gerade in der Reflexion ihr eigentlicher Auftrag? Wie lassen sich Redemokratisierung und Beteiligung erarbeiten, wenn doch jeder in seiner eigenen Blase lebt? Verlieren wir uns in »Technikgelaber«? »Die Aufbruchstimmung ist größer als die Möglichkeiten«, lautete ein frühes Fazit von Marcus Lobbes. Regionaler Hoffnungsträger in diesem Prozess: die *Akademie für Theater und Digitalität*.

»DIE AUFBRUCHSTIMMUNG IST GRÖßER ALS DIE MÖGLICHKEITEN.«

Das Problem am Theater sei, so Lobbes, dass es »ein Kurzzeitbeschleuniger« sei, mit knappem Zeitfenster und exakten Planungen. Die Zeit reiche oft einfach nicht aus, um sich mit »schwierigen Technologien« zu beschäftigen. Hinzu kämen Kommunikationsprobleme zwischen Technik und Kultur. »Und die beginnen bereits im Theater selbst.« Interdisziplinäre Netzwerke sei deshalb extrem schwierig. Eine weitere Hürde: die Bürokratie. »Die Verwaltung funktioniert sehr langsam.« Fragen wie: »Warum Vernetzung? Warum mit denen? Wie lässt sich das abrechnen?« schränken die Möglichkeiten ein. Die *Akade-*

mie biete die Chance, ein Teil des Versäumten endlich anzugehen. Eine Einstellung, die Dr. Inke Arns, *Direktorin des HMKV*, begrüßte: »Ich habe lange darauf gewartet, dass so etwas am Theater passiert.« Zumal die unterschiedlichen »Zeithorizonte« in der Vergangenheit Kooperationen nur auf punktuelle Aktionen beschränkt hätten: »Das Theater plant zwei, drei Jahre im Voraus. Wir sind massiv auf Projektförderung angewiesen; ich weiß einfach nicht, wie groß mein Aktionsradius künftig sein wird.« Keine spezifische Problemstellung der Digitalisierung, sondern ein Manko der Förderstrukturen an sich.

Zu wenig Zeit, zu wenig Flexibilität, zu späte Entscheidungen. Doch wer hat im digitalen Wandel eigentlich das Heft in der Hand? Nicht die Gesellschaft, ist Stefan Heidenreich überzeugt: »Der Impuls geht von den Technologien aus.« Zugleich – und das blieb nicht ohne Widerspruch – sei die Kunst die »technikfeindlichste Institution überhaupt«. Während Phase eins der Digitalisierung auf analoge Institutionen neue Technologien nur »draufpropfe«, sei es jetzt Zeit für Phase zwei: »Was heißt denn Digitalisierung um die alten Institutionen herum?« Forderungen wie Redemokratisierung etwa seien längst nicht



THE OTHER NEFERTITI

Teil der 2015 von Nora Al-Badri und Jan Nikolai Nelles initiierten, dekolonialen Performance »The Other Nefertiti« war auch die Anfertigung eines 3D-Drucks der im Neuen Museum Berlin ausgestellten Nofretete-Büste. Die entsprechenden Daten sammelten Al-Badri und Nelles ohne Erlaubnis des Museums mit einem mobilen digitalen Scanner. Zum damaligen Zeitpunkt hatte das Museum den Datensatz bereits seit mehreren Jahren unter Verschluss, ohne dass er der Öffentlichkeit zur Verfügung stand. Die Daten wurden im Rahmen des Chaos Computer Congresses 32C3 im Internet veröffentlicht und im Folgenden unzählige Male heruntergeladen, um als Vorlage für künstlerische Arbeiten und Variationen zu dienen. www.nora-al-badri.de

Die Reaktion der Stiftung Preußischer Kulturbesitz auf die Aktion ist unter nachfolgendem Link zu finden: www.preussischer-kulturbesitz.de/news-detail/article/2016/03/09/nefertiti-hack-ein-schwindel.html

so mühelos umzusetzen wie vermutet: Man müsse »das Gute« mittransportieren, aber es trotzdem auf jene Beteiligungsformate bringen, die im Netz selbstverständlich sind. »Das ist nicht einfach, denn sobald wir Leute über Instagram abstimmen lassen, was ausgestellt wird, haben wir Trash-Ausstellungen.« Eine Wenn-Dann-Beziehung, die Nora Al-Badri nicht nachvollziehen konnte. Phase eins eröffne vielmehr »ein großes emanzipatorisches Potenzial«, das noch nicht reguliert sei und sich sowohl zum »Herumspielen« als auch subversiv nutzen lasse.

»Und wo bleiben im Spiel die Regeln?«, fragte Jörg Obereiner (*Kulturausschuss RVR*) gerade im Hinblick auf die geforderten demokratisierenden Prozesse. »Das vermisste ich im Internet kolossal.«

Wie könne es sein, so Bildhauer Jan Bormann, dass jeder von Kunst profitiere – nur nicht der Urheber? Auch hier, so Annika Wind (*kultur.west*), seien »dogmatische Systeme« und eine »Behörde ohne Spielraum« das Problem, das im Übrigen auch die Verlage treffe, die sich den Abdruck von Kunst bisweilen schlicht nicht mehr leisten könnten. Zugleich gelte es, so Künstler Thomas Pischke, die Tatsache auszuhalten, dass im digitalen Wandel die »Exklusivität der Fähigkeit« verloren gehe: »Heutzutage werden wir alle zu Schöpfern.«

Kam die Digitalisierung also zu schnell? Keinesfalls, so Dr. Maria Haas. Tatsache sei vielmehr, dass »wir noch immer über diese Sachen reden, als würde es sie erst seit drei Jahren geben«. Angstvolles »Technikgelaber« jedoch bringe niemanden weiter. »Ich mache diesen ganzen Scheiß schon seit 1995, und ich könnte nicht behaupten, dass sich die Diskussion in dieser Zeit geändert hätte.« Stattdessen sei unglaublich viel Wissen verloren gegangen. »Hier in der Region sitzen ein Haufen Leute, die sagen, ich weiß nicht, wie ich das machen soll. Es gibt aber da draußen auch genügend Menschen, die dir das in fünf Minuten erklären können.« Entscheidend sei es, die eigene »Bubble« endlich zu verlassen.



»HEUTZUTAGE WERDEN WIR ALLE ZU SCHÖPFERN.«

Also: Raus aus der Blase, rein ins Netz? Jein. Denn wer Digitalität, so Arns, »radikal zu Ende« denke, müsse auch die althergebrachten Strukturen infrage stellen. »Ich wünsche mir Projekte, die sich mit Immersion auseinandersetzen. Projekte, die auch im öffentlichen Raum hervorheben, dass wir uns schon längst in diesen Medien bewegen.« Aktives Handeln, so Haas, tue dringend Not. »Wenn man gewisse Kanäle nicht bespielt, entsteht ein Vakuum. Und ein Vakuum zieht alles an.« Das berge eine ungläubliche Gefahr. »Kunst eignet sich gut zum Nachdenken.« Vielleicht aber sei es in Sachen Digitalisierung dafür schon längst zu spät.



PANEL 3 NEUE ALLIANZEN IM DIGITALEN ZEITALTER

Prof. Dr. Christoph Bieber,
Wiss. Koordinator Center for
Advanced Internet Studies (CAIS)
Michael Eickhoff, *Chefdramaturg
Schauspiel Dortmund*
Barbara Katharina Fischer,
Deutsche Nationalbibliothek
Claudia Jericho, *Leiterin Geschäftsstelle
CREATIVE.NRW*
MODERATION:
Alain Bieber

Digitaler Wandel setzt interdisziplinäres Denken und Handeln voraus. So weit so gut. Was aber, wenn Interdisziplinarität bereits im eigenen Haus ein Problem ist? Wie finden sich Wege aus dem Elfenbeinturm? Und was wartet jenseits des eigenen Tellerrands? Kultur und Wissenschaft müssen im digitalen Wandel stärker aufeinander zugehen. Sie müssen aber auch an den eigenen Strukturen arbeiten, neues Denken und neue Narrative entwickeln, flexiblere Systeme und Formate, die ausbrechen aus dem Altbekanntem.

»DIGITALISIERUNG IST KEIN PROJEKT, ES IST EINE NEUE DAUERAUFGABE. DAS KANN MAN NICHT ÜBER PROJEKTGELDER FINANZIEREN.«

Zwei Welten mit relativ wenig Berührungspunkten: Kunst und Wissenschaft, so Alain Bieber, finden augenscheinlich nur schwer zueinander. Woraus resultiert diese Zurückhaltung? Warum haben es interdisziplinäre Allianzen so schwer? Vielleicht, so Prof. Dr. Christoph Bieber, *Wissenschaftlicher Koordinator am CAIS*, »weil es bereits innerhalb der Wissenschaft schwierig ist, Kooperationen zu entwickeln«. Wenn sich aber die Wissenschaft selbst nicht sicher sei, mit wem sie diese Fragen thematisieren soll, »dann ist es noch mal schwieriger, das Ganze in den Kulturbereich zu erweitern«. Der Öffnungs-

prozess hin zu einer breiteren Öffentlichkeit, »steckt noch in den Kinderschuhen«. Oder anders: »Die Hochschulen haben es im Moment noch sehr schwer, eine Sprache zu finden, die außerhalb des Elfenbeinturms anschlussfähig ist.«

Dass es der Kultur, ebenso wie der Kreativwirtschaft, letztendlich nicht viel anders geht, dass hier Wirtschaft, Digitalkonzerne und Wissenschaft vielfach mit Skepsis oder gar als »Bedrohung« (Alain Bieber) wahrgenommen würden, macht die Situation nicht einfacher. Claudia Jericho von *CREATIVE.NRW*: »Die Kreativwirtschaft ist an sich schon extrem heterogen und sich untereinander auch nicht immer grün.« Kämen dann noch Mitspieler von außen dazu, werde es manchmal schwierig. »Wir suchen deshalb Mittel, Wege und Formate, über die wir diese unterschiedlichen Player erfolgreich zusammenbringen können.«

Wichtig, resümierte Barbara Katharina Fischer (*Deutsche Nationalbibliothek*), sei vor allen Dingen Vertrauen. Deshalb dürfe man das Ganze nicht zu sehr durch die »institutionelle Brille« sehen: »Letztlich geht es um Menschen, die miteinander arbeiten. Und Menschen können Vertrauen entwickeln.« Misstrauen wiederum resultiere in der Regel aus Unkenntnis. Wer sich nicht mit Entwicklungen auseinandersetze, könne sie auch nicht verstehen. »Als Kultureinrichtung haben Sie Wissen, das sie mit anderen teilen können. Und Wikipedianer können Ihnen zeigen, wie das geht.«

Und tatsächlich werden die Grenzlinien in der Praxis vielleicht gar nicht immer so streng gezogen. Michael Eickhoff (*Schauspiel Dortmund*): »Niemand findet es heute noch ungewöhnlich, wenn auf der Bühne ein Scheinwerfer angeht.« Doch in der Ausein-

dersetzung von Kultur und Technik müsse es auch darum gehen, »wie sich Narrative verändern, wenn ich mit Virtual Reality ein Theaterstück mache«. Ein solcher Prozess verlange die »Demut« zu erkennen, »dass wir sehr gut Kunst produzieren, aber keinen Code schreiben können«. Deshalb sei es unumgänglich, »sich mit neuen Menschen zu verbinden« und deren Ideen offen zu begegnen. »Diese Neugier ist elementar. Und diese Neugier habe ich bislang am stärksten erlebt, wenn man auf Menschen zugeht, die aus dem wissenschaftlichen Sektor stammen.« Doch auch anderswo scheint Expertise zu warten. Jericho: »Das

Spielerische bringen Kreative von Natur aus mit. Sie brauchen dieses Terrain, auf dem sie experimentieren können.« Und auch Nerds, ergänzte Fischer, »probieren aus und optimieren dann«. Zukunftsweisende Formate wie Kultur-Hackathons dächten all diese Kompetenzen zusammen.

Prinzipiell also ist alles Notwendige vorhanden. Woran hapert es dann? Vor allem an festgefahrenen Strukturen in Institutionen, an Hochschulen und in der Verwaltung. Am »Blockdenken« (Nick Esser, *Bundesverband bildender Künstler*). Kurzum: an einem zu engen Korsett aus Formalien. Christoph Bieber: »Man braucht Personen und Ämter, die diesen Wandel auch von oben möglich machen. Wenn das nicht passiert, gehen die Leute dahin, wo sie ihre Ideen umsetzen können. Und das ist traditionell nicht im Ruhrgebiet.« Entwicklungen in die richtige Richtung seien immerhin angestoßen. Fischer etwa verwies auf das Förderprogramm *Kultur digital* der Kulturstiftung des Bundes. Doch: »Digitalisierung ist kein Projekt, es ist eine neue Daueraufgabe. Das kann man nicht über Projektgelder finanzieren.« Zugleich müsse man Digitalisierung unbedingt auf europäischer Ebene angehen. Hier nur regional zu denken, sei nicht zielführend. Aber auch hier, versicherte Annette Klinkert (*city2science*) gebe es die Chance, von anderen zu lernen: »Was mir in Deutschland immer wieder auffällt ist, dass wir eine Ernsthaftigkeit in unserer Exzellenzdefinition haben, die uns jetzt, wenn es darum geht, spielerisch zu werden, im Weg steht. In anderen Kulturen ist das nicht so. Und auch die Art, wie wir hier heute diese Themen diskutieren, ist sehr deutsch, sehr traditionell. Nicht nur die Menschen müssen offener werden, sondern auch die Art, wie wir miteinander arbeiten.«

KULTUR-HACKATHON CODING DA VINCI (WESTFALEN-RUHRGEBIET)

Programmierer*innen, Designer*innen, Spielentwickler*innen und Grafiker*innen treffen auf Vertreter*innen von Kulturinstitutionen aus der Region: Der Kultur-Hackathon Coding da Vinci bringt unterschiedliche Disziplinen an einen Tisch. Das Ziel: gemeinsame Ideen für Kultur-Softwareprodukte. Der Auftaktworkshop für den Bereich Westfalen-Ruhrgebiet fand Mitte Oktober im LWL-Industriemuseum Zeche Zollern in Dortmund statt. Die Prototypen wurden am 6. Dezember im Dortmunder U einer fachkundigen Jury vorgestellt.
www.codingdavinci.de

»WAS MIR IN DEUTSCHLAND IMMER WIEDER AUFFÄLLT IST, DASS WIR EINE ERNSTHAFTIGKEIT IN UNSERER EXZELLENZDEFINITION HABEN, DIE UNS JETZT, WENN ES DARUM GEHT, SPIELERISCH ZU WERDEN, IM WEG STEHT.«



PANEL 4 DIGITALE SOUVERÄNITÄT UND KULTURELLE BILDUNG

Sheherazade Becker, Projektleiterin
TINCON e.V.

Mechthild Eickhoff, Leiterin UZWEI
im Dortmunder U

Dr. Christian Esch, Direktor
NRW KULTURsekretariat

Matthias Lindhorst, Chaos Computer
Club Essen (Chaospott)

MODERATION:

Denise Gühnemann

Wenn wir Digitalisierung als einen kulturellen Prozess verstehen, inwieweit hat dann die Digitalisierung die kulturelle Bildung erfasst? Wie können wir digitale Souveränität erlangen? Und was bedeutet das überhaupt? Denise Gühnemann kündigte die Klärung vor allem von Grundsatzfragen an. Die gute Nachricht vorweg: Es gibt sie – die Best-Practice-Beispiele aus der Kultur, die kreative Wege durchs digitale Dickicht schlagen. Offen aber bleibt die Frage, ob diese Wege in eine Parallelgesellschaft führen oder ob es gelingen kann, den digitalen Gap zu schließen. Eines der Probleme: Mangelnde Bildung in der Generation der Bildenden.

Wie geht man kreative neue Wege? Indem man neue Perspektiven einnimmt. Das Programm ihrer Konferenz für digitale Jugendkultur, resümierte etwa Sheherazade Becker, Projektleiterin der TINCON, werde immer in enger Zusammenarbeit mit den Jugendlichen selbst erarbeitet. »Wir holen die Ideen

direkt von der Zielgruppe ab.« Kinder und Jugendliche seien im Rahmen eines Beirats Impulsgeber und Mitgestalter; die TINCON selbst fungiere als *safe space*. Einen etwas größeren Adressatenkreis zieht hingegen das *Next Level Festival for Games*, das den Fokus auf die Praxis von Computerspielen legt und die Generationen dabei bewusst mischt. »Da kommen auch Eltern gemeinsam mit ihren Kindern«, berichtete Dr. Christian Esch, Direktor des NRW KULTURsekretariats.

Generationenübergreifende Projekte – sie sind entscheidend, wenn es darum geht, eine Parallelgesellschaft zu vermeiden und den digitalen Gap zwischen Jungen und Älteren zu schließen. Eine Gefahr, die etwa Dietmar Osses, Leiter des LWL-Industriemuseums Zeche Hannover befürchtete: Zu sehr werde der Begriff der kulturellen Bildung – auch im Panel – auf junge Menschen reduziert.

Wer mit Jugendlichen arbeite, müsse bisweilen auch die Kontrolle abgeben, hat Mechthild Eickhoff gelernt. Sie ist Leiterin des UZWEI, das für die interaktive Arbeit mit Kindern und Jugendlichen in den Bereichen Fotografie, Film und Multimedia eine Etage im Dortmunder U besetzt – laut Eickhoff »ein architektonisches und kulturpolitisches Statement«. Immer wieder richtete sie den Fokus auf die Bedeutung eines eigenen Raums für Jugendliche und die Sichtbarmachung ihrer Ideen in einem professionellen Kontext. »Wenn Kinder und Jugendliche als Koproduzent*innen und Mitdenker*innen ernst genommen würden, dann hätten wir sehr viel lebendigere Kulturhäuser«. Aber wie lassen sich die Jugendlichen erreichen, wollte Laura Blankenhorn, Kulturamtsleiterin aus Bocholt, wissen. »Am besten auf den Kanälen, auf

»WENN KINDER UND
JUGENDLICHE ALS
KOPRODUZENT*INNEN
UND MITDENKER*INNEN
ERNST GENOMMEN WÜRDEN,
DANN HÄTTEN WIR SEHR
VIEL LEBENDIGERE
KULTURHÄUSER.«

CHAOS COMPUTER CLUB

Der Chaos Computer Club (CCC) ist ein bundesweiter Verein von Hackern und Computerspezialisten, der sich Anfang der 80er-Jahre in Berlin und Hamburg entwickelte und mittlerweile zu einer wichtigen Nichtregierungsorganisation in Sachen Computersicherheit avanciert ist. Die Essener Gruppe engagiert sich unter anderem im bundesweiten Projekt »Chaos macht Schule«, das Erwachsene und Jugendliche in Technik und Medienkompetenz stärken soll. www.chaospott.de



denen sie sich bewegen: Instagram und Twitter«, meinte Becker. Auch im UZWEI gebe es keinen Masterplan, fügte Eickhoff an. Viel laufe über »Bring' deine Freunde mit!«. Sicher sei nur, dass man immer einen langen Atem brauche.

Und was, fragte Gühnemann, könnten Formate wie die TINCON in Sachen digitale Souveränität leisten? Auch hier argumentierte Becker mit der Bedeutung eines eigenen Ortes. Natürlich würden die Jugendlichen in Workshops auch konkrete Skills lernen. Aber wichtiger sei, dass »wir ernstnehmen, was deren Lebensrealität ist«. Sie forderte ein Neudenken von Deutungshoheiten, einen besseren Wissenstransfer und – durchaus wieder mit Blick auf den Generationen-Gap – eine bessere Ausbildung der Lehrer*innen. Mangelnde Bildung in der Generation der Bildenden beklagte auch Esch: »Diejenigen, die in den Kultureinrichtungen und -ämtern sitzen, sind kompetenzsteigerungswürdig.« Im Bildungssystem erwarte er mehr Interaktivität und Responsivität; es bedürfe der Fehlerfreundlichkeit und Ergebnisoffenheit. Er riet, Vermittler zu bilden und Schnittstellen zu ertüchtigen. Warum aber funktioniere das Umdenken nicht auch bei Förderkriterien? Bei dieser Problematik hakte Andreas Felix Kroll (*Schule der Künste*) nach. Die Forderung: Auch bei Anträgen müsste es Raum geben für den Prozess als solchen.

»WENN ICH TECHNIK IN
GRUNDZÜGEN VERSTANDEN
HABE UND ANZWEIFELN KANN,
DANN KANN ICH SIE AUCH
KRITISCH BETRACHTEN.«

Für Matthias Lindhorst vom Chaos Computer Club (CCC) Essen bedeutet digitale Souveränität vor allem informationelle Selbstbestimmung: »Das heißt, ich entscheide, wann welche Daten fließen und mit wem ich zu welchem Zeitpunkt welche Informationen in welchem Umfang teile.« Ziel des CCC sei es, ein Bewusstsein zu schaffen für Datenkontrolle und die Technologie zu entzaubern. »Wenn ich Technik in Grundzügen verstanden habe und anzweifeln kann, dann kann ich sie auch kritisch betrachten.« Mehr noch: Wenn Technik erfahrbar gemacht und auch der künstlerische Aspekt unterstrichen werde, dann könne digitale Bildung kulturell gelingen. Sein Vorschlag: offene Formate beim

CCC zu nutzen und gemeinsame Projekte zu starten, um sowohl den Generationen-Gap als auch die Verbindung der Disziplinen anzugehen: »Ich bin Software-Entwickler. Das ist gar nicht so weit entfernt von der Kunst.«

Wo aber bleibt der Anspruch, kritisch zu reflektieren? Bei der TINCON würden YouTuber als Speaker eingeladen – für Marleen Schulze-Middendorf von der DASA ist das eine kommerzialisierte Plattform. Ihre Frage: »Wird das im Format auch kritisch hinterfragt?« Wichtig, so Becker, sei es, über Risiken und Möglichkeiten aufzuklären und die Jugendlichen angemessen vorzubereiten. YouTuber sei heute schließlich durchaus ein legitimer Berufswunsch.

ZUSAMMENFASSUNG DES TAGES

MODERATION:
Peter Grabowski



Mehr Kontrolle über die eigenen Daten, mehr digitale Souveränität, mehr Interdisziplinarität, mehr Hoffnung, Neugierde und weniger Angst vor Fehlern: Das komplexe Thema Digitalisierung ging mit ambitionierten Wünschen und Forderungen an den Prozess einher. Die übergeordnete Vision: eine digitale Gesellschaft, die vom Menschen ausgeht und sich am Menschen orientiert. Eine Aufgabe, die Kunst und Kultur zentral mitgestalten können, die jedoch gesamtgesellschaftlich angegangen und politisch mitgetragen werden muss.

»Mir ist«, erklärte Stefanie Reichart, Referatsleiterin Kultur und Sport im RVR, »heute noch einmal sehr bewusst geworden, dass das Internet ein öffentlicher Raum ist und dass wir ausloten müssen, nach welchen Werten, nach welchen Rahmenbedingungen wir diesen Raum gestalten wollen – und dass das ein gemeinsamer Auftrag ist«. Werte, Normen, kurzum die Frage: »Wie wollen wir zukünftig leben?« – die digitale Praxis, das machte Johanna Knott als Sprecherin für Panel 1 klar, lässt sich nicht ohne die ethische Komponente denken. »Die Debatte sollte um Wertefragen gehen und weniger darum, ob eine Institution WLAN hat oder nicht.« Den Kernbegriff in diesem Zusammenhang hatte Nishant Shah eingebracht: *politics of hope*. Knott: »Er hat aufgezeigt, dass wir emanzipiert handeln müssen, dass nicht die Technik vorschreibt, wie es läuft, sondern dass wir den Prozess gestalten können.« Es gelte also, fasste Peter Grabowski zusammen, »auf Ermächtigung zu vertrauen«, statt auf ein »100-prozentig funktionierendes Konzept« zu warten.

Gelingen, so Knott, könne dies nur gemeinsam, über »interdisziplinär gestaltete Plattformen«, auf denen Technik, Wissenschaft und Kultur zusammenkommen. Harald Redmer, Panel 2: »Unser Schlagwort lautete ›Labor‹ – und zwar bewusst verstanden als freies Arbeiten in alle Richtungen.« Tatsächlich sei der »freie Forschungscharakter« ein prägnantes Merkmal für die Beziehung von Kunst und Digitalität. Viel Hoffnung, ergänzte Panelkollegin Annika Wind, sei deshalb mit der *Akademie für Theater und Digitalität* verbunden. Die notwendigen Rahmenbedingungen für Plattformen und Labore – monetäre

Förderung ebenso wie juristische Beratung – müssten jedoch von der Politik geschaffen werden. Dabei sei, resümierte Dietmar Osses (Panel 4), eine Neuausrichtung der Förderkriterien längst überfällig: »Förderung müsste eigentlich so aussehen, dass Raum für einen Prozess gegeben wird, und dass auch ein Prozess Ergebnis sein kann.« Nur so ließen sich auch interdisziplinäre Vorhaben sicher auf den Weg bringen.

Mindestens ebenso wichtig sei es, merkte Annette Klinkert für Panel 3 an, Unsicherheiten und Kontroversen in den eigenen Institutionen zu überwinden, neue Strukturen zu

**»DAS INTERNET IST
EIN ÖFFENTLICHER RAUM
UND WIR MÜSSEN AUSLOTEN,
NACH WELCHEN WERTEN,
NACH WELCHEN
RAHMENBEDINGUNGEN,
WIR DIESEN RAUM
GESTALTEN WOLLEN.«**

schaffen: »Wenn die Wissenschaft selbst nicht weiß, mit wem sie innerhalb der Wissenschaft zusammenarbeiten will, wie sollen dann interdisziplinäre Allianzen gelingen?« Gefragt seien »neues Denken in der Führungskultur«, Neugier und das Vertrauen, dass andere Menschen vielleicht »komplett andere Denkweisen« haben, man jedoch trotzdem davon profitieren kann. »Wir brauchen diese spielerische Komponente der Digitalität.«

Gemeinsame Plattformen, neue Kooperationen. Welche Rolle, fragte Grabowski, könne der RVR in einem solchen Prozess einnehmen? Stefanie Reichart: »Wir verstehen uns als Koordinator und Moderator für die Anliegen, die es in der Region gibt. Wir wollen unterschiedliche Akteur*innen zusammenbringen.« Das gelte auch für das Thema Digitalisierung.

Und die Rolle der Kunst? Ihr komme, so Redmer, in der allseitigen Aufbruchstimmung eine besondere Aufgabe zu: »Ich habe einen zentralen Satz aufgeschrieben: Kunst eignet sich gut zum Nachdenken.« An ihr sei es, aufzuzeigen, was Digitalität für die Gesellschaft überhaupt bedeute. Und auch die kulturelle Bildung sei gefordert. Hier, so Osses, dürfe der Fokus allerdings nicht ausschließlich auf Jugendlichen liegen, wolle man die Entstehung »zweier paralleler Welten« vermeiden. Dessen ungeachtet sei der künstlerische Auftrag klar: Es gehe darum, jeden Einzelnen dahin zu führen, seine Rolle im digitalen Wandel zu überdenken. Die Lösung, so Christoph Kremerskothen (Panel

**»FÖRDERUNG MÜSSTE
SO AUSSEHEN, DASS RAUM
FÜR EINEN PROZESS GEGEBEN
WIRD UND DASS AUCH
EIN PROZESS ERGEBNIS
SEIN KANN.«**

3), könne tatsächlich eine europäische sein. Es sei schließlich, griff Anja Junghans (Panel 1) die Worte Shas auf, ein »enormes Privileg«, den Wandel unabhängig etwa von einem faschistischen oder totalitären Regime frei gestalten zu können. Und so einen Prozess in Gang zu setzen, aus dem das Ruhrgebiet theoretisch als »autonomer Raum« hervorgehen könne – ausgestattet mit der Kontrolle über die eigenen Daten und dem Bewusstsein, worin die größte Stärke der Region besteht: der eigenen Vielfalt.





**»WIR BRAUCHEN DIESE
SPIELERISCHE KOMPONEN-
TE DER DIGITALITÄT.«**



VERANSTALTER

REGIONALVERBAND
RUHR

Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen



IN KOOPERATION MIT

mw
medienwerk.nrw

IMPRESSUM

Regionalverband Ruhr
Die Regionaldirektorin
Kronprinzenstraße 35, 45128 Essen
Fon +49 (0) 201 20 69-0
Fax +49 (0) 201 20 69-500
www.rvr.ruhr

VERANTWORTLICH

Referat Kultur und Sport:
Stefanie Reichart
Nicole Buron, Sira Theurich
buron_n@rvr.ruhr
Fon +49 (0) 201 20 69-342

TEXT

Redaktionsbüro Schacht 11

GESTALTUNG

MK kommunikation, Melanie Kemner
Oktober Kommunikationsdesign GmbH

LEKTORAT

Nadja Grizzo

FOTOS

Rupert Oberhäuser

DRUCK

Print Art GmbH, Bochum