

# Digitale Kulturorte

## Transformative Räume für eine Kultur der Gegenwart

Florian Funke

Es ist bemerkenswert, wie die digitalen Möglichkeiten in der etablierten Kunst- und Kulturlwelt weiterhin als befremdlich und in der Regel nicht wahrhaftig angesehen werden. Zwischen zaghafter Videokunst und eifriger Unterwerfung dem Vermarktungskodex der sozialen Medien klafft eine große Lücke in der angewandten Kultur. Es gibt Berührungsängste und innere Ablehnung. Wenn man die These aufstellt, dass Kunst eine Konstante im menschlichen Dasein ist, die Werkzeuge und Materialien, die Kunst erfahrbar machen, aber einem steten Veränderungsprozess unterworfen sind, dann ergibt sich für heute sicher die Fragestellung, welches die Werkzeuge unserer Zeit sind, um aktuelle Lebensrealität künstlerisch zu reflektieren. Ist es im Umkehrschluss nicht sogar als ein dauerhafter Auftrag der Gesellschaft an die Kunst- und Kulturschaffenden zu verstehen, aktuelle Werkzeuge neugierig zu erproben?

Der Philosoph und Kommunikationstheoretiker Marshall McLuhan hat in den 1960er-Jahren mit dem Ausspruch „Das Medium ist die Botschaft“ (Baltes und Höltzl 2011) auf treffende Weise charakterisiert, wie das Verhältnis von Material und Kunsthinhalt gedeutet werden kann. Das eine bedingt das andere. Er hat erkannt, dass die modernen Medien

von nun an untrennbar auch mit der Kunst verbunden sind. Und hat mit klarem Zukunftsblick formuliert und eingefordert, dass eine Auseinandersetzung der Künstler:innen mit den sich stets verändernden Werkzeugen und Werkstoffen unabdingbar ist, um relevante Kunstinhalte zu erzeugen. Diese Werkzeuge und Werkstoffe sind heute analog und auch digital. Die Produkte der Kultur als eine ins Virtuelle zu transformierende Ware zu verstehen, die sich den heute üblichen Marktmechanismen und Konsumgewohnheiten unterordnen und anzupassen hat, wäre aber offenkundig eine Fehldeutung dieser Aufforderung. Es geht vielmehr darum, vorhandene Werkzeuge und Technologien viel stärker subversiv und experimentell zu nutzen und der Gesellschaft ein kulturelles Gegenangebot zum digitalen Status quo zu machen.

229

Es gibt zwei grundsätzliche Argumente, die für eine intensive Durchdringung von Kultur und Digitalität sprechen: erstens ein sozial- und bildungspolitisches, das für die Teilhabe eines möglichst breiten Spektrums der Gesellschaft an den Produkten der Kunst und Kultur wirbt und zweitens ein ästhetisch-künstlerisches, das daran erinnert, wie Kunst und Kultur gesellschaftliche Realität auch in ihren

Mitteln und der Erzählweise reflektieren und viel mehr noch, neue Erzählungen erst erschaffen.

Traditionelle Kulturorte sind analog. Dies sind Theater, Museen, Konzerthallen, aber auch Vereine, Clubs, Cafés, Plätze und viele kleine und größere Bereiche des öffentlichen Raums und Lebens. Wir Menschen brauchen

**230** diese Orte, zur körperlichen Nähe, zur Kommunikation und zur Inspiration. Sie sind lebensnotwendig. Somit sieht der traditionelle und institutionalisierte Kulturbetrieb als Ideal auch die Dinglichkeit von Kunst, die unbedingte Materialität in allem; die realen Räume, die spürbaren Orte und die Gleichzeitigkeit von Darstellung und Publikum. Die Pandemie hat uns nun erstmalig und mit voller Wucht gezeigt, wie zerbrechlich dieses Ideal ist und wie schnell es Realität wird, dass virtuelle Kulturorte unsere Sehnsüchte auffangen müssen.

## Wie können wir digitale Kulturorte gestalten? Und was hat das mit der Stadt zu tun?

Ein digitaler Kulturort ist etwas, wo Stadtkultur jenseits räumlicher Barrieren stattfindet. Wo analoge und virtuelle Kulturorte und -angebote transformativ aufeinandertreffen, sich vermengen, ergänzen, miteinander kommunizieren – und eben auch jenseits räumlicher Barrieren erreichbar sind. Von jedem, der einen digitalen Zugang hat. Das heißt über die eigene Stadt hinaus – weltweit. Stadtkul-

tur mit ihrer spezifischen Identität und Botschaft wird so zu einem Teil der globalisierten kulturellen Gegenwart. Im digitalen Kulturstadt begegnen wir uns wieder!

Digitalisierung hilft, den Weg in eine kulturelle Zukunft zu ebnen. Und die Kultur einer Stadt auch digital zu verorten. Deshalb brauchen wir Vorstellungen, Ideen und Mittel, um konkret etwas zu gestalten. Wir brauchen Bühnen, die da und auch nicht da sind, wir brauchen Leinwände, auf denen die Farbe trocknet und welche, durch die wir hindurchgehen können. Wir brauchen die Nähe und die Weite. Wir müssen digitale Kulturorte erschaffen und vernetzen und wir müssen unsere Erzählung von Wirklichkeit hier weiterführen. Und vor allem brauchen wir das Gespräch darüber, was heute echt und wertvoll ist.

## Digitale Strategien für den kommunalen Kulturbereich

Die in einer Neuauflage im Mai 2021 veröffentlichte „Smart City Charta“ (Bundesministerium des Innern, für Bau und Heimat 2021) gibt Leitlinien und Handlungsempfehlungen zur einer nachhaltigen und gemeinwohlorientierten Stadtentwicklung im Sinne eines digitalen Wandels. Der Deutsche Kulturrat stellt im Positionspapier „Kultur- und Kreativwirtschaft stärken“ (Deutscher Kulturrat 2021) vom 12. Oktober 2021 Forderungen an die neue Bundesregierung und betonen abermals, dass Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft einen eigenen und wichtigen Wirt-

schaftszweig darstellen. Der Deutsche Städ tetag hat im Juni 2021 erstmalig Ansätze für eine kommunale Strategie zu Digitalisierung und Kultur formuliert. Im Papier „Digitale Transformation in der Kultur – Herausforderung für die kommunale Kulturpolitik“ wird gefordert „eine Strategie zur Digitalisierung für den Kulturbereich insgesamt zu entwickeln und sie in die Entwicklung von (kommunalen) Gesamtkonzepten zur Digitalisierung einzubinden“ (Deutscher Städ tetag 2021). Dies ist insofern eine sehr ernst zu nehmende Forderung, da in der gesamten Smart City Charta der Begriff Kultur nicht ein einziges Mal genannt wird. Darüber hinaus wurden am 15. Juli 2021 in einer dritten Staffel 28 weitere bundesdeutsche Kommunen ausgewählt, um „sektorenübergreifende digitale Strategien für das Stadtleben der Zukunft“ (Deutscher Städ tetag 2021) zu entwickeln und erproben. Die Kultur- und Kreativwirtschaft ist also unter anderem laut des Deutschen Kulturrats ein wichtiger Wirtschafts- und somit auch Standortfaktor, aber noch nicht Teil der smarten Stadt der Zukunft. Das muss sich ändern, denn im Bereich Kultur stecken enorme Potenziale und Chancen für unsere in Zukunft digitalen und nachhaltigeren Städte!

## Die Kultur einer Stadt

Die Kultur einer Stadt ist bisher an physische Orte gebunden. Diese Orte schaffen Bedeutung und Identifikation und haben somit auch eine soziale Funktion, denn sie sind immer auch Begegnungsorte der Menschen. Diese Kulturorte haben häufig einen direkten Bezug zur historischen, gewachsenen Stadt. Ihre

Räume, ihre Architektur, ihre Beziehungen untereinander liegen wie ein Netz über dem geografischen Plan der Stadt. Es sind Orte zwischen Vergangenheit und Zukunft, die in der Gegenwart Wirklichkeit abbilden. Sie vermitteln zwischen den alltäglichen Dingen und den großen Ideen.

## Wir bauen eine digitale Stadt

231

Die digitale Wirklichkeit kennt keine räumlichen und zeitlichen Barrieren, sowohl räumliche als zeitliche Distanzen werden ersetzt durch andere differenzierende Kriterien. Etwas, das hier ist, kann auch gleichzeitig dort sein – etwas Einmaliges kann gleichzeitig in tausendfacher Kopie existieren. Das digitale Angebot von Stadtkultur ist also nicht mehr an die Räumlichkeit des Ortes Stadt gebunden – es benötigt neue strukturierende Kriterien, um äquivalente digitale Kulturorte zu schaffen, wo sich die Menschen auch virtuell begegnen können. Dieses digitale Kulturan gebot sollte zur Daseinsvorsorge einer Stadt dazugehören und fester Bestandteil auch von Strategien zur Smart City sein. Eine Integration der Kultur in die digitale Stadt entwicklung, wie sie der Deutsche Städ tetag vorschlägt, sollte zügig über die Bundes- und Landespolitik in die Kommunen getragen – und entsprechende Mittel verfügbar gemacht werden.

## **Transformation der Städte als kulturelle Aufgabe**

Die smarte digitale Transformation der Städte vor allem auch als kulturelle Aufgabe zu verstehen, eröffnet neue Perspektiven und Ansatzpunkte. Auch in einem kollaborativen und partizipativen Ansatz, wie sie zum Beispiel die 2020 ausgezeichnete Initiative „Digitaler Aufbruch Gütersloh“ (Stadt Gütersloh 2019) beispielhaft vormacht.

Digitale Ausdrucksformen sind als Erhaltungs- und Weiterentwicklungsprozess der Kultur zu verstehen, eine entsprechende Infrastruktur unabhängiger, nicht an kommerzielle Verwertungsprozesse gebundene, digitale Kulturorte muss ähnlich wie die Entwicklung der Kulturprogramme der öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten um 1960 die Kulturpolitik der nächsten Jahre prägen und die zukünftige Medienlandschaft ergänzen. Die Entwicklung einer bundesweiten vernetzten Kulturplattform, wie sie auch der Deutsche Städtetag fordert (Deutscher Städtetag 2021), oder wie sie im aktuellen Medien- und Kommunikationsbericht der Bundesrepublik skizziert wird (Die Bundesregierung 2021), ist unbedingt anzustreben.

## **Initiative Kultur Digital**

Um lokale kulturelle Aktivitäten gut miteinander und mit der Außenwelt zu verbinden, hat die Krefelder Initiative Kultur Digital drei

untereinander vernetzte Bausteine definiert. Wir nennen sie das Kulturportal, die digitale Bühne und das Kulturnetzwerk.

## **Kulturportal**

Das Kulturportal ist der zentrale Einstieg für kulturelle Themen der Stadt. Wesentliches Merkmal ist ein immer aktuelles Veranstaltungsverzeichnis und eine Suchmaschine für kulturelle Aktivitäten in der Stadt. Für Interessierte des lokalen kulturellen Angebots ist das Kulturportal erste Anlaufstelle. Das Kulturportal wird durch aktives Marketing bekannt gemacht. Veranstaltungen aller Sparten können jederzeit, gleichberechtigt, unkompliziert und unbürokratisch von Künstler:innen und Spielstätten zu einem ansprechenden Veranstaltungsverzeichnis hinzugefügt werden. Dies kann manuell und automatisiert erfolgen. Eine saubere inhaltliche Struktur und optimale Sichtbarkeit der Programme führen zu einer guten Informiertheit und zuverlässigen Reichweite. Ziel ist eine maximale Teilhabe für alle, die Kultur schaffen und erleben möchten. Das Programm beinhaltet alle Ausdrucksformen und Institutionen wie Newcomer und etablierte Institutionen, Schulen, Theater, Clubs, Musik, Lesungen, Malerei, Slam, Comedy, Tanz, Podiumsdiskussionen oder Bürgerforen. Das Kulturportal bietet den direkten Einstieg in analoge, digitale und hybride Aufführungsformate. Das kann beispielsweise in Form eines Kulturstadtplans geschehen, bei dem Veranstaltungen zeitlich und regional ansprechend und übersichtlich präsentiert werden. Durch die Einbeziehung auch ungewöhnlicher Spielstätten, wie Läden

des Einzelhandels, wird die Attraktivität des Kulturräumes Stadt gesteigert. Ein regionaler Kulturcode, eine Art kulturgebundenes Zahlungsmittel, erleichtert den Zugang. Mit dem Kulturcode werden beispielsweise durch Kooperationen mit dem lokalen Einzelhandel Kulturformate gefördert. Die Barriere wird gesenkt, Kulturveranstaltungen zu besuchen und die Monetarisierung von Kultur erleichtert. Dies generiert zusätzliche Einnahmen für Spielstätten und Künstler:innen. Der Kulturcode kann kombiniert werden mit dem städtischen Familienticket. Die Veranstaltungen werden suchmaschinenfreundlich dargestellt, so dass sie im Internet leicht auffindbar sind. Über eine standardisierte Schnittstelle können Events in andere Portale eingebunden werden. Das Portal erhält einen redaktionellen Teil, der aktuelle Informationen aus dem Kulturbereich bereitstellt. Hierzu gehören auch Inhalte, beispielsweise um Kulturschaffende zu porträtieren und Themen rund um die digitale Kultur zu diskutieren.

## Digitale Bühne

Die digitale Bühne ist ein wesentlicher Baustein, mit dem Spielstätten ihre Programme im digitalen Raum veranstalten können. Spielstätten und Künstler:innen erhalten dadurch die Möglichkeit, ihren Zuschauerraum über das Internet zu vergrößern. Digitale Lösungen ersetzen analoge Formate nicht, sondern erweitern sie räumlich. Dadurch ergeben sich

neue Chancen und Ausdrucksformen und Einnahmemöglichkeiten. Zuschauende haben die Wahl, welche Erfahrung sie möchten – sie müssen sich nicht für das eine und damit gegen das andere entscheiden – sondern können beides haben. Durch digitale Formate lassen sich potenziell deutlich mehr Menschen erreichen. Insbesondere solche, deren Mobilität eingeschränkt ist oder die aus anderen Gründen nicht vor Ort sein können. Aktuelle Lösungen der großen Internetfirmen wie YouTube haben nicht die spezifischen Anforderungen von Kulturschaffenden im Blick, sondern orientieren sich an maximaler emotionaler Aufmerksamkeit. Diese Kombination mit einer Ökonomie, die auf der Verwertung persönlicher Daten basiert, führt zur Entwertung von Kultur. Beispielhaft steht mit FeedBeat <sup>01</sup> (feedbeat.io 2021) eine solche Lösung in einem erprobten und technisch ausgereiften Stand zur Verfügung. Die Plattform ermöglicht es, interaktive Liveformate im digitalen Raum zu veranstalten. Sie orientiert sich konsequent an den Bedürfnissen von Kulturschaffenden und findet neue Antworten auf die Herausforderungen digitaler Kultur. Diese Plattform wird im Rahmen der digitalen Kulturentwicklung weiter ausgebaut. Dabei steht der konkrete Bedarf der Nutzer:innen im Vordergrund. Durch weitere Experiments (experimentelle Events) und offene Unperfektbühnen (performative Laborformate) wird ein permanenter Lernraum geschaffen, der eine sehr schnelle Entwicklung ermöglicht. Über das Kulturportal und den Kulturcode

233

<sup>01</sup>  
<https://feedbeat.io>. Zugegriffen: 31.12.2021.

können Kulturinteressierte direkten Zugang zu digitalen und hybriden Veranstaltungen erhalten – unabhängig von ihrem Aufenthaltsort. Durch die Digitalisierung von analogen Spielstätten werden Hürden entfernt. Entweder durch permanente Installationen von Audio-, Video- und IT-Technik oder durch temporäre Sendeeinheiten (digital squads), die veranstaltungsbezogen eingesetzt werden können.

**234** Diese sollten einfach über das Kulturportal zu reservieren sein.

Temporäre Sendeeinheiten unterstützen institutionalisierte Veranstaltungen, als auch ungewöhnliche Locations wie leerstehende Ladenlokale, die als hybride Spielstätten Konsument:innen, Einzelhandel und Kulturschaffende miteinander verbinden.

## Kulturnetzwerk

Das Kulturportal wird um ein soziales Kulturnetzwerk erweitert. Durch dieses Netzwerk wird ein konzentrierter Austausch der kulturell Aktiven in einer Stadt ermöglicht. Es entstehen lokale Alternativen zu den gro-

ßen Plattformen auch für Menschen, die Wert auf informationelle Selbstbestimmung legen. Über das Netzwerk können Künstler:innen Communities in der Stadt aufbauen und zusätzlich ihre Zuschauer:innen leichter erreichen. Alle Veranstaltungen des Kulturportals werden hier sichtbar sein, um auch kurzfristig Publikum zu mobilisieren. Digitale Kultursafaris erzeugen zusätzliches Interesse und schaffen Möglichkeiten zur Teilhabe. Beispielsweise lassen sich analoge und digitale Räume durch QR-Codes verbinden, die in der Stadt verteilt werden. Das stadteigene Kulturnetzwerk ist ein identitätsstiftendes Signal zum selbstbestimmten Umgang mit digitalen Technologien. Das Netzwerk wird mit dem Portal und der digitalen Bühne verbunden. Durch regelmäßige Aktionen in den sozialen Medien entsteht Aufmerksamkeit und die eigene Kultur-Community wird aktiv gefördert. Etablierte soziale Netzwerke wirken somit sinnstiftend und stärkend auf die stadteigene Kultur-Community ein. Das Kulturnetzwerk gibt Künstler:innen auch nötige Hilfestellungen zum zielführenden Umgang mit digitalen Medien.

### Literaturverzeichnis

- Baltes, Martin und Höltschl, Rainer. 2011. Marshall McLuhan. Freiburg: orange press.
- Bundesministerium des Innern, für Bau und Heimat, 2221. Smart City Charta. Bonn. [https://www.smart-city-dialog.de/wp-content/uploads/2021/04/2021\\_Smart-City-Charta.pdf](https://www.smart-city-dialog.de/wp-content/uploads/2021/04/2021_Smart-City-Charta.pdf). Zugegriffen: 31.12.2021.
- Deutscher Kulturrat. 2011. Kultur- und Kreativwirtschaft stärken. Berlin. <https://www.kulturrat.de/positionen/kultur-und-kreativwirtschaft-staerken/>. Zugegriffen: 31.12.2021.
- Deutscher Städetag. 2021. Digitale Transformation in der Kultur – Herausforderung für die kommunale Kulturpolitik. Berlin und Köln. <https://www.staedtetag.de/positionen/positionsaplaere/2021/digitale-transformation-kultur-diskussionspapier>. Zugegriffen: 31.12.2021.
- Die Bundesregierung. 2021. Medien- und Kommunikationsbericht der Bundesregierung 2021. Berlin. <https://www.bundesregierung.de/breg-de/bundesregierung/staatsminister-in-fuer-kultur-und-medien/medien/medien-kommunikationsbericht-1929462>. Zugegriffen: 31.12.2021.
- FeedBeat. 2021. Wir machen digitale Bühnen lebendig!. Krefeld. <https://feedbeat.io>. Zugegriffen: 31.12.2021.
- Stadt Gütersloh. 2019. Digitaler Aufbruch Gütersloh – Digitale Agenda. Gütersloh. <https://www.digitaler-aufbruch-guetersloh.de/digitale-agenda>. Zugegriffen: 31.12.2021.
- Städetag NRW. 2021. Modellprojekte Smart Cities für die dritte Staffel ausgewählt. Köln. <https://www.staedtetag-nrw.de/ueber-uns/aus-den-staedten/2021/modellprojekte-smart-cities-fuer-die-dritte-staffel-ausgewaehlt>. Zugegriffen: 31.12.2021.