

Digitalität in der Kulturförderung

Förderinitiativen der Kulturstiftung des Bundes

Julian Stahl

Digitalität als Kulturpraxis

2019 veröffentlichte die Künstlerin Holly Herndon ihr Album »Proto«, an dessen Realisierung in weiten Teilen eine KI namens *Spawn* beteiligt war. In aufwendigen Training-Sessions hatte sie gemeinsam mit ihrem Partner Mat Dryhurst das KI-Modell mit Daten ihrer jeweiligen Stimmen trainiert, bevor *Spawn* ein kollaboratives Gegenüber in der Produktion des Albums wurde. »Es gibt«, so Holly Herndon, »eine allgegenwärtige Erzählung von Technologie als das, was uns entmenslicht. Wir positionieren uns im Kontrast dazu. Wir laufen nicht weg; wir laufen darauf zu, aber zu unseren Bedingungen. Die Entscheidung, mit einem Ensemble von Menschen zu arbeiten, ist Teil unseres Protokolls. Ich will nicht in einer Welt leben, in der Menschen außerhalb der Bühne automatisiert werden. Ich möchte, dass eine KI gebildet wird, die diese Schönheit schätzt und mit ihr interagiert« (Herndon, zit.n. Stahl/Walter 2020). Das Projekt steht in einer Reihe von Werken, in denen Holly Herndon und Mat Dryhurst daran arbeiten, ein selbstbestimmtes Narrativ einer post-digitalen Gesellschaft zu entwerfen, in der digitale Technologien alle unsere Lebensbereiche durchziehen.

In diesem Sinne ist auch die Arbeit der Kulturstiftung des Bundes im Bereich Digitalität geprägt von einem Verständnis des digitalen Wandels als weitreichender, gesellschaftlicher Transformationsprozess. Nicht allein die technologische Revolution, sondern ihre Einbettung und Reflexion als Kulturpraxis sind Ausgangspunkte für Projekte und Förderprogramme der Kulturstiftung des Bundes.

Förderinitiativen der Kulturstiftung des Bundes

Die Förderung der Kulturstiftung des Bundes im Bereich Digitalität hat in den vergangenen Jahren unterschiedliche Facetten des Themas in den Mittelpunkt gerückt. Wie bereits eingangs beschrieben, verbindet die Förderinitiativen, dass sie Digitalisierung nicht allein als technischen Prozess verstehen, sondern immer auch als einen sozialen

Transformationsprozess. Die beiden Expert*innen für digitale Transformation Sascha Friesike und Johanna Sprondel sprechen in diesem Kontext von einer »engen Wechselbeziehung zwischen der technischen Entwicklung auf der einen und ihrer sozialen Anwendung auf der anderen Seite« (Friesike/Sprondel 2022: 8).

Mit Blick auf die Arbeit von Kulturinstitutionen und Künstler*innen lohnt es sich, drei Ebenen zu unterscheiden. Diese Ebenen sind zwar in der Praxis nicht trennscharf, dennoch rücken sie unterschiedliche Aspekte in den Fokus. Zudem korrespondieren sie mit verschiedenen Förderinitiativen, die im Folgenden näher vorgestellt werden. Die erste Ebene bildet der digitale Wandel in Kulturinstitutionen: Wie müssen Theater, Museen oder Bibliotheken ausgestattet sein und welche Infrastrukturen braucht es? Wie müssen sich Arbeitsweisen und Prozesse verändern? Welche neuen Allianzen sind notwendig? Die kommunikativen Beziehungen zwischen Künstler*innen, Publikum und Institutionen lassen sich auf zweiter Ebene näher beobachten: Wie verändern sich Rollen und Selbstverständnis durch neue Kommunikationswege und sich ändernde Nutzungsgewohnheiten? Welche neuen Zugänge öffnen sich für das Publikum? Henning Mohr und Svenja Reiner zeigen am Beispiel der darstellenden Künste, wie sich nicht zuletzt verstärkt durch die Corona-Pandemie immer stärker neue Partizipationsformen entwickeln und die Grenzen zwischen Produzent*innen und Publikum durchlässiger werden (2022). Und drittens steht die künstlerische Auseinandersetzung mit dem digitalen Wandel im Vordergrund. Sei es im Experiment mit neuen technologischen Möglichkeiten oder in der Reflexion gesellschaftlicher Entwicklungen in künstlerischen Arbeiten: Welche neuen ästhetischen Möglichkeiten bieten digitale Medien? Welches Zusammenspiel ergibt sich an den Schnittstellen von Mensch und Maschine? Wie verändert der digitale Wandel unsere Gesellschaft?

In der bisherigen Förderung der Kulturstiftung des Bundes finden sich unterschiedliche Projekte, die sich im Sinne der dritten Ebene künstlerisch mit den gesellschaftlichen Auswirkungen des digitalen Wandels auseinandersetzen. So etwa die Ausstellung »Künstliche Intelligenz« im Hygienemuseum Dresden oder das Projekt »Made to Measure« der Künstler*innengruppe Laokoon. Die Ausstellung im Hygienemuseum zeigte 2021 anhand von kulturhistorischen Exponaten, wissenschaftlichen Objekten und künstlerischen Positionen aus unterschiedlichen Blickwinkeln, wie KI lernt und wie selbstlernende Technologien das Verhältnis des Menschen zu seinem Körper verändern. »Made to Measure« wiederum war gleichermaßen Datenexperiment, Schauspiel, künstlerische Recherche und journalistische Investigation. Während des Projektzeitraums erschufen die Künstler*innen die Doppelgängerin einer Person nur auf Grundlage der persönlichen Daten, die Online-Konzerne von ihr gesammelt hatten.

Die Förderung der transmediale¹ bildet seit 2014 einen weiteren wesentlichen Baustein der Förderung der Kulturstiftung des Bundes im Bereich Digitalität. Das Festival für digitale Kunst und Kultur dient bundesweit als einer der zentralen Treffpunkte für eine kritische Reflexion gegenwärtiger kultureller und technologischer Transformationen. Jedes Jahr kommen internationale Künstler*innen, Forscher*innen und Aktivist*innen zusammen und entwickeln in Diskussionen, Workshops, Ausstellungen und

1 Siehe auch https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/projekte/film_und_neue_medien/detail/transmediale.html [16.02.2024]

Performances neue Sichtweisen auf unsere Zeit. Themen der vergangenen Jahre waren unter anderem, wie sich soziale Beziehungen und unsere Vorstellung von Realität angesichts ständigen Online-Konsums verändern oder wie sich die algorithmische Vermessung und Darstellung unserer Welt auf die Gesellschaft auswirken.

2019 beschloss der Stiftungsrat der Kulturstiftung des Bundes nach einem aufwendigen Rechercheprozess das Förderprogramm »Kultur Digital«², das Kultureinrichtungen dabei unterstützt hat, die digitalen Möglichkeiten und Herausforderungen der Gegenwart selbstbestimmt und gemeinwohlorientiert mitzugestalten und diesen kreativ und kritisch zu begegnen. Das Programm bestand aus drei Modulen und verfolgte grundsätzlich einen Open-Access-, Open-Content- sowie Open-Source-Ansatz und umfasste den von der Kulturstiftung des Bundes initiierten Fonds Digital, den Kultur-Hackathon Coding da Vinci sowie die Akademie für Theater und Digitalität in Dortmund. Das zentrale Modul des Programms war der Fonds Digital, der sich an öffentliche Kultureinrichtungen richtete, die bereits digitale Strategien entwickelt und digitale Angebote umgesetzt hatten. Nach einer offenen Ausschreibung förderte die Kulturstiftung des Bundes 15 Verbünde aus jeweils zwei Kulturinstitutionen und einem digitalen Partner über vier Jahre dabei, interne Veränderungsprozesse auszubauen, mit neuen digitalen Ästhetiken und Ausdrucksformen zu experimentieren sowie die digitale Profilierung ihrer Häuser weiterzuentwickeln. Alle Projekte standen im Zusammenhang der Bereiche digitales Kuratieren, digitale künstlerische Produktion, digitale Vermittlung und Kommunikation.

Neben der Verbundstruktur, die insbesondere dazu diente, sich neue Kompetenzen anzueignen, Wissen auszutauschen und in interdisziplinären Netzwerken zu agieren, waren weitere Merkmale des Programms, dass es sich um eine ergebnisoffene Prozessförderung handelte und gezielt die Erprobung neuer Arbeitsweisen gefordert und gefördert wurde. So mussten alle Projekte eine Projektleitung mit agilen Methodenkenntnissen benennen, um neue Arbeitsweisen, Abläufe und Methoden außerhalb der gängigen Produktionsroutinen zu unterstützen. Die thematischen Schwerpunkte der 15 Verbünde waren äußerst unterschiedlich. Das Projekt »Training the Archive« hat etwa Wege der Kollaboration zwischen KI-Systemen und Kurator*innen in der Museumsarbeit untersucht und im Projekt »Diversify the Code« wurde eine Projektmanagementsoftware als Open-Source-Anwendung entwickelt, die modular aufgebaut ist und sich gezielt an die Arbeit in Produktionshäusern und Museen anpassen lässt. Begleitet wurde die Arbeit der Verbünde durch verschiedene, von der Kulturstiftung des Bundes initiierte Formate – etwa einer Fortbildungsreihe zur Stärkung der Digital Literacy der Projektteams und Mitarbeiter*innen der Kulturinstitutionen. Um darüber hinaus den Austausch zu fördern und Beispielvorhaben aus dem internationalen Raum miteinzubeziehen, wurden begleitende Digital Labs sowie 2023 ein bundesweiter Abschlusskongress mit Workshops, Vorträgen, Table-Talks, Kolloquien und künstlerischen Positionen durchgeführt.³

Als zweites Programm-Modul wurden zwischen 2019 und 2022 acht Ausgaben des Kultur-Hackathons »Coding da Vinci« gefördert, um auch weniger erfahrene Akteur*innen für Themen des digitalen Wandels zu begeistern und zu qualifizieren. Das geschah

2 Siehe auch https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/projekte/film_und_neue_medien/detail/kultur_digital.html [16.02.2024]

3 Siehe auch <https://www.youtube.com/@KulturstiftungdesBundes> [16.02.2024]

am Beispiel der Arbeit mit offenen Kulturdaten wie digitalisierte Gemälde, Fotos, Filme, 3D-Objekte, Audiodateien oder Texten. Das dritte Modul richtete sich ergänzend an die spezifischen Bedarfe der Theater. Von 2019 bis 2024 wurden 66 Künstlerstipendien für Theaterschaffende für jeweils fünf Monate an der Akademie für Theater und Digitalität gefördert. Hierbei handelt es sich um eine europaweit einzigartige Initiative des Theater Dortmund, des Landes NRW und der Stadt Dortmund, bei der in Kooperation mit dem Deutschen Bühnenverein, der Deutschen Theatertechnischen Gesellschaft und der Fachhochschule Dortmund ein Ort entwickelt wurde, an dem ohne Produktionsdruck hybride künstlerische Forschung und eine Aus- und Weiterbildung des künstlerischen und technischen Personals möglich geworden sind.

Als Reaktion auf die Corona-Pandemie beschloss der Stiftungsrat der Kulturstiftung des Bundes 2020 dann ein weiteres Förderprogramm, das Kulturinstitutionen dabei unterstützte, mit Hilfe von digitalen Projekten und Formaten neue Wege des Austauschs und der Interaktion mit ihrem Publikum zu finden. Im Rahmen des Programms »Dive In«⁴ förderte die Kulturstiftung des Bundes in zwei Jahren gut 200 Institutionen, die digitale Vorhaben wie etwa Games, Virtual Reality- und Augmented Reality-Anwendungen, Apps, interaktive Webseiten, Plattformen, Citizen Science Projekte entwickelt und neue Formen der Vermittlung, der spielerischen Aneignung oder der Partizipation mit Besucher*innen erprobt haben. Gefördert wurden zudem eigenständige digitale Projekte und Prototypen, die auf bereits bestehende Anwendungen der Kulturinstitutionen aufsetzen und diese mit neuen Features weiterentwickeln. Die Vielzahl der Projekte führte zu einer außerordentlichen Bandbreite an Themen und Zugängen, die aufzeigen, welche Möglichkeiten und Herausforderungen digitale Medien für ganz unterschiedliche Institutionen und Publika bieten. Anknüpfend an die anfangs beschriebene zweite Ebene, wurde in vielen Projekten deutlich, wie sich Verhältnisse und Rollen verändern und das Publikum eine deutlich aktivere Rolle einnimmt und einfordert. Auch »Dive In« wurde von unterschiedlichen Workshops, Fortbildungsreihen und Ideenwerkstätten begleitet. So fanden zum Beispiel mit den »HoloLabs« drei digitale Ideenwerkstätten rund um die Themen Digitale Kunst und Vermittlung statt. Die Online-Veranstaltungsreihen »What's the state?« und »HoloTalks«⁵ boten zudem weitere Möglichkeiten zum Austausch über aktuelle Themen mit Expert*innen und Projektbeteiligten.

Erkenntnisse aus der Förderpraxis

Ein wesentlicher Bestandteil des Fonds Digital war die dezidiert offene Prozessförderung. In der Annahme sich rasant verändernder technologischer Entwicklungen mussten Projektverbünde in ihren Anträgen keine fertig ausformulierten Projekte beschreiben, sondern ein im Verbund erarbeitetes Konzept einreichen, in dem Zielsetzungen, leitende Fragestellungen und die beabsichtigte Wirkung beschrieben, mögliche Anwendun-

4 Siehe auch https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/projekte/erbe_und_vermittlung/detail/dive_in_programm_fuer_digitale_interaktionen.html [16.02.2024]

5 Siehe auch <https://www.youtube.com/playlist?list=PLbXBC56qd4UKuyiBBYrr7o> [16.02.2024]

gen skizziert und die geplante Zusammenarbeit der Partner dargestellt werden sollten. Insbesondere im Laufe der Corona-Pandemie zeigte sich, wie wichtig dieser ergebnis-offene und prozessbezogene Ansatz für eine erfolgreiche Entwicklung und Umsetzung der Projekte war.

Eng damit verbunden hat sich auch die Annahme bestätigt, dass die Förderung unterschiedlicher Akteur*innen, insbesondere transdisziplinärer Verbünde bestehend aus Kulturinstitutionen und digitalen Partnern, Zeit und genügend Ressourcen benötigt. Der Zeitraum der Förderung betrug vier Jahre und die Verbünde wurden mit jeweils bis zu 880.000 Euro gefördert. Eine gemeinsame Konzeptionsphase war grundlegend für die erfolgreiche Zusammenarbeit; und das auf unterschiedlichen Ebenen: Die Projektteams mussten gemeinsame Arbeitsweisen und Kommunikationswege festlegen, sich inhaltlich koordinieren und auch rechtlich geeignete Formen der Zusammenarbeit definieren. Je nach Projekt und Verbund ist das wiederum hoch individuell und ressourcenintensiv. Aufgabe von Fördergebern wird es auch zukünftig sein, diese Prozesse zu berücksichtigen, wo notwendig zu begleiten und nach Wegen zu suchen, administrative Vorgaben im Rahmen ihrer Möglichkeiten flexibler zu gestalten. Denn auch wenn die erste Auftaktphase im Rahmen des Fonds Digital für viele Projekte aufwendig und zeitintensiv war, wurde die Arbeit in transdisziplinären Verbünden von den meisten Institutionen als Gewinn wahrgenommen. So hat die Programmevaluation gezeigt, dass nachhaltige Kooperationen entstanden sind, in denen auf unterschiedliche Kompetenzen und Perspektiven der beteiligten Kulturinstitutionen und digitalen Partner zurückgegriffen werden konnte. Die Arbeit in größeren Verbünden hat auch dazu beigetragen, eine Sichtbarkeit der Projekte zu erreichen, die einzelne Institutionen allein kaum hätten erreichen können. Darüber hinaus erprobten die Verbünde und Projektteams sehr unterschiedliche Formen der Zusammenarbeit – etwa internationale Partnerschaften im Projekt »Amazonien als Zukunftslabor« zwischen dem Ethnologischen Museum und Ibero-Amerikanischen Institut und dem Botanischen Garten in Berlin und dem Museu Nacional in Rio de Janeiro, oder Kooperationen mit Hochschulen wie im Projekt »Training the Archive« zwischen dem Ludwig Forum für Internationale Kunst Aachen, dem Hartware MedienKunstVerein Dortmund und der RWTH Aachen.

Ein weiterer Aspekt, der in den Förderkriterien des Fonds Digital explizit gefordert wurde, war die Anwendung agiler Arbeitsmethoden. Grundlage dafür war die Annahme, dass digitale Transformationsprojekte meist einer iterativen Logik folgen. Diese Annahme bestätigte sich grundsätzlich, und die meisten Projektteams experimentierten mit unterschiedlichen agilen und partizipativen Arbeitsmethoden. Das Team des Projekts »Museum als Co-Labor« gründete etwa einen Beirat, der nicht aus Fachleuten, sondern aus rund 50 Menschen verschiedener Hintergründe und Generationen bestand, die regelmäßig in die Entwicklung des Projekts eingebunden waren. Es wurde aber auch deutlich, dass sich der Begriff der Agilität nur bedingt im Kontext von Kulturinstitutionen anbietet, da die Institutionen und ihre Arbeitsweisen so unterschiedlich sind, dass es nicht das *eine* Tool-Set für die Gestaltung von Arbeitsprozessen gibt. Agilität ist weniger ein konkretes Methoden-Set, sondern vielmehr eine Haltung (vgl. Baecker 2017, Zierold 2022). Umso entscheidender ist, dass Institutionen und Teams mit neuen Arbeitsweisen experimentieren, um den Anforderungen hybrider Transformationsprozesse gerecht zu werden.

Neben diesen strukturellen Fragen der Ausgestaltung von Förderprogrammen hat sich sowohl bei »Kultur Digital« als auch bei »Dive In« gezeigt, dass die beschriebene Begleitung der Programme mit unterschiedlichen, von der Kulturstiftung des Bundes angebotenen Formaten der Weiterbildung, Vernetzung und Diskussion für die geförderten Projekte wichtig sind und zentrale Elemente eines nachhaltigen Wissenstransfer darstellen können. Dabei spielt die Balance aus Formaten eine wesentliche Rolle, die einerseits einen vertrauensvollen, geschützten Raum des Austauschs zwischen den geförderten Institutionen und Teams bieten, und andererseits Schnittstellen zur Fachöffentlichkeit aus Kultur, Politik, Bildung und Wissenschaft schaffen.

Ausblick

Auch wenn die Corona-Pandemie der digitalen Transformation in Kunst und Kultur einen entscheidenden Schub gegeben hat, bleiben grundlegende Herausforderungen weiterhin bestehen, denen Fördergeber*innen mit gezielten Förderinitiativen begegnen können. Einen Überblick bietet hier die von der Kultur-Ministerkonferenz in Auftrag gegebene Studie »Digitalität und digitale Transformation im Kulturbereich« (Bauer et al. 2023), die den Fokus insbesondere auf die verschiedenen Ebenen der föderalen Kulturpolitik und -förderung legt. Beispielhaft lässt sich hier das Auseinanderdriften zwischen den Institutionen nennen, die sich dezidiert und umfassend mit dem digitalen Wandel auseinandersetzen, und denen, die bisher eher am Anfang stehen; oder die nach wie vor oft nicht ausreichende Qualifizierung von Mitarbeiter*innen, Auszubildenden und Studierenden. Ergänzend zu den Erkenntnissen der Studie werden hier vier weitere Handlungsfelder genannt, aus denen sich Bedarfe für die weitere Förderpraxis ergeben.

Erstens lässt sich beobachten, dass sich das Verständnis von gemeinwohlorientierter Technologieanwendung in den vergangenen Jahren deutlich weiterentwickelt hat. So waren zwar die Open-Access-, Open-Content- und Open-Source-Ansätze im Rahmen von »Kultur Digital« explizit erwünscht und zeigen sich auch in einer Reihe von öffentlichen Projektdokumentationen⁶, allerdings lässt sich Gemeinwohlorientierung inzwischen deutlich ganzheitlicher fassen. Nicht nur die Frage nach Lizenzmodellen wird dann gestellt, sondern auch Fragen nach ökologischer, wirtschaftlicher und sozialer Nachhaltigkeit, der diversen Besetzung von Projektteams, ethischer Datennutzung oder fairer Kooperation (Züger et al. 2022). Es wird zukünftig Aufgabe öffentlicher Kulturförderung sein, diese Perspektiven zu adressieren und eventuelle Zielkonflikte zwischen Gemeinwohlorientierung, Handlungsspielräumen von Institutionen und künstlerischer Autonomie zu reflektieren.

Ein zweites Handlungsfeld bietet die gezielte Stärkung gemeinsam genutzter Infrastrukturen und Ressourcen. Etwa das Sharing von Hard- und Software, die Nutzung zentraler Dokumentationsplattformen oder die gemeinsame Entwicklung von open-source Anwendungen, wie beispielsweise die Projektmanagementsoftware art.work⁷,

6 Siehe u.a. <https://medium.com/neocollections>, <https://offenewelten.de>, <https://www.blackbox.g> ame [16.02.2024]

7 Siehe <https://artwork.software> [16.02.2024]

die im Rahmen von »Kultur Digital« entstanden ist. Aufgabe von Kulturförderung kann es hier sein, gezielt gemeinsame Nutzungsmöglichkeiten zu fordern und diese Prozesse koordinierend zu begleiten. Es braucht nachhaltige Strategien der geteilten Nutzung, insbesondere im Hinblick auf aufwendige Hardware wie Serverkapazität oder leistungsfähige VR-Brillen.

Digitalität sollte, drittens, auch weiterhin als breites Transformationsthema verstanden werden, das mit anderen zentralen Herausforderungen der Gegenwart in Verbindung steht. So lässt sich etwa der digitale Wandel, auch mit Blick auf Kulturinstitutionen, nicht von Fragen sozialer und ökologischer Nachhaltigkeit, Diversität und Inklusion trennen. Aufgabe von Fördergeber*innen ist hier, immer wieder aus Perspektive dieser unterschiedlichen Themen auf die Entwicklung von neuen Programmen zu schauen und diese in die Konzeption einfließen zu lassen. Darüber hinaus ist es zentral, die Transformationskompetenz von Kulturinstitutionen insgesamt zu stärken.

Der Blick auf das vierte Handlungsfeld spannt den Bogen zurück an den Anfang und knüpft an die skizzierte Dimension der künstlerischen Auseinandersetzung mit dem digitalen Wandel an. Während auf der einen Seite die Förderung und Stärkung technologischer Infrastrukturen in den Institutionen, die Stärkung neuer Arbeitsweisen und die Kompetenzentwicklung von Mitarbeiter*innen wichtige Elemente sind, ist auf der anderen Seite die Förderung von künstlerischen Projekten von wesentlicher Bedeutung für eine Auseinandersetzung mit der Komplexität digitaler beziehungsweise hybrider Kulturpraktiken im Kontext der digitalen Transformation. Dabei bietet die Kunst Möglichkeiten der Reflexion, der Verlangsamung, des Zweifelns und der Rekalibrierung von Diskursen und der Erprobung alternativer Handlungsmöglichkeiten, die in zumeist wirtschaftlich getriebenen, technologischen Entwicklungsfeldern kaum möglich sind. Die Kulturstiftung des Bundes legt vor diesem Hintergrund in ihrem neuesten Förderprogramm im Bereich Digitalität den Fokus auf Projekte, die im Kern ein künstlerisches Anliegen haben. So hat der Stiftungsrat im Juli 2024 ein neues Förderprogramm beschlossen, das Kultureinrichtungen und Künstler*innengruppen Fördermittel zur Verfügung stellt, um das ästhetische Potenzial von KI-Technologien und ihrer gesellschaftlichen Auswirkungen zu reflektieren.⁸

Die Förderpraxis im Kontext des digitalen Wandels lässt sich in diesem Beitrag nur skizzieren – zu vielfältig sind die Entwicklungen. Sowohl die gesellschaftlichen, technologischen und künstlerischen Dimensionen als auch die Netzwerke zwischen Kulturinstitutionen, Künstler*innen, Publikum und weiteren Akteuren aus Zivilgesellschaft, Bildung und Wissenschaft sind in ständiger Bewegung. Und auch die Entwicklung neuer Technologien geht rasant weiter: Künstliche Intelligenz ist mit vielen offenen Herausforderungen in der breiten Anwendung angekommen, immersive Medien werden mit hohen Investitionen der großen Technologiekonzerne vorangetrieben und der Übergang von Quantencomputern aus der Forschung in kommerzielle Anwendungen ist bereits in Sicht.

8 Siehe https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/projekte/film_und_neue_medien/detail/kunst_und_ki.html [15.07.2024]

Literatur

- Baecker, Dirk (2017): Agilität in der Hochschule, in: *die hochschule. journal für wissenschaft und bildung*, Bd. 26, S. 19–28
- Friesike, Sascha/Sprondel, Johanna (2022): *Träge Transformation*, Stuttgart: Reclam
- Bauer, Nadja/Dorgerloh, Stephan/Kaiser, Simon/Kann, Caroline/Post, Leslie/Schulze, Jörg/Siebert, Carsten (2023): *Digitalität und digitaler Transformation im Kulturbereich*, Berlin: Kulturstiftung der Länder
- Reiner, Svenja/Mohr, Henning (2022): Mehr als Partizipation. Das digitale Publikum als Innovationstreiber der Darstellenden Künste, in: Schneider, Wolfgang (Hg.) (2022): *Transformationen der Theaterlandschaft*, Bielefeld: transcript Verlag, S. 138–151
- Stahl, Julian/Walter, Steven (2020): Schönheit der Schnittstellen. Neue Technologien in der Musik, <https://artsandculture.google.com/story/lgXBacHCGOESew> [15.07.2024]
- Zierold, Martin (2022): Agilität in der Kultur: Mehr als ein Modewort?, in: Landschaftsverband Westfalen-Lippe/Kulturpolitische Gesellschaft (Hg.) (2022): *Kultur in Bewegung – Agilität*, S. 12–15
- Züger, Theresa/Katzy-Reinshagen, Anna/Fassbender, Judith/Kuper, Freia/Kühnlein, Irina (2022): *Civic Coding. Empirische Erkenntnisse und Empfehlungen zur Unterstützung gemeinwohlorientierter KI*, Berlin: Civic-Coding Initiative