

# Eine Kulturpraxis der Digitalität: Wie wir lernen (wieder), über Inhalte zu sprechen

---

*Jasmin Vogel & Alissa Krusch*

Digitalität als Handlungslogik scheint im Kulturbetrieb angekommen. In der Zeit der Corona-Pandemie wurde massiv in digitale Infrastrukturen investiert, digitale Kompetenzen und Stellen aufgebaut sowie mit neuen Formen der Produktion experimentiert. Kaum eine Konferenz oder Debatte kam in den vergangenen Jahren ohne Digitale Transformation als Schwerpunktthema und in allen Spielarten aus. Doch wie geht es jetzt weiter? Wie kommen wir weg von den Buzzwords der allgemeinen kulturpolitischen Debatte und dem Change-Narrativ des zweifelsohne weiterhin notwendigen Wandels? Und was bedeutet das für die ästhetische, inhaltlich orientierte Kulturarbeit abseits der Metropolen?

Am Beispiel einer großen Mittelstadt wie Witten im Ruhrgebiet lassen sich zukünftige Tendenzen und Notwendigkeiten ableiten. Nach drei Jahren Organisationsentwicklung im Kulturforum Witten und mehreren für uns wichtigen Meilensteinen befinden wir<sup>1</sup> uns an einem Scheidepunkt, der sich mit dem untersuchten Status quo der digitalen Transformation im Kulturbereich deckt. Wir haben innerhalb der Organisation ein geteiltes Verständnis von Digitalität als einer neuen Kulturform erreicht und uns selbst bis zu einem gewissen Punkt der digitalen Reife transformiert und tauschen uns dabei selbstverständlich über Haltungen und die Bedeutung von Prozessen aus (vgl. Kulturstiftung der Länder 2023: 4ff).

Von 2020 bis 2022 standen zusätzliche Corona-Mittel zur Verfügung, so dass das Kulturforum in die digitale Infrastruktur, in die Querschnittsthemen der Transformation und in die Weiterqualifizierung des Personals investieren konnte. Mit dem Ende der Pandemie folgte eine Phase des Übergangs. Wir sind dabei zu lernen, uns in der täglichen Praxis auf Digitalität als künstlerische und kulturelle Produktionslogik zu fokussieren. Eine Verschiebung des Blicks weg von Infrastruktur und Organisation hin zu Publikum und Künstler\*innen geht damit einher. Wie können wir aus dieser Erkenntnis nun in Anbetracht der unsicheren kommunalen Haushaltsentwicklung nächste Schritte für uns und andere formulieren?

---

1 Die Autorinnen sprechen im Folgenden aus der organisationalen Perspektive und verwenden dafür die Wir-Form.

Kurz: Wir wünschen uns eine Neubetrachtung der künstlerischen Prozesse und ihrer Rahmenbedingungen sowie die Befragung einer postdigitalen Ästhetik, die sich für uns durch eine Spartenoffenheit der Künste, eine neue Sinnlichkeit im Erleben und eine Nähe im Umgang miteinander auszeichnet. Wir wollen fördernde\*r Impulsgeber\*in und technische Anlaufstelle bleiben und gleichermaßen gemeinschaftlich über künstlerische Ausdrucksformen sprechen (lernen). Zeit, sich wieder mit den Inhalten zu beschäftigen!

## Proof of Concept der Ko-Produktion: Fellowship für urbane Digitalkultur

Anhand des Fellowships für urbane Digitalkultur möchten wir zunächst ein erstes Resümee ziehen zu einem Projekt, das uns als Proof of Concept dient.

Im Jahr 2023 konnte erstmals das neuartige Fellowship an vier Künstler\*innen und Kulturschaffende vergeben werden. Die Bedingungen des Programms und auch erste Ableitungen für zukünftige Förderstrategien sind bereits an anderer Stelle dokumentiert (vgl. Mohr: 2023). Journalistin Leonie Pfennig, die die Fellows für die Dokumentation des Projektes<sup>2</sup> unabhängig begleitet hat, beschreibt die Herangehensweise etwa als: »Der Prozess ist das Ziel, und auf diesem kann es spontane Umwege, Kreuzungen, Sperren und Schlaglöcher geben.« (Pfennig: 2024/25).

Die vier Fellows des ersten Jahrgangs erhielten 2023 die Gelegenheit, ihre in Witten entstandene künstlerisch-kulturelle Arbeit in Form einzelner Werkschauen dem Publikum zugänglich zu machen. Bewusst haben wir uns, dem offenen Ansatz des Fellowships folgend, nicht für die Form und auch nicht die Bezeichnung einer »Ausstellung« entschieden, sondern in den begleitenden Texten und Medien immer wieder den Begriff des Prototyps, der Werkschau und des Unfertigen verteidigt. Immer noch gilt: Der gerade nicht vorhandene Produktionszwang, der viele Kunst- und Kulturförderungen ausmacht, ist für uns das besonders Wertvolle des gemeinsamen Prozesses. Die kleinen Einblicke aus dem Schaffen der Fellows, die im Saalbau Witten zwischen Oktober 2023 und Februar 2024 zu sehen waren, hatten genau diejenige Maßstäblichkeit, die es benötigt, um einen Blick auf die Qualität der digitalen Produktion im Entstehen zu werfen.<sup>3</sup>

Eine weitere Qualität kommt auf der Haben-Seite hinzu, nämlich die Bindung der Fellows an die Region Ruhrgebiet auch über die Zeit ihres Wittener Aufenthalts hinaus: Zwei Künstler\*innen gelang durch neue Kulturförderung die Weiterentwicklung ihrer Projekte, exemplarisch am Beispiel der Ko-Produktion HEIM<sup>4</sup>. Im Kulturforum als rahmende Institution entstand im Sommer 2024 einem weiteren Fall die Initiative einer temporären Production Residency. So konnte das irische Kollektiv der Künstlerin Frances Hennigan in der Vorbereitung einer Ausstellung lokale Unterstützung erhalten<sup>5</sup>, was

2 Die Dokumentation mit Reportagen von Leonie Pfennig und individuellen Portraits der Fellows wird zum Projektabschluss 2024/25 erscheinen.

3 siehe exemplarisch das im Rahmen des Fellowships entwickelte Transmedia-Experiment »Micro-Practice: Die Ideosynkrasie der Dinge« (Kurzfilm und Dokumentation) von Loreto Quijada, 2023: <https://www.loretoquijada.de/micro-practice.html>

4 ebenfalls Loreto Quijada in Form einer Projektförderung von »Neue Künste Ruhr« (2023)

5 s. für weitere Informationen zum Folgeprojekt: <https://www.zeitgeistirland24.com/event/crux/>

wiederum den Saalbau als Teil der verwaltenden Organisation in die Lage versetzt hat, ein Aufenthaltsort für produzierende Künstler\*innen zu sein.

Der zweite Jahrgang des Fellowships startete im Januar 2024. Damit verfolgen wir strategisch einen Gedanken weiter, der mit dem ersten Jahrgang noch nicht eingelöst werden konnte: Der Gedanke eines wachsenden, spartenoffenen Netzwerks, das sich immer weiter verzweigt und dessen Klammer die neue, digitale, ko-produzierte Kulturarbeit ist, die ihre Akteur\*innen in den Mittelpunkt rückt. Eine Plattform, die sich durch ein verlässliches menschliches Miteinander, Erfahrungswissen der verwaltenden und begleitenden Strukturen und ihrer Verbünde sowie nicht zuletzt durch den Wunsch zum ästhetischen Experiment und die Bereitschaft zur künstlerischen Forschung auszeichnet.

Mit der Auseinandersetzung über ästhetische, inhaltliche und konzeptionelle Fragen entsteht wiederum die Situation des Bewusstwerdens von Leerstellen im Programm:

Ein wichtiger Aspekt, den wir bisher noch nicht bearbeiten konnten, ist die Notwendigkeit der Archivierung der künstlerischen Experimente und Prozesse. Ideal erwächst aus ihnen perspektivisch eine geteilte, frei zugängliche Wissensressource. Mit welchen Mitteln und in welcher Form lassen sich künstlerische Prozesse auch in kleinem Maßstab fortlaufend dokumentieren, ohne dass es zu einer bloßen und nicht kuratierten Aneinanderreihung von Zwischenständen kommt? Welche Geschichten der Prototypen und welche Informationen aus der Phase der Produktion müssen zusammengetragen, moderiert und für den Transfer aufbereitet werden?<sup>6</sup>

## Suchbewegung: Ästhetischer Diskurs in der Literatur

Digitalität als künstlerisches Mittel ist längst keine Nische der Netzkunst mehr, sondern durchzieht vielmehr eine Vielzahl von soziokulturellen Produktionen.<sup>7</sup> Heruntergebrochen auf öffentliche Kulturträger wie Theater, Museen oder Veranstaltungshäuser bedeutet dies, dass sich auch die eigenen Rahmenbedingungen für die inhaltliche Arbeit und neue Formen der Ko-Produktion im Netzwerk verändern.<sup>8</sup>

6 Insbesondere die großen Festivals und Institutionen wie die ars electronica oder das ZKM verfügen bereits über leicht zugängliche und gut gewartete Archive. Allerdings fehlt es nach unserer Erfahrung, insbesondere bei den in den letzten Jahren entstandenen Experimenten, in der Fläche an guten Dokumentationsformen, die einen Wissenstransfer für andere Produzent\*innen im Blick haben. Vgl. <https://ars.electronica.art/archive/de/> sowie <https://zkm.de/de/sammlung-archive/archive>

7 Ein einfaches, aber sehr berührendes Beispiel ist für uns das Projekt »Garten der Erinnerung« vom Integrationshaus e. V. in Köln. Ziel des Projektes war eine diversitätssensible Öffnung der Erinnerungskultur aus migrantischer Perspektive. In einem partizipativ angelegten Virtual Reality Garten konnten die Teilnehmer\*innen ihre Erinnerungen an die Heimat, angebunden an die Landschaften und Pflanzen der jeweiligen Orte, mit anderen teilen und selbst wieder erfahren. Vgl. <https://ihaus.org/der-garten-der-erinnerungen/>

8 Der Digitalisierungsschub, der durch die Pandemie den Sektor verändert hat, scheint dabei sich allerdings wieder ins Gegenteil zu verkehren. Beispielsweise ist die Anzahl der digitalen Angebote auf den Bühnen stark rückläufig, während Produktionen mit Digitalität als künstlerisches

Wie positionieren wir uns als Kulturschaffende und Kulturverwaltende der Fläche innerhalb des zeitgenössischen Diskurses über die Ästhetik digitaler Medien, der seit den 90er-Jahren in der Kunstgeschichte und den Literatur- und Medienwissenschaften intensiv geführt wird und nur langsam in die Organisationen abseits der künstlerischen Avantgarde einsickert?

Wir folgen im Verständnis der Ästhetik digitaler Medien an dieser Stelle zunächst Judith Siegmund, da sie eine aufschlussreiche Perspektive ergänzt. Die Künstlerin und Philosophin versteht künstlerisches Handeln als ästhetisches Handeln und fasst dies als »eine Handlungs- und Wahrnehmungsweise, in der wir mit kulturell entstandenen Bedeutungen umgehen.« (Siegmund 2019: 125ff). Diese Auffassung bewegt sich in einem Spannungsfeld, in dem für uns speziell der Brückenschlag zu Projekten der gemeinwohlorientierten »Commonisierung« interessant ist. Hierbei geht es um das Verständnis von »Commons als »Allmendefertigung von Prozessen«, die nur über eine »rezipientische, teilnehmende bzw. benutzenden Perspektive« zu verstehen sind. Das künstlerisch-ästhetische Handeln erkennt dabei diesen äußeren Rahmen an und verhält sich dazu responsiv. Diese Perspektive hilft, aus unserer Sicht, den Rahmen für die Ausbildung digitaler Ästhetiken und die Produktions- und Anwendungslogik digitaler Kultur zu verstehen und in die Praxis zu übersetzen (vgl. ebd.).

Einen etwas anderen – für uns ebenfalls interessanten – Blick auf digitale Ästhetik wirft Fabian Goppelsröder (2019: 16), für den im Zeitalter der Digitalität »die Erfahrung des Wahrnehmens selbst«, die sinnliche Erfahrung durch die Normierung und Kategorisierung an Bedeutung verliert und uns »der Sinn für das Ungeformte, Nichtkategorisierbare [...] verloren« geht. Insbesondere die Generation der unter 30-Jährigen wächst bereits in einer postdigitalen Gesellschaft auf, in der zunehmend das Erlernen neuer Kultur- und Soziotechniken im Vordergrund steht (vgl. Horx 2019). Die eigene Welterfahrung und das sinnliche Erleben sei von einer gegenwärtigen Ästhetik beeinflusst, »die von digitalen Medien mitbestimmt und ebenso in neuen Medien zum Ausdruck gebracht wird« (Ide 2019: 7). Diese »digitale determinierte Wahrnehmung« (ebd.: 8) verändert auf fundamentale Weise die Rolle und den Status von künstlerischen und kulturellen Ausdrucksformen und damit auch die Rezeption kultureller Produktionen, die in der Wahrnehmung mit popkulturellen Erzeugnissen aus kommerziellen Sektoren von der Organisation des individualisierten Alltags bis zum kulturnahen Erleben in Gaming und Streaming konkurrieren.

Gerade an diesem Punkt ist, unseres Erachtens nach, der Kultursektor ein wertvolles Feld für die Aushandlung des oben beschriebenen Spannungsfeldes: Die Vision, so lässt sich für uns zusammenfassen, ist, dass die postdigitale Kultur sich völlig selbstverständlich einfindet in die Mechanismen von gemeinwohlorientierter Kulturarbeit einerseits und den postdigitalen Nutzungsgewohnheiten des nachfolgenden Publikums andererseits.

## Vom theoretischen Diskurs in die ästhetische Praxis

Wir wünschen uns ein strukturelles Umfeld, das einen von Zwängen befreiten, nicht-kommerziellen Raum anbietet, um mit neuen Formen der digitalen künstlerisch-ästhetischen Produktion zu experimentieren und Wege aus einer Normierung der sinnlichen Wahrnehmung aufzuzeigen.

Die neuen Ästhetiken spartenoffener Produktionsformen bilden sich in dieser Logik nicht mehr ausschließlich in der künstlerischen Spitze, sondern auch an vielen Netzwerkknotenpunkten in der Fläche ab. Für den Kulturbereich, besonders den kommunal und regional verankerten, führt der Weg, unserer Erfahrung nach, weg von der hochgradigen Professionalisierung der großen spartenbezogenen Kulturhäuser und produzierenden Festivals hin zu dem, was Mechthild Eickhoff als »eigens und medial kreierte Erfahrungs- und Gestaltungsräume« (Eickhoff 2022) beschreibt, »[...] die sinnliches Erleben mit Ideen und Geschichten verbinden« (ebd.)<sup>9</sup> und zugleich neue Formen des Zusammenlebens erproben.

Die spartenoffenen Ästhetiken in der Kultur der Breite werden – so unsere These – geprägt von Netzwerk und Austausch nach und nach eine gemeinsame ästhetische Grundhaltung herausbilden. Dazu gehört auch, das Aushandeln und Aushalten unterschiedlicher künstlerisch-kreativer Qualitäten in partizipativen und vor allem sinnlichen, spielerischen Kontexten, in denen sich neue, offene Zukunftsbilder und positive Narrative für die Gesellschaft von Morgen entwickeln<sup>10</sup>.

Strukturell werden neue Partner\*innen hinzukommen, etwa aus der angewandten Wissenschaft und künstlerischen Forschung, die ähnliche Zukunftsbilder teilen. Communities wie die Maker\*innen-Szene haben etwa bereits einen Beitrag zur Entwicklung des Postdigitalen geleistet<sup>11</sup>.

Im Sprechen über digitale Ästhetik kommt man nicht umhin auch die technischen Bedingungen zu befragen. Aus unserer Sicht benötigen wir eine zugängliche Form der Technik, deren Handhabung und Einsatz leicht anzueignen sind. Experimentelle maßstäbliche Produktionen, wie wir sie anhand des Fellowships beschrieben haben, stehen dabei im Gegensatz zu einer Ausprägung digitaler Überwältigungsästhetiken, die nicht nur finanziell kostspielig sind, sondern im Erlebnis häufig auf Distanz bleiben und denen die sinnliche Wahrnehmung als Erfahrungshorizont fehlt. Martina Ide stellt dabei zu Recht die Frage, was eine Ästhetik auszeichnet und spezifisch macht, die sich der neuen Medien der Gegenwart bedient oder an ihnen orientiert. Wie verändern sich ästheti-

9 Beispielhaft lässt sich hier das Projekt »Stadtraum für uns« der Jugendkunstschule Siegen-Witgenstein anführen. Das Projekt zeichnete sich dadurch aus, das auf spielerische Art und Weise Jugendliche ermächtigt wurden, ihren Stadtraum physisch und virtuell zu erobern, zu erweitern und neu zu definieren. Mit ästhetisch-künstlerischen Interventionen unter Einbezug von AR, Podcast, Video u.a. wurde auf lokaler Ebene der Stadtraum, der Ort an dem die Jugendlichen leben, neu gedacht und gestaltet. <https://stadtraumfueruns.de/>

10 Durch die Verschiebung des Fokus weg von einer hermeneutischen Betrachtung künstlerischer Objekte hin zur Berücksichtigung der produzierenden Menschen und ihrer Communities wird die Thematik auch für die Gesellschaftswissenschaften interessant. Vgl. hierzu auch jüngste Publikationen zum Thema Künstliche Intelligenz, z.B. Selke (2023)

11 zudem verbunden mit der gesellschaftlichen Utopie der Demokratisierung von Technik.

sche Wahrnehmungs- und Rezeptionsmuster und ihre Prozesse durch digitale Technologie? (vgl. Ide 2019: 8)

Für die Perspektive der künstlerisch Produzierenden formuliert: Wie verändert ein Verständnis von digitaler Ästhetik die Kulturhäuser, wenn sie sich nicht mehr länger nur im Diskurs ihrer eigenen originär künstlerischen Disziplinen bewegen?<sup>12</sup> Wenn sie durch die Anschlussfähigkeit ihrer Produktion auch Impulse aus Forschungsbereichen der Soziologie, der Informations- und Medientechnik und Naturwissenschaft aufnehmen können? Schließlich, wenn Communities ko-produzieren, die aus der Soziokultur kommen, die in hohem Maße digital affin und populärkulturell orientiert sind, etwa sind wie die Maker\*innen- oder Gaming-Szene?

## Unser Ansatz einer Ästhetik des Post-Digitalen im Kulturprogramm

Zwei Wittener Beispiele des neuen Wegs von Ko-Produktionen, die beide gleichermaßen von den Inhalten her gedacht waren und sind, seien an dieser Stelle kurz eingeführt: Sie stehen für die kollaborative Zusammenarbeit mit spartenübergreifend arbeitenden Kreativen *und* ihrer Ästhetik. Sie münden in den konkret zugänglichen Formaten einer Ausstellung und einer Partyreihe.

### This is internet: a RubBLes LaMenT. Klagelieder eines Geröllhaufens (2022/23)

Auf Einladung des Saalbaus und durch die Kulturstiftung des Bundes ermöglicht, kamen die Digitalkünstler\*innen Lex Rütten und Jana Kerima Stolzer im Herbst/Winter 2022 nach Witten, um eine ortsbasierte und dennoch völlig freie künstlerische VR-Szenerie zu entwickeln, die Teil der ersten digitalen Spielzeit des Beispieltheaters werden sollte.

Dabei forderte die Produktion, deren Rahmung war, dass sie möglichst auf die haus-eigenen Ressourcen zurückgreifen sollte, die Technik, die räumlichen Gegebenheiten und die personelle Betreuung gleichermaßen. Von der ursprünglichen Idee, die weitgehend am Computer entstandene Produktion auch im Digitallabor des Gebäudes zu realisieren, musste wir uns erst einmal verabschieden. Dennoch wurde deutlich, wo die »Kümmerstrukturen« eines lokalen Veranstaltungsbetriebs von den ersten Recherchen im Stadtarchiv bis zur Verfügungstellung der ansonsten zu mietenden VR-Brillen besonders gut greifen. Erlebbar schließlich wurde ein sinnliches und höchst wertvolles künstlerisches Stück, das nicht nur leicht und niederschwellig zugänglich war, sondern auch

12 Beispielhaft lässt sich die Kollaboration der Regisseurin Susanne Kennedy und des Bildenden Künstlers Markus Selg anführen, die sich in ihrem spartenoffenen Ansatz komplexe Themen der Digitalität annehmen und auf die kleinen und großen Bühne bringen. Ihre Produktionen wie »ULTRA WORLD«, »I AM (VR)« oder »ANGELA (a strange loop)« arbeiten mit experimentell-immersiven Spielsettings, die immer wieder neue Formen der künstlerischen Produktion erproben und neue Erfahrungshorizonte ermöglichen. Vgl. <https://somethinggreat.de/Susanne-Kennedy-Markus-Selg-DE> sowie <https://vimeo.com/527654438> Ein weiteres Beispiel auf internationaler Ebene ist das Künstlerkollektiv teamLab, das seit 2001 die Grenzen digitaler Ästhetiken auslotet und immer wieder neu verschiebt: <https://www.teamlab.art/>

später an anderen Orten wieder aufgeführt und in die erste institutionelle Einzelausstellung des Künstler\*innen-Duos integriert werden konnte (vgl. HMKV 2023).

### **»Studio 25: Eternal Disco« in Zusammenarbeit mit der Golden Sun Society (Marcel Drache und Team, 2023/2024)**

Mit derselben professionellen Leidenschaft und der Lust zum ästhetischen Experiment entstand im Sommer und Herbst 2023 die Veranstaltungsreihe »Studio 25«, die post-digitales, ästhetisches Erleben von Licht, Raum und von elektronischer Musik mit der Vision eines für alle zugänglichen Partyangebots in Witten verbunden hat.

Nach den Erfahrungen der Prototypen-Produktionen im Saalbau trafen erneut zwei Technikteams – interne und externe – aufeinander und haben in Kollaboration zwischen Kulturbetrieb, dem Entrepreneur der Golden Sun Society und zahlreichen lokal Engagierten ein Modell installiert, das auf Verstetigung angelegt ist.

Durch die Aufgabenteilung und Überlassung von sowohl künstlerischer Szenografie als auch Bewerbung und Ansprache der Zielgruppe wurde eine Partnerschaft auf Augenhöhe ins Leben gerufen, die liebe- und vertrauensvoll begonnen hat und die plötzlich postdigitale Produktionen in größerem Maßstab möglich machte.

### **Spartenoffenheit und Multiperspektivität als Gelingensbedingung**

Die Ästhetik, die wir in unserer Suchbewegung nachspüren und die wir hier zu beschreiben versuchen, ist ganz vieles zugleich und überlagert sich ständig selbst: Sie hat kaum noch eine visuelle Abgrenzung nach außen, die Grenzen zu ihr verwandten Spielformen von Marketing und Kommunikation, Look and Feel von Games und Pop, Szenografie und Kulisse sind fließend. Wir haben erkannt, dass in unseren Produktionen dem Faktor Menschlichkeit eine fast größere Bedeutung zukommt als den lang eingeübten Mechanismen der klassischen Kulturinszenierung.

Das Informieren und Kommunizieren in Netzwerken und die Abgabe von Macht und Deutungshoheit durchzieht die Projekte so weit, dass es möglich ist, vertrauensvoll zwischen Rollen und Ansprüchen zu springen, gemeinsam über die Anschaffung und Betreuung von Ressourcen zu entscheiden und etwas entstehen zu lassen, das sich bislang seiner Kanonisierung verweigert.

Zur Diskussion stellen wir eine Reihe von Punkten, die helfen können, auf Augenhöhe und in Maßstäblichkeit Formate der Post-Digitalität zu produzieren:

- Rollenklärung: Wer bestimmt die Qualität?
- Geteilte Ressourcen, geteilte Entscheidungen
- Entwicklung von Räumen, die Ästhetik prägen
- Methoden und Definitionen von digitaler Ästhetik (Design Thinking, Gestaltung von Kommunikationsmitteln, Szenografie von Räumen, digitale und immersive Erfahrungen) oder digitaler Kultur jenseits der künstlerischen Sparten
- Freie Zeit als Faktor der Gestaltung, freie Zeit als Ressource, abgebildet im System der Organisation



## Kulturpolitische Ableitung und Zukunftsbilder

Es braucht dringend kulturpolitische Strategien und passende Förderfolien, um die Ressourcen, die es für den oben skizzierten Weg braucht, in der Fläche zu verteilen. Die Förderbedingungen von spartenoffenen Künsten ändern sich allmählich<sup>13</sup>, bleiben jedoch häufig auf eine Themen- oder Projekt- statt Prozessförderung ausgerichtet. Gerade aber die Zurverfügungstellung von freier Zeit und das ergebnisoffene Produzieren bieten ein Modell der Unterstützung und Förderung an, das von Künstler\*innen, Produzierenden und Entwickelnden gleichermaßen gewünscht wird. Notwendig ist die Befähigung der Institutionen mit ihren konkreten Aufführungs- und Ausstellungsräumen sich zu kümmern, personelle Ressourcen anzupassen und zu schärfen und im Austausch zu erarbeiten.

Aus dem oben beschriebenen Status quo unserer Kulturarbeit im Digitalen leiten wir unsere Vision der nächsten ein bis zwei Jahre ab und wünschen uns Denk- und Begegnungsräume für spezifische Qualitäten – zum Beispiel Digitale Kultur. Hierbei geht es nicht, wie in der Kommunalverwaltung erprobt, um ein singuläres Kulturbüro oder ein spezialisiertes Kompetenzzentrum, sondern um eine Befähigung zum Denken und Handeln im Netzwerk, um einen Resonanzraum für eigene Ideen und Projekte. Mit der Erfahrung der lokal verankerten und überregional vernetzten Kollaborationen möchten wir eine Plattform kreieren, die konkreter Ort der Aushandlung ist und gleichzeitig Raum für Gestaltungsinteressierte bietet, die eine Vision davon teilen, was urbane, digitale Kulturarbeit sein kann. Die vorhandenen Mittel sind von sich aus maßstäblich und zielen auf eine Bündelung von Ressourcen, Wissen und Kompetenzentwicklung. Die Offenheit im kreativen Ausdruck und ein neugieriger Blick auf technische Entwicklung trifft auf eine Ästhetik, die sich gleichermaßen aus künstlerischer und originär nicht-geisteswissenschaftlicher Forschung wie Popkultur speisen kann und die statt der ermöglichenden Struktur selbst handlungsleitend ist.

Als zukünftiges Grundrauschen denken wir dabei die gewaltige Disruption durch generative künstliche Intelligenz immer mit. Gerade schaffende Künstler\*innen, produzierende Kreative, Vermittler\*innen und Gestalter\*innen sind gefragt, wenn es darum geht, die Möglichkeiten der KI nicht nur zu erklären, Rahmenbedingungen und rechtliche Grundlagen zu definieren oder über die Zukunft von Arbeit zu reflektieren – sondern eine künstlerisch-ästhetische Dimension in die Debatte einzubringen. Kultureinrichtungen können auch hier, einmal mehr, die Kraft der rahmenden Struktur einbringen und einen verlässlichen und demokratischen Ort der Debatte initiieren, um sich damit selbst für ein zukünftiges Programm und Publikum zu engagieren.

13 Als positive Beispiele lassen sich hier die Förderprogramme »dive.in. Programm für digitale Interaktion« der Kulturstiftung des Bundes und »Neue Künste Ruhr (NKR)« des Ministeriums für Kultur und Wissenschaft NRW nennen. Beide Programme befördern bzw. beförderten spartenoffene künstlerische Produktionen und Prozesse mit Blick auf Vermittlung und Partizipation. NKR unterstützt zudem strukturelle Maßnahmen und ermöglicht so den dringend notwendigen Aufbau neuer maßstäblicher Strukturen zur Unterstützung der digitalen Kulturproduktion im Ruhrgebiet. Vgl. [https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/projekte/erbe\\_und\\_vermittlung/detail/dive\\_in\\_programm\\_fuer\\_digitale\\_interaktionen.html](https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/projekte/erbe_und_vermittlung/detail/dive_in_programm_fuer_digitale_interaktionen.html) sowie <https://neuekuensteruhr.de/programm>



## Literatur

- Ars Electronica (o. D.): Ars Electronica Archiv, <https://ars.electronica.art/archive/de/>, [01.03.2024]
- Deutscher Bühnenverein (2023): *Theaterstatistik 2021/2022*, Köln: Deutscher Bühnenverein
- Eickhoff, Mechthild (2022): Zwischen Reichweite und Bedeutungstiefe: Kulturelle Bildung und Postdigitalität, <https://kubi-online.de/artikel/zwischen-reichweite-bedeutungstiefe-kulturelle-bildung-postdigitalitaet> [01.03.2024]
- Goppelsröder, Fabian (2019): Aisthesis im Zeitalter der Digitalisierung, in: Ide, Martina (Hrsg): *Ästhetik digitaler Medien. Aktuelle Perspektiven*, Bielefeld: transcript
- HMKV (2023): Jana Kerima Stolzer & Lex Rütten – We grow, grow and grow, we're gonna be alright and this is our show, [https://hmkv.de/ausstellungen/ausstellungen-detail/stolzer\\_ruetten\\_we\\_grow\\_grow\\_and\\_grow.html](https://hmkv.de/ausstellungen/ausstellungen-detail/stolzer_ruetten_we_grow_grow_and_grow.html), [01.03.2024]
- Horx, Matthias (2019): Das postdigitale Zeitalter, <https://www.zukunftsinstitut.de/artikel/zukunftsreport/das-postdigitale-zeitalter/>, [01.03.2024]
- Ide, Martina (2019): Vorwort, in: Ide, Martina (Hg.): *Ästhetik digitaler Medien. Aktuelle Perspektiven*, Bielefeld: transcript
- Jugendkunstschule Siegen-Wittgenstein (o.J.): Stadtraum für uns, <https://stadtraumfuehrens.de/>, [01.03.2024]
- Kennedy, Susanne & Selg, Markus: I AM (VR) in Zusammenarbeit mit Rodrik Biersteke, <https://vimeo.com/527654438> [01.03.2024]
- Kulturstiftung der Länder (2023): Digitalität und Digitale Transformation im Kulturbereich. Handlungsempfehlung an die Bundesländer, [https://www.kmk.org/fileadmin/pdf/PresseUndAktuelles/2023/2023\\_10\\_11-Gutachten\\_KulturMK\\_DigitaleTransformation.pdf](https://www.kmk.org/fileadmin/pdf/PresseUndAktuelles/2023/2023_10_11-Gutachten_KulturMK_DigitaleTransformation.pdf), [01.03.2024]
- Kulturstiftung des Bundes: dive. In Programm für digitale Interaktion, [https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/projekte/erbe\\_und\\_vermittlung/detail/dive\\_in\\_programm\\_fuer\\_digitale\\_interaktionen.html](https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/projekte/erbe_und_vermittlung/detail/dive_in_programm_fuer_digitale_interaktionen.html) [01.03.2024]
- Ministerium für Kultur und Wissenschaft: Neue Künste Ruhr, <https://neuekuensteruhr.de/programm>, [01.03.2024]
- Mohr, Henning (2023): Die Kunst der Kollaboration, in: *Kulturpolitische Mitteilungen*, hg. von der Kulturpolitischen Gesellschaft e.V., Heft 180 I/2023, S. 76–77
- Quijada, Loreto (2023): Micro-Practice, <https://www.loretoquijada.de/micro-practice.html>, [01.03.2024]
- Pfennig, Leonie (2024/25): *No end to the road: In Witten gestaltet sich ein neues Stipendium für digitale Kunst als Roadtrip mit offenem Ausgang*. [Noch nicht veröffentlicht; wird Teil der Abschlussdokumentation des Projektes und erscheint Ende 2024].
- Selke, Stefan (2023): *Technik als Trost. Verheißungen künstlicher Intelligenz*, Bielefeld: transcript
- Siegmund, Judith (2019): Ästhetik und Ästhetisierung, in: Ide, Martina (Hrsg): *Ästhetik digitaler Medien. Aktuelle Perspektiven*, Bielefeld: transcript
- Something Great – Internationales Zentrum für Zeitgenössische darstellende Kunst im Schloss Mentin: Susanne Kennedy und Markus Selg, <https://somethinggreat.de/Susanne-Kennedy-Markus-Selg-DE>, [20.08.2024]

teamLab.art, <https://www.teamlab.art/>, [01.03.2024]

Zeitgeist Irland 24: CRUX, <https://www.zeitgeistirland24.com/event/crux/>, [01.03.2024]

ZKM (o. D.): Archive. Dokumente der Kunst des 20. und 21. Jahrhunderts <https://zkm.de/de/sammlung-archive/archive>, [01.03.2024]