

Ku/tur
Digita/



Kultur Digital

Für den digitalen Wandel
in Kulturinstitutionen

KULTURSTIFTUNG
DES
BUNDES

Inhaltsverzeichnis

02	Vorwort – Über Kultur Digital
04	Fonds Digital – Für den digitalen Wandel in Kulturinstitutionen
06	Fonds Digital – Projektübersicht
	Geschichte erzählen mit Mixed Reality und Games
08	SPUR.lab
11	Museum als Co-Labor
	Digitale Positionen im Stadtraum
14	METAhub Frankfurt
16	Offene Welten
	Deep Learning und Künstliche Intelligenz
18	Das intelligente Museum
21	Training the Archive
	Diversität und postkoloniale Ansätze in Technologie und Kunst
24	Diversify the Code!
27	Amazonien als Zukunftslabor
30	De-Linking Sounds
	Digitales Ausstellen, Co-Kuratieren und Erschließen von Sammlungen
32	Vom Werk zum Display
36	nextmuseum.io
40	Konstellationen filmischen Wissens // Constellation 2.0
43	NEO Collections
	Neue Schnittstellen für Begegnung und Erlebnis im Theater
47	Das digitale Foyer
49	Spielräume!
52	Kulturhackathon Coding da Vinci
56	Akademie für Theater und Digitalität
60	Impressum

Über Kultur Digital

Als wir vor etwa fünf Jahren planten, ein Programm für den digitalen Wandel in Kulturinstitutionen aufzulegen, war die Lage ziemlich unübersichtlich. Einige Institutionen hatten bereits fortgeschrittene Digitale Strategien, andere standen noch am Anfang, Theater hatten andere Expertisen und Erwartungen als zum Beispiel Museen und Gedenkstätten. Kein noch so geschliffenes Förderinstrument schien geeignet, allen unterschiedlichen Ausgangsbedingungen und Bedürfnissen gerecht werden zu können. So entschieden wir uns, Hilfe zur Selbsthilfe oder genauer: zur Weiterentwicklung zu leisten. Es sollten Verbünde geschmiedet werden aus zwei oder mehr Kulturinstitutionen mit digitaler Vorerfahrung und Partnern mit digitaler Expertise, die ihr Wissen teilen und sich gegenseitig beim Experimentieren und digitalen Profilierung unterstützen.

Das hat zu bis dahin ungeahnten Allianzen geführt, die – wie dieses Heft zeigt – bemerkenswerte Ideen und Konzepte hervorgebracht haben. Die Vorhaben demonstrieren, wie Museen oder Theater, Gedenkstätten oder Opernhäuser auf technologische Innovationen reagieren, welche Fragen sie an den digitalen Wandel in ihren Häusern haben, welche Chancen und Risiken sie generell in der digitalen Transformation erkennen und schließlich: welche zukunftsweisenden Anwendungen und Formate sie gemeinsam mit Digitalen Partnern, Künstlerinnen und Künstlern, mit Publikum und Communities auf den Weg bringen wollen. Sie erforschen beispielsweise, wie Künstliche Intelligenz in der kuratorischen Praxis eingesetzt werden kann. Sie erproben, wie sich digitale Partizipation und Co-Kreation weiterdenken lassen und wie Wissen und Ideen von Besucherinnen und Besuchern in die Entwicklung digitaler Anwendungen wie Games, Apps und interaktive Parcours einfließen können. Nach einem Drittel ihrer Laufzeit (2020–2023) sind noch nicht alle Projekte realisiert, viele aber nun dabei, sich der Öffentlichkeit zu präsentieren und sich der Diskussion durch Publikum und Fachleute zu stellen.

In diesem Heft stellen wir Ihnen die Bereiche des Programms *Kultur Digital* und alle 15 im Fonds Digital geförderten Verbundprojekte im Einzelnen vor. So spezifisch sie auf die Profile, Ressourcen und Visionen der verschiedenen Häuser zugeschnitten sein mögen, so sehr eignet ihnen allen doch etwas Exemplarisches, im Idealfall Vorbildliches. Wir verbinden mit dem Programm die Hoffnung, dass die Beteiligten imstande sein werden, mit den rasanten digitalen Entwicklungen Schritt zu halten und sie bestenfalls sogar kompetent mit voranzutreiben. Auch aus diesem Grund haben wir dem *Fonds Digital* die Förderung des *Kulturhackatons Coding da Vinci* zur Seite gestellt und auch die *Akademie für Theater und Digitalität* in Dortmund in das Programm

Kultur Digital aufgenommen. Für alle drei Teilbereiche des Programms *Kultur Digital* stehen 18 Mio. Euro zur Verfügung.

Als Kulturstiftung des Bundes möchten wir in Erfahrung bringen, welche Auswirkungen die digitale Transformation auf die Arbeits- und Produktionsweisen und das Selbstverständnis der Häuser haben kann: Wie können Kultureinrichtungen die technologischen und netzkulturellen Entwicklungen für ihre künstlerische, kuratorische, vermittelnde und kommunikative Tätigkeit fruchtbar machen? Die gewonnenen Erkenntnisse wollen wir auf unkomplizierte Weise teilen. *Kultur Digital* unterstützt deshalb grundsätzlich einen Open Access-, Open Content- und Open Source-Ansatz, der darauf abzielt, Inhalte und Codes digitaler Anwendungen sowie Erkenntnisse, die im Verlauf der Projekte gewonnen werden, transparent und verfügbar zu machen. Damit stehen die Ergebnisse auch anderen Kultureinrichtungen in Deutschland und international zur Nachnutzung bereit. Im Fonds Digital erproben und vertiefen die Beteiligten außerdem auch Methoden und Formate des agilen Arbeitens, um die interdisziplinäre und institutionenübergreifende Zusammenarbeit zu fördern. Wir freuen uns, die Häuser in diesem Prozess begleiten zu dürfen und dabei als Institution selbst immer wieder Neues hinzulernen. Auf fachlicher Ebene unterstützt die Kulturstiftung des Bundes die Projekte durch die Digital Labs, die Impulse aus Kunst, Technologie und Wissenschaft liefern, internationale Best Practice-Beispiele vorstellen und Austausch und Netzwerkbildung ermöglichen.

Die Corona-Pandemie hat die Kultureinrichtungen vor einige organisatorische und inhaltliche Herausforderungen gestellt, sie aber auch ihr außergewöhnlich kreatives Potential bei der Gestaltung des digitalen Wandels unter Beweis stellen lassen. Im Frühjahr 2021 haben die Kolleginnen Julia Mai und Juliane Köber bei den im Fonds Digital geförderten Projekten nachgefragt, was sie zuletzt für ihre Arbeit und ihr Projekt inspiriert hat, was für sie Digital Leadership bedeutet und welche Verantwortung Kulturinstitutionen ihrer Ansicht nach im Hinblick auf das Digitale haben. Geantwortet haben die Projektleitungen und Teams, die Direktorinnen und Direktoren der Häuser, die Communities und sogar die Künstliche Intelligenz, die überzeugt ist, „dass die jüngere Generation die Dinge ganz anders angehen wird.“ Ein Satz von zeitloser Gültigkeit und Geltung im digitalen wie im analogen Raum.

Hortensia Völckers und Kirsten Haß
Vorstand der Kulturstiftung des Bundes

Fonds Digital

FÜR DEN DIGITALEN WANDEL

IN KULTURINSTITUTIONEN

Mit neuen digitalen Ästhetiken und Ausdrucksformen zu experimentieren, richtungsweisende digitale Vorhaben umzusetzen und Veränderungsprozesse in ihren Häusern weiter voranzubringen – mit diesem Ziel fördert die Kulturstiftung des Bundes im Fonds Digital 15 Projekte öffentlicher Kultureinrichtungen.

Über einen Förderzeitraum von vier Jahren kooperieren pro Projekt mindestens zwei Kulturinstitutionen mit einem Digitalen Partner – einer Forschungseinrichtung, einer Digitalagentur oder Expertinnen und Experten für Digitales. Gefördert wird die Entwicklung und Umsetzung von Projekten in den Bereichen digitales Kuratieren, digitale künstlerische Produktion, digitale Vermittlung und Kommunikation.

Im Verbund widmen sich die Partner aktuellen Kunstformen und Technologien, entwickeln Forschungsprojekte, Formate, Applikationen und Plattformen und treiben ihre digitale Profilierung voran. Der Fonds Digital unterstützt die Häuser darin, den digitalen Möglichkeiten und Herausforderungen kreativ und kritisch zu begegnen und sie im Sinne des Gemeinwohls und des Open-Source-Ansatzes weiterzuentwickeln.

36 Kulturinstitutionen
mit vielfältigen Themen

Insgesamt finden sich im Fonds Digital 36 Kulturinstitutionen, darunter 28 Museen, 5 Theater, 2 Opernhäuser und 1 Gedenkstätte, die z. B. Themen wie Künstliche Intelligenz im Museum, Geschichtsvermittlung mit Mixed Reality, digitale Kulturexperiences im Stadtraum, Co-Kuration und Co-Kreation, digitales Ausstellen und Erschließen oder Diversität und postkoloniale Ansätze in Technologie und Kunst aufgreifen. Drei der Projekte arbeiten dafür mit einem internationalen Partner in Australien, Brasilien bzw. Schweden.

Akademieprogramm
und Ideenkongress

Um die geförderten Institutionen und Verbände fachlich zu unterstützen und den gemeinsamen Austausch zu erleichtern, begleitet die Kulturstiftung den Fonds Digital in den Jahren 2020 bis 2023 mit einem Akademieprogramm in Form von Digital Labs und einem bundesweiten Ideenkongress. Vom 30. November bis 2. Dezember 2020 fand das Digital Lab #1 als dreitägige digitale Veranstaltung mit Projektpräsentationen, Vorträgen und Workshops statt und präsentierte den Teilnehmerinnen und Teilnehmern vielfältige internationale Impulse. Die Themen reichten von Digital Leadership, Open Access und Sharing Culture bis hin zu Organisationsentwicklung und den Einsatz Freier Lizenzen. Im Zentrum des Digital Lab #2 im Juni 2021 steht das Thema Co-Creation.

FÖRDERUNG

Insgesamt stehen für den Fonds Digital 15,8 Millionen Euro zur Verfügung. Im Rahmen des Fonds stellt die Kulturstiftung des Bundes für einen Verbund aus zwei Kultureinrichtungen und

mindestens einem Digitalen Partner für die Dauer von vier Jahren Projektmittel in Höhe von bis zu 880.000 Euro bereit. Bei Verbänden mit mehr als zwei Kulturinstitutionen erhöht sich die maximale

Fördersumme um jeweils bis zu 160.000 Euro pro weitere Kulturinstitution.

MEHR ERFAHREN

→ www.kulturstiftung-bund.de/kulturdigital

#KulturDigital
#FondsDigital
#DigitalLab

Fonds Digital Projekt-übersicht

01

De-Linking Sounds
Eine transkulturelle und mediale Plattform

02

Diversify the Code!
Digitalisierung nachhaltig gestalten und Datenhoheit zurückgewinnen

03

Das digitale Foyer
Räume der Begegnung im Theater der Zukunft

04

Konstellationen filmischen Wissens // Constellation 2.0
Verknüpfung von Ausstellung und digitalen Formaten

05

Amazonien als Zukunftslabor
Vernetzen – Verstehen – Vermitteln

06

SPUR.lab
Geschichtsvermittlung mit Extended Reality

07

METAhub Frankfurt – Museums, Education, Theatre, Arts
Kulturelles Erbe und Stadtgeschichte im digitalen Format

08

Spielräume!
Auf der Suche nach digitalen Erlebniswelten für Oper und Schauspiel

09

Vom Werk zum Display
32 digital kuratierte Räume

10

Training the Archive
Entwicklung von Algorithmen zur Mustererkennung in Big-Data-Recherchen

11

Museum als Co-Labor
Partizipative und interaktive Formate öffnen die Blackbox Archäologie

12

Offene Welten
Digitale Parcours durch Räume unserer Zeit

13

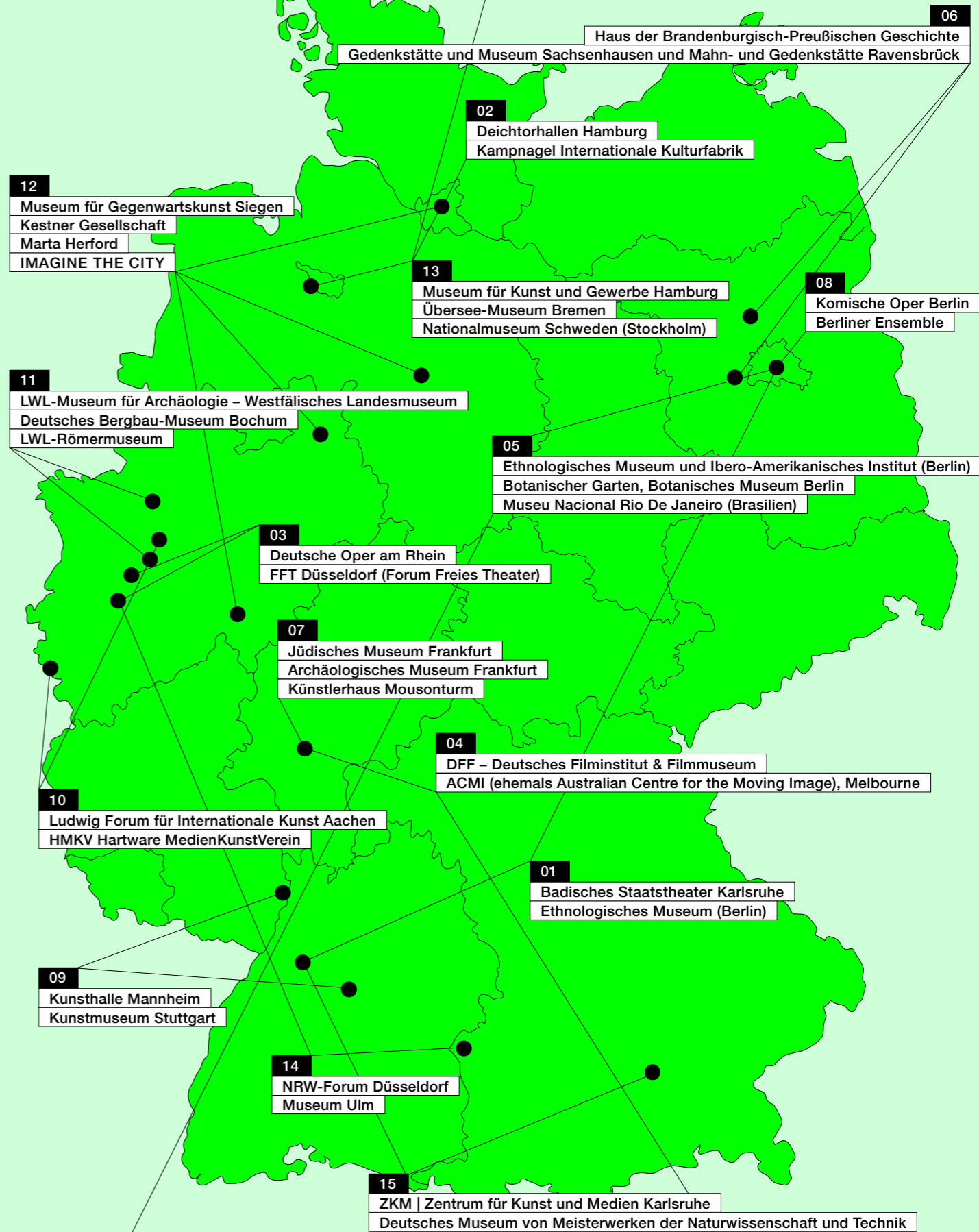
NEO Collections – Nutzerzentriert, explorativ, offen
Digitale Museumssammlungen im 21. Jahrhundert

14

nextmuseum.io
Mit Co-Kuration und Co-Kreation neue kulturelle Räume schaffen

15

Das intelligente Museum
Künstlerisch-kuratorisches Experimentierfeld für Deep Learning und Besucherbeteiligung



SPUR.lab – Site Specific Augmented Storytelling.lab

GESCHICHTSVERMITTLUNG

MIT EXTENDED REALITY

„Die Zeitzeugen, die Menschen, die die Ereignisse des Nationalsozialismus selbst erlebt haben oder auch deren Kinder, werden älter. Das heißt, wir müssen uns darüber Gedanken machen, wie wir diese Erinnerungen bewahren und an eine junge Generation weitervermitteln können.“

Kurt Winkler, Direktor Haus der Brandenburgisch-Preußischen Geschichte

Historische Museen und Gedenkstätten sind Orte des Austauschs, der Wissensvermittlung und der Erzählung von Vergangenheit. Eine der wichtigsten Herausforderungen stellt zukünftig die digitale Vermittlung von historischen Narrationen dar: Reale Schauplätze werden in digitale Räume überführt, physische Objekte in digitale Medien transferiert und über Extended Reality (XR) neuartige Erfahrungen ermöglicht. Museen und Gedenkstätten der NS-Geschichte stehen hier vor besonderen Herausforderungen: Sie erzählen sensible historische Ereignisse, sie vermitteln Geschichte am Ort des erlebten Geschehens (site-specific).

Sensible historische Ereignisse in digitale Anwendungen überführen

Das SPUR.lab (Site Specific Augmented Storytelling.lab) erforscht die narrativen Möglichkeiten von interaktiven digitalen Technologien, insbesondere Augmented und Extended Reality. Ziel ist, neue Erzählformen zum Thema „Nationalsozialistische Lager in Brandenburg“ zu entwickeln. Das Projekt versteht sich als Labor und Experimentierraum und arbeitet institutionenübergreifend an Prototypen für digitale Narrative und Vermittlungsformaten der Zeitgeschichte.

„Konzeptionell ist das eine Herausforderung, weil wir internationale Friedhöfe sind. Das heißt, vieles, was im virtuellen Raum möglich ist an Reenactment, also Reisen in

die Vergangenheit, das können und wollen wir nicht nachvollziehen, weil wir einen bestimmten ästhetischen Anspruch und auch Pietätsansprüche haben müssen.“

Axel Drecoll, Direktor Stiftung Brandenburgische Gedenkstätten Oranienburg

Die Projektpartner untersuchen, wie sensible historische Ereignisse in digitalen Formaten und Anwendungen vermittelt werden können. Welche ethischen Standards müssen gelten, wenn diese Ereignisse und Geschichten in digitalen Räumen weitererzählt werden? Wie kann die Authentizität der Orte und Objekte bewahrt werden? Dabei reflektieren die Partner das Wechselverhältnis zwischen historischem Ort und virtuellem Raum auch kritisch.

Wissenstransfer und Open Access

Das Haus der Brandenburgisch-Preußischen Geschichte und die Gedenkstätten Sachsenhausen und Ravensbrück erproben gemeinsam mit der Filmuniversität Babelsberg ein agiles, institutionenübergreifendes Arbeiten. Die Filmuniversität bringt als Digitaler Partner technologische und dramaturgische Expertise ein und unterstützt die Entwicklung von kreativen Storytelling-Formaten.



SPUR.lab – ein interdisziplinäres Forschungslabor, Filmstills aus dem Projektfilm, 2020 © 414films



SPUR.lab – Erinnern – Erzählen – Verbinden,
© Brandenburgische Gesellschaft für Kultur und
Geschichte

Die Projektpartner setzen sich dafür ein, dass Gedenkstätten und Museen mit Hilfe digitaler Technologien in ihrer Vermittlungsarbeit stärker aufeinander Bezug nehmen. Die einzelnen Erinnerungsorte sollen als eine vernetzte Erinnerungslandschaft sichtbar und erfahrbar gemacht werden. Die im Rahmen des Projektes entwickelten digitalen Prototypen sind am Ende des Projektes via Open Access zugänglich.

Was hat Sie zuletzt inspiriert?

„Ein Interview mit Max Hollein, Direktor des Metropolitan Museum in New York zur Zukunft der Museen, und Theodor Fontane.“ (Bettina) „Die qualifizierte und intensive Zusammenarbeit in unserem großen SPUR.lab Team. Und der sorgsame Umgang mit historisch sensiblen Daten.“ (Beate) „Eine Diskussion mit der Leiterin der Gedenkstätte Todesmarsch im Belower Wald, Carmen Lange, und dem italienischen Regisseur Stefano Casertano zu seinem Virtual Reality Filmprojekt ‘Tales of March’.“ (Swantje)

– Projektbüro SPUR.lab: Bettina Loppe (Projektleiterin), Swantje Bahnsen (Projektkoordinatorin) und Beate Hetényi (technologische Expertin)

Was heißt Digital Leadership für Sie?

„Überlieferte historische Inhalte in innovative digitale Darstellungsformen und Interaktionsmöglichkeiten zu übersetzen.“ (Beate) „Sich neuen Ideen und Technologien nie zu verschließen.“ (Bettina) „Ein Team ausschließlich auch digital zusammenzuhalten und gemeinsam neue Arbeitsweisen zu entwickeln.“ (Swantje)

Welche Verantwortung haben Kulturinstitutionen mit Blick auf das Digitale?

„Sich den Herausforderungen zu stellen und die Chancen zu nutzen! Nicht nur das Museum, den Gedenkort, die Kultureinrichtung in den digitalen Raum zu erweitern, sondern Verbindungen und Dialoge herzustellen.“ (Bettina) „Unser gesellschaftliches Leben und die Art der Information und Kommunikation stützt sich immer mehr auf digitale Formate. Die Kulturinstitutionen tragen Verantwortung, die digitalen Trends unserer Zeit zu spiegeln und zu hinterfragen.“ (Beate) „Digitalisierung fördert nicht nur neue und innovative Formate, sie kann auch mehr Transparenz nach außen und mehr Teilhabe der Besuchenden schaffen.“ (Swantje)



VERBUNDPARTNER

- Haus der Brandenburgisch-Preußischen Geschichte (Brandenburgische Gesellschaft für Kultur und Geschichte Potsdam)
- Gedenkstätte und Museum Sachsenhausen und Mahn- und Gedenkstätte Ravensbrück (Stiftung Brandenburgische Gedenkstätten Oranienburg)

MEHR ERFAHREN

- spurlab.de
- TWITTER @spurlab
- INSTAGRAM spur.lab

Museum als Co-Labor

PARTIZIPATIVE UND INTERAKTIVE FORMATE

ÖFFNEN DIE BLACKBOX ARCHÄOLOGIE

Das LWL-Museum für Archäologie, das LWL-Römermuseum und das Deutsche Bergbau-Museum erproben neue Formate des digitalen Wissenstransfers und machen mithilfe interaktiver Medien archäologische Arbeitsweisen erlebbar. Im Zentrum des Projekts steht eine möglichst breite Nutzerbeteiligung.



Blackbox Archäologie, © LWL-Museum für Archäologie / NEEUU

Gemeinsam mit interessierten und technikaffinen Communities werden digitale Anwendungen kreiert, die archäologische Praxis und Kompetenzen vermitteln. Nach einem Open Call der drei Museen wurde im Frühjahr 2021 ein generationenübergreifender Beirat gegründet, der in diesem Fall nicht aus Fachleuten, sondern aus fast 100 Menschen mit verschiedenen Hintergründen besteht.

Beirat aus Bürgerinnen und Bürgern zur Entwicklung digitaler Anwendungen

Der Beirat unterstützt die Museen bei der Konzeption eines digitalen Serious Games und der Entwicklung interaktiver Installationen für die einzelnen Häuser. Die Anwendungen sollen archäologische Arbeitsweisen – vom Ausgraben über das Archivieren und Restaurieren bis zum Interpretieren – spielerisch erlebbar machen und zeigen, was es heißt, im 21. Jahrhundert Archäologe zu sein. In Game Jams und Workshops entwickeln die Teilnehmenden die digitalen und interaktiven Formate mit, testen

Prototypen und experimentieren dabei mit Technologien wie Augmented Reality und Virtual Reality sowie Mixed-Reality-Brillen der neuesten Generation, LiDAR-Scanning und Photogrammetrie. Darüber hinaus erkunden sie die Sammlungen und Archive und erhalten Einblicke in den Museumsbetrieb. Die Website blackbox.game informiert über das Gesamtprojekt und begleitet den Prozess.

Agiles und kollaboratives Arbeiten

Die Partner orientieren sich an Methoden des agilen Managements wie z. B. Design Thinking und arbeiten kollaborativ, prozessorientiert und co-kreativ im Sinne einer Kultur der Digitalität. Die Häuser wollen digitale Anwendungen langfristig in die Ausstellungspraxis implementieren und den Wandel der Museen hin zu Co-Laboren nachhaltig gestalten. Das Designstudio NEEUU Spaces unterstützt die Verbundmuseen als Digitaler Partner.

Was hat Sie zuletzt inspiriert?

„Im Channel #inspiration auf unserer Kommunikations-Plattform mit dem Bürger:innenbeirat erhalten wir täglich neue Inspirationen von Games über Veranstaltungen bis hin zu Designs. Es fällt uns schwer, hier speziell eines von vielen tollen Beispielen herauszugreifen. Wenn ich doch eine Inspiration benennen sollte, dann *The Night Journey* von Bill Viola.“

– Anika Ellwart, Projektleiterin Blackbox Archäologie

Welche Verantwortung haben Kulturinstitutionen mit Blick auf das Digitale?

„Ich sehe bei den Kulturinstitutionen großen Nachholbedarf im digitalen Bereich. Im Großen und Ganzen haben die meisten leider den Absprung in eine digitale Welt verpasst und so natürlich auch den Anschluss an jüngere Generationen. Aber gerade diese jüngeren, nachwachsenden Generationen sind es doch, die für den Erhalt unserer Geschichte und Kultur irgendwann Sorge tragen. Aber wie soll das vonstattengehen, wenn der Umgang mit der Geschichte fehlt? Digitalisierung ist nicht die Zukunft, sondern die Gegenwart, und das sollte man auch bei den Kulturinstitutionen sehen.“

– Nadha-Marie, Mitglied Bürger:innen-Beirat

„Die bloßen Begriffe Kultur, Institution, und Digitalisierung können häufig für kaum mehr als halbherzig unterdrücktes Gähnen sorgen. Kulturinstitutionen müssen gerade deswegen die Chancen nutzen – wider Erwarten – aktuell, spannend und vor allem für alle zugänglich zu werden, zum Beispiel durch Partizipation und neue Medien.“

– Niklas, Mitglied Bürger:innen-Beirat

Warum ist der Fonds Digital wichtig?

„Der Fonds Digital der Kulturstiftung des Bundes ist für die beteiligten Institutionen aus zwei Gründen wichtig: 1. Die Förderbedingungen geben uns die Möglichkeit, unser Mindset und unsere Arbeitsstrukturen an die Herausforderungen der Kultur der Digitalität mit agilen, kollaborativen und co-kreativen Entwicklungsprozessen für kulturelle Vermittlung anzupassen.“

2. Das Verbundprojekt selbst ist ein Prototyp für die Etablierung zukunftsweisender Zusammenarbeit zwischen Museum und Publikum, um auf diese Weise innovative und akzeptierte Vermittlungsformate zu entwickeln.“

– Doreen Mölders, Leiterin LWL-Museum für Archäologie

VERBUNDPARTNER

- LWL-Museum für Archäologie – Westfälisches Landesmuseum (Herne)
- Deutsches Bergbau-Museum Bochum
- LWL-Römermuseum (Haltern am See)



MEHR ERFAHREN

→ blackbox.game

METAhub Frankfurt – Museum, Education, Theatre, Arts

KULTURELLES ERBE

UND STADTGESCHICHTE

IM DIGITALEN FORMAT

Die Stadt Frankfurt am Main verfügt über ein vielschichtiges kulturelles Erbe: von jungsteinzeitlichen Siedlungen über römische Niederlassungen bis zum europaweit bekannten Zentrum jüdischen Lebens. METAhub Frankfurt macht diese Geschichte mit innovativen digitalen Formaten und im Wechselspiel mit künstlerischen Inszenierungen erfahrbar.

Dazu entwickeln das Archäologische Museum und das Jüdische Museum Frankfurt eine Website und eine App mit Augmented-Reality-Visualisierungen. Mit der App können Nutzerinnen auf ihren Smartphones Originalschauplätze der Stadtgeschichte entdecken, die heute physisch nicht mehr existieren.

Originalschauplätze erleben
mit Augmented Reality (AR)

Für den Projektstart wurden zunächst drei Orte ausgewählt: die frühneuzeitliche Judengasse, die Börneplatzsynagoge und die frühmittelalterliche Kaiserpfalz Francofurt. Im weiteren Verlauf sollen weitere Orte und Objekte hinzukommen, denn das neu entwickelte digitale Format steht grundsätzlich für die Nutzung an anderen Orten zur Verfügung. In Kooperation mit der Max Diemann / Salomon Formstecher Gesellschaft soll es u. a. drei Schauplätze jüdischer Geschichte in der Offenbacher Innenstadt digital erlebbar machen.

Performance- und Medienkunst als
kritische künstlerische Begleitung

Das Künstlerhaus Mousonturm lädt in Kooperation mit dem Digitalen Partner NODE – Verein zur Förderung Digitaler Kultur Performance- und Medienkünstlerinnen ein, die Digitalisierungsprozesse multimedial, mit künstlerisch-experimentellen Performances oder Interventionen im Stadtraum zu begleiten. Die Verbundpartner erhoffen sich ebenso technikversierte wie kritische künstlerische Beiträge zu Fragestellungen der Museumsarbeit und Erinnerungskultur.

Veranstaltungen, Forschungslabore und
Workshops zur Stadtgeschichte

Coderinnen, Künstler und Wissenschaftlerinnen entwickeln in Zusammenarbeit mit den Projektpartnern Forschungslabore, Workshops und weitere Veranstaltungsformate, welche die Stadtgesellschaft zu einer Auseinandersetzung mit ihrer Stadtgeschichte anregen und das Bewusstsein um die Bedeutung lokaler jüdischer Kultur stärken sollen. In Zusammenarbeit mit u. a. dem Institut für Medienpädagogik und Kommunikation Hessen entstehen begleitend offene Bildungsangebote.

VERBUNDPARTNER

– Jüdisches Museum
Frankfurt

– Archäologisches Museum
Frankfurt

– Künstlerhaus
Mousonturm
(Frankfurt/Main)

MEHR ERFAHREN

→ metahubfrankfurt.de
→ INSTAGRAM
metahubfm



Marmorfragmente des Thoraschreins aus der Synagoge am Börneplatz, die in der Reichspogromnacht 1938 zerstört wurde, Archäologisches Museum Frankfurt, Abbildung: Uwe Dettmar

Was hat Sie zuletzt inspiriert?

„Zuletzt inspiriert hat mich die Jahrestagung des Deutschen Museumsbundes, bei der unter dem Titel *Digitale Sammlungsarbeit: Das Museum im Wandel* unter anderem auch Projekte aus der digitalen Vermittlungsarbeit zu Museumssammlungen vorgestellt wurden.“

– Mirjam Wenzel, Direktorin Jüdisches Museum
Frankfurt

Was heißt Digital Leadership für Sie?

„Digital Leadership heißt für mich, eine Teamkultur des digitalen Lernens, Ausprobierens und Ermöglichens zu praktizieren.“ (M. W.)

Welche Verantwortung haben Kulturinstitutionen mit Blick auf das Digitale?

„Kulturinstitutionen sollten den digitalen Wandel ganzheitlich gestalten und als eine Chance verstehen, um die eigene Organisation agiler zu gestalten und das Publikum partizipativ in die eigene Arbeit miteinzubeziehen.“ (M. W.)

Offene Welten

DIGITALE PARCOURS DURCH

RÄUME UNSERER ZEIT

Vier Institutionen für zeitgenössische Kunst – das Museum für Gegenwartskunst Siegen, die Kestner Gesellschaft in Hannover, IMAGINE THE CITY in Hamburg und das Museum Marta Herford – entwickeln gemeinsam mit Künstlerinnen, Kuratoren und Nutzerinnen digitale Parcours und künstlerische Inszenierungen im Stadtraum.

Als Vorbild dient die bis in die Antike zurückreichende Tradition, Denken eng an Bewegung und körperliche Erfahrung zu koppeln: Dies vermittelt andere Sichtweisen und erschließt Zusammenhänge neu. Zusammen mit dem Berliner Entwicklerinnentrio Jennifer Aksu, Holger Heißmeyer und Sebastian Quack als Digitalem Partner und in Kooperation mit den UX-Designern von Sansho Studio entsteht die mobile Anwendung interkit.

Spielerisch und mit Kunstprojekten den urbanen Raum erfahren

Die Vision ist es, interkit zu einem universellen Werkzeug für die Gestaltung von interaktiven, web- und smartphonebasierten Kulturerlebnissen zu machen, bei denen Räume, Medien und Menschen in immer neue Verbindungen zueinander treten. Besonders wichtig ist dabei der Open-Source-Ansatz, der Bedienung und Code der App für alle transparent und zugänglich macht. Das Projekt Offene Welten setzt dabei auf ergebnisoffene Prozesse, Nutzerorientierung und Co-Kreation. In einem ersten Schritt entwickeln die vier Partner in künstlerischen Teilprojekten die verschiedenen Module und Funktionen der App, wie z.B. eine interaktive Karte, Audio, Chat, Augmented Reality (AR) und Beacons.

Verbindung von Kunst und individueller Lebensrealität

Mit interkit können traditionelle Vermittlungsformate wie Guided Tours ebenso umgesetzt werden wie individuelle oder gruppenbasierte spielerische Inszenierungen im Stadtraum, die Kunstwerke und Alltagsgegenstände, private Erfahrungen und gesellschaftspolitische Fragestellungen in Beziehung zueinander setzen. Was Kunst und persönliche Lebensrealität miteinander zu tun haben, wird gemeinsam im öffentlichen Raum verhandelt. Die Inhalte der vielfältigen digitalen Parcours werden von Künstlerinnen, Kuratoren und den beteiligten Projektpartnern zusammengestellt und verbinden sich mit den Inhalten der Nutzerinnen und Nutzer, die sie mit dem eigenen Smartphone produzieren und in die Anwendung einspeisen können.

VERBUNDPARTNER

- Museum für Gegenwartskunst Siegen
- Kestner Gesellschaft (Hannover)
- IMAGINE THE CITY (Hamburg)
- Marta Herford



Foto: Martin Christopher Welker & interkit, 2021

Lokale Vernetzung

Neben der Vernetzung untereinander kooperieren die Kunstinstitutionen auch mit lokalen Einrichtungen, um gemeinsam Projekte zu entwickeln.

Was hat Sie zuletzt inspiriert?

„Auch wenn ich selbst keine passionierte Gamerin bin, inspirieren mich Video- und Open-World-Spiele wie beispielsweise Minecraft oder Fortnite, weil sie mehr sind als nur Videospiele und zeigen, was man als Community im digitalen Raum schaffen oder an diesem Ort veranstalten und erleben kann. Das kreative Potenzial, das Entwickler*innen sowie Spieler*innen dort entfalten, fasziniert mich.“

– Elena Frickmann, Projektleiterin Offene Welten

Was heißt Digital Leadership für Sie?

„... digitale Hürden abzubauen, statt sie zu errichten. Darauf arbeiten wir mit interkit im Rahmen unseres Projekts Offene Welten hin und möchten das selbstständige Erstellen von Apps erleichtern und auch für Nicht-Programmierer*innen ermöglichen.“ (E.F.)

MEHR ERFAHREN

→ offenewelten.de

Das intelligente Museum

KÜNSTLERISCH-KURATORISCHES

EXPERIMENTIERFELD FÜR DEEP LEARNING

UND BESUCHERBETEILIGUNG

Das ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe und das Deutsche Museum in München entwickeln gemeinsam ein neues KI-basiertes Ausstellungssystem. Durch Verfahren wie Sprach- oder Gesichtserkennung sollen Eigenschaften und Verhalten der Besucherinnen und Besucher unmittelbar analysiert und Inhalte und deren Vermittlung direkt an die Bedürfnisse des Publikums angepasst werden.



intelligent.
museum

Kuration und Vermittlung in Echtzeit

Das neue Ausstellungssystem basiert auf Deep Learning – einer Methode des maschinellen Lernens im Bereich Künstlicher Intelligenz, mit deren Hilfe Besucherinnen individueller angesprochen und beteiligt werden sollen. Im Ausstellungsraum des „intelligenten Museums“ können z.B. durch Live-Videodaten äußere Identifikationsmerkmale und Verhalten wie geschätztes Alter, Gesten und Sprache direkt ausgewertet werden. Die Ausstellung reagiert daraufhin in Echtzeit, indem z. B. Werk- und Konzepttexte entsprechend der Alterszusammensetzung im Raum variiert werden. Das Fraunhofer-Institut für Optronik, Systemtechnik und Bildauswertung (IOSB) in Karlsruhe bringt als Digitaler Partner seine Expertise im Bereich des maschinellen Sehens ein.

KI-basierte Kunst

Zudem sind Gastkünstlerinnen eingeladen, am ZKM und am Deutschen Museum neue computergestützte und KI-basierte Kunstwerke zu verwirklichen, die an beiden Häusern in das Ausstellungskonzept einfließen. Alle im Rahmen des Vorhabens entwickelten Programmcodes werden dabei quelloffen in einem Code Repository hinterlegt und damit der Öffentlichkeit zur Weiterentwicklung bereitgestellt.

Entmystifizierung von Künstlicher Intelligenz

Obwohl KI-Techniken in unserem Alltag immer häufiger Verwendung finden, ist die zugrunde liegende Technologie für die meisten Menschen wenig nachvollziehbar. Dieser Umstand erschwert eine breite gesellschaftliche Auseinandersetzung und fördert die Mystifizierung von KI. Eines der Projektziele ist daher auch, KI-Technologien für Künstlerinnen und eine interessierte Öffentlichkeit besser zugänglich zu machen. Das Projekt vermittelt so einem breiten Publikum Chancen und Risiken aktueller Technologien und trägt dazu bei, neuartige Museumserlebnisse zu schaffen. Verschiedene kleinere Ausstellungsprojekte, Talks, ein Hackathon und ein Symposium begleiten das Gesamtprojekt.



Alexander Schubert, *CRAWLERS*, 2021,
© ZKM | Zentrum für Kunst und Medien, Foto: Elias Siebert

Training the Archive

ENTWICKLUNG VON ALGORITHMEN ZUR

MUSTERERKENNUNG IN BIG-DATA-RECHERCHEN

Kaum ein Thema des digitalen Wandels wird aktuell so kontrovers diskutiert wie das der Künstlichen Intelligenz (KI). Die zugrunde liegenden Technologien wie z. B. die Gesichts- und Spracherkennung werden dabei höchst unterschiedlich verwendet und bewertet. Training the Archive untersucht, ob und wie KI in der kuratorischen Praxis und künstlerischen Produktion eingesetzt werden kann.

Was hat Sie zuletzt inspiriert?

„Uns haben die über 200 Projektvorschläge aus aller Welt für unsere Intelligent Museum Residency inspiriert. Es hat uns gezeigt auf welch breites Interesse das Thema bei Künstler:innen stößt.“

– Projektteam

Was heißt Digital Leadership für Sie?

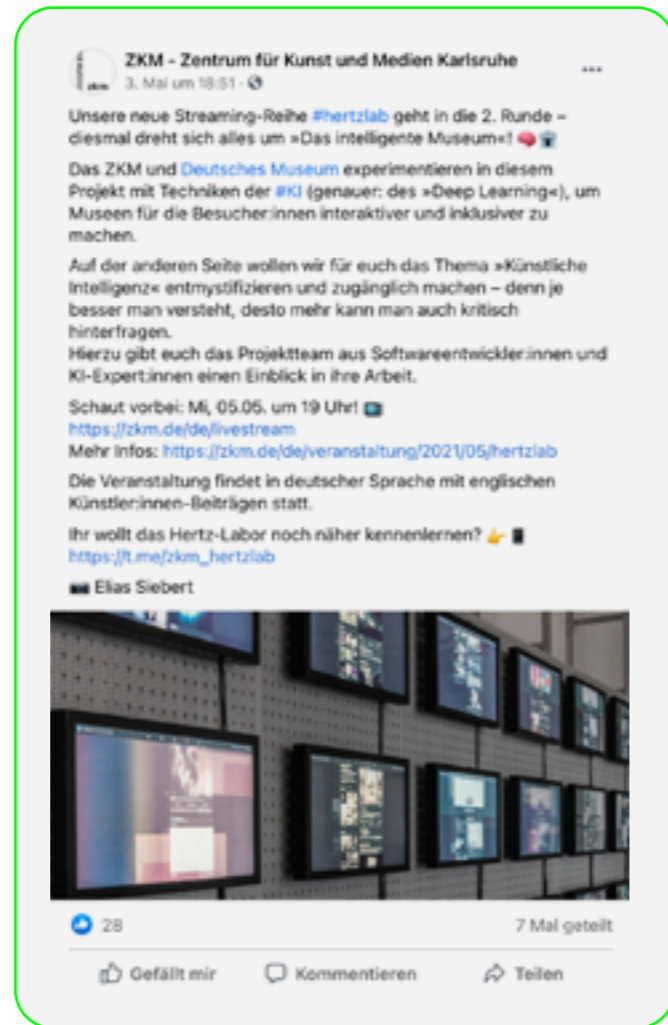
„... heißt für mich, eine digitale Kultur aufzubauen. Ich glaube, dass die Transformation der Unternehmenskultur am Wichtigsten ist, denn wir wissen, dass die jüngere Generation die Dinge ganz anders angehen wird. Wenn wir ihre Bedürfnisse anerkennen, können wir neue Möglichkeiten realisieren.“

– KI-Texterzeugung und KI-Übersetzung

Welche Verantwortung haben Kulturinstitutionen mit Blick auf das Digitale?

„Die Verantwortung von Kulturinstitutionen in Bezug auf das Digitale ist immens. Digitale Werkzeuge haben die Art und Weise verändert, wie die Museumsbranche wahrgenommen wird. Heute kann jeder mit einem mobilen Gerät ein Kurator werden.“

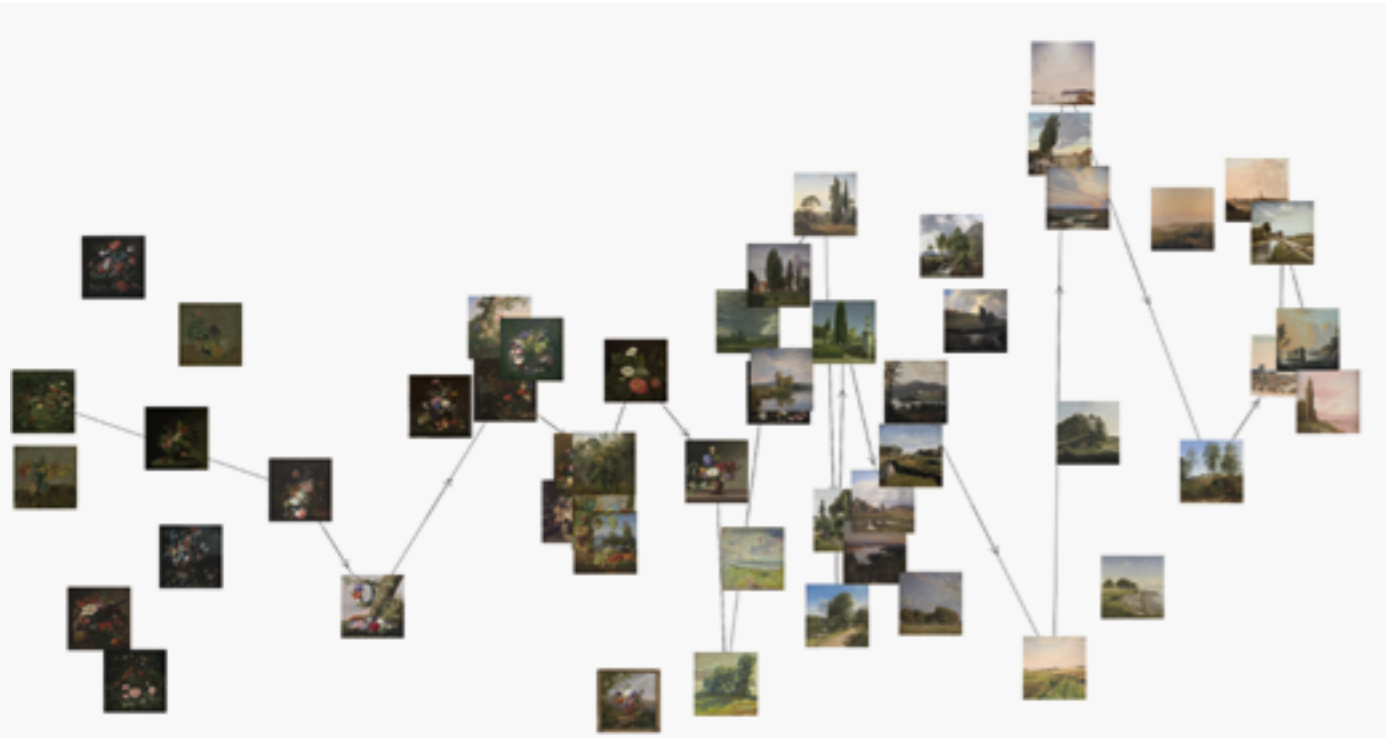
– KI-Texterzeugung und KI-Übersetzung



VERBUNDPARTNER
– ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe

– Deutsches Museum (München)

MEHR ERFAHREN
→ zkm.de/de/projekt/das-intelligente-museum
→ intelligentes.museum/code



Pfad durch einen hochdimensionalen Raum mit einer durch Pfeile illustrierten Wegrichtung, Darstellung: Ludwig Forum Aachen, Bilder: Statens Museum for Kunst, Kopenhagen, gemeinfrei

Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler des Ludwig Forum Aachen im Verbund mit dem HMKV Hartware MedienKunstVerein in Dortmund widmen sich KI-Technologien im Hinblick auf eine mögliche Anwendung in der Museumspraxis. Im Zentrum steht die Frage, wie eine KI zum Zweck der Strukturierung von Daten im Prozess des (digitalen) Kuratierens und der künstlerischen Produktion eingesetzt werden kann.

Künstliche Intelligenz in der Museumspraxis

Welche Wege der Kollaboration zwischen KI-Systemen und Museums- und Kunstexpertinnen und -experten sind denkbar und können dazu beitragen, explorative Recherchen zu ermöglichen? Werden Muster, Zusammenhänge und Assoziationen in Daten erkennbar, die für den Menschen in dieser Form nicht ersichtlich sind?

Big Data aufbereiten und strukturieren

Gemeinsam mit dem Visual Computing Institute der RWTH Aachen University als Digitalem Partner entwickelt das Team von Training the Archive eine Anwendung, um enorme Informationsmengen in digitalen Archiven, sogenannte Big Data, zu strukturieren und für Entscheidungen vorzubereiten. Das Projekt möchte das Potenzial von maschinellem Lernen erschließen und ein funktionsfähiges Verfahren hervorbringen, mit dessen Hilfe Muster und Zusammenhänge zwischen Kunstwerken in musealen

Sammlungen für Kuratorinnen und Kuratoren sichtbar gemacht werden können.

Grundlagenforschung zu digitalen Praktiken des Kuratierens

Während der Softwareentwicklung bezieht das Projekt internationale Kuratorinnen und Künstler mit ihren jeweiligen Expertisen ein und befragt sie zu ihrem Umgang mit Daten und Rechercheprozessen. Parallel zur Programmierarbeit wird damit Grundlagenforschung zu digitalen Praktiken des Kuratierens und der künstlerischen Produktion betrieben. Ein gemeinsam erarbeitetes Verfahren kann in Zukunft dazu dienen, digitale Archive – wie das der Sammlung des Ludwig Forum Aachen – fachlich neu zu erschließen. Erprobt wird auch ein spielerischer Zugang zu den Werken des Hauses für das Publikum mithilfe von KI.

Dokumentation und Nachnutzung

Die Verbundpartner verfolgen einen Open-Source-Ansatz, um Fortschritte direkt für interessierte Kunst- und Kultureinrichtungen und die breite Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Die Ergebnisse des Forschungsprojektes werden kontinuierlich in sogenannten Working Paper auf dem Blog des Ludwig Forum Aachen und im Code auf GitHub veröffentlicht. Ein Symposium mit internationalen Expertinnen und Experten dient dem fachlichen Austausch.

Was hat Sie zuletzt inspiriert?

„Unser Forschungsprojekt behandelt neben anderen den Aspekt der diskriminierenden Verzerrung von Künstlicher Intelligenz, den sogenannten Bias. Die sehenswerte Dokumentation *Coded Bias* macht dabei über die Streaming-Plattform Netflix ein breites Publikum auf das Thema aufmerksam. Inspirierend fand ich zuletzt auch die Lektüre *Leben 3.0* von Max Tegmark, der die großen Fragen unserer Zukunft komplex und doch greifbar verhandelt.“

– Dominik Bönisch, Projektleiter Training the Archive

Welche Verantwortung haben Kulturinstitutionen mit Blick auf das Digitale?

„Kulturinstitutionen sollten meiner Meinung nach im Hinblick auf das Digitale proaktiv agieren und hierbei alle verbundenen Entwicklungen kritisch begleiten. Das kann vom Schaffen kreativer Freiräume für Künstler*innen reichen, die digitale Themen verhandeln, bis hin zu einem digitalen Mindset, welches die ‚Das haben wir schon immer so gemacht!‘-Einstellung aufbricht.“ (D. B.)

Warum ist der Fonds Digital wichtig?

„Der Fonds Digital ist ein Experimentierfeld, welches uns die Möglichkeit bietet, uns intensiv und vor allem zeitlich umfassend mit den Entwicklungen von Künstlicher Intelligenz für das Kunstmuseum auseinanderzusetzen. Dabei sehe ich als besonderes Potenzial, sich zu vernetzen und dadurch unser Haus im wissenschaftlichen Feld zu verorten.“ (D. B.)

VERBUNDPARTNER

– Ludwig Forum für Internationale Kunst Aachen

– HMKV Hartware MedienKunstVerein (Dortmund)

MEHR ERFAHREN

→ trainingthearchive.ludwigforum.de

→ github.com/DominikBoenisch/Training-the-Archive



Diversify the Code!

DIGITALISIERUNG NACHHALTIG GESTALTEN

UND DATENHOHEIT ZURÜCKGEWINNEN

Die Deichtorhallen und Kampnagel in Hamburg kooperieren mit dem Chaos Computer Club als Digitalem Partner, um die künstlerische Produktion und die Arbeits- und Kommunikationsstrukturen ihrer Häuser mit digitalen Technologien nachhaltig neu zu strukturieren.



Kampnagel, © Sinje Hasheider

Das Motto ihres Vorhabens Diversify the Code! bedeutet für die Partner, digitale Entwicklungen kritisch zu reflektieren und auch potenzielle Risiken in den Blick zu nehmen. Denn nur wenn Diversität in Technologien und Entwicklungsstrukturen präsent ist, kann das Softwareprodukt oder künstlerische Werk der Vielfalt der Nutzerinnen und Nutzer gerecht werden. In Forschungsresidenzen und Laboratorien soll zur Rolle von Technologie in der künstlerischen Praxis experimentiert werden. Den Partnern geht es hier vor allem darum, den Raum für interdisziplinären Austausch zwischen bildenden und performativen Künsten und Technologien zu fördern. Weiterhin werden die internen Strukturen der Häuser durch die Entwicklung von Open-Source-Anwendungen vereinfacht. Diese stehen im Anschluss als frei verfügbare Tools auch anderen Institutionen zur Verfügung.

Digitale Teilhabe für alle

Das Themenspektrum reicht von Diskriminierung über durch Algorithmen reproduzierte Ausschlüsse (Coded Bias) bis hin zu Einschränkungen der Freiheitsrechte etwa durch Überwachungstechnologien, Datenschutz oder

Monopolisierung. Ziele des Projekts sind, Zugänge gerechter und nachhaltiger zu gestalten, eine selbstbestimmte Nutzung zu stärken, Datenhoheit zurückzugewinnen und Wissen zu teilen.

Ein Lab als Experimentierfeld

Die Deichtorhallen Hamburg und Kampnagel haben sich zusammengefunden, um ein gemeinsames Lab zu entwickeln, in dem mit neuen digitalen Ansätzen für künstlerische Produktionen sowie Diskurs- und Vermittlungsangeboten experimentiert wird.

Chaos Computer Club als Digitaler Partner

Der Chaos Computer Club (CCC) ist europaweit die größte Hackervereinigung und versteht sich als Vermittler im Spannungsfeld technischer und sozialer Entwicklungen. Die Förderung und Verbreitung von freiem Wissen und freier Software ist ein Kernanliegen des CCC.



Deichtorhallen Hamburg, © Henning Rogge

Amazonien als Zu- kunftslabor

VERNETZEN - VERSTEHEN - VERMITTELN

Was hat Sie zuletzt inspiriert?

„Der Dokumentarfilm *Coded Bias* auf Netflix, denn er veranschaulicht eindrucksvoll, dass Algorithmen keine neutralen Codes sind, sondern menschengemacht und als solche diskriminierende Strukturen reproduzieren können.“

– Miriam Seixas, Projektkoordinatorin Diversify the Code!

„Außerdem das vor kurzem erschienene Buch *Atlas of AI* von Kate Crawford, in dem die materiellen Realitäten und planetarischen, arbeitsrechtlichen und politischen Ausmaße der Digitalisierung diskutiert werden.“

– Lena Kollender, Dramaturgin Kampnagel

Welche Verantwortung haben Kulturinstitutionen mit Blick auf das Digitale?

„Das Netz ist kein neutraler Ort, sondern gesellschaftspolitisch geprägt, wie jeder andere Bereich auch. Als Kulturinstitutionen sehen wir die Aufgabe der Kunst und Kultur darin, sich mit gesellschaftlichen und politischen Realitäten und Entwicklungen auseinanderzusetzen, sich zu positionieren, zu hinterfragen und zu kritisieren.“

Ungleichheiten, Diskriminierungen und Machtgefälle des analogen Lebens werden im Digitalen gespiegelt, fortgeschrieben, verstärkt. Diskurse zur digitalen Zivilgesellschaft, zur Digitalisierung, zur Netzwelt müssen deshalb selbstverständlich Gegenstand künstlerischer Auseinandersetzung sein, da sie einen großen Teil menschlichen (Zusammen-)Lebens betreffen.“

– Anna Teuwen, Dramaturgin Kampnagel

Warum ist der Fonds Digital wichtig?

„Strukturell hilft der Fonds Digital, Prozesse im Team zu vereinfachen, die Kommunikation und Vernetzung untereinander zu fördern und dadurch Information zu demokratisieren. Darüber hinaus können neue künstlerische Ansätze digitaler Praxis entwickelt werden, die sicherlich einen Abstrahleffekt auf andere Institutionen haben werden, da sie diesen auf Basis von Open Source zugänglich gemacht werden. Und schließlich stärkt der Fonds Diskurse um Digitalisierung und Netzkultur – strukturell wie inhaltlich.“

– Matthias Schönebäumer, Kommunikation
Deichtorhallen Hamburg

VERBUNDPARTNER

– Deichtorhallen
Hamburg

– Kampnagel
Internationale Kulturfabrik
(Hamburg)

Gemeinsam mit dem brasilianischen Nationalmuseum widmen sich die beteiligten deutschen Institutionen in diesem Pilotprojekt der Entwicklung digitaler Werkzeuge, die nicht nur die Sammlungen selbst zusammenführen und Informationen zu Objekten vernetzen, sondern auch postkoloniale Perspektiven und unterschiedliche Wissenspraktiken berücksichtigen.

Die biologische und kulturelle Vielfalt Amazoniens ist weltweit einzigartig. Davon zeugen auch historische Sammlungen aus Amazonien, die in den Depots mehrerer Berliner Museen aufbewahrt werden: Indigene Ritual- und Alltagsgegenstände befinden sich im Depot des Ethnologischen Museums, historische Landkarten und Publikationen indigener Mythen in der Bibliothek des Ibero-Amerikanischen Instituts und historische Pflanzensammlungen im Botanischen Garten und Botanischen Museum Berlin. Die Trennung dieser Sammlungen entspricht westlichen Wissenslogiken und historisch gewachsenen Arbeitsteilungen. Amazonien als Zukunftslabor will diese disziplinären, institutionellen und räumlichen Grenzen überwinden, um digitale und analoge Räume der Vernetzung zu schaffen.

Kooperation mit dem brasilianischen Nationalmuseum

Die Verbundpartner in Deutschland arbeiten eng mit dem durch einen Großbrand nahezu komplett zerstörten brasilianischen Nationalmuseum in Rio de Janeiro zusammen. Bei dem Brand im September 2018 hat das Museu Nacional den größten Teil seiner Sammlungen verloren. Insofern reagiert das Vorhaben auch auf eine internationale kulturpolitische Herausforderung.

Postkolonialer Zugang zu den ethnologischen Sammlungen

Disziplinär und institutionell geprägte Organisationslogiken von Dingen sollen ebenso Berücksichtigung finden wie indigene Wissensordnungen und Wissenspraktiken. Als Fallbeispiele dienen historisch-ethnografisch und botanische Sammlungen aus den Regionen Oberer Xingú und Oberer Rio Negro im brasilianischen Amazonasgebiet bzw. kulturhistorische multimediale Bestände zu deren Kontextualisierung (u. a. Feldtagebücher, Fotografien, Karten, Tonaufnahmen, Filme, Sekundärliteratur). Sie wurden über die letzten 200 Jahre gesammelt und im Ethnologischen Museum, im Botanischen Museum und Botanischen Garten und im Ibero-Amerikanischen Institut aufbewahrt, klassifiziert, konserviert, restauriert und erforscht. Nur ein Teil dieser umfangreichen Sammlungen und Bestände ist tiefergehend erschlossen und steht digital zur Verfügung. Auch sind sie bislang nicht institutionen- und länderübergreifend miteinander vernetzt worden.

Visualisierung und Vermittlung

Neben den digitalen Werkzeugen sollen gemeinsam mit dem Urban Complexity Lab der Fachhochschule Potsdam als Digitalem Partner sinnlich ansprechende Vermittlungskonzepte und Visualisierungen für die breite Öffentlichkeit entstehen, die online, aber auch in Ausstellungen des Berliner Humboldt Forums und des Botanischen Museums gezeigt werden.



Workshop mit indigenen Gästen im Depot, Berlin 2018, © SPK/Inga Kjer/photothek.net

Was hat Sie zuletzt inspiriert?

„Eines unserer kollaborativen Formate und Quelle für gemeinsame Inspiration ist unsere Lesegruppe/ reading group. Wir nutzen diese, um unsere Projektinhalte aus der Perspektive unterschiedlicher Disziplinen zu diskutieren und für einen Ideenaustausch jenseits der dominanten Ebene der digitalen Produktion und des Projektmanagements.“
— Projektteam

Was heißt Digital Leadership für Sie?

„Digital Leadership heißt für uns, Arbeitsprozesse iterativ, transparent und kooperativ zu gestalten und Räume für Experimente, Austausch und mitunter komplizierte Aushandlungsprozesse zu öffnen.“
— Projektteam

VERBUNDPARTNER

— Ethnologisches Museum und Ibero-Amerikanisches Institut (Stiftung Preussischer Kulturbesitz, Berlin)

— Botanischer Garten und Botanisches Museum Berlin (Freie Universität Berlin)

— Museu Nacional Rio De Janeiro (Brasilien)

MEHR ERFAHREN

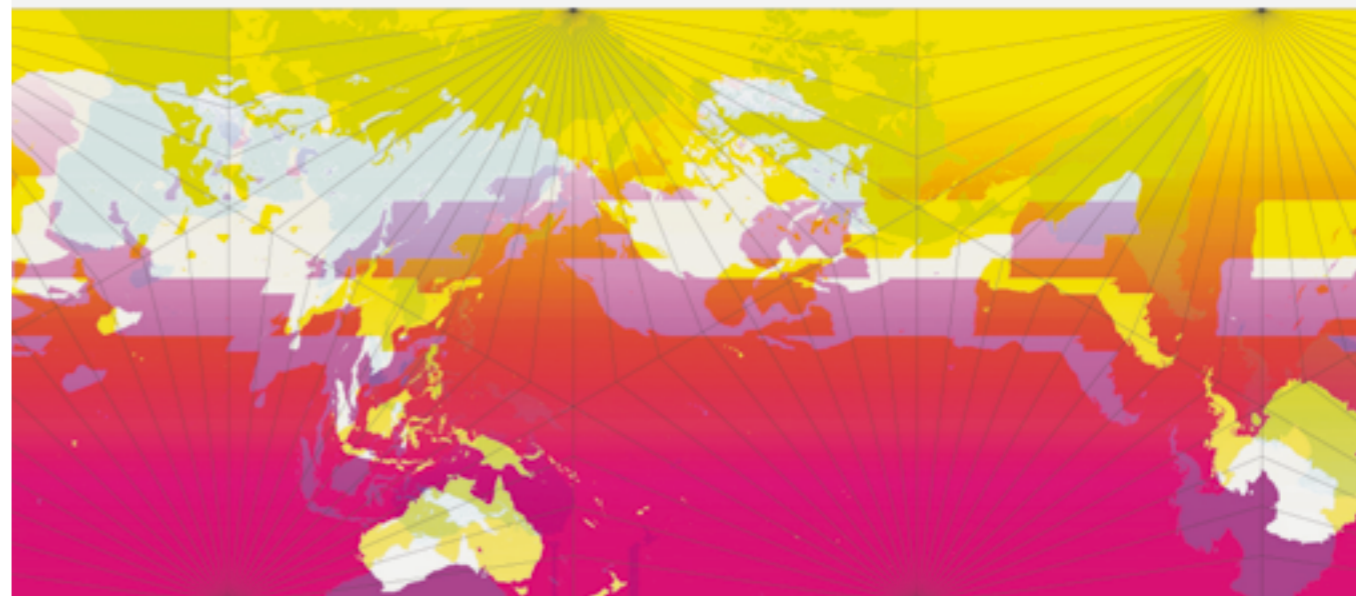
→ amazonasfuturelab.fh-potsdam.de

De-Linking Sounds

EINE TRANSKULTURELLE

UND MEDIALE PLATTFORM

Das Berliner Ethnologische Museum und das Badische Staatstheater Karlsruhe verknüpfen ihre umfangreichen Ton- und Musiksammlungen und Produktionen in einer gemeinsamen digitalen Plattform. Gemeinsam mit den weiteren Partnern, der Marc Sinan Company und der Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss, entwickeln sie neue künstlerische Werke und digitale Vermittlungsformate.



De-Linking Sounds, Plakatmotiv: NurBaute GmbH/Wiebke Rosin

Mit der digitalen Plattform werden erstmals ausgewählte Klang- und Musikaufnahmen aus dem Ethnologischen Museum sowie Musik- und Opernproduktionen des Badischen Staatstheaters im Netz zugänglich gemacht, die einer ethnisch, kolonial und zentralistisch geprägten Wahrnehmung von Musik entgegenstehen. Das Berliner Ethnologische Museum stellt dafür sein Phonogramm-Archiv zur Verfügung, eine einzigartige Sammlung von Tonaufnahmen aus verschiedenen Regionen der Welt, die zwischen 1893 und 1943 entstanden, sowie von Aufnahmen außereuropäischer Musik. Der Fundus beider Institutionen bildet den Ausgangspunkt für De-Linking Sounds und die daran beteiligten Künstlerinnen. Die Partner werden von der Agentur Henne / Ordnung als Digitalem Partner unterstützt.

Globale Perspektiven

Die neue Plattform wird um zahlreiche von Künstlerinnen und Künstlern verschiedener Herkunft kuratierte Streaming-Kanäle erweitert, auf denen ausgewählte musikali-

sche Werke, ergänzt durch Videos, Podcasts und Texte, veröffentlicht werden. Auch Nutzerinnen und Nutzer können eigene Beiträge einbringen.

Künstlerische Neuproduktionen

Inspiziert von den Inhalten der Plattform entstehen innovative künstlerische Neuproduktionen im digitalen Kontext: Der ungarisch-jüdische Komponist Georg Hajdu entwickelt z. B. eine algorithmisch komponierte Kammeroper, die sich u. a. aus den Inhalten der Plattform speist. Dabei sollen Echtzeit-Kompositionstechniken zum Einsatz kommen, die auch Interaktionen mit den Zuschauerinnen ermöglichen.

VERBUNDPARTNER

– Badisches Staatstheater
Karlsruhe

– Ethnologisches Museum
(Stiftung Preußischer
Kulturbesitz, Berlin)

Vom Werk zum Display

32 DIGITAL KURATIERTE RÄUME

Wie können Kunstwerke digital in ihrer einzigartigen Qualität vermittelt werden? Das Kunstmuseum Stuttgart und die Kunsthalle Mannheim möchten gemeinsam 32 Räume entwickeln, die Kunstwerke aus den Sammlungen beider Häuser in neuartiger Weise auf digitalen Displays vorstellen. Ausgangspunkt sind spezifische Eigenschaften einzelner Werke – etwa ihre Räumlichkeit, Haptik oder Oberflächenstruktur –, die in den digitalen Übersetzungen angemessen präsentiert erscheinen sollen.



Grafik Präsentation Wilhelm Leibl „Die rechte Hand aus dem Langbehn-Bildnis“ (1877),
© Fluxguide Ausstellungssysteme

Wenn ein Kunstwerk im Museum ausgestellt wird, ist es selbstverständliche Praxis, ideale Bedingungen für die spezifischen ästhetischen Qualitäten des Werks herzustellen. Entsprechend sollen, so die Leitidee des Projekts *Vom Werk zum Display*, gleichermaßen optimale Voraussetzungen für den Transfer eines Kunstwerks auf ein Display geschaffen werden. Die Partner entwickeln experimentelle Formate, die das Potenzial des digitalen Kuratierens und Vermittelns breit ausschöpfen.

Wie wird Kunst digital erfahrbar?

Die zentrale Fragestellung ist, wie die Digitalisierung von Kunst aus der spezifischen Form eines Werkes abgeleitet werden kann. In welcher Form können beispielsweise komplexe Erzählstrukturen großformatiger Gemälde digital verfügbar gemacht werden? Wie muss eine Skulptur auf dem Bildschirm gezeigt werden, um zur Geltung zu kommen? Und welche Möglichkeiten eröffnet das digitale Display für die Präsentation von Konzeptkunst? Das Projekt verfolgt einen experimentellen Ansatz, der nicht auf standardisierte Datenbankeinträge setzt, sondern vom Werk ausgehend nach geeigneten Formen digitaler (Re-)Präsentation sucht.

Maßgeschneiderte Formate

Die ausgesuchten Werke reichen von Objekten aus dem 19. Jahrhundert bis hin zu zeitgenössischen Arbeiten. Für jedes Werk wird eine individuelle digitale Präsentationsform entwickelt. Die Museen arbeiten hierfür mit Fluxguide Ausstellungssysteme aus Wien als Digitalem Partner zusammen. Die Ideen sind vielfältig: So wird z. B. Wilhelm Leibls Gemälde „Die rechte Hand aus dem Langbehn-Bildnis“ von 1877 (Kunsthalle Mannheim) in die Anwendung „Hand-O-Mat“ übersetzt, bei der die Nutzerinnen die Handhaltung des Kunstkritikers Langbehn nachstellen und entdecken können. Bei „Equalizer [Sound Graphs]“ von Sarah Morris aus dem Jahr 2017 (Kunstmuseum Stuttgart) wird der Entstehungsprozess des Werks vermittelt, indem neue Ebenen über das Visuelle hinaus enthüllt werden. Die Nutzer sind dabei aktiv zum Hören, Sprechen und Komponieren eingeladen. Die 32 digitalen Formate werden in jedem beliebigen Browser sowie auf den Ausgabemedien der Museen vor Ort abrufbar sein.



Was hat Sie zuletzt inspiriert?

„Mit dem Projekt will ich mich unbedingt nicht nur darauf konzentrieren, was andere Institutionen bisher gemacht haben, um das zu kopieren und davon ein bisschen zu lernen. Ich will das Projekt dafür nutzen, Neues zu denken, und zwar was es vorher noch nicht gegeben hat. Das ist eine sehr anspruchsvolle Aufgabe. Dennoch bin ich regelmäßig sehr überrascht, was für einen Schub die letzten 14 Monaten der Pandemie bei vielen Institutionen – und auch bei uns – ausgelöst haben. Bei aller ‚Pandemiemüdigkeit‘ finde ich die gesamte Entwicklung quer durch alle deutschen Kulturinstitutionen sehr, sehr beeindruckend.“

– Johan Holten, Direktor Kunsthalle Mannheim

„Ich saß vor einiger Zeit in der Jury für den Buggles Award 2021, den Landesmusikvideopreis BW, der vom POP-BÜRO der Region Stuttgart und dem Stuttgarter Filmwinter präsentiert wird. Beim Anschauen der von Künstler:innen oder Designer:innen gestalteten 34 Musikvideos war ich fasziniert von den einfallsreichen Ideen und der spielerischen, kurzweiligen, effektiven und humorvollen Umsetzung. Lauter kleine, kreative und anregende Kunstwerke waren das. Das hat mich enorm inspiriert im Hinblick auf die Übersetzungen unserer Sammlungswerke in den digitalen Raum, auf Displays von Smartphones, Tablets und Desktops. Musik interessiert mich eh seit langem, deshalb wird sie bei einigen unserer Arbeiten eine wichtige Rolle spielen.“

– Ulrike Groos, Direktorin Kunstmuseum Stuttgart



Grafik Präsentation Sarah Morris „Equalizer [Sound Graphs]“ (2017), © Fluxguide Ausstellungssysteme

Welche Verantwortung haben Kulturinstitutionen mit Blick auf das Digitale?

„Die Digitalisierung macht vor keinem Bereich halt, entsprechend müssen auch Kulturinstitutionen die Zeichen der Zeit genau beobachten und deuten, d. h. entscheiden, was nur ‚Hype‘ und was für die Arbeit von bereicherndem Nutzen ist. Da geht es um Basales, etwa darum, Arbeitsprozesse zu beschleunigen und generell zu optimieren oder kulturelles Wissen aufzubereiten und verfügbar zu halten. Auch möchten wir andere Zugänge schaffen, mit denen neue Zielgruppen erschlossen werden können, insbesondere jüngere Menschen, für die die Nutzung digitaler Angebote längst selbstverständlich ist.“

– Kunsthalle Mannheim und Kunstmuseum Stuttgart

Warum ist der Fonds Digital wichtig?

„Allgemein gesprochen: Die Digitalisierung ist ein Türöffner, sie kann unterstützend bei der Vermittlung von Kunst sein. Der Fonds Digital der Kulturstiftung des Bundes hilft, dieses spezifische Potenzial zu entfalten. Hinzu kommt – und das ist ein wesentlicher und wertvoller Aspekt der Förderung –, dass wir in der Kunsthalle Mannheim und im Kunstmuseum Stuttgart zusätzliche Erfahrungen im Umgang mit der digitalen Kuratation, der digitalen Transformation und Kunstvermittlung sammeln können.“

– Kunsthalle Mannheim und Kunstmuseum Stuttgart

VERBUNDPARTNER

– Kunstmuseum Stuttgart

– Kunsthalle Mannheim

next- museum.io

MIT CO-KURATION UND CO-KREATION

NEUE KULTURELLE RÄUME SCHAFFEN

Das Museum Ulm und das NRW-Forum Düsseldorf gehen mit ihrem Projekt der Frage nach, wie mit digitalen Mitteln mehr Demokratie im Kunstbetrieb ermöglicht werden kann. Dafür haben sie eine digitale Plattform entwickelt, auf der neben Kuratorinnen, Künstlern und Institutionen auch Besucher und Besucherinnen an der Konzeption von Ausstellungen mitwirken können.



Foto: Katja Illner

Die institutionenübergreifende Plattform nextmuseum.io lädt dazu ein, kulturelle Räume aktiv mitzugestalten. Künstlerinnen und Kuratoren können die Plattform nutzen und Werke einreichen oder einen Open Call starten. Interessierte können einen Einblick in die Entstehung von Ausstellungen erhalten, eingereichte Werke kommentieren, Künstler und Experimente vorschlagen und im Gruppenchat diskutieren. Auch Institutionen sind eingeladen, die Plattform zu nutzen und kollaborative Ausstellungen in den eigenen Häusern zu initiieren.

Open Calls und co-kuratierte Ausstellungen

Zeitgleich mit dem Launch der Plattform nextmuseum.io im Sommer 2020 startete das NRW-Forum Düsseldorf den ersten Open Call zur Ausstellung „Willkommen im Paradies“ – ein Teil der Werke wurde über die Plattform gefunden. Die Schau, zu sehen von August 2021 bis Januar 2022, ist ein immersiver Medienkunstparcours und fragt: Können wir uns im Digitalen Orte der Hoffnung schaffen? Bis zur Eröffnung geben Künstlerinnen und Nutzer auf Instagram unter #showmeyourparadies Einblicke in ihr persönliches Paradies. Die vollständig über die

Plattform kuratierte Online-Ausstellung „In VR we trust“ von Daniel Hengst und Clemens Schöll setzt sich kritisch mit dem künstlerischen Wert von Virtual Reality auseinander. Weitere aktuelle, über nextmuseum.io initiierte und co-kuratierte Ausstellungen sind u. a.: „Kunstreichgewächse“ des Museum Ulm und „Eurotopia. Was ist Dein Europa?“ – eine Weiterführung der von Sandro Droschl kuratierten Ausstellung „Europa. Antike Zukunft“, die in der HALLE FÜR KUNST Steiermark gezeigt wird. Das Zeppelin Museum beteiligt sich auf nextmuseum.io mit einem Open Call zur Ausstellung „Beziehungsstatus: Offen. Kunst und Literatur am Bodensee“.

Digitale Prototypen und Experimente

Die Plattform nextmuseum.io ist der erste Schritt des vierjährigen Forschungsprojektes. Gemeinsam mit dem Digitalen Partner MIREVI Lab der Hochschule Düsseldorf und der Community sollen weitere digitale Prototypen und experimentelle Formate erarbeitet werden, zum Beispiel die Entwicklung einer AR-Chat-App oder der Einsatz einer Künstlichen Intelligenz als Co-Kuratorin.

Diskurs und Vernetzung

Zusätzlich bietet die Plattform regelmäßig Online-Seminare, Meetups und Talks mit internationalen Kuratoren und Expertinnen an. Die Telegram-Gruppe [nextmuseum.io](#) und der Community-Treff auf [wonder.me](#) sind offen für direkten Austausch und die gemeinsame Reflexion über das Museum der Zukunft.

Was hat Sie zuletzt inspiriert?

„Die Resilienz der Natur und Menschen, Kinderfilme wie *The Mitchells vs. the Machines* für ihren intelligenten Humor und den Kampf gegen Dystopien, Jan Böhmermann für seine investigative Polit-Comedy, Ishiguros Sci-Fi-Roman *Klara und die Sonne* für neue Fragen und Erkenntnisse – und meine Kinder, die mir dabei helfen, die Welt mit anderen Augen zu sehen.“
– Alain Bieber, Künstlerischer Leiter NRW-Forum Düsseldorf

Was heißt Digital Leadership für Sie?

„... den digitalen Wandel zu gestalten und die Menschen dabei mitzunehmen.“
– Marina Bauernfeind und Alina Fuchte, Projektleiterinnen [nextmuseum.io](#)

Warum ist der Fonds Digital wichtig?

„Die Förderung des Projekts [nextmuseum.io](#) bietet dem Museum Ulm und dem NRW-Forum die einmalige Chance, mit den Mitteln des digitalen Kuratierens Teilhabe neu zu denken und an der Demokratisierung des Museums zu arbeiten.“
– Stefanie Dathe, Direktorin Museum Ulm

Welche Verantwortung haben Kulturinstitutionen mit Blick auf das Digitale?

„Technologische Selbstbestimmung fördern und fordern (individuelle und institutionelle), konsumistische Einbahnstraßen-Spiralen durchbrechen, Ausarbeitung eines techno-humanistischen Mensch-Maschine Verständnis, jegliche Formen politischer Vereinnahmung der Digitalisierung ablehnen.“
– Tobias, [nextmuseum.io](#)-Community

„Kulturinstitutionen können durch digitale, agile und partizipative Projekte viele Kompetenzen vermitteln und erfahrbar machen, die über das „klassische“ inhaltliche Lernen hinausgehen, wie z.B. Medienkompetenz, Teamfähigkeit, Kreativität, technisches Know-how etc. Ich glaube Kulturinstitutionen haben da eine große Verantwortung, gute Vorbilder für Mediennutzung zu sein.“
– Fee, [nextmuseum.io](#)-Community

„Das eigene Lernen transparent machen, zeigen, wo die Kulturorganisation steht, was sie erreichen will, wie sich die Mitarbeiter:innen und schließlich die Organisation eine Meinung und Haltung zu verschiedenen Themen bilden, zum Experimentieren mit neuen Technologien einladen, Technologiegerechtigkeit fördern, Vermitteln (siehe *#neuland. Ich, wir und die Digitalisierung* im Museum für Kommunikation Nürnberg), gemeinsame Lernorte schaffen (siehe *#OpenCodes* im ZKM), Hackathons und Fuck up Nights.“
– Ivana, [nextmuseum.io](#)-Community

„Kulturinstitutionen sollten online durchsuchbare Datenbanken ihrer Sammlungen, Ausstellungen und Forschungsergebnisse zur Verfügung stellen – für alle Interessierten, ob Profis oder Laien. Entweder kostenlos oder mittels unkompliziertem Micro-Payment.“
– Myriam, [nextmuseum.io](#)-Community

„Kulturinstitutionen sind auch Bildungseinrichtungen und müssen den praktischen und theoretischen Umgang mit Technologien, die jeden Lebensbereich betreffen, vermitteln und stärken. Umso mehr, weil die Entwicklung zu schnell verläuft, als dass (Bildungs-) Politik Schritt halten kann.“
– Bernadette, [nextmuseum.io](#)-Community

„Meiner Meinung nach sollte es gar keine Unterscheidung mehr geben zwischen analog und digital: Die Verpflichtung zu Zugänglichkeit und Teilhabegerechtigkeit zu den (Daten der) Sammlungen, Ausstellungen oder anderen Formaten, Angebote zur Vermittlung, um Kompetenzen mit analogen/digitalen/virtuellen/hybriden/immaterialen Medien aller Art im Dialog zu stärken, sowohl rezeptiv als auch künstlerisch-aktiv, die Haltung diversitätssensibel, partizipativ-emanzipatorisch, die Mittel von wissenschaftlich bis spielerisch. Die Institutionen sollten ihre eigenen digitalen Kompetenzen daraufhin untersuchen, und ggf. erweitern. Die Auseinandersetzung und Bereitschaft diesbezüglich zu lernen und sich zu verändern ist meines Erachtens ihre Verantwortung.“
– Isabel, [nextmuseum.io](#)-Community



Key Visual [nextmuseum.io](#), © NRW-Forum Düsseldorf, Gestaltung: Rainbow Unicorn

VERBUNDPARTNER

– NRW-Forum Düsseldorf – Museum Ulm

MEHR ERFAHREN

→ [nextmuseum.io](#)

→ TELEGRAM
[nextmuseum.io](#)

→ WONDER
[nextmuseum.io](#)

Konstellationen filmischen Wissens // Constellation 2.0

VERKNÜPFUNG VON AUSSTELLUNG

UND DIGITALEN FORMATEN

Zwei führende internationale Filmerbeinstitutionen – das Deutsche Filminstitut & Filmmuseum in Frankfurt am Main (DFF) und das ACMI (ehemals Australian Centre of the Moving Image) in Melbourne – widmen sich neuen digitalen Techniken und Formaten zur Vermittlung ihrer umfangreichen Sammlungen.



Interaktive Constellation im ACMI, © Gareth Sobey

Gemeinsam möchten das DFF und das 2021 wiedereröffnete ACMI, das australische Nationalmuseum für Film, Fernsehen, Videospiele, digitale Kultur und Kunst, Bildungserlebnisse generieren, die über Museumsraum und Kino hinausreichen und innovative Formen für die Mitwirkung von Besucherinnen eröffnen. In ihren Ausstellungen legen die Projektpartner bereits einen starken Akzent auf interaktive Teilhabe, möchten nun aber noch nutzerorientierter arbeiten und dabei die Qualität der Wissensvermittlung zum Ausgangspunkt ihrer Aktivitäten machen.

Constellation 2.0 als
hybrides Medienformat

In enger Zusammenarbeit entwickeln die Museen gemeinsam mit dem Digitalen Partner Sebastian Oschatz von MESO Digital Interiors das hybride Medienformat Constellation 2.0, das kuratierte Verknüpfungen zwischen den Objekten beider Museen herstellen und das physische Museumserlebnis in den digitalen Raum erweitern soll. Constellation 2.0 basiert auf dem

vom ACMI entwickelten Speichermedium Lens. Die Lens ähnelt einer kleinen Disc und erlaubt es den Besuchern, an den Vitrinen und Displays im Ausstellungsraum Objekte und Inhalte virtuell zu sammeln und anschließend in einer einzigartigen immersiven Umgebung, der Constellation, weiter zu erkunden.

Verknüpfung der Sammlungen

Das Projekt Konstellationen filmischen Wissens baut darauf auf und setzt sich zum Ziel, eine neue Version, die Constellation 2.0, zu entwickeln, die aus den Interaktionen des Publikums lernen kann: Constellation 2.0 erweitert die Möglichkeiten von Lens und Constellation und ermöglicht es den Besucherinnen, über eine digitale Schnittstelle immer wieder neue Verbindungen zwischen den ausgestellten und den in den Archiven verborgenen Objekten beider Filmmuseen zu entdecken und selbst digitale Inhalte zu kreieren.

Best Practice für weitere Institutionen

Die auf die Bedingungen des DFF zugeschnittene Constellation 2.0 soll im Anschluss auch für weitere Institutionen adaptierbar sein. Den Prozess begleitende Ideenwerkstätten, z. B. in Kooperation mit der Hochschule für Gestaltung Offenbach, liefern darüber hinaus Impulse für die Entwicklung neuer digitaler Kommunikations- und Vermittlungsformate.

Was hat Sie zuletzt inspiriert?

„Meine Kolleg:innen im DFF! Der Output des DFF ist immens, wir produzieren unsere eigenen Inhalte in Verbindung mit Filmen und Objekten aus unseren Sammlungen und Archiven. Zeitgleich werden Ausstellungen und Filmfestivals kuratiert, Forschung und Digitalisierungsprojekte betrieben, Bildungsangebote erarbeitet und ein wunderschönes Kino bespielt. Das alles findet nicht erst seit Corona immer mehr im digitalen Raum statt und erobert sich dort ein neues Publikum.“

– Katharina Ewald, Projektleiterin Konstellationen filmischen Wissens // Constellation 2.0

Was heißt Digital Leadership für Sie?

„Digital Leadership heißt für mich mehr als nur digitales Arbeiten. Für mich bedeutet es agiles Arbeiten mit Leidenschaft und der Möglichkeit, sich egal aus welcher Position, einbringen zu können und gemeinsam aus Visionen und Ideen neue Lösungen zu entwickeln, die uns als Menschen näher zueinander führen.“ (K. E.)

Welche Verantwortung haben Kulturinstitutionen mit Blick auf das Digitale?

„Das Digitale erweitert den Aktionsradius einer Kulturinstitution im besten Fall immens. In diesem Kontext noch Relevanz für die eigenen Themen, Positionen und Inhalte zu schaffen ist eine große Herausforderung. Daher müssen wir dringend neue digitale Netzwerke bilden und Narrative schaffen, die im digitalen Raum bestehen und sich entfalten können, um unser Publikum weiterhin zu erreichen.“ (K. E.)

NEO Collections- nutzerzentriert, explorativ, offen

DIGITALE MUSEUMSSAMMLUNGEN

IM 21. JAHRHUNDERT

Wie lassen sich die Zugänge zu digitalisierten Museums-sammlungen einfacher und intuitiver gestalten? Wie können das Wissen und die Ideen des Publikums in den Entwicklungsprozess von digitalen Anwendungen einfließen? Das Projekt NEO Collections erprobt, wie digitales Kuratieren konsequent offen und partizipativ umgesetzt werden kann. Ziel ist, andere Narrative und Sichtweisen nachhaltig in die Sammlungen und ihre Vermittlung zu integrieren und zu präsentieren.

VERBUNDPARTNER

– DFF – Deutsches Film-institut & Filmmuseum (Frankfurt/Main)

– ACMI (ehemals Australian Centre for the Moving Image, Melbourne, Australien)

MEHR ERFAHREN

→ dff.film/neue-digitale-ideen-fuer-das-dff/



Heinrich Hamann oder Johann Hinrich W. Hamann, „Pferd Pyramiden der Mädchen“, Atelier J. Hamann, um 1900, Hamburg, Fotografie auf Silbergelatinepapier, Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg, CC0 1.0 Public Domain

Das Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg, das Nationalmuseum Schweden in Stockholm und das Übersee-Museum Bremen entwickeln dafür zusammen mit ihrem Digitalen Partner Digital Identities neue Wege, wie mit Museumssammlungen gearbeitet werden kann – online und vor Ort im Museum sowie basierend auf den Prinzipien von Open Access und Teilhabe.

Partizipative Entwicklung von Prototypen und digitalen Produkten

Gemeinsam mit Besucherinnen und Nutzern sollen Prototypen und digitale Produkte entwickelt werden, die den Zugang zu den Sammlungen vereinfachen und ihre Nachnutzung befördern. Nutzer erhalten die Möglichkeit, die digitalisierten Sammlungen explorativ zu entdecken, diese mit eigenen Inhalten und Geschichten anzureichern und sie mit anderen zu teilen. In den Museen vor Ort können die Besucherinnen mit digitalisierten Sammlungsobjekten und eigenen Kreationen experimentieren.

Iteratives Vorgehen und Open Source Software

Zentral für das Projekt ist das sogenannte iterative, also feedbackorientierte Vorgehen, das vorsieht, pro Institution jeweils mehrere Prototypen zu entwickeln und intensive Tests durchzuführen, bevor die Entscheidung zur finalen Umsetzung getroffen wird.

Alle drei Museen sind erfahren in freier Lizenzierung und setzen dezidiert auf Open Source Software. Die Verbundpartner gehen davon aus, dass sich der Workflow in ihren Häusern von der digitalen Sammlungserschließung bis zur Entwicklung von digitalen Angeboten verändern wird. Auf diese Weise erweitert sich zudem das Wissen darüber, wie digitales Kuratieren und Vermitteln mittels Open Access und freier Software funktioniert, wie es weiterentwickelt und zwischen verschiedenen Kultureinrichtungen geteilt werden kann.

Was hat Sie zuletzt inspiriert?

„Mich inspiriert vor allem wie offen die am Projekt beteiligten Kolleg*innen sind, neue Perspektiven einzunehmen, Grenzen des eigenen Denkens zu hinterfragen und sich als aktiv Gestaltende wahrzunehmen.“

– Antje Schmidt, Leitung Digitale Strategie, Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg

Welche Verantwortung haben Kulturinstitutionen mit Blick auf das Digitale?

„Wir können zu dem Wissen, das im World Wide Web geteilt wird, einen wertvollen Beitrag leisten. Online wird dieses Wissen Teil eines Dialogs, in dem viele unterschiedliche Perspektiven zu Wort kommen. Das bedeutet auch, Deutungsmacht abzugeben und Informationen von anderen einzubeziehen, die wiederum unseren Wissensschatz bereichern.“

– Etta Grotrian, Digitale Strategie, Übersee-Museum Bremen

Warum ist der Fonds Digital wichtig?

„Der Fonds Digital hilft uns dabei zu erkennen, dass es weniger um Technologie geht, als um die Haltung zur Digitalität.“

– Antje Schmidt, Leitung Digitale Strategie, Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg

„Meine Hoffnung für das NEO-Projekt ist, dass wir die Fähigkeit und die Gewohnheit entwickeln, unseren Besucherinnen und Besuchern zuzuhören, ihre sich wandelnden Bedürfnisse zu verstehen und unsere Angebote daran anzupassen.“

– Karin Glasemann, Digital Coordinator, Nationalmuseum Schweden

„Das NEO Collections Projekt ist ein wichtiger nächster Schritt, um eine Kultur der Offenheit und Zusammenarbeit zu etablieren. Wir wollen Menschen einladen, unsere Sammlungen nicht nur zu nutzen oder durch sie inspiriert zu sein, sondern deren Bedeutung mitzugestalten.“

Antje Schmidt, Leitung Digitale Strategie, Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg





Das digitale Foyer

RÄUME DER BEGEGNUNG

IM THEATER DER ZUKUNFT

Die Deutsche Oper am Rhein und das FFT Düsseldorf erproben gemeinsam mit ihrem Digitalen Partner MIREVI zukünftige Formen von Gemeinschaft im Theater und entwickeln neue Kommunikationsangebote.



Deutsche Oper am Rhein, Foto: Daniel Senzek

Beide Häuser möchten hierfür ihre Foyers als Schnittstellen zwischen Theater und Stadt etablieren und Räume der Begegnung schaffen, in denen kulturelle und digitale Praktiken gemeinsam mit Künstlerinnen, Experten und Zuschauerinnen verhandelt werden können.

Das Foyer als Herzstück von Oper und Theater

Auch tagsüber geöffnet und ausgestattet mit Internet, interaktivem Mobiliar und Augmented-Reality-Anwendungen erweitern die digitalen Foyers den Theater- und Opernraum und bieten niedrigschwellige barrierefreie Zugänge zur Kunst. Das Projekt möchte Menschen aller Altersgruppen und gesellschaftlichen Schichten motivieren, sich kreativ und spielerisch mit den darstellenden Künsten und der digitalen Kommunikation auseinanderzusetzen.

VERBUNDPARTNER

– Deutsche Oper am Rhein
Düsseldorf Duisburg

– FFT Düsseldorf
(Forum Freies Theater)

Theater als Spiegel der gesellschaftlichen Transformation

Im Zuge des urbanen und digitalen Wandels befragt das Projekt das Theater als politische Form: Wie kann ein öffentlicher kultureller Raum aussehen, der die gesellschaftlichen Transformationen begleitet, nutzt und gleichzeitig produktiv stört? Wie können Kunst und Stadtgesellschaft, Cultural Hacking, künstlerische Produktion und Vermittlung an einem Ort zusammengebracht werden? Welche Rolle spielt das Theater in der zukünftigen städtischen Öffentlichkeit? Diesen Fragen gehen die Partner in einer öffentlichen Veranstaltungsreihe, Talks und Workshops nach.

Was hat Sie zuletzt inspiriert?

„Bei einer Online-Session im FFT Düsseldorf der Künstlerinnen Montserrat Gardo Castillo und Petr Hastik ist ein intimer, berührender und sehr naher Moment entstanden, den ich so vorher noch nicht im digitalen Raum erlebt habe. Wenn man den digitalen Raum als künstlerisches Tool also auf neue Art und Weise nutzt, kann auch hier etwas ganz Einmaliges und Persönliches entstehen.“
– Lena tom Dieck, Projektleiterin Das digitale Foyer

Warum ist der Fonds Digital wichtig?

„Durch die Förderung im Fonds Digital können wir die Kommunikation mit dem Publikum neu denken, mit digitalen Tools wie einer Augmented-Reality-App, einem digitalen Tisch oder einem philosophischen Chatbot. Dadurch öffnen wir unsere Häuser, arbeiten spielerischer, einladender und niedrigschwelliger.“ (L. t. D.)

MEHR ERFAHREN

→ dasdigitalefoyer.jimdofree.com/blog/

→ TWITTER
@digitales_Foyer

Spielräume!

AUF DER SUCHE NACH DIGITALEN

ERLEBNISWELTEN FÜR OPER UND SCHAUSPIEL

Die Spielräume von Oper und Schauspiel im Analogen sind unermesslich. Mit Musik, Sprache und Ausstattung können auf einer Bühne die unterschiedlichsten Welten im Hier und Jetzt geschaffen werden. Doch wie sehen die Möglichkeiten für Oper und Schauspiel im Digitalen aus? Wie können diese Kunstgattungen digital neu interpretiert werden?



Game on!, Videostill, © Georgios Karagiorgos

Wie lassen sich neue künstlerische Formate im digitalen Raum entwickeln, ohne analoge Aufführungen lediglich digital abzubilden, z. B. via Streaming? Was könnte die Co-Präsenz von Darstellenden und Publikum für die digitale Welt, für das Rollen- und Musikspiel bedeuten? Inwiefern könnte das „Durchbrechen der vierten Wand“, der zum Publikum offenen Seite einer Bühne, für die Playful Media fruchtbar gemacht werden? Wie ließen sich die ästhetischen Mittel von Oper und Schauspiel einsetzen, um auch im Netz spielerische „Kraftwerke der Gefühle“ (Alexander Kluge über die Oper) zu erschaffen?

Spielgedanke als gemeinsamer Ansatz

Für intermediale Produktionen erscheint der Spielgedanke als ein wesentlicher gemeinsamer Ansatzpunkt von Oper, Theater und Playful Media. So teilen die drei Medien nicht nur die ihnen eingeschriebene Lust an kreativen Verschmelzungsprozessen und hybriden Formaten, sondern als Grundvoraussetzung auch das zweckfreie Spiel – mit Rollen, Narrativen, Klängen etc.

Künstlerische digitale Erlebniswelten

Gemeinsam mit ihrem Digitalen Partner, der Agentur ignore gravity, sowie mit Akteurinnen der Playful Media, mit Designern, Spieleentwicklerinnen, Videokünstlern und Programmiererinnen begeben sich die Komische Oper Berlin und das Berliner Ensemble auf die Suche nach künstlerischen digitalen Erlebniswelten und Begegnungsräumen am Schnittpunkt von Oper, Schauspiel und Playful Media. In der vierjährigen Projektphase werden Spiele, Anwendungen und Modifications entwickelt, die den eingangs gestellten Fragen nachgehen.

Aktive Teilhabe und agile Entwicklung

Hierzu werden offene, in den Playful Media angewandte Formate wie Game Jams, Labs, Testings und digital-analoge Präsentationen veranstaltet, bei denen sich das Publikum aktiv beteiligen und einbringen kann. Mit dem Projekt Spielräume! öffnen sich beide Häuser für die Technologien, Ästhetiken und Diskurse der Playful Media und erproben Arbeitsabläufe der digitalen Spieleentwicklung. Neben der Kreation digitaler Formate werden damit agile und iterative Arbeitsweisen, die in der Spieleentwicklung gängige Praxis sind, angewandt und nachhaltig befragt.



VR-Workshop Spielräume!, Foto: Moritz Haase

Was hat Sie zuletzt inspiriert?

„Das Spiel *Her Story*, ein Adventure Game mit non-linearem Storytelling. Spannend für das Projekt Spielräume! vor allem aufgrund der ungewöhnlichen Erzählweise und durch die Verknüpfung von Spielgrafik mit der Performance einer realen Schauspielerin.“

– Joscha Neumann, Projektleiter Spielräume!

Was heißt Digital Leadership für Sie?

„... den digitalen Wandel aktiv zu prägen, traditionelle Strukturen zu hinterfragen und innovative Ansätze zu ermöglichen.“ (J. N.)

Welche Verantwortung haben Kulturinstitutionen mit Blick auf das Digitale?

„Kulturinstitutionen müssen Impulse von außen absorbieren, reflektieren und die Dinge hinterfragen, um Denkanstöße zu geben.“ (J. N.)

VERBUNDPARTNER

– Komische Oper Berlin

– Berliner Ensemble

Kultur- hackathon

Coding da Vinci

INNOVATIVE DIGITALE ANWENDUNGEN

MIT OFFENEN KULTURDATEN

Seit 2014 vernetzt Coding da Vinci, der Kulturhackathon, Kultur- und Technikwelten miteinander und zeigt, welche überraschenden Möglichkeiten in offenen Kulturdaten stecken. In einer mehrwöchigen Sprintphase entwickeln Teams aus Hackerinnen und Entwicklern gemeinsam mit Kulturinstitutionen funktionierende Prototypen, z. B. für Apps, Websites, Datenvisualisierungen, Spiele oder interaktive Installationen.



Projektteams bei Coding da Vinci Süd 2019, Bildnachweis: CC BY 4.0, Foto: Diane von Schoen

Der Hackathon bietet auch weniger erfahrenen Kulturinstitutionen Einblicke in die Möglichkeiten digitaler Technologien und bringt Kultureinrichtungen aller Sparten mit technikaffinen Interessierten aus den Bereichen Entwicklung, Design, Kunst und Gaming zusammen. Die entstehenden digitalen Anwendungen zeigen oft ideenreiche und inspirierende Wege auf, wie Sammlungsobjekte von Museen, Archiven, Bibliotheken, Gedenkstätten und anderen Kulturinstitutionen auf neue Weisen vermittelt und genutzt werden können.

Wachsende Teilnehmerzahlen und Internationalität

Das Veranstaltungsformat nutzt dabei zunehmend die Möglichkeit der internationalen Zusammenarbeit: So fand die Frühjahrsausgabe von Coding da Vinci Saar-Lor-Lux 2020 erstmals vollständig grenzübergreifend und zweisprachig (deutsch / französisch) im Dreiländereck Saarland, Lothringen (Frankreich) und Luxemburg statt. Die Frühjahrsausgabe des Coding da Vinci 2022 wird im Dreiländereck Sachsen, Polen und Tschechische Republik ausgerichtet. Auch die Reichweite und Anzahl der teilnehmenden Institutionen entwickelt sich bei

Coding da Vinci kontinuierlich weiter: Am Hackathon in Niedersachsen 2020 nahmen 36 Kulturinstitutionen teil, die insgesamt 45 Datensets zur Verfügung stellten. Für den Hackathon Schleswig-Holstein 2021 stellen 34 Kulturinstitutionen aus der Region insgesamt 53 Datensets bereit – so viele wie noch nie.

Digitale Zusammenarbeit und virtuelle Formate

Seit Beginn der Corona-Pandemie im Jahr 2020 greift Coding da Vinci bei der Vorbereitung und Durchführung der Hackathons erfolgreich auf digitale Werkzeuge zur Zusammenarbeit zurück: von der virtuellen Mitgliederversammlung des CdV-Konsortiums und virtuellen Onboarding-Workshops über Live-Streamings bis zu dedizierten Messaging Channels für den Austausch und Kooperationen. Seit Herbst 2020 ermöglicht die Projektwebsite codingdavinci.de zudem regionalen Veranstalterteams, Datengebern und Teilnehmenden, Inhalte zu veröffentlichen und zu pflegen.

Projektideen weiterentwickeln mit Stipendien

Die im Rahmen eines Hackathons entstandenen Projektideen weiterzuentwickeln ist Ziel der Coding da Vinci-Stipendien. Einzelpersonen oder Teams können sich im Anschluss an einen Hackathon, an dem sie mit einem Projekt teilgenommen haben, dafür bewerben. Im Schnitt werden vier Stipendien pro Hackathon auf Empfehlung einer Fachjury vergeben. Neben der finanziellen Unterstützung erhalten die Geförderten im Rahmen des Stipendiums die Möglichkeit, in Workshops und Coachings für ihr Projekt hilfreiche Skills zu erwerben.

Nachhaltige Ergebnisse: vom Escape-Spiel zur Kunstvermittlungs-App

Wie vielfältig und nachhaltig die Ergebnisse der Coding da Vinci-Hackathons und -Stipendien sein können, zeigen jüngste Veröffentlichungen: Beim Online-Escape-Spiel „Majorelle Mystery“, das auf dem Datenmaterial der Jugendstil-Villa Majorelle in Nancy (Frankreich) basiert, treffen die User auf die ehemaligen Bewohnerinnen und Erbauer der Villa, müssen Rätsel und Aufgaben lösen und erschließen sich so spielerisch die Geschichte des Bauwerks. Die Kunstvermittlungs-App „How to: Spiele zur Kunst“ nutzt Augmented-Reality-Elemente und die eigene kreative Arbeit am Smartphone, um das Schaffen von Künstlern und die Entstehungsprozesse verschiedener Kunstgattungen zu simulieren. Insgesamt sind seit Gründung des Hackathons über 150 digitale Anwendungen auf Basis offener Kulturdaten entstanden. Alle Projekte stehen unter offenen Lizenzen zur Nachnutzung bereit.



Kick-Off von Coding da Vinci Westfalen-Ruhrgebiet 2019, Bildnachweis: CC BY 3.0, Foto: Uwe Grunwald



{ CODING DA VINCI }

FÖRDERUNG UND PROJEKTPARTNER

Die Kulturstiftung des Bundes fördert im Programm Kultur Digital von 2019 bis 2022 bis zu acht Ausgaben des Kultur-hackathons sowie insgesamt 32 Coding da Vinci-Stipendien mit einer

Gesamtsumme von bis zu 1,2 Millionen Euro und kooperiert hierfür mit den Gründerinstitutionen von Coding da Vinci, dem Wikimedia Deutschland e. V., der Deutschen Digitalen

Bibliothek, der Open Knowledge Foundation und dem Forschungs- und Kompetenzzentrum Digitalisierung Berlin (digiS).

MEHR ERFAHREN

→ codingdavinci.de

→ TWITTER
@codingdavinci

#CodingdaVinci

Akademie für Theater und Digitalität

WIE VERÄNDERN DIGITALE

PRAKTIKEN UND TECHNOLOGIEN

DIE SZENISCHEN KÜNSTE?

Mit der Akademie für Theater und Digitalität in Dortmund gibt es für die Theater in Deutschland erstmals einen Ort, der sich der digitalen künstlerischen Forschung, Kooperation sowie Aus- und Weiterbildung des künstlerischen und technischen Personals widmet.



AKADEMIE FÜR THEATER UND DIGITALITÄT

Akademie für Theater und Digitalität, Key Visual

Die Digitalisierung aller Lebensbereiche schreitet stetig voran. Zahlreiche neue Verbindungen zwischen digitaler und analoger Welt entstehen und die digitalen Werkzeuge und Praktiken werden von den Menschen immer selbstverständlicher genutzt. Die Akademie untersucht, wie die Theater auf die Veränderungen durch die Digitalisierung reagieren. Was bedeutet die Digitalisierung für theatrale Erzählweisen und die Theaterproduktion? Welche technischen Erfindungen sind heute wichtig für die Theaterarbeit? Welches digitale Know-how brauchen Theaterschaffende jetzt und in Zukunft? Welche digitalen Werkzeuge können die Theater selbst entwickeln? Sich verändernde Berufsbilder möchte die Akademie ebenso aufgreifen wie die Auswirkungen der neuen Technologien auf die Arbeit mit dem und für das Publikum: Was sind die Themen der Digitalen Moderne? Welche gesellschaftlichen Debatten können in den Theatern durch die Anwendung digitaler Technologien aufgegriffen oder sogar angestoßen werden?

„Wenn die technischen Hilfsmittel ... wirklich in Kontakt treten zu denen, die da spielen, wenn sie Bilder erzeugen und sogar überwältigen, dann begreift man, dass das eine Erweiterung des Theaterbetriebs ist, wie er sich seit dreieinhalbtausend Jahren eben erweitert.“

Marcus Lobbes im Gespräch mit Friedrich Kirschner, Magazin der Kulturstiftung des Bundes, Nr. 33, S. 23

Stipendien als Kern der künstlerisch-digitalen Forschung

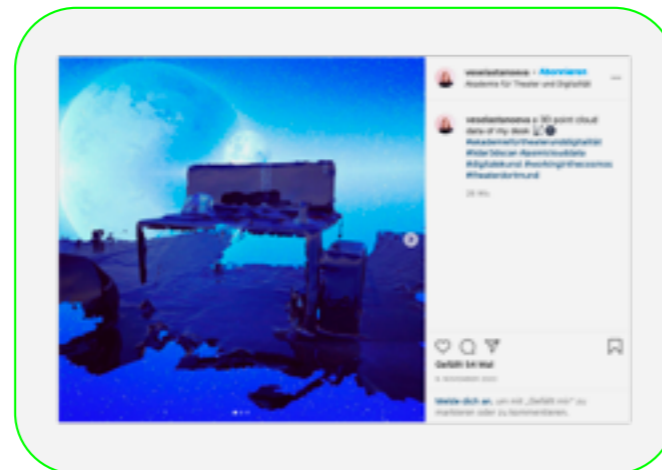
In mehrmonatigen Forschungsaufenthalten können sich die Fellows der einzelnen Förderrunden intensiv mit den Folgen und Möglichkeiten der Digitalisierung für die theatrale Arbeit beschäftigen. Welche Verknüpfungen zwischen Kunst und digitaler Technik können für die Narration und Interaktion in theatralen Räumen fruchtbar gemacht und praktisch umgesetzt werden? Die Stipendien stehen Postgraduierten aus künstlerischen und technischen Bereichen der Darstellenden Künste offen, die in digitalen Methoden (Motion Capturing, Coding, XR, VR, AR, Sensorik, Robotik, Informatik u. a.) forschen und arbeiten.

So untersuchen beispielsweise die (ehemaligen) Fellows Roman Senkl, Nils Corte und Max Schweder in ihrem VR-Theaterprojekt „Das House – Reinventing the Real“, wie digitale Räume von Theatern bespielt werden können und theatrales Erzählen und Co-Präsenz in virtuellen Landschaften funktionieren. Fellow Sarah Buser verknüpft z. B. in „Die andere Stadt – inbetween spaces“ digitale, virtuelle und physische Räume mithilfe Augmented Reality, um unsere Wahrnehmung und Rationalisierung von Realität besser zu verstehen.

Kooperationen und Neubau

Um ihre Arbeit zu präsentieren und voranzutreiben, hat die Akademie bereits zahlreiche Kooperationen mit Kultureinrichtungen und Festivals initiiert, z. B. mit dem Berliner Theatertreffen und dem Festival Performing Arts & Digitalität (PAD). Eine weitere Aufgabe der Akademie ist die thematische Beratung von Festivals, Stadt- und Staatstheatern und anderen Institutionen im In- und Ausland.

Im März 2021 erfolgte der (digitale) Spatenstich für einen Neubau der Stadt Dortmund, der zurzeit eigens für die Akademie auf dem Digital Campus im Hafenviertel Dortmund entsteht und 2022 fertiggestellt sein soll. Der 1.800 Quadratmeter große Bau soll sich als Ort der digitalen künstlerischen Forschung und Ausbildung etablieren und der internationalen und anwendungsbezogenen Erforschung digitaler Technologien für die Darstellenden Künste dienen.



FÖRDERUNG UND PROJEKTPARTNER

Die Kulturstiftung des Bundes fördert im Zeitraum von 2019 bis 2022 insgesamt 54 künstlerische Forschungsstipendien an der Akademie für Theater und Digitalität mit insgesamt 1 Million Euro. Die Akademie für Theater und Digitalität Dortmund wurde

2019 formalrechtlich als sechste Sparte des Theater Dortmund gegründet. Sie ist eine Initiative des Theater Dortmund, des Landes NRW und der Stadt Dortmund und entstand in Kooperation mit dem Deutschen Bühnenverein, der Deutschen Theater-

technischen Gesellschaft und der Fachhochschule Dortmund.

MEHR ERFAHREN

- theater.digital
- TWITTER
@Theaterdigital
- INSTAGRAM
theater.digital
- FACEBOOK
theater.digital
- #ATDFellows

Impressum

Herausgeberin
Kulturstiftung des Bundes

Team Kultur Digital:
Wissenschaftliche
Mitarbeit

Vertretungsberechtigter
Vorstand:
Hortensia Völckers
und Kirsten Haß
Franckeplatz 2
06110 Halle (Saale)

Julia Mai,
Marie-Kristin Meier

Kommunikation
Juliane Köber

Sachbearbeitung
Sarah Holstein

Redaktion und Konzeption
Diana Keppler,
Juliane Köber,
Julia Mai

Gestaltung
BOROS,
Sabine Hoffmann

Titelmotiv
project75.net,
Paulina Raszeja
& Paul Rascheja



Gefördert von



[kulturstiftung-bund.de/
kulturdigital](https://kulturstiftung-bund.de/kulturdigital)

#KulturDigital

Halle (Saale) 2021

Gender-Hinweis
Die Kulturstiftung des Bundes verwendet in unsystematischer Abfolge mal die grammatisch männliche und mal die grammatisch weibliche Form bei personenbezogenen Substantiven im Plural. Im Interesse der Barrierefreiheit verzichten wir darauf, Sonderzeichen als Ausdruck einer gendergerechten Sprache zu nutzen. Wir legen Wert darauf, dass in allen Fällen Menschen jedweden Geschlechts gemeint oder angesprochen sind. In Texten, deren Autorschaft namentlich gekennzeichnet ist, entscheiden die jeweiligen Autorinnen und Autoren über die von ihnen bevorzugte Darstellungsform.

