

Ku/tur
Digita/

DIGITAL LAB #2

**_AKADEMIE
IM FONDS DIGITAL**
14. und 15. Juni 2021

kulturstiftung-bund.de/kulturdigital
#KulturDigital #FondsDigital

KULTURSTIFTUNG
DES
BUNDES

PROGRAMM

MONTAG,
14.06.2021

10:00

Begrüßung

— HORTENSIA VÖLCKERS
Künstlerische Direktorin der
Kulturstiftung des Bundes

Lightning Talks:

Zusammenarbeit und Co-Creation

— RUANGRUPA, Team der documenta 15,
Kassel & Jakarta
— DR. CHRISTINA HORVATH,
University of Bath
— PROF. SARAH KENDERDINE,
Eidgenössische Technische Hochschule
(EPFL) Lausanne

Im Anschluss Q&A

Moderation: KATJA BIGALKE

11:15

Workshop für Fonds Digital Projekte

— Für die Nutzer*innen. Design Thinking
als Tool für Co-Creation (Dark Horse)

15:00

Digitales Sofa: Interdisziplinäre Zusammenarbeit und Co-Creation. Erfahrungen aus szenischen Künsten und Games

— Gesprächsrunde mit
EVA MEYER-KELLER (Künstlerin),
OMSK Social Club Berlin, CHRISTIAN
STEIN und THOMAS LILGE (gamelab
Berlin)

Moderation: KATJA BIGALKE

& JOANNA POPE

16:00

Lightning Talks:

Co-Creation am Beispiel Gaming

— RUTH CATLOW,
Furtherfield Gallery London
— MAXIME DURAND,
Ubisoft Montréal, Kanada
— HYPHEN-LABS, interaction studio,
London

Im Anschluss Q&A

Moderation: JOANNA POPE

17:00

Time to Unbox:

Abendveranstaltung für den Fonds Digital von und mit Studio Kalleinen, Helsinki

DIENSTAG,
15.06.2021

10:00

Beginn und Einführung in Tag 2

Lightning Talks: Co-Creation – Erfahrungen aus internationalen Digitalprojekten

— DR. ANDREA SCHOLZ & PROF. DR.
MARIAN DÖRK, Ethnologisches
Museum Berlin & Fachhochschule
Potsdam
— DR. ANNE LUTHER,
Digital Benin Projekt
— ASNATH PAULA KAMBUNGA,
Universität Aarhus

Im Anschluss Q&A

Moderation: KATJA BIGALKE

11:15

Parallele Workshops für Fonds Digital Projekte

— Co-Creation & Digitale Partizipation:
Alle entscheiden – Zum Zeitalter der
digitalen Partizipation (Dark Horse)
— Visitor Box. Gamifiziertes Tool für
Co-Creation (PROF. DR. KATHARINA
LORENZ)

15:00

Digitales Sofa: Künstlerische Co-Creation mit Künstlicher Intelligenz

— Gesprächsrunde mit TINA SAUERLÄNDER
& PEGGY SCHOENEGGE (peer to
space), LATURBO AVEDON (Avatar
artist & curator), BJÖRN LENGERS
& MARCEL KARNAPKE (CyberRäuber)

Moderation: KATJA BIGALKE

& JOANNA POPE

16:00

Digitales Sofa: Co-Creation im Fonds Digital

— Gesprächsrunde mit ALAIN BIEBER
(Künstlerischer Leiter, NRW-Forum
Düsseldorf), DR. DOREEN MÖLDERS
(Leiterin, LWL Museum für Archäologie
Herne), STEFANIE GREIMEL (Projekt-
leiterin, Berliner Ensemble) und
JOSCHA NEUMANN (Projektleiter,
Komische Oper Berlin)

Moderation: KATJA BIGALKE

17:00

Ende und Ausklang im Foyer

Digital Lab #2 –
Akademie
im Fonds Digital

Eine Veranstaltung im Programm

Ku/tur
Digita/

**KULTURSTIFTUNG
DES
BUNDES**

Gefördert von



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

MONTAG,
14.06.2021

11:30

Special Preview: new world dis/order

— Gespräch zum Diskursprogramm
des Werkleitz Festival 2021 mit
SANDRA NAUMANN & PETER ZORN,
Halle (Saale)

PROGRAMM

14. Juni 2021, 10:00 – 11:15 Uhr

LIGHTNING TALKS: ZUSAMMENARBEIT UND CO-CREATION

Nongkrong

**RUANGRUPA, KÜNSTLERKOLLEKTIV,
KÜNSTLERISCHE LEITUNG DER DOCUMENTA 15, KASSEL & JAKARTA**

Das Künstlerkollektiv ruangrupa spricht in diesem Impulsvortrag über Kollektivität, lokale Zusammenhänge und die scheinbar nicht existierende Grenze zwischen Künstlerinnen und Kuratoren und reflektiert den eigenen besonderen Ansatz, die gemeinsam genutzten Ressourcen in die digitale Welt zu übertragen. *Nongkrong* – hängt mit ihnen ab und erlebt, dass sie buchstäblich nur ein paar Klicks entfernt sind!

Wie wird Co-Creation tatsächlich zur inklusiven Praxis?

DR. CHRISTINA HORVATH, UNIVERSITY OF BATH

Dieser Impulsvortrag widmet sich dem Potenzial von Co-Creation, um inklusive kollaborative Prozesse zu fördern. Ausgangspunkt ist die Definition von Co-Creation als demokratische und egalitäre kunstbasierte Praxis der Wissensproduktion. Wir untersuchen zunächst die Hauptvorteile, die diese Methode für die verschiedenen Mitwirkenden bietet. Anschließend durchleuchten wir einige der häufigsten Herausforderungen, wenn im Zuge des Arbeitsprozesses Partner mit unterschiedlichen Motivationen, Arbeitsmethoden, kollaborativen Strategien und Machtansprüchen zusammenkommen. Anhand ausgewählter Projektbeispiele mit Wissenschaftlerinnen, Künstlern, Aktivistinnen, politischen Entscheidungsträgern und anderen staatlichen Vertretern werden häufig auftretende Kommunikationsprobleme beleuchtet und Strategien vorgestellt, mit denen Machtungleichgewichte entschärft und Differenzen verhandelt werden können.

Digitale Museologie – Codierung der ‚Gesamtumgebung‘ **PROF. SARAH KENDERDINE, EIDGENÖSSISCHE TECHNISCHE HOCHSCHULE LAUSANNE (EPFL)**

Dieser Impulsvortrag beschäftigt sich mit der Arbeit des Labors für experimentelle Museologie, einer transdisziplinären Initiative an der Schnittstelle von bildgebenden Technologien, immersiver Visualisierung, visueller Analytik und digitaler Ästhetik. Im Rahmen der Digitalen Museologie widmet sich das Labor der Forschung aus wissenschaftlicher, künstlerischer und humanistischer Perspektive. Der Vortrag untersucht, wie mechanistische Beschreibungen in Datenbanklogik ersetzt und Rechenvorgänge räumlich erfahrbar gemacht und materialisiert werden können. Ein solches Framework vereint Künstliche Intelligenz mit Data Curation, Ontologie mit Visualisierung und Gemeinschaft mit körperhafter Partizipation durch immersive und interaktive Schnittstellen.

14. Juni 2021, 16 – 17 Uhr

LIGHTNING TALKS: CO-CREATION AM BEISPIEL GAMING

Live-Action-Rollenspiel in der Kunstforschung – Co-Creation und ernsthafter Schein

RUTH CATLOW, FURTHERFIELD GALLERY LONDON

LARP (Live-Action Art Research Role-Play) von Furtherfield untersucht und testet die lokalen und globalen Konsequenzen fortschrittlicher Technologien für menschliche und mehr als menschliche Interessen. Ein Live-Action-Rollenspiel oder LARP ist ein immersives Spiel, bei dem die Teilnehmenden Charaktere spielen, die miteinander interagieren, um Ziele in einer fiktiven Umgebung zu verfolgen. LARP ist ein einzigartiger Hybrid, der Co-Creation, Kunst und Forschung miteinander verknüpft. Die entstehenden künstlerischen Spiele bringen Menschen verschiedener Hintergründe zusammen, fördern die Produktion von Peer-Wissen und dienen als kollaborative Scheinwelten für tiefgründige, fundierte Forschung.

Unterhaltung trifft auf Bildung – Zusammenarbeit bei der Discovery Tour von Ubisoft

MAXIME DURAND, WORLD DESIGN DIRECTOR, UBISOFT MONTRÉAL, CANADA

Videospiele bieten eine einmalige interaktive Umgebung und sind zugleich ein neues Bildungsmedium. Maxime Durand erklärt, wie der Spieleentwickler Ubisoft die beiden Welten der Wissenschaft und digitalen Unterhaltung zusammenführte, um die ‚Discovery Tour‘ zu kreieren, ein Pionierprodukt für Lernspiele. Durand ist Historiker von Beruf, Spieledesigner aus Erfahrung und ein aktives Mitglied der akademischen Gemeinschaft mit Expertise in spielbasiertem Lernen und digitalem Kulturerbe.

Keine scharfen Kanten (Surfen auf dem K-Hole der Co-Creation)

HYPHEN-LABS, INTERACTION STUDIO, LONDON

Wenn wir von einer vorgestellten Vergangenheit zur dazugehörigen Zukunft übergehen, müssen wir uns neue Strukturen vorstellen, die verschiedene fluide Identitäten akzeptieren. Um über die Illusion einer Co-Kreativität hinauszugehen, die uns die Kunst oder institutionelle Räume versprechen, müssen wir unsere eigenen organisatorischen Vorgaben herausfordern und prüfen, besonders wenn wir innerhalb kapitalistischer Rahmenbedingungen arbeiten, z. B. jenen von Eigentum, Bezahlen, Haften, bestimmten Rollen und Verantwortlichkeiten. Wann werden aus Organisationen Organismen? Um zukünftige Unternehmen und Organisationen zu co-kreieren, müssen bereits Wohnhäuser diverse (Rasse / Gender / Fähigkeiten / Alter / Weltanschauung etc.) Gruppen von Menschen widerspiegeln, die dort zusammenleben. Tiefgehendes

Engagement und Beständigkeit können ein Experimentieren zulassen, das gleichzeitig digitale und physische Nähe verstärkt. Co-Creation bedeutet, eine epistemische Polarisierung zu vermeiden durch bejahende Praktiken und eine disziplinierte Erweiterung des ‚Wir‘. Unser gemeinsames Überlebensinteresse bringt uns zusammen, wie also können wir die Privatisierung unserer Zukunft zurückweisen? Wie können wir der Co-Creation eine wirksame Stimme verleihen?

15. Juni 2021, 10:00 – 11:15 Uhr

LIGHTNING TALKS: CO-CREATION – ERFAHRUNGEN AUS INTERNATIONALEN DIGITALPROJEKTEN

Co-Design in einer transdisziplinären und transkulturellen Projektumgebung – erste Erkenntnisse aus dem Projekt „Amazonien als Zukunftslabor“

**DR. ANDREA SCHOLZ, ETHNOLOGISCHES MUSEUM BERLIN
& PROF. DR. MARIAN DÖRK, FACHHOCHSCHULE POTSDAM**

Ausgehend von unseren Erfahrungen aus dem Projekt Geteiltes Wissen (2015–2020), das das Ethnologische Museum Berlin gemeinsam mit indigenen Partnern Amazoniens organisierte, haben wir eine neue kollaborative Design- und Forschungsmethode entwickelt, die das Ziel hat, institutionelle Grenzen zu überwinden und verschiedene Arten von Wissen zu verknüpfen. In diesem Gespräch teilen wir unsere ersten Ergebnisse und Erkenntnisse aus der gemeinsamen Remote-Arbeit, z. B. aus Data-Mapping-Workshops, iterativen Interface-Design-Projekten und transdisziplinären Lesegruppen, und unsere Pläne für On-Site-Workshops in Zusammenarbeit mit der Gemeinschaft der Kuikuro am Oberen Xingú.

Digitales Benin – Museumsdaten verbinden

DR. ANNE LUTHER, PROJEKT DIGITALES BENIN

Das Projekt Digitales Benin wird die weltweit verstreuten Kunstwerke aus dem ehemaligen Königreich Benin digital vereinen. Als einzigartiges Wissensforum wird es in den nächsten zwei Jahren Objektdaten und dazugehöriges Dokumentationsmaterial aus Sammlungen weltweit zusammentragen und den lang ersehnten Überblick über die im 19. Jahrhundert geplünderten Kunstwerke des Königreichs über eine Online-Plattform verschaffen. In dieser Präsentation wird das Projekt und die erste Arbeitsphase vorgestellt, in der wir die internationale Museumslandschaft hinsichtlich der verschiedenen Formen und Formate der Datenspeicherung und -veröffentlichung erkunden.

Kritik: Co-Creation als Praxis

ASNATH PAULA KAMBUNGA, UNIVERSITÄT AARHUS

Asnath Paula Kambunga konzentriert sich in diesem Gespräch auf die Kritik an Co-Creation als Praxis und greift dabei Perspektiven des ontologischen Designs und der Dekolonisierung der Designpraxis auf. Sie liefert Beispiele, die auf ihrer Erfahrung mit dem Co-Design von Ausstellungen interaktiver und virtueller Realitäten mit namibischen Jugendlichen basieren.

IMPRESSUM

Veranstaltungs- organisation

hahnlive GmbH
Westwerk
Karl-Heine-Straße 91
04229 Leipzig
www.hahnlive.de

Kuratorin

Yvonne Zindel

Gestaltung

[BOROS](#)

Gestaltung Titelmotiv

[project75.net](#), Paulina Raszeja &
Paul Rascheja

Kulturstiftung des Bundes

Julia Mai
Wissenschaftliche Mitarbeit
Kultur Digital
julia.mai@kulturstiftung-bund.de

[kulturstiftung-bund.de/
kulturdigital](http://kulturstiftung-bund.de/kulturdigital)
#KulturDigital
#FondsDigital

Juliane Köber
Kommunikation
Kultur Digital
[juliane.koeber@kulturstiftung-
bund.de](mailto:juliane.koeber@kulturstiftung-bund.de)