

# DIGITAL LAB #3

**AKADEMIE  
IM FONDS DIGITAL**

*11.–12. Oktober 2022*

*HALLE 14 in Leipzig*

# PROGRAMM

## DIENSTAG, 11. 10. 2022

12:00

### Einlass

13:00

### Begrüßung

— HORTENSIA VÖLCKERS  
Künstlerische Direktorin der  
Kulturstiftung des Bundes

### Lightning Talks •

#### Visionen für ein Digital Mindset

— *Digging into history for the future's sake.  
Where does our thinking about technology come from?*

LORENA JAUME-PALASI,  
The Ethical Tech Society, Berlin

— *Layering Realities: Can speculative reimagining save us from ourselves?*

ASHLEY BACCUS-CLARK,  
Künstlerin und Wissenschaftlerin,  
Los Angeles

— *Y THOUGH? Über grundlegende  
Motivationen und Zielsetzungen in  
Transformationsprozessen*  
FRIEDRICH KIRSCHNER, Regisseur  
und Software-Entwickler, Berlin

Moderation: KATJA BIGALKE  
In englischer Sprache

14:00

### PANEL 1 •

#### Welches Digital Mindset brauchen Kultureinrichtungen?

Mit LORENA JAUME-PALASI,  
ASHLEY BACCUS-CLARK,  
FRIEDRICH KIRSCHNER,  
KATJA GRAWINKEL-CLAASSEN  
und ANTJE SCHMIDT

Moderation: KATJA BIGALKE  
In englischer Sprache

15:00

### Kaffeepause

16:00

### PROTOTYPING WORKSHOPS \*

— #1 *Prototyping\_Arbeitsweisen:*  
*Ein analog-digitales LARP zu Arbeitsweisen in postdigitalen Kulturinstitutionen*  
NUSHIN YAZDANI, ULLA HEINRICH,  
DGTLM FMNSM

— #2 *Prototyping\_Communities:*  
*Das Publikum neu denken*  
EILEEN WAGNER, UX Designerin

— #3 *Prototyping\_Räume:*  
*Digitalität als Interface*  
GLORIA SCHULZ, Digital Artist

18:00

### Abendessen

19:00

### Table Talks / Projekte Show Case

Mit Beiträgen aus Fonds Digital Projekten  
sowie von GLORIA SCHULZ, REGINA  
ROSSI, KEIKEN, VANESSA A. OPOKU  
und CITYSCIENCELAB HAMBURG

21:30

### Offener Ausklang

## MITTWOCH, 12. 10. 2022

10:00

### Begrüßung

— JULIA MAI, Wissenschaftliche  
Mitarbeiterin Kultur Digital

### Lightning Talks •

#### Visionen für Digital Complicity

— *A Tech Power Play?*  
*Digitalisation and the Arts*  
NAKEEMA STEFFLBAUER,  
Technicolor und FrauenLoop, Berlin  
im Anschluss Q&A

— *Wie das Metaverse unsere Wahrnehmung von Realität durchdringt*  
KEIKEN, collaborative practice, London  
im Anschluss Q&A

Moderation: KATJA BIGALKE  
In englischer Sprache

11:00

### PROTOTYPING WORKSHOPS 2

Fortsetzung von Tag 1

13:00

### Mittagspause

14:00

### Erste Einblicke in die Evaluation des Fonds Digital

Gespräch mit dem Team von EVALUX

14:30

### PANEL 2

#### PROTOTYPING FUTURES: Welche Kompliz:innen brauchen Kultureinrichtungen?

Abschlussdiskussion mit GLORIA SCHULZ,  
ULLA HEINRICH, ELLEN BLUMENSTEIN,  
ANNA TEUWEN, MIRJAM WENZEL

Moderation: KATJA BIGALKE

15:30

### Verabschiedung / Ausklang

### Digital Lab #3 – Akademie im Fonds Digital

Eine Veranstaltung im Programm

# Ku/tur Digita/

KULTURSTIFTUNG  
DES  
BUNDES

Gefördert von



Die Beauftragte der Bundesregierung  
für Kultur und Medien

- Paralleler Livestream auf dem YouTube-Kanal der Kulturstiftung des Bundes
- \* Die Workshops finden jeweils zweitägig statt

# DIGITAL LAB #3

## Prototyping Futures – Digitalität als Kulturpraxis

### **PROGRAMM**

Digitalität als Kulturpraxis ist nicht (nur) eine Frage von Technologien, sondern immer auch eine nach Hierarchien, ethischer Verantwortung, sozialen Konventionen und Interaktionsmöglichkeiten, die es im Kontext künstlerischer Praxis zu hinterfragen gilt.

Unter dem Titel „Prototyping Futures“ lädt das Digital Lab #3 dazu ein, die bisher im Fonds Digital gesammelten Erfahrungen zu reflektieren und neue digitale Praktiken aus Kunst, Wissenschaft und Politik kennen zu lernen. Gemeinsam werden Visionen für (post-)digitale Kulturräume der Zukunft entwickelt und Bedarfe für eine nachhaltige Veränderung der Institutionen und Arbeitsweisen diskutiert.

11. Oktober 2022

### **LIGHTNING TALKS: VISIONEN FÜR EIN DIGITAL MINDSET**

Digging into history for the future's sake:  
Woher kommt unser Denken über Technologie?

**LORENA JAUME-PALASI, THE ETHICAL TECH SOCIETY**

Warum sind Roboter, die in Schulen oder in Krankenhäusern zum Einsatz kommen, meist weiß? Warum sind die Stimmen von Alexa und Siri standardmäßig weiblich? Warum konzentrieren wir uns darauf, Prozesse zu optimieren, anstatt sie widerstandsfähiger zu machen? Um zu verstehen, unter welchen Prämissen Technologie aktuell entwickelt wird, müssen wir in der Denk- und Wissenschaftsgeschichte zurückreisen. Wir müssen die Bedeutung der Idee des Menschlichen und der Wissenschaft und Konzepte wie Rationalität, Universalität, Optimierung und Effizienz betrachten. Nur so können wir verstehen, wie aktuelle technologische Entwicklungen sozial und wirtschaftlich eingebettet sind – und wie man sich von alten Mustern lösen kann.

*Lorena Jaume-Palasi* ist Gründerin mehrerer NGOs, darunter IGF Academy und Algorithm-Watch. In ihrer aktuellen Forschung beschäftigt sie sich mit öffentlichen Interessen und Machtpraktiken an der Schnittstelle von Technologie, Ethik und Regulierung. 2020 wurde sie von der spanischen Regierung in den Nationalrat für Künstliche Intelligenz berufen und 2021 in das International Advisory Board des Panel for the Future of Science and Technology (STOA) des Europäischen Parlaments. Sie ist ehemaliges Mitglied der High Level Expert Group on Artificial Intelligence der Europäischen Kommission.

# Layering Realities: Kann uns eine spekulative Neuinterpretation vor uns selbst retten?

**ASHLEY BACCUS-CLARK, KÜNSTLERIN UND WISSENSCHAFTLERIN**

Es gibt wenig Grund, den derzeitigen Zustand unserer Welt zu befürworten. Mit Hoffnung in die Zukunft zu schauen, kann sich leichtsinnig anfühlen. Aber bedeutet das, wir sollten damit aufhören, uns bessere Möglichkeiten vorzustellen? Speklatives Design und World Building bieten dynamische Plattformen, die uns bei der Vorstellung helfen, wie radikal inklusive Zukünfte aussehen können. Offen bleibt die Frage, wer diese zukünftigen Welten gestaltet und wie sie sich von der gegenwärtigen Welt unterscheiden. Indem wir das Potenzial von Koproduktion und World Building in die globalen Gemeinschaften hineinbringen, entstehen Spielräume, um den Leitfaden der Menschheit neu zu schreiben. Der Gedanke eines „Theaters des Geistes“ wird hier lebendig. Gibt es einen interessanteren Ort, um die Reise der Spekulation zu beginnen, als die Verbindung zwischen Geist und Gehirn?

Die in Los Angeles ansässige Molekular- und Zellbiologin und multidisziplinäre Künstlerin *Ashley Baccus-Clark* bedient sich der Neuen Medien und des Storytelling, um Themen wie Deep Learning, Kognition, Erinnerung, Herkunft, Trauma und Glaubenssysteme zu erforschen. Sie wird derzeit von Mssng Peces vertreten, ist Ida Ely Rubin Artist in Residence am MIT Center for Art, Science & Technology und war 2019 United States Artist Fellow in Media. Sie arbeitet regelmäßig mit Hyphen-Labs. Zusammen haben sie *NeuroSpeculative AfroFeminism* (NSAF) geschrieben und produziert, das 2017 beim Sundance Film Festival uraufgeführt und nachfolgend unter anderem bei SXSW und dem Tribeca Film Fest (Jury Honorable Mention) gezeigt wurde.

# Y THOUGH? Über grundlegende Motivationen und Zielsetzungen in Transformationsprozessen

**FRIEDRICH KIRSCHNER, REGISSEUR UND SOFTWARE-ENTWICKLER, BERLIN**

Im Zuge der Vielfalt an Herausforderungen, mit denen sich Kulturinstitutionen konfrontiert sehen, ist eine konservierende kulturelle Haltung nur mühsam mit der Veränderung von Arbeits- und Kommunikationsprozessen in Einklang zu bringen. Der Übergang von einer konservierenden zu einer lebendigen und dadurch auch ein Stück weit nicht kontrollierbaren Kultur beschreibt dabei eine der größten Herausforderungen.

*Friedrich Kirschner* ist Regisseur und Software-Entwickler. Er nutzt Interaktionismus als theoretische und Videospiele als technologische Grundlage für partizipative Gesellschaftssimulationen. Seine Arbeiten sind auf zahlreichen internationalen Festivals und Ausstellungen gezeigt worden, unter anderem im American Museum of the Moving Image, der Seoul Media Art Biennale und dem Ars Electronica Festival. 2018 gründete er den Masterstudiengang Spiel und Objekt an der HfS Ernst Busch in Berlin.

# PANEL 1 – Welches Digital Mindset brauchen Kultur- einrichtungen?

**LORENA JAUME-PALASI, ASHLEY BACCUS-CLARK, FRIEDRICH KIRSCHNER,  
KATJA GRAWINKEL-CLAASSEN UND ANTJE SCHMIDT**

Das Panel widmet sich der Frage nach der Bedeutung und gemeinsamen Ausgestaltung eines „Digital Mindsets“ und bezieht dabei zwei Perspektiven aus Fonds Digital-Projekten mit ein.

*Katja Grawinkel-Claassen* studierte Medien- und Kulturwissenschaft in Düsseldorf und Potsdam. Seit 2012 ist sie Dramaturgin am FFT Düsseldorf. Von 2007 bis 2012 arbeitete sie mit der deutsch-schweizerischen Theatergruppe Schauspiel International zusammen und schrieb für verschiedene Zeitungen und fürs Radio. Sie hatte Lehraufträge u.a. an der Kunstakademie Düsseldorf, Universität zu Köln und an der Universität Düsseldorf.

*Dr. Antje Schmidt* ist Kunsthistorikerin und wissenschaftliche Mitarbeiterin am Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg. Als Leiterin Digitale Strategie geht es ihr darum, wie die digitalisierten Sammlungsbestände für unterschiedliche Bedürfnisse sichtbar, einfacher zugänglich und relevanter gemacht werden und neue Perspektiven auf die Objekte mit eingebunden werden können. Zusammen mit ihren Kolleg:innen arbeitet sie daran, eine nachhaltige digitale Museumspraxis zu etablieren, die alle Bereiche des Museums umfasst und neue Formen des Zusammenarbeitens erprobt.

## Workshop #1 Prototyping\_Arbeitsweisen: Ein analog-digitales LARP zu Arbeitsweisen in postdigitalen Kulturinstitutionen

**NUSHIN YAZDANI, ULLA HEINRICH, DGTL FMNSM**

In unserem Workshop wollen wir uns gemeinsam über mögliche und notwendige Arbeitsweisen in und mit postdigitalen Kultur- und Kunstinstitutionen austauschen, auf Grundlage der Erfahrungen, die wir in den letzten Pandemie-Jahren und in den Fonds Digital-Projekten gemacht haben. Dafür werden wir mit euch im Rahmen eines LARP (Live Action Role Play) zusammenkommen. Ihr seid dazu eingeladen, aus eurer gewohnten Position, die ihr sonst in Expert:innenrunden einnehmt, herauszutreten und eine neue Rolle einzunehmen. Dafür bekommt ihr von uns kleine Charaktere und ein Quest zugeordnet, von dem die anderen nichts wissen und die ihr in den Prozess einbringen werdet. Natürlich sind Outfits ein wichtiges Element in so einem Spiel, wer Lust hat, ist hier absolut dazu eingeladen, Aesthetics, Make-Up und Accessoires mitzubringen (Alles kann, nichts muss!).

*Ulla Heinrich* (no pronouns) ist Kulturvermittler\*in, Kurator\*in und Kulturmanager\*in sowie Geschäftsführer\*in des Missy Magazines. Von 2015–2018 hat Ulla in HELLERAU – Europäisches Zentrum der Künste als Leiter\*in der digitalen Kommunikation, Mitarbeiter\*in des Intendanten und Leiter\*in für Sonderprojekte gearbeitet. Als Musikkurator\*in und Booker\*in gestaltet Ulla Konzerte und Festivals und ist u.a. für den Musikfonds in Jurys tätig. Ulla ist außerdem Initiator\*in, Kurator\*in und Produzent\*in des Kollektivs *DGTL FMNSM*, dessen Festival seit 2016 stattfindet und sich mit den emanzipatorischen Potentialen von Technologie aus queer-feministischer und intersektionaler Perspektive beschäftigt.

*Nushin Yazdani* ist Transformationsdesignerin, Bildungsreferentin und Künstlerin. Sie forscht an der Schnittstelle von Machine Learning, Design Justice und intersektionalen feministischen Praktiken und schreibt über die Unterdrückungssysteme der Gegenwart und die Möglichkeiten gerechter und freier Zukünfte. Nushin ist die Mitbegründerin der KI-Forschungs-, Kunst- und Advocacyplattform Dreaming Beyond AI. Mit dem queer-feministischen Kollektiv *DGTL FMNSM* kuratiert und organisiert sie Community-Veranstaltungen an der Schnittstelle von Technologie, Kunst und Design.

## Workshop #2 Prototyping\_Communities: Das Publikum neu denken

**EILEEN WAGNER, UX DESIGNERIN**

User Experience Design (UX) bietet eine neue Herangehensweise für Besucher:innenforschung im Kulturbereich. Mit Methoden und Beispielen aus dem UX-Bereich wird das Publikum definiert und in der Gestaltung einbezogen. Wir entwickeln Prototypen und stellen unterschiedliche Erfahrungen dar. Die Auswertung ist eng mit Ideenentwicklung verbunden und Lösungsansätze werden spielerisch ausprobiert. Dabei hinterfragen wir, welche Communities nicht genug einbezogen werden und welche Machtstrukturen in einem Design-Prozess herrschen.

*Eileen Wagner* arbeitet als freie UX-Designerin im Software-Bereich. Sie unterstützt vor allem gemeinnützige Organisationen bei der Konzeption und Umsetzung von UX-Strategien. Bis 2021 war sie Programmdirektorin des Design-Kollektivs Superbloom\* und davor setzte sie sich für Offenes Wissen und Partizipation bei der Open Knowledge Foundation Deutschland ein. Insgesamt hat sie mehr als 70 Projekte als Coach und Beraterin begleitet.

## Workshop #3 Prototyping\_Räume: Digitalität als Interface

**GLORIA SCHULZ, DIGITAL ARTIST**

Welche Potentiale birgt die Verknüpfung von analogen und digitalen Räumen für Kulturinstitutionen? Welche erweiterten Zugänge ermöglichen sie, für neue Publikumsgruppen, aber auch für neue Gestaltungsweisen und Wahrnehmungssituationen? Ausgangspunkt des Workshops soll zunächst der Erfahrungsaustausch und eine Expedition in bestehende digitale Räume von Kulturinstitutionen sein. Durch das Erproben von Tools, Strukturen und Methoden befragen wir Bedarfe und entwickeln Visionen für nachhaltige, virtuelle Begegnungsräume. Mithilfe von Prototypen gestalten wir hybride Raumkonzepte, experimentieren mit unterschiedlichen Plattformen und beschäftigen uns mit World Building.

*Gloria Schulz* (she/dey or no pronouns) ist Digital Artist aus Hamburg und Berlin. Als Visuelle Hacker:in erschafft Gloria immersive Illusionsräume virtuell und hybrid. Aktuelle Arbeiten bewegen sich an der Schnittstelle von neuen digitalen Technologien und Performances – es entstehen Formate für Live-Erlebnis in VR, AR, XR und Web.

# Table Talks / Projekte Show Case

Das Format „Tabletalks“ ermöglicht den Teilnehmenden künstlerische, technische und partizipative Visionen miteinander zu teilen und in den Austausch zu kommen: Als offenes Begegnungsformat bietet ein dynamisches Projekte-Show Case informelle Gelegenheiten für Einblicke in künstlerische Projektansätze und praktischen Input. Vertreter:innen von Fonds Digital-Projekten und eingeladene Künstlerinnen präsentieren spezifische und praktische Zugänge zu den Themen Digitale Communities, Co-Creation und hybride Räume anhand eines konkreten Projektes. In Form von Tischgesprächen, Videoinputs, Work-In-Progress-Präsentationen oder künstlerischen Versuchsaufbauten werden Einblicke in die jeweiligen Arbeitsweisen gegeben, digitale Prototypen vor Ort spielerisch erprobt und künstlerische Fragestellungen diskutiert.

12. Oktober 2022

## **LIGHTNING TALKS: VISIONEN FÜR DIGITAL COMPLICITY**

### **A Tech Power Play? Digitalisierung und die Künste NAKEEMA STEFFLBAUER, TECHNICOLOR UND FRAUENLOOP**

Ob Hologramme oder Deepfakes, synthetisches Audio oder Avatare – Visionen einer hyperrealistischen Welt sind allgegenwärtig. Doch die Digitalisierung von auditiven, visuellen oder kombinierten sensorischen Inhalten wirft Fragen nach Macht und Teilhabe auf. Wenn menschliche Erfahrungen digital vermittelt – oder vollständig konstruiert – werden, wer führt dann Regie und wer wird zum passiv Betrachtenden? Gibt es in den Künsten besondere Überlegungen zur Integration von Technologie hinsichtlich ihrer sozialen Auswirkungen? Sollte es sie geben?

*Dr. Nakeema Stefflbauer* ist Expertin für Softwarebereitstellung und war für die digitale Transformation von Unternehmen in den USA und Europa verantwortlich. Ihre Expertise in der Frühphase der digitalen Produktentwicklung ist gepaart mit einem Fokus auf algorithmischer Gerechtigkeit, Inklusion und Fairness. Sie ist Gründerin und CEO von FrauenLoop, einer Berliner Non-Profit-Organisation, die Frauen Programmierkenntnisse vermittelt. Als Atomico-Angel-Investorin berät und investiert sie in Startups, die nachhaltige innovative Tech-Lösungen entwickeln.

# Wie das Metaverse unsere Wahrnehmung von Realität durchdringt

**KEIKEN, COLLABORATIVE PRACTICE, LONDON**

Die Praxis der Digital Natives hat sich sowohl in der physischen als auch in der virtuellen Welt organisch entwickelt. In ihrem Lightning Talk stellen Keiken vor, wie sie gemeinsam Metaverse-Welten imaginieren und aufbauen, um neue Strukturen und Existenzweisen zu simulieren und mögliche Zukünfte zu testen. Keiken erkundet, wie ihre Methodik des World Buildings es ihnen ermöglicht, sowohl innerhalb des Metaverse zu arbeiten, als es sich auch vorzustellen. Im Metaverse können sie Architekt:innen und Kollaborateure der Zukunft sein. Keiken wird eigene Ideen über zukünftige Technologien präsentieren und vorstellen, wie das Metaverse unsere Wahrnehmung der Realität und alles, was wir kennen, auf den Kopf stellen kann.

*Keiken* ist ein in London und Berlin ansässiges kollaboratives Künstler:innenkollektiv, das 2015 von Tanya Cruz, Hana Omori und Isabel Ramos gegründet wurde. Der Name des Kollektivs leitet sich vom japanischen Wort für Erfahrung ab, die gelebte Erfahrung steht als Idee im Zentrum ihrer Praxis. Keiken erschafft spekulative Welten durch Filme, Gaming, Installationen, Extended Reality (XR), Blockchain und Performance.

## PANEL 2 PROTOTYPING FUTURES: Welche Kompliz:innen brauchen Kultureinrichtungen?

**GLORIA SCHULZ, ULLA HEINRICH, ELLEN BLUMENSTEIN, ANNA TEUWEN, MIRJAM WENZEL**

Zum Abschluss des Digital Labs #3 blicken wir auf die Verschränkung von Macht und Kollaboration für zukunftsweisende digitale Praktiken. Ausgehend von dem Thema der digitalen Kompliz:innenschaft werden Potentiale und Herausforderungen befragt: Wie können Kulturbetriebe unabhängig von problematischen Technologien digitaler Großkonzerne agieren? Welche neuen Kompliz:innen, Fähigkeiten und Strukturen brauchen sie dafür? Welche Chancen birgt die Zusammenarbeit mit digitalen Communities? Die eingeladenen Kompliz:innen aus digitalen Feldern skizzieren die Ergebnisse der Prototyping Workshops und diskutieren zusammen mit Vertreter:innen aus Fonds Digital-Projekten über ihre Visionen für digitale Kompliz:innenschaft im Kulturbetrieb.

*Ellen Blumenstein* ist Direktorin von Imagine the City in Hamburg, das kulturelle Anliegen mit Stadtentwicklungsprozessen verzahnt und Kunst einer diversen Öffentlichkeit zugänglich macht. Parallel begleitet sie die Entwicklung des Berliner Spreeparks als kuratorische Beraterin, moderiert den Podcast „Kunst und Zeit“ mit dem Gründungsdirektor des documenta-Instituts, Heinz Bude, und unterrichtet an der HFK Bremen. Von 2012 bis 2016 leitete sie das Berliner KW Institute for Contemporary Art.

*Anna Teuwen*, geboren 1983 in Aachen, arbeitet seit 2010 als Dramaturgin und Kuratorin auf Kampnagel in Hamburg. 2009 schloss sie das Studium am Institut für Angewandte Theaterwissenschaft in Gießen mit Diplom ab. 2009 und 2011 war sie für das Theaterfestival Impulse tätig. Seit 2006 schreibt sie auch gelegentlich als freie Kulturjournalistin und übernimmt Lehraufträge.

*Prof. Dr. Mirjam Wenzel* leitet seit 2016 das Jüdische Museum Frankfurt – das älteste jüdische Museum in Deutschland. Von 2007 bis 2015 verantwortete sie als Leiterin der Medienabteilung

die Vermittlung jüdischer Geschichte und Kultur in digitalen und gedruckten Medien am Jüdischen Museum Berlin. Sie gilt seither als eine international anerkannte Expertin für Fragen der digitalen Transformation von Museen.

*Susanne Schuster* arbeitet seit 2014 als Dramaturgin und Kuratorin in den Freien Darstellenden Künsten. Sie studierte Dramaturgie in Leipzig und Inszenierung der Künste und Medien in Hildesheim. Seit 2018 promoviert sie dort zum Thema „Performing Algorithm“. Gemeinsam mit Ricardo Gehn ist sie Künstlerische Leitung der Medien- und Performancegruppe OutOfTheBox, mit der sie spekulative Software für performative Erfahrungsräume und Installationen gestaltet. Mit der Programmreihe „BREAKDOWN“ setzt sich OutOfTheBox für die Sichtbarkeit und Vernetzung von (post)digitalen Communities der Freien Szene ein. Zudem leitete Susanne 2017 – 2020 gemeinsam mit Julian Kamphausen das Festival „Hauptsache Frei“ in Hamburg, für das sie den Programmschwerpunkt „Digital Track“ kuratiert hat. [outofthebox-now.de](http://outofthebox-now.de)

## IMPRESSUM

### Veranstaltungsorganisation

hahnlive GmbH  
Westwerk  
Karl-Heine-Straße 91  
04229 Leipzig  
[www.hahnlive.de](http://www.hahnlive.de)

### Kuration

Susanne Schuster  
(OutOfTheBox)

### Begleitung der Akademie auf Social Media

Silvia Bauer

### Gestaltung

[BOROS](#)

### Gestaltung Titelmotiv

[project75.net](http://project75.net), Paulina Raszeja &  
Paul Rascheja

### Kulturstiftung des Bundes

Julia Mai  
Wissenschaftliche Mitarbeit  
Kultur Digital  
[julia.mai@kulturstiftung-bund.de](mailto:julia.mai@kulturstiftung-bund.de)

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

Christopher Krause  
Wissenschaftlicher Volontär

Sandra Rutke  
Programmsachbearbeitung

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

#KulturDigital  
#FondsDigital  
#DigitalLab3  
#PrototypingFutures