

Die Kunst der Kollaboration

Neues Fellowship für eine urbane Digitalkultur in Witten gestartet



© Peter Adamik

Dr. Henning Mohr ist Leiter des Instituts für Kulturpolitik der Kulturpolitischen Gesellschaft

Das Kulturforum Witten befindet sich seit einigen Jahren in einem Transformationsprozess und experimentiert dabei mit neuen künstlerischen Ausdrucksformen. Die Verantwortlichen rücken den innovationsfördernden Aspekt der Kollaboration ins Zentrum des eigenen Schaffens. Durch die gezielte Vernetzung von Expertisen aus Kunst, Wissenschaft, Wirtschaft und Stadtentwicklung sollen bisherige Selbstverständnisse kultureller Produktionen aufgebrochen werden, um neue Querverbindungen und Potentiale auszuloten. Diese kreativen Prozesse basieren auf dem Ideal der Partizipation und ermöglichen so auch eine kreative Teilhabe der Stadtgesellschaft. Es besteht die Hoffnung, dass diese auf Ko-Produktion setzende Formate ein größeres Interesse in der Bevölkerung wecken und so die Zugänglichkeit des Kulturlebens verbessern.

Eines dieser neuen und experimentellen Programme des Kulturforums ist das vor wenigen Monaten gestartete Fellowship für eine urbane Digitalkultur, das im Rahmen von Neue Künste Ruhr durch das Ministerium für Kultur und Wissenschaft NRW gefördert wird.¹ Neben dem Cologne Game Lab ist die Kulturpolitische Gesellschaft als Transferpartner an dem Vorhaben beteiligt. Im Rahmen des Fellowship für eine urbane Digitalkultur können jeweils vier junge, internationale Kulturmacher*innen über einen Zeitraum von einem Jahr gemeinsam neue digitale Kunstformen produzieren. Das Programm hat Modellcharakter, da es ganz gezielt die beiden Aspekte der Digitalität und Urbanität zusammendenkt und dabei grenzüberschreitend wirken soll. Es geht nicht wie sonst üblich darum, fertig ausgebildete Künstler*innen durch eine Förderung finanziell zu unterstützen. Bei der Auswahl für dieses Stipendienprogramm zählen nicht in erster Linie die künstlerischen Qualitäten der jeweiligen Arbeiten oder der akademische Werdegang, sondern die Leidenschaft, unter Einbeziehung der

Stadtgesellschaft gemeinsam die Möglichkeiten des Digitalen im Künstlerischen auszuloten und diese mit städtischen Kontexten in Beziehung zu setzen. Deshalb wohnen die ausgewählten Kreativen auch zusammen und bespielen einen Coworking-Space. Dadurch unterstützt das Vorhaben indirekt auch den Strukturwandel in der Ruhrgebietsstadt. Die angemietete Immobilie stand über viele Jahre leer und wird nun über mehrere Jahre kreativ aktiviert. Dadurch soll das benachbarte Wiesenviertel als Zentrum für Kreativität und junge Subkulturen weiter gestärkt werden.

Experimente mit künstlerischen Ausdrucksformen

Insgesamt hat das Projekt eine Laufzeit von drei Jahren und wird zwei Kohorten umfassen. Die Bewerbungsphase für den ersten Jahrgang lief im Herbst 2022. Das Interesse an der Ausschreibung war groß. Die siebenköpfige Fachjury, bestehend aus unterschiedlichen Personen aus dem Projektkonsortium, musste eine Auswahl aus gut 25 spannenden Kulturmacher*innen treffen. Vor wenigen Wochen sind die ersten Fellows in Witten angekommen: die chilenische Filmmakerin Loreto Quijada, der deutsche Multimediakünstler Marc Kemper, die irische Performerin Frances Hennigan und die koreanische Designerin Eunjeong Kim sind mit großem Enthusiasmus gestartet. Sie alle freuen sich darauf, mit den jeweils eigenen unterschiedlichen künstlerischen Prägungen in einen kollaborativen Prozess zu gehen und eine gemeinsame kreative Ausdrucksform zu definieren. Dafür haben die Fellows bereits erste Projektideen entwickelt, die mit den Beteiligten vor Ort und dem Publikum der Region weiterentwickelt werden sollen – ob Virtualisierung von Malerei, digitale Performance, 3D-Modellierung oder Filmprojektionen im Stadtraum. Dabei können die jungen Kreativen auf vielfältige Produktionsinfrastrukturen zurückgreifen, die durch das Kulturforum Witten in den vergangenen Jahren aufgebaut wurden – etwa das neue Digitallabor im Saalbau. Gleichzeitig sorgen die Verantwortlichen des Projekts für eine Vernetzung mit lokalen Hochschulen, mit Kulturinstitutionen,

¹ Alle Informationen zum Programm sind auf der projekteigenen Webseite zu finden: <https://noendtotheroad.de/>.



Die aktuellen Stipendiat:innen bei der Arbeit

anderen Kulturmacher*innen oder Akteur*innen aus der Zivilgesellschaft. Zusätzlich können sich die vier Kreativen auch an Kompetenzentwicklungsmaßnahmen zu digitalen Produktionsweisen und -techniken beteiligen, die durch das Cologne Game Lab koordiniert werden.

Evaluation neuer Formen digitaler Kunstproduktion

Die Kulturpolitische Gesellschaft will als Partner des Stipendienprogramms die Auswirkungen von Digitalität im Kontext eines gesamtgesellschaftlichen Kulturwandels in den kommenden Jahren verstärkt in den Blick nehmen und durch die Ableitung von Erkenntnissen zu einer Professionalisierung des Kulturbereichs beitragen. Dafür braucht es noch immer eine Arbeit an den Grundlagen. Innerhalb einer kleinen Begleitstudie durch das Institut für Kulturpolitik sollen deshalb erst einmal stichpunktartig neue Prozesse, Herangehensweisen und Bedürfnisse digitaler Kunstproduktionen erfasst werden, um daraus Ableitungen für zukünftige kulturpolitische Schwerpunktsetzungen abzuleiten. Geplant ist darüber hinaus die Produktion einer leitfadenartigen Broschüre für den Wissenstransfer, um dadurch andere Kulturmacher*innen zu sensibilisieren und neue Formen des Künstlerischen anzuregen. Die Erkenntnisse sollen auch für die Etablierung weiterer Projekte genutzt werden, die der Verband in den kommenden Monaten startet.

Die weitere Auseinandersetzung ist dringend notwendig, da das Thema noch in den Kinderschuhen steckt: Sicherlich haben Förderprogramme und Unterstützungsleistungen zur Stärkung einer Kultur der Digitalität während der Corona-Pandemie zugenommen. Dennoch existiert im Kulturbereich weiterhin ein falsches Grundverständnis über die damit verbundenen Ausdrucksformen. Die Digitalisierung wird von vielen Akteur*innen des Felds immer noch als eine Art mögliches Add-on verstanden, mit dem sich künstlerische-kulturelle Produktionen bei Bedarf – insbesondere in Bezug auf ihre mediale Vermittlung – erweitern lassen². Es findet weiterhin eine Trennung zwischen einer vermeintlich analogen und einer neuen digitalen Realität statt, obwohl diese Art der Differenzierung nicht mehr zeitgemäß ist. Zunehmend verschwimmen die Grenzen und eröffnen ganz neue Möglichkeiten, die künstlerisch erkundet und für unterschiedliche Zielgruppen zugänglich gemacht werden sollten. Dafür braucht es wohl auch ein neues Verständnis von künstlerischer Qualität – auch diese Verschiebungen werden im Rahmen des Fellowship in den Blick genommen. Zur Darstellung aktueller Entwicklungen aus dem Projekt dient im Herbst 2023 auch der Blog der Kulturpolitischen Gesellschaft. ■

² Die Kulturpolitische Gesellschaft hat Anfang 2023 die Broschüre »Digitalität als Treiber einer Kultur der Nachhaltigkeit« veröffentlicht, die Texte zu den Potentialen und Schwierigkeiten einer fortschreitenden Kultur der Digitalität beinhaltet. Die Publikation kann auf der Internetseite des Verbands heruntergeladen werden.