

## DIGITAL ERWEITERTE RÄUME

### Digitale Technologien erweitern Kulturräume und die Möglichkeiten für Produktion, Austausch und Präsentation.

Die sich auflösenden Grenzen zwischen analogen und digitalen Lebenswelten haben auch Auswirkungen auf die Gestaltung von analogen Kulturräumen. Für die digitale Übertragung analoger Kulturangebote oder die Entwicklung ganz eigener digitaler Kunst- und Kulturformen – wie z. B. digitale Performances, Gaming, Film-, Video- und Toninstallationen, Streams oder digitale Interaktion mit dem Publikum – braucht es nicht nur Orte und technische Infrastruktur, sondern auch Netzwerke, Tools und Expertise. Damit werden digitale Kulturräume auch ein wichtiger Bestandteil von Kunst und Kultur im öffentlichen Raum. Neue Technologien werden zudem genutzt, um auf reale und temporäre Kulturräume und Angebote aufmerksam bzw. sie auffindbar zu machen und Akteur\*innen zu vernetzen.

Im Zentrum digitaler Räume stehen nicht die Technologien selbst, sondern die Menschen, die die digitale Technologien sinnvoll nutzen. Digitale Angebote erweitern reale Kulturräume und ermöglichen Erlebnisse, Austausch und Vernetzung an Orten und zu Zeiten, an und in denen keine Live-Veranstaltungen stattfinden. Auch innovative eigenständige Formate können z. B. von und mit „Digital Natives“ und anderen Akteur\*innen mit Digital-Know-how entwickelt und partizipativ umgesetzt werden. Barrierearme Zugänge für alle Interessierten sind auch hier Voraussetzung.

 DIGITALE TRANSFORMATION IN KUNST UND KULTUR, S. 21

 DIGITALE ZUGÄNGE AUSBAUEN, UM HÜRDEN ABZUBAUEN, S. 71

 ANGEHÖRIGE VERSCHIEDENER GENERATIONEN MIT IHREN INTERESSEN UND IHREM KNOW-HOW ERNST NEHMEN UND MITGESTALTUNG FÖRDERN, S. 80

### Digital erweiterte Kulturräume kooperativ entwickeln

Die Entwicklung von Ideen und Konzepten zur Überwindung der Grenzen zwischen analogen und digitalen Kulturräumen erfolgt in interdisziplinären Kooperationen. Mögliche Ansätze und Rahmenbedingungen sind z. B.:

- ▶ Freies WLAN an Kulturorten
- ▶ Einsatz von Augmented bzw. Virtual Reality-Technologien



- ▶ Digitale Zugänge zu Veranstaltungen
- ▶ Social-Media-Verknüpfungen
- ▶ Einbindung von Gamification, Geocaching, Rallyes etc.

Dafür werden funktionierende Schnittstellen benötigt, sowohl technisch als auch zwischen verschiedenen Professionen, Expertisen und Verantwortlichkeiten. Empfohlen werden daher z. B. die Förderung von Projekten und Prozessen, bei denen verschiedene Akteur\*innen zusammenarbeiten können, z. B. kulturelle Akteur\*innen und:

- ▶ Mitarbeiter\*innen aus städtischen Verwaltungsstrukturen (u. a. dem Digitalisierungsbüro)
- ▶ Betreiber\*innen technischer Plattformen und Datenbanken
- ▶ Wissenschaftler\*innen und Studierende aus Hochschulen (z. B. dem Fachbereich „Gestaltung“ der HSBI mit dem Studiengang „Digital Media and Experiment“ und „Interdisziplinäre Medienwissenschaft“ der Universität Bielefeld)
- ▶ Expert\*innen aus den Bereichen Digitalkultur, Medienpädagogik oder Gaming, Programmierer\*innen, Digital Natives, Gamer\*innen, Film- und Medienkünstler\*innen etc.

 ZUSAMMENARBEIT ZWISCHEN WISSENSCHAFT UND KULTUR INTENSIVIEREN, S. 51

## Formate für digitale Kulturvermittlung anbieten

Digitale Formate ergänzen die Kulturvermittlung der Kultureinrichtungen. Dafür gilt es, von bereits erfahrenen Kulturakteur\*innen zu lernen. So werden z. B. der Erfahrungsaustausch und die Zusammenarbeit zwischen verschiedenen kommunalen und freien Kulturakteur\*innen gefördert, auch anschließend an die Ergebnisse der AG „Digitale Kulturelle Bildung“<sup>21</sup>.

<sup>21</sup> Die AG „Digitale Kulturelle Bildung“ entwickelte Strategien und Maßnahmen für eine digitale kulturelle Bildung. In Folge wurde u. a. eine Smartphone-Rallye durch die Stadtgeschichte entwickelt, <https://de.actionbound.com/bound/leineweber>



## Digitale Kunst- und Kulturproduktionen in Bielefeld stärken

Digitale Kunstformen können neue Horizonte des Denkens eröffnen, ganz neue Erfahrungen ermöglichen, Unvorstellbares sichtbar und erlebbar machen, Ideen, Austausch, Bildung, Diskussion und Stadt(raum)entwicklung anstoßen und mitgestalten.

Innerstädtische Kulturorte mit zeitgemäßer technischer Infrastruktur, Digital-Know-how, Kooperationen mit Hochschulen und starken lokalen wie überregionalen Netzwerken sind wichtige Anlaufstellen für neue Talente im Bereich digitaler Kunst und Kultur. Diese Orte, wie z. B. die Stadtbibliothek, das Filmhaus Bielefeld, Artists Unlimited, die Musik- und Kunstschule Bielefeld oder das Kulturhaus Ostblock, vernetzen angehende und erfahrene Kunst- und Kulturschaffende, schaffen multiprofessionelle Begegnungen und Vernetzungen. Sie wirken so einem konsequenten Abwandern von (angehenden) Digital-, Film- und Medienkünstler\*innen, z. B. in Medienmetropolen wie Berlin, München, Hamburg oder Köln effektiv entgegen.

Diese Kulturorte brauchen verlässlich zur Verfügung stehende Räume, qualifiziertes Personal und eine stets zeitgemäße technische Infrastruktur. Dies bedarf sowohl struktureller Förderungen, als auch der Möglichkeit kurzfristiger Investitionsförderungen, die über Einzelmaßnahmen, wie z. B. Anschaffungen neuer Technologien hinaus auch Prozesse der Innovationsentwicklung unterstützen.

Digitale Kunst- und Kulturproduktionen in Bielefeld können darüber hinaus gestärkt werden durch z. B.:

- ▶ Einrichtung und Weiterentwicklung von öffentlich nutzbaren Digitallaboren in Kulturinstitutionen
- ▶ Förderung jugendkultureller Projekte und Kulturevents mit Bezug zu Digitalisierung und Medien
- ▶ Angebote kultureller Bildung zur Förderung digitaler Kompetenzen und ästhetischer Produktionen mit digitalen Technologien
- ▶ Möglichkeiten zur Präsentation für Digital- und Medienkünstler\*innen, z. B. in Form von Laboratorien, Ausstellungen, Messen, Festivals, Residenzen und Performances an Kulturorten, im öffentlichen und virtuellen Raum (z. B. in digitalen Ausstellungsbühnen und -welten)
- ▶ Abbau technischer und administrativer Hürden für die Präsentation von Digitalkunst, z. B. bei der Kommunikation mit Behörden und Ämtern im Zuge der Realisierung digitaler Kunst im öffentlichen Raum

 OFFENE DISKURSFORMATE ZUR WEITERENTWICKLUNG DER KULTURSTADT ERPROBEN UND ETABLIEREN, S. 45

 FÖRDERSTRUKTUR FÜR EINE LEBENDIGE KULTURSTADT, S. 110

 ZEITGEMÄSSE FÖRDERVERFAHREN, S. 114

 WEITERBILDUNG ANBIETEN UND WISSENSTRANSFERS FÖRDERN, S. 117

