

Ku/turDigita/ Kongress

/ Zum digitalen Wandel in
/ Kultur und Öffentlichkeit

Ku/tur
Digita/

10. + 11. Oktober 2023
PACT Zollverein Essen

Tag 1 / 10. Oktober

- 10:00 Einlass
- 11:00 **Begrüßung**
Katarzyna Wielga-Skolimowska,
*Künstlerische Direktorin
der Kulturstiftung des Bundes*
- 11:30 **INPUT TALK 1** **EN** ▶
The vulnerable museum
Johanne Løgstrup, *Kopenhagen*
- 12:15 **INPUT TALK 2** **EN** ▶
Showpiece or Corpus Delicti?
Rebecca Kahn, *Wien*
- 12:15 **TABLE TALK**
Gespräch mit Sina Schmidt (*Deutscher Bühnenverein*), Tina Lorenz (*Staatstheater Augsburg*)
- 13:00 Mittagspause
- 14:00 **TABLE TALKS**
Gespräche mit Lucie Paterson (*ACMI*),
Anne Mollen (*Algorithm Watch*),
Felix Sieker (*Bertelsmann Stiftung*),
Philippe Genêt (*Deutsche Nationalbibliothek*),
Holger Simon (*Pausanio Akademie*)
und Nandita Vasanta (*Superr Lab*)
- 15:00 **INPUT TALK 3** **DE** ▶
**Wie kann KI Teil der
Gesellschaft sein?**
Gespräch mit Mario Klingemann, *München*
- 16:00 **PANEL 1** **DE** ▶
**Kontaktzone, Konfliktzone:
Kulturinstitutionen in
den aktuellen Debatten**
Mit Wiebke Ahrndt, Amelie Deuffhard,
Vanessa Opoku, Sonja Walter
- 17:00 Pause
- 17:30 **Meet n' Greet in den
Harvest Houses**
Eröffnung Abendessen
- BÜHNENPROGRAMM
in Zeche Zollverein, Halle 5**
- 18:30 ArtesMobiles: SystemFailed *Vorstellung 1*
21:00 ArtesMobiles: SystemFailed *Vorstellung 2*
- 22:00 **DJ Set**
Jana Kerima Stolzer & Lex Rütten

Tag 2 / 11. Oktober

- 10:00 **INPUT TALK 4** **DE** ▶
**Open up: Wie die Generation
AI (GenAI) die Zukunft von
Gesellschaft und Kultur
gestaltet**
Florian Dohmann, *Berlin*
- 10:45 **INPUT TALK 5** **EN** ▶
**Digital art for non-human
lifeforms**
Studio Above&Below, *London*
- 11:30 Pause
- 12:00 **PANEL 2** **DE/EN** ▶
**Open Houses? Wie sich
Kulturinstitutionen verändern
müssen**
Mit Tulga Beyerle, Stefanie Dathe,
Michael Eickhoff, Alistair Hudson
- 13:00 Mittagspause
- 14:00 **OUTRO:
Blick zurück nach vorn**
Q&A mit den Teams der
15 Fonds Digital-Projekte
- 15:00 **Verabschiedung & Ausklang**

Moderation: Katja Bigalke

▶ *Livestream der Input Talks & Panels
auf dem YouTube-Kanal der Kulturstiftung
des Bundes*

/ **Line-Up**

Unser Kultur Digital Kongress präsentiert Ergebnisse und Erkenntnisse aus vier Jahren Förderung im Programm *Kultur Digital* und denkt Digitalität als Kulturpraxis in die Zukunft: Welche aktuellen Themen, Technologien und Ästhetiken sind für Museen, Gedenkstätten, Opernhäuser, Theater und internationale Produktionshäuser relevant? Welche Empfehlungen haben sie für künftige Transformationsprozesse?

Wir betrachten die Erfahrungen der im Fonds Digital geförderten Projekte, des Kulturhackathons *Coding da Vinci* und der Akademie für Theater und Digitalität vor dem Hintergrund einer sich radikal wandelnden Öffentlichkeit: Digitale Medien und Künstliche Intelligenz ermöglichen neue Formen der Teilhabe, lassen aber auch zunehmend Differenzen und Ausschlüsse erkennbar werden. Wir möchten Sie einladen, gemeinsam mit uns darüber nachzudenken, wie Kultureinrichtungen zwischen Vermittlung und Beteiligung ein neues Verhältnis zu einem immer stärker pluralisierten Publikum finden können. Wie tragen sie dazu bei, gesellschaftliche Themen und kulturelle Konflikte für die Öffentlichkeit produktiv zu machen? Welche neuen Arbeitsweisen und digitalen Kompetenzen unterstützen Teilhabe, digitalen Wandel und soziale Innovation?

In Harvest Houses, Panels und Table Talks möchten wir diese und weitere Fragen mit Ihnen und den eingeladenen Künstler:innen und Expert:innen diskutieren.

Das Konferenzprogramm setzt mit Input Talks zusätzliche Themen, die in verschiedener Hinsicht über das Programm *Kultur Digital* hinausweisen: Wie können Kultureinrichtungen sich öffnen und ehemals marginalisierten Perspektiven Raum geben? Wie reflektieren Künstler:innen den gesellschaftlichen Wandel durch den gegenwärtigen Umgang mit selbstlernenden Systemen und Anwendungen Künstlicher Intelligenz? Wie sieht ein künstlerischer Ausblick auf ein neues Verhältnis zu nicht-menschlichen Lebensformen aus?

Begleitet wird der Kongress von einem Bühnenprogramm auf Zeche Zollverein. Dort zeigt das Künstlerkollektiv ArtesMobiles das interaktive KI-Experiment SystemFailed – eine Performance und spielerische Versuchsanordnung, die das Publikum anregt, neue Perspektiven auf die digitalisierte Gesellschaft zu entwickeln.

Der Kongress Kultur Digital ist eine Veranstaltung der Kulturstiftung des Bundes, gemeinsam kuratiert mit der kultur{}botschaft und veranstaltet mit Unterstützung von hahnlive.

/ Harvest Houses

Herzstück des Kultur Digital Kongresses sind die *Harvest Houses*, in denen sich die Teams der 15 im *Fonds Digital* geförderten Projekte vorstellen. Gebündeltes Wissen und Arbeitsergebnisse aus den Institutionen werden hier ebenso präsentiert wie digitale Anwendungen und künstlerische Arbeiten. Zentral im Foyer von PACT Zollverein gelegen, laden die *Harvest Houses* mit ihrer offenen Architektur zu Gesprächen, Vernetzung und Inspiration ein.

Harvest House 1

Wissensvermittlung & Erinnerungskultur

Museum als Co-Labor
SPUR.lab

Harvest House 2

Resonanzen & Rückkopplungen

Das digitale Foyer
nextmuseum.io

Harvest House 3

Künstlerische & kuratorische Praxis

Diversify the Code!
intelligent.museum
Konstellationen filmischen Wissens // Constellation 2.0
Offene Welten
Spielräume!
Training the Archive
Vom Werk zum Display

Harvest House 4

Fluide Archive

Amazonien als Zukunftslabor
METAhub Frankfurt
NEO Collections
Pantopia Music

/Input Talks und Panels

Tag 1: 10. Oktober 2023

Das verletzliche Museum EN

Johanne Løgstrup, *Kopenhagen*

In den letzten Jahren haben Museen im Globalen Norden damit begonnen, ihre eigene kulturelle Autorität und die damit verbundenen hegemonialen Strukturen zu hinterfragen. Ausstellungen fungieren als zentrale Arena dieser Debatte über das Kunstmuseum als öffentliche Institution. In diesem Vortrag wird darüber nachgedacht, wie Museen sich in Sammlungspräsentationen Konflikte aneignen und sie produktiv machen können. Die „Stimme der Autorität“ soll ersetzt werden durch eine Kultur des Zweifels und des Erkundens. Anhand von beispielhaften vergangenen und aktuellen Ausstellungen im Globalen Norden kommen folgende Fragen zur Sprache: Wie können Museen auf Kritik von Gruppen oder Einzelpersonen reagieren, die sich nicht repräsentiert fühlen? Wie können bisher nichtrepräsentierte Stimmen einbezogen werden, so dass die Konflikte verhandelt und unterschiedliche Positionen in einen Austausch gebracht werden?

Schaustück oder corpus delicti? Ethische Zeitbomben in der digitalen Sammlungsdokumentation – und wie man mit ihnen umgeht EN

Rebecca Kahn, *Wien*

Wenn wir uns eingehender mit Museumssammlungen und den dazugehörigen Aufzeichnungen beschäftigen, stoßen wir manchmal auf moralische Dilemmata. In den Archiven eines Anthropologie-Museums finden wir Spuren von Gewalt und Missbrauch – sollten die entsprechenden Objekte ausgestellt werden? In historischen Aufzeichnungen stoßen wir auf Dokumente der Sklaverei und des Kolonialismus – wem gehört die

Geschichte dieser Objekte und wie kann diese erzählt werden? Manchmal sind die Objekte selbst heikel zu handhaben, wie etwa menschliche Überreste. Wie können wir solche Dilemmata diskutieren und einer Lösung näherkommen? Wie verändert sich die Darstellung von Wissen in Kulturinstitutionen, wenn ihr Material digitalisiert wird? Dieser Vortrag geht der Frage nach, wie ein Gleichgewicht zwischen technologischer Innovation, ethischen Fragestellungen und zeitgemäßer Museums- und Archivierungspraxis hergestellt werden kann.

Wie kann KI ein Teil der Gesellschaft sein?

Künstlergespräch mit Mario Klingemann, *München*

In seinen Projekten baut der Künstler Mario Klingemann laborhafte Situationen, in denen sich eine Beziehung zwischen Mensch und Maschine entwickeln kann. Seine künstlerische Arbeit „Appropriate Response“ etwa generiert aus alten Sprichwörtern und Aphorismen neue Sätze und fordert dadurch menschliche Weisheitstraditionen heraus; „Circuit Training“ nimmt unser Bild auf und spielt es in permanenter Veränderung zurück. Selbstlernende Algorithmen und die Frage unseres Umgangs damit spielen eine große Rolle in Klingemanns Werk. Im Gespräch stellt er einige seiner Arbeiten vor und gibt einen Ausblick auf das Leben mit KI: Können wir sie als Teil der spätmodernen Gesellschaft verstehen und welche Rolle kann sie darin spielen?

Panel: Kontaktzone, Konfliktzone: Kulturinstitutionen in den aktuellen Debatten

Mit Wiebke Ahrndt, Amelie Deuflhard, Vanessa Opoku, Sonja Walter

Viele große gesellschaftliche Konflikte und Debatten finden derzeit auf dem Gebiet der Kultur statt. Digitale Medien ermöglichen neue Formen der Artikulation und Assoziation, der Anspruch von Einzelpersonen oder Gruppen gesehen und gehört zu werden, stellt neue Anforderungen an die Kulturinstitutionen. Wie können

sie ihre Rolle als „Kontakt- und Konfliktzonen“ auf gute Weise ausfüllen? Wie ändert sich ihr Selbstverständnis? Können Ko-Kreation, kollektive Projekte und Open-Data-Programme neue Gemeinschaften bilden?

Tag 2: 11. Oktober 2023

Open up: Wie die Generation AI (GenAI) die Zukunft von Gesellschaft und Kultur gestaltet

Florian Dohmann (Birds on Mars), *Berlin*

Generative KI wird Teil unseres Lebens und findet auch in Kunst und Kultur immer mehr Anklang. Dort wird KI vor allem als Inspirationsquelle oder für neue Arten von Wissensvermittlung genutzt. Die Generation AI (GenAI) ist da! Eine Generation, die intuitiv mit Künstlicher Intelligenz umgeht und neue Möglichkeiten der Kombination bestehender Technologien und Disziplinen entdeckt. Es entstehen neue Möglichkeiten der Interaktion zwischen Kunst, Künstler:innen und Publikum – aber auch die Risiken müssen diskutiert und aktiv angegangen werden. Dieser Vortrag geht der Frage nach, wie wir gemeinsam als GenAI – die sich übrigens nicht einer einzigen Altersgruppe zuordnen lässt – unsere Zukunft aktiv und über bestehende Grenzen hinweg so gestalten können, wie wir sie uns wünschen.

Digitale Kunst für nicht-menschliche Lebensformen EN

Studio Above&Below, *London*

Was passiert, wenn Kunst und Technologie nicht-menschliche Lebensformen (more-than-humans) einbeziehen? Welche Formen, welche Arten von Engagement, welche Denkweisen und welche Zukunft ergeben sich daraus? Das Studio Above&Below wird seine jüngsten Forschungen zu human-centered Design vorstellen, sie verwenden darin Umweltdaten, Mixed Reality und KI-Tools als Pinsel und Leinwand. Die Projekte setzen sich mit vorhandenen Landschaften auseinander, um daraus Visionen für eine bessere Zukunft zu entwickeln. Der Vortrag ist ein Plädoyer dafür,

artenübergreifende Überlegungen generell stärker in Designprozesse und (KI-)Datenstrukturen einzubeziehen. Zugleich stellt er Forschungsansätze, Techniken und Technologien vor, die Above&Below in ihren jüngsten Arbeiten wie z.B. „Meditative Cohabitation“ und „Entangled Landscape“, beide von der EU gefördert, verwendet haben. . Der Vortrag möchte dazu anregen, intensiver über unsere Vernetzung mit anderen Ökosystemen in zukünftigen Räumen und Städten nachzudenken.

Panel: Open Houses? Wie sich Kulturinstitutionen verändern müssen DE/EN

Mit Tulga Beyerle, Stefanie Dathe, Michael Eickhoff,
Alistair Hudson

Das Panel beschäftigt sich mit der Frage der digitalen Transformation unter drei Aspekten: Wie können Kultureinrichtungen veränderten Anforderungen an (digitale und hybride) Teilhabe und Mitbestimmung begegnen? Wie müssen sich die Häuser dafür strukturell verändern? Wie können sie auf eine Gesellschaft reagieren, in der die Einzelne/der Einzelne immer autonomer wird und wahrgenommen werden will?

/Table Talks

Die offenen Table Talks werden von Partnern, Expertinnen und Fachkollegen gestaltet, die das Programm Kultur Digital begleitet und inspiriert haben. Inhaltlich greifen die Table Talks zentrale Aspekte und Fragestellungen rund um das Programm *Kultur Digital* auf und laden zu Austausch und Diskussion ein.

10. Oktober | 12:15 – 13 Uhr

Datenraum Kultur: Use Case Smarte Theaterdienste

Sina Schmidt (*Deutscher Bühnenverein*),
Tina Lorenz (*Staatstheater Augsburg*)

10. Oktober | 14 – 15 Uhr [finden parallel statt]

Coding da Vinci – Das Playbook. Schritt für Schritt zum eigenen Kultur-Hackathon

Philippe Genêt (*Deutsche Nationalbibliothek*)

Künstliche Intelligenz und Nachhaltigkeit. Was heißt das eigentlich konkret?

Anne Mollen (*Algorithm Watch*)

Experience Design and Digital Innovation at Museum for Screen Culture ACMI EN

Lucie Paterson (*ACMI*)

Gemeinwohlorientierte Algorithmen

Felix Sieker (*reframe[Tech]*, Programm der Bertelsmann Stiftung)

Digital Literacy: Was brauchen Kultureinrichtungen?

Holger Simon (*Pausanio Akademie*)

What we cannot imagine cannot come into being – auf dem Weg zu gerechten und diversen (digitalen) Zukünften

Nandita Vasanta (*Superr Lab*)

11. Oktober | 10 – 12 Uhr

Digital Curator – Beratung zum Fortbildungsangebot der Pausanio Akademie

Wiltrud Barth (*Pausanio Akademie*)

/ Bühnenprogramm und DJ Set

ArtesMobiles: SystemFailed

Am Abend haben die Besucher:innen die Gelegenheit, selbst Teil eines Experiments auf der Bühne zu werden. Die Produktion „SystemFailed“ von ArtesMobiles aus Leipzig ist eine performative Versuchsanordnung, die das Publikum dazu ermutigt, sich mit dem Einsatz von KI auseinander zu setzen und sich zu ethischen Fragen zu positionieren. Die Arbeit soll ein Freiraum zur Entwicklung von neuen Perspektiven sein, indem wir uns fragen: Wie wollen wir zukünftig in einer digitalisierten Gesellschaft zusammenleben? Und wie können wir Technologien, die die Gefahr missbräuchlicher Manipulation und Unterdrückung bergen, selbstbestimmt für uns nutzen?

Konzept: ArtesMobiles | Performance: Mad Kate, Nina Maria Stemberger, Juliane Torhorst | Regie: Nina Maria Stemberger | Audiovisuelle Regie: Birk Schmithüsen | Sound Design: Elisa Battisutta | Lichtdesign: Hans Leser | Programmierung: Lennart Beese, Marcus Ding | Kostüm: Juan Chamíé, Mad Kate | Technische Leitung: Hendrik Fritze | Technische Assistenz: Sophie Krause | Produktionsassistenz: Isabella Jahns | Produktionsleitung: ehrliche arbeit – Kulturbüro

DJ Set

A2iCE & BO3 aka Jana Kerima Stolzer & Lex Rütten sind Medien-, Klangkünstler:innen und DJs. Inspiriert von Rhythmen und Sounds der Genre Grenzen elektronischer Musik bewegt sich das Duo zwischen Bassmusik, Breakbeat, Ambient bis hin zum Techno. Die beiden legen sich nicht auf ein bestimmtes Spektrum elektronischer Musik fest, sondern lassen die Atmosphäre entscheiden, so dass jeder Mix seine eigene Geschichte erzählt. Dieses Jahr haben sie basierend auf dem Soundtrack ihrer künstlerischen Arbeiten ihre erste Vinyl EP „Extracted Stil“ auf Pariya Records veröffentlicht.

/ Biografien

Above&Below ist ein in London ansässiges Kunst- und Technologiestudio, das von Daria Jelonek (DE) und Perry-James Sugden (UK) nach ihrem Abschluss am Royal College of Art gegründet wurde. In ihrer Arbeit kombinieren sie Mixed-Reality-Erfahrungen (XR), digitale Kunst und Daten, um potenzielle Verbindungen zwischen Menschen, Maschinen und der Umwelt zu entwickeln und so auf die bestmögliche zukünftige Interaktion mit unserer Umgebung hinzuarbeiten. Das Studio Above&Below glaubt an forschungsbaasierte Kunst und arbeitet häufig mit Vertreter:innen aus Wissenschaft, Technologie, Gemeinschaften und Ökologie zusammen, um die Grenzen der digitalen Medien für das Leben der Zukunft zu erweitern. Das 2018 gegründete Studio hat in den letzten Jahren bahnbrechende, großformatige öffentliche Kunstwerke geschaffen, die fortschrittliche Technologien mit Live-Dateneingaben nutzen, um unsichtbare Phänomene sichtbar zu machen und unserer Umwelt eine Stimme zu geben, sich selbst auszudrücken.

Wiebke Ahrndt (geb. 1963), Studium der Ethnologie/Altamerikanistik in Göttingen und Bonn. Verschiedene Studien- und Forschungsaufenthalte in Los Angeles und Mexiko. 1996 Promotion im Fach Altamerikanistik. Von Ende 1999 bis Anfang 2002 Abteilungsleiterin Amerika am Museum der Kulturen Basel. Seit März 2002 Direktorin des Übersee-Museums Bremen. Seit Oktober 2006 Honorarprofessorin im Fachbereich Kulturwissenschaften an der Universität Bremen. Von 2011 bis 2018 Vizepräsidentin und seit Mai 2022 Präsidentin des Deutschen Museumsbunds.

ArtesMobiles wurde von Nina Maria Stemberger (Regie, Performance) und Birk Schmithüsen (Medienkünstler) 2013 in Leipzig gegründet. Die Performancegruppe erforscht und entwickelt neue Technologien, macht sie für die darstellende Kunst nutzbar und verhandelt ihren Einfluss auf die Gesellschaft. Mit ihrem internationalen Künstler:innen- und Creative Coder:innen – Netzwerk produzieren sie genreübergreifende Experiences, soziale Experimente und performative Installationen. Sie suchen nach Wegen, akademische Kategorien aufzulösen und die Grenzen zwischen Konzeptkunst, Theater und Technologie aufzubrechen. Stemberger und Schmithüsen hatten 2022 ein Forschungsstipendium an der Akademie für Theater und Digitalität am Theater Dortmund. Ihre Inszenierungen wurden in den Niederlanden, Polen und Deutschland gezeigt, darunter HELLERAU, Schaubühne Lindenfels Leipzig, Next Level Festival, Politik im freien Theater, Chaos Communication Congress, at.tension Festival und ZKM.

Wiltrud Barth ist seit 2022 als Geschäftsführerin der Pausanio Akademie für Pausanio tätig. Zuvor leitete sie von 2017–2022 an der Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern das Projekt „fabulAPP – Baukasten für digitales Storytelling im Museum“ und beriet Museen in digitalen Fragestellungen. Sie absolvierte nach ihrem geisteswissenschaftlichen Studium von 2015–2017 ein wissenschaftliches Volontariat in der Bezirksheimatpflege des Bezirks Mittelfranken, und war in verschiedenen Museen sowie in der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit tätig.

Tulga Beyerle geb. 1964 in Wien. Nach ihrer Tischlerinnenlehre mit Gesellenprüfung studierte sie Industrial Design in Wien. An der dortigen Universität für angewandte Kunst unterrichtete sie im Anschluss Designgeschichte und Theorie. 2006 gründete sie mit Lilli Hollein und Thomas Geisler die Vienna Design Week und war bis 2013 Co-Direktorin. Von 2001 bis 2013 war sie außerdem als selbstständige Design-Kuratorin für Ausstellungsprojekte in ganz Europa tätig, von Lissabon bis Glasgow, von Köln bis Wien. Beyerle war von 2014 bis 2018 Direktorin des Kunstgewerbemuseums Dresden, Schloss Pillnitz, und zugleich Mitglied der GF der Staatlichen Kunstsammlungen Dresden, einem der führenden Museumsverbände Deutschlands. Seit 12/2018 leitet sie als Direktorin das Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg.

Katja Bigalke arbeitet seit vielen Jahren als Journalistin für Deutschlandfunk Kultur. Sie moderiert dort unter anderem „Breitband“, das Magazin für Medien und digitale Kultur und ist mit für das internationale Magazin „Weltzeit“ und „Die Reportage“ verantwortlich. Als Autorin entwickelt sie außerdem eigene Podcast- und Storytelling Formate.

Stefanie Dathe wurde 1968 in Frankfurt/Main geboren. Studium der Kunstgeschichte, Philosophie und Ethnologie in Mainz, Bonn und Zürich. Forschungsaufenthalte in Spanien. 1999 Promotion. 1994–2005 Tätigkeit im Galerie-, Kunsthandels- und Ausstellungswesen in der Schweiz, in Österreich und Deutschland. Freiberufliche Kunsthistorikerin, Autorin und Ausstellungskuratorin. 2005–2008 Kuratorin an der Städtischen Galerie Ravensburg. 2008–2016 Leiterin des Museums Villa Rot, Burgrieden. Seit 2016 Direktorin des Museums Ulm.

Amelie Deuffhard war von 2000–2007 Künstlerische Leiterin der Sophiensæle. 2004/05 leitete sie den „Volkspalast“, eine Bespielung des Palastes der Republik. Seit 2007 ist sie Intendantin von Kampnagel, Europas größtem Produktionszentrum für die Freien Darstellenden Künste. Amelie Deuffhard war Teil des Viererkuratoriums von Theater der Welt 2017. Sie ist Autorin zahlreicher Publikationen und hat regelmäßig Lehraufträge inne. Für ihr Schaffen wurde sie 2012 mit dem Caroline-Neuber Preis und 2013 mit den Insignien des Chevaliers des Arts et Lettres ausgezeichnet. 2018 erhielt sie die Auszeichnung Europäische Kulturmanagerin des Jahres, 2022 wurde ihr der Theaterpreis Berlin für ihr Lebenswerk verliehen.

Florian Dohmann ist Mitbegründer und Kreativchef von Birds on Mars, einer führenden Beratungs- und KI-Agentur, in der er und sein Team Unternehmen dabei helfen, das Spannungsfeld zwischen menschlicher Kreativität, maschineller Intelligenz und organisatorischer Identität zu erforschen. Ein Fokus liegt auf Nachhaltigkeit und dem „neuen Neuen“. Florian ist Experte für Daten, künstliche Intelligenz und digitalen Wandel, Intelligence Architect und Kreativer. Er ist Informatiker, IBM-Schüler, Keynote-Speaker, Dozent an verschiedenen Kunsthochschulen zu Kreativität und KI, Teil des Künstlerkollektivs YQP und Miterfinder der künstlichen Muse – www.floriandohmann.com.

Michael Eickhoff studierte Geschichtswissenschaft, Germanistik und Soziologie in Bielefeld und Paris. Seit 2000 arbeitet er als Produktionsleiter, Dramaturg, Kurator und Dozent für verschiedene Theater (Theater Bonn, Wiesbaden und Bielefeld) und Hochschulen. Von 2010 bis 2020 war er als (Chef-)Dramaturg Teil des künstlerischen Leitungsteams am Schauspiel Dortmund unter der Intendanz von Kay Voges. Hier hat er u.a. eine Vielzahl von Inszenierungen begleitet, Diskursreihen, Festivals und internationale Gastspiele kuratiert sowie die Akademie für Theater und Digitalität konzeptionell mit aufgebaut. Sein besonderes Interesse gilt einem Theater im Diskurs mit diversen gesellschaftlichen Akteur:innen – im Austausch mit politisch-künstlerischem Aktivismus, Journalismus und mit einer Vielzahl angrenzender Disziplinen der Kunst. Seit Sommer 2020 ist er Teil der Akademie für Theater und Digitalität hier u.a. für (internationale) Vernetzung und Kooperationen zwischen Kunst, Wissenschaft und Wirtschaft zuständig.

Philippe Genêt studierte Theater-, Film- und Medienwissenschaft und Amerikanistik in Frankfurt am Main und widmete sich danach Kulturprojekten wie dem Deutschen Buchpreis und dem Vorlesewettbewerb des Deutschen Buchhandels. Von 2019 bis 2022 leitete er die Geschäftsstelle von Coding da Vinci, dem ersten deutschen Hackathon für offene Kulturdaten, an der Deutschen Nationalbibliothek. Heute koordiniert er deren Aktivitäten im Text+ Konsortium im Rahmen der Nationalen Forschungsdateninfrastruktur.

Alistair Hudson ist seit dem 1. April 2023 der wissenschaftlich-künstlerische Vorstand des ZKM | Zentrum für Kunst und Medien-technologie Karlsruhe. Er tritt die Nachfolge von Peter Weibel an, der die Institution seit 1999 geleitet hatte. Hudson ist ein Kurator und Museumsdirektor mit weitreichender internationaler Erfahrung. Er verbindet zeitgenössische kuratorische Expertise mit einem profunden Wissen über die Beziehung zwischen Kunst, Technologie und Gesellschaft. Von 2018 bis 2022 war er Direktor zweier Museen in Manchester: der Manchester Art Gallery und The Whitworth. Letzteres ist das Kunstmuseum der Universität Manchester, wo er auch Professor für nützliche Kunst war. Hudsons Konzept eines „nützlichen Museums“ versteht Kunst- und Kultureinrichtungen als Zentren der sozialen Verantwortung und des Wandels. Zusammen mit der Künstlerin Tania Bruguera leitet er das internationale Netzwerk Asociación de Arte Útil.

Johanne Løgstrup (DK) ist Kuratorin, Forscherin und Autorin. Sie ist Mitbegründerin und Kuratorin von HEIRLOOM – Zentrum für Kunst und Archive in Kopenhagen, Dänemark. Ein Schwerpunkt in ihrer Arbeit ist die Frage, wie die Vergangenheit in der Gegenwart verarbeitet wird. Zu ihren jüngsten Arbeiten gehört „Textiles Memories“ (2022–2023) – eine Gruppenausstellung mit dänischen und internationalen zeitgenössischen Künstler:innen, die sich auf die Bedeutung von Textilien als Träger von Erinnerung konzentriert, ausgehend von einem relativ unbekanntem Textil der Künstler:innen Sonja Ferlov Mancoba und Ernest Mancoba im HEIRLOOM. An der Universität Aarhus, Dänemark, verteidigte sie 2021 ihre praxisbasierte Doktorarbeit „Kuratorische Verhandlungen über die Rolle des Kunstmuseums unter den Bedingungen der Zeitgenossenschaft – entfaltet in einer Ausstellung über die bildende Künstlerin Sonja Ferlov Mancoba“.

Tina Lorenz wurde um die Jahrtausendwende im Chaos Computer Club erwachsen, studierte dann aber Theaterwissenschaft und Amerikanische Literaturgeschichte in Wien und München. Sie war Dozentin für Theatergeschichte an der Akademie für Darstellende Kunst Bayern, später Dramaturgin am Landestheater Oberpfalz und schließlich Referentin für digitale Kommunikation am Staatstheater Nürnberg. Sie ist Gründungsmitglied der Hackspaces metalab Vienna und Binary Kitchen Regensburg und sitzt in der Fellowship-Jury der Dortmunder Akademie für Theater und Digitalität. Seit 2012 publiziert und spricht sie zu den Möglichkeiten eines digitalen Theaters. Am Staatstheater Augsburg ist Tina Lorenz seit 2020 für die neugeschaffene Sparte Digitaltheater verantwortlich.

Rebecca Kahn, die aus Südafrika stammt, ist Marie-Curie-Postdoktorandin an der Universität Wien. Ihre Forschung befasst sich mit der Digitalisierung von Museumssammlungen und deren Dokumentation, der Nutzung des semantischen Webs und Big-Data-Methoden zur Verknüpfung digitalisierter Museumssammlungen sowie ethischen Fragen rund um den Einsatz und die Nutzung von Museumsdaten.

Mario Klingemann ist ein Künstler, der mit Algorithmen und Daten arbeitet. Er untersucht die Möglichkeiten, die maschinelles Lernen und künstliche Intelligenz bieten, um zu verstehen, wie Kreativität, Kultur und ihre Wahrnehmung funktionieren. Ein wichtiger Teil dieser Untersuchung ist seine Arbeit mit digitalen Kulturarchiven wie der British Library, dem Internet Archive oder der Sammlung der Google Arts & Culture, wo er derzeit als Artist in Residence arbeitet. Er ist regelmäßiger Referent auf internationalen Kunst-, Design- und Medienkonferenzen, Gewinner des Kreativpreises 2015 der British Library und seine Arbeiten wurden beim Ars Electronica Festival, der Photographers Gallery, London, dem Centre Pompidou, Paris, der Met und dem MoMA, New York gezeigt.

Anne Mollen ist Post-Doc Researcher am Institut für Kommunikationswissenschaft der Universität Münster. Für die zivilgesellschaftliche Organisation AlgorithmWatch leitet sie das Projekt „SustAI:n: Der Nachhaltigkeitsindex für Künstliche Intelligenz“. Sie forscht unter anderem zu Nachhaltigkeit und Digitalisierung, Ethik und KI, Fairness im Machine Learning und partizipativer KI-Entwicklung. Als Expertin hat sie nationale und internationale politische Gremien zu KI-Themen beraten.

Vanessa A. Opoku (sie/ihr) ist bildende Künstlerin und beschäftigt sich mit Geschichte, Technologie und marginalisierten Perspektiven innerhalb gemischter Realitäten. In ihrer künstlerischen Praxis reflektiert sie darüber, wie wir die Wahrnehmung unserer Welt und der Realität verändern können, indem wir Allianzen zwischen Kunst, Wissenschaft und Technologie bilden. Zu ihren bevorzugten Medien gehören 3D-Grafik, Animation, Skulptur, Photogrammetrie, Sound und Künstliche Intelligenz.

Lucie Paterson ist eine Vorreiterin in Bezug auf Wandel und Innovation im Museumsbereich. Mit 15 Jahren Erfahrung bei führenden Kultureinrichtungen, darunter Te Papa in Neuseeland, Southbank Centre in London und jetzt als Head of Experience, Digital & Insights im Museum for Screen Culture ACMI in Melbourne, gestaltet Lucie die Ausstellungen und Erlebnisse, die den Sektor in die Zukunft führen werden. Lucies Arbeit wurde mit nationalen (AMAGA) und internationalen Preisen (GLAMi) ausgezeichnet, und digitale Produkte, die unter Lucies fachlicher Leitung entstanden sind, wurden weltweit in Großbritannien, Südamerika und Neuseeland eingeführt. Lucie sitzt im Vorstand des NDF (National Digital Forum).

Sina Schmidt koordiniert für den Deutschen Bühnenverein die „Smarten Theaterdienste“ im Rahmen des Datenraum Kultur. Nach ihrem Studium der Germanistik, Philosophie und Musikwissenschaft arbeitete sie als Regieassistentin u. a. für die Schaubühne Berlin oder das HAU – Hebbel am Ufer in Berlin. Seit 2012 realisiert sie eigene künstlerische Arbeiten mit ihrem Theaterkollektiv FRITZAHOI und anderen kreativen Partnern. Darüber hinaus ist sie seit dem WS 2022/23 als wissenschaftliche Mitarbeiterin bei den interdisziplinären Forschungsprojekten VReiraum und DigiPro SMK tätig.

Felix Sieker arbeitet als Projekt Manager für das Projekt „reframe[Tech]“ im Programm „Digitalisierung und Gemeinwohl“ bei der Bertelsmann Stiftung. Dort beschäftigt er sich primär mit der Frage, wie die Chancen von algorithmischen Entscheidungssystemen für das Gemeinwohl stärker sichtbar gemacht werden können. Zuvor arbeitete er an der Hertie School und als Freelancer für Stiftungen und das Bundesministerium für Arbeit und Soziales. 2021 promovierte er mit einer Arbeit zur Rolle von Plattformunternehmen in der digitalen Transformation von Arbeit an der Hertie School. Er hat „Sociology, Politics and Economics“ an der Zeppelin Universität und „Comparative Social Policy“ an der Universität Oxford studiert.

Holger Simon ist Kunsthistoriker, Innovator und Entrepreneur. Er blickt auf über 25 Jahre Erfahrung im digitalen Kulturmanagement zurück und initiierte in dieser Zeit innovative Projekte wie 2001 das Prometheus-Bildarchiv und 2009 das Digitale Historische Archiv Köln. 2009 gründete er Pausanio und initiierte dabei 2013 die Pausanio Akademie. 2014 wurde er von der Gesellschaft für Informatik und dem BMBF als „digitaler Kopf Deutschlands“ ausgezeichnet. Er ist einer der Initiatoren und Sprecher des Steering Boards des Konsortiums NFDI4Culture, das seit 2020 eine nationale Forschungsdateninfrastruktur für materielle und immaterielle Kulturgüter in Deutschland aufbaut. 2021 gründete er die Plattform Calaios.eu, über die Museen, Kulturbetriebe und Guides ihre Live-Online-Veranstaltungen vermarkten und ihr digitales Publikum erreichen können. Holger Simon coacht und berät Gedächtnisinstitutionen bei der digitalen Transformation.

Nandita Vasanta (she/her) ist Projektleiterin bei SUPERRR Lab und Leiterin des Risktakers Fellowship. Mit einem kunst- und literaturwissenschaftlichen Hintergrund liebt Nandita es, die Überschneidungen zwischen verschiedenen Disziplinen und die Magie der Zusammenarbeit zu erforschen. Als Programmmanagerin hat sie in der Vergangenheit verschiedene Projekte, Veranstaltungen und Ausstellungen kuratiert, um neue Formen der Demokratisierung, der Beteiligung und des Wissensaustauschs zu ermöglichen. Als zertifizierter Coach und Mediatorin liebt sie es, die Fallstricke der menschlichen Kommunikation zu glätten und begleitet Gruppen und Einzelpersonen auf dem Weg zu einer aufrichtigeren und wertschätzenden Interaktion.

Sonja Walter ist Chefdramaturgin am Badischen Staatstheater Karlsruhe, wo sie zuvor als Geschäftsführende Dramaturgin Schauspiel tätig war. In gleicher Funktion arbeitete sie am Theater und Orchester Heidelberg. Am Bayerischen Staatsschauspiel arbeitete sie zunächst als Assistentin und später Dramaturgin. Studien absolvierte sie in Theaterwissenschaft, Neuerer Deutscher Literatur sowie Publizistik- und Kommunikationswissenschaft an der Freien Universität Berlin und der Université Paris VIII sowie BWL an der Hochschule Wismar.

/Impressum

Kuration

kultur}botschaft
Karin Bjerregaard Schlüter & Ralf Schlüter
www.kulturbotschaft.berlin

Veranstaltungsorganisation

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

Gestaltung

Bureau Est
www.bureau-est.com

Kulturstiftung des Bundes

Vorstand

Katarzyna Wielga-Skolimowska
und Kirsten Haß

Franckeplatz 2
06110 Halle an der Saale
Tel.: 49 (0) 345 2997 0
info@kulturstiftung-bund.de
www.kulturstiftung-bund.de

Kultur Digital

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

Juliane Köber
Kommunikation & Social Media Begleitung
Kultur Digital
juliane.koeber@kulturstiftung-bund.de

Sandra Rutke
Programmsachbearbeitung
Kultur Digital

Julian Stahl
Wissenschaftlicher Mitarbeiter
„Digitalität als Kulturpraxis“

Sabine Eckardt
Social Media Begleitung

[www.kulturstiftung-des-bundes.de/
kulturdigitalkongress](http://www.kulturstiftung-des-bundes.de/kulturdigitalkongress)

#KulturDigitalKG

Halle (Saale) 2023

Ku/tur
Digita/

**KULTURSTIFTUNG
DES
BUNDES**



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

Die Kulturstiftung des Bundes wird gefördert
von der Beauftragten der Bundesregierung für
Kultur und Medien

