

DIGITALE
KULTURSTADT
DORTMUND

Digitale Kulturstadt – Markenzeichen und Programm



Digitale Kulturstadt – Markenzeichen und Programm

Das ständige Wechselspiel der verschiedenen Bausteine einer Stadt – und zuvorderst der Akteur*innen, die sie gestalten – ist ein Sinnbild für digitale Kultur: Datenströme fließen, Interaktion findet statt, Netzwerke bilden sich. In Dortmund organisieren wir das schon lange so.

Wir sprechen als Dortmunder Akteur*innen, die sich in den letzten Jahren zusammengefunden haben, um die digitale Transformation von Kunst und Kultur zu gestalten, zu befördern, aber auch in ihren ethischen und politischen Dimensionen auszuleuchten. Wir sind davon überzeugt, dass die digitale Revolution grundlegende Veränderungen in der künstlerischen und kulturellen Praxis der Gesellschaft längst eingeleitet hat: Da sind die ubiquitär gültigen binären digitalen Codes als Notation und Anweisung des Computers. Da finden sich die reversiblen Übergänge von Sprache und Ton zum Bild und zum Dreidimensionalen. Da mutieren technische Apparate und Computer zu Medien oder Partnerinstanzen künstlerischen Ausdruckswillens. Neue Themen, Sujets und Ästhetiken treten in die Arenen der digitalen Gesellschaften. Und nicht zuletzt avancieren Darstellungsverfahren und kulturelle Produkte zu Beiträgen in einer globalen Kommunikation, die zuerst technischer Faszination und kapitalistischer Verwertung gehorcht, bevor sie ethische Frage überhaupt zulässt.



Als Netzwerk der digitalen Kulturen in Dortmund kollaborieren zum Thema und im skizzierten Grundverständnis das Dortmunder U mit UZWEI und Digitalem Kulturlabor, der Hardware Medienkunstverein, das Storylabor kiU der FH Dortmund, die Akademie für Theater und Digitalität, das Medienwerk NRW und die Einrichtungen der Kulturbetriebe Dortmund. Wir sind davon überzeugt, dass die Kulturpolitik sich in vielen Perspektiven auf das digitale Zeitalter erweiternd einstellen muss, gewissermaßen eine augmented reality ihres Zuständigkeitsbereichs mit ständiger Ausdehnung zu akzeptieren hat.

Der Titel der „Digitalen Kulturstadt Dortmund“ beinhaltet mehr als eine Beschreibung, er ist zugleich Programm. Er konfrontiert mit Fakten und Ambitionen. Die Stadt Dortmund kann diesen Titel dank der intensiven und konsequent verfolgten digitalen Transformation im Kulturbereich für sich reklamieren und nimmt mit ihrer postindustriell und postmigrantisch geprägten Innovationsfreude eine Vorreiterrolle in der Region ein – vergleichbaren Pilotprojekten ist die Stadt dabei eng verbunden. Ausgehend von einer Miniaturgeschichte der Stadtentwicklung und einer Vorstellung der Akteur*innen, beleuchtet dieses Papier die Verbindungen zwischen Kultur, Wirtschaft und Wissenschaft. Darüber hinaus aber bezeichnet die Überschrift die Selbstverpflichtung zu einem weiteren komplexen Ausbauprogramm, das zum Abschluss des Textes erläutert wird.

Das Dortmunder Modell einer Clusterstrategie

Wille zum Wandel

2018 wurde die Stadt Dortmund von der Stiftung Lebendige Stadt als „Digitalste Stadt“ ausgezeichnet. Dortmund ist ein digitales Powerhouse in der dezentralen und doch eng verbundenen Ruhrregion. Dortmund ist ein Labor, ein hochkonzentriertes Netzwerk, ein Mindset. Von hier aus strahlen Impulse in die Region aus, hierhin führen zahlreiche Fäden aus dem Umland, der Republik und weiteren Ländern. Eine der größten Stärken Dortmunds ist es, sich offen auf Wandel einzulassen und ihn aktiv zu gestalten.

Der Übergang von der Schwerindustrie zum zentralen Technologiestandort hat eine große technische Intelligenz mit sich gebracht. Dortmund ist eine Stadt der Ingenieurskunst und der Wissenschaft. Und zugleich eine Stadt der Kultur und der Künste. Denn parallel zum technischen Strukturwandel haben sich neue digitale Kunstformen herausgebildet, haben Medien und Kulturbetrieb gemeinsam Experimente gewagt. Dortmund hat die Bedeutung dieser neuen Strukturen früh erkannt und ihr Wachstum vorangetrieben. So haben sich die Entwicklungen verschiedener Fachgebiete in Dortmund miteinander verknüpft und das transdisziplinäre Netzwerk gebildet, in dem wir heute denken und arbeiten.

Mitten im Strukturwandel der 1950er Jahre legte Dortmund den Grundstein als IT- und Digitalstandort. So entstand 1957 das erste Software-Systemhaus Europas. Ein weiteres zukunftsweisendes Signal war die Gründung der Dortmunder Universität 1968, 1971 kam die Fachhochschule hinzu. In unmittelbarer Nähe des Campus ließen sich das Fraunhofer Institut, das Technologie Zentrum Dortmund und der daraus gewachsene Technologie Park nieder. Informatik und Informationstechnologie waren auch zentrale Säulen des dortmunder projects, einer Initiative von Stadt, Wirtschaft und Wissenschaft.

Das Projekt trug mit der Unterstützung von Unternehmensgründungen und der Einrichtung interdisziplinärer Kompetenzzentren von 2000 bis 2010 erheblich zur Entwicklung Dortmunds als attraktivem Wirtschaftsstandort bei. Eng mit der Wirtschaftsgeschichte verknüpft sind migranische Bewegungen nach Dortmund, die mit den Anwerbeabkommen der 1950er und -60er Jahre entscheidend zum Aufschwung beitrugen. Heute hat rund ein Drittel der Menschen in Dortmund eine internationale Familiengeschichte. Der VMDO (Verband der sozialkulturellen Migrantenvereine in Dortmund) bündelt als erster herkunfts- und kulturübergreifender Verbund in Deutschland viele Initiativen zur Gestaltung von Vielfalt in Stadt und Quartier. Und auch das Dietrich-Keuning-Haus ist mit rund 100 dort ansässigen Vereinen und Initiativen ein wichtiger transkultureller Knotenpunkt mit großer Besucher*innenresonanz.



Künste, Technologien und der Mensch im Mittelpunkt

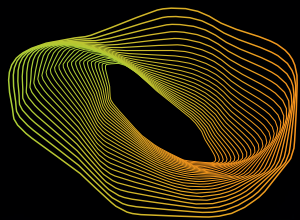


Hotspot für Medienkunst

In den 1990er Jahren etablierte sich Nordrhein-Westfalen als der Standort für Medienkunst in Deutschland. Der HMKV in Dortmund war mit der Ausstellung „Reservate der Sehnsucht“ ganz vorne mit dabei. Mit der RUHR.2010 kam das Dortmunder U als überregionales Zentrum für digitale Kunst und Kulturvermittlung hinzu. Seit einigen Jahren befindet sich dort auch das Intermedia-Archiv Hans Breders: Das Intermedia Program wurde 1968 von Hans Breder an der Universität Iowa gegründet. Er schuf damit ein Labor, in dem Künstler*innen, Studierende und Wissenschaftler*innen spartenübergreifend miteinander experimentieren und die Möglichkeiten elektronischer Medien ausloten konnten. Sein Archiv wird gemeinsam mit der TU Dortmund erschlossen und im Museum Ostwall ausgestellt. Schließlich treten das Storytelling-Labor kiU der FH Dortmund und die Akademie für Theater und Digitalität in Erscheinung

Die städtischen Akteur*innen aus Technologie, Bildung und Kultur schaffen in ihrer Vielfalt gemeinsam neue Impulse für eine moderne plurale Stadtgesellschaft. Die Betrachtung gesellschaftlicher Entwicklungen mit den Mitteln der Technologie ist ein notwendiger und zukunftsweisender erster Schritt. Um den sozialen und kulturellen Raum der Stadt wirklich in Gänze zu erfassen, braucht es allerdings noch mehr differenzierte Sichtweisen – insbesondere die von Kunst und Kultur, die den Menschen als handelndes Subjekt in den Mittelpunkt stellen und Möglichkeiten der Teilhabe erörtern. Damit wird die Grundlage dafür gelegt, dass die Mitglieder der Stadtgesellschaft den Wandel mitgestalten und selbstermächtigt an der digitalen Wissensgesellschaft teilhaben können. Dieses übergeordnete Ziel ist nur erreichbar, wenn Wissensproduktionen und Verstetigung des Wissenstransfers verknüpft werden zu einem dauernden Wechselspiel zwischen Wirtschaft, Wissenschaft und Kunst. Aus diesem Gedanken ist in Dortmund ein einzigartiges Netzwerk digitaler Kompetenz entstanden. Postindustriell, postmigrantisch, zukunftsweisend: Dortmund ist eine Petrischale für die Verbindung von technischer Intelligenz mit kulturellen und medialen Entwicklungen.

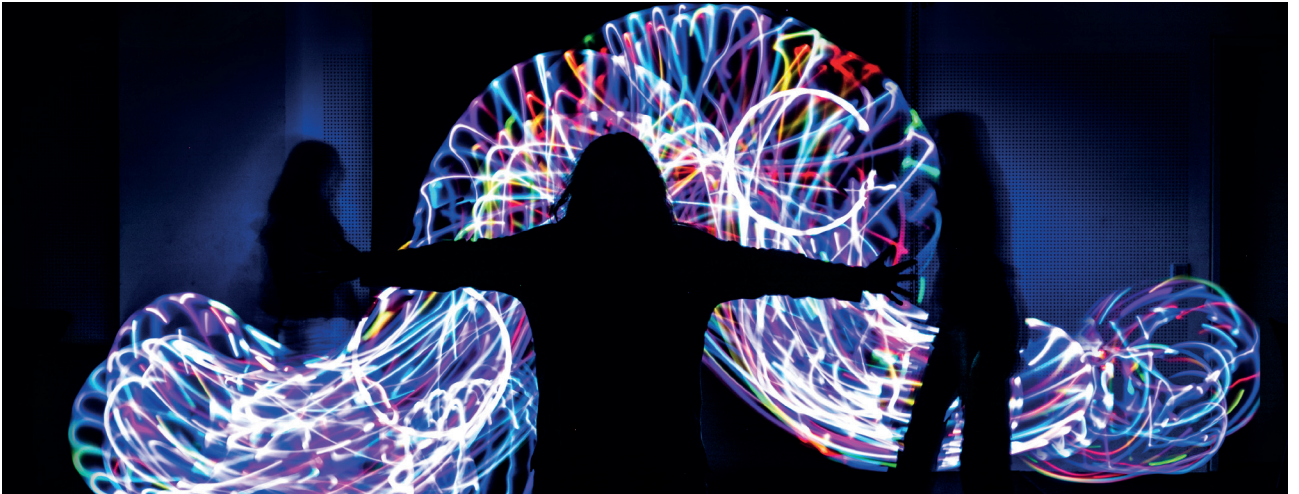
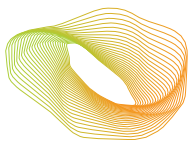




DIGITALE
KULTURSTADT
DORTMUND

Kultur in neue Formen gießen





Kultur in neue Formen gießen

1. Eine urbane Kultur, die nah am Leben ist

Kunst ist seit jeher ein Seismograph für gesellschaftliche Entwicklungen – und zugleich eine Impulsgeberin, um die Welt ganz neu zu denken. Kunst ist per se hybrid und interdisziplinär, erkennt verschiedene Perspektiven an und ermuntert Neuanfänge und Entdeckungen. Ein guter Startpunkt, um sich den kulturellen Perspektiven des digitalen Zeitalters zu nähern. Technikbejahend, aber vom Menschen aus gedacht.

Neugierig, experimentell und ambiguitätstolerant. Ein Beispiel für den freien Blick der Kultur auf technische Entwicklungen ist der Schwerpunkt auf Gaming, den mehrere Akteur*innen setzen – er ist nicht nur in der kulturellen Bildung, sondern mit einer AG auch in der Stadtverwaltung verankert. Oft noch als problematische Subkultur oder reine Kreativwirtschaft abgetan, wird Gaming in Dortmund als wichtiges Werkzeug der Partizipation begriffen, ob in Museen oder stadtpolitischen Prozessen.

Partizipation und Anbindung an den Menschen befördern auch die kulturellen Akteur*innen in der Stadt – vom Angebot interaktiver Narrationen bis hin zum Ansatz, Betrachter*innen zum Produzieren eigener Inhalte zu befähigen. Teilhabe ganzheit-

lich aufzufassen, auch widerständige Perspektiven abzubilden, andere Stimmen hörbar zu machen – das ist ein Antrieb für die Künstler*innen, ob sie beim HMKV ausstellen, ob sie storyLab kiU experimentieren oder an der Akademie für Theater und Digitalität forschen. In einer postmigrantischen Gesellschaft ist diese Offenheit unerlässlich.

Die Verbindungen innerhalb der digitalen Kompetenzlandschaft Dortmunds produzieren keine Konkurrenzsituation, sondern befeuern im intelligenten Schulterschluss kulturelle Innovationen.

2. Eine Landschaft der Wissenschaft

Seit 2013 arbeiten Wissenschaft, Wirtschaft, Stadtgesellschaft, Kultur, Politik und Verwaltung gemeinschaftlich am „Masterplan Wissenschaft“ – aktuell in der zweiten und abschließenden Phase. Die Einbindung der unterschiedlichsten Akteur*innen und der Bürger*innen-Dialog sind gute Beispiele für die holistische Herangehensweise, die in Dortmund praktiziert wird. Im Wissenschafts- und Technologiecampus liegen Hochschulen, Wirtschaft und Forschungsinstitute eng beieinander. Die Technische Universität und die Fachhochschule mit ihren Stärken bei der Informatik fungieren als stetiges Wissensreservoir, Innovator*innen und Kooperationspartner*innen auch für kulturelle Bildungs- und Gestaltungsprozesse am Ort. Zudem mobilisieren die Hochschulen in den technischen Disziplinen sowie im Fachbereich Design viele junge Menschen, welche die digitale Kulturstadt

aktiv gestalten. In diesen Kontext gehört ebenso das Studienangebot der WAM Medienakademie, einer privaten Hochschule, die systematisch kreative Inhalte mit wirtschaftlicher Expertise kombiniert. Ein weiterer zukunftsweisender Schwerpunkt der TU und FH liegt auf der Robotik. Die Hochschulen lehren und forschen nicht nur zu diesem Thema, sie sind auch gemeinsam mit u.a. zwei Fraunhofer Instituten, dem Deutschen Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz und der Feuerwehr Dortmund Verbundpartner*innen im Kompetenzzentrum für Rettungsrobotik, das in Dortmund entsteht. Die im Technologiezentrum bereits lang erprobte Praxis eines zielorientierten Schulterschlusses zwischen Wissenschaft, Wirtschaft und kommunaler Politik als Garant eines erfolgreichen wirtschaftlich-technologischen Strukturwandels setzt sich in den Prozessen zur Ausformung der digitalen Kulturstadt fort.

3. Wirtschaft – mindestens 2.0

Die Wissenschaftslandschaft und die Form der Wissensorganisation in Dortmund haben eine immense wirtschaftliche Bedeutung. Die lokal ansässige Wirtschaft ist stark digital ausgerichtet, die Ansiedlung von rund 1.000 IT-Unternehmen und das Ranking des Wissenschafts- und Technologiecampus Dortmund unter den Top 5 High-Tech-Adressen in Europa sprechen für sich. Auch hier geht es uns aber nicht nur um Zahlen: Der Kreis der IT-Unternehmen mit seinen Tausenden von Beschäftigten bildet für digital-kulturelle Projekte und Institutionen einen Rahmen für Kollaborationen und interdisziplinäre fachliche Kommunikation. Das 1984 gegründete TechnologieZentrumDortmund ist die Keimzelle der heutigen IT-Community in Dortmund. Rund um das Zentrum hat sich der Wissenschafts- und Technologiecampus entwickelt, der Technische Universität, Fachhochschule und Forschungseinrichtungen mit den angesiedelten Unternehmen zu einem großen Ganzen verbindet. Im Schüler*innen-Labor KITZ.do kann die Neugierde zu Innovationsfreude heranwachsen. Gemeinsam mit Inkubatoren wie dem e-port oder dem Gründungs- und

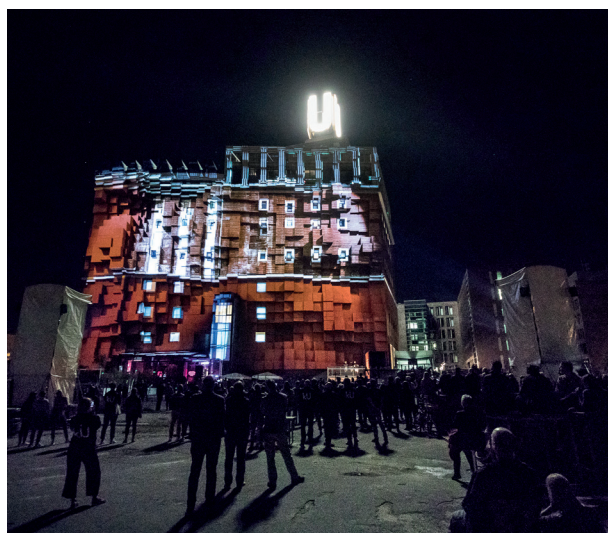
Kompetenz-Zentrum für Logistik und Informationstechnologie unterstützt das TechnologieZentrum auch junge Firmen und Start-Ups: beispielsweise

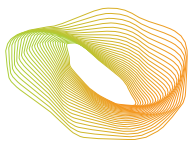
in Fachschwerpunkten wie beim BioMedizinZentrumDortmund, das jungen Unternehmen eine Infrastruktur bietet und den Transfer zwischen Wissenschaft und Wirtschaft befördert. Mit diesem gründungsfreundlichen Klima war Dortmund Wettbewerbsfinalistin für die Europäische Innovationshauptstadt 2019. Ein besonderer Fokus liegt auf der digitalen Transformation. Initiativen wie In-DieRegion Ruhr als Innovationsnetzwerk für Industrie und Dienstleistung oder Digital.Verbunden als Innovations- und Kompetenznetzwerk für digitale Kundenprozesse machen Dortmund zum Hub für digitales Wachstum. Denn in einem gemeinschaftlichen Mindset finden Innovationen ideale Bedingungen vor.

4. Stadtentwicklung für mehr Lebensqualität

Stadtplanung und Stadtentwicklung haben in Dortmund wegweisende Großprojekte für die Umgestaltung der Stadt ausgerufen, die einen deutlichen digitalen Duktus haben. Dazu zählen die Unternehmensansiedlungen auf der Stadtkrone Ost, das Gewerbegebiet Phoenix West, das Uni-onviertel mit dem Dortmunder U, der Ausbau des Digitalhafens und die Zukunftsvorhaben smart city und smart rhino. Mit diesen Projekten und Investitionen hat sich Dortmund zielstrebig auf das digitale Zeitalter eingestellt.

Der Übergang zur Smart City hat viele Bezugspunkte zum Alltagsleben der Dortmunder*innen. Bedarfsgesteuerte Straßenbeleuchtung, Ladein-





Infrastruktur für Elektrofahrzeuge, smarte Heizungskeller: Die „Allianz Smart City Dortmund“ setzt bewusst auf intelligent vernetzte Stadtentwicklung. Informations- und Kommunikationsmöglichkeiten im Privaten kommen hier mit dem Gesamtstädtischen Kontext zusammen. Außerdem treffen wirtschaftliche & wissenschaftliche Akteur*innen aufeinander. Sie alle verfolgen gemeinsame Ziele wie den Erhalt bzw. die Verbesserung der Lebens- und Umweltqualität in den Quartieren, die Stärkung des Wirtschaftsstandortes sowie eine effiziente, digitale und benutzer*innenfreundliche Verwaltung.

Große Pläne

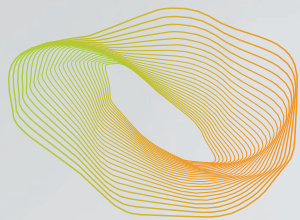
Die „Allianz Smart City Dortmund“ steht im Kontext zweier Projekte, dem „Masterplan Energiewende“ und dem 10-Jahres Projekt „nordwärts“. „nordwärts“ setzt Maßnahmen zur Harmonisierung der Lebensqualität in sozial prekären Stadtteilen Dortmunds um und geht städteplanerisch der Frage nach, wie die Stadt smarter und lebenswerter werden kann. Hier gibt es eine Schnittstelle zu den kulturellen Akteur*innen, denn auch sie denken in Richtung des Dortmunder Nordens: Die von HMKV, kiU und Akademie für Theater und Digitalität gemeinsam geplante „digitale Straße“ zwischen Dortmunder U und Hafen, die zahlreiche Akteur*innen entlang der Schützenstraße einbin-

den kann, soll sich nach Möglichkeit zu einem neuen dynamischen Ausstellungsformat bzw. einem Produktions- und Präsentationsraum quer durch die westliche Dortmunder Nordstadt entwickeln.

Der Dortmunder Hafen rückt dabei als „Digitalhafen“ ganz neu in den Fokus. Zum einen wird der Hafen als Logistik-Drehscheibe hier neu mit der digitalen Wirtschaft verknüpft. Zum anderen entsteht ein urbanes Digitalquartier mit kreativen Arbeitsflächen und vielfältigen Freizeitangeboten. In einer lebendigen Umgebung mit eigenständigem Charakter sollen sich Räume ergeben, in denen sich etablierte Unternehmen und Forschungseinrichtungen mit Start-Ups, Tüftler*innen und Kreativschaffenden austauschen. Die Akademie für Theater und Digitalität wird hier ein eigenes Gebäude beziehen und transnationale kulturelle Impulse einbringen. Als Kunst- und Bildungsinstitut steht die Akademie geradezu programmatisch am Beginn einer spektakulären Quartiersentwicklung: Medienhäuser, digitale Wirtschaft, das Dortmunder Systemhaus, Berufskollegs, Labore und Innovatorien geben sich künftig am Ort ein Stelldichein. Investitionen von wenigstens 300-400 Mio. € bis zum Jahr 2028 sind jetzt absehbar in Vorbereitung für das Areal.

5. Zusammen wachsen

Die digitale Kulturstadt kann nur in einem offenen, international aufgeschlossenen, diversen, sozial inklusiven sozialen Klima reüssieren. Unter der Bedingung gelingender Teilhabe eröffnen sich sowohl in der Kultur als auch in der IT-Praxis und in der digitalen Wirtschaft Partizipations- und Aufstiegschancen für alle Aktiven mit entsprechender Handlungskompetenz unabhängig von Ethnie, Geschlecht, Herkunft, religiöser Orientierung und körperlicher Verfassung. Folgerichtig hat die Stadt Dortmund in den letzten Jahren massiv in Diversität und Kreativität investiert, um diese Handlungskompetenzen zu ermöglichen und die gesellschaftlichen Voraussetzungen für Anerkennung und Teilhabe zu schaffen.



DIGITALE
KULTURSTADT
DORTMUND



Die Knoten im Dortmunder Netz



Die Knoten im Dortmunder Netz

Ein vitales Netzwerk beschränkt sich nicht auf einen lokalen Rahmen. Es ist durchlässig, nimmt neue Impulse auf und gibt im Gegenzug Impulse nach außen: Vom Knotenpunkt Dortmund aus führen viele Verbindungen ins Ruhrgebiet, nach NRW, in die ganze Bundesrepublik und über deren Grenzen hinaus. Den Ausgangspunkt bilden die Verbindungen der Akteur*innen untereinander.

Zeitgenössische Kulturelle Bildung

Der Verschränkung von Kultureller Bildung und Digitalität wird in Dortmund ein besonderer Stellenwert eingeräumt. Hier werden durch eine Vielzahl an kulturellen Einrichtungen unterschiedlichste Einblicke in Kultur, Medien, kreatives Schaffen und Aktivitäten mit Bezug zu Künsten, Gesellschaft und Politik, Lebenskultur und medialer Forschung ermöglicht. Eine interdisziplinäre Zusammenarbeit zwischen Theater, Musik, Bildender Kunst, Tanz, Literatur sowie neuen Medien, wie 3D, erweiterte Realitäten, Programmieren, Gaming und mehr,

ermöglicht die Entwicklung neuer Methoden der Verbindung von künstlerischem Denken und medialem Handeln von jungen Menschen.

Unter anderem widmen sich das DigitaleKulturLabor und die UZWEI im Dortmunder U in ihrem Programm der Verknüpfung von Kulturellen Bildung und Digitalität.

Das DKL vermittelt jungen Menschen Media Literacy und fördert eine kreative Auseinandersetzung mit der digitalen und analogen Realität. Ein Schwerpunkt liegt auf der Vernetzung von Digitalität, Musik, Gaming und Kultur. Das DKL stellt auch die Verbindung zum Dortmunder Netzwerk Medienkompetenz „DoNeM“ her, das mit gemeinsamen Positionen von der Medienbildung bis hin zur Mediensuchtprävention Akzente im städtischen Dialog setzt.

Die UZWEI im Dortmunder U ist ein Ort, der jungen Menschen Raum für einen künstlerischen und experimentellen Umgang mit Film, Fotografie, Gaming, 3D, vielen weiteren digitalen und analogen Medien sowie Mixed Media gibt. Über interdisziplinäre Ausstellungen und Workshops werden vielfältige mediale ästhetische Erfahrungen erlebbar: An sechs Tagen in der Woche ist die Etage bei freiem Eintritt geöffnet und bietet ein interaktives und partizipatives Angebot. Die Besucher*innen können wechselnde Ausstellungen, die jungen Talenten und Künstler*innen eine Plattform geben, erleben und aktiv mitgestalten. Junge Menschen werden eingeladen die (digitale) Welt zu reflektieren, (gesellschaftliche) Zusammenhänge zu hinterfragen und digitale Medien anders zu nutzen, als sie es uns vorgeben.“



Medien & Künste

Ebenfalls im Dortmunder U verortet ist der Hartware MedienKunstVerein, der nicht nur selbst Ausstellungen im europäischen Ausland kuratiert, sondern mit Formaten wie „Afro Tech“ 2017 auch internationale Gäste und Aufmerksamkeit für Dortmund gewinnt. Das charakteristische Herzstück ist die Auseinandersetzung mit neuen Themen, Medien und Technologien in einer sich radikal verändernden Gegenwart.

Im Bereich digitaler Ausstellungsformate plant der HMKV eine Kooperation mit dem StoryLab kiU der FH Dortmund und der Akademie für Theater und Digitalität. Eine relevante Zusammenarbeit existiert auch mit dem Ludwig Forum Aachen im Rahmen des Forschungsprojektes „Training the Archive“, das seit 2020 den Einsatz Künstlicher Intelligenz im kuratorischen Bereich erforscht.

Über das am HMKV angesiedelte Büro medienwerk.nrw bestehen wichtige Kontakte zu Institutionen in NRW wie der KHM Köln, der Videonale Bonn oder PACT Zollverein Essen. Denn NRW hat eine bemerkenswerte Dichte von Akteur*innen, die sich mit Medienkunst und digitaler Kultur auseinandersetzen. Im medienwerk.nrw sind viele von ihnen zusammengeschlossen, um das vorhandene Wissen zu verknüpfen und dadurch zu stärken. Das Büro des Netzwerks, angesiedelt beim HMKV, betreut Förderprogramme, informiert über das künstlerische Schaffen im Bereich Medienkunst und organisiert Veranstaltungen. Der Standort des Büros in Dortmund ist Ausdruck der Anerkennung für die lokalen Gegebenheiten.

Einen anderen Schwerpunkt setzt das Museum Ostwall von Expressionismus und klassischer Moderne über Fluxus bis zur aktuellen Gegenwart: Hier trifft die Kunst des 20. und 21. Jahrhunderts auf aktuelle Themen wie Ökologie, Migration und



Feminismus. Das Museum versteht sich als offener Ort für alle und Kunst als selbstverständlichen Teil des Alltags.

Mit den neuen Erzählformen der digitalen Medien beschäftigt sich das storyLab kiU. Das Team aus wissenschaftlichen Mitarbeiter*innen in den Bereichen 3D Animation, VisualEffects, Coding und Promovent*innen und Studierenden aus den BA und MA Studiengängen Film, Szenografie, Informatik und Sozialwissenschaften an der FH Dortmund untersuchen Formate, die das Publikum interaktiv ins Storytelling einbinden und eröffnen durch Veranstaltungen und Interaktionsangebote neue Verbindungen zu Kulturinstitutionen, Besucher*innen und der Stadtgesellschaft. Im Kooperationsprojekt „page21“, das vom Ministerium für Kultur und Wissenschaft NRW unterstützt wird, entwickelt das kiU gemeinsam mit Dortmunder Museen digitale Narrationen für immersive Räume.

Nicht zuletzt ist auch ecce im Dortmunder U beheimatet, das die Kreativwirtschaft im ganzen Ruhrgebiet zusammendenkt. Gemeinsam entwickeln die verschiedenen Institutionen hier immer wieder digitale Formate mit ressortübergreifender Wirkung. Mit dem europäischen Audience Development Projekt smARTplaces haben sieben europäische Partnerinstitutionen unter der Federführung und Koordination des Dortmunder U erfolgreich eines der am besten bewerteten EU-Projekte im Rahmen der Förderung Creative Europe abgeschlossen.

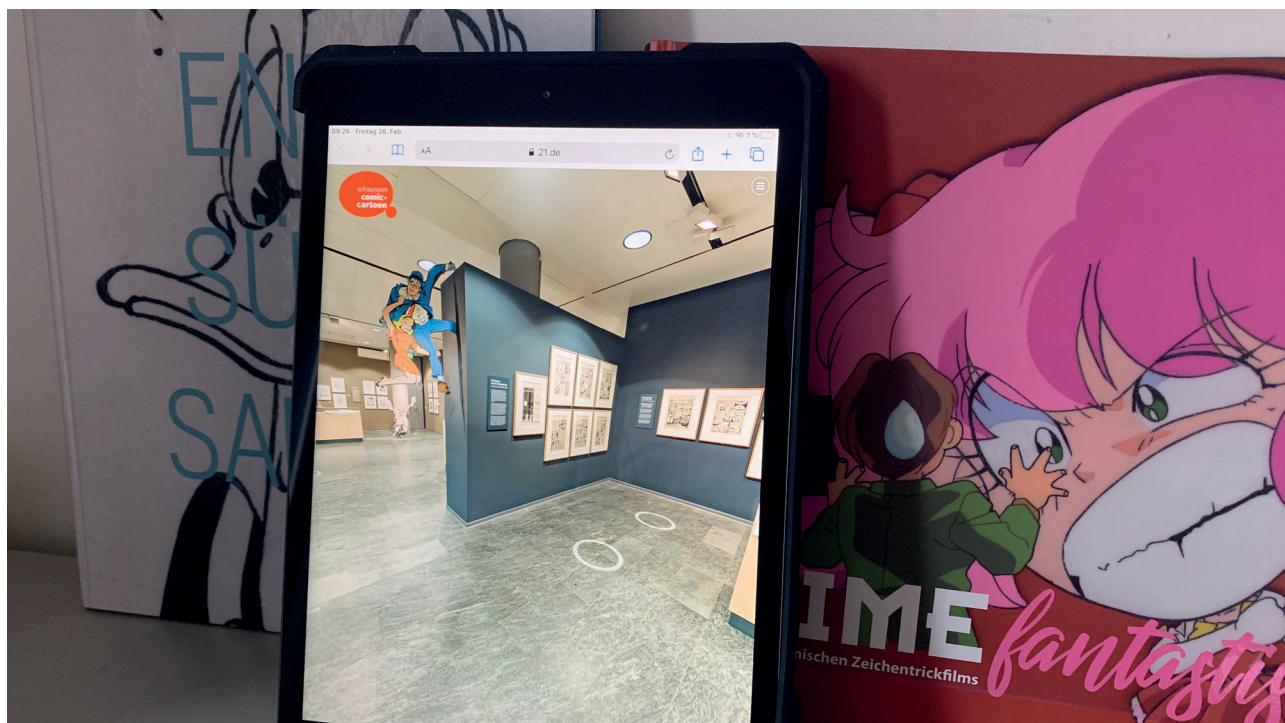
Innovationsmotor Wissenschaft/ Lehre/Design

Die Technische Universität Dortmund steht für das Zusammenspiel eines Ensembles aus Natur- und Ingenieurwissenschaften sowie Gesellschafts- und Kulturwissenschaften. Etwa 300 Professor*innen, 6.500 Mitarbeiter*innen sowie über 34.000 Studierende bringen an der TU technische Innovationen auf den Weg und gestalten den kulturellen Wandel mit. Auch die erste und größte IT-Fakultät in Deutschland findet sich hier.

Das Fraunhofer-Institut ist mit zwei Schwerpunkten in der Stadt vertreten (Materialfluss und Logistik, Software und Systemtechnik) und hat mit weiteren Partner*innen das Leistungszentrum Logistik und IT eingerichtet. Die Fraunhofer-Institutsleiter*innen schaffen über ihre Lehrstühle an der TU enge Verknüpfungen im Grundlagenforschungsbereich.

An der Fachhochschule Dortmund verteilen sich rund 14.000 Studierende auf acht Fachbereiche. Neben der IT liegt ein Schwerpunkt auf dem Fachbereich Design mit ca. 1.000 Studierenden, von denen viele in Dortmund bleiben und Impulse ins städtische Netzwerk aus Kultur und Wirtschaft geben. Auch das Institut für die Digitalisierung von Arbeits- und Lebenswelten ist an der FH angesiedelt und trägt mit Einrichtungen wie dem Deutschen Institut für Virtuelle Realitäten oder dem Forschungsinstitut für Telekommunikation und Kooperation zu einer kreativen Forschungslandschaft im Digitalen bei. Den Bogen zurück zur Stadtgesellschaft schlägt die Hochschuletage im Dortmunder U, die den hohen Stellenwert von Kunst, Kreativität und den damit verbundenen Innovationen an der Hochschule deutlich sichtbar macht.





Kultur in der Stadt

An der Akademie für Theater und Digitalität, einem Modellprojekt des Theater Dortmund, erforschen internationale Stipendiat*innen die Schnittstelle von Darstellender Kunst und Technik. Grenzübergreifende Impulsgeberin ist die Akademie nicht nur durch die Fort- und Weiterbildungen, sondern auch durch diskursive Beiträge wie dem Vortragsformat Enjoy Complexity, der Zusammenarbeit mit dem Berliner Theatertreffen seit 2020 sowie der Ausrichtung der Jahreskonferenz der Dramaturgischen Gesellschaft im Januar 2021. Die Stipendien werden international ausgeschrieben und schaffen so einen grenzüberschreitenden Austauschraum. Bisherige Alumni kommen ebenso aus dem deutschsprachigen Theaterraum wie aus internationalem Kontext, etwa aus den USA, den Niederlanden, China und Italien.

Dass das städtische Theater den Erfahrungsschatz einer langen Historie nutzt, um die Zeichen auf Zukunft zu stellen, zeigt aber nicht nur die Akademie, die als sechste Sparte die fünf klassischen Sparten Oper, Ballett, Schauspiel, Kinder- und Jugendtheater sowie Philharmonie ergänzt. Die Zukunftsorientierung am Theater Dortmund wird auch erleb-

bar durch Angebote der kulturellen Bildung, einen innovativen digitalen Spielplan in Corona-Zeiten oder die performative, interdisziplinäre und diversitätssensible Öffnung des Schauspiels zur Stadt. Einen anderen Erlebnisraum bietet das 2016 eröffnete Binarium, ein Herzensprojekt des Software-Entwicklers und IT-Trainers Christian Ullenboom. Das Museum für Computer und Spielekonsolen stellt eine Vielzahl von Exponaten aus und lädt zum Ausprobieren ein: von der Atari 2600 aus den 1970er Jahren bis zu modernen Konsolen von Sony und Nintendo. Die enge Verknüpfung von Industrie und Kultur, die in der Gaming-Branche besonders ausgeprägt ist, lässt sich hier genauso nachvollziehen wie die Entwicklungen hin zu immersiven Erlebnissen.



Kulturbetriebe Dortmund

Die Dortmunder Kulturbetriebe bündeln die städtischen Angebote zu Kultur und Weiterbildung in Dortmund. In den Geschäftsbereichen Kulturbüro, Bibliotheken, Museen, Musikschule, Dietrich-Keuning-Haus, Volkshochschule, Stadtarchiv und Dortmunder U engagieren sich die Mitarbeiter*innen für ein ausgewogenes Verhältnis von Spitzen- und Breitenkultur, für die Förderung der etablierten Kultureinrichtungen und der freien Kulturarbeit sowie für zentrale Angebote in der Stadtmitte und dezentrale Präsenz in den Stadtbezirken.

Das Kulturbüro der Stadt Dortmund ist Dienstleister, Vermittler, Ansprech- und Kooperationspartner der Dortmunder Kulturschaffenden und Akteur*innen der Freien Kulturszene. Die Digitalisierung wird hier in verschiedenen Schwerpunkten angegangen: Bereits existierende Programme oder Formate werden durch die Erweiterung in den digitalen Raum aufgewertet. In der Kulturellen Bildung werden Kitas und Schulen bei der Umsetzung digitaler Projekte unterstützt und qualifiziert. Projekte der Freien Kulturszene profitieren 2021 von einem Digitalisierungsbonus, der die Überführung bestehender Projekte in digitale Formate mit Fördermitteln, Infrastrukturhilfen und Wissensaustausch unterstützt. Gleichzeitig werden neue digi-

tale Formate geschaffen, beispielsweise die Dortmunder Kulturkonferenz PROszenium, die 2021 zum ersten Mal rein digital durchgeführt wurde. Das Kulturbüro fungiert stadtweit als Projektpilot bei der Digitalisierung der Fördermitteldatenbank. Die Kund*innen der Stadt- und Landesbibliothek haben online Zugriff auf ein umfangreiches Angebot an digitalen Inhalten: von wissenschaftlichen Zeitschriften und Büchern, Publikumszeitungen und Zeitschriften über belletristische Unterhaltung und Online-Sprachkurse bis zu Hörbüchern, Filmen, klassischer Musik und einer Bilderbuch-App. An allen zehn Standorten im Stadtgebiet bieten die Bibliotheken einen hohen technischen Standard für die Nutzung als Lern- und Arbeitsort. Unterstützt wird das durch Angebote der Medienkompetenzvermittlung für verschiedene Zielgruppen. Mit ihrem Angebot leisten die Bibliotheken einen wichtigen Beitrag zu digitaler Teilhabe an Kultur und Wissen.

Die beiden wissenschaftlichen Institute, das Institut für Zeitungsforschung und das Fritz-Hüser-Institut für Literatur und Kultur der Arbeitswelt, transformieren ihre kulturellen Überlieferungen in die digitale Welt und wenden innovative digitale Vermittlungsverfahren an.

Die Digitalisierung berührt alle klassischen Aufgabenbereiche der Dortmunder Museen: das Sammeln, Bewahren und Erforschen der Kulturgüter ebenso wie das Ausstellen und Vermitteln. Ziel ist



es, die Digitalisierung mit all diesen Aufgaben zu verbinden, um so die gesellschaftlich bedeutende Rolle von Museen hervorzuheben: als Gedächtnisinstitution, aber auch als gesellschaftlicher Motor und Labor der Gegenwart und der Zukunft. Die Museen wollen ihr gesammeltes Wissen nicht ausstellen, sondern auch virtuell präsentieren. Daten und Objekte sollen für die Forschung, aber auch das Publikum im Internet frei zugänglich sein, offen für Bearbeitung oder Ergänzung und frei zum Weiterverarbeiten.

In der Vermittlung ist Digitalisierung ein effektives Instrument zur Interaktion mit dem Publikum und zur Inklusion. Sie fördert die mediale Experimentierfreude und hilft, die Ausstellungsinhalte einladend und für alle Besuchergruppen gleichermaßen verständlich zu gestalten. Das Naturmuseum Dortmund plant aktuell Audio-Guides mit mehreren Sprachen, Guides in Gebärdensprache und leichter Sprache sowie ein Feature für Menschen mit Sehbehinderung. Für alle Museen werden virtuelle Rundgänge, Zeitreisen sowie 360-Grad-Führungen erarbeitet, wie sie aktuell im Dortmunder U und im schauraum: comic+cartoon bereits zu erleben sind.

Das Museum für Kunst und Kulturgeschichte plant als Ergänzung der Dauerausstellung ein Stadtlabor mit 3D-Druck sowie Angebote auf dem Gebiet der virtuellen Realität (immersiver Raum). Ziel ist es, das Museum als offener und lebendiger Begegnungsort mit der Möglichkeit zu verbinden, digitale Kompetenzen zu erwerben.

Während der Pandemie konnte die Musikschule größte Teile des ständigen Unterrichtsangebots im Distanzunterricht weiterführen und partizipiert als Mitglied der RuhrMusikschulen am Angebot der Plattform Smartmusikschule mit Videotools und Austauschplattform sowie regelmäßigen Fortbildungen für die Lehrkräfte.



Die Musikschule verfügt über einen Youtube-Kanal mit Aufzeichnungen von Konzerten und Veranstaltungen, Tutorials und Informationen. Hier finden sich auch Dokumentationen von Workshops und Projekten digitaler Inhalte und Formate wie Music Production, Remix, DJing, Beatboxing und akustische Selfies.

Unter dem Dach des House of Pop vereint die Musikschule die Pop School und die Glen Buschmann Jazz Akademie. In Kooperation mit dem Digitalen KulturLabor (DKL) entwickelt und betreibt das House of Pop die Plattform DoJamSession. Auf dieser Plattform geht es zum einen darum, die Möglichkeit des gemeinsamen Musizierens und Co-Workings im virtuellen Raum zu optimieren. Zum anderen ermöglicht sie es der lokalen Musikszene, sich untereinander zu vernetzen und der Jazz Akademie, mit ihren internationalen Partnern besser in Kontakt zu bleiben.

Das Institut für Vokalmusik mit seinen beiden Teilbereichen – dem KLANGVOKAL Musikfestival Dortmund und dem Vokalmusikzentrum NRW (VMZ) – hat viele Veranstaltungen in den digitalen Raum verlegt und seine digitale Infrastruktur angepasst. Auch künftig wird das Institut Kurse und Workshops online oder als Hybrid-Formate anbieten. Das Angebot reicht dabei von kostenlosen Mitsingangeboten für Vorschulkinder per Videostream über digitale Chorproben fürs Wohn-



zimmer bis zur Zusammenarbeit mit internationalen Dozent*innen, die ihr Wissen in Online-Kursen teilweise auf zwei Kontinenten gleichzeitig weitergeben.

Das Dietrich-Keuning-Haus, kurz Keuning.haus, ist das größte (sozio-)kulturelle Zentrum in der Region. Seine Ausstrahlung ist überregional – unter anderem durch das digitale Videoprogramm „Keuninghaus to Go“, das Kulturgenuß aller Sparten bietet und gesellschaftspolitische Fragen zur Diskussion stellt. Fast alle Veranstaltungen werden aufgezeichnet und sind über Youtube abrufbar. Zusammen mit dem stadtweit größten Breitensportverein, dem TSC Eintracht Dortmund, und dem Dortmund eSports e.V. wird das Keuning.haus im Rahmen eines Projektes der Sportjugend NRW, gefördert durch das MKFFI, derzeit zu einem E-Sport-Zentrum ausgebaut. Geplant sind sowohl E-Sport-Workshops als auch Live-Events.

Lernen ist das neue Arbeiten – so beschreibt die VHS Dortmund die Rolle der Weiterbildung in der digitalen Transformation der Lebens- und Arbeitswelt. Daher rückt die VHS Dortmund verstärkt die Förderung der berufs- und lebensweltrelevanten Kompetenzentwicklung von Beschäftigten im Digitalisierungsprozess in den Fokus.

Die VHS wird die Menschen bei beruflichen Um- und Neuorientierungen im Rahmen der Digitalisierung unterstützen und den Zugang zu digitalen Angeboten erweitern. Dies betrifft den Einsatz digitaler Medien in Präsenzformaten, aber auch die Erweiterung von Bildungs- und Lernangeboten im E-Learning (z.B. mit der vhs.cloud), die Entwicklung niedrigschwelliger, flexibel nutzbarer Lern-

angebote (z.B. Apps, Lernspiele und -programme) oder die Gestaltung von modernen, mit digitalen Medien ausgestatteten Lernumgebungen zur Förderung des pädagogisch assistierten, selbstgesteuerten Lernens.

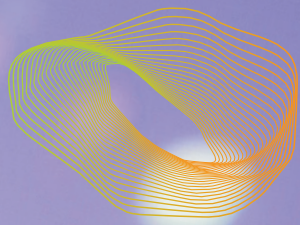
Das Stadtarchiv Dortmund ist Gedächtnis und Erinnerungsspeicher der Stadt. Ein Teil des Stadtarchivs ist die Mahn- und Gedenkstätte Steinwache, der zentrale Erinnerungsort an die NS-Verbrechen in Dortmund.

Neben der analogen Speicherung des städtischen Wissens schreitet die digitale Sicherung der Bestände immer weiter voran. In Zusammenarbeit mit dem Dortmunder Systemhaus wird die Übernahme digitaler Unterlagen der Stadt Dortmund intensiv betrieben, die Implementierung eines Systems zur digitalen Langzeitarchivierung vorbereitet, und es werden Standards für Anbietetung und Löschung festgelegt.

Mit der gezielten Einwerbung von Fördermitteln realisiert das Archiv aktuell den ersten Schritt zum Digitalisierungsprojekt „virtueller Lesesaal“. Zentrale Bestände, etwa die Ratsverordnungen des 16. bis 19. Jahrhunderts oder die aktuellen Ratsniederschriften, werden online zugänglich.

Das Dortmunder U ist das Haus für zeitgenössische Kultur. Es vereint Projekte der Technischen Universität und Fachhochschule Dortmund, die UZWEI als Etage für kulturelle Bildung, den HMKV Hardware MedienKunstVerein, das Museum Ostwall sowie eine Fläche für internationale und multimediale Wechseiausstellungen. Durch die enge Zusammenarbeit der Institutionen im Haus untereinander sowie mit externen Kooperationsbeteiligten werden immer wieder innovative, digitale Produktions- und Präsentationsformate vorangetrieben.

Digitale Kultur ist Teil der Ausstellungen, des Bildungsprogramms und der Forschung im Dortmunder U. Das Haus steht für Interdisziplinarität, innovative Arbeitsweisen und neue Medien, für Kultur im sich stetig wandelnden digitalen Zeitalter sowie für gesellschaftliche Offenheit und diverse Zielgruppen.



DIGITALE
KULTURSTADT
DORTMUND



Roadmap in die Zukunft der Digitalen Kulturstadt



Roadmap in die Zukunft der Digitalen Kulturstadt

Wenn die bisherige Entwicklung der digitalen Kulturstadt als ein interdependenter Prozess der oben angeführten Dimensionen und Konditionen interpretiert werden muss, liegt es nahe, dass auch die zukünftige Perspektive für die kommenden 7 Jahre mehrdimensional angelegt ist. Folglich benötigt es mehrere Kompetenzagenturen für den angestrebten Erfolg:

1. Den Nachwuchs befähigen

Ausbildung und die Vermittlung von Handlungswissen sollen auf unterschiedlichen Niveaus installiert sein. Heranwachsende müssen eine garantierte Entwicklung zur eigenen Medienkompetenz, fundierter Urteilssicherheit, kritischer Reflexionsfähigkeit und ganz praktischer Beherrschung des Erlernten erhalten. Für die erste Aufgabenerfüllung tragen die schulischen und außerschulischen kulturelle Bildungsinstitutionen/-angebote die Verantwortung. Das bedeutet, dass sich die UZWEI und das DKL auch zukünftig diesen Aufgaben widmen werden. Mit spielerischer Vermittlung und der grundlegenden Arbeit von Akteur*innen wie Stadtbibliothek und Musikschule ist Dortmund also Spielwiese und Impulsgeberin zugleich - für die notwendige Selbstermächtigung junger Menschen im digitalen Zeitalter.

Gebraucht werden Ausbildungs- und Praxisgänge für einen künftig souveränen Umgang mit digitalen Medien, Erprobungsräume, personelle Begleitung der außerschulischen Bildungsprozesse. Kreatives Training, Instrumente zur Anwendung und Kompetenzerwerb für Kommunikation und

künstlerischen Ausdruck gehören ins Ausbildungsprogramm. Eigentlich benötigt es Bürgerschulen der Digitalisierung in allen Stadtbezirken, wenn ergänzend zur Schule Qualifizierungen auf breiter Basis aufgebaut werden sollen.

Aber auch Studierende erwarten zu Recht Studiengänge, die sie fundiert in eine künstlerisch-kulturelle digitale Praxis hineinleiten. Zukunftsweisende Studiengänge für digitale Szenographie, digitale Dramaturgie und digitales Storytelling werden von der Akademie für Theater und Digitalität, dem kiU und der FH Dortmund in Abstimmung mit der Folkwang-Hochschule entwickelt. Die FH und TU haben insgesamt rund 9.300 IT-Studierende, viele davon aus anderen Ländern, und machen Dortmund damit zur Kaderschmiede für den Informatikbereich und in der Verbindung zur Kunstausbildung in der TU oder zur Fakultät Design in der FH zu einer idealen Ausgangsstation für interdisziplinäre Studienangebote zur digitalen künstlerischen Praxis.

Gebraucht werden Masterstudiengänge, Stipendien- und internationale Austauschprogramme, Graduiertenkollegs, Stiftungsprofessuren, um als attraktiver Ausbildungsstandort konkurrenzfähig zu bleiben. Ansiedlungsprojekte für Absolvent*innen der Studiengänge oder für Stipendiat*innen ergänzen das Programm – startups finden Wegbegleitungen bei der kommunalen Wirtschaftsförderung. Die digitale Straße zwischen U und Hafen kann als entsprechendes Ansiedlungsareal gelesen werden.





2. Das Netz enger knüpfen

Intelligente Kollaborationen mit Wirtschaft und Wissenschaft für die künstlerische Praxis müssen systematisch und auf Dauer angelegt entwickelt werden. Dafür benötigt es vor Ort belastbare Kooperationsnetzwerke, um technologische digitale Innovationen zu finanzierbaren Bedingungen für künstlerische Gestaltungen aufzuschließen. Umgekehrt lassen sich künstlerische Kreationen der wirtschaftlichen Verwertung oder der wissenschaftlichen Nutzung zuführen.

Gebraucht wird eine eigenständige Transferstelle, die das Thema Startup-Betreuung im kulturell-digitalen Bereich managt, Verwertungsprojekte kompetent vermittelt und die Verbindungen in diesen Sektoren zwischen Künsten, Wissenschaft und Wirtschaft intensiv pflegt.

3. Reale Räume schaffen

Jenseits der Ausbildungssphären sollen künstlerisch-digitale Erprobungsräume und Labore aufgebaut werden, die kostengünstige Produktionsmöglichkeiten eröffnen. Als erstes kann auf 400 qm im Verwaltungsgebäude am Dortmunder U ein entsprechender Bereich eingerichtet werden. Perspektivisch soll dann ab 2024 gegenüber der Akademie für Theater und Digitalität im Digitalhafen auf gut 500 Quadratmetern Lagerhausfläche ein weiterer Bereich entstehen.

Gebraucht wird die Förderung für den Aufbau eines derartigen künstlerischen Produktionszentrums – das gilt vor allem für die Einstellung des fachkundigen Personals und für die technische Grundausstattung. Die Startorganisation muss agil sein, annähernd 10 Plätze bieten, infrastrukturell als Verlängerung von kiU und Akademie fungieren und hinsichtlich ihrer regionalen Erweiterbarkeit als Konzept überprüfbar bleiben. Ein Pilotlauf für ein Produktionszentrum erschließt Kenntnisse, die regional übertragen und genutzt werden können.



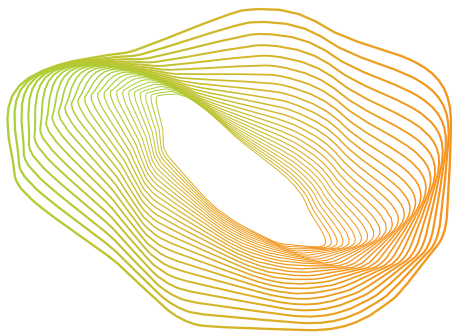


4. Virtuelle Räume stärken – Präsentation/Inszenierung/Diskurs

Zu den bekannten Dortmunder Präsentationsräumen für digitale Kunstformen und die Kunst in der digitalen Gesellschaft wie dem HMKV oder den Ausstellungsflächen im Dortmunder U sollen in absehbarer Zeit immersive Räume treten. Die Erzähl- und Darstellungsverfahren für solche Installationen – wie den bereits vorhandenen Fulldome im Dortmunder U, eine immersive Kuppel zur Präsentation von 360°-Installationen – müssen parallel kreiert werden. Neben die erprobte Ausstellungspraxis stellt sich sukzessive eine sogenannte vireale Praxis, die ihre Möglichkeiten im Moment erst erahnen lässt. Dass jenseits der Präsentation ebenso Sammlungs- und Konservierungsfragen für digitale Kunstwerke methodisch zu bearbeiten sind, kann man für das Dortmunder U mit Bestimmtheit formulieren. Denn die Einrichtung mit dem Hans-Breder-Archiv und den Kunstinstallationen aus der Ausstellung „Vision Ruhr“ verfügt bereits jetzt über einen entsprechenden Sammlungsbestand.

Gebraucht werden vireale Präsentationskonzepte und selbstreflexive Diskursformate für die Darstellung und Behandlung digitaler Kunstprojekte, außerdem Vermittlungsangebote im Sinne einer digitalen Medienkunstdidaktik.

Die Digitale Kulturstadt bleibt ein ambitioniertes Projekt, das fest in Dortmund verankert und auf eine dauerhafte Fortführung angelegt ist. Dabei tauscht sich die Digitale Kulturstadt Dortmund wie jedes gute Netzwerkvorhaben intensiv in der Region mit anderen Instanzen der digitalen Kunstproduktion und -vermittlung oder mit internationalen Partnerorganisationen aus. Bis 2028 beherrschen gezielte Schritte des infrastrukturellen Ausbaus das Programm – Akademieneubau, Produktionszentren, Studiengang, Medienkompetenzbildung und Aufsehen erregende Vermittlungsinitiativen. In die Kontexte einer spezifischen Wissenschafts- und Wirtschaftstopographie eingebettet und mitgeformt durch tragende Stadtentwicklungsideen verkörpert die Digitale Kulturstadt Dortmund eine einladende Zukunftsprojektion, ohne Exklusivität beanspruchen zu müssen. Die Digitale Kulturstadt Dortmund fungiert eher als Epizentrum einer breit und notwendig angelegten digitalen Transformation der Kulturpraxis in der Metropole Ruhr. Zu ihrer Essenz gehören Kreativität und die Einladung zur Mitwirkung.



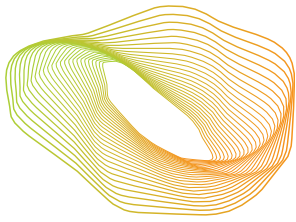
DIGITALE KULTURSTADT DORTMUND

Impressum

Herausgeber und Inhaltlich verantwortlich
Stadt Dortmund,
Dezernat für Kultur, Finanzen und Liegenschaften
Südwall 2-4, 44139 Dortmund

Bildrechte (IAR):
Roland Baege, Annika Feuss, Chris Franken,
Björn Hickmann, Birgit Hupfeld,
Dimitrios Karakatsanis, Lucas Maserski,
Museum für Kunst und Kulturgeschichte,
Jens Nieth, Sophia Paplowski, Jürgen Spiler,
Didi Stahlschmidt, Thelen Holding GmbH, UZWEI,
Hannes Woidich

Gestaltung/Layout: Stefan Mann

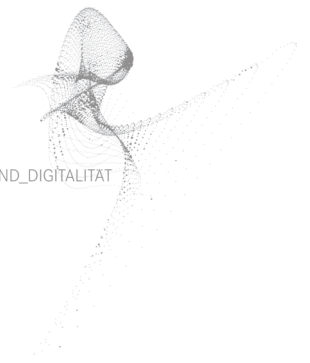


DIGITALE
KULTURSTADT
DORTMUND

Wir bedanken uns für die Unterstützung



AKADEMIE FÜR THEATER_UND_DIGITALITÄT



Stadt Dortmund
Kulturbetriebe