

Einladung

12. OWL Kulturkonferenz

Kultur und Digitalisierung

Chancen und Möglichkeiten des digitalen Wandels

Dienstag, 12. Februar 2019 | Heinz Nixdorf MuseumsForum

Sehr geehrte Damen und Herren,

der Einzug der digitalen Medien hat die Gesellschaft bereits bis heute in nahezu allen Feldern elementar geprägt. Der digitale Wandel zieht sich durch alle Lebensbereiche und betrifft auch die Kultur, ganz gleich ob im Bereich Pop oder Klassik, Bibliothek, Architektur, Design, Fotografie, Film, Tanz, Theater, Kunst oder Performance. Neue Möglichkeiten der Vermittlung und Kunstproduktion, neue Medien und Materialien, aber auch neue Nutzergewohnheiten gehen mit der Digitalisierung einher.

Die digitale Transformation bedeutet einen tiefgreifenden gesellschaftlichen Wandel, der in seiner Dimension vergleichbar ist mit der industriellen Revolution. Veränderungen unserer Seh-, Hör- und Denkgewohnheiten, Veränderung der Kommunikation und des Handelns gehen damit einher. Kultur(-politik) kann Räume für zukunftsorientierte Diskussionen öffnen, die wir heute – vielleicht dringender denn je – benötigen.

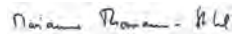
In fünf Themenforen und einer Arbeitsgruppe werden Beispiele digitaler Initiativen und innovativer Projekte vorgestellt, die neue Wege in der Kultur-Produktion und -Vermittlung gehen. Diese Anregungen dienen zunächst einer Orientierung und geben Impulse für die eigene kulturelle und künstlerische Praxis.

Darüber hinaus werden Diskussionsräume eröffnet: Welche regionalen Strukturen sind für ein sinnvolles Change Management erforderlich? Braucht Kunst heute neue Räume und neue Formen der Zusammenarbeit auch in digitalen Räumen? Welche Chancen und Möglichkeiten bietet die Digitalisierung für die Weiterentwicklung der Kulturregion OstWestfalenLippe? Dem umfassenden Querschnittsthema möchten wir uns im Rahmen dieser Konferenz annähern, indem wir den Fokus auf die Bereiche „neue Impulse für die Kunstproduktion“ und „Digitale Kulturvermittlung“ setzen.

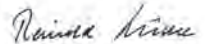
Die 12. OWL Kulturkonferenz schafft einen Rahmen, innerhalb dessen wir uns mit Ihnen gemeinsam über das Thema „Kultur und Digitalisierung“ verständigen und austauschen möchten. **Gemeinsam mit unserem Kooperationspartner, dem Kreis Paderborn, laden wir Sie herzlich dazu ein!**



Landrat Dr. Axel Lehmann
Vorsitzender des Fachbeirats
Kultur der OWL GmbH



Marianne Thomann-Stahl
Regierungspräsidentin
Bezirksregierung Detmold



Reinold Stütcke
Vorsitzender des Regionalrats
Regierungsbezirk Detmold



Programm am 12. Februar 2019 | 9.30 bis 16.30 Uhr

9.30 Uhr | Empfang

10.00 Uhr | TRITUBE

Uli Lettermann (Saxophon, Klavier), Eddi Kleinschnittger (Schlagwerk)

Willkommen

durch Landrat Manfred Müller, Kreis Paderborn | Vorsitzender
der Gesellschafterversammlung der OWL GmbH
Bürgermeister Michael Dreier, Stadt Paderborn

Begrüßungstalk

Regierungspräsidentin Marianne Thomann-Stahl,
Regionalratsvorsitzender Reinold Stücke

Rede

Dr. Hildegard Kaluza, Ministerium für Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen

Keynotes

1 | Digitalität in Kunst, Produktion und Vermittlung

Dr. Christian Esch, NRW KULTURsekretariat (Wuppertal)

2 | Kulturpolitik in der digitalen Welt

Dr. Norbert Sievers, Kulturpolitische Gesellschaft e.V.

Nachgefragt...

Dr. Christian Esch, Dr. Norbert Sievers, Dr. Hildegard Kaluza

TRITUBE

12.15 Uhr | Themenforen 1. Runde / AG Kultur-Plattform

13.15 Uhr | Mittagspause

14.15 Uhr | Themenforen 2. Runde / Fortsetzung AG Kultur-Plattform

15.15 Uhr | Kaffeepause

15.45 Uhr | Abschlussrunde mit Ausblick

Moderation: Julia Ures

■ Forum I – Kunst und Spiele. Medienkunstprojekte für Kinder

Mirjam Gaffran, ehem. Leitung Kulturelle Bildung HMKV

Johanna Knott, Leitung Finanzen HMKV

Der Hartware MedienKunstVerein e.V. (HMKV) war von 2015 bis 2017 Teil des Förderprogramms „Kunst und Spiele. Phantasievolle Kulturvermittlung für Kinder“ der Robert Bosch Stiftung. Der HMKV machte sich die Werkzeuge des digitalen Zeitalters zunutze, um auf spielerische und partizipative Weise ein neues Verständnis für unsere mediale Welt, ihre Wahrnehmungs- und Handlungsmuster zu schaffen. Gleichzeitig handelte es sich um ein neuartiges Förderkonstrukt, das jedoch nicht weitergeführt werden konnte. Welche Voraussetzungen benötigen Kulturorganisationen auf programmatischer und administrativer Ebene, um innovative (Medienkunst-)Projekte entwickeln, aber auch in nachhaltige Strukturen überführen zu können?

■ Forum II – Medienpädagogisches Arbeiten mit Kindern und Jugendlichen

Eva Kukuk, Lajos Speck, GMK M Team Bielefeld

Nicht nur unser Alltag ist ohne digitale Medien und digitale Kommunikation kaum noch vorstellbar, auch für Bildung und gesellschaftliche Teilhabe sind sie unabdingbar. Die GMK setzt sich für die Förderung von Medienkompetenz und Medienpädagogik ein und fördert die Verbindung von Medien- und Kulturarbeit. Können neue digitale Medien eine Möglichkeit zu mehr kultureller Teilhabe auch im ländlichen Raum darstellen?

■ Forum III – Akademie für Digitalität und Theater

Michael Eickhoff, Theater Dortmund

Als „sechste Sparte“ des Theater Dortmund will die Akademie für Digitalität und Theater die Möglichkeiten digitaler Technologie mit den Mitteln der Kunst entwickeln und erforschen. Theater habe stets neue technologische Entwicklungen beobachtet und integriert, so die Initiatoren des Projekts. Wie können Robotik, Sensorik, Augmented Reality, Virtual Reality, Mixed-Reality, Motion Tracking und Künstliche Intelligenz auch die darstellenden Künste in OstWestfalenLippe prägen?

■ Forum IV – Gaming als Beteiligungs- und Kunstform

Martin Maruschka, NRW KULTURsekretariat (Wuppertal)

Ein Drittel aller Menschen in Deutschland spielt digital – das „Medium Game“ ist längst als Kulturgut anerkannt. Das NRW KULTURsekretariat in Wuppertal setzt sich mit der steigenden Relevanz von digitalen Spielen für Kunst und Kultur im „Next Level – Festival for Games“ auseinander. Ist Gaming per se ein urbanes Phänomen? Welche kulturellen, künstlerischen und gesellschaftlichen Potenziale kann Gaming auch für die Kulturregion OstWestfalenLippe eröffnen?

■ Forum V – Coding da Vinci

Anja Müller, digiS - Forschungs- und Kompetenzzentrum Digitalisierung Berlin

Der Kulturhackathon „Coding da Vinci“ vernetzt seit 2014 die Kultur- und Technikwelt miteinander. Er zeichnet sich durch sein spezifisches Format einer mehrwöchigen

Entwicklungszeit aus, in der Teams aus Hackern gemeinsam mit Kulturinstitutionen auf Basis offen lizenzierter Kulturdaten ganz unterschiedliche Prototypen entwickeln. Apps, Spiele oder interaktive Installationen eröffnen neue, kreative und oft überraschende Wege, digitale Sammlungen zu vermitteln und zu nutzen. Coding da Vinci unterstützt auf diese Weise „hands-on“ die digitale Transformation in Kultureinrichtungen, indem durch die gleichberechtigte Zusammenarbeit zwischen Nutzern und Kulturinstitutionen gemeinsam unmittelbare Anwendungskontexte für offene Kulturdaten erzeugt werden.

In unserem Forumsbeitrag soll unter anderem diskutiert werden, inwieweit sich der Kultur-Hackathon als Format zielführend für die digitale Strategieentwicklung Nordrhein-Westfalens einsetzen lässt.



Arbeitsgruppe: Eine digitale Kultur-Plattform für OstWestfalenLippe

Ariane Schmitt-Chandon, OWL Kulturbüro

Prof. Dr. Michaela Geierhos, **Dr. Simon Oberthür**,

SICP – Software Innovation Campus Paderborn, Universität Paderborn

Die geplante OWL•Kultur-Plattform wird einen Beitrag dazu leisten, OWL als Kulturmarke zu etablieren. Hierfür unterstützt sie die Kulturakteure, indem sie Möglichkeiten für Austausch, Kooperation und Vernetzung bietet sowie Unterstützungsleistungen für die Organisation von Kulturveranstaltungen und -projekten bereithält. Auch soll sie künftig das kulturelle Angebot der Region bündeln und für das Kulturpublikum personalisiert sicht- und nutzbar machen sowie möglichst viele Schnittstellen zu bereits bestehenden Systemen und anderen Diensten einrichten. Gemeinsam mit den Teilnehmenden wird an der Entwicklung der digitalen Plattform gearbeitet, indem unter anderem Kriterien für Filtermöglichkeiten festgelegt werden, um Kulturangebote intelligent und individualisierbar darzustellen.

Bitte beachten Sie, dass die Arbeitsgruppe um 12.15 Uhr beginnt und nach der Mittagspause weitergeführt wird. Der Besuch eines Themenforums ist daher bei Teilnahme an der Arbeitsgruppe nicht möglich.

Anreise mit dem ÖPNV: Vom Bahnhof Paderborn aus erreichen Sie das Heinz Nixdorf MuseumsForum alle 30 Minuten mit dem Bus: Buslinie 11 Rtg. Paderborn-Mastbruch (Haltestelle „MuseumsForum“), 9 Min.
www.padersprinter.de

Diskutieren Sie weiter! Das Thema Digitalisierung und Kultur steht auch im Fokus von Regionalkonferenzen in weiteren RKP-Kulturregionen: Kulturregion Bergisches Land, Tagungstitel: Kunst.Kultur.Digital, Mittwoch, 3. April 2019, Ort: Akademie der kulturellen Bildung in Remscheid, www.kultur-bergischesland.de
Kulturregionen Südwestfalen und Sauerland in Kooperation mit der Südwestfalen Agentur, 16. Mai 2019, Beginn: 16 Uhr, Ort: Musikakademie Bad Fredeburg, www.kulturregion-swf.de

Organisatorisches

Die Tagungsteilnahme ist kostenlos. Wir bitten Sie, sich bis zum **29. Januar** unter dem Link auf www.owl-kulturbuero.de anzumelden. Sie können zwei Foren auswählen, an denen Sie teilnehmen möchten ODER in der Arbeitsgruppe „Eine digitale Kultur-Plattform für OstWestfalenLippe“ mitwirken. Spätere Anmeldungen können nur berücksichtigt werden, wenn noch Plätze verfügbar sind.

Veranstalter: OstWestfalenLippe GmbH, Turnerstraße 5-9, 33602 Bielefeld

Konzept und Organisation: OWL Kulturbüro

Kooperationspartner: Kreis Paderborn

Tagungsort: Heinz Nixdorf MuseumsForum, Fürstenallee 7, 33102 Paderborn

Auskünfte: OstWestfalenLippe GmbH, Telefon 0521 96733-0, Fax 0521 96733-19, info@owl-kulturbuero.de, www.owl-kulturbuero.de

Kooperationspartner:



Gefördert durch:

Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen

