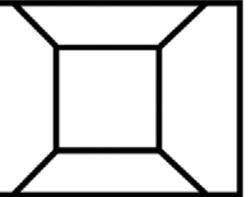


ARBEITSGEMEINSCHAFT KULTUR IM GROSSRAUM
NÜRNBERG FÜRTH ERLANGEN SCHWABACH



net:works

9. - 25. Okt 15

kultur und öffentlichkeit
zwischen analog und digital



(© Mischa Lorenz)

net:works

Die Idee

Längst sind wir im Zeitalter der digitalisierten Netzwerk-Gesellschaft angekommen: wir haben unmittelbaren, ortsungebundenen Zugriff auf das Wissen der Welt, können unsere Ideen und Meinungen publizieren sowie einer weltweiten Öffentlichkeit präsentieren und sind in der Lage, pausenlos Kontakt zu Freunden und Kollegen zu halten. Der Paradigmenwechsel ist vollzogen und im Alltag angekommen – wir alle wissen, was das Netz ist. Und es geht längst nicht mehr darum, dafür oder dagegen zu sein. Es geht darum, was wir mit diesen rasenden und allumfassenden Veränderungen anfangen. Es ist Zeit, Fragen zu stellen: Was hat diese Entwicklung mit uns gemacht? Haben wir durch das Internet, durch die Digitalisierung und Vernetzung neuen Spielraum gewonnen, um unseren Lebensraum zu gestalten? Können wir zwischen der virtuellen und realen Welt frei wählen und schalten und haben so mehr Möglichkeiten – oder sind wir beschränkter? Vor welchen Problematiken stehen wir nun, jetzt, da wir unheimlich viel Input haben, der uns jederzeit zur Verfügung steht? Was ist richtig und wichtig, und nach welchen Gesetzmäßigkeiten sollen wir uns richten, da jegliche Vorgaben und Richtlinien zu fehlen scheinen?



(© Konstantin von Notz)

Klar ist: Medienrevolutionen sind seit jeher ein Bestandteil der menschlichen Kulturgeschichte und setzen Dynamiken im Prozess der Zivilisation frei. Neben aller (teilweise berechtigter) Kritik müssen wir auch anerkennen, dass die digitale Öffentlichkeit vieles schafft, wozu die analoge Öffentlichkeit nicht imstande ist: internationale Aufmerksamkeit zu schaffen und global zu mobilisieren. Schon lange vollzieht sich die Kommunikation in digitalen Netzwerken nicht mehr unsichtbar über verborgene Netzwerke – ganz im Gegenteil. Etablierte Parteien sind offiziell bei Facebook auf der Suche nach neuen „Fans“, die zu Wählern gemacht werden sollen, und der Arabische Frühling oder die Occupy-Bewegung wären ohne Blogger und Plattformen wie Twitter so nicht denkbar gewesen.

Von Kulturschaffenden wird die neue Öffentlichkeit genutzt, um Projekte zu finanzieren, virtuelle Führungen durch Museen anzubieten, Livestream-Lesungen direkt in die Wohnzimmer der Interessierten zu bringen und Kritiken von Besuchern im Netz zu verbreiten. Doch welche Konsequenzen hat dies für den Kulturbetrieb? Wozu brauchen wir noch Museen, wenn wir uns Exponate im Netz anschauen können, wozu Stadtbibliotheken, wenn wir E-Books mobil online runterladen können, wozu Journalisten, wenn jeder die Möglichkeit hat, Rezensionen zu veröffentlichen? Künstler benötigen nicht mehr zwingend Galerien, Autoren keine Verlage und Musiker keine Plattenfirmen, um ihre Werke zu präsentieren und zu veröffentlichen. Durch die Einbeziehung von technischen Werkzeugen und Innovationen bildet sich eine neue Schicht von Internetnutzern: die „Prosumenten“, die gleichzeitig

Produzenten und Konsumenten der genutzten Inhalte sind. Diese Prozesse finden häufig unter Ausschluss von bestimmten gesellschaftlichen Gemeinschaften statt, z. B. demografische Gruppen ohne Internetzugang. Somit entsteht zwangsläufig die Frage nach Bildung von Parallelgesellschaften und Gegenöffentlichkeiten, nach Qualitätskriterien und der Exklusion an Entwicklungen im öffentlichen digitalen Raum.

net:works

Genau diesen thematischen Komplex, die Kommunikation und Öffentlichkeit im digitalen Zeitalter, hat die Arbeitsgemeinschaft Kultur im Großraum Nürnberg, Fürth, Erlangen, Schwabach (ARGE) für das bevorstehende Projekt ausgewählt.

net:works möchte eine Reflektionsfläche auf dem Gebiet der neusten Entwicklungen in der digitalen Kommunikation bieten, ausprobieren, sich vortasten, Innovationen auf ihre gesellschaftlichen Einflüsse hin beleuchten, künstlerisch aufarbeiten und hinterfragen – und somit eine Brücke schlagen zwischen der Bevölkerung des Großraums und den genannten Prozessen.

Die Kulturarbeit in den vier Städten der ARGE soll sich hinsichtlich dieser Thematik überprüfen und gegebenenfalls neu definieren. Bedeutet die Veränderung von Kommunikation und Öffentlichkeit für den Großraum eine Auflösung der traditionellen städtischen Kommunikation und Teilhabe am öffentlichen Leben? Vor welchen Veränderungen stehen klassische kulturelle städtische Institutionen, und sind sie als Orte des Austausches und der Erlebnisvielfalt obsolet geworden?

net:works stellt diese Fragen, setzt Ansätze in den Fokus und begibt sich auf die Spurensuche im digitalen Alltagsdickicht des Großraums.



net:works

Schwerpunkte und Projekte in den Städten

(Beispiele, Stand Juni 2015)

Im Vorfeld der Planungen fanden in allen vier Städten moderierte Expertengespräche statt, die das Leitthema Kommunikation im digitalen Zeitalter zum Gegenstand hatten. Dazu wurden Experten aus den jeweiligen Themengebieten eingeladen, die mit den Teilnehmern (Planer des ARGE-Projekts, KulturvermittlerInnen, KünstlerInnen) folgenden Themen in den Fokus rückten: Darstellende Kunst und Film (Nürnberg), Bildende Kunst und Games (Fürth), Literatur und Medien (Erlangen) sowie Musik (Schwabach). Ziel war es, die Themensparten unter dem Aspekt der Kommunikation im digitalen Zeitalter und ihrer Auswirkung auf die Kultur in den Bereichen Produktion, Distribution und Konsumption zu beleuchten und zur Diskussion zu stellen.

net:works

Nürnberg

Die Stadt Nürnberg setzt innerhalb des Festivals die Themen darstellende Kunst, Film und Games als Schwerpunkte.

Tanztheater: "Smartphone Project" der Fabien Prioville Dance Company

Choreograf Fabien Prioville setzt in seiner Aufführung des "Smartphone Projects" ungewöhnliche und vermutlich bisher einmaligen Standards: Die Zuschauer werden gebeten, auf ihrem Smartphone eine App zu installieren. Diese versorgt die Zuschauer nicht nur mit auf die Performance getrimten Informationen, sondern beinhaltet auch überraschende interaktive Elemente, die den Zuschauer aus seiner Passivität herausheben und in einen aktiven Teil des künstlerischen Erlebens verwandeln. „The Smartphone Project“ integriert damit also die Möglichkeiten des digitalen Spielzeugs, das vom exklusiven Statussymbol schnell zu einem der zentralen Kommunikationsmedien unserer Zeit geworden ist. Die Performance setzt das Potential von sogenannten „Applications“, jederzeit maßgenaue Informationen zu liefern, und die Omnipräsenz von Handy-Fotos und -Filmen, die unseren Blick auf die Realität filtern, in einen künstlerischen Kontext. In Zusammenarbeit mit dem Bonner Fraunhofer-Institut für Angewandte Informationstechnik, das eigens für die Performance eine App programmierte, inszeniert Fabien Prioville gemeinsam mit dem ehemaligen Pina Bausch-Tänzer Pascal Merighi und der Schauspielerin Florence Minder eine Fusion von zeitgenössischem Tanz, Medientechnologie und Performance.



(© Misch Lorenz)

Games Kultur - Ausstellung, Filme, Musik, Diskussionen, Theater und vieles mehr

Mit der Thematik Games bespielt Nürnberg eine relativ neue Kultursparte und Kunstform. Ein Ziel ist es dabei, die Spiele in ihrer kreativen Vielfalt und künstlerischen Sonderstellung aufzuzeigen und genreübergreifende Trends zu vermitteln. Ob im Grafikdesign, in der Erlebnisqualität des Storytellings oder dem Kreativbereich Avatargestaltung: durch die Verwandtschaft zu Film, Literatur, Musik und Malerei kommt „Kunst ins Spiel“.

Kernstück ist eine Ausstellung **extralife** im Kunsthaus im KunstKulturQuartier, die die oben genannten unterschiedlichen künstlerischen Facetten der Spielkultur beleuchtet. Darüber hinaus soll ein umfangreiches Rahmenprogramm die Faszination der Gameskultur darstellen und die komplexen und vielfältigen Erzähl- und Spielstrukturen aufzeigen. Geplant sind themenbezogene Filmaufführungen im Filmhauskino, die Live- Entwicklung eines Spiels durch Hobby- und Profiprogrammierer und Vorträge und Symposien, die sich unter anderem kritisch mit der Sucht- und Gewaltproblematik auseinandersetzen, sowie Workshops und Stationen, an denen neuste Techniken und Geräte der Videospielebranche ausprobiert werden können.

Das Ausstellungsprojekt versteht sich als Auftakt zu einer langfristigen Auseinandersetzung mit der Spielekultur, die in der Kulturarbeit der Stadt verankert werden soll.

Interaktives Multiplayer-Theaterstück: „Yet another world“

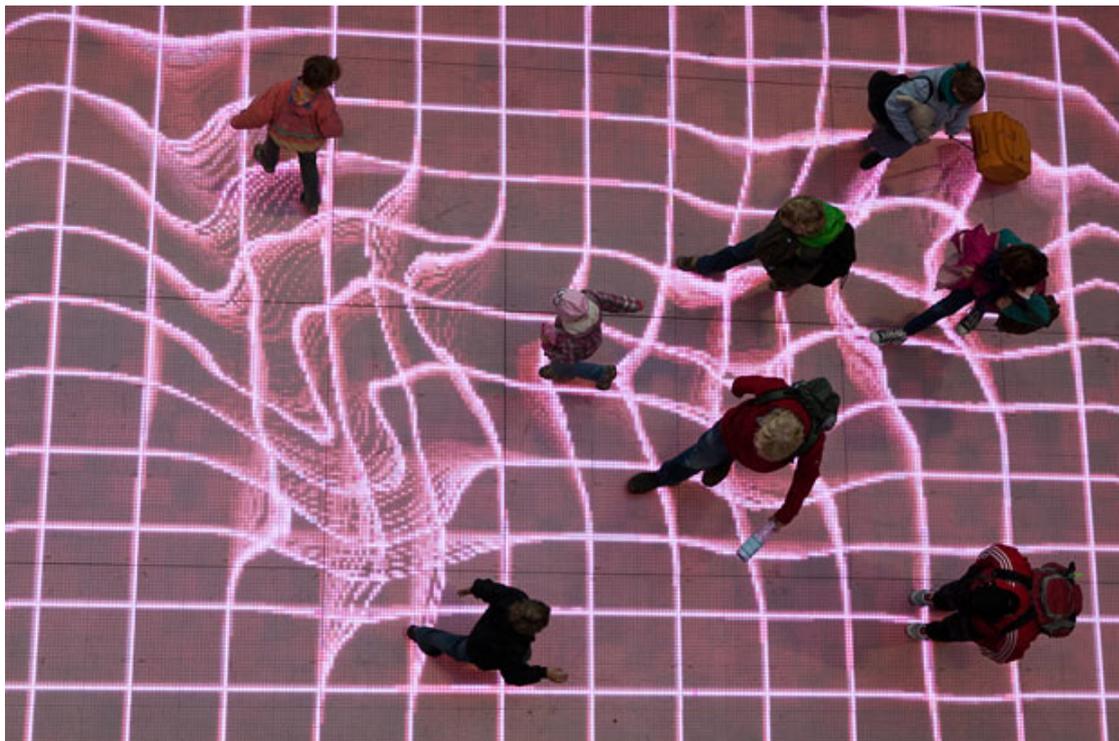
Das Videospiel Grand Theft Auto IV wird zu einer digitalen Bühne für ein interaktives Multiplayer-Theaterstück auf der Basis des Romans „Chronic City“ von Jonathan Lethem umfunktioniert. Die Besucherinnen und Besucher tauchen mit eigenen Avataren in ein virtuelles New York ein und begleiten darin die Romanfiguren auf einem digitalen Citywalk durch deren desolate Realitätsstrukturen. Aus Fakten, Fiktion und Technophilosophie zeichnet der Abend den Besucherinnen und Besuchern ein mögliches Zukunftsszenario.

Liveacts, Workshops und OpenStage zum Thema Musik mit Gameboys: „CHIP HITS THE FAN“

Gameboys werden zu Musikinstrumenten und alte Spielkonsolen werfen bunte Pixel an die Wand. CHIP HITS THE FAN ist ein Festival für Chiptune und DIY Kultur. Ziel ist die Unterstützung der Chiptune-Szene durch einen Event, der Interessierten eine Plattform bietet, sich ohne hohe finanzielle Mittel musikalisch zu betätigen. Acts aus dem In- und Ausland bilden ein Abwechslungsreiches Programm, Workshops und OpenStage ergänzen das Konzert und bieten Raum für eigene Erfahrungen.

Virtueller Rundgang und nachhaltiges Werbeinstrument: „VIDEO WALK“

Besucher und Besucherinnen können an der Kultur Info gegen Pfand ein Smartphone mit Kopfhörern ausleihen und werden von einer „virtuellen“ Person durch das Haus geführt. Mit Videos von Performances, der Werkstättenarbeit, Festivals etc. sowie geschichtlichen Eckdaten (Verwendung von Archivmaterial), bekommt der/die Besucher/ in Einblick vom Rund-um-die-Uhr-Geschehen und der Vielfaltigkeit der Kulturarbeit im Künstlerhaus - Die Künstlerhaus-Imagebroschüre live.



©AP Photo/Gero Breloer)

net:works

Fürth

Begegnungs- und Erfahrungsräume für Menschen, Digitales und Analoges im öffentlichen Raum: „GamesARTEN“

Unter dem Titel „GamesARTEN“ thematisiert die Stadt Fürth die Rolle der Games mit ihren eigenen künstlerisch gestalteten Oberflächen in der sich stetig verändernden digitalen Welt – und den für weite Teile der Gesellschaft abstrakt wirkenden Kosmos der Spiele vom digitalen Raum in den öffentlichen bringen. Die Stadt setzt dabei auf generationenübergreifende Kommunikation und Interaktion zwischen den Zielgruppen Kinder, Jugendliche, Senioren, Familien und Schulen.

Dabei soll die Spielkultur für das Publikum konkret erlebbar gemacht werden, unter anderem durch die Aufstellung von fünf Containern auf dem Vorplatz des Kulturforums Fürth.



(© Invisible Playground)

Im Innenraum der fünf Container wird je ein Aspekt der Games-Kultur erlebbar. Auf diese Weise werden temporären Aktions- und Begegnungsräumen geschaffen, die Erlebnisse und Kommunikation dies- und jenseits der digitalen Welt für jede Alters- und Kulturgruppe (ob analog oder digital) ermöglichen. So wird es Besuchern in einem Container möglich sein, in digitale Spielwelten abzutauchen.

Weitere Container animieren zum gemeinsamen Spielen, in der digitalen und in der analogen Welt oder werfen einen Blick auf die technische Seite der Games-Welten.

Zusätzlich veranstaltet die Fürther Jugendkunstschule (Schule der Phantasie) ein „upcycling“-Programm in einem der Container und schafft so einen Raum zur künstlerischen und handwerklichen Auseinandersetzung von Kindern und Jugendlichen mit dem Thema „Games“. Den fünften Container wird ein durch die Fürther Künstler Ulrike Irrgang und Lutz Krutein ausgewählter Künstler mit einer Dauerhaften Installation bespielen, die alle Besucher dazu einlädt, spielerisch zwischen analogen und digitalen Welten zu wandeln.

Darüber sind als zusätzliche Events zur Eröffnung der „GamesARTEN“ einen Cosplay-Contest sowie eine Retro-Spielebörse in Planung.

Tanztheater zu einem brisanten Thema: „Hikikomori: Ich will nicht mehr!“

„Hikikomori“ (japanisch) bezeichnet einen jungen Menschen, der der realen Welt (den Ansprüchen des Erwachsenwerdens, dem Anpassungszwang und Erfolgsdruck) komplett entflieht, indem er sich für Monate oder gar Jahre in sein Zimmer zurückzieht. Der Kontakt mit der Außenwelt wird auf ein Minimum reduziert. Der Choreograf Thomas K. Kopp untersucht die Gründe der Selbstisolation, die ein bekanntes wachsendes psychologisches Problem in der digitalisierten Welt ist. Den Zuschauern bieten sich ungewöhnliche Blicke auf das Bühnengeschehen und intensive Theatererlebnisse: Was machen die „Hikikomori“ mit der Zeit und was macht die Zeit mit Ihnen?

Forschungsprojekt und szenische Fusion von Malerei, Musik und Tanz: RGB-Ensemble – „tanzklangbild“ (Arbeitstitel)

Das RGB-Ensemble, bestehend aus der Bildenden Künstlerin Sascha Banck, Tänzerin Eva Borrmann und den Musikern Ferdinand Roscher (Kontrabass) und Gustavo Strauss (Geige), erschafft durch die Interaktion zwischen Malerei, Musik und Tanz ein audiovisuelles Gesamtkunstwerk. Die Künstlerin zeichnet live auf dem iPad, ihre Zeichnung wird auf eine Leinwand projiziert. Schnelles und intuitives Agieren und Reagieren auf die anderen Kunstformen, Musik und Tanz, ist damit möglich. Wie die zeitgebundenen Künste Musik und Tanz, so bewegt sich auch Malerei hier weg vom statischen Gemälde, hin zu einem sich ständig entwickelnden Bildfluss, dessen Farben – da sie immer wieder übermalt werden – gleich den Tönen immer wieder verklingen. In dem abendfüllenden Programm „tanzklangbild“ werden die Künste miteinander ringen, verschmelzen, einander folgen und sich gegenseitig inspirieren. Das Ergebnis sind klangvolle und poetische Kompositionen und Improvisationen.

Ausstellung: „Skin Stories“

Zeichnet sich die digitale Kommunikation durch Schnelligkeit und Flüchtigkeit aus, steht dem ein aktueller Trend völlig konträr gegenüber: die Kommunikation in Form von dauerhaften, bleibenden Zeichen auf der Haut – Tattoos. Die kunst galerie fürth

vermittelt in einer Ausstellung mit zeitgenössischen, künstlerischen Tattoos, welche Geschichten sich hinter den Motiven verbergen, welche Botschaften die Träger - ein Leben lang - kommunizieren. Im Mittelpunkt steht hier das Tattoo als Kunstwerk. Es handelt sich weder um eine soziologisch-ethnologische Betrachtung, noch um eine Tattoo-Messe. Längst hat Tattookunst Einzug in die größten Galerien der Welt gehalten. An Kunstakademien ausgebildete Künstler und Designer benutzen das Tattoo als künstlerische Ausdrucksform. „Skin Stories“ wird einige der weltweit bekanntesten Ausstellungsstücke in Sachen Tattoo-Kunst präsentieren – unter anderem das Werk „Donata“ von Tim Delvoye. Vorträge und Begleitveranstaltungen ergänzen die Ausstellung.

net:works

Erlangen

Interaktive Stadtführungen: "Remote Erlangen"

Eine künstliche Stimme leitet 50 Menschen mit Kopfhörer durch die Stadt. Kunstkopf-Aufnahmen und Filmmusik vertonen die urbane Landschaft. Die Begegnung mit der künstlichen Intelligenz verleitet die Horde zum Selbstversuch. Hören die anderen tatsächlich dasselbe? Wie können wir gemeinsam Entscheidungen treffen? Die Reise durch die Stadt wird zu einem kollektiven Film. Eine Tonspur zu Straßen, Parkgaragen, Kirchen und Hinterhöfen. Ein Soundtrack für einen Schwarm von 50 Individuen.

Analoge und digitale Projekt- und Ideenwerkstatt: „Makerspace“

Kooperation mit dem FABLAB der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg und der Erlanger Stadtbibliothek. Hier kann man selbst aktiv und kreativ werden, gestalten, gemeinsam lernen, mit anderen zusammen Ideen und neue Projekte entwickeln und diese dann mithilfe verschiedener Technologien umsetzen. Der Makerspace wird dafür mit analogen wie digitalen Arbeitsgeräten, Maschinen und Werkzeugen ausgestattet.

Im Rahmen des letzten ARGE-Projekts „made in ...“ im Jahr 2011 hat Erlangen in diesem Bereich erste Erfahrungen gesammelt. In Kooperation mit dem Ausstellungsarchitekten und „Edutainment“-Experten Jochen Hunger wurde mit „ICH KANN! Das temporäre Museum der Kreativität“ das große Potenzial auch im Hinblick auf Kinder und Jugendliche deutlich. Der Makerspace 2015 soll in Zusammenarbeit mit Jochen Hunger und der Erlanger Stadtbibliothek daran anknüpfen.

Ausstellung: „Save the data! Speichermedien: Künstlerisches Material von analog bis digital“

In Erlangen, der Stadt, in der mit Entwicklung des mp3-Formats die Digitalisierung einen ganz bedeutenden Entwicklungsschritt getan hat, fokussiert die Gruppenschau „Save the data!“ das Zusammenspiel von bildender Kunst und Speichermedien. Wie werden die technischen Speichermedien für den künstlerischen Ausdruck genutzt, und wie deren unterschiedliche Bedeutungsebenen verwoben? Welchen Einfluss hat die Digitalisierung auf die Bildgenerierung in Fotografie, Film und Skulptur? Inwieweit wird der Bedeutungswandel der Speichermedien von analog bis digital durch den künstlerischen Umgang mit ihnen hinterfragt?

Literarisches Projekt: "Transmediales Storytelling"

Ein literarisches Projekt, das Geschichten unter Einbeziehung verschiedener Medien und medialer Formen erzählt. Beim „transmedialen Storytelling“ werden unterschiedliche Teile einer Geschichte jeweils in einer ihnen gemäßen Form – z. B. als Text, Foto, Film, Hörspiel, Comic, Illustration, Figurentheater, Videospiel bzw. im Internet über verschiedene Social Media-Kanäle – umgesetzt.

Ein künstlerisches Projekt des Ausstellungsarchitekten und „Edutainment“-Experten Jochen Hunger: Was passiert, wenn in drei Tagen das Internet abgeschaltet würde?

Vortragsreihe und Symposium in Zusammenarbeit mit der Universität Erlangen-Nürnberg: „Reflexion“

Vortragsreihe und Symposium in Kooperation mit der Friedrich-Alexander-Universität, die sich interdisziplinär mit den unterschiedlichen Aspekten und Fragestellungen von Kommunikation und Öffentlichkeit im Zeitalter der Digitalisierung auseinandersetzen. Geplant ist die Zusammenarbeit unter anderem mit den Instituten für Pädagogik, Buchwissenschaft sowie Theater- und Medienwissenschaft.



net:works

Schwabach

Schwerpunkte in Schwabach werden künstlerische Projekte und -aktionen an der Schnittstelle zwischen analogen und digitalen Kunstformen sein. „Bespielt“ werden die Sparten Wort, Musik und Bildende Kunst, die sich alle dem Thema „Gold“ widmen. Zentraler Spielort wird das Schwabacher Stadtmuseum sein.

Literaturprojekt: Digger´s Dig

In Anlehnung an ihre Bachelor-Arbeit „Ilyr“, einem „Buchprojekt im Raum“, bei dem zehn Text-AutorInnen eingeladen wurden, sich von Illustrationen und Bildern zu Geschichten inspirieren zu lassen, entwickeln Asuka Grün und Marina Friedrich ein Literaturprojekt zum Thema „Gold“.

Zur Aufgabenstellung gehören digitale wie analoge Herangehensweisen. Ziel unter anderem ist, die komplexen kreativen Prozesse dieser Arbeit, die im Zusammenspiel von Bild und Text entstehen, „sinnlich“ abzubilden.

Leitung: Asuka Grün/Marina Friedrich, Hamburg

Bildungsprojekt für Kinder/Jugendliche zum Thema Gold

Ausgehend von der ständigen Ausstellung im Schwabacher Stadtmuseum erarbeiten Kinder/Jugendliche in Form von Workshops im Sommer Beiträge zum Thema Gold aus unterschiedlichen Perspektiven und mit verschiedenen Mitteln. Nach Recherchen und dem Sammeln von Material werden Audio-Beiträge, Filme und Texte in Mediastationen des Museums eingearbeitet und als kostenfreies E-Book veröffentlicht. Präsentiert werden die Ergebnisse von den AkteurInnen selbst (im zentralen Veranstaltungszeitraum Oktober).

Leitung: Mona Horncastle, München

Digitales Musikprojekt: Algo-Rhythmen

Ausgehend von einer Performance/einem Konzert (17.10.), das – ähnlich wie bei einem Blind Date – Musiker-Duos, die sich nicht sehen, miteinander spielen lässt und deren Akustik in der „Gold“-Halle des Museums zu hören sein wird, wird dort eine Woche lang ein Nachhall zu hören sein. Das Konzert besteht aus den Teilen „Entropie“ und „Genetik der Improvisation“, wobei sich letzteres aus der Rhythmik des für Schwabach so typischen Goldschlagens entwickelt.

Leitung: Bastus Trump, Peter Fulda, Nürnberg

MirrorMirror

Begehbare Kunst-Objekt bestehend aus einer Serie von Spiegelflächen und Goldketten, die spannungseiche Netzformationen ergeben und anderes

Leitung: Daniel Widrig, London

net:works

Der Veranstalter

Veranstalter von **net:works** ist die Arbeitsgemeinschaft Kultur im Großraum Nürnberg, Fürth, Erlangen, Schwabach, kurz ARGE genannt. Diese Arbeitsgemeinschaft wurde 1988 als Kooperationsmodell von den vier Städten gegründet und widmet sich innovativen Kulturprojekten im Großraum. Angeregt wurde das Bündnis durch die Nachbarschaftskonferenz der Oberbürgermeister mit der Zielsetzung, die kulturellen Zusammenarbeit im Großraum zu intensivieren. Neben dem regelmäßigen Austausch und der Abstimmung in kulturpolitischen Fragestellungen organisiert die ARGE innovative, themenbezogene Veranstaltungen. Bei der Wahl der Inhalte stehen kulturpolitische und (zivil)gesellschaftliche Aspekte im Fokus.



(© Joel Gethin Lewis, Zach Lieberman, Pete Hellicar, Kyle McDonald, Todd Vanderlin w/ Daito Manabe sound design)

Impressum/Kontakt

Ein Projekt der



Jagoda Tomski/Jana Tischer, Projektkoordination

c/o KunstKulturQuartier

Königstr. 93

D - 90402 Nürnberg

Tel.: 0911 - 231-3453

E-Mail: projektkoordination@tischer-tomski.de