

# Digitale Kultur/ Kultur des Digitalen

Dokumentation der Tagung vom  
6. September 2018 in der Robert Schumann  
Hochschule Düsseldorf

Welche Unterstützung braucht das Kulturleben in Bezug auf Ressourcen, Rahmenbedingungen und Vertriebswege durch Digitalisierung? Digitalisierung bietet Möglichkeiten, die dann zu Chancen werden, wenn Kulturpolitik und Kulturförderung Künstlerinnen und Künstler sowie ihre Einrichtungen unterstützen und wenn Kulturpolitik auf Rahmenbedingungen einwirkt.

Die Referentinnen und Referenten der Tagung „Digitale Kultur / Kultur des Digitalen“ behandelten die Situationen und Bedürfnisse in den Kultursparten Musik, Bildende Kunst, Theater, Tanz, Film, Medien und Games. Sie suchten Lösungsansätze, die in Diskussionen vertieft wurden.





# INHALT

<b>GRUßWORT:</b> Isabel Pfeiffer-Poensgen, Ministerin für Kultur und Wissenschaft des Landes NRW .....	4
<b>EINLEITUNG:</b> Matthias Hornschuh „Digital.Kultur.NRW“ .....	6
<b>TAGUNGSERÖFFNUNG:</b> Gerhart Baum .....	10
<b>DOKUMENTATION DER TAGUNG</b>	
<b>Keynote</b>	
<b>Nina George</b> „Zur Änderung der Lebensbedingungen von Künstlerinnen und Künstlern in der digitalen Welt“ .....	12
<b>Impuls</b>	
<b>Prof. Dieter Gorny</b> „Wie überleben kulturelle Inhalte die digitale Herausforderung?“ .....	22
<b>Musik</b>	
<b>Prof. Brigitta Muntendorf</b> „Mehr Chaos, bitte! Zeitgenössische Musik und Kultur der Digitalität“ .....	24
<b>Ralph Christoph</b> „Electronic Pop als digitale Kunstform“ .....	28
<b>Darstellende Künste</b>	
<b>Katja Grawinkel-Claassen, Kathrin Tiedemann</b> „Das Theater der Digital Natives“ .....	30
<b>Michael Eickhoff</b> „Bedarfe der Stadttheater“ .....	34
<b>Stephanie Thiersch</b> „Digitalität und Tanz“ .....	36
<b>Film</b>	
<b>Marc Schießler, Marcel Becker-Neu</b> „Digitalitätsbedarfe in der unabhängigen Filmproduktion“ .....	38
<b>Philipp Hoffmann</b> „Digitale Vertriebswege des Films“ .....	40
<b>Digitalkultur</b>	
<b>Alexander Basile</b> „Künstlerprofile im Zeitalter von Katzenvideos“ .....	42
<b>Fee Bonny</b> „Games und digitale Kultur“ .....	44
<b>Kulturelle Bildung</b>	
<b>Prof. Dr. Susanne Keuchel</b> „Kulturelle Bildung und Digitalisierung“ .....	46
<b>Digitale Verwertung</b>	
<b>Dr. Anselm Kreuzer</b> „Erlösmodelle und Verwertungsketten im digitalen Zeitalter“ .....	49
<b>Prof. Andreas Grimm</b> „Juristische Expertise bei Künstler*innen in Bezug auf Distribution und Verwertung“ .....	50
<b>ZUSAMMENFASSUNG DER TAGUNGSERGEBNISSE</b> .....	54
<b>ABSCHLUSSPODIUM</b> „Was tut das Land NRW?“ .....	56
<b>FORDERUNGSKATALOG DES KULTURRATS NRW</b> .....	60
<b>BIOGRAFIEN DER REFERENTINNEN UND REFERENTEN</b> .....	62
<b>IMPRESSUM</b> .....	63



### Ministerin Isabel Pfeiffer-Poensgen



Ministerin Isabel Pfeiffer-Poensgen

Liebe Leserinnen und Leser,

der digitale Wandel ist in allen Lebensbereichen zu spüren. Auch die Kunst und Kultur werden von ihm auf vielfältige Weise beeinflusst.

Die Tagung des Kulturrats NRW „Digitale Kultur / Kultur des Digitalen“ am 6. September 2018 hat eindrucksvoll gezeigt, was die digitale Transformation für die einzelnen Kunstsparten bedeutet, welche Potenziale die Digitalisierung für Kultureinrichtungen und Künstlerinnen und Künstler birgt und vor welchen Herausforderungen die Akteure stehen. Für die Initiative und Organisation der Veranstaltung danke ich dem Kulturrat NRW herzlich. Er hat durch die Tagung Kunst- und Kulturschaffende zusammengebracht und eine Plattform für Austausch und Vernetzung geboten. Insbesondere zu Themen wie der Digitalisierung, die vielfältige Auswirkungen auf den Kulturbereich haben und sich ständig weiterentwickeln, sind solche Begegnungen sehr wichtig und bereichernd.

Im Rahmen der Veranstaltung sind einige Punkte immer wieder zur Sprache gekommen und schließlich auch vom Kulturrat NRW an mich als Kulturministerin des Landes Nordrhein-Westfalen herangetragen worden. Die teilnehmenden Künstlerinnen und Künstler sowie Vertreterinnen und Vertreter von Kultureinrichtungen haben beispielsweise deutlich gemacht, dass es zum Ausprobieren und Entdecken neuer digitaler Technologien entsprechender Freiräume bedarf, in denen experimentiert werden kann. Diese Forderung gilt meines Erachtens für die Künstlerförderung im Allgemeinen: Freiräume ermöglichen, neue Techniken auszuprobieren, Ideen umzusetzen und Netzwerke zu knüpfen. Dass dabei nicht alles gelingt, liegt in der Natur

des Experimentierens. Den Ansatz einer prozessorientierten – und nicht ergebnisorientierten – Förderung verfolgen wir bereits in einigen Förderprogrammen, zum Beispiel bei der Individuellen Künstlerinnen- und Künstlerförderung im Ruhrgebiet, der Förderung der Freien Szene im Theater- und Musikbereich oder in der Literaturförderung. Gerne greifen wir die Anregung des Kulturrats NRW für die zukünftige Gestaltung des Themenfeldes „Digitalisierung und Kultur“ auf.

Ein weiterer Wunsch des Kulturrats NRW bezieht sich auf die Förderung digitaler Kunst. Hier ist das Land bereits aktiv und wird sein Engagement weiter verstärken: Im Bereich der Bildenden Kunst fördert das Land Initiativen, Projekte und Ausstellungen, insbesondere der Akteure im medienwerk.nrw, die sich mit digitaler Kunst und Kultur auseinandersetzen. Im Theaterbereich unterstützt das Land die Einrichtung der Akademie für Digitalität und Theater Dortmund. Geplant ist außerdem, ein weitreichendes Förderkonzept für die digitale Kunst zu entwickeln.

Der Kulturrat NRW fordert außerdem die Schaffung (digitaler) Produktionsräume. Dies wird Gegenstand der Gespräche der Landesregierung im Rahmen der Ruhrkonferenz sein.

Ich wünsche Ihnen nun eine anregende Lektüre und freue mich auf einen weiteren fruchtbaren Dialog mit dem Kulturrat NRW.

Isabel Pfeiffer-Poensgen

„Shit happens. Deal with it.  
The winner takes it all. Man sollte halt  
als Freier Künstler kein bedingungsloses  
Grundaufkommen erwarten!“

## Digital.Kultur.NRW



Wüsste man doch, was so ein Frosch denkt, wenn die Wassertemperatur rings um ihn ansteigt. Möglicherweise denkt er ja: „Ach, das bisschen Wärme ...: Hauptsache, alle gucken mich an!“ Es wäre ihm zu wünschen, denn in dem Falle wäre er, während er langsam zu sieden beginnt, vermutlich recht zufrieden, könnte er doch der Überzeugung sein, dieser Topf sei eine großartige Gelegenheit sich zu präsentieren und so weitere Chancen zu generieren: etwa auf einen Aufenthalt im Kochtopf des Nachbarn, der, so darf man hoffen, sicher ebenfalls Topf, Wasser und Energie zur Verfügung stellen dürfte, ohne sie dem Frosch zu berechnen! Schnäppchen. Früher oder später komme er ganz groß heraus, könnte der Frosch meinen. Eine einmalige Chance ...

Groß heraus wird der Frosch nicht kommen, und aus dem Topf schon gar nicht, aber sei's drum: Das Leben macht Angebote, und wer sie nicht ergreift, ist selber schuld. Und wenn ein Angebot im Leben von Kulturschaffenden derzeit ganz sicher zur Regel geworden ist, dann dieses: *Work for Exposure*.

Machen wir uns nichts vor: Natürlich muss eine Fotografin, ein Schauspieler, ein Streichquartett oder ein freies Theaterensemble sichtbar sein, Referenzen sammeln und vorweisen. Letzteres zumal zu Beginn einer Karriere. Doch wo ist das Ende des Beginns? Und wo beginnt das Ende?

Bildende Künstlerinnen zahlen für die Ausstellung ihrer Bilder in Galerien, Autoren steuern Texte für Sammelbände für lau bei und treten dabei sämtliche Nutzungsrechte ab, Bands spielen auf Hut – und auch schon mal gar nicht, sollten sie GEMA-Repertoire im Programm haben ... und das ist nur die analoge Welt. Eigentlich ist das alles auch nichts Neues. „*Pay to play*“ hieß das in den Neunzigern, als es aus den USA herüberschwappte. Kulturschaffende können damit umgehen; sie sind Überlebenskünstler, passen sich an. Sagt man.

Doch im Digitalen „skalieren“ diese Effekte, wie es heute so schön heißt. Eine Schriftstellerin, die sich ganz im Sinne der *Exposure* entscheidet, ihren Roman im Self-Publishing als e-Book herauszubringen, lässt sich auf Gedeih und Verderb auf die Bedingungen der Plattform ein, in aller Regel auf Basis über Nacht künd- und veränderbarer AGBs. Gestern 70% Beteiligung, heute 30% ... Shit happens. Deal with it. The winner takes it all. Man sollte halt als Freier Künstler kein bedingungsloses Grundaufkommen erwarten!



Matthias Hornschuh

„Künstler müssen neue Geschäftsmodelle entwickeln, um im digitalen Zeitalter zu überleben“, schallt es den Betroffenen entgegen. Doch wenn man mal davon absieht, dass bislang niemand so etwas gefunden zu haben scheint und dass es keineswegs selbstverständlich ist, die Lösung dieser Jahrhundert-Aufgabe von den vielfach ums wirtschaftliche Überleben kämpfenden Kulturschaffenden selbst zu erwarten: Wieso sollten sie glauben, dass neue Regeln, neue Bedingungen eines etwaigen neuen Geschäftsmodells plötzlich verbindlicher anerkannt würden als die alter Modelle und die Datenströme der Nutzung und der Nutzer unversehens Milch und Honig in ihre zusehends leeren Mägen spülen?

Das Kulturschaffen kann man jedenfalls den Kulturschaffenden getrost überlassen – auch im Digitalen. Hinsichtlich der Arbeits- und Rahmenbedingungen aber sind die Akteure, ob freischaffende Soloselbständige, selbstorganisierte Ensembles und künstlerische Kollektive oder aber Einheiten der kulturellen Infrastruktur, auf Hilfe angewiesen. Die Tagung DIGITALE KULTUR / KULTUR DES DIGITALEN, die der Kulturrat NRW im September 2018 ausrichtete,

spülte diese neben anderen, teils ähnlichen Bestandsaufnahmen und Erfahrungen an die Oberfläche, ließe sich aber rückblickend ganz sicher nicht als eine einzige, große Beschwerde zusammenfassen. Eher im Gegenteil.

„Künstler müssen neue Geschäftsmodelle entwickeln, um im digitalen Zeitalter zu überleben“

Es ist ja längst ganz Vieles ganz großartig im Netz, in den digitalen Sphären. Angefangen bei den Produktionsmitteln, über Kommunikations- und Vernetzungsmöglichkeiten bis zu, nicht

zuletzt, den ästhetischen Möglichkeiten. Wenn Tanz und Theater sich das Digitale aneignen, dann geschieht Grundsätzliches und Bedeutendes. Musik und Film sind längst vollständig durchdigitalisiert – soweit sie es denn wollen. Games sind gar nicht anders zu denken als digital, während die Foto- und Medienkunst das Digitale regelmäßig zum Gegenstand macht.

Mit Selbstbewusstsein, mit Gestaltungswillen, Neugier und erheblicher Frustrationstoleranz schaffen die Kulturschaffenden so auch im Digitalen Kultur. Die Leichtigkeit und Selbstverständlichkeit, die Souveränität im Umgang mit den Mitteln, Wegen und Strukturen des Netzes und der Produktionsmittel, lässt keine Fremdheit spüren – solange



es um die Inhalte, die Formen und Ästhetiken sowie auch die technischen Mittel geht. Die Herausforderungen der Digitalen Kultur liegen woanders: Sie liegen in den Rahmenbedingungen des Schaffens und des Vertriebs kultureller Gegenstände.

Um diese Herausforderungen, oder vielmehr die aus ihrer Analyse sich ergebenden Bedarfe ging es auf der Tagung. Bereits die Keynotes von Bestsellerautorin und PEN-Vorstand Nina George sowie ecce-Chef Dieter Gorny machten unmissverständlich klar, dass dieser Tag ein kämpferischer werden würde. Immerhin hatte, angesichts einer anstehenden parlamentarischen Abstimmung, die Schlacht um eine EU-Urheberrechtsrichtlinie fast auf den Tag genau einen neuen Höhepunkt erreicht. Flammende Appelle für die Richtlinie und digital- wie gesellschaftspolitische Einordnungen ihrer Notwendigkeit trafen auf spürbare Zustimmung im Plenum, wenngleich es auch Widerspruch gab – auf Twitter. Clash of cultures?! Jedenfalls wurde deutlich, dass diejenigen, die hier die zwingende, existenzielle Notwendigkeit eines harmonisierten Urheberrechts und eines Endes der Haftungsdiffusion im Bereich der marktbeherrschenden Plattformen aussprachen, von gesellschaftlichen Anliegen, vom Gedanken an Nachhaltigkeit und Vielfalt und von einer tiefen Sorge um die (nicht nur europäische) Demokratie umgetrieben waren. Diejenige, die neben den Musikschaffenden am nachdrücklichsten urheberrechtlichen Schutz forderten, war übrigens interessanterweise die Vertreterin des Tanzes. Heute seien viele Tanzperformances vollständig auf Vimeo abrufbar.

Das habe es so noch nie gegeben – und unversehens stelle sich die Frage, wie mit Plagiaten geschützter Choreografien umzugehen sei.

Den Frosch hatte Nina George ganz zu Beginn in den Kochtopf gesetzt, womit sie die Kulturschaffenden im digitalen Raum beschrieb; ein eindrückliches und einprägsames Bild, das im Laufe des Tages wiederholt aufgegriffen wurde. Die Akteure der Kultur sind so sehr mit Überleben beschäftigt, dass sie dem Temperaturanstieg um sie herum wenig entgegenzusetzen haben. Würden Sie sich auf Flucht oder Gegenwehr konzentrieren, ginge das zulasten ihrer Überlebenskraft – von der schöpferischen ganz zu schweigen. Weshalb nur wenige den Kampf aufnehmen und umso mehr in eine Art digitale Duldungsstarre verfallen. Immer weiter breite sich ein „Vorleistungsprinzip“ aus, das sämtliche Aspekte des rechtlichen und wirtschaftlichen Risikos allein auf die Schultern der Kulturschöpfer verlagere. So würden Künstlerinnen und Künstler immer mehr in eine Position gedrängt, in der sie nicht nur die Produktion ihrer Kunst stemmten, sondern zudem auch zu Sponsoren von deren Verwertung würden. Notgedrungen.

Um im Sinne einer Förderung abhelfen zu können, muss in vielen Fällen Geld in die Hand genommen werden, und zwar genug davon; das wurde im Tagesverlauf deutlich. Es bedürfe handfester finanzieller Unterstützung an der Schnittstelle von Künstler\*in zu Verwerter\*in, also Galerien, Clubs, Konzertveranstalter, damit der Unsitte, mit „Exposure“ als neuer Pseudo-Währung abgespeist zu werden, kons-



truktiv begegnet werden könne. Besonders erstrebenswert seien in diesem Zusammenhang Projekt- und Produktionsförderungen, während in den Bereichen jenseits der klassischen Förderkultur die Rahmenbedingungen kulturellen Schaffens dringend und nachhaltig fortgeschrieben werden müssten.

Sich solchen Betrachtungen und Perspektiven zu öffnen, wäre auch für die Beziehung zwischen Kulturschaffenden und fördernden Kulturinstitutionen bedeutsam, denn es würde den nachdrücklich eingeforderten und erschreckend oft vermissten Respekt gegenüber den Akteuren zum Ausdruck bringen.

Dass Kultur zu schaffen bedeutet, sich in ungleich offeneren, prozesshafteren Strukturen zu bewegen als von Förderern oft vorausgesetzt, versteht sich fast von alleine. Damit ist es mehr als eine Frage des Respekts; es ist vielmehr eine Gelingensbedingung, statische Strukturen als solche zu detektieren und auszutauschen bzw. aufzulösen.

„Politik und Staat sollten bedingungslos deutlich machen, dass es ihre Absicht ist, Kulturschaffenden das (Über-)Leben in der Kultur zu ermöglichen.“

Spricht man mit Kulturschaffenden über ihre Wünsche an ein Fördersystem, geht es natürlich oft um Geld. Entsprechend war der Wunsch nach besserer Ausstattung, so nachdrücklich er teilweise geäußert wurde, sicherlich wenig erstaunlich. Dass damit die entschiedene Forderung nach noch weitergehender Entbürokratisierung einhergeht, gehört mittlerweile – besonders in NRW – zum Kanon kulturpolitischer Forderungen. Doch es wäre falsch zu unterstellen, hier handele es sich schlicht um Reflexe: Die Gestaltung der (auch rechtlichen!) Rahmenbedingungen, das Ringen um Geld und Ressourcen-Zugang, sind Ausdruck des möglicherweise zentralen Bedürfnisses aller Sparten: Politik und Staat sollten bedingungslos deutlich machen, dass es ihre Absicht ist, Kulturschaffenden das (Über-)Leben in der Kultur zu ermöglichen. So wie es übrigens in der Begründung des Kulturfördergesetzes dankenswerterweise als eine strategische Absicht beschrieben steht.

Gleichwohl war es unverkennbar ein anderer Wunsch, welcher sich als zentrales und spartenübergreifende Bedürfnis gleichsam wie ein roter Faden durch den Tag zog: der Wunsch nach Freiräumen.

## Dieser Wunsch lässt sich grob in zwei Sphären zuordnen:

**inhaltlich:** Kunst- und Kulturschaffende, seien sie in der traditionellen Förderkultur oder aber in der Kultur- und Kreativwirtschaft unterwegs, lechzen nach geistiger, künstlerischer, ästhetischer Freiheit und nach entsprechenden Schutzräumen, die ihnen diese Freiheit(en) gewähren. Das geht nicht zuletzt mit dem Wunsch nach Berücksichtigung des verfassungsgemäßen Anspruchs auf Kunstfreiheit (vs. Verzweckung) einher;

**räumlich:** Kulturschaffende benötigen Räume für ihre unmittelbar schöpferische bzw. interpretierende Tätigkeit, also etwa Ateliers, Studios, Arbeits- und Konferenz- bzw. Veranstaltungsräume; zugleich sind sie angewiesen auf niederschwellige und ggf. auch erschwingliche Kommunikationsräume. Sehr deutlich wurde der Wunsch nach großzügigen, technisch sehr gut ausgestatteten Kultur-Häusern, in denen Arbeit, Gastronomie und Veranstaltungsbereich so zusammenkommen, dass Austausch natürlich ist. Orte, an denen etwas geschieht, Verschiedenes zusammenkommt, Neues entsteht;

Sehr eng damit verbunden und teils inkludiert ist im Zeitalter der „Fuck Up-Nights“ das Bedürfnis nach Räumen, in denen Scheitern erlaubt, ja, möglicherweise sogar vorgesehen ist. Ob Vorbereitung und Konzeptionierung oder ergebnisoffene Experimente: Das „Immanente der Kunst“ sollte mehr in den Fokus der Förderung gerückt werden. Dazu würde nicht zuletzt auch das Performative gehören, so wie in den von Brigitta Muntendorf skizzierten „Communities of Performance“.

Kurzum: Neue Förderung bedarf neuer Formate und Formen!

Die Intensität und Ernsthaftigkeit der Beiträge, die Lust am Austausch, das Interesse aneinander und nicht zuletzt das entspannte Selbstbewusstsein der Vertreterinnen und Vertreter der NRW-Kulturszene belegten auf eindrucksvolle Weise das Spiel der Kräfte im Kulturland NRW, wo eine agile und hoch professionelle Szene auf eine engagierte und ambitionierte Kulturpolitik und erfreulichen Rückhalt in der Landespolitik trifft. Das sollte indes kein Anlass sein sich zurückzulehnen, sondern ein Impuls noch eine Schippe draufzulegen.

Es lohnt sich.





Sehr verehrte Damen und Herren,

ich begrüße Sie herzlich zur heutigen Tagung des Kulturrats NRW „Digitale Kultur / Kultur des Digitalen“. „Die Digitalisierung umfasst alle Lebensbereiche“, so heißt es in der letzten Regierungserklärung. Wir sind heute hier, weil wir der Meinung sind, dass dies auf die Kultur in besonderem Maße zutrifft. Und das muss mehr ins Bewusstsein gerückt werden, denn Kultur ist Gegenstand des Digitalen und gleichzeitig ein bedeutender Motor der Digitalisierung.

In diesem Zusammenhang möchte ich nicht versäumen, auch auf das Thema Informationelle Selbstbestimmung zu verweisen. Die grundlegende Frage an dieser Stelle lautet: Was nimmt uns die Digitalisierung an Freiheits- und Menschenrechten? Diese Tatsache ist eine zu wenig beleuchtete Schattenseite des Digitalen und insbesondere des Internets.

Auf der heutigen Veranstaltung stehen kulturelle Inhalte im Fokus, und die Tatsache, dass Schöpfer und Interpreten, die Künstlerinnen und Künstler, von der Nutzung und Verwertung ihrer Arbeit leben können müssen. Demnach werden rechtliche Fragen ebenso Thema dieser Tagung sein wie die Veränderungen – seien sie technischer oder ästhetischer Art –, welche kulturelle Praxen im Zuge der Digitalisierung durchlaufen haben.

### „Was nimmt uns die Digitalisierung an Freiheits- und Menschenrechten?“

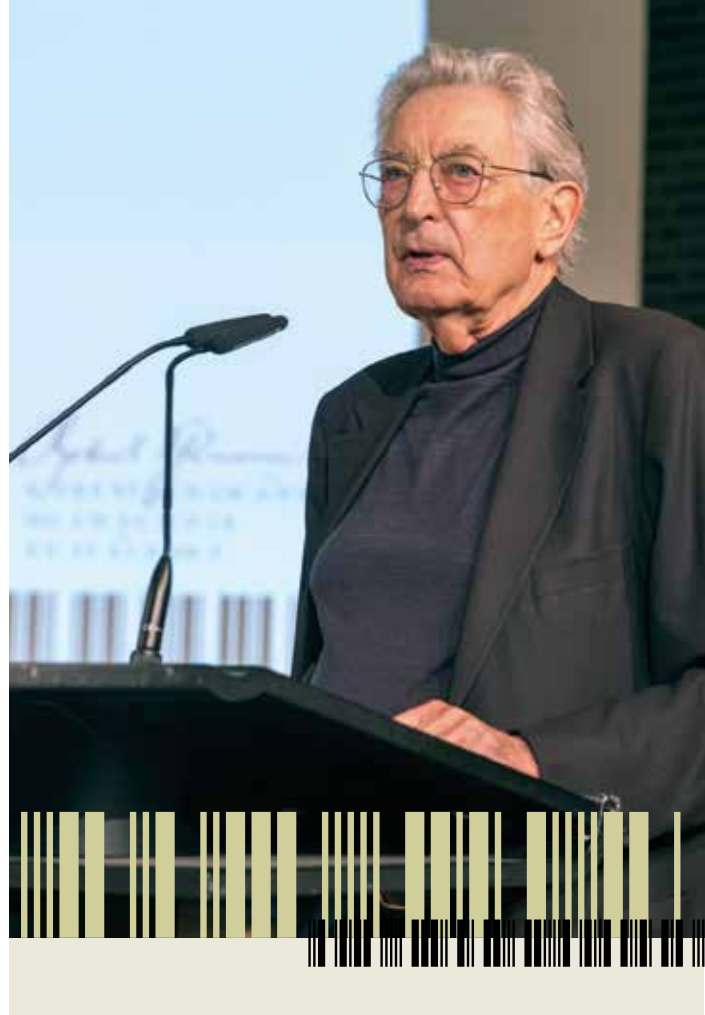
In dem Sinne geht es also um die Kultur des Digitalen wie auch um digitale Kultur an sich.

Dabei ist es eine Sache, dass wir mit den digitalen Möglichkeiten unserer Zeit dafür Sorge tragen, unser kulturelles Erbe zu sichern. Mindestens ebenso wichtig ist, die digitale Welt und ihre Chancen in Bezug auf das künstlerische und pädagogische Schaffen selbst zu betrachten. Das Internet und die Digitalisierung verändern unser Denken und sie verändern auch die Kunst. Der Kulturrat NRW sagt in seinem Papier<sup>1</sup> „16 Positionen des Kulturrats NRW zur nordrhein-westfälischen Kulturpolitik 2018-2022“ folgendes dazu:

*„Die Landespolitik muss [...] Zugangsmöglichkeiten für Künstlerinnen und Künstler zu technischen Ressourcen schaffen und ihre Qualifizierung fördern. Dies gilt in besonderer Weise auch für eine zeitgemäße kulturelle Bildung, die den Anspruch hat, an die Lebenswelten der Kinder und Jugendlichen anzuknüpfen und den selbstbestimmten und gestalterischen Umgang mit Medien zu fördern. Die Landespolitik muss einen ordnungspolitischen Rahmen so setzen, dass er es ermöglicht, dass Künstler und Kulturschaffende von ihrer geistigen Leistung leben können. [...] Die Landesregierung muss die digitale Teilhabe der nordrhein-westfälischen Gesellschaft am Kulturleben ermöglichen. Diese Transformation der Rezeption und der Teilhabe an Kunst und Kultur ist eine herausragende Herausforderung für die kommenden Jahre.“*

<sup>1</sup> <https://www.kulturrat-nrw.de/16-positionen-des-kulturrats-nrw-zur-nordrhein-westfaelischen-kulturpolitik-2018-2022/>

„Das Internet und die Digitalisierung verändern unser Denken und sie verändern auch die Kunst.“



Gerhart Baum

Auf Bundesebene bündelt der Deutsche Kulturrat die Positionen der Künstlerverbände in Bezug auf das Thema Digitalisierung, in Nordrhein-Westfalen übernimmt dies der Kulturrat NRW für die Landesregierung: Diese Tagung soll eine erste Bestandsaufnahme für die Kultur in Nordrhein-Westfalen leisten und dabei insbesondere die Bedarfe der Akteure ermitteln. Sie verfolgt insgesamt den hohen Anspruch, das Thema mit Leben zu füllen - um es anschließend fortzuführen. In einem ersten Schritt möchten wir aus allen künstlerischen Sparten Forderungen zusammentragen, die wir im Anschluss der Ministerin als Katalog vorlegen können. Dieser soll im besten Fall als Grundlage für die zukünftige Auseinandersetzung mit den Herausforderungen der Digitalisierung auf künstlerischer Ebene und auch im Hinblick auf die Kulturelle Bildung dienen. Ich freue mich, Frau Ministerin Pfeiffer-Poensgen bereits heute Nachmittag auf unserer Tagung begrüßen zu dürfen. Sie wird in einer Podiumsrunde unmittelbar zu den im Laufe des Tages zusammengetragenen Ergebnissen Stellung nehmen können.

Ich danke Herrn Professor Wippermann und der Robert Schumann Hochschule für ihre Gastfreundschaft, dem Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen für die finanzielle Unterstützung und ich danke allen Beteiligten für ihr Engagement. Ihnen allen wünsche ich eine anregende Tagung.




J. Biesler, G. Baum, I. Pfeiffer-Poensgen

# Zur Änderung der Lebensbedingungen von Künstlerinnen und Künstlern in der digitalen Welt

Ich weiß, man sieht es mir nicht an: Aber ich gehöre zu den alten Häsinnen der schreibenden Branche. Gut, vor einer Stunde hätte man es mir noch angesehen. Ich arbeite, seit ich achtzehn bin, seit 1991, als Journalistin und Schriftstellerin. Den Rest können Sie sich jetzt leicht ausrechnen.

Zur Einführung nehme ich Sie mit auf eine Zeitreise. Unterwegs werden ein Frosch, mindestens ein rustikales Schimpfwort und ziemlich viele Zahlen auftauchen. Ein Spoiler vorab: Mehr denn je werden Kulturwerke digital begehrt und genutzt. Spiele, Fotos, Bücher, Filme, Musik, Games, Hörbücher, journalistische Texte – sie sind das Benzin, mit dem die Maschine Internet läuft. Und gleichzeitig haben wir es mit der beispiellosesten Entwertung unserer Arbeit zu tun, der wir uns je stellen mussten. Abschließen möchte ich mit einem Fazit und einigen Aufgaben für die Politik und für uns selbst.

1987. Ich bin 14 und verliebt in Markus Klose, genannt Commodore-Klosi. Um ihn zu beeindrucken, lernte ich die Programmiersprache Pascal. Die, die sich an Pascal erinnern können, wissen vermutlich noch, wer André Rieu war. Im selben Jahr erschien das erste Hyperlink-eBook der Welt: „Afternoon“ von Michael Joyce. Es war auf Diskette erhältlich und eröffnete einen futuristisch anmutenden Ausblick in eine Zukunft, die uns weit weg und wahnsinnig unpraktisch erschien. Commodore-Klosi zeigt mir an einem schwülen Sommernachmittag im Usenet, ein Newsgroup-Netzwerk, das wie Schwarze Bretter im Schützenverein funktioniert, den Zugang zu „data heavens – Daten-Paradiese“. Das war meine erste Begegnung mit dem Fötus des heutigen Internet, und es war voll von verwackelten Softporno-Filmen. Ich entliebte mich schlagartig.



„Heute sind User dreieinhalb Stunden pro Tag im Netz, greifen 214 Mal zum Smartphone. Songs können in 18 Sekunden geladen werden, Bücher in 12.“

Zeitsprung. Ich lernte mein Handwerk 1991 bei einem zutiefst intellektuellen Magazin, was der eine oder andere hier womöglich gelesen hat, natürlich aufgrund der klugen Interviews und sophisticated Witzeseite – Penthouse. Wir hatten einen festen Tisch in Schumanns Bar, zahlten für eine Doppelseite



Nina George

Text eintausend D-Mark, puzzelten die Layouts per Klebtechnik zusammen, schrieben Texte an winzigen Apple-Würfeln und beugten uns in chiropraktisch bedenklicher Position über den Leuchttisch, um die neuesten Dias aus den USA zu begutachten und zu hoffen, nicht unfreiwillig mit einem gynäkologischen Tiefenfokus überrascht zu werden. Wir bezahlten Fotografen Honorare im vierstelligen Bereich, plus Assistenten, plus Visagistin, plus Spesen. Heute schmiert sich der Fotograf selbst ein Brötchen. Mein Kollege Armin Hierstetter testete 1995 für unsere Heftrubrik „Es kommt nur auf die Technik, nicht die Größe an“- den Apple Newton, ein PDA. Er war eher als Geduldstest zu verstehen. Niemand von uns konnte sich vorstellen, dass es eines Tages kaum erdnussgroße Geräte geben sollte, deren Rechnerleistung die der NASA problemlos überstieg.

Vermutlich waren wir da schon der Kadaver der Zukunft; Pornografie stellt den größten Traffic im Netz. Ich registrierte meine erste E-Mail-Adresse, und kannte keinen, an den ich hätte schreiben können. Mit 22 unterschrieb ich meinen ersten Buchvertrag, der war mit fünfundzwanzig-

tausend Mark dotiert. Ich dachte: Wow, jetzt geht's aber los! Ich ahnte nicht, dass ich ein Frosch im Kochtopf war, unter dem langsam die Hitze erhöht wurde. Bitte merken Sie sich den Frosch.

1998 digitalisierte sich die Kulturbranche für die Öffentlichkeit. Breitbandzugänge, günstige PCs, und Provider, die per CD durch den Anmeldeprozess leiteten, eröffneten schlagartig 559 Millionen Menschen weltweit das Netz. Und Bobbele, mit mehr Haaren und weniger Gewicht, fragte erstaunt: „Wat? Bin isch schon drin?“. 48 Minuten am Tag verbrachte der geduldige User täglich online und ließ sich vom lieblichen Fiepen des 56-k-Modems einullen. Wollte man einen Song downloaden, dauerte das 15 Minuten, für einen Film malochte die Maschine zwei Tage. Heute sind User dreieinhalb Stunden pro Tag im Netz, greifen 214 Mal zum Smartphone. Songs können in 18 Sekunden geladen werden, Bücher in 12. Heute bedienen sich 400 Millionen Menschen täglich gratis und illegal aus dem Netz, um Filme zu sehen, Musik zu hören, Bücher zu lesen, Fotos zu klauen und als ihre eigenen auszugeben. Flatrate und Abo-Modelle, von Netflix über

Spotify und Kindle Unlimited suggerieren, dass es möglich ist, ein All-you-can-eat-Buffett aus Kunst leer zu fressen, während die Künstlerinnen und Künstler mit ein paar Erdnüsschen nach Hause gehen.

1998 verkaufte die Gründerin des Marktführers im Online-Buchhandel, Ulrike Stadler, ihre ABC Buchdienst GmbH für einen zweistelligen Millionenbetrag an ein Unternehmen aus Seattle. Wer heute [www.relentless.com](http://www.relentless.com), – relentless heißt so viel wie unerbittlich, erbarmungslos – als URL eingibt, landet auf der Seite von ... na? Erzählen Sie mir nicht, dass hier keiner gerade im Netz rumdaddelt. (Zwischenrufe aus dem Publikum: „Nein!“)

Telebuch.de wurde am 15.10.1998 in amazon.de umbenannt. Jeder zweite Euro, der im Netz in Deutschland ausgegeben wird, landet bei Amazon. Die Steuern von Amazon leider nicht in Deutschland.

Ebenfalls 1998 gründete sich im kalifornischen Städtchen Mountain View, einst Hauptstadt religiöser Buchverlage, ein Unternehmen, das sich nach der Zahl Googol benannte; der 1 mit 100 Nullen: Google Inc. Am Anfang bot die Suchma-

„Das sich Ende der 1990er entwickelnde, nicht gerade überlaufene und kreuzlahme Netz besaß den Hoffnungsschimmer eines Ortes von Demokratie und freier Meinungsäußerung, von der Utopie einer Welt, in der alle mit allen vernünftig reden, Ideen, Konzepte und Liebe austauschen.“

schine 25 Millionen indexierte Seiten an. Heute über 30 Billionen.

Es heißt, dass diese 30 Billionen Seiten nur fünf Prozent der digitalisierten Inhalte aller weltweiten Netze widerspiegeln; im deepweb seien es 500 Mal mehr.

Das Jahr 1998 war das Zäsurjahr für die Kulturbranche. Verschiedene Ereignisse trafen in einem denkbar ungünstigen Winkel aufeinander. Parallel zu den Firmengründungen in den USA entstanden der Digital Millennium Copyright Act (DMCA) aus den USA und das europäische Pendant, die E-Commerce Richtlinie (in Deutschland im Telemediengesetz TMG verankert).

Das implementierte Haftungsprivileg, die so genannte „Notice-Take-down-Regelung“ (oder auch „Safe-Harbour-Gesetz“) besagt, dass Service Provider, also Anbieter, als auch Datenspeicher-Dienste, nicht für die gehosteten oder verlinkten Inhalte verantwortlich sind. Sie müssen sie „nur“ auf Aufforderung löschen.

Der junge Markt sollte nicht in seiner innovativen Experimentierphase gestört werden. Außerdem bemerkten einige gewichtige Rechtsberater, dass eine legitimierte Verantwortung für einen ISP, gleichzeitig „Judge and Jury“ zu sein, die Möglichkeit von Zensur erleichtere. So erschienen im Jahr 2000 mehrere mahnende Artikel, wie im The Guardian, dass mit Notice-take-down ein Missbrauchs-Einfallstor geschaffen würde, um unliebsame Texte löschen zu lassen; Anlässe waren ein Löschgesuch der britischen Behörden an einem kritischen Bericht über Polizeieinsätze sowie die Entfernung der Webseite eines regierungskritischen Journalisten.



„Hätte jemand absehen können, dass Hörbuch-Uploadern 35 Euro für das Cracken einer geschützten Datei bezahlt wird, eine Provision fürs Klauen?“



Das sich Ende der 1990er entwickelnde, nicht gerade überlaufene und kreuzlahme Netz besaß den Hoffnungsschimmer eines Ortes von Demokratie und freier Meinungsäußerung, von der Utopie einer Welt, in der alle mit allen vernünftig reden, Ideen, Konzepte und Liebe austauschen. War da nicht die Sorge nachvollziehbar, dass frühzeitig implantierte Löschinstrumente als Knebel der freien Meinungsäußerung missbraucht werden könnten?

Ich denke: ja. Aber ist dieses Argument heute noch angemessen? Und wenn ja: für welche Zensur? Die findet doch längst statt. Amazon etwa lässt jedes eBook, das in Asien und Vorderasien erscheint, mit demselben Filter scannen wie es die iranischen Mullahs nutzen. Oder auch Apple, die auf Geheiß der chinesischen Regierung bestimmte Apps zum Aufruf regimekritischer Seiten löschten.

Hätte jemand absehen können, dass bis gestern, 20:52 Uhr, bei Google 3 Milliarden 695 Millionen 778 Tausend und 913 Löschanfragen aufgrund von Urheberrechtsverletzungen wegen illegaler Distribution von Filmen, Songs, Games, Theateraufführungen, Büchern, missbräuchlich genutzten Fotos, Hörbüchern, Videospiele eingehen würden, von denen nicht mal die Hälfte erfolgt? Dass über den Google-Dienst „Drive“ zahllose Filmdateien illegal ausgetauscht werden? Dass es zwei Millionen illegal distribuierte Kulturwerke gibt, die auf knapp 2000 Portalen, Torrent-Netzwerken, Servern, Rechnern hinterlegt, getauscht, illegal vervielfältigt werden? (Und das sind nur die, von denen wir es wissen). Dass sich Piratennetzwerke bilden wie in Russland, die durch Werbeeinnahmen auf ihren Seiten mehr verdienen als die Bundesliga? Dass weltweit kein anderes Unternehmen so viel Geld mit der Vermittlung

von Werbebannern auf Piratenseiten verdient wie Google? Dass Paid-Piracy-Anbieter sich mit 10-Dollar-Abos auf illegal distribuierten digitalisierten Kulturwerken und einer Briefkastenfirma auf Belize eine goldene Nase verdienen, komplett an allen Finanzämtern und uns vorbei? Dass auf YouTube jeden Tag so viele Filme und Musik hochgeladen werden, deren Abspielzeit, würde man alles hintereinander abspielen, im Schnitt acht Jahre dauern würde? Jeden Tag? Dass Hörbuch-Uploadern 35 Euro für das Cracken einer geschützten Datei bezahlt wird, eine Provision fürs Klauen?

Dass Google im Jahr 2011 31 Millionen Dollar in Lobbying gegen den Schutz geistigen Eigentums und gegen Urheberrecht investierte, und in Europa systematisch Initiativen finanzieren wird, die sich kritisch bis unhöflich mit geistigem Eigentum auseinandersetzen und teilweise seine Abschaffung fordern? So, wie die Wikimedia-Tochter „Creative Commons“, wie die Initiative gegen ein Leistungsschutzrecht (IGEL), wie die falsche Bürgerinitiative „Le Quadratur du Net“, das „Humboldt-Institut für Internet und Gesellschaft“, das regelmäßig verlauten lässt, Urheberrechte seien keine Einkommensgrundlage für Künstler? War es absehbar, dass ein Kommunikationsdienst wie Facebook von einem Schwall rechter Hetze, Fake-News und Propaganda vergiftet wird, dass Twitter-Bots eines Tages so tun, als seien sie echte Menschen mit brauner Meinung? War es absehbar, dass sogenannte „Politik-Hacks“, wie jüngst bei der Debatte um den Entwurf zur Europa-Urheberrechtslinie, Meinungen beeinflussen – Meinungen, die per Bots und der unheiligen Allianz von Tech-Firmen, Internetmonopolisten, data-religiösen Piratenpolitikerinnen dafür sorgen, dass wir uns darauf verlassen können, dass

Kultur im Digitalen weiterhin genutzt wird – aber die, die sie schaffen, weder Vergütung, noch Schutz erhalten? (\*nachlesbar in der FAZ)

Wer das im Jahr 1998 ahnen konnte, hebe bitte die Hand. (Keine Meldung aus dem Publikum)

1998. Seitdem geht die Sache schief. Natürlich: es ist immer so furchtbar unangenehm, Kulturpessimistin zu sein, und ich bin es, und bin es gleichzeitig nicht; zur DNA jeder freien Künstlerin – Männer sind hier mitgemeint – gehört es dazu, sich auf eine rumpelige Biografie einzurichten, in der man nie das bekommt, was man will, und zu viel von dem, was man wirklich nicht gebrauchen kann. Es gehört dazu, keine Angst vor Veränderung zu haben und das Beste aus dem zu machen, was da ist. Für eine Änderung des Berufes ist es zu spät, niemand, der Kunstwerke geschaffen hat, kann jemals auf die Muggel-Seite zurück.

Mein Freund Roger Willemsen hielt Anfang des Jahrtausends einen Vortrag bei Bertelsmann. Ich zitiere, was ihm widerfuhr: „Da war auch ein Programm-Macher aus Amerika da und es gab einen Empfang bei Middelhoff im Garten. Middelhoff sagte zu dem Amerikaner in meiner Gegenwart: Did you listen to his speech? Dieser Mr. Jones oder wie er hieß sagte: No, what was it about? Middelhoff summarisch: Content. Da wandte sich Mr. Jones an mich und fragte: And? Are you for or against? Ich sagte: I'm for. Und er sagte: Oh, shame on you. Alles lachte. Das war wahrhaftig. Machst du uns immer noch Probleme mit Inhalten?! Dann

Jörg Biesler



hast du nicht begriffen, dass es in einem Massenmedium ausschließlich um Erfolg geht. Wenn ich Kultur so betrachte, muss ich zu Gottfried Benn zurück und sagen: Penthesilea wäre nie geschrieben worden, wenn vorher darüber abgestimmt worden wäre. Und da unsere Kultur eine Kultur der Abstimmung geworden ist, sitzen wir hier für Kultur und Kulturwerke, über die sich der Daumen senkt.“

Dank einer Gesetzgebung, die Anbieter und Vermittler von Inhalten von Anfang an mehr schützte als Lieferanten von Inhalten, veränderten sich die Lebensbedingungen für Kulturschaffende ab 1998 rasant.

Lassen Sie mich einige Beispiele aus verschiedenen Kulturbranchen vorbringen, und vorher einflechten: Wir Frösche, die in den vergangenen 20 Jahren so langsam gar geköchelt wurden: Wir sind jederzeit bereit, durch den Kuss von Politik und Publikum wieder aufzuerstehen. Und, ja: Wir leben auch gerne mit den Möglichkeiten des Netzes. Aber darum geht es heute nicht.

### Werfen wir einen Blick in die Musik

1999 wurde die erste Musik-Piraterie-Börse bekannt: Napster. Hier könnten die Musikschaftenden bitte einmal kurz ausfallend werden.

80 Millionen User bedienten sich bis 2001 und pickten sich ihre Lieblingssongs aus dem Peer-to-peer-Netzwerk, und rechtfertigten es damit, dass die Musikindustrie selbst schuld sei, wenn sie keine technisch einheitlichen Standards liefern wolle oder Singles kostengünstig online anböte. Alben kaufe eh keiner mehr. Der Beginn des Häppchen-Konsums setzte ein, der Umsatz der Musikbranche sank in den USA vom Höhepunkt 14 Milliarden Dollar im Jahr 2000 auf sechs Milliarden Dollar in 2017 – ein Rückgang um fast 60 Prozent.

Die Einstiegshürden in der Branche sind gleichzeitig niedriger geworden. Man braucht nur ein Midi-Keyboard, einen Laptop und die richtige Software. Dann kann man produzieren. Eine Stunde später kann man die Musik im Internet veröffentlichen. Aber wenn man das nächste Level erreichen will, braucht man einen professionellen Partner, zum Beispiel ein Label. Und es ist durchaus dienlich, zu wissen, was man da eigentlich tut und Verträge lesen kann. Spotify ist die Nummer eins im Streaming-Geschäft mit mehr als 50 Millionen zahlenden Abonnenten, Apple Music folgt mit 27 Millionen. Das Spektrum der Vergütung soll je nach Vertrag bei 0,006 bis 0,0084 Dollar pro Stream für Musiker, Textdichter oder ganze Bands liegen.





Netflix ist ein Zwitter-Parasit: Selbst bei den größten Erfolgen von Serien werden Künstlerinnen – Drehbuch, Filmkomponisten, Kameramänner, Schauspieler – nicht oder nur marginal am Erfolg beteiligt. Wenngleich auch die Vorschüsse unbestreitbar hoch sind – immerhin.

### Ein Blick in die Buchbranche

2001 veröffentlichte Stephen King seine nur als E-Book erhältliche Novelle „Riding the Bullet“, sie kostete 2,50 Dollar, wurde in zwei Tagen eine halbe Million Mal geladen; ein Großteil gratis bei amazon.com. Nach zwei Tagen wurden die ersten illegalen Kopien herumgereicht und die Computer-Zeitschrift PC Welt brüstete sich, einen Weg zum Ausdrucken des 2,50-Dollar-Werkes gefunden zu haben. Auch andere Computerzeitschriften begannen mit ihren praktischen Leitfäden, wie ihre Leser im Internet an Umsonst-Kulturwerke kommen können. Illegal? Ist doch egal. Hier ein höfliches: „Ihr seid doch die Stradivaris unter den Arschgeigen“ fürs Protokoll und für Matthias Hornschuh, der es mag, wenn ich öffentlich ausfallend werde.

In der Buchbranche sanken die vertraglich vereinbarten Erlöse für die elektronische Buchverwertung; 2008 – also noch vor Einführung von Tablets und leistungsstarken Smartphones mit Lese-App – lagen sie bei 25 % auf den Verkaufspreis für die Autoren, inzwischen sind es 20 % des so genannten Nettoverlagserlöses – Kaufpreis minus Rabatte minus Kosten, die der Distributeur zwar nicht aufschlüsselt, aber in Rechnung stellt. Die Technik diktiert den Wert der Kultur.

Bei einem meiner Experimente in den 37 Märkten, in die ich zurzeit Lizenzen verkaufe, erhielt ich bei einem Flatrate-Mo-

- „Google investierte im Jahr 2011 31 Mio. Dollar in Lobbying gegen den Schutz geistigen Eigentums und gegen Urheberrecht.“
- „80 Mio. User bedienten sich bis 2001 und pickten sich ihre Lieblingssongs aus dem Peer-to-peer-Netzwerk.“
- „15 Mio. urheberrechtlich geschützte Bücher von 35.000 Verlagen, 40 Universitätsbibliotheken und in 400 Sprachen, die GoogleBooks eingescannt und veröffentlicht hat.“
- „Debütautorinnen erhalten heute im Schnitt zwischen 0 und 1500 Euro Vorschuss. Jeder zweite Vorschuss spielt sich nicht ein.“

dell 1 Cent pro Download. Mein Steuerberater weinte sehr. Bezahlen musste ich ihn trotzdem in voller Höhe.

Debütautorinnen erhalten heute im Schnitt zwischen 0 und 1500 Euro Vorschuss. Jeder zweite Vorschuss spielt sich nicht ein.

In den USA und Großbritannien haben sich die Einkommen der Schriftstellerinnen in zehn Jahren halbiert. Als Gründe werden sinkende Vorschüsse, Flatrate-Kannibalisierung und Piraterie angegeben.



Sieben Prozent des weltweiten Piraterie-Traffics sind E-Books und Scans, es geistern rund zwei Millionen Werke auf illegalen Portalen umher, dazu kommen noch 15 Millionen urheberrechtlich geschützte Bücher von 35.000 Verlagen, 40 Universitätsbibliotheken und in 400 Sprachen, die GoogleBooks eingescannt und veröffentlicht hat – und dabei das Europäische Urheberrecht ignoriert (die Klage gegen Google wurde 2015 zurückgewiesen). Ein beliebtes Weihnachtsgeschenk ist ein E-Book-Reader wie ein Kindle oder Tolino, aufgefüllt mit eintausend illegal kopierten E-Book-Dateien.

Frohes Fest allerseits.

Wer denkt, super, geh doch ins Selfpublishing: Die beliebtesten Bücher bei Amazon kosten zwischen 99 Cent und 2,99 Euro. Das ist jene Preiskategorie, in der Amazon 70 Prozent der Erlöse für sich behält. Und das Recht auf ewige Nutzung. Ja, ewig. Es leben die AGB in Augenstreuschrift. Natürlich, es gibt sie, die erfolgreichen Selfpublisher oder die gewieften Hybrid-Autorinnen. Aber auch ihnen schnürt Amazon das Einkommen nach und nach ab, mindert die Ausschüttung für gelesene Seiten, ignoriert Betrüger und Plagiatoren, und promotet inzwischen mehr seine eigenen Verlagslabels als Selfpublisher.

Debütantinnen wissen, dass sie, in Zeiten, in denen jedes Jahr 400.000 deutschsprachige Werke erscheinen – ja, 400.000: traditionell verlegte, selbstverlegte, wiederaufgelegte – zwecks Sichtbarkeit mehr Zeit mit Selbstbewerbung im Netz zu tun haben werden als mit Schreiben.

Werbung ist für sie eine existierende Währung, während es für mich nur eine faule Ausrede ist. Als die Lufthansa mich neulich fragte, ob ich meine Audible-Hörbuch nicht 25 Millionen Gästen jährlich auf Langstreckenflügen zur Verfügung stellen wollte, fragte ich nach den Konditionen. 150 Euro. Pauschal. Einmalig. Weil: es sei ja Werbung für mich. Wenn ein Hörbuch mit acht Stunden Länge auf einem Flug von zwölf Stunden gehört wird.

Meiner Argumentation, dass ich dann gerne unbegrenzte Freiflüge hätte, weil: das sei ja Werbung für Lufthansa, wollten sie seltsamerweise nicht folgen.

**„Meine jungen Kolleginnen finden 0-Euro-Promo-Aktionen normal und dass es dazu gehört, ständig Bücher, Lesezeichen und bestickte Kissen zu verlosen.“**

Wenn sie ins Selfpublishing gehen, zahlen sie Cover-Art, Lektorat, Typo, Satz und ISBN, einen digitalen Videotrailer und plagen sich mit Fake-Rezensionen ihrer Konkurrentinnen herum, die auf Amazon Verrisse texten.

Sie wissen, dass kaum fünf Prozent unserer Zunft, egal ob Verlagsautorin oder Indie, ausschließlich vom Veröffentlichenden Alltag zahlen kann, und dass die meisten einen Hauptberuf haben, das Finanz-Modell „Ehepartner“ oder schreibnahe Zusatz Tätigkeiten wie Lehren und Übersetzen ausüben.

Selfpublishing professionalisiert sich, ja, und jüngst habe ich Perlen entdeckt, wie das Tagebuch einer Ärztin der Flüchtlingshilfe, oder das ultimative Thermomix-Rezeptebuch. Auch genießen neunzig Prozent aller Autoren und Autorinnen, die Kommunikation digital – mit Kollegen, mit Leserinnen, sie recherchieren mit dem Finger auf der Google-Map-Karte und lieben das Prokrastinieren bei Facebook. Früher war eben auch nicht alles lustiger.

Debütantinnen wissen allerdings auch, dass bei jedem Onlinekontakt mit dem Distributor eines E-Books, das Lesegerät Nutzerdaten an den Server funkt. Der Flatrate-Anbieter readyf weiß z.B., dass die Zielgruppe für ihre erotischen SM-Schmonzetten Männer über 59 und Frauen zwischen 21 und 29 ist. Ob man sich das so intensiv vorstellen will, ist eine andere Sache.

Der US-Verlag Coliloquy verkauft Erkenntnisse aus Leserdaten an Autorinnen zurück. Welche Eigenschaften schätzen

sie an Protagonisten? Heldinnen, die sowohl stark als auch sensibel sind, langhaarig und langbeinig, und männliche Protagonisten, die groß sind, dunkel, grünäugig und moderat behaart auf der Brust. Das ist ganz wichtig: Haare auf dem Kopf ja, Haare auf der Brust: nein.  
Jemand Alkohol an dieser Stelle?

In England schließen die Hälfte der Buchläden. Jeff Bezos verdient 260 Millionen Dollar am Tag. Die GAFA-Connection, Google, Apple, Facebook und Amazon, setzen zusammen mehr um als die ersten dreißig DAX-Unternehmen. Mediatheken der öffentlich-rechtlichen Sender nutzen unsere Arbeit, von Fernsehkomponistinnen, Hörfunkjournalisten, Fotografen, Kameramännern, Dokumentationsfilmern, Synchronsprechern – ohne die Nutzung zu dokumentieren oder zu vergüten. Sprecher für Hörbücher haben immer weniger Jobs für weniger Geld, da der Gigant Audible, eine Amazon-Tochter, 98 Prozent des digitalen Vertriebs hält und Verlage zwingt, Hörbücher in die Flatrate, sein Abomodell, zu geben und damit seine Marktmacht auszubauen. Als ich jüngst dagegen protestierte, verlangte der zwischengeschaltete Hörbuchverlag fünfzig Prozent meines Vorschusses zurück. Die Erpressung Amazons wurde unmittelbar an mich weitergegeben.

Am selben Tag erhielt ich einen Brief einer Leserin aus Indien. Er war sehr zärtlich. Ich genieße die virtuelle Nähe zu Menschen, die mich lesen. Egal auf welchem Weg.

Als freie Journalistin erhalte ich nur noch zwischen 25 und 50 Prozent dessen an Texthonorar, was noch 2003 üblich gewesen ist. Ich beendete meine Kolumne beim Hamburger Abendblatt 2011; mein Nachfolger erhielt 0 Euro, da, Zitat der Redaktion, eine Kolumne mit Bild doch „Werbung“



für ihn sei. Journalisten, die Anfang des Jahrtausends mit der Hälfte des Printhonorars entlohnt wurden, wenn ihre Texte online erschienen, erhalten heute für die Online-Verwertung: nichts.

Selbständigkeit für Journalisten, Literaturkritikerinnen, Fußballblogger ist eine Option, natürlich: nur funktionieren die Bezahlmodelle nicht breitflächig, weder freiwilliges Zahlen der Leser, noch Crowdfunding. Aber sie machen sich einen Namen. Sie stärken ihr Profil – Sichtbarkeit und unbezahlte Eigenleistung werden so zur Ersatzwährung, zur Investition in eine ungewisse Zukunft.

**„Fotografen der freien Tageszeitungen dürfen froh sein, wenn ihr Name unter einem Bild steht und sie fünfundzwanzig Euro erhalten.“**

(Sie wissen schon: ist doch Werbung). Fotografien, die bei Facebook erscheinen, dürfen laut AGB geteilt werden, so wurde eine Aufnahme meines Kollegen Leander Wattig von dem Panorama der Lutherstadt Wittenberg auf der Facebook-Fanseite der AFD Sachsen verwendet, ohne dass er gefragt worden wäre.

### Insgesamt

Unsere Werke werden benutzt, aber ihre Schöpferinnen gelten als lästig. Autorinnen und Künstler werden als „Besitzstandswahrer“ (Malte Spitz) verunglimpft, als „Urheber-Rechts-Extremisten“ (Leonard Dobusch), als Copyright-Faschisten und Urheberrechtsverschärfungs-Lobbyisten.

Julia Reda zitierte nach einem Besuch bei ihrem inhaftierten Freund Peter Sunde, dem Pirate-Bay-Gründer, dessen Aussage, Gefängnis sei „ein bisschen wie Urheberrecht“. Reda wurde zur Haupt-Berichterstatteerin über eine Änderung des Europäischen Urheberrechts.

Ja, insgesamt ist die Debattengrundlage eher suboptimal.

Und schaut man in die Öffentlichkeit, sieht man, wie wenig sexy und Konsens es ist, für digitale Kultur zu bezahlen. Als ich 2017 in Berlin Steglitz bei Saturn einen neuen Fernseher kaufen wollte, empfahl mir der Geiz-ist-geil-Verkäufer einen Sony. Mit eingebautem Zugang zu Google Chrome. Und der praktischen Voreinstellung mit Zugang zu der Piraterie-Plattform Kinox.to. Mit Suchfunktion. Sie können sich meiner Replik vorstellen - und das mir erteilte Hausverbot erscheint mir im Nachhinein durchaus schlüssig.



# Fazit:

## 1. Das Vorleistungsprinzip

Künstlerinnen und Künstler gehen heute (ich beziehe mich auf das freie Dasein, nicht im geschützten Raum staatlich geförderter Einrichtungen und Institutionen oder als Angestellte) permanent in Vorleistung, nicht nur bei ihrem Berufsstart. Sie arbeiten auf eigenes Risiko, nehmen unvergütete Arbeiten in Kauf, versuchen, sich „sichtbar“ zu machen. Im Internet entspricht die Eigenbewerbung, das Ausstellen unvergüteter Arbeit, einer Art öffentlichem Bewerbungsschreiben. Und auch wenn es Positiv-Beispiele gibt – der Satiriker, der über einen eigenen YouTube-Channel ein großes Publikum um sich schart, bevor er beim TV engagiert wird, der Comiczeichner, der sich im Internet einen Namen macht, weit bevor es nur einen einzigen bezahlten Auftrag gibt – so legen sie die Latte gleichzeitig höher: Um engagiert oder beauftragt zu werden, sollte man am besten schon sein Publikum mitbringen.

## 2. Das Gefällt-mir-Syndrom

Kunst richtet sich im Digitalen nach dem Markt, nach der Wertung „gefällt mir“ – und nicht nach der Kunst. Was gefällt, geliked, geteilt wird, bei Instagram getaggt oder von „Influencern“ (immerhin ein kreatives neues Geschäftsmodell) gefangirt wird, kommt durch. Nischen, Verstörendes, Komplexes, Kompliziertes, Massenfernes, und alles, was länger als eine kurze Zeitspanne dauert, kommt nicht durch. So sehen wir nur, was scheinbar bewertbar ist – und nicht mehr das, was jenseits von Bewertungen möglich ist.

## 3. Der Amateurmythos

Natürlich kann jeder und jede Kunst machen. Und das Internet, so hieß es, mache die Kunst unabhängig, frei, demokratisiere den Prozess. Bis zu einem gewissen Punkt ist das auch so; aber erst die Professionalisierung generiert Vergütung. Will eine Autorin, ein Musiker oder ein Schauspieler den Amateurstatus, das hobbyhafte Nebenbei ernsthaft verlassen und das Level von der Liebhaberei und des gelegentlichen Spaßes überspringen, brauchen er und sie professionelle, solvente Partner. Es ist eine Mär, dass durch Technik, Distributoren, Likes oder Followers die Partner der Kulturschaffenden unnötig geworden seien. Das sind sie nicht – wir brauchen sie zur Veredelung, zum Vertrieb, um uns mit Lizenzverhandlungen auseinanderzusetzen, um Zeit für die Leistung Kunst zu haben. Daran hat sich auch nichts durch ein paar Programme und neue digitale Vertriebsformen geändert.

## 4. Das Unveränderbare

Was sich nicht verändert hat, ist die Art, wie wir arbeiten. Eine Geschichte muss immer noch gut erzählt werden. Komponieren muss gelernt werden. Schauspieler haben lange Ausbildungen. Ich habe Ihnen heute mit derselben Erzähltechnik, wie sie schon Aristoteles benutzte, meine Geschichte erzählt. Ich muss mich genauso wie zu Schreibmaschinenzeiten quälen, nichts geht leichter im Kopf.



Nina George

## Was also tun wir jetzt, 2018?

1. Das Urheberrecht stört die großen Verteiler in ihrem Geschäftsmodell. Hier müssen wir Systeme entwickeln, die verlässlich sind und Missbrauch ausschließen. Ob dies mit Klassifizierungsmodellen von Anbietern und Portalen ist, ob mit international einheitlichen Standards der Markierung oder Meldemöglichkeit der Werke.

2. Julia Reda und ähnlich gelagerte Aktivisten wollen die Verwertungsgesellschaften abschaffen, weil sie den kostenfreien Datenfluss im digitalen Binnenmarkt stören würden. Hier gilt es, verbindliche gesetzliche Regelungen zu finden, da Verwertungsgesellschaften die einzige bis jetzt funktionierende Administration bieten, um Kulturwerke im Netz per Lizenz zu verwalten.

3. Der Konsument ist daran gewöhnt, im Internet auf billigen Konsum von Kulturwerken zu stoßen. Wir sollten mehr darüber reden, wie nötig Kunst ist, wie sie eine Gesellschaft, ein Individuum prägt, stärkt und stabilisiert, wer beteiligt ist – und was sie jenseits der Wertschöpfung wert ist.

4. Von der Distribution im Web profitieren nicht wir, sondern Monopole und illegale Geschäftsmodelle. Wir müssen, zur Not auch branchenübergreifend, Distributionsformen finden, die uns von Monopolen lösen.

5. Unter diesem asymmetrischen Markt reagiert die Kulturbranche mit dem Drang, investitionssichere Werke zu produzieren. Wir müssen uns selbst daran erinnern, nicht nur marktgleitfähiges Material zusammen zu klatschen.

Wir müssen uns auch erinnern, dass wir mehr denn je gebraucht werden.

Am Montag sah ich in Chemnitz wen Gesicht zeigen? Musiker und Autorinnen.

Wer nimmt Trump aufs Korn und entzaubert ihn? Journalisten, Bibliothekare und Comedians. Wer organisierte Protest und Sichtbarkeit für in der Türkei inhaftierte regimekritische Journalistinnen? Autoren und Verlage.

Im Angesicht dieser Gegenwart wäre nicht mehr zu schreiben, wie nicht mehr zu atmen, nicht mehr zu küssen, nicht mehr zu leben. Das ist keine Option.

Danke.



*Es gilt das gesprochene Wort.*

*Die Rede liegt in der schriftlichen Fassung als umfassenderer Ursprungstext als der vor Ort gekürzte Vortrag vor.*

# Wie überleben kulturelle Inhalte die digitale Herausforderung?

## Protokoll

Jedes neue Medium verspricht mehr Teilhabe; das war schon immer so, denn es ist medienimmanent. Das künstlerische Individuum jedoch ist und bleibt der Treiber künstlerischer Entwicklung und man sollte sich auch vor Augen halten, dass „Innovation“ keineswegs nur technologisch definiert ist! Die Ablehnung von Urheberschaft hat so gesehen auch den Charakter einer Neiddebatte: Haltungen wie „Was da passiert, kann doch eigentlich jeder ...“ seien Ausdruck einer Respektlosigkeit. Wir sollten es zu schätzen wissen, dass es Menschen gibt, die künstlerisch tätig sind und die das auch tun, ohne zu wissen, welcher materielle Ertrag dabei herauskommt.

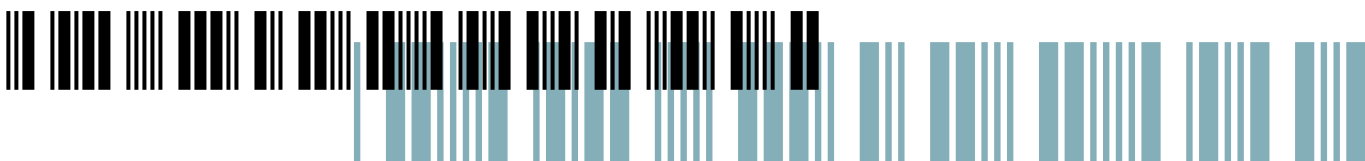
Bei allen gesetzgeberischen Entwicklungen müssen wir uns stets fragen, ob die gefundenen Lösungen und auch die einzelnen Entwicklungen letztlich gesellschaftlich und ökonomisch langfristig und nachhaltig wirken oder ob sich die Wertschöpfung nur verlagert. Es muss Schluss sein mit dem abschätzigen Blick auf die wirtschaftlichen Aspekte kultureller Güter! Dringend bedarf es der Gestaltung der Rahmenbedingungen und insbesondere der Zuweisung von Verantwortung im digitalen Raum. Wir müssen uns die folgenden Fragen stellen:

- **Welche Lehren und welchen Nutzen ziehen wir aus diesen Entwicklungen?**
- **Wem kommen die jeweiligen Entwicklungen langfristig wirtschaftlich zugute?**
- **Welche Verwirklichungschancen ermöglichen sie dem Einzelnen?**



Wir hatten 500 Jahre Zeit, um eine von der Technologie des Drucks durchdrungene Gesellschaft zu werden - nur innerhalb eines zeitlichen Bruchteils davon werden wir eine digitalisierte Gesellschaft. Das Heilsversprechen, das allen neuen Medien eigen ist, wird auch durch die Digitalisierung nur teilweise eingelöst, deshalb brauchen neue Medien auch gesellschaftliche Regulative. Die Digitalisierung ermöglicht einen weiten Zugang zu Kulturgütern; digitale Technologie an sich diene jedoch zunächst deren Transport. Das, was transportiert wird, haben kreative Menschen geschaffen; das müssen Gesellschaft und Politik feststellen.

Daher muss jetzt technologisch kompetent eingegriffen und reguliert werden; „sonst helfen keine Sonntagsreden mehr ... es geht um so viel mehr!“ Den Kulturschaffenden ist „eine breitere Rolle zu wünschen“, sowie geeignete Rahmenbedingungen, zudem wäre ihnen mit Vertragsfreiheit bei der Rechteinräumung und -durchsetzung zu helfen.





Prof. Dieter Gorny

Ohne Kunst und Kultur werden wir gesamt-demokratisch und -gesellschaftlich verarmen. Wenn wir über arbeitsteilige Strukturen, also auch über Verlage und Verwerter, reden, muss klar sein, dass stets der Künstler im Mittelpunkt steht. Die Claims des Internets sind abgesteckt, im Netz fehlt aber das Prinzip der Verantwortung, denn das Prinzip des digitalen Transports beruht in der bestehenden Form darauf, dass keiner verantwortlich ist. Eine bessere ökonomische Wertstellung der Künstlerinnen und Künstler muss als gesellschaftspolitisches Anliegen begriffen werden.

Am 12. September stimmt das EU-Parlament die anstehende EU-Urheberrechtsrichtlinie neu ab. Gorny zitiert einen FAZ-Artikel über eine Brüsseler Lobbyfirma, die für Google arbeitet und gegen die Richtlinie lobbyiert. Es gab Massenmails an die Abgeordneten, wie schon Anfang Juli. 88.000 Tweets kamen im

**„Es muss Schluss sein mit dem abschätzigen Blick auf die wirtschaftlichen Aspekte kultureller Güter!“**

Juni und Juli allein aus Washington, mehr als aus der ganzen EU. Bots sind aktiv. Am 26. August gingen hingegen nur 800 Teilnehmer in ganz Europa gegen die Richtlinie auf die Straße. Die öffentliche Meinung wird offenbar gezielt beeinflusst, über Medien, die alles andere als neutral sind. Auch die Kulturpolitik muss diese Rahmenbedingungen reflektieren.

# Mehr Chaos, bitte!

## Zeitgenössische Musik und Kultur der Digitalität

### Museal oder vital - die Neue Musik entscheidet selbst

Wenn ich die derzeitigen Verschiebungen im künstlerischen Schaffen, in dem Verständnis von Interpretation und Ensemble, in der Rolle der Rezeption und Programmierung in der zeitgenössischen Musik denjenigen Verschiebungen gegenüberstelle, die sich während der gerade stattfindenden digitalen Revolution in Gesellschaft und Kultur abspielen, dann steckt die Zeitgenössische Musik mitsamt ihren Apparaten noch in den Kinderschuhen.

Wir befinden uns in einer Kultur der Digitalität<sup>2</sup>, d.h. in der Durchdringung des Analogen, des Physischen und Materielle mit digitalen Infrastrukturen. In dieser *fundamentalen Wechselwirkung* generiert der ungehinderte Transfer neue Arbeits-, Produktions- und Rezeptionsprozesse wie auch die immer wieder neu zu verhandelnde Konstitution und Koordination persönlichen und kollektiven Handelns. *Referentialität* als Kommunikationsform, die *Herausbildung neuer Gemeinschaftsmodelle* im Spannungsfeld von Singularität und Diversität und die konkrete *Auseinandersetzung mit dem rezipierenden Subjekt* als die Sichtbarmachung von Idee und Resonanz, sowie Algorithmizität bilden dabei die vier wichtigsten Spannungsfelder für soziale und kulturelle Entwicklungen.

Die Zukunft der Neuen Musik, ihre Relevanz in künstlerischer und sozialer Bedeutung entscheidet sich daran, ob sie sich innerhalb oder außerhalb dieser Prozesse verortet und ob Schaffende, Interpretierende und Fördernde bereit sind, bestehende Strukturen nicht nur zu erweitern, sondern grundlegend neu zu denken. Andernfalls liegt es auf der Hand, dass sie ihr Dasein als museale und künstlich am Leben gehaltene Kunstform fristet, in der die innewohnen-

de Widerständigkeit als höchste Form der Anpassung in einem kultivierten und abgeriegelten Diskurs über Gesellschaft und Kultur erscheint.

### Digitalität als Hypothese – Information als Referenz

Wir haben uns darauf geeinigt, dass Digitalität eine hypothetische Realität ist: kann sein, kann auch nicht sein. Wir sortieren Informationen nach vertrauenswürdigeren oder zweifelhaften Kontexten, wodurch eine Verschiebung vom *Inhalt* einer Information hin zur Bedeutung einer hypothetischen Behauptung *in einem spezifischen Umfeld* geschieht. Die immer bestehende Möglichkeit des Fakes zwingt uns dazu, nicht aus einem Vertrauen heraus zu handeln, sondern aus einer Mutmaßung. (Der Begriff *Mutmaßung* ist hier bewusst anstelle von Misstrauen zu verwenden, da Misstrauen nur das Verhandlungsfeld *Vertrauen-Misstrauen*

eröffnet, Mutmaßung hingegen schon die Akzeptanz von Realität als These impliziert.) Das bedeutet, dass unsere Leistung nicht nur in der Rezeption einer Information/hypothetischen

Behauptung liegt, sondern im Schaffen von Zusammenhängen, von *Referenzsystemen*.

### Komponieren in Referenzsystemen: Publikum und Performanz

Dass KomponistInnen und InterpretInnen, insbesondere der jüngeren Generation, heute zunehmend interdisziplinär, davon einige auch interaktiv und ein noch kleinerer Anteil kollektiv arbeiten, hat in der Neuen Musik noch immer singulären und phänomenologischen Charakter. Das ist daran erkennbar, dass die Einbeziehung von Elektronik, Projektionen und sonstigen digitalen Grundwerkzeugen,

„Wir vertrauen Algorithmen nicht nur Sortierungs- und Auswertungsaufgaben an, sondern übergeben ihnen immer mehr Kontrolle über unser Handeln, Lieben, Wirtschaften und unsere Kreativität.“

<sup>2</sup> Felix Stalder, *Kultur der Digitalität*, Edition Suhrkamp, Berlin 2016



Tagung

Digitale Kultur /  
Kultur des Digitalen

06.09.2018



Prof. Brigitta Muntendorf

performativen Elementen, speziellen Bühnen- und Aufführungssituationen und die für die Realisierung benötigten Probenkapazitäten die Konfiguration von bestehenden Ensembles und ihrer Probenorganisation, wie auch die meisten Festivals in ihrer Ausstattung und Programmierung an strukturelle und finanzielle Grenzen stoßen lassen. Spannend ist dabei zu beobachten, wie KomponistInnen und Ensembles sich zunehmend Plattformen außerhalb der Neuen Musik Szene erschließen oder sich dadurch Abhilfe schaffen, dass eigene Produktionsstrukturen entwickelt werden. Das Modell der Factory kehrt zurück – aber nicht nur als künstlerisches, sondern als strukturelles Modell.

Gleichermaßen beschreibt die zu beobachtende Entwicklung hin zu transmedialen, digitalen, theatralen und performativen Produktionsformen ein *kontextorientiertes Verständnis von Musik*, das sich auf Basis von referentiellen Verfahren konstituiert. Referenzsysteme bestimmen unsere Kommunikation, sind die Strategie im Chaos unterschiedlich motivierter exorbitanter Bereitstellung von Informationen und manifestieren durch Selektion und Zusammenstellung, durch *Komposition*, sinnstiftende und vor allem gegenwärtige Bezugssysteme. Referenzsysteme sind das vorherrschende produktionsästhetische Modell in der zeitgenössischen Kunst<sup>3</sup> und zeigen ihre Relevanz

vor allem darin, dass das *rezipierende Subjekt* – das Publikum – immanenter Bestandteil ist. Referentielle Kunst hat zur Bedingung, dass die Quellen und Bedeutungen, des gesamten künstlerischen Apparates sichtbar gemacht werden – die Verortung in der Gegenwart und in Wechselwirkung mit Tradition und Kontext erzeugt somit Performanz.

Die massive Verschiebung in der Rollenzuschreibung von Autorenschaft und Publikum zeigt sich hier ganz deutlich. Das rezipierende Subjekt kann nicht mehr ignoriert werden, wenn die das Erleben der kollektiven Rezeption Performanz und Sichtbarmachung einer künstlerischen Haltung voraussetzt.

### Algorithmizität und Komposition

Wir vertrauen Algorithmen nicht nur Sortierungs- und Auswertungsaufgaben an, sondern übergeben ihnen immer mehr Kontrolle über unser Handeln, Lieben, Wirtschaften und unsere Kreativität. Wir entwickeln sie zu eigenständigen Wesen, die auch im Kunstbereich schon längst nicht mehr nur etwas kopieren, sondern beginnen, selbst zu produzieren. AI wird zum derzeitigen Stand der technologischen Möglichkeiten über Generative Adversarial Networks (GANs) zum selbständigen Denken für die Produktion von

<sup>3</sup> André Rottmann, „A Conversation with André Rottmann and John Knight.“ Dezember 2011, Los Angeles, in: *John Knight, a work in situ*, Frankfurt am Main: Portikus 2013

„Kunst“ programmiert. Bekannte Beispiele aus der Musik sind die Software „Amper“ („an artificial intelligence composer, performer, and producer that empowers you to instantly create and customize original music for your content“) oder der 2010 an der Universität Málaga entwickelte Computer Cluster „Iamus“ (Komposition von Orchesterwerken mit fraktalen Strukturen). Walter Benjamins *Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* könnte infolgedessen mit der *Bedeutung von Kunst im Zeitalter ihrer technischen Selbsterschaffung* fortgeführt werden. Wenn ein GAN Orchesterstücke oder in einigen Jahren transmediale Bühnenperformances konzipiert, dann sollten wir KomponistInnen uns fragen, wie wir unsere Rolle als „Schaffende“ einnehmen wollen, wie wir Originalität definieren. Wir können uns mit AI verbinden und Teams bilden, wir können in den Wettbewerb treten und einen neuen Schöpfergenius schaffen, indem wir beginnen zu programmieren. Wir können uns mittels AI Avatare schaffen und anstelle von Stücken Identitäten erfinden. Wir können die Bedeutung „Schaffen“ verschieben, Musik, AI und andere Kunstformen auf einer Metaebene „zusammenstellen“ und in Wechselwirkung treten lassen,



„Kann eine Ansammlung von Codes uns vermitteln,  
dass unser Leben lebenswert ist?“

wodurch das Referenzsystem eine neue Wertigkeit bekommt. Betrachten wir jedoch die Parameter, denen AI für die „Kunstproduktion“ folgen, müssen wir uns in jedem Fall warm anziehen:

„Die bedeutendsten, die Erregung steigernden Merkmale der Ästhetik sind Neuheit, Überraschung, Komplexität, Unklarheit und Rätselhaftigkeit. Diese Eigenschaften dürfen allerdings nur zu einem moderaten Level eintreten und nicht ins Extreme gehen. Zu wenig [von diesen Eigenschaften] wird als langweilig eingestuft - Künstliche Intelligenz muss Kunst schaffen, die originell ist, aber nicht zu originell.“<sup>4</sup> AI ist somit der Inbegriff *kreativer Gentrifizierung* – einverleiben kann sie sich im Prinzip alles, selbst Nietzsches Kreativitätskriterium, „man muss noch Chaos in sich haben, um einen tanzenden Stern gebären zu können.“ Was machen wir denn nun mit dem Kreativitätsbegriff?

Donalds Winnicotts Beschreibung von Kreativität als „die Tönung der gesamten Haltung gegenüber der äußeren Realität“<sup>5</sup> wirft eine neue Frage auf, nämlich ob „Haltung“ nicht auch als ein Resultat aus Erfahrungen lernbar ist. Weiter sagt er jedoch: „Mehr als alles andere ist es die kreative Wahrnehmung, die dem Einzelnen das Gefühl gibt, dass das Leben lebenswert ist.“

Kann eine Ansammlung von Codes uns vermitteln, dass unser Leben lebenswert ist? Kann sie uns ein „Gefühl“ geben? An diesem Punkt bekommt interessanterweise etwas eine Bedeutung, dem im Schaffensprozess (nicht in der Rezeption) innerhalb der Neuen Musik immer etwas – ich nenne es mal – Ekel

<sup>4</sup> Ahmed Elgammal, wissenschaftlicher Leiter der Studie „Art & AI Laboratory“ der Rutgers Universität in New Jersey zusammen mit „Facebooks Artificial Intelligence Lab“, veröffentlicht im MIT Technology Review Magazin.

<sup>5</sup> Donald Winnicott, *Vom Spiel zur Kreativität*. S. 78, Klett Cotta, Stuttgart 2006

anhaftete: Emotionalität. Gefühle. Aber genau damit müssen wir uns damit auseinandersetzen, denn genau darum geht es in der Digitalisierung: „So wie in echt“.

## Plädoyer für die Community of Practice

Wenn wir davon ausgehen, dass Referentialität in der kompositorischen Arbeit den Ansatz für einen neuen Kompositionsbegriff darstellt, dann könnte die *Community of Practice*<sup>6</sup> in ihrem referentiellen, reflexiven und gemeinschaftlichen Ansatz das dazugehörige Arbeitsmodell darstellen.

In der von Jean Lave und Étienne Wenger definierten Gemeinschaftsform manifest sich, dass es weniger die homogenen Gemeinschaften sind, die sich heute herausbilden als jene, in denen die Produktion von Differenz und Gemeinsamkeit gleichzeitig stattfindet.<sup>7</sup>

Die Community of Practice ist als Gemeinschaftsmodell für die Kreation deshalb so spannend, weil sie ein dynamisches Praxisfeld beschreibt, in der Menschen mit unterschiedliche Fähigkeiten zugunsten eines definierten Zieles zusammenkommen und Kreation und reflexive Interpretation Hand in Hand gehen. Für die zeitgenössische Musik würde ein solches Arbeitsmodell vielen derzeitigen Entwicklungen Raum für Entfaltung bieten und die künstlerische Qualität interdisziplinärer Arbeiten anheben.

So bauen immer mehr MusikerInnen ihre performativen Qualitäten aus und kreieren spezifische Bühnenpersönlichkeiten, deren Interpretation über eine rein musikalische hinaus geht. Das Entwickeln und Implementieren dieser Fähigkeiten in einer wie auch immer zusammengesetzten Gemeinschaft angesichts eines definierten künstlerischen Ziels kann in einer Community of Practice ihren Höhepunkt erreichen. Ein bestehendes Ensemble kann in der Einbeziehung von KomponistInnen und KünstlerInnen anderer Professionen die Community of Practice ebenso verkörpern, wie Gruppen, die sich hinsichtlich eines konkreten künstlerischen Ziels formieren. Da sich eine solche Arbeitsweise nicht mit dem Standard von vier Proben, GP und Konzert realisieren lässt, braucht es Infrastrukturen, in denen längere Arbeitszeiträume mit benötigter Ausstattung möglich sind. Eine Anknüpfung der Communities of Practice an bestehende Häuser, z.B. in Form von nationalen oder internationalen Residenzprogrammen könnte die produktiven Kräfte verbinden und Lebendigkeit und Gemeinschaftlichkeit im gegenwärtigen Schaffen kultivieren. Ebenso würden dezidierte Grundförderungen für Ensembles und andere

Kollektive für die Arbeit in Communities of Practice eine künstlerische Selbstbestimmtheit im Umgang mit derzeitigen Problematiken innerhalb der Kunst und auch der Neuen Musik wie Postkolonialismus, Exotismus oder die Genderproblematik bewirken, deren Auseinandersetzung von innen heraus stattfinden kann. Der Punkt ist folgender: Wenn man sich als eine Community of Practice mit einem gemeinsamen Ziel begreift, dann ist der Weg dorthin einer, in dem die gemeinschaftliche Produktion von Diversität dem Charakter des *Ausstellens* grundlegend widerspricht. Wenn der Arbeitsprozess selbst schon ein gemeinschaftliches Happening ist, dann kann das Resultat kein Hierarchisches sein.

Wenn man das Spannungsgefüge Referentialität, Gemeinschaft, rezipierendes Subjekt und Algorithmizität auf seine Grundkräfte hin untersucht, dann sind es das *Chaos* der Informationen und das Herstellen von sozialer Bedeutung, die in Wechselwirkung treten.

Die meisten Förderstrukturen im Bereich der zeitgenössischen Musik lassen Chaos (in Form des Unbekannten, als Arbeitsweise und Formierung, deren Output nicht bestimmbar ist) gar nicht erst zu. Ich behaupte sogar, dass Chaos als kreative Grundlage für das lebendige Experiment im Schaffens- und Erarbeitungsprozess, sowie als struktureller Bestandteil von Festivals und Institutionen verhindert wird. Verhindernd wirkt dabei z.B. das institutionelle Aufrechterhalten von Schöpfermythen oder die Festlegung von Förderbedingungen, in denen Kunst und Musik von außen auferlegt wird, sozialpolitische Aufgaben zu übernehmen, ohne darauf zu vertrauen, dass KünstlerInnen denkende und reflektierende Individuen sind.

Verhindernd wirkt auch, mittels aneinander gereihter Uraufführungen eine Eventkultur aufrechtzuerhalten, die ergebnisorientiert „Produkt“ und Prozess komplett voneinander abkoppelt und von vorn herein eine Dialektik zwischen einem künstlerischen Wert und seiner Kurzlebigkeit evoziert. Das sind Symptome einer leblosen Kultur – und dabei bedeutet doch „cultura“, bzw. „colere“ genau das Gegenteil, nämlich „urbar machen“.

Die digitale Revolution zeigt uns gerade, in welchem Maße chaotische, nicht-lineare und reziproke Prozesse Kreativität, Produktivität, Gemeinschaftlichkeit, Resonanz und Lebendigkeit hervorbringen. Ob in der Neuen Musik lebendige, kollektive und dialogische Formate künstlerisch und strukturell - wie in der Community of Practice - etabliert werden, bestimmt, ob wir zukünftig in einer vitalen und gegenwärtigen oder musealen, für die Gegenwart irrelevanten Musikkultur agieren.

<sup>6</sup> Etienne Wenger, „Cultivating Communities of Practice: A Guide to Managing Knowledge“, Harvard Business School Press, Boston 2009

<sup>7</sup> Jeremy Gilbert, „Democracy and Collectivity in an Age of Individualism“, 2013, Pluto Books, London

# Electronic Pop als digitale Kunstform

## Protokoll

Ralph Christoph stieg 1978 mit Star Wars in die Ära digitaler Musik ein. Die Cantina-Szene von George Lucas begeisterte ihn. Doch warum spielte John Williams' Cantina-Band einen Swingstil? Bei Kraftwerk haben dann Roboter getanzt. Und heute stehen hinter jedem erfolgreichen Künstler eine professionelle Struktur und eine digitale Vermarktung.

80 Prozent aller Neuveröffentlichungen in Deutschland sind von unabhängigen Firmen gemacht. Die Rahmenbedingungen sind für kleine Musikunternehmen sehr wichtig. Der Verband unabhängiger Musikunternehmen (VUT) kümmert sich um sie und sieht, dass die EU-Urheberrechtsnovelle eine Chance ist, Plattformen wie Youtube in die Pflicht zu nehmen: Mehr als die Hälfte des Streamings wird über diese Plattformen abgewickelt – allerdings nicht zu Marktkonditionen. Hier muss so reguliert werden, dass sich wieder faire Preise entwickeln können. Youtube ist bislang nicht verpflichtet, Lizenzen zu erwerben. Das Unternehmen beteiligt Künstler auf „freiwilliger“ Basis – dabei sind Lizenzverträge das Kerngeschäft der Künstlerinnen und Künstler.

1. Künstlerinnen und Künstler sind an jeder Wertschöpfung auf Basis ihrer Rechte fair zu beteiligen.
2. Wir brauchen eine kulturelle Vielfalt in der Wirtschaft. Die unabhängigen Musikunternehmen sind zudem im Radio unterrepräsentiert.
3. Gerade kleine und mittlere Musikunternehmen bedürfen des Schutzes ihrer Rechte.
4. Wir brauchen eine zukunftsweisende Musikwirtschaftsförderung. popNRW mit dem NRW-Kultursekretariat und dem Landesmusikrat unternimmt hier erste Ansätze. Ein Thema, das man im Blick behalten sollte, ist die Blockchain-Technologie, die Möglichkeiten für die unabhängigen Kleinunternehmen bieten könnte, zu einer faireren Distribution von Musik zu kommen.
5. Es müssen bürokratische Hemmnisse für die kleinen Unternehmen beseitigt werden.

„Es braucht Zeit,  
Knowhow und auch Chaos.“



Es gibt auch heute Unternehmen, die gut verdienen, sogar an Spotify-Ausschüttungen, aber es gibt eine große Lücke zwischen diesen und denen, die fast gar nichts verdienen.



J. Biesler, B. Muntendorf, R. Christoph

## Diskussion

Moderator Jörg Biesler fragt nach Christophs Sicht auf den Markt. Dieser sei zusammengebrochen, konstatiert Christoph; er werde dominiert von Konzernen, die keinerlei kulturelle Anliegen haben. Er sehe zu viel Macht bei denjenigen, deren Geschäft in der Verwertung von (Nutzer-)Daten liege:

**„Der Markt ist zusammengebrochen und wird dominiert von Konzernen, die keinerlei kulturelle Anliegen haben.“**

„Wir rennen denen hinterher und gucken, ob wir das noch gesteuert bekommen. Die Haltung der Konsumenten, alles schnell und gratis zu erhalten, ist ein großes Problem.“ Ob sie sich eine andere Musik wünsche, fragt Biesler Muntendorf. Vor allem wünsche sie sich neue Formen von Gemeinschaft, mit flachen Hierarchien, erwidert diese. Biesler fragt weiter nach der Korrespondenz zwischen Rezipienten und Machern, die heute anders möglich sei. Muntendorf orientiere sich an den Strukturen, die ihr die digitale Revolution anbieten würden. Menschen mit unterschiedlichen Fähigkeiten, Tänzerinnen, Interpreten, Komponistinnen kommunizierten heute anders miteinander. Es sei anmaßend zu sagen, da komme jetzt Publikum und das sei einfach nur Publikum. Sie hoffe auf eine künstlerische Erfahrung: Was kann mir das Ereignis erzählen über die Welt? Biesler fragt nach dem Bedürfnis Muntendorfs. Sie brauche vor allem mehr Zeit für forschende künstlerische Arbeit. Das referenzielle Denken erfordere diese Zeit, so Muntendorf, man sitze nicht nur am Schreibtisch und schreibe ein Stück, sondern man arbeite mit anderen zusammen, vielleicht drei Wochen, und daraus entstehe dann die Produktion. Man könne nicht einfach vier Proben ansetzen und meinen, das werde schon hinhalten – das setze eine alte Rollenaufteilung voraus. Ensemble Garage sei eine „inhaltliche Keimzelle“, ein produzierendes Kollektiv, das für das eigene Erfahren Gelder beantragt. Es brauche Zeit, Knowhow und auch Chaos. Das Chaos aber werde in den Förderstrukturen verhindert. Da gebe es eine Angst vor dem Unkontrollierbaren.



Ralph Christoph

# Das Theater der Digital Natives

Wir erforschen schon seit einigen Jahren neue Praktiken, Erzähl- und Erlebensweisen des Theaters im digitalisierten Zeitalter. Wir haben unseren Fokus dabei auf diejenigen gelegt, die als Web Kids oder Digital Natives bezeichnet werden; auf diejenigen, die wie Piotr Czerski (2012) sagen würden:

*“The Internet to us is not something external to reality but a part of it... We do not use the Internet, we live on the Internet and along it.”*

Das Internet stellt eine Ebene der Realität dar. Wir sprechen hier also nicht von einem “neuen Medium”, mit dem wir es im Theater oder in einer anderen kulturellen Institution aufnehmen müssen. Wir sprechen von einer Art, in der Welt zu sein.

Auf den Begriff der *Digital Natives* sind wir in unserer Kooperation mit Professor Torsten Meyer gestoßen, der an der Universität zu Köln die Kunst und die *Schule der nächsten Gesellschaft* erforscht. Wir nutzen den Begriff Digital Natives, um das Erleben und Produzieren von Kunst durch eine jüngere Generation zu beschreiben und zu erkunden. Dieser Begriff erscheint uns geeignet, das Verhältnis von Leben und Arbeit, Gesellschaft und Kunst in dem Moment des Umbruchs zu beschreiben, in dem wir uns gerade befinden.

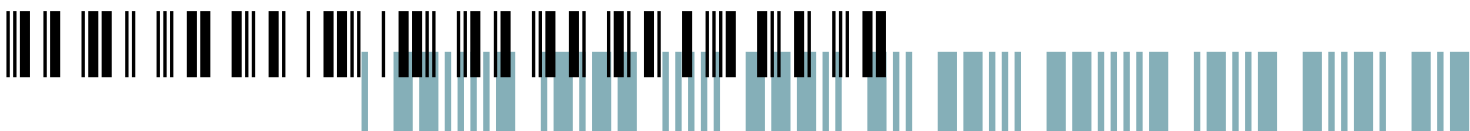
Das Theater – sowohl als Kunstform wie auch als Institution – wird von einigen wichtigen Parametern geprägt, die im Zuge der Digitalisierung grundlegend erschüttert werden. Zu diesen Parametern zählen: die Stadt als gesellschaftlicher und physischer Ort; die Wahrnehmung von Raum und Zeit; die Sphären des Öffentlichen und des Privaten, des Eigenen und des Gemeinsamen; die Weitergabe von Wissen und Information; und nicht zuletzt natürlich die künstlerische Arbeit. Die Bedarfe des Theaters – und im Speziellen: des freien Theaters – hängen mit diesen Parametern, auf die ich hier nur sehr knapp eingehen kann, eng zusammen.

Die amerikanische Architektin Clare Lyster beschreibt in ihrem Buch „Learning from Logistics“, wie die Logistikbranche mithilfe digitaler Plattformen und Netzwerke ein

Regime etabliert, in dem Raum durch Zeit ersetzt wurde. Man zahlt heute nicht mehr für die Entfernung die zurückgelegt wird oder für das Gewicht einer Ware, die transportiert wird – man zahlt für die immer kürzer werdende Zeit, in der dies geschieht. Während die expandierende Logistik-Branche von der Digitalisierung profitiert wie kein anderer Wirtschaftssektor, bringt sie gleichzeitig eine „Re-Taylorisierung“ der Arbeitsabläufe hervor. Die einen können es sich leisten, ihre Pizza nach Hause liefern zu lassen, die anderen strampeln sich ab, im vom Algorithmus vorgegebenen Takt. E-Commerce verdrängt den Einzelhandel, Streaming-Dienste ersetzen den Kino-Besuch. Diese Entwicklungen verändern nicht nur alltägliche Handlungen und das Zusammensein in der Gesellschaft. Sie prägen auch zunehmend das Gesicht der Städte. Es stellt sich nicht nur die Frage, wozu wir in Zukunft die eigenen vier Wände verlassen sollen, sondern zunehmend auch, wohin wir dann gehen können.

Hinzu kommt eine weitere urbane Entwicklung: Wir erleben die zunehmende Umwandlung von öffentlichem Raum in privaten Raum, begleitet von sozialräumlicher Entmischung, Verarmungs- und Ausgrenzungsprozessen. Dadurch geraten nicht nur die auf bezahlbaren Wohn- und Arbeitsraum angewiesenen Künstler unter Druck. Sondern auch kulturelle Einrichtungen, die bislang auf die Beteiligung und Inklusion aller zu einer Stadtgesellschaft gehörenden Menschen zielen.

Während der digitale und der physische Raum einander immer stärker durchdringen, sollte gerade Kulturpolitik sich dafür stark machen, öffentlich zugängliche und nutzbare Räume zu erhalten: Seien es Immobilien, Plätze und Parks in kommunalem Eigentum oder freie W-Lan-Netzwerke, die von einer Gemeinschaft zum Nutzen aller betrieben werden. Es handelt sich dabei um Freiräume, die existentiell für das soziale und kulturelle Leben in den Städten sind. Alex Karschnia von der Berliner Gruppe andcompany&Co. beschreibt Theaterarbeit heute als „immaterielle & intellektuelle Produktion von Wissen, Codes, Affekten, Gesten, Haltungen, Sprachen, Lebensweisen etc. Als Produktion



des Lebens selbst.“ Er konstatiert:  
„Hieraus erwächst die neue Aufgabe für das Theater, das nicht länger nur ein öffentlicher Ort bleiben kann, sondern zu einem gemeinschaftlichen, einem kommunen Ort werden müsste [...] Das Theater des 21. Jahrhunderts steht vor der Herausforderung, sich zu einer Institution zu entwickeln, in der sich das Internet inkorporiert.“ Um die Transformation der öffentlichen, kulturellen Einrichtungen zu ermöglichen, bedarf es mehr als nur einer Erweiterung der Marketing-Strategien um „soziale Medien“ oder des Einsatzes neuer aufregender technischer Geräte: Kollektives Wissen, neue Modelle der Zusammenarbeit und des Austausches – um die Potentiale der Digitalisierung in der „nächsten Gesellschaft“ nutzen zu können, um das Internet „zu inkorporieren“, bedarf es vieler Modellprojekte, überall. Jedes Theater sollte die Chance bekommen, seine Vision zu entwickeln, wie sich beispielsweise Open Source- und Open Access Praktiken in seine Arbeitsweisen integrieren lassen.

Wir am FFT haben in den letzten Jahren versucht, den Begriff der „Digital Natives“ produktiv zu machen. Denn das Theater der Digital Natives wird in nicht allzu ferner Zeit das einzige existierende Theater sein. Die Institution Theater verändert sich nicht durch abstrakte digitalisierte Vorgänge, sondern ganz konkret, indem Digital Natives als Künstler\*innen und Zuschauer\*innen neue Formate einbringen und erwarten. Wen meinen wir, wenn wir von den Digital Natives sprechen? – Oft wird der Begriff so gebraucht, dass nur Menschen gemeint sind, die schon in eine digitalisierte Welt hinein geboren wurden. Dann könnte man es ganz klar an Jahrgängen festmachen. Man würde „Natives“ dann als Eingeborene oder zumindest Einheimische übersetzen. Und oft wird davon ausgegangen, dass diese Digital Natives besondere



Katja Grawinkel-Claassen

„Man würde  
,Natives‘ dann  
als Eingeborene  
übersetzen.“

Kenntnisse und Kompetenzen quasi selbstverständlich mitbringen. Ich glaube in diesem Zusammenhang eher an so etwas wie eine „Wahlheimat“, in der man sich ebenso gut auskennen kann, wenn man „zugezogen“ ist. Nicht alle Eingeborenen können automatisch auch den Einbürgerungstest bestehen. Wir finden den Begriff deshalb gut, weil er die Perspektive auf die Jüngeren und ihre Lebensrealität richtet. Er fordert uns heraus, das Augenmerk auf den Transfer von Wissen, auf das Lernen und die Aneignung von Praktiken zu richten, anstatt tradierte Inhalte nur in neue Formate zu verpacken.

Wie verändert sich das Theater, wenn diejenigen die Regie übernehmen, die sich eine Welt ohne das Internet, ohne digitale Vernetzung, smarte Devices und soziale Netzwerke nicht mehr vorstellen können? Was bedeutet es für diese Institution, wenn sie den Digital Natives ein kulturelles Zuhause bieten will? Oder anders herum: Warum ist es für sie, die sie doch angeblich im World Wide Web zu Hause sind, immer noch reizvoll, im Theater zu arbeiten oder dort Veranstaltungen zu besuchen?

Um diese Fragen zu beantworten, haben wir verschiedene Formate entwickelt, um die jüngeren im Publikum und auf der Bühne zu Wort kommen zu lassen. An dieser Stelle sei aber auch der Versuch gewagt, die so genannte freie Szene als „Digital Natives“ des Theaters zu etablieren. Die Theaterwissenschaftlerin Ulrike Haß weist darauf hin, dass sich sowohl die Arbeitsweisen als auch die Ästhetiken der freien Szene *„nicht nur den Möglichkeiten des Netzparadigmas verdankt (obwohl es diese intensiv nutzt), sondern auch dem Bedürfnis, sich mit den gesellschaftlichen Transformationen inhaltlich und theoretisch zu befassen.“* Die avancierten Praktiken der freien Szene, die längst auch in den großen Häusern ankommen, haben sich nicht nur immer schon mit den medialen Neuerungen entwickelt und diese einbezogen, sie beziehen auch viele Folgen der Digitalisierung mit ein und schieben Diskurse an, die auf der Höhe der fortgeschrittenen Entwicklung die theoretische Reflexion zu ermöglichen versuchen.

Ein Beispiel für diese veränderten Praktiken ist die Partizipation bzw. Interaktion oder Zuschauerorientierung – wie immer Sie es nennen mögen. Leider wird immer noch zu häufig das sogenannte „Mitmach-Theater“ verunglimpft und dabei übersehen, dass sich mit fortschreitender Digitalisierung das Verhältnis zwischen Künstler und Publikum radikal verändert hat. Ging man klassischerweise von relativ passiven Zuschauer\*innen aus, so muss man heute mit dem Journalisten Jay Rosen eher von „People Formerly Known as the Audience“ sprechen, zu deren Erleben ein hohes Maß an Engagement, Involviertsein und damit auch Verantwortung gehört. Einige der interessantesten künst-

lerischen Praktiken der freien Szene arbeiten mit diesen veränderten Vorzeichen – und das schon seit mindestens 20 Jahren. Dabei verändern sich natürlich die altbekannten Räume. Sie werden zu Spielarenen. Die Trennung zwischen Bühne und Tribüne wird gezielt durchstoßen oder gleich ganz aufgehoben. Die Verantwortung für das gemeinsam Erlebte, die aktiven und passiven Parts werden neu verteilt. Darauf wird auch eine zukünftige Theaterarchitektur reagieren müssen – was uns wieder zurück zu den Überlegungen zur Stadt bringt.

Welche konkreten Forderungen lassen sich aus diesem sehr weiten Blick auf die aktuellen Entwicklungen ableiten? Was braucht ein Theater der Digital Natives? – Wir dürfen uns hier nicht von einem kurzfristigen politischen Trend antreiben lassen, sondern müssen auf Gründlichkeit und Nachhaltigkeit pochen. Kulturpolitik sollte einen Fokus auf folgende Bereiche legen:



- **Zeit-Spiel-Räume**

Wir brauchen mehr Freiraum, um uns mit den vielfältigen Entwicklungen im Zuge der Digitalisierung zu beschäftigen – mehr Förderung für Experimente, die die Folgen der Digitalisierung untersuchen. Weil es logisch ist, dass wir nicht wissen können, was dabei herauskommen wird oder wie das Theater der Zukunft aussehen wird. Ich beziehe mich hier noch mal auf Ulrike Haß, die von „Zeitspielraum“ spricht, *„dessen das Theater bedarf, um sich zu erfinden, denn es existiert nicht anders als als sich erfindendes (d.h. potenzielles)“*.

- **Lernen von den Digital Natives**

Wenn die Digital Natives das Theater zu ihrem Zuhause machen, dann geht es auch immer um Fragen der Bildung. Wer lernt von wem? Wer hat die Macht und das nötige Vorwissen? Welche Vorlagen sind es wert, in künstlerische Praxis überführt zu werden? Hier muss ein Perspektivwechsel stattfinden: Theater müssen ausgestattet werden, um neue Formen des Lernens von den *Jüngeren* zu ermöglichen. Sie müssen sich öffnen für das Wissen und die Praktiken der Digital Natives, denn sie sind die Experten für unsere ungewisse Zukunft.





J. Biesler, K. Grawinkel-Claassen , S. Tiersch, M. Eickhoff

- **Neue Fördermodelle**

Das Theater der Digital Natives bringt andere Ökonomien und Formate hervor. Proben werden zu Beta-Tests, die nicht ohne Publikum funktionieren. In den Vorstellungen bestimmen die Zuschauer\*innen/Teilnehmer\*innen wie ihr Abend verläuft. Quellcodes von ganzen Aufführungen werden anschließend öffentlich zugänglich gemacht. Solche neuen Formen der künstlerischen Arbeit und des künstlerischen „Produkts“ bedürfen neuer Fördermodelle.

- **Haltung / Gemeingut**

Künstler\*innen und Theater müssen befähigt werden, ein Verständnis der Technologien und Infrastrukturen zu erlangen, die genutzt werden. Dieses Verständnis sollte nicht nur oberflächlich sein. Bevor technische Spielereien eingeführt werden, braucht es eine Haltung gegenüber den drängenden Themen der digitalisierten Gesellschaft: Überwachung, Umgang mit Daten, Tracking, Zugang zu Wissen. Die Theater dürfen nicht die nächsten intransparenten Plattformen werden, die mit den Daten der Bürger\*innen wirtschaften. Sie sollten im Gegenteil Vorbild-Institutionen sein, die das Wissen des Netzwerks als Gemeingut inkorporieren.

Waren die Anfänge des Internets noch mit der Hoffnung auf neue Freiräume und größere Selbstbestimmung verbunden, so sind die Betrachtungen seither deutlich differenzierter geworden. Spätestens um die Jahrtausendwende wurde deutlich, dass mit dem Imperativ der Selbstverwirklichung vor allem Techniken der Selbstoptimierung unter prekären, d.h. instabilen, kurzfristigen, auf schnellen Erfolg und Umsatz ausgerichteten Produktionsbedingungen etabliert wurden.

Ich möchte mit einem Zitat des Kulturwissenschaftlers und Netzaktivisten Michael Seemann enden, den wir mehrfach ins FFT eingeladen haben, um mit uns über die Herausforderungen zu diskutieren, die Digitalisierung in all ihren politischen und gesellschaftlichen Implikationen ernst zu nehmen und in die kulturelle Praxis einzubeziehen. Er schreibt in seinem Buch „Das Neue Spiel“:

**„Erst wenn wir nicht mehr auf Kontrolle bestehen, sondern uns auf die neuen Bedingungen des Netzes einlassen, können wir gestaltend in das Spiel eingreifen. Erst dann können wir auch die neuen Gefahren und Möglichkeiten erkennen – und unsere Freiheit retten.“** *Michael Seemann*

# Schauspiel Dortmund: Bedarfe der Stadttheater

## Protokoll

In der Arbeitsteilung der Stadttheater gibt es keine Abteilung für Digitales. Ein HDMI-Kabel kann ein Zuständigkeitsproblem bedeuten. Schon der Choreograf William Forsythe setzte im Tanz *Roboter* ein. Doch welche Rolle spielt die Programmierung eines Roboterarms im Set, sieht man sie als künstlerisches oder als ausführendes Profil? Es fehlt ein professionalisierter Zugang zu Menschen, die Codes programmieren.

Die Digitalisierung bedeutet eine Veränderung der Koordinaten künstlerischer Arbeit. Wer ist Künstler: Tänzer? Coder? Der Bedeutungszuwachs von Codern ist jedenfalls unverkennbar, gleichzeitig gewinnen Kollektive an Bedeutung.

„Wir haben es mit Mitteln und Dingen zu tun, für die wir andere Inhalte brauchen.“ Und schwer zu findende Experten. Ein Splitscreenwall kann hoch komplexe Inhalte abbilden. „Ich brauche Menschen, die sich damit auskennen, also muss ich neue Netzwerke bilden.“ Auch das ein neuer Bedarf für manche

künstlerische Institution. Eickhoff arbeitet deshalb mit dem Hacker-Space in Dortmund zusammen. Trackingmodelle des Fraunhofer-Instituts sind für die Wirtschaft entwickelt worden, doch auch für das Theater sind sie interessant. Ein spannendes Feld sei die Entwicklung des künstlerischen Verhältnisses von Mensch und Maschine.

Es fehlen Raum und Zeit für Experimente, die scheitern können dürfen – hier gibt es Förderbedarf.

„Es fehlen Raum und  
Zeit für Experimente,  
die scheitern  
können dürfen.“

Es fehlt an interner und externer Expertise, an Kompetenzen an der Schnittstelle von Technologie und Ästhetik. So sollten die musikalischen Impulse von Glass' *„Einstein on the Beach“* in Lichtimpulse überführt werden. Das erforderte mehr Zeit und Kompetenz, als dem Theater Dortmund zur Verfügung stand. Es fehlt Geld für Fortbildung, Forschung, Ausbildung.

Die Digitalität ist die sechste Sparte in Dortmund. Zu ihrer Erforschung errichtet das Theater nun ein Stipendiaten-System, das vom Ministerium für Kultur und Wissenschaft NRW unterstützt wird.



Michael Eickhoff



K. Grawinkel-Claassen , S. Tiersch, M. Eickhoff, J. Biesler

# Digitalität und Tanz



Stephanie Thiersch

## Protokoll

In Thierschs interdisziplinärer Bewegungsforschung wurden Performances etwa unter Einbezug von Tracking-Systemen früher gelegentlich live übertragen. Heute bestimmen Game-Praktiken das Theatergeschehen, ebenso Robotik und Virtual Reality. „Wir stehen mitten in künstlerischen choreographischen Arbeiten, die darauf reagieren. Mixed Reality Performances verarbeiten Virtual Reality. Wir bauen uns unsere Welten und hyperreale Theaterräume, in denen Virtuelles mit Realem verknüpft wird.“

Der nächste Schritt wäre das Kalibrieren der virtuellen Realität mit dem Realkörper. Wie sieht ein Leben mit komplexer Technik aus? Mit neuen Medien? Das experimentelle Austesten neuer Technologien und das Austesten der Möglichkeiten von Körperprothesen ergeben einen experimentellen Raum. Scheitern muss als Chance gesehen werden. Auch die Grenzen der Möglichkeiten müssen wir erkennen lernen.

Der menschliche Körper und der menschliche Geist lernen schnell. Der große Effekt wird schon bald abstrahiert wahrgenommen. Ein wichtiger Fokus ist: „Wir brauchen digitale Technologien für den kreativen Prozess und Räume dafür -

diese Technik muss in die Häuser und in die Betriebsabläufe voll integriert werden.“ Für all das bedarf es geschützter, sicherer und angstfreier Räume.

Bisher waren die digitalen Techniken Extensionen unserer Körper. Künftig werden wir mehr Prothesen sehen, wir werden einen perfekten Tänzer entwerfen können, der durch mehrere Räume tanzen und sie miteinander verweben kann. Choreografie wäre dann bald vorhersehbar, die Kunst planbar. So wie wir uns insgesamt auf dem Weg in eine total vernetzte Gesellschaft befinden, in der wir transparent, vorhersehbar, planbar sind. Es ist eine ernüchternde Vorstellung, dass wir das bedeutungstiftende Chaos, das Unvorhersehbare, das oft Undokumentierte und Flüchtige und prinzipiell Unwiederholbare verlieren könnten.

Wir werden Tänzern ohne X-Beine und ohne Blasen an den Füßen begegnen. Wird es da noch genug Platz für Scheitern und Chaos geben? Die Zeiten des Schweißes werden vielleicht etwas Besonderes werden. „Wir müssen unser Tun einer kritischen Analyse unterziehen, Kunst um der Kunst willen kritisieren. Wir brauchen eine ethische Auseinandersetzung über die Erfahrungen in der digital geprägten Welt.“ Kunst wird so zur gesellschaftlichen Forschung!

Künstler sind angewiesen auf Sichtbarkeit. Social-Media-Kanäle sind wichtig geworden. Doch wie viele Menschen erreichen wir damit wirklich? In so wenigen Sekunden? Was ist mit den Künstlern, die kein Instagram und kein Facebook haben? Ist ihre Arbeit weniger virulent? Und was sind die Kosten dieser Sichtbarkeit und Aufrufbarkeit? Haben sie Auswirkungen auf die Neugier des Publikums? Machen sie die Kunst oberflächlicher?

Choreografien werden heute regelmäßig im Internet vorgehalten, auch zum Erlernen durch andere Tänzerinnen. Somit wird das Internet zu einem unabdingbaren Arbeitsmittel. Manche Stücke sind auf Vimeo in voller Länge abrufbar. Wie können sich die Künstlerinnen und Künstler davor schützen, dass ganze Choreografien plagiiert und Kostüme kopiert werden? Was ist Verbeugung und wo fängt die Urheberrechtsverletzung an? Diese Debatte, die Artikulation eines urheberrechtlichen Schutzbedürfnisses beginnt im Tanz erst, aber sie erscheint dringlich. Zugleich gibt es Zweifel, ob der Tanz, ob seiner geringen kommerziellen Relevanz, dafür überhaupt bedeutend genug ist.

**„Wir brauchen eine ethische Auseinandersetzung über die Erfahrungen in der digital geprägten Welt.“**

## Diskussion

*Einig sind sich die Podiumsgäste darüber, dass Theaterräume verändert werden müssen. Ausstattung, Größe, Anmutung und Zugänglichkeit müssen heute anders gedacht werden.*

*Moderator Biesler fragt nach Konzepten: Eickhoff sieht andere Verfügbarkeiten von Theatern kommen, zugleich ändern sich die Spielmöglichkeiten. Wir können Theater im Netz machen oder Social Media einbeziehen. Wir können Theater für eine Person machen, was als filmische Aufbereitung 10.000 Menschen erreichen könne. Biesler spricht die geförderte Akademie des Theaters an. Muss da mehr kommen? Eickhoff freut sich über die Unterstützung der Akademie. Da werde vieles möglich, was die jungen Teilnehmer\*innen anreißen würden.*

*„Enjoy complexity!“ gibt er als Motto aus; er wolle sinnliche Erfahrbarkeit herstellen, die das Publikum dann genießen könne.*

*An Stephanie Thiersch geht die Frage, wie Freiräume geschaffen werden können. Thiersch sieht zunächst die Aufgabe bei den Künstlern, sich über Möglichkeiten klar zu werden, zu reflektieren: Wie begegnen wir uns und was macht das mit unserer Kommunikation?*



# Digitalitätsbedarfe in der unabhängigen Filmproduktion

## Protokoll

Die jungen Filmemacher Marc Schießler und Marcel Becker-Neu haben mit „Wishlist“ eine Serie vorgelegt, die mehrfach mit Preisen ausgezeichnet wurde, den Machern aber aus der Branche den Vorwurf der Selbstaussbeutung einbrachte.

Mit 4K und minimalen Finanzmitteln gedreht, bewiesen sie eine bemerkenswerte Effizienz; die Erstauswertung erfolgte auf YouTube.

Marcel Becker-Neu beschreibt die drastische Demokratisierung der Produktionsmittel. Letztlich liege darin auch ein Grund, warum ihre Arbeit so große Aufmerksamkeit fand: Sehr gute Qualität für einen so geringen Preis anzubieten, komme einerseits gut an, führe aber zugleich zu erheblichem Druck im Wettbewerb. Im Dreh selbst sei die Digitalisierung nicht sehr zu bemerken, die handwerklichen Mittel seien ähnlich. Schießler weist darauf hin, dass sie zu einer Generation gehörten, die nie mit 35 mm Film drehen werde. Er veröffentlichte auf Amazon Prime mit 4K. Splitscreens seien ihnen schon in Fleisch und Blut übergegangen. Auch der Score, ergänzt Becker-Neu, sei ohne digitale Arbeit



„Das Netz bietet Veröffentlichungswege für viele. Darin liegen Chancen, die jedoch nicht ohne Preis daherkommen.“

nicht denkbar. Youtube hätte die sechste Folge der zweiten Staffel – immerhin bereits eine öffentlich-rechtliche FUNK-Produktion - wegen einer dramaturgisch absolut unverzichtbaren Sexszene aus dem Forum geworfen bzw. für die Zeit vor 18 Uhr gesperrt. Das habe sich negativ auf die Klickzahlen ausgewirkt.

Das Netz bietet Veröffentlichungswege für viele. Darin liegen Chancen, die jedoch nicht ohne Preis daherkommen.

Die Vorbehalte der Kollegen haben sie im Nachhinein nachdenklich gemacht, da sie sich fragen, was das Ganze für ihre Szene bedeutet. Diese Reflexion hat erst im Laufe der Zeit eingesetzt, nachdem zunächst Begeisterung und Euphorie aufgrund des Zugewinns an Sichtbarkeit und Profilierung überwogen. Bei der Produktion der zweiten Staffel habe es dann keinen Zweifel gegeben, dass jeder Produktionsbeteiligte zu bezahlen sei.

Als Produzenten wünschten sie sich Anerkennung. Obgleich sie den Grimme-Preis erhielten, fühlten sie sich in der Szene selbst nicht geachtet. Schießler: „Es wird da mit zweierlei Maß gemessen.“ Die Sender hätten Vorbehalte gegenüber einer digitalen Produktion. Gleichwohl wurde die erste Staffel für den Öffentlich-Rechtlichen Rundfunk übernommen, während die zweite, bereits als FUNK-Auftragsproduktion, zuerst im TV und dann auf YouTube ausgewertet wurde.

Biesler fragt, welchen Einfluss das auf das Werk der beiden habe. Die beiden Filmemacher sind sich sicher: Was immer zählt, das ist die Geschichte, das sind deren Macher. Becker-Neu sieht eher Einflüsse in Bezug auf Formatierung als auf Inhalte: Manches funktioniert im TV anders als auf der Plattform. Sie wussten aber bei der zweiten Staffel vorher, dass es auch eine TV-Ausstrahlung geben würde. Auf das Storytelling hatte dies keinen Einfluss. Drehbuch, Vorproduktion und Postproduktion bleiben feste Bestandteile im Prozess, was Spontaneität in der Handlung verhindere.

Das Marketing laufe allerdings deutlich anders ab als bei konventionellen Filmproduktionen. So entschieden die Filmemacher beispielsweise, Social-Influencer zu besetzen, die auf Social Media rekurrieren. Das habe sich bei der Multiplikation sehr ausgezahlt. Ohnehin habe man bei Social Media andere Grundreichweiten.



J. Biesler, M. Becker-Neu, M. Schiesser



R. Christoph, M. Becker-Neu, M. Schiesser

# Digitale Vertriebswege des Films



J. Biesler, M. Becker-Neu, M. Schiesser



Philipp Hoffmann

## Protokoll

Ein Filmvertrieb akquiriert Lizenzrechte und lizenziert die Nutzungsrechte weiter an Fernsehsender und Kinobetriebe, Fluglinien etc. Der Digitalmarkt ist im raschen Wandel, insgesamt ist die Gemengelage eher diffus. Amazon ist im Begriff, in den USA eine herkömmliche Kinokette zu kaufen. Eine Brauerei bietet eine Video-on-Demand-Plattform im Internet an. Die Zahl der verkauften Kinotickets in Deutschland geht hingegen deutlich zurück, als Folge eines Überangebots mit EU-weit rund 1.400 Filmreleases pro Jahr. Dieser Wettbewerb geht zu Lasten des Kinos, auch YouTube ist ein Wettbewerber. Das Internet ändert die Seh- und Konsumgewohnheiten; alte Strukturen treffen auf neues Zuschauerverhalten ...

**Als zentrale neue Ressourcen gelten  
ZEIT und AUFMERKSAMKEIT.**

**Als neuer, universeller Maßstab gilt  
die VERFÜGBARKEIT der Inhalte.**





Früher sorgte der Vertrieb dafür, dass der Film zur Verfügung stand; er kontrollierte die Zugänglichkeit. Während die technischen Hürden des Filmvertriebs immer niedriger werden, prallt das Branchenbestreben nach Exklusivität auf die Erwartung des Publikums, welches GLEICHZEITIGKEIT einfordert.

Territorialität gegen Digital Single Market: Wir denken in Grenzen von Ländern, vor allem wegen der Finanzierungsstrukturen. Netflix und Amazon haben daran kein Interesse, sie verkaufen weltweit. In Europa gab es Bestrebungen, die Territorialität abzuschaffen, doch die Branche leistet Widerstand; sie ist sich einig: Das Prinzip der Territorialität muss erhalten werden.

Die Filmförderung, die heute sehr produktions-, also herstellerorientiert ist, sollte sich mehr der Entwicklung und dem Marketing zuwenden.

Kinospezifische Auswertungsfenster müssen erhalten bleiben.

Eine nachhaltige Filmpolitik muss kulturelle Vielfalt gewährleisten, ohne stehenzubleiben.

Kinos, vielfach die letzten kulturellen Orte in der Provinz, müssen bei der Digitalisierung unterstützt werden. Nicht zuletzt für solche Häuser entwickelte Hofmann das Projekt „Kino on Demand“, ein eigenes VOD-Programm für meist kleine Kinos. Dazu gibt es ein Pilotprojekt mit Kinogutscheinen, um den Kreis vom digitalen Markt zum Kino wieder zu schließen. Es wird von der Staatskanzlei NRW unterstützt. Kulturorte im ländlichen Raum können auf diese Weise ein ergänzendes Digitalangebot bieten.

Hofmann ist auch auf dem afrikanischen Kontinent aktiv. Es gibt dort kaum klassische Strukturen, keine Festnetzleitungen, dafür aber Handys und eine flächendeckende hervorragende Netzabdeckung. Dadurch tut sich ein Markt für lokale Inhalte auf, welcher allein auf mobiler digitaler Verbreitung basiert.

# Das Künstlerprofil im Zeitalter der Katzenvideos

## Protokoll

*Biotope der Kunst* fordert Alexander Basile, und Geld für den nichtmessbaren Teil der Welt und ihrer Kunst. Konsequenterweise widmet er sich in seiner mit vielen Abbildungen garnierten Präsentation Filmen, Bildern und .... Oliven.

Seine Fotografien können in Bezug auf Zugriffszahlen mit Katzenfotos nicht mithalten; beim Blick auf Choupette, die Katze Karl Lagerfelds, bekommt er eine Sinnkrise, kann diese doch 140.000 Follower auf Instagram vorweisen. Basile studierte an der KHM, geriet in eine Schaffenskrise und hörte auf zu fotografieren. Danach begann er Ausstellungen zu kuratieren, lange vor Instagram, lange nach der Becher-Diskussion. Er gründete einen Ausstellungsraum in Köln: SSZ Sued. Warb mit Plakaten auf Wänden der Fa. Stroer, dann mit kleinen Filmen, die er im Netz zeigte.

Künstler erzählen, so Basile, einem Kurator oft zuerst von der Zahl ihrer Follower. Ein Kurator sollte das als Kriterium aber hintenanstellen: Zahlen bzw. der messbare Teil der Welt taugen nicht als Kriterien für Kunst. Die Präsentationsformen ändern sich, wobei der Kunstbetrieb undurchlässiger ist als Theater und Film es sind. Die Kunstschaffenden seien immer mehr gezwungen, sich ihr eigenes Publikum zu schaffen.

Die Vielfalt der Erlebnisorte muss erhalten werden, weshalb die Kunstvereine und Museen gefördert werden müssen. Wir brauchen Orte der Multiplikation.

„Wir haben in Deutschland gute Fördermöglichkeiten, aber die Realität für die einzelnen Künstler ist schwierig. Sie müssen oft die Produktions- und die Präsentationskosten mitbezahlen, werden zu Produzenten und Sponsoren des kommunalen Kulturprogramms.“ Diese Doppelfunktion von Kunstproduktion und Selbstsponsoring gilt es zu ächten!

Wollen wir Künstlerinnen und Künstlern helfen, müssen wir ihnen mit günstigen Ateliers und beim Auffinden und Beschreiten von Wegen in die Distribution helfen. Dabei

ist es wichtig im Blick zu behalten, dass zum Geldverdienen offenbar die Offlinewelt („Flachware“) unverzichtbar ist. Umso mehr sollte auch die Onlinerepräsentation von Künstlerinnen und Künstlern unterstützt werden.

Das Immanente ist grundsätzlich den Zahlen vorzuziehen, daher bedarf es künstlerischer Freiräume für Unbekanntes und Abwegiges.

„Zahlen bzw. der messbare Teil  
der Welt taugen nicht  
als Kriterien für Kunst.“

„Wenn wir in Zukunft nur auf die messbare Seite der Kunst blicken, bekommen wir auch nur die messbaren zu sehen. Nicht kalkulierbar zu sein, ist Wesen der Kunst. Viele Künstler werden sich abwenden. Sie bewegen sich permanent auf Abwegen und manövrieren sich oft in eine prekäre Zukunft, oft halten sie sich von einer digitalen Zukunft fern. Das wird in Zukunft noch dramatischere Folgen haben. Aus einer eigentlich beeindruckenden Haltung begeben sie sich in eine prekäre Situation. Auch auf die Galerien können wir uns nicht verlassen, sie brauchen auch ihren Erlös.“

- **Wichtig ist, Mechanismen zu entwickeln, die schon bei der Lehre in den Kunstakademien ansetzen und die Künstler auf digitale Realitäten vorbereiten.**
- **Gelder müssen zur Verfügung stehen, die den nicht messbaren Teil der Welt miteinbeziehen.**
- **Wir müssen Strukturen entwickeln, die Räume für die Kunst und das Ausprobieren ermöglichen.**

„Und die Katzenvideos? Die funktionieren schon anziehend, wenn man sie nur auf einer Ankündigung zitiert!“



„Wir brauchen  
Orte der  
Multiplikation.“



# Games und digitale Kultur

## Protokoll

Fee Bonny folgt der Frage, ob Spiele Kulturgut sein können. Sie ist der Überzeugung, dass das so ist und untermauert ihre Meinung mit der These, Kulturgut sei das, was kulturellen Bestand habe, kulturellen Wert aufweise, als „bewahrenswert“ betrachtet werde.

„Videospiele stehen nicht abseits unserer kulturellen Traditionen, sie gehen aus ihnen hervor.“

Sie zeigt als Beispiele aus den Spielen „Tetris“, „Super Mario“ und „Tomb Rider“, Videospiele die schon viele Jahre medienübergreifender Bestandteil der kulturellen Entwicklung sind. Spiele können innovativ, künstlerisch, abenteuerlich, lustig, verrückt, traurig und bewegend sein. Beispiele sind die „Journey“, „GTA“, „This war of mine“ und weitere. Bonny setzt hier auf unterschiedliche Genres und macht dadurch die Vielfalt der Spieleentwicklung deutlich.



Fee Bonny



Fee Bonny

J. Biesler, F. Bonny, A. Basile

Ähnlich wie im Film auch sei zu unterscheiden zwischen kommerziellen und nicht kommerziellen Produktionen (Indie Games). Das Feld ist breit gefächert und geht von spielerischen Anwendungen (Gamification), über Serious, Puzzle, Adventure-Games bis hin zu E-Sports und MPO Games.

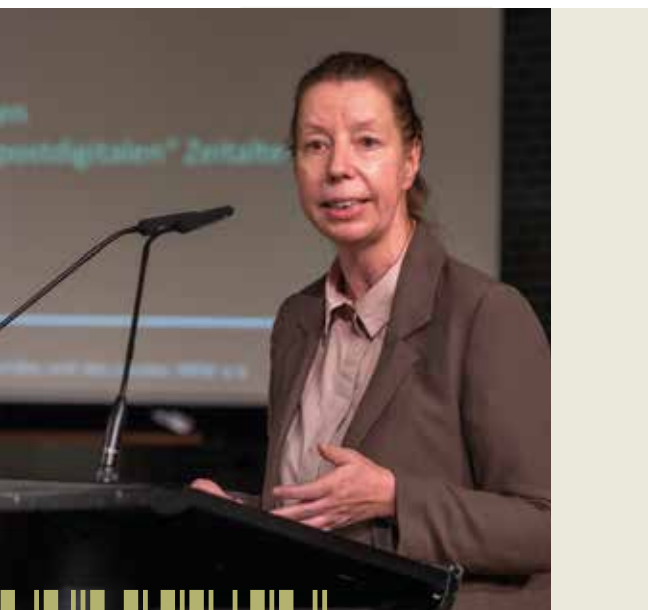
Videospiele stehen ihrer Meinung nach nicht abseits unserer kulturellen Traditionen, sie gehen aus ihnen hervor. Sie ergänzen und führen Traditionen fort, indem sie Spielerinnen und Spieler selbst zu den „Erschaffenden“ machen. Digitale Spiele erfordern Eigeninitiative, Interaktion und nicht mehr nur Passivität durch die eigentliche Mediennutzung.

Der Bund fördert Games und Spieleentwicklung in kleinen Portionen mit insgesamt 50 Millionen Euro (Stand September 2018). In Deutschland wurden zum Beispiel „Squirrel und Bär“, „Anno“, „Elex“ gefördert.

### Die Politik sollte

- **das Bildungssystem verbessern. Hierzu könnten gerade auch Serious Games einen wesentlichen Beitrag leisten. Ihr Einsatz in Schule und Ausbildung muss gemeinsam mit der Vermittlung von Medienkompetenz gestärkt werden.**
- **eine umfassende Verbesserung der Rahmenbedingungen für die Games-Branche in Deutschland gewährleisten.**
- **Games dem Film gleichstellen.**

# Chancen, Herausforderungen und Notwendigkeiten



Das Thema Digitalisierung ist in aller Munde. Politik und Wirtschaft möchte die Gesellschaft „fit“ für die Digitalisierung machen. Anstrengungen werden hier auf allen Bildungsebenen gefordert, wobei sich diese vor allem auf den technischen Umgang mit digitalen Medien und Programmen beziehen. Kulturelle Bildung taucht in diesem Diskurs kaum auf. Der folgende Beitrag möchte daher zunächst aus einer Retrospektive die enge Verbindung zwischen Kultureller Bildung und Digitalisierung aufzeichnen und dann auf aktuelle Notwendigkeiten eingehen, die für eine stärkere Einbindung der Kulturellen Bildung bei Maßnahmen zur Digitalisierung sprechen. In einem abschließenden Fazit wird auch auf die notwendige politische Unterstützung verwiesen, die es bedarf um Kulturelle Bildung sprachfähig zu machen für digitale Gestaltungsprozesse.

## Zur Historie von Kultureller Bildung und Digitalisierung

In der Retrospektive zeigt sich eine sehr enge Bindung zwischen Kultureller Bildung und Fragen der Digitalisierung, ist doch das erste und einzige Bund-Länder-Kommissionsprogramm zur Kulturellen Bildung diesem Thema gewidmet gewesen: Das von 2000 bis 2005 durchgeführte Programm „Kulturelle Bildung im Medienzeitalter“ (kurz *kubim*) mit einem damaligen Finanzrahmen von insgesamt 11,6 Mio. Euro wurde im schulischen, außerschulischen und im Hochschulbereich durchgeführt. Neben der Erfor-



Prof. Dr. Susanne Keuchel

schung, Erprobung und Aneignung neuer technologischer Möglichkeiten für ästhetische Bildung und der Schulung der Sinne als Basis für Wahrnehmen, Erkennen und Lernen, wurden schon damals Themen aufgegriffen, die auch heute wieder eine hohe Relevanz haben, beispielsweise Lernen in Mixed-Reality-Szenarien, hier mit analogen Techniken und multimedialen Gestaltungselementen, die mediale Übergangsräume entwerfen, die zwischen Realität und Virtualität angesiedelt sind (vgl. Brinkmann/Wiesand 2006:107). Die damalige Begeisterung und der hohe Stellenwert, den die Akteure der Kulturellen Bildung für die Erschließung digitaler Medien beimaßen, spiegeln sich auch im Abschlussbericht von *kubim* wieder. Da heißt es u.a.: „Wenn ... die Neuen Medien als gestaltbare technische und künstlerische Werkzeuge zu begreifen (sind), die nicht nur vorgegebenen Zwecken dienen, sondern auch Raum für neue Sinngebungen und Zielsetzungen eröffnen, dann drückt sich in dieser Forderung ein qualitatives neues Verständnis von Medienkompetenz aus.“ (vgl. Brinkmann/Wiesand 2006:191)

### Zum aktuellen Status Quo

Seit 2005 ist das Handlungsfeld der Kulturellen Bildung deutlich gewachsen und hat sich dabei deutlich ausdifferenziert. Das Arbeiten mit digitalen Medien wird heute weitgehend dem Bereich der Medienpädagogik zugeordnet. Die Experimentierfreudigkeit im Umgang mit digitalen Medien hat sich in den künstlerischen Einzeldisziplinen

der Kulturellen Bildung deutlich relativiert und es wird sich weitgehend auf analoge Praxis konzentriert. Dies spiegelt sich auch in den vielfältigen kulturellen Bildungsprogrammen auf Bund- und Länderebene wieder. Die teils bewusste Konzentration auf analoge Praktiken kann auf verschiedene Gründe zurückgeführt werden. Eine Ursache hierfür liegt an pauschalen normativen Wertungen einzelner Wissenschaftler wie Manfred Spitzer, die die Ebene eines fundierten wissenschaftlichen Diskurses verlassen und das Analoge grundsätzlich als das bessere pädagogische Handlungsfeld darstellen. Andere wichtige Gründe liegen in der fehlenden Medienkompetenz der kulturellen Bildungspraktiker. War 2000 noch eine Aufbruchsstimmung, in der Jung und Alt sich gleichermaßen begeistert mit den neuen digitalen Errungenschaften wie dem Internet vertraut machten, zeigen sich heute junge Leute wesentlich offener gegenüber der rasanten technischen Entwicklung als Ältere und können sich hier auch neue Zugänge viel schneller erschließen. Dies fördert eine eher zurückhaltende Haltung kultureller Bildungspraktiker gegenüber Digitalem. Dabei gilt es zu berücksichtigen, dass Praktiker, die seit einigen Jahren im Feld sind, in ihrer Ausbildung gar keine analog-digitalen Bildungskonzepte vermittelt bekommen haben. Eine weitere Barriere bildet dabei auch die Ausstattung kultureller Bildungsorte. Hier kann ein hoher Investitionsstau für digitale Techniken beobachtet werden.

## Zu den Wahrnehmungsperspektiven und Lebenswelten junger Menschen heute

Aktuelle Forschungsstudien (vgl. Allensbach 2015) zeigen, dass der Verzicht auf analog-digitale Erfahrungsräume in den künstlerischen Einzeldisziplinen in keiner Weise den heutigen Lebenswelten junger Leute entspricht. So spricht der Informatiker und Mitbegründer des MIT Media Lab Nicholas Negroponte von dem „postdigitalen Zeitalter“, das sich dadurch auszeichne, dass das Digitale „nur durch seine Ab- und nicht Anwesenheit bemerkt werden“ würde (vgl. Negroponte 1998 online). Während die ältere Generation mit dem Digitalen nahezu ausschließlich den Computer bzw. Laptop assoziiert, integriert sich heute das Digitale zunehmend in Alltagsobjekten, wie Mobiltelefone, Brillen, selbstfahrende Autos oder als Implantate im menschlichen Körper im Zuge des „Self optimizing“. Diese zunehmenden „virealen“ (vgl. Ketter 2011 online) Überlagerungen sind möglicherweise ein Grund dafür, dass junge Leute mit analog-digitalen Schnittstellen experimentieren und Analoges in digitale Räume transferieren oder umgekehrt digitale Erfahrungen ins Analoge wie beispielsweise die Escape Rooms. Die künstlerischen Einzeldisziplinen hätten hier hervorragende Möglichkeiten, dieses Spielen mit den analog-digitalen Lebensräumen ästhetisch sinnlich erfahrbar zu machen. Wenn Jugendliche nicht mehr differenzieren zwischen digitalen und analogen Erfahrungen und sich hier zunehmend neue künstlerische Räume eröffnen, bedarf es jedoch Wissen über eben diese Räume und Grundlagenforschung, um analog-digitale kulturelle Bildungskonzepte für junge Menschen entwickeln zu können.

### Fazit – Chancen und Herausforderungen für eine kulturelle Medienbildung

Unter der Prämisse, dass wir heute schon in „virealen“ Welten (vgl. Ketter 2011) leben und sich der technische Wandel weiter rasant fortentwickeln wird, stellt sich die Frage: Wie gestaltet sich das Verhältnis zwischen Gesellschaft und digitaler Technik:

Muss Gesellschaft „fit“ gemacht werden für die Anwendung digitaler Techniken? Oder gestaltet Gesellschaft die Digitalisierung nach ihren kulturellen Bedürfnissen? Eine kulturelle, gestalterische und humane Perspektive auf Digitalisierung könnte sich u.a. mit folgenden Fragen auseinandersetzen: Wie und wo wollen wir Künstliche Intelligenz einsetzen? Wer soll digitale Wissensbestände wie bei-

spielsweise Buchbestände verwalten? Konzerne? Oder ist das nicht doch eine öffentliche Aufgabe? Was soll künftig in analoge und was in digitale Räume verlagert werden? Zur Auseinandersetzung mit diesen Fragen bedarf es Perspektivwechsel. Kulturelle Bildung ermöglicht in der Auseinandersetzung mit dem Medium der Künste, die keine richtigen oder falschen Antworten bzw. Lösungen kennen, Perspektivwechsel, um Fragen der digitalen Zukunftsgestaltung prozessorientiert nachzugehen. Eine Voraussetzung, um einen solchen Prozess zu begleiten, ist jedoch die Bereitschaft der Kulturellen Bildung, sich mit analog-digitalen Räumen auseinanderzusetzen. Um kulturelle Bildungskonzepte für analog-digitale Lebenswelten junger Menschen zu entwickeln, bedarf es aber auch sehr konkreter Unterstützung von Seiten der Politik, so finanzielle Unterstützung für notwendige Forschung, Modellprojekte, Experimentierräume für Konzeptentwicklungen und eine umfangreiche Weiterbildungsoffensive.

#### Hilfreich wären in diesem Sinne folgende Maßnahmen:

- **Mehr Grundlagen und praxisorientierte Bestandsaufnahmen zur kulturellen Medienbildung in „postdigitalen“ Zeiten**
- **Pilotprogramme zur Digitalisierung von kultureller Bildungspraxis mit einem Fokus auf**  
**a) Mediengestaltung**  
**(hier auch „Kultivierung“ von digitalen Räumen)**  
**b) Wahrnehmungsperspektiven zur Schnittstelle analog/digital**
- **Eine Weiterbildungsoffensive für kulturelle Bildungspraktiker zur Digitalisierung in allen künstlerischen Einzeldisziplinen**
- **Eine Ausstattungsoffensive zur Digitalisierung für kulturelle Bildungsorte, hier auch für kulturpädagogische Aus- und Weiterbildungseinrichtungen**

Digitale Räume sind öffentliche Räume und integraler Bestandteil jugendlicher Lebenswelten. Damit müssen diese „kultiviert“ und gestaltet werden von der Gesellschaft und hier auch von jungen Menschen. Diese kulturelle Teilhabe zu garantieren ist Aufgabe der Kulturellen Bildung, die immer auch Kulturelle Medienbildung impliziert.

**Literatur:** Allensbach-Studie (2015): Jugend/Kunst/Erfahrung. Horizont 2015. [https://www.rat-kulturelle-bildung.de/fileadmin/user\\_upload/pdf/2015-07-16\\_RFKB\\_Allensbach\\_Studie.pdf](https://www.rat-kulturelle-bildung.de/fileadmin/user_upload/pdf/2015-07-16_RFKB_Allensbach_Studie.pdf)  
Brinkmann, Annette/Wiesand, Andreas (2006): Künste – Medien- Kompetenzen. Abschlussbericht zum BLK-Programm „Kulturelle Bildung im Medienzeitalter“. Kubim. Bonn: ARCult Media  
Ketter, Verena (2011): Vireale Sozialraumaneignung – Ansatz einer sozialraum- und lebensweltbezogenen Jugendmedienbildung. In: Merz. Medien + Erziehung. Jg 55, 2011, Heft 3. München: kopaed, Seite 19-24  
Negroponte, Nicholas (1998): Beyond Digital. In: Wired.com 6/12 1998, abrufbar unter <https://www.wired.com/1998/12/negroponte-55/>, zuletzt aufgerufen am 30.01.2019





# Erlösmodelle und Verwertungsketten im digitalen Zeitalter

Tonträgerverkäufe nehmen rapide ab, Download konnte nie als Ersatz erhalten, und Streaming ist bislang insbesondere für Musikautoren nicht ertragreich genug, berichtet der Komponist Anselm Kreuzer. Womit verdient man also Geld als Musikautor? Kreuzer ist Filmkomponist, stellt aber auch Corporate Sound für Rundfunkanstalten her und komponiert und produziert Production Music. Er lebt somit in erster Linie von der Verwertung der Musik in anderen Kontexten und nicht vom traditionellen Modell der Vervielfältigung von Musik zum direkten Verkauf von Musik an Endkunden. Er verdient an der Lizenzierung seiner Musik an Film- und Werbekunden und vor allem dann, wenn seine musikalischen Werke im Fernsehen gesendet werden, im Radio laufen und prinzipiell auch, wenn sie in der Kneipe gespielt werden, denn nach dem Urheberrecht muss der Nutzer einen Teil seines durch die Musikknutzung entstehenden wirtschaftlichen Vorteils an den Urheber abtreten. Die Abwicklung übernimmt die GEMA.

Was kassiert die GEMA beispielsweise von einem Fernsehsender? Sechs Prozent der wirtschaftlichen Vorteile eines zu hundert Prozent mit Musik unterlegten Programms. Realistisch sind nach Abzug aller Rabatte und wegen des nur teilweise mit Musik unterlegten Programms eher 1 bis 1,5 Prozent. Außerhalb des Rundfunks und anderer schon lange bestehender Medien ist es bislang schwierig, eine Beteiligung der Urheber am wirtschaftlichen Erfolg vergleichbar durchzusetzen. Legal operierende Streaming-Plattformen bringen Filme mit Musik und haben einen wirtschaftlichen Vorteil, sie zahlen etwas an die GEMA, haben aber eine internationale Verhandlungsmacht. Solche Plattformen stehen vor einer Konkurrenz, die dieselben Inhalte umsonst

„Die medienrechtliche  
Gesetzeslage ist veraltet“



Dr. Anselm Kreuzer

anbietet, wenn dies auch überwiegend illegal geschieht. Auch formal legal operierende Plattformen mit Möglichkeit zum User-Upload, etwa YouTube, sind schwierige Partner. Sie berufen sich auf Haftungsprivilegien, nach denen nicht sie, sondern die Uploader für die hochgeladenen Inhalte verantwortlich seien, um Vergütungen und Folgekosten zu vermeiden. So entsteht ein *Value Gap*, eine Wertschöpfungslücke: Die Plattformen betreiben Wertschöpfung anhand der dort stattfindenden Inhalte, während die Urheberinnen und Urheber sowie die Interpretinnen und Interpreten der Inhalte überwiegend leer ausgehen. Die

medienrechtliche Gesetzeslage ist veraltet; YouTube beispielsweise agiert klar als Anbieter von Inhalten und nicht nur als technische Infrastruktur, beruft sich aber dennoch

auf die Privilegien und fühlt sich nicht rechtsbindend in der Verantwortung, die Inhalte-Eigentümerinnen und -eigentümer zu vergüten. Mittlerweile gibt es einen Lizenzvertrag mit der GEMA, der aber sehr unbefriedigend ist, u.a. wegen der Nicht-Anerkennung einer Rechtspflicht und wegen zu weitgehender Geheimhaltung von Details, wie sie auch nur durch die zu schließende gesetzliche Lücke möglich ist.

Es gibt Technologien und Monetarisierungsdienste, aber mangels einer Zahlungspflicht kann bislang nur das Geld verteilt werden, das die Plattformen freiwillig abgeben. An dieser prekären Lage der Musikautoren beim Übergang in das digitale Zeitalter, für deren Lösung die Mittel des Urheberrechts kaum ausreichend sind, wird sich nichts ändern, wenn sich nicht die Gesetzeslage international ändert. Das Ziel muss aus Sicht von Kultur und Medien ein Rechtsanspruch auf angemessene Vergütung auch durch sogenannte *User Uploaded Content*-Plattformen sein.

# Juristische Expertise bei Künstlerinnen und Künstlern in Bezug auf Distribution und Verwertung

Vielen Dank für die Einladung, die ich sowohl in meiner Funktion als Filmkomponist als auch als hauptamtlicher Hochschullehrer an einer Musikhochschule gerne angenommen habe.

Als Auftragskomponist, im „Geschäft“ seit 1990, habe ich eine für meine Generation typische nichtlineare Karriere gemacht. Eine Ausbildung zum Filmkomponisten, in der die sehr unterschiedlichen, aber notwendigerweise komplexeren Qualifikationen dieses Berufs vermittelt werden, gab es in den 80er Jahren in Deutschland nicht. Mein Einstieg in die Kreativwirtschaft basierte auf Chancen, die ergriffen und genutzt wurden. Wie Robert Kraft - der langjährige CEO von Fox Music -, es in einem Gespräch bei der SoundTrack\_Cologne im vergangenen Jahr ausdrückte: „You jump from opportunity to opportunity without a big artistic picture - you just try not to screw up“.

Viele fachliche Kompetenzen habe ich, wenn auch nicht im Vorübergehen, so doch im Prozess des Schaffens selbst erworben, insbesondere technische und wirtschaftliche. Das bedeutet auch, dass man aus Fehlern lernt - manchmal zu einem hohen Preis: Bei meinem ersten Kinofilm haben die externen Studiokosten wegen meiner Planungsfehler fast das komplette Budget verschlungen. Von einer juristischen Expertise ganz zu schweigen. Produktionsverträge wurden - man glaubt es heute selbst nicht mehr - im Vertrauen auf beiderseitigen guten Willen geschlossen, und erste Arbeiten für das Fernsehen wurden schlicht über Rechnung an die Produktionsfirma abgewickelt - ein Rahmenvertrag entstand erst einige Jahre später. Dabei war

die treuhänderische Wahrnehmung meiner Rechte durch die GEMA, resultierend in zunehmend erfreulicheren Ausschüttungen, eine nicht weiter diskutierte Selbstverständlichkeit. Wie sich herausstellte, wurde sie auch zu meiner Lebensgrundlage. Mein Bewusstsein über Verwertungsarten und entsprechende Rechtegruppen war dennoch selbst für mein Kerngeschäft - Musik für konkrete audiovisuelle Werke mit einfach nachvollziehbarer Verwertung im linearen Fernsehen, wie es heute genannt wird - nicht sonderlich ausgeprägt.

Dabei ist die Menge der relevanten Rechte in diesem Kontext immens und je nach Vertragspartner weder immer kongruent noch immer gleichnamig. In einem recht dünnen, vierseitigen Gesamtformat enthielt mein erster Vertrag für die Komposition und Produktion der Musik zu einem Kinofilm die Verpflichtung, folgende Rechte an den Vertragsaufnahmen ausschließlich, zeitlich, räumlich und inhaltlich unbeschränkt zur Verwertung zu übertragen:

- **das Filmherstellungsrecht,**
- **das Senderecht,**
- **die Theaterrechte,**
- **die Videogrammrechte,**
- **das Bearbeitungs- und Synchronisationsrecht,**
- **das Vervielfältigungs-, Archivierungs- und Verbreitungsrecht,**
- **das Recht zur Werbung und Klammerteilauswertung,**
- **das Merchandising-Recht,**
- **und die Tonträgerrechte,**



Prof. Andreas Grimm

Auf die Gefahr hin, den einen oder anderen zu langweilen, will ich diese Rechte kurz erläutern:

- das Filmherstellungsrecht stellt erst einmal klar, dass mein Werk für die vertraglich betroffene Produktion verwendet werden darf.
- das Senderecht erlaubt die Sendung der Gesamtproduktion in jeder Form von Rundfunk.
- die Theaterrechte, bisweilen auch Kino- oder Vorführungsrecht genannt, beinhalten die Zustimmung, die Gesamtproduktion öffentlich wahrnehmbar machen zu dürfen.
- die Videogrammechte betreffen die Anfertigung und den Verkauf von Bildtonträgern der Gesamtproduktion.
- das Bearbeitungs- und Synchronisationsrecht gewährt die Erlaubnis, die Gesamtproduktion beliebig kürzen, teilen und verändern zu dürfen.
- das Vervielfältigungs-, Archivierungs- und Verbreitungsrecht, - gestattet eben dies - Vervielfältigung, Archivierung und Verbreitung - auch für andere Formen als die ursprünglich verwendeten Bildtonträger. Das ist wichtig im Blick auf die Verwertung im Internet, die zum Zeitpunkt des Vertrags noch in den Kinderschuhen steckte.
- das Recht zur Werbung und Klammerteilauswertung erlaubt, Ausschnitte der Gesamtproduktion für Werbezwecke zu nutzen oder in anderen Produktionen auszuwerten.
- das Merchandising-Recht gestattet die Auswertung der Gesamtproduktion durch andere Waren oder Dienstleistungen.
- Und die Tonträgerrechte erlauben der Produktionsfirma, das musikalische Werk selbst auszuwerten - auch ausschnittsweise oder in Verbindung mit anderen Bildaufnahmen.
- Hinzu kam natürlich die Übertragung der fremden und eigenen Leistungsschutzrechte - die der die Musik einspielenden Musiker sowie die für Filmkomponisten i.d.R. nicht unerhebliche eigene Mitwirkung an der Aufnahme des Werks.

In weitestgehend linearen - oder analogen - Zeiten waren diese Rechte für die Verwertungsziele einer Filmproduktionsgesellschaft offenbar völlig ausreichend.



Mein letzter Filmmusikvertrag sah nun aber zu den eben erläuterten Rechten die Übertragung folgender zusätzlicher Rechte vor:

- **das Werkbearbeitungs- und Übersetzungsrecht,**
- **das Wieder- und Folgeverfilmungsrecht,**
- **das Titelverwendungs- und Titeländerungsrecht,**
- **die multimedialen Rechte,**
- **das Druckrecht (ohne Begrenzung),**
- **das Drucknebenrecht (Begrenzung, Inhaltsangaben u.Ä.),**
- **das Verlagsrecht**
- **die Speicherrechte,**
- **das Hörspiel- und Hörbuchrecht,**
- **das Bühnenrecht**
- **das Festival- und Messerecht**
- **das Abruf- und Onlinerecht,**
- **eine Erweiterung der Rechteübertragung auf noch unbekannte Nutzungsarten**
- **sowie eine Abtretungsregelung für die Verwertung in Ländern, welche die Konzeption „Work made for hire“ urheberrechtlich vorsehen.**

Ohne nun auf alles im Einzelnen eingehen zu wollen - die Abtretungsregelung zeigt z.B. eine profunde Unkenntnis der Bedingungen des GEMA-Berechtigungsvertrags, der einen werkbezogenen Rechterückruf aus guten Gründen nicht vorsieht - es zeigen sich zwei Dinge:

**Erstens: Eine deutliche Ausdifferenzierung der ursprünglichen Rechtgruppen.**

**Zweitens: Die Formulierung spezifisch auf die digitale Distribution und Verwertung bezogener Rechte.**

**Das sind insbesondere**

- **die multimedialen Rechte**
- **die Speicherrechte**
- **und das Abruf- und Online-Recht**

Dabei garantiert das Abruf- und Onlinerecht die Nutzungserlaubnis unter den Bedingungen von verschlüsselten und unverschlüsselten Pay per View-Angeboten; die Speicherrechte regeln die Lagerung in digitalen Datenbanken (eigentlich redundant bei der vorhergehenden Formulierung des Onlinerechts). Die multimedialen Rechte in der vorliegenden Formulierung klären zum dritten Mal die erlaubte Speicherung auf alle denkbaren digitalen Archivierungsarten und die Nutzung im nichtphysischen Kontext. Versteckt ist hier aber auch eine Formulierung, die eine Verfremdung

des Werks, z.B. bei der Einfügung in andere Werke zulässt. Im besten und sicher von der Produktionsfirma intendierten Fall ist das ein cooles MashUp. Im schlechten die Verbindung mit etwas, zu dem ich als Urheber nach deutschem Recht zumindest gerne selbst gefragt worden wäre.

Dies nur als Beispiel für die schiere Rechtemenge und Begriffsvielfalt und auch -verwirrung im audiovisuellen Vertragskontext.

Ich selbst beauftrage in diesem Fall natürlich einen Anwalt, der kostenpflichtig das Umformulieren oder sogar Streichen von Paragraphen für mich verhandelt.

Künstlerinnen und Künstler am Beginn ihrer Karriere aber, die erste unabhängige Geh-Versuche in der Kreativwirtschaft machen, tun dies in der Regel für Produktionshonore, die eine solch individuelle juristische Betreuung nicht zulassen.

Und jetzt kommt der springende Punkt: Gerade deswegen sind die Einnahmen aus Lizenzierung und Verwertung für sie lebensnotwendig. Und die Verträge sind die Grundlage dafür.

In diesem Zusammenhang, und angesichts der Universalität und oft auch Exklusivität der generellen Rechteübertragung ist **ein informiertes Bewusstsein über das eigene juristische Ich daher für junge Kreative unerlässlich**. Für Studierende an Kunst- und Musikhochschulen, in der Regel ohne jegliche juristische Expertise, dafür aber voller Ängste und Vorurteile angesichts des tendenziösen Diskurses über digitale Plattformen und Verwertungsgesellschaften, kommen die Herausforderungen heute sehr früh - gerade in praxisbezogenen Studiengängen wie denen dieser Hochschule. Die Konfrontation mit Auftraggebern, für die Verwertungsgesellschaften - salopp gesagt - im besten Fall eine möglichst zu vermeidende Abgabe, im schlimmeren Fall den „Deep State“ darstellen, verschärft diese Situation noch. Und ein Verständnis für juristische Zusammenhänge ist für die meisten jungen Künstlerinnen und Künstler nicht intuitiv. Welcher Pianist opfert gerne wertvolle Überzeit für das Studium des Drucknebenrechts? Aus eigener Erfahrung ist schon die Vermittlung des Unterschieds zwischen Urheberrecht und Leistungsschutzrecht, mithin die Trennung des rechtlichen Individuums in einen schöpferischen und einen interpretierenden Teil, eine Herausforderung.

„Gerade deswegen sind die Einnahmen aus Lizenzierung und Verwertung für sie lebensnotwendig.“

Die Robert Schumann Hochschule verfügt über ein Alleinstellungsmerkmal unter den deutschen Musikhochschulen - mit zwei interdisziplinären, medienbezogenen Studiengängen, in denen ein Modulkomplex „Musik- und Medienmanagement“ als einer von mehreren Schwerpunkten gewählt werden kann. Neben dem Thema der Existenzgründung stehen dort auch Musik- und Medienrecht auf dem Programm. Darüber hinaus bemüht sich die Hochschule um entsprechend gestraffte Lehrangebote für alle ihre Studierenden, ob Komponisten, Interpreten oder Producer, ob Klassik oder Jazz und Pop, ob rein musikalisch oder audiovisuell. Sie investiert darüber hinaus in die Klärung grundsätzlicher Fragen in praxisbezogenen Studiengängen - dort, wo die nichtwirtschaftliche Ausrichtung einer Kunsthochschule mit der Tatsache kollidiert, dass studentische Arbeiten eine Qualität erreichen können, die eine Verwertung für Dritte attraktiv macht. Sie muss dies ohne hauptamtliche Fachkräfte stemmen, in einer nach wie vor ungeklärten Standortsituation, und sie ist zu Recht stolz auf ihre medienbezogenen Studiengänge. **Eine musik- und medienrechtliche Grundexpertise für studierende Künstler sollte allerdings kein Alleinstellungsmerkmal sein.**

Die Digitalisierung hat die künstlerische Arbeit revolutioniert, nicht nur in Bezug auf Produktionsmittel und Vertriebswege, sondern auch hinsichtlich Recherche und Weiterbildung. Ein Rechtsbewusstsein über die Implikationen digitaler Verbreitung von schöpferischen Werken wird die Erleichterungen, die für Kreative entstanden sind, nicht behindern - es wird vielmehr dazu beitragen, dass Künstlerinnen und Künstler sich frühzeitig in einer Welt orientieren können, in der die Wertschöpfung ihrer eigenen Werke unübersichtlicher denn je ist, und in der selbst der öffentlich-rechtliche Rundfunk zu Sparzwecken zunehmend Repertoire nutzt, dessen Urheberinnen nicht mehr angemessen vergütet werden.

Die Vermittlung einer entsprechenden juristischen Expertise, die auch die aktuellen Bauarbeiten an europäischen Richtlinien und Gesetzesvorlagen immer im Blick hat, ist daher unverzichtbar. Das Urheberrecht ist die Geschäftsgrundlage der Kreativen. Es ist ein Bundesrecht. Kultur und Bildung sind Ländersache. Die Förderung einer juristischen Grundkompetenz für Künstlerinnen und Künstler muss aber im Gesamtinteresse liegen. Sie ist, wie gesagt, lebensnotwendig.

# Zusammenfassung der Tagungsergebnisse



Matthias Hornschuh

Matthias Hornschuh erinnert daran, dass die Bestsellerautorin Nina George den Künstler mit einem Frosch im Kochtopf verglich. Das Risiko wird zum Künstler hin verlagert, der Künstler als Produzent muss auch Sponsor der Präsentation seiner Kunst werden. Es geht um Geld, um geldwerte Leistungen. Es ist Arbeit, die der freischaffende Künstler leistet, mit der er eigentlich seine Brötchen verdienen müsste. Es gab in den Referaten das Bedürfnis nach Freiräumen, geistige Freiräume, Räume mit Ressourcen und Infrastrukturen, in denen man produzieren kann. Kulturschaffende müssen in Partnerschaften mit Institutionen gehen können.

Respekt benannte Gerhart Baum als Notwendigkeit. Hornschuh überträgt diese Forderung auch auf den Markt. In diesen Märkten sind die Künstler strukturell die Unterlegenen. Die Manager von YouTube sprechen nicht von Künstlern sondern von „Talents“. Denen streicht man über den Kopf, aber zu fordern haben sie nichts.

Für eine zeitgemäße Förderung müssen auch die (Förder-)Strukturen prozesshafter werden, weniger statisch. Man muss in geförderten Strukturen arbeiten können, in denen nicht alles planbar sein muss, in denen man scheitern kann, in denen das Experiment möglich ist. Ohne dass die Förderabrechnung Rückzahlungen erfordert.

In der Begründung des Kulturfördergesetzes für NRW steht, dass den Kulturschaffenden im Land ermöglicht werden muss, von ihrer Kunst zu leben. Auch das ist eine Aufgabe des Landes. Zu den veränderten Rahmenbedingungen zählt die dramatische Entwertung des Wertes von künstlerischer Arbeit, auf die die Politik reagieren muss.

Vorleistungsprinzip benannte es Nina George, dass dem Künstler, der sein Werk präsentiert, nicht selten das Entgelt verweigert wird, weil der Werbeeffekt für ihn genug sei.

„Wir Künstler schmoren gemeinsam in diesem Topf als Frösche. Die Gesellschaft braucht diese Frösche aber, weil sie sich als demokratisches Korrektiv betätigen und weil sie schlicht unverzichtbar sind.“

Künstlerinnen und Künstler brauchen Profis an ihrer Seite. Verlage, Labels, Foren, Anwälte – ohne die geht es nicht. Auch die müssen überleben können. Auch sie müssen im Fokus der Kulturpolitik stehen. „Wir müssen unsere Partner in die Diskussionen mitnehmen.“ Partnerschaften, die die

gen. Spannenderweise fiel sehr oft das Wort „Forschung“ - bezogen auf Kunst, aber auch auf Gesellschaft. Das sollten wir ernst nehmen, speziell an dieser Schnittstelle.

Kultur- und Medienschaffende aller Art brauchen ein informiertes Bewusstsein über das eigene juristische Ich. Künstlerinnen und Künstler brauchen eine juristische Grundbildung. Sonst werden sie in einer Welt der digitalen Distribution nicht überleben.



J. Biesler, Dr. A. Kreuzer, Prof. A. Grimm, M. Hornschuh

Politik bereits heute durch Förderung von Labels und Clubs ermöglicht, sind wichtig. „Wir brauchen Räume, genauer: voraussetzungslose Förderung von Räumen, in denen man scheitern darf. Wir haben heute gehört, dass wir die Kunst beschädigen, wenn wir immer auf das Messbare der Kunst sehen.“

Ebenso deutlich greifbar wurde die große Rolle der performativen Kunst im Bereich der Digitalisierung. Förderung muss sich darauf beziehen, auf Phasen der Planung, der Recherche und der Sondierung der Beteiligten, auf Konzepte, die partizipativ Künstler und Rezipienten zusammenbrin-

Eine Regulierung des digitalen Marktes für kulturelle Güter, die Gewährleistung des Anspruchs der Rechteinhaber an einer Beteiligung an jeder Wertschöpfung ist zwingend notwendig, um die Kultur zu erhalten. Den internationalen Plattformmonopolisten ist juristisch schwer beizukommen, doch Künstlerinnen und Künstler brauchen Rechtsansprüche, auf die sie pochen können.



# „Was tut das Land NRW?“

## Protokoll

Gerhart Baum begrüßt Kulturministerin Isabel Pfeiffer-Poensgen und zitiert aus der Koalitionsvereinbarung der derzeitigen Landesregierung. Hier heißt es: „Die Digitalisierung umfasst alle Lebensbereiche. Sie bietet auch den kulturellen Einrichtungen und den im Kulturbereich Tätigen in unserem Land große Chancen. Deswegen werden wir Digitalisierungsmaßnahmen in Kunst und Kultur im Land und in den Kommunen fördern, zum Beispiel die Digitalisierung von Museumsbeständen.“ Gerhart Baum führt aus, dass auf nationaler Ebene die Digitalisierung zwar stark thematisiert werde, allerdings nicht im Zusammenhang mit der Kultur. Die Tagung des Kulturrats NRW könne daher pionierhaft sein: Es gehe insbesondere darum, Künstlerinnen und Künstlern im digitalen Zeitalter Respekt zu verschaffen.

Moderator Jörg Biesler fragt die Kulturministerin, welche Auswirkungen die Digitalisierung ihrer Einschätzung nach auf die Kunst und Kultur habe. Isabel Pfeiffer-Poensgen antwortet, dass die Digitalisierung den Kunst- und Kulturbereich auf vielfältige Art und Weise beeinflusse. Das Spektrum reiche von der Nutzung digitaler Medien in der

künstlerischen Produktion über die Digitalisierung des kulturellen Erbes bis hin zu digitalen Formaten in der Kulturvermittlung.

Gerhart Baum erkundigt sich nach den Vorhaben der Landesregierung im Bereich der Digitalisierung. Isabel Pfeiffer-Poensgen verweist darauf, dass der Wirtschaftsminister, der zugleich auch Digitalminister sei, kürzlich einen ersten Entwurf der Strategie für das digitale Nordrhein-Westfalen vorgelegt habe. Darin seien auch die vielfältigen Auswirkungen der Digitalisierung auf die Kunst und Kultur berücksichtigt. Im Kulturbereich seien alle Sparten von der Digitalisierung betroffen. Während der Fokus in der Vergangenheit zunächst auf der Digitalisierung des kulturellen Erbes und digitalen Angeboten von Bibliotheken gelegen habe, fördere das Ministerium nun beispielsweise auch die Akademie für Digitalität und Theater des Theaters Dortmund. Außerdem sei geplant, „Makerspaces“ an den Hochschulen zu schaffen, in denen interessierten Studierenden die modernsten Technologien vermittelt werden können.

Von der Notwendigkeit des Respekts vor Künstlerinnen und Künstlern müsse man sie nicht überzeugen, so Isabel





J. Biesler, G. Baum, I. Pfeiffer-Poensgen, M. Hornschuh, N. George

Pfeiffer-Poensgen. Das Urheberrecht, das auf nationaler bzw. europäischer Ebene verhandelt werde, bilde dafür eine wichtige Grundlage. Matthias Hornschuh betont, dass im Föderalismus die Meinungsbildung auch von den Ländern ausgehen müsse. Das Urheberrecht sei das Marktrecht in Kultur und Medien – und müsse somit notwendigerweise als Landesangelegenheit bewertet werden, um dann in Brüssel entsprechend zum Tragen zu kommen. Nach Ansicht von Isabel Pfeiffer-Poensgen ist die umstrittene Reform des Urheberrechts auf EU-Ebene nicht auf ein Problem im Föderalismus zurückzuführen. In der Tat sei ein an das heutige digitale Zeitalter angepasstes Urheberrecht allerdings existenziell für die Künstlerinnen und Künstler.

Matthias Hornschuh sieht die losen Fäden der Digitalisierung quer durch die Ressorts untrennbar miteinander verknüpft, beispielhaft den Jugendmedienschutz und die Medienregulierung, das Grundrecht auf informationelle Selbstbestimmung und das Urheberrecht. Die Mentalität, man müsse alles umsonst kriegen, stehe jeder Lösung ebenso im Wege wie die Haltung, der Staat dürfe partout in nichts eingreifen.

„Data Religion“ sei in dem Zusammenhang als Schlagwort in Brüssel gefallen, Leute würden sich als „Evangelisten“ bezeichnen und gegen jede Regulierung des Netzes antreten. Sie verkauften sich als omnipotente Bescheidwisser, dabei „wissen wir, die Gesellschaft, selbst viel zu wenig über das Digitale“ und über die Abläufe im Netz.

Die Ministerin berichtet, das Ministerium schreibe derzeit ein Investitionsprogramm mit Bewerbungsfrist am

## Teilnehmerinnen und Teilnehmer:

**Isabel Pfeiffer-Poensgen**,  
Ministerin für Kultur und Wissenschaft  
des Landes Nordrhein-Westfalen

**Gerhart Baum**,  
Vorsitzender des Kulturrats NRW

**Nina George**, Schriftstellerin und u.a.  
Beirätin des PEN-Präsidiums

**Matthias Hornschuh**, Komponist und  
u.a. Mitglied des Aufsichtsrats der GEMA

Moderation: **Dr. Jörg Biesler**



15. Oktober 2018 aus, auf das sich nordrhein-westfälische Kultureinrichtungen aller Kunstsparten bewerben können, um ihre Ausstattung zu verbessern.

Nina George, gebürtig in Nordrhein-Westfalen wohnt in Berlin und übernimmt die Rolle der Beobachterin der Tagung. Sie dankt der Landesregierung für ihre Arbeit. Für

der Chancen der Digitalisierung bekannt.

Die Selbstvermarktung von Künstlerinnen und Künstlern nebst der dafür erforderlichen juristischen Grundkenntnis sei kein neues Thema; es habe aber durch die Digitalisierung neuen Druck erhalten. „Ich nehme das gerne zum Anlass, das bei den Kunsthochschulen zu thematisieren.“



sie steht fest, dass sich die Kultur in den digitalen Raum hinein bewegt. Es bedürfe einer digitalen Medienerziehung in den Schulen und darüber hinaus. Das Land NRW könne Vorreiter sein. In den Hochschulen müssten die Studierenden juristisch ausgebildet werden, um ihre Position im Kulturmarkt behaupten zu können. „Wir müssen unsere Künstlerinnen und Künstler emanzipieren.“ Dafür sei es wichtig, Räume für Künstlerinnen und Künstler zu fördern. Alexander Basile habe in seinem Vortrag bereits darauf hingewiesen, dass man nicht nur auf die messbare Seite der Kultur sehen dürfe. Man brauche digitale Ausstattung im Theater, wie Frau Thiersch darlegte.

„Wie sehr subventionieren die freien Künstler und Künstlerinnen die staatliche Kultur? Wenn wir eine Lesung bestreiten, dann haben die kommunalen Veranstalter zu oft keine Mittel für Honorare. Die Künstler müssen das dann subventionieren“, sagt Nina George. Amazon habe jetzt zwei Verteilungszentren, eins in Dortmund und eins in Mönchengladbach; jeder zweite Euro in Deutschland gehe an Amazon, doch an Steuern käme nichts zurück. Sie regt an, dass sich die Kulturministerin für einen noch stärkeren Austausch von Kunst und Wirtschaft und eine entsprechende Gesetzgebung einsetzen solle.

Isabel Pfeiffer-Poensgen nimmt die digitale Medienerziehung ernst: Die Landesregierung habe sich in der kürzlich vorgelegten Digitalstrategie NRW explizit zu der besonderen Bedeutung der Medienkompetenz für die Erschließung

Zu der von Nina George geforderten Förderung von Räumen kann sie sich vorstellen, Ausbildungs- und Arbeitsmöglichkeiten zu fördern. Die Rahmenbedingungen würden durch den Immobilienboom schwieriger, aber z.B. im Ruhrgebiet gebe es viele Möglichkeiten. Zum Thema Ausstattung verweist sie auf die Ausschreibung der Investitionsförderung mit Bewerbungsfrist am 15. Oktober 2018.

Zur Aussage von Nina George, dass Künstlerinnen und Künstler die staatliche Kultur subventionieren würden, sagt Isabel Pfeiffer-Poensgen: „Es geht natürlich nicht, dass Werbung der einzige Lohn für die Künstlerinnen und Künstler ist. Die Hochschulen sind da jetzt besser aufgestellt und sie vermitteln das. Letztendlich muss dieses Problem aber auf kommunaler Ebene geregelt werden.“

Gerhart Baum stimmt zu, dass Digitalisierung eine Querschnittsaufgabe ist. Im Bund werde nur der Fortschritt gefeiert, nicht die Skepsis, die sich mit dem Fortschritt verbinde. Medienerziehung sei zunächst einmal Risikoaufklärung. „Die Digitalisierung geht mit uns um, nicht die Schüler mit der Digitalisierung. Das müssen sie lernen.“ Es gebe die beschriebenen Verunsicherungen, doch im Rahmen der Tagung sei eine Riege von Best-Practice-Beispielen von Akteuren vorgestellt worden, die sich mit hohem Anspruch und großer Selbstverständlichkeit in der digitalen Welt bewegen, stellt Hornschuh fest. Das gelte auch für Kay Voges vom Theater Dortmund, der ursprüng-

## „Wir müssen unsere Künstlerinnen und Künstler emanzipieren.“

lich auf der Tagung referieren sollte, und ständig in diesem Kampf stehe.

Die Vorträge auf dieser Tagung behandelten zum wesentlichen Teil künstlerische Forschung, Erforschung des Digitalen durch Kunst. „Wir müssen uns auf diese Leute beziehen und die Erkenntnisse in die Öffentlichkeit tragen. Wir müssen junge Leute zu Bürgern und nicht zu Verbrauchern erziehen. Es gibt Menschenrechte und Menschenwürde und plötzlich entgleitet uns das alles. Wir müssen digital wieder aus der kulturellen Bildung streichen und gute kulturelle Bildung leisten.“

Biesler öffnet die Diskussion in das Plenum. In der Düsseldorfer Stadtbücherei gibt es schon seit über einem Jahr einen „Makerspace“, so eine Mitarbeiterin. Diese Arbeit, die vom Land unterstützt werde, sei auf der Tagung zu wenig behandelt worden.

Susanne Keuchel begrüßt, dass das Podium die Bedeutung der kulturellen Bildung unterstrichen habe. Um entsprechend wirken zu können, müssten die Einrichtungen aber auch stärker in die Lage versetzt werden, die jungen Menschen in den digitalen Räumen zu erreichen, nicht nur technisch, sondern insbesondere auch kulturell.

Ein Herr vom Goethe-Museum Düsseldorf verweist auf die Begriffe Freiheit im Geist, Gleichheit im Recht und Brüderlichkeit im Wirtschaftsleben. Sie müssten klar voneinander getrennt werden. Hornschuh widerspricht. In manchen Sparten könne das vielleicht getrennt werden, aber auf der Tagung habe es nun flammende Plädoyers gegeben, die Dinge im Zusammenhang zu sehen.

Peter Grabowski verteidigt Angela Merkel, die 2013 auf der Hannover Messe – viel kritisiert – das Wort „Neuland“ verwendete. „Sie meinte, dass wir immer noch nicht wissen, wie wir Dinge regeln, die sich ständig weiterentwickeln.“ Grabowski hingegen ist der Meinung, dass die Kulturen fragmentiert werden müssen und der Versuch, überwölbende Gedanken zu finden, zum Scheitern verurteilt sei. Regie-

handeln auf so unterschiedlichen Feldern müsse mit ganz unterschiedlichen Kriterien betrachtet werden. „Was ist der Unterschied zwischen einer Förderung und einer Subvention? Eine Subvention ist immer die Förderung einer privatwirtschaftlichen Initiative mit Gewinnerzielung. Eine Förderung ist beim Geförderten nicht mit einer Gewinnabsicht versehen. Innerhalb des Digitalisierungsprozesses ist



das ein Kernproblem, weil es wirtschaftliche Güter gibt, die kulturell relevant sind und keinen Gewinn machen werden. Mit einem überwölbenden Gedanken wird das nicht funktionieren.“

Gerhart Baum sieht es als Aufgabe, für die Freiheit der Kunst zu sorgen. „Politik muss die Rahmenbedingungen setzen. Es ist ihr Auftrag, das Kulturleben zu fördern. Das Überwölbende ist damit vorhanden.“

Isabel Pfeiffer-Poensgen sieht es als bezeichnend, dass die Diskussion von einer Ebene auf die andere hin- und hergesprungen und so viele verschiedene Aspekte angesprochen worden seien. An diese unterschiedlichen Bedarfe müsse das Förderinstrumentarium, so die Ministerin, angepasst werden. Es bleibe noch viel zu tun.



# Forderungen des Kulturrats NRW an Kulturministerin Isabel Pfeiffer-Poengen zur Digitalisierung des Kulturlebens

Der Kulturrat NRW hat in seiner Tagung zur Kultur des Digitalen am 6.09.2018 umrissen, wie wesentlich die Arbeit von Künstlerinnen und Künstler als demokratisches Korrektiv unserer Gesellschaft auch im Zeitalter der Digitalisierung dient. Die Digitalisierung von Kunst, Kultur und Gesellschaft birgt dabei Chancen und Herausforderungen, sodass die Künstlerinnen, Künstler, Kulturpädagoginnen und -pädagogen die Unterstützung der Landesregierung benötigen. Der Kulturrat NRW stellt deshalb folgende Forderungen:

1. Wir brauchen Förderung nicht anhand inhaltlich gebundener Ausschreibungen, sondern die Förderung von künstlerischen Freiräumen, in denen experimentiert und ggf. auch gescheitert werden kann; auch Recherche und Forschung vor Beginn der künstlerischen Produktion müssen förderfähig sein;
2. wir brauchen Räume im Sinne von Ressourcen, die das künstlerische Arbeiten unter optimalen digitalen Bedingungen ermöglichen; dazu sollten bestehende Institutionen entsprechend ausgebaut und für alle Künstlerinnen und Künstler geöffnet werden; vernetzt sollen sie unterschiedlich profilierte Knotenpunkte darstellen für die persönliche, finanzielle und technologische, Unterstützung der Künstlerinnen und Künstler u.a. in den Bereichen Produktion, technische Qualifizierung und kreativwirtschaftliche Potentiale (Design, Kommunikation Markt etc.);
3. wir brauchen eine Künstlerförderung, die nicht nur die Künstlerinnen und Künstler, sondern auch deren professionelle Partner in den Blick nimmt: Labels, Vertriebe, Agenturen, Clubs, Bühnen, Spielstätten;
4. wir brauchen in diesem Sinne eine Förderung der Kultur- & Kreativwirtschaft gemeinsam und abgestimmt mit dem Wirtschaftsministerium;
5. wir brauchen Vermittlung im Kabinett: die meisten Künstlerinnen und Künstler leben von Lizenzen an ihren geistigen Leistungen, sie brauchen geeignete Rahmenbedingungen und juristische Unterstützung, um Rechtssicherheit für ihre Existenz zu erhalten; die Kulturministerin muss ihre Interessen entsprechend im Kabinett kommunizieren;
6. wir brauchen eine Förderung, die Künstlerinnen und Künstler auch zur digitalen Repräsentation sowie zur Präsentation ihrer Kunst verhilft, seien es Ausstellungen oder Galerien bis hin zu Festivals, ohne dass die Schöpfer\*innen der Kunstwerke zu Sponsoren der Präsentation werden;
7. wir brauchen Hochschulen, die juristische Grundkenntnisse in der Künstlerausbildung vermitteln;
8. wir brauchen neue kulturelle Bildungskonzepte zur Digitalität, die Kinder und Jugendliche nicht nur in der technischen Anwendung stärken, sondern diese zur Gestaltung von digitalen Räume befähigen und so einen selbstbestimmten, kritischen Medienumgang fördern. Zur Entwicklung solcher Konzepte bedarf es Experimentierraum und Grundlagenforschung;
9. wir brauchen eine Stärkung der kulturellen Medienbildung bei den Akteuren der kulturellen Bildung durch eine Weiterbildungs- und eine Ausstattungsoffensive;
10. wir müssen uns wieder mehr auf die Inhalte und diejenigen, die sie schaffen, konzentrieren.



# Biografien der Referentinnen und Referenten

## Alexander Basile

(\*1981) begreift Kunst als Zustand permanenten Verhandeln. Ob als Kurator, Filmemacher oder als Künstler: Basile produziert Bilder. Die Rolle, die er hierbei einnimmt, dient ihm jeweils als stützende Struktur. Ausgezeichnet mit dem Medienkunstpreis NRW 2012 und dem Preis der New Talent Biennale 2014 bewegt sich Basiles Werk zwischen Ausstellungsformaten wie z.B. VOM PHOTO in der Bundeskunsthalle Bonn und eigenen künstlerischen Publikationen, Performance Lectures und Filmen. Der Katalog zu seinem Ausstellungsprojekt DIE AUSSTELLUNG im Düsseldorfer KIT erschien im Verlag der Buchhandlung Walther König. Alexander Basile war zuletzt Jury-Mitglied der Videonale Bonn und Künstlerischer Leiter des Projektraumes SSZ Sued in Köln. <http://alexanderbasile.com/>

## Gerhart Rudolf Baum

wurde 1932 in Dresden geboren. Er studierte Rechtswissenschaften in Köln, legte 1961 das zweite juristische Staatsexamen ab und arbeitete danach als Rechtsanwalt in Köln. Von 1962 bis 1972 war er Mitglied der Geschäftsführung der Bundesvereinigung der Deutschen Arbeitgeberverbände. Gerhart Baum ist seit 1954 Mitglied der FDP. Er war Bundesvorsitzender der Jungdemokraten, Kommunalpolitiker in Köln und 30 Jahre Mitglied im FDP-Bundesvorstand. Von 1972 bis 1994 war Gerhart Baum Mitglied des Deutschen Bundestages. Von 1972 bis 1978 war er Parlamentarischer Staatssekretär im Bundesministerium des Innern. Danach übte Baum von 1978 bis 1982 das Amt des Bundesministers des Innern in der von Helmut Schmidt geführten sozialliberalen Bundesregierung aus. Ab 1992 war er für die UNO tätig, zuerst als Chef der deutschen Delegation in der UNO-Menschenrechtskommission in Genf und später als UN-Sonderbeauftragter für die Menschenrechte im Sudan. Als Anwalt hat Baum die Vertretung von Opfern nach Verkehrskatastrophen übernommen, er war als Berater osteuropäischer Regierung tätig und vertrat die russischen Zwangsarbeiter im Verfahren gegen die Bundesrepublik Deutschland. Er ist heute bei amnesty international und Human Rights Watch aktiv. Gerhart Baum setzt sich für die Erfüllung des Kulturauftrags des öffentlich-rechtlichen Rundfunks und für die Neue Musik ein. So ist er Vorsitzender des Kuratoriums von „Musik der Jahrhunderte“ in Stuttgart. Er ist Mitglied in verschiedenen kulturellen Gremien und Vorsitzender des Kulturrats NRW. <https://gerhart-baum.de/>

## Marcel Becker-Neu

wurde 1990 in Wuppertal geboren. Im Alter von 20 Jahren begann er im Medienprojekt Wuppertal Dokumentarfilme zu drehen und zusammen mit Jugendgruppen Filme zu gestalten. 2012 startete er mit Marc Schießler die Produktion des Webserie vivi&denny. Von 2016 bis 2018 war er als Produzent, Autor, Schauspieler und Komponist der Serie Wishlist Staffel 1 + 2 tätig. Seit 2016 ist er Gesellschafter der Filmproduktionsfirma Outside the Club GmbH. Für „Wishlist“ erhielt er im Jahr 2017 u.a. den Grimme Preis und den Deutschen Fernsehpreis.

## Fee Bonny

geboren 1979, studierte audiovisuelle Medien an der Kunsthochschule für Medien in Köln. Im Anschluss arbeitete sie für verschiedene Kinderunterhaltungsmedien, unter anderem als Redakteurin bei der »Sendung mit der Maus« und machte ihren Master in Game Development am Cologne Game Lab. Momentan ist sie freie Redakteurin und Supervisorin für verschiedene Medienfirmen.

## Ralph H. Christoph

ist einer der Gründer des c/o pop Festivals in Köln. Von 2004 bis 2007 war er Programmleiter des Festivals, seit 2014 leitet er die c/o pop Convention. Er ist zuständig für die internationalen Beziehungen und die strategische Ausrichtung der Gesamtmarke c/o pop. 2011-2013 war er zudem Programmleiter der C'n'B – Creativity & Business Convention und ab 2013 verantwortlich für das Programm des INTERACTIVE Festivals. Für verschiedene Partner und Institutionen initiierte und betreute er in den letzten Jahren zahlreiche Projekte u.a. in Indien, China und Brasilien. Ralph H. Christoph arbeitete zuvor als Autor und Redakteur (u.a. für StadtRevue Köln und SPEX). 1998 eröffnete er den Kölner Club STUDIO 672, bis 2004 war er dort Programmleiter. <https://c-o-pop.de/>

## Michael Eickhoff

1972 in Göttingen geboren, studierte Geschichtswissenschaft, Germanistik, Romanistik und Philosophie in Bielefeld und Paris. Während seines Studiums arbeitete er u.a. am Deutschen Literaturarchiv Marbach, am Institut Mémoires de l'Édition Contemporaine in Paris sowie an der Universität Bielefeld. Seine Arbeit am Theater begann er am Theater Bielefeld, zunächst als Regieassistent, später als Produktionsleiter. Der Wechsel in die Dramaturgie führte ihn für kurze Zeit an das Berliner Ensemble, gastweise an das Staatstheater Wiesbaden und von 2003 bis 2009 an das Theater Bonn.

Seit der Spielzeit 2010/11 ist Michael Eickhoff Chefdramaturg am Schauspiel Dortmund und Lehrbeauftragter an der Folkwang-Hochschule Essen (Studiengang Schauspiel Bochum). Er ist Mitglied der „dramaturgischen Gesellschaft“. Gemeinsam mit Regisseur Stefan Nolte realisierte Michael Eickhoff in der Spielzeit 2010/11 die Dortmunder Tiefenbohrung *Heimat unter Erde*, die den Dortmunder Publikumspreis 10/11 erhielt. Gemeinsam mit Jörg Lukas Matthaer realisierte er in den Spielzeiten 2011/12 und 2012/13 in der Dortmunder Nordstadt die Außenprojekte *Crashtest Nordstadt und Crashtest Nordstadt - Mach mein Spiel*. <https://www.theaterdo.de/>

## Nina George

Die internationale Bestsellerautorin Nina George, geboren 1973 in Bielefeld, schreibt seit 1992 Romane, Essays, Reportagen, Kurzgeschichten und Kolumnen. Ihr Roman „Das Lavendelzimmer“ erschien in 36 Sprachen und eroberte weltweit die Charts, so etwa die *New York Times*-Bestsellerliste in den USA sowie die Top-10 in Schweden, Italien, Griechenland, Polen und Australien – damit ist Nina George die erfolgreichste deutschsprachige Autorin im Ausland. Die Schriftstellerin ist Beirätin des PEN-Präsidiums und Vorstandsmitglied des Verbands deutscher Schriftstellerinnen und Schriftsteller. 2011 gründete Nina George die Initiative „JA zum Urheberrecht“, 2014 die Informationsplattform Fairer Buchmarkt ([www.fairerbuchmarkt.de](http://www.fairerbuchmarkt.de)), 2016 schlossen sich auf ihre Initiative hin neun Verbände (inzwischen elf) zum Netzwerk Autorenrechte zusammen, um sich gemeinsam für die Interessen der Autorinnen und Autorinnen zu engagieren ([www.netzwerk-autorenrechte.de](http://www.netzwerk-autorenrechte.de)) – und 2018 initiierte sie das Projekt „Frauen zählen“. Mehr über Nina George: [www.ninageorge.de](http://www.ninageorge.de) und [nina-george.com](http://nina-george.com)

## Prof. Dieter Gorny

ist Geschäftsführer des european centre for creative economy (ecce GmbH) und Professor für Kultur- und Medienwissenschaften an der Hochschule Düsseldorf. 2007 bis 2011 war er als Künstlerischer Direktor der Kulturhauptstadt Europas RUHR.2010 für das Themenfeld Kreativwirtschaft verantwortlich. Im Jahr 2015 wurde Prof. Dieter Gorny zum „Beauftragten für Kreative und Digitale Ökonomie“ des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie berufen. Seit 2000 ist er Präsidiumsmitglied des Deutschen Musikrats, von 2007 bis 2017 war er Vorstandsvorsitzender des Bundesverbands Musikindustrie e.V. und seit 2007 Aufsichtsratsvorsitzender der Initiative Musik. Er wurde 1997 mit dem Adolf Grimme Preis und 1992 mit dem Echo als „Medienmann des Jahres“ ausgezeichnet. 1993 wurde er Geschäftsführer der VIVA Fernsehen GmbH; ab 2000 Vorstandsvorsitzender der VIVA Media AG und war von 2004 bis 2007 Executive Vice President für MTV Networks Europe.

## Katja Grawinkel-Claassen

ist seit 2012 Dramaturgin am FFT Düsseldorf. Lehraufträge an der Hochschule Düsseldorf, der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf und der Ruhr-Uni Bochum. Jurytätigkeiten bei der Stadt Düsseldorf und dem Landesbüro Freie Darstellende Künste NRW. Katja Grawinkel-Claassen studierte Medien- und Kulturwissenschaft in Düsseldorf und Potsdam, arbeitete als freie Autorin und Theaterkritikerin für Zeitungen, Zeitschriften und beim Radio (u. a. Der Freitag, Theater der Zeit, taz Berlin, Neue Rhein Zeitung Düsseldorf). Von 2008 bis 2012 arbeitete sie mit der deutsch-schweizerischen Theatergruppe Schauplatz International zusammen. <https://fft-duesseldorf.de/>

## Prof. Andreas Grimm

Jahrgang 1962, studierte Musikwissenschaft, Ethnologie und Anglistik in Köln und London. Während des Studiums entstanden erste Bühnenkompositionen für die Comedy-Gruppe *Die Niegelungen*. Nach verschiedenen Tätigkeiten als Musikkritiker, Hörfunk- und TV-Autor entwickelte Grimm 1995 das Musikkonzept der Nachrichtenparodie *Die Wochenshow*. Neben den Titelmusiken und Variationen für diverse Rubriken zeichnete er bis 2002 für unzählige Playbacks, Werbeparodien und Underscoring verantwortlich. 2003 schrieb Grimm seine erste große Filmmusik für *Der Wixxer*, die mit dem Preis der Deutschen Filmkritik ausgezeichnet wurde. Andreas Grimm ist auch gerne als Live-Musiker tätig, weil es beim Komponieren bisweilen einsam werden kann. Er ist Vorstandsmitglied der mediamusic e.V. sowie Mitglied im Composers Club und in der Deutschen Filmkomponistenunion DEFKOM. Seit 2008 ist Andreas Grimm Professor für Medienkomposition an der Robert Schumann Hochschule Düsseldorf und seit 2009 Geschäftsführender Direktor des Instituts Für Musik Und Medien. <https://andreas-grimm.com/>

## Philipp Hoffmann

gründete im Jahr 2013 die RUSHLAKE MEDIA GmbH mit einem Schwerpunkt auf digitaler Distribution. Neben dem Vertrieb von Filmen und anderen Programmen an VOD-Plattformen, betreibt RLM auch den Service KINO ON DEMAND. Zu den Kunden von RLM gehören u.a. zahlreiche renommierte Produktionsfirmen,

VOD-Plattformen und internationale Filmfestivals wie die Berlinale. Philipp Hoffmann ist als Dozent und Tutor für Filmwirtschaft und –vertrieb bei zahlreichen Hochschulen und Programmen tätig. Für das CREATIVE EUROPE/ MEDIA-Programm der Europäischen Union evaluiert er regelmäßig Förderanträge und war dort Mitglied einer "Expert Group". Zudem arbeitete er für EURIMAGES, an einer Studie zur Neuordnung der Distributionsförderung in Osteuropa mit und moderierte diverse Branchenveranstaltungen zum Thema Video-on-Demand. Seit Oktober 2007 war Philipp Hoffmann Head of Marketing der The Match Factory in Köln. In dieser Funktion betreute er das internationale Marketing, Release-Strategien und die Festivalpremierer von erfolgreichen und preisgekrönten Filmen wie WALTZ WITH BASHIR, SOUL KITCHEN oder WÜSTENBLUME. Philipp Hoffmann studierte Film mit dem Schwerpunkt Produktion an der ifs internationalen film-schule in Köln. <https://www.rushlake-media.com/>

#### Matthias Hornschuh

lebt und arbeitet als Komponist für Film, TV und Radio in Köln. Er komponiert für Medien- und Theaterproduktionen, hat Freizeitparks mit Musik ausgestattet, schreibt und produziert Songs und befasst sich als Autor, Regisseur und freier Produzent mit Akustischer Kunst, Fußballbewegungsforschung und Projekten der Kulturvermittlung. Der studierte Musiker (Violine, Musikhochschule Detmold) und Musikwissenschaftler (Uni Köln) unterrichtet regelmäßig an verschiedenen Hochschulen und lotet mit seinen Essays den Grenzbereich zwischen Wissenschaft und Praxis aus. Er ist Gründer und Vorsitzender des Berufsverbands mediamusic e.V.; Mitbegründer und Programmleiter SoundTrack.Cologne (2004 bis Januar 2018); Vorstandsmitglied Kulturrat NRW; stellv. Präsidiumsmitglied Landesmusikrat NRW. Seit Mai 2018 Mitglied des GEMA-Aufsichtsrats als Vertreter der Komponistenkurie. Intensive Tätigkeit als Moderator, Kurator, Speaker, Dozent und Impulsgeber auf regionaler, nationaler und europäischer Ebene. <http://hornschuh-musik.de/>

#### Prof. Dr. Susanne Keuchel

Susanne Keuchel ist seit 2017 Mitglied im Vorstand des Kulturrats NRW und wurde am 20.3.2019 als erste Frau zur Präsidentin des Deutschen Kulturrats gewählt. Sie ist Soziologin und Musikwissenschaftlerin, ist Direktorin der Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes e. V. und Vorsitzende des Instituts für Kulturelle Bildung e. V., IBK. Von 1993 bis 2013 war sie am Zentrum für Kulturforschung in Bonn tätig, erst als Wissenschaftlerin, seit 2009 als geschäftsführende Direktorin.

Ihre Arbeitsschwerpunkte und Publikationsthemen sind neben der empirischen Kulturforschung die Anwendung neuer Technologien im Kulturbereich, die Kulturelle Bildung und Diversität. So war sie u.a. verantwortlich für die Erhebungen zum 1. und 2. Jugend-KulturBarometer, zum KulturBarometer 50+ und zum InterKulturBarometer. Sie ist außerdem Honorarprofessorin am Institut für Kulturpolitik der Universität Hildesheim sowie Dozentin an der Hochschule für Musik und Theater in Hamburg und in der Gremienarbeit sozialpolitischer Einrichtungen aktiv. <https://kulturellebildung.de/>

#### Dr. Anselm Kreuzer

begann im Alter von 9 Jahren das Cellospielen und entdeckte mit 12 Jahren das Komponieren als seine große Leidenschaft. In Köln studierte er Musik- und Medienwissenschaften mit Promotions-Abschluss im Themengebiet Filmmusik und erhielt schon während seines Studiums zahlreiche Kompositionsaufträge für Rundfunk und Fernsehen. Er zählt zu den Spezialisten für fiktionale und dokumentarische Filmmusik. Sein Werk umfasst über tausend international erfolgreiche Produktionsmusik-Titel. Anselm Kreuzer ist Mit-Gründer und Inhaber des Production-Music-Labels MUSIC SCULPTOR, einer Multi-Autoren-Plattform mit Musik für Medien. Er ist ehrenamtlicher Arbeitskreisleiter (Bereich Audio) im Branchen-Dachverband Eyes & Ears of Europe. Regelmäßig gibt er seine Expertise als Lehrbeauftragter an verschiedenen Hochschulen weiter. Als Vorstandsmitglied des Composers Club engagiert er sich für die Rechte von Urheber\*innen und ausübenden Künstler\*innen. [www.anselmkreuzer.de](http://www.anselmkreuzer.de)

#### Prof. Brigitta Muntendorf

entwickelt in ihrer Arbeit als Komponistin transmediale und musiktheatrale Referenzsysteme, die sich mit Neuer Musik und der Kultur der Digitalität auseinandersetzen. Ihre Musiktheaterproduktionen oder elektronisch erweiterten instrumentale Stücke wurden u.a. bei der Münchner Biennale, Eclat-Festival Stuttgart, Donaueschinger Musiktage, Oper Halle, Warschauer Herbst, Spor-Festival Aarhus, Festival d'Automne Paris, Ultraschall Festival Berlin oder der Ruhrtriennale aufgeführt. Ihre Zusammenarbeit mit KünstlerInnen anderer Professionen, Musikerpersönlichkeiten und Ensembles stehen im Mittelpunkt ihrer künstlerischen Arbeitsweise, sowie die wissenschaftlich-philosophische Auseinandersetzung mit dem gegenwärtigen Kompositionsbegriff. 2009 gründete sie das 10-köpfige Ensemble Garage und trägt hier die künstlerische Leitung, seit 2013 ist sie zudem künstlerische Leiterin der Konzertreihe Frau Musica (nova) im Deutschlandfunk Köln. Ihr wurde u.a. den Förderpreis der Ernst von Siemens Musikstiftung sowie in 2017 der Deutsche Musikautorenpreis verliehen. Brigitta Muntendorf lebt in Köln und unterrichtet als Vertretungsprofessorin seit 2017 Komposition an der Hochschule für Musik und Tanz Köln. <http://www.brigitta-muntendorf.de/>

#### Isabell Pfeiffer-Poensgen

wurde 1954 in Aachen geboren und studierte Rechtswissenschaften und Geschichte an den Universitäten Bonn, Lausanne und Freiburg im Breisgau. Ihr Erstes juristisches Staatsexamen legte sie 1979 ab. Danach folgte das Referendariat am OLG Hamburg von 1980 bis 1983 und das Zweite juristische Staatsexamen 1983. Von 1985 bis 1989 war Isabell Pfeiffer-Poensgen als Referentin an der Behörde für Wissenschaft und Forschung Hamburg tätig. Von 1989 bis 1998 war sie Kanzlerin der Hochschule für Musik Köln. Im Anschluss daran kehrte sie für fünf Jahre als Beigeordnete für Kultur und Soziales in ihre Heimatstadt Aachen zurück. 2004 wurde sie Generalsekretärin der Kulturstiftung der Länder in Berlin. Seit Juni 2017 ist Isabell Pfeiffer-Poensgen Ministerin für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen.

rentin an der Behörde für Wissenschaft und Forschung Hamburg tätig. Von 1989 bis 1998 war sie Kanzlerin der Hochschule für Musik Köln. Im Anschluss daran kehrte sie für fünf Jahre als Beigeordnete für Kultur und Soziales in ihre Heimatstadt Aachen zurück. 2004 wurde sie Generalsekretärin der Kulturstiftung der Länder in Berlin. Seit Juni 2017 ist Isabell Pfeiffer-Poensgen Ministerin für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen.

#### Marc Schießer

wurde 1986 in Wuppertal geboren und drehte bereits im Alter von 13 Jahren eigene Kurzfilme. Nach dem Abitur arbeitete er als Produzent und Kameramann von Fashion Filmen sowie als medienpädagogischer Leiter beim renommierten Medienprojekt Wuppertal. Von 2014 bis 2016 betrieb er zusammen mit Marcel Becker-Neu den Fiction-YouTube-Kanal „vivi&denny“. Seit 2016 ist er Geschäftsführer der Outside the Club GmbH und Autor, Regisseur und Produzent der preisgekrönten Mystery-Serie „Wishlist“.

#### Stephanie Thiersch

studierte Tanz, Geisteswissenschaften (M.A.) und später Medienkunst mit der Performancekünstlerin Valie Export an der KHM in Köln. Mit ihrer 2000 gegründeten Kompanie MOUVOIR entwickelte sie über 50 Bühnenstücke, Filme und Installationen, die national und international in maßgebenden Festivals und Theaterhäusern gastieren und mehrfach ausgezeichnet wurden. MOUVOIR steht seit den Anfängen für experimentierfreudige, interdisziplinäre Arbeiten mit internationalen Künstlern und Koproduzenten. Thiersch war Gastprofessorin u.a. am Institut für Angewandte Theaterwissenschaft in Gießen und lehrte an der Hochschule für Musik und Tanz in Köln. Mit dem Ensemblesnetzwerk Freihandelszone ist sie seit 2006 Künstlerische Leiterin des Festivals GLOBALIZE:COLOGNE/seit 2017 URBÄNG!. Thiersch sieht ihre choreografische Arbeit in einem weiter gefassten Verständnis von interdisziplinärer Bewegungsforschung, die zunächst Medien, später verstärkt Bildende Kunst und Popkultur und aktuell vor allem Musik in das choreografische Denken miteinbezieht. <https://mouvoir.de>

## IMPRESSUM

#### Kontakt:

Kulturrat NRW e.V. / Parkgürtel 24 / 50823 Köln  
Telefon: 0221-1783031 / [info@kulturrat-nrw.de](mailto:info@kulturrat-nrw.de) / [www.kulturrat-nrw.de](http://www.kulturrat-nrw.de)

Köln im März 2019

#### Tagungskonzept:

Stephan Brüggenthies, Bernd Franke, Matthias Hornschuh, Catalina Rojas Hauser, Petra Schmitz, Ursula Theißen, Dr. Robert von Zahn

#### Publikationskonzept:

Matthias Hornschuh, Catalina Rojas Hauser, Dr. Robert von Zahn

#### Protokolle:

Dr. Robert von Zahn

#### Redaktion und Lektorat:

Matthias Hornschuh, Catalina Rojas Hauser

#### Fotografie:

Simone Szymanski ([www.simoneszymanski.de](http://www.simoneszymanski.de))

#### Grafik: Flyer / Publikation:

Gunda Becker ([www.gundabecker.de](http://www.gundabecker.de))

Der Kulturrat NRW bedankt sich bei seinen Förderern und Partnern:



Ministerium für  
Kultur und Wissenschaft  
des Landes Nordrhein-Westfalen



