

d/SPARTE

DIGITALE NEU-
PROGRAMMIERUNG

RAUM FÜR
EXPERIMENTE

VERTRAUEN IN
MENSCHEN
UND PROZESSE

NEUE
KUNST- UND
PRODUKTIONS-
FORMEN

INTENSIVE
BEZIEHUNGSARBEIT

OFFENER BLICK
AUF EIGENE
RESSOURCEN

INNOVATION
DURCH
KO-PRODUKTION

22
23

RÜCKBLICK

DER RAUM ZWISCHEN 0 UND 1

RAUS AUF DIE STRASSE, REIN INS PUBLIKUM

LIVE & STREAMED

HYBRID FÜR DIE GROSSE BÜHNE

LATE NIGHT WITTEN EXPORT

DIGITALE KÜNSTE IM BESPIELTHEATER

UR-INSTALLATION VON THIS IS INTERNET

PODCAST

EIN KREUZFAHRTSCHIFF AUF KURSWECHSEL

CLIFFHANGER

PLATTFORM UND NETZWERKKNOTEN

FELLOWSHIP FÜR URBANE DIGITALKULTUR

NO END TO THE ROAD

DER RAUM ZWISCHEN 0 UND 1



DIGITALITÄT
IST DAS
KULTURPROGRAMM
VON MORGEN



Die Saison 2022/2023 im Saalbau Witten stand ganz im Zeichen einer (digitalen) Neuprogrammierung. Unsere Zielsetzung: Unser Programm, um eine post-digitale Dimension zu erweitern. Diese Neuausrichtung am Ende einer Pandemie, die unseren Umgang mit digitalen Medien und Techniken ebenso massiv verändert hat wie die Wahrnehmung kultureller Veranstaltungen, ist geprägt von Neugier gegenüber neuen Kunst- und Produktionsformen, die vielfach noch im Begriff sind sich zu formen. Im Austausch zwischen den Produzierenden, ihrem Publikum und den Räumen entsteht gerade eine neue Form von Kultur, die dabei ist, die etablierten Institutionen neu zu prägen. Voraussetzung für uns ist eine intensive »Beziehungsarbeit« mit allen Beteiligten, ein offener Blick auf unsere Ressourcen und nicht zuletzt das Vertrauen in den gemeinsamen Prozess.

Unser neues Digitallabor ist dabei der Ort, in dem diese neuen Produktionen möglich werden: Im Herzen des Saalbaus ist 2022 ein Studio entstanden, das uns als Produktionsstätte für digitale Kunst- und Kulturformen bereichert und den Aufbau einer Digitalen Sparte ermöglicht.

Digitalität ist für uns ein großes Experimentierfeld für das Kulturprogramm von morgen – so steht passend zur Computersprache der »Raum zwischen 0 und 1« für einen Gestaltungsspielraum neuer kultureller Erscheinungsformen. Das Kulturforum Witten möchte mit diesem Prozess dazu beitragen, dass junge Künstler*innen, Redakteur*innen und Regisseur*innen als digital wie hybrid Produzierende in ihrer Arbeit dazu befähigt werden, das volle Potenzial aus digitalen Medien zu heben – um neue Kunstformen zu schaffen und die Erfahrungen des Publikums Stück für Stück zu verändern und im besten Falle zu intensivieren.

Auf dem Weg zu einer neuen (digitalen) Programmatik fördern und fordern wir alle Beteiligten in offenen und kollaborativen Prozessen. In wechselnden Teams arbeiten wir mit agilen Methoden und üben uns im Experimentieren und Evaluieren. Dieser Rückblick auf die erste digitale Spielzeit soll Ihnen einen Zwischenbericht geben und einige der über 60 Beteiligten vorstellen.

Stream der Eröffnung
des Digitallabors am 30.06.2022



LIVE & STREAMED

Unsere erste digitale Spielzeit begann für uns mit der Rubrik »Live & Streamed«. Hier haben wir ab Sommer in zwei Prototypen redaktionelle Formate erprobt, die die Interaktion mit dem Publikum zum Ziel hatten. Ort der Aufführung waren die sozialen Medien:



In Kooperation mit Strobo, dem jungen Magazin für Kultur im Ruhrgebiet, sind wir in kleinen Episoden raus auf die Straße und rein in spannende Events gegangen. Wir nutzten urbane und kulturelle Orte in und um Witten für spielerische Experimentalfomate. Ein Team von Redakteur*innen widmete sich, bepackt mit mobilem Equipment, der Frage: »Braucht Witten das auch?« Die Instagram-Stories führten u.a. ins Stapeltor nach Duisburg, zum Festival »Blaues Rauschen«, in den Rekorder in der Dortmunder Nordstadt oder zum Kleinen Theater nach Essen.

Mit DagiLP, einem der reichweitenstärksten deutschen Youtuber im Universum von Harry Potter, haben wir im September und November dagegen einen besonderen Gast zu uns aufs Sofa ins Digitallabor geholt. Mehr als 3.000 Fans aus unterschiedlichsten Communities waren dabei, als Daniel und Christian im Rahmen der Saisoneroöffnung im Saalbau zum ersten Mal aufeinander trafen. Hieraus entwickelten sich zwei weitere Streaming-Abende, an denen die beiden einfach alles im Bereich Gaming getestet haben, was ihnen unter die Finger kam.

WAS NEHMEN WIR MIT?

ERFAHRUNG IM JOURNALISTISCHEN STORYTELLING

KO-PRODUKTION MIT INFLUENCERN BRAUCHT VERTRAUEN UND FREIRAUM

INTERAKTION IM CHAT, CLASH DER COMMUNITIES, NEUE FOLLOWER*INNEN

LIVETEST DES MOBILEN EQUIPMENTS IM AUTONOMEN BETRIEB

Streams von »DagiLP und Christian testen alles« vom 17. und 24.11.2022



LATE NIGHT WITTEN EXPORT



MUTIG WOLLTEN WIR
DIE GROSSE BÜHNE
EROBERN



Mutig wollten wir die große Bühne erobern: Geplant waren zehn Tage vor Ort, die Aufzeichnung von sechs Liveshows mit je zwei Gästen im Dialog und Musik auf der Bühne im großen Saal. Jeden Tag eine Show mit nur einem Tag Pause für das Team. Alle Gäste waren gebucht, die Texte geschrieben, Tickets verkauft, alle internen Vorbereitungen absolviert. Sogar die eigens gestalteten Flaschenetiketten für die Getränke am Kiosk auf der Bühne waren noch rechtzeitig gekommen. Dann kam leider nur drei Tage vor Produktionsbeginn alles anders: Aufgrund zweier kurzfristiger Erkrankungen im Kernteam (bestehend aus vier Personen) fielen Moderatorin und Regisseur gleichzeitig aus und wir mussten uns schweren Herzens entscheiden, die gesamte Produktion abzusagen.

In unserer Reflexion fragten wir uns: War die Dichte der Termine falsch disponiert? Hätten wir für die entscheidenden Personen im Team jeweils ein Back-up engagieren müssen? Überhaupt, war es blauäugig mit einem jungen und in der Zusammensetzung neuen Team kollaborativ für die große Bühne eines Beispieltheaters produzieren zu wollen?

Wir haben daraus gelernt, dass zum Experiment auch immer die Möglichkeit des Scheiterns gehört. Das »Durchziehen um jeden Preis« wäre möglich gewesen, allerdings aus einer inhaltlichen Sicht weder dem Format noch den Künstler*innen gerecht geworden. Und so mussten wir es aushalten, das Format auf der Zielgerade noch einmal neu zu denken und die Rahmenbedingungen anzupassen.

3 FRAGEN AN CHRISTIAN EMMEL

WARUM DIE GANZ GROSSE BÜHNE?

Weil sie so schön ist und uns die Möglichkeit gegeben hat, alles auszuprobieren, was wir im letzten Jahr in den Saalbau geholt und dort gelernt haben, z.B. die wunderschönen Strobe Sessions (*), die wir im Frühjahr aufgenommen haben. Ich hätte so gerne weitere Bands und Musik in den Saal vor Live-Publikum auf die Bühne gebracht, die es in dieser Konstellation nie gegeben hat und dabei alles an technischem Equipment im Rahmen der Show gleichzeitig getestet. Go big or go home – das war der Traum.

WAS BLEIBT VON LATE NIGHT WITTEN?

Von der Idee selbst bleibt so ziemlich alles – es gibt ja mit *Lite sogar schon eine gelungene Weiterentwicklung. Neu sind Realismus und auch Bescheidenheit. Wir haben im Team unsere Grenzen schmerzhaft kennengelernt, sowohl die des Hauses als auch der freien Künstler*innen drum herum. Daraus lernen wir und bleiben zukünftig in unserer künstlerischen Produktion anpassungsfähig. Ganz lokal und mit der Geschwindigkeit, die Witten vorgibt. Von der großen Bühne träumen wir aber weiter!

(*) [Link zu den Strobe Sessions 2022:](#)



WAS WAR DEIN SCHÖNSTER, WAS DEIN SCHWÄRZESTER MOMENT?

Es gab von beiden Kategorien sehr viele Momente. Am schönsten waren die gemeinsamen Arbeitssessions. Vor allem im kleinen Team mit Remo, Sophia und Mara. Es waren alle sehr respektvoll, im Umgang miteinander sensibel und der Raum hat es uns ermöglicht, kreativ auszurasen. Dafür bin ich sehr dankbar.

Gehakt hat es auf der Zielgeraden der Produktion an mehreren Stellen. Als sich die Überforderung breit gemacht hat und letztendlich auch noch die Krankheitsfälle dazu gekommen sind, sind wir wie ein Kartenhaus zusammengefallen. Der Tag der Absage der Late Night Show war sicher der schwärzeste des Jahres.

LATE NIGHT WITTEN EXPORT *LITE

Mit dem neuen Konzept von Late Night Witten Export *Lite konnten wir zum Ende des Jahres noch einmal einen anderen Ansatz ausprobieren: Ein intimes Liveformat ohne Publikum – quasi ein Konzentrat der ursprünglichen Idee.

Die Show stellte an drei Abenden im Livestream lokale Musiker*innen und gesellschaftlich engagierte Menschen aus dem Ruhrpott vor. In der gemütlichen Wohnzimmeratmosphäre im Digitallabor trafen sich Newcomer-Bands und sozial sowie politisch engagierte Wittener*innen. Was treibt sie um und an? Neben den musikalischen Live-Performances stand jeweils ein sozial-politisches Thema im Fokus. Es wurde bunt musiziert, debattiert und aus dem Nähkästchen geplaudert. Wie können wir alle für ein gemeinschaftliches Zusammenleben sorgen?

Folge 1 am 5.12.22
**ÜBER ALLEM ANDEREN
STEHT DER KITSCH**
Joscha Denzel x Kitsches

Folge 2 am 19.12.22
**LASST UNS GRENZEN
SPRENGEN!**
Latoja x Karmakind

Folge 3 am 20.12.22
INTIMITÄT FÜR ALLE!
Chantal x Loki

WAS HABEN WIR GELERNT?

ADAPTION DER GROSSEN
SHOW FÜR EINE KLEINE
BESETZUNG

LIVEMUSIK IM DIGITAL-
LABOR MIT UNTERSCHIED-
LICHEN SETS

POSTPRODUKTION VON
MUSIKVIDEOS UND REELS
AUS DEM LIVEMATERIAL



Instagram-Kanal des
Kulturforums



Die drei Folgen wurden ausschließlich live gestreamt. In der Postproduktion entstanden aus dem Material einmalige »live on tape«-Videos der Musik-Acts sowie Instagram-Reels mit den Highlights aus den Gesprächen.



Eröffnungsabend der VR-Installation im Saalbau, Foto: Dana Schmidt

VR-INSTALLATION VON THIS IS INTERNET

A RUBBLES LAMENT
KLAGELIEDER EINES
GERÖLLHAUFENS
19.1. – 10.2.2023

Die Geschichte eines Ortes lässt sich auch in Gesteinsschichten des Untergrundes ablesen. So zeugen in Wittens Steinbrüche und deren Fossilien von der Vergangenheit tropischen Klimas mit Sumpflandschaften und meterhohen Farnen. Könnten diese visuellen Einschreibungen ihre ganz eigene Lebensgeschichte über Jahrtausende erzählen, wie würde die Geschichte Wittens aussehen?



Portrait Jana Kerima Stotzer und Lex Prüßen. Foto: Tien Duc Pham



Foto: Dana Schmidt

Trailer zur Ausstellung als
Instagram-Reel



**ZEITREISEN DURCH
VERGANGENHEIT,
GEGENWART & ZUKUNFT**

Diese eigens für den Saalbau entwickelte VR-Installation von Lex Rütten und Jana Kerima Stolzer eröffnete dem Publikum die Möglichkeit, in der virtuellen Realität Zeitreisen anzutreten, um Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft aus einem neuen Blickwinkel zu erleben: So beginnt die Reise mit der Verurteilung des Hexenmeisters Bottermann, dessen Tod scheinbar die Jagd nach den Rohstoffen der Erde eröffnete. In mehreren Szenen, die auch aus 3D Scans von Orten in und um die Stadt Witten bestehen, folgt das Publikum dem fiktiven Charakter Xtract, der durch die Jahrtausende führt und schließlich in der Zukunft seinen Lebensraum findet.

Mit der Eröffnung der VR-Installation präsentierte sich der Saalbau am 18. Januar vor rund 100 Besucher*innen als ein offenes, zukunftsweisendes Kulturhaus im Wandel. Zaghaft hat der Ort zuletzt seine innere und äußere Erscheinung verändert. Der eigentlich als Konferenzraum genutzte Saal C wurde mit diesem Projekt erstmals zu einem sinnlich erlebbaren Ausstellungsraum. Insgesamt zählte die Installation in nur drei Wochen gut 250 Teilnehmende.



NEU UND ERPROBT

**EIN TAGUNGSRAUM ALS
INSTALLATIONSFLÄCHE**

**PRODUKTION BILDENDER
KÜNSTLER*INNEN VOR ORT**

**EINSATZ DER VR-TECHNIK
AUS DEM DIGITALLABOR IM
PUBLIKUMSBETRIEB**

**TEIL EINER AKTIVEN
DIGITALKUNSTSZENE IM
RUHRGEBIET**



Trailer zur Ausstellung
als Instagram-Reel



EIN KREUZFAHRTSCHIFF AUF KURSWECHSEL

Zum Abschluss des Jahres stellten wir unseren ersten eigenproduzierten Podcast fertig. Herausgekommen ist eine selbstreflexive Fahrt auf dem großen Kreuzfahrtschiff Kulturforum in sechs Teilen. Wie bekommen wir den Saalbau näher an die Stadt? Was wünschen sich die Bürger*innen in Witten? Wer kommt zu uns? Wer nicht? Warum nicht? Es gibt viele Fragen bei der Erstellung einer künstlerischen Agenda. Wir versuchten, sie im Gespräch zu klären!

Die gewählte Metapher eines Kreuzfahrtschiffs mit allen technischen Begriffen und stehenden Redewendungen hat uns das Jahr über immer wieder begleitet. Was bedeutet es, »ein großer Tanker« zu sein, wer steht »auf der Brücke« und wie wird es uns gelingen »das Ruder herum zu reißen«?

Am Ende der Produktion von Christian Emmel, Jan Bardelle und Veerle Seelig war schon klar, dass es weitergehen muss: Aus dem bereits aufgenommenen Interview-Material werden in loser Folge weitere Hintergrundgespräche entstehen. 2023 dann nehmen wir Kurs auf eine weitere Staffel!

- #1 NO END TO THE ROAD
- #2 KURSWECHSEL
- #3 AN LAND ANLEGEN
- #4 DER MASCHINENRAUM
- #5 WELLENGANG
- #6 EINE JETSKI-FAHRT

UNSERE LERNERFAHRUNG

SELBSTREFLEXION
IM O-TON

PROFESSIONELLE
AUDIOAUFNAHMEN INKL.
POSTPRODUKTION

KOMPETENZERWERB IM
JOURNALISTISCHEN UND
REDAKTIONELLEN UMFELD

PODCAST-DISTRIBUTION
MIT KLEINEN MITTELN

Link zu Soundcloud mit allen
6 Folgen von Staffel 1:



Den Podcast gibt es zudem (fast)
überall da, wo es Podcasts gibt, folgen-
weise als Stream oder Download.



Podcast-Aufnahmen im Digitallabor, Veerle Seelig, Alissa Krusch, Jan Bardelle, Foto: Dana Schmidt

PLATTFORM UND NETZWERKKNOTEN

Als fünfte Produktion der Digitalen Sparte haben wir uns die Realisierung einer digitalen Plattform vorgenommen. Sie soll die technischen Funktionen einer App, mit den interaktiven Möglichkeiten eines Forums und dem Content eines Magazins vereinen. In Workshops mit Profis aus Digitalagenturen haben wir uns zum Prototypen eines Online-Magazins vorgearbeitet. Bis dieser realisiert wird, werden die Inhalte zunächst in der Mediathek der neuen Webseite des Kulturforums zusammengefügt. Das übrige Projektbudget konnten wir in die Erstellung weiterer Inhalte investieren:

In Kooperation mit betom.fm, einem bestehenden Online-Radio aus der studentischen Community der Stadt, haben wir für das Digitallabor Livesets mit regional gefeierten DJs konzipiert und werden damit die klangliche Qualität des Studios noch einmal erweitern.

Um eine Erweiterung unserer Kompetenzen geht es auch in einem Workshop mit unlabel e.V., einem Verein, der Kulturschaffende mit und ohne Behinderung vereint und sich der zeitgenössischen Bühnenkunst, ihrer Vermittlung und praxisnahen Forschung zu Inklusions-Themen verschrieben hat. Im Team widmen wir uns der kritischen Überprüfung der Barrieren und Hürden, die wir vielleicht mit den neuen digitalen Formaten – ohne es zu wollen – aufbauen. Sind unsere Protagonist*innen divers? Welche technischen Hilfestellungen können wir in unserer zukünftigen Kommunikationsarbeit einsetzen? Wie verändern sich Räume und Angebote, wenn wir mit Expert*innen und ihren »special needs« vor Ort arbeiten?

Durch diese Netzwerkknoten, mit denen wir unsere Beziehungen in ganz unterschiedliche Richtungen Stück für Stück weiter wachsen lassen, weitet sich unser Blick. Zugleich erlernen wir Kriterien, die unsere Arbeit auch jenseits von klassischer Reichweitenmessung im Digitalen zu bewerten helfen.

DURCH DIESE
NETZWERKKNOTEN
WEITET SICH
UNSER BLICK



NO END TO THE ROAD: DIE NÄCHSTE DIMENSION DER DIGITALITÄT



Foto: Dana Schmidt

noendtotheroad.de



Die vier Fellows im Co-Working-Space. Foto: Dana Schmidt

Mit unserem Fellowship für urbane Digitalkultur erschließen wir eine weitere Dimension der Digitalität: Frances Hennigan, Eunjeong Kim, Loreto Quijada und Marc Kemper – unsere ersten vier Fellows – haben im Januar 2023 ihre Arbeit aufgenommen. In den nächsten 12 Monaten gestalten sie unsere programmatische Transformation mit ihren digitalen und hybriden Produktionen. Durch ihre bloße Anwesenheit tragen sie dazu bei, eine offene, kreative Spielwiese mitten in der Stadt zu schaffen. Der Ansatz unseres Fellowships lässt den »Raum zwischen 0 und 1«, der vom Saalbau ausgeht und sich nun über die gesamte Innenstadt erstreckt, weiter wachsen in immer neuen Verzweigungen unserer Netzwerke. Die Fellows kommen dabei mit ihren jeweils eigenen Ideen nach Witten – von der 3D-Modellierung bis

zur Übertragung farbiger Malerei in VR-Umgebungen, von interaktivem Film bis zu performativer Kunstkritik in globalen Online-Communities.

Das Kulturforum und seine Partner*innen können dank der großzügigen Förderung des Ministeriums für Kultur und Wissenschaft einen Freiraum ermöglichen: Die digitalen Kunstschaaffenden leben und arbeiten ein Jahr lang in der Stadt und sind eingeladen, die Orte des Kulturforums für ihre Ausstellungen, Produktionen und technischen Entwicklungen zu aktivieren. Das Beziehungsgeflecht zwischen den Akteur*innen beruht auf den zur Verfügung gestellten Ressourcen und einem großen gegenseitigen Vertrauen. Nur so kann sich unsere digitale Sparte permanent wandeln und sich in immer neuen Erscheinungsformen manifestieren.

IMPRESSUM

»DER RAUM ZWISCHEN 0 UND 1«. DIE ERSTE SPIELZEIT DER DIGITALEN SPARTE IM SAALBAU ZUR SAISON 2022/23 IM SAALBAU WITTEN

Herausgeberin:
Kulturforum Witten
Anstalt des öffentlichen Rechts
Bergerstraße 25
58452 Witten
Tel 02302 581 2402
Fax 02302 581 2499
kulturforum@stadt-witten.de
www.kulturforum-witten.de

**KULTUR
FORUM
WITTEN**

Vertretungsberechtigte Vorständin:
Jasmin Vogel (V.i.S.d.P.)

Vorsitzender des Verwaltungsrates:
Lars König, Bürgermeister der Stadt Witten

Idee & Künstlerische Produktion:
Christian Emmel

Produktionsleitung:
Dorit Remmert

Projektsteuerung Kulturforum Witten:
Alissa Krusch

Veranstaltungsorganisation Saalbau und Digitallabor:
Frederike Hansen, Markus Barisch

Veranstaltungstechnik Saalbau und Digitallabor:
Lutz Schädlich, Bastian Ellermeyer, Philipp Giebel,
Jonas Förster

Fördermittelmanagement:
Sandy Siebert

Marketing und Kommunikation:
Marie Schallenberg

Fotografie im Auftrag des Kulturforums:
Dana Schmidt

Grafikdesign:
Antonia Gaida (Logos und Flyer Digitale Sparte),
Ronja Overländer (Produktionen Late Night Witten Export
und Podcast)

Gefördert im Rahmen von »dive in. Programm für digitale
Interaktionen« der Kulturstiftung des Bundes mit Mitteln aus
NEUSTART KULTUR

dive_in
Programm für digitale
Interaktionen

**KULTURSTIFTUNG
DES
BUNDES**

Gefördert durch

 Die Bundesregierung
für Kultur und Medien

**NEU
START
KULTUR**

Sponsor*innen:

 **Sparkasse
Witten**

 **STADTWERKE
WITTEN**
Natürlich.

Gestaltung dieses Rückblicks:
smile. Visuelle Kommunikation

Redaktion:
Alissa Krusch, Marie Schallenberg, Jasmin Vogel



Foto: Dana Schmidt

TEAMS DER EINZELNEN PRODUKTIONEN

LIVE & STREAMED

MAX ORTMANN UND STROBO, CHRISTIAN EMMEL, DANIEL GIEMSA

PODCAST »EIN KREUZFAHRTSCHIFF AUF KURSWECHSEL«

JAN BARDELLE, VEERLE SEELIG, CHRISTIAN EMMEL,
TIMON LIENENBECKER, ALISSA KRUSCH, MARIE SCHALLENBERG
UND ALLE GESPRÄCHSPARTNER*INNEN

LATE NIGHT WITTEN EXPORT

CHRISTIAN EMMEL, REMO PHILIPPS, SOPHIA SCHILLER,
MARA ZECHENDORFF, RONJA OVERLÄNDER, CLARA EIGELDINGER
UND ALLE EINGELADENEN GÄSTE UND BANDS

LATE NIGHT WITTEN EXPORT *LITE

CHRISTIAN EMMEL, ALISA KOLOSOVA, ALICE HINZMANN,
TORSTEN HELBRON, MALTE SCHUCHMANN, BENJAMIN WEU
UND ALLE GÄSTE UND BANDS

A RUBBLES LAMENT

KLAGELIEDER EINES GERÖLLHAUFENS

KONZEPT UND REALISATION: JANA KERIMA STOLZER & LEX RÜTTEN

CHARACTER DESIGN: UBER NERD @WEAREUBERNERD

DESIGN KARBONZEITALTER: DARIUS TÖDTMANN

@RADIUS_GRAPHIC DESIGN

VOICE XTRACT: KIERON JINA @AFROHOMO

DROHNENAUFNAHMEN: GRUUBE @GRUBE

KÜNSTLERISCHE MITARBEIT: VIVIEN THAPE,
JOHANNA BIELAWSKI, LINDA NASDALACK

DIGITALE PLATTFORM

ALISSA KRUSCH, CHRISTIAN EMMEL, DORIT REMMERT, DAMIAN
ROSELLEN, RUNNING WATER, GIRAFFENTOAST, IVORY, BETON.FM,
UN-LABEL E.U.