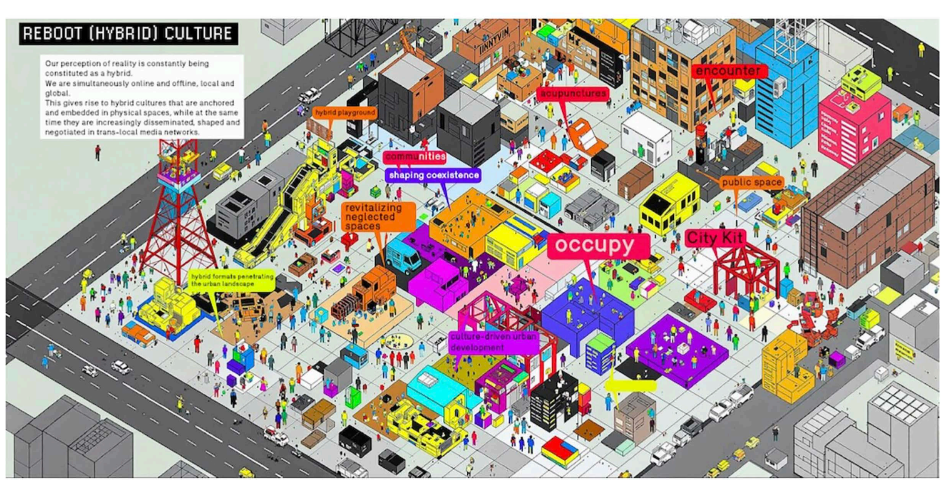
Hybride Kultur

27. Mai 2025 von Elizabeth Sikiaridi und Frans Vogelaar



Aus der hAIbrid-Serie. (Bild: Hybrid Space Lab)

Der öffentliche Raum hat eine vielschichtige Relevanz für das Zusammenleben, hier werden Gemeinschaft ebenso wie Individualität zu zwei Seiten einer Medaille. Im digitalen Raum gehen solche Qualitäten zumindest teilweise verloren – eine latente Bedrohung der offenen Gesellschaft. Eine Antwort darauf kann es sein, physische mit digitalen Räumen zu verknüpfen und für kulturelle Dimensionen zu öffnen. Solche Strategien verfolgt Hybrid Space Lab seit langem. Elizabeth Sikiaridi und Frans Vogelaar stellen ihre Arbeit und deren wichtigste Projekte vor.

Mit dem COVID-19-Lockdown und der Schließung der physischen Versammlungsorte – von Schulen, Büros, Gaststätten bis zu Museen, Theater oder Clubs – wurden digitale Räume und Netzwerke zu Rettungsankern des Soziallebens. Unser Erfahrungshorizont wurde durch die Möglichkeiten der Onlinekommunikation erweitert, und wir erfuhren, wie wichtig Medieninfrastruktur und Medienkompetenz sind. Wir erkannten aber auch die Beschränkungen eines überwiegend online geführten Soziallebens.

Gleichzeitig führten die Hygieneanforderungen während der Pandemie dazu, dass mehr und mehr Veranstaltungen draußen durchgeführt wurden, und wir erlebten eine beispiellose Zunahme kultureller Darbietungen im Freien. Mit diesen Outdoor-Events war es möglich, Stadt und Land auf ganz unterschiedlichen Ebenen kulturell zu durchdringen. Wir stellten fest, auf welch reichhaltige Weise Feiern und Kultur in das physische soziale Umfeld eingebettet sein können.

Die Pandemie brachte eine enorme Beschleunigung der digitalen Transformation mit sich. Auch nach der Aufhebung der Lockdowns entwickelten sich die digitalen Formate weiter, sodass sie heute nicht mehr aus dem öffentlichen und privaten Leben wegzudenken sind. Aber auch die kulturellen Outdoor-Erlebnisse sind ein wichtiger Erfahrungsschatz, aus dem wir schöpfen können. Daraus sind Initiativen entstanden, die das Potenzial, das die Zusammenführung von Digitalem und Physischem bietet, einsetzen wollen, um neue Formen der kulturellen Erfahrung zu schaffen und damit die aktive Teilnahme am kulturellen gesellschaftlichen Leben zu fördern.

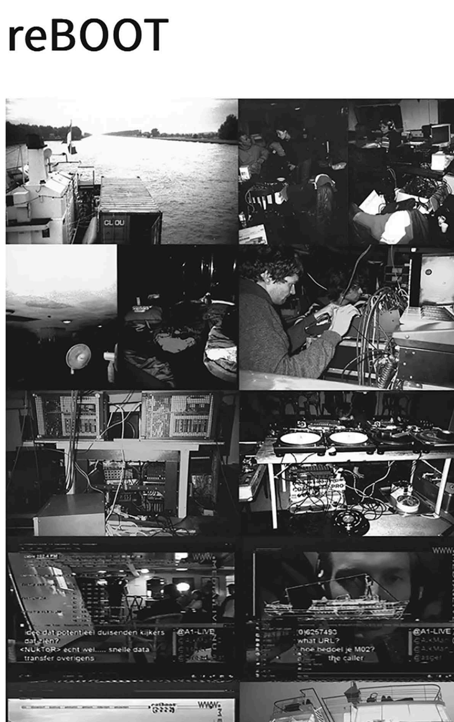
Reboot Culture

Das Programm Reboot Culture wurde von Hybrid Space Lab lanciert, um hybride, also aus digitalen und physischen Elementen kombinierte Formate dezentral tief in die Stadtlandschaft eindringen zu lassen und den öffentlichen Raum der Kulturlandschaft zu aktivieren. Um der Polyphonie in der Stadt und auf dem Land gerecht zu werden, war vorgesehen, die Zivilgesellschaft einzubeziehen und das Publikum mitgestalten zu lassen. Wichtig war dabei, Online- und Präsenzformate, die meist getrennt entwickelt werden, zusammen zu denken, um positive Synergieeffekte zu erzeugen.

Im Rahmen des Programms wurde eine hybride Infrastruktur entwickelt, die mobil, nomadisch, modular aufgebaut ist und auf Sharing-Modellen basiert, um Kultur in die Gesellschaft zu bringen und physische mit digitalen öffentlichen Räumen zu verbinden. Dieses flexible System mit seiner Sendestudio-Infrastruktur und Elementen zur Medienanbindung war unterschiedlich konfigurierbar und somit leicht an die jeweiligen lokalen Anforderungen anzupassen. So konnten Kulturprogramme, die in der Stadtlandschaft verwurzelt sind, über Broad- und Narrowcasting (TV, Radio, Internet) ein größeres, translokales Publikum erreichen.

Dafür wurden Infrastruktur-Elemente in unterschiedlichen Dimensionen, im Mikro-, Mittel- und Megamaßstab, vorgeschlagen. Die flexiblen Sendestudios wurden auf Leichtfahrzeugen wie Dreirädern und auf Containern, Minibussen und Pontons installiert und transportiert. Und sogar auf Booten als schwimmenden Bühnen, mit dem Publikum am Ufer und auf den Kais.

reBOOT


reBOOT, ein Kunst-Medien-Labor an Bord eines Schiffes (1999), organisiert vom Lehrstuhl für hybriden Raum an der Kunsthochschule für Medien Köln (Frans Vogelaar) in Zusammenarbeit mit De Balie, Zentrum für Kultur und Politik (Amsterdam), V2_Organization (Rotterdam) und Montevideo TBA (Amsterdam). (Bild: Hybrid Space Lab)

Als Vorbild für das Programm „Reboot Culture“ diente „reBOOT“, ein Medienkunstlabor an Bord eines Schiffes, das im Oktober 1999 eine Woche lang von Köln aus den Rhein bis nach Amsterdam hinuntergefahren war. Unterwegs legte „reBOOT“ in Düsseldorf, Duisburg, Emmerich, Arnheim, Rotterdam sowie vielen kleineren Häfen an. Auf dem Boot reisten circa 80 Künstler:innen mit, die sich mit dem damals neuen Internet-Netzwerk, mit dem Fluss als archetypischem Symbol für Verbindung sowie mit den Lokalitäten entlang der Route beschäftigten. Ein traditionelles translokales physisches Netzwerk (der Rhein) wurden mit den – damals neuen – globalen medialen Netzwerken des Internets kurzgeschlossen. Künstler:innen, Musiker:innen und Medienkollektive entwickelten während der Fahrt Projekte, die sich auf verschiedenen Ebenen mit dem Rhein, den Ortschaften an seinen Ufern und der damit verbundenen Idee der Vernetzung auseinandersetzten. Aus der gemeinsamen künstlerischen Arbeit an Bord und an Land entstanden hybride Räume, die an bestimmte Lokalitäten gebunden waren und gleichzeitig aus deren Verbindung basierten.

Der Projekttitel „reBOOT“ bezog sich auf das Wort „Boot“ im Niederländischen und Deutschen und zugleich auf den englischen Begriff „reboot“ als Bezeichnung nicht nur für den Neustart eines Computers, sondern auch für ein auf Basis einer bereits existierenden Erzählung neu entwickeltes Narrativ.

Sharing Cultures

Die Pandemie hat viele klassische Geschäftsmodelle geschwächt und somit auch Neuanfänge forciert wie ein Um- und Neudenken eingefordert, insbesondere in kleineren Kultureinrichtungen und Veranstaltungsorten in der Peripherie, die ohnehin über geringere Mittel verfügen. Zusammen mit der fortschreitenden Gentrifizierung und einem zunehmenden finanziellen Druck stellen die aktuellen (und noch bevorstehenden) Sparmaßnahmen im Kulturbereich massive Herausforderungen dar. Damit wird es dringlicher, neue Modelle für kulturelle Netzwerke mit einer nachhaltigen Perspektive zu entwickeln.

Zirkuläre Sharing-Praktiken sind elementar für ökologische Nachhaltigkeit. Eine geteilte, hybride Infrastruktur, die mobil, nomadisch und modular ist, kann dazu beitragen, dass technisch ausgereifte Infrastrukturen, die zuvor nicht zugänglich waren, vorübergehend an dezentralen Orten eingesetzt werden. Dies kann die Kultur in den Stadtteilen sowie in ländlichen Regionen fördern und somit auch die soziale Nachhaltigkeit stärken.

Kultur der Nacht

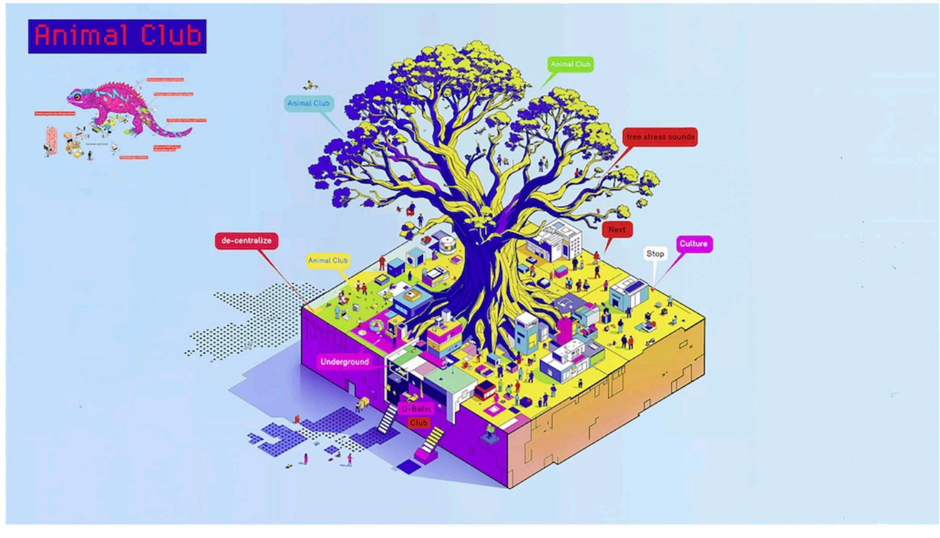
Der COVID-19-Lockdown löste in der Clubkultur ähnliche Entwicklungen aus wie bei anderen Kulturakteuren. Hier war eine enorme Beschleunigung technologischer Entwicklungen durch das Aufkommen von Konzert-Streamings und anderen digitalen Angeboten zu beobachten. Es wurde aber nicht nur im Virtuellen gefeiert: Fahrräder wurden zu Soundmaschinen umfunktioniert und Beschallungsanlagen umfunktioniert und Partys fanden außerhalb der Veranstaltungsorte in Parkanlagen oder in Lost Spaces in der Peripherie statt.

Gerade der pandemiebedingte Zusammenbruch der klassischen Geschäftsmodelle der Clubs hat auch neue Kollaborationen mit der weiteren Kulturszene, mit Ausstellungsmacher:innen oder auch mit den darstellenden Künsten angestoßen. Im Rahmen des internationalen Programms „Club Futures“ wurden diese Entwicklungen reflektiert, um neue Modelle für Clubs und ihre Communities zu entwerfen.

Next Stop Culture

Im Zentrum von „Club Futures“ stand der für die Clubs existenzgefährdende Einfluss der Gentrifizierung. Untersucht wurde, wie eine Aneignung von vorhandenen, leerstehenden Räumen erfolgen kann – auch temporär, mithilfe von mobilen Infrastrukturen, wie oben beschrieben. Der Workshop „Next Stop Culture“ richtete sich auf das noch ungenutzte Potenzial von (auch aufgegebenen) Mobilitätsräumen, um Konzepte für neue Kulturräume sowie neue Typologien und Muster für eine kulturgetriebene, nachhaltige Stadtentwicklung zu erstellen.

Die Teilnehmenden überlegten, wie die neu gewonnenen Freiräume mittels innovativer Clubbing-Praktiken bespielt werden könnten, um zur Reaktivierung des Stadtgefüges beizutragen. Der Workshop skizzierte dabei Ideen für kulturelle Akupunkturen als Impulsgeber für eine kulturbasierte Stadtentwicklung. Mobilitätsinfrastrukturen sollten als belebte Gemeinschaftsräume und kulturelle Orte der Begegnung und des Austauschs nutzbar gemacht werden, um den Nachteilen funktional getrennter und fragmentierter Stadtstrukturen entgegenzuwirken. „Next Stop Culture“ griff eine breite Palette von Ideen auf und regte zu einer kulturellen Umnutzung solcher Räume an, beispielsweise mit „pulsierenden“ U-Bahn-Stationen, sodass „DJs in Berlin wohl bald nicht nur in Clubs spielen könnten“.



Aus der hAIbrid-Serie: Die Visualisierungen wurde mithilfe von künstlicher Intelligenz und von uns selbst entwickelten maschinellen Lernmodellen (Machine Learning Models / MLM) generiert. Solche Visualisierungen werden von Hybrid Space Lab als Werkzeuge in Workshops eingesetzt. (Bild: Hybrid Space Lab)

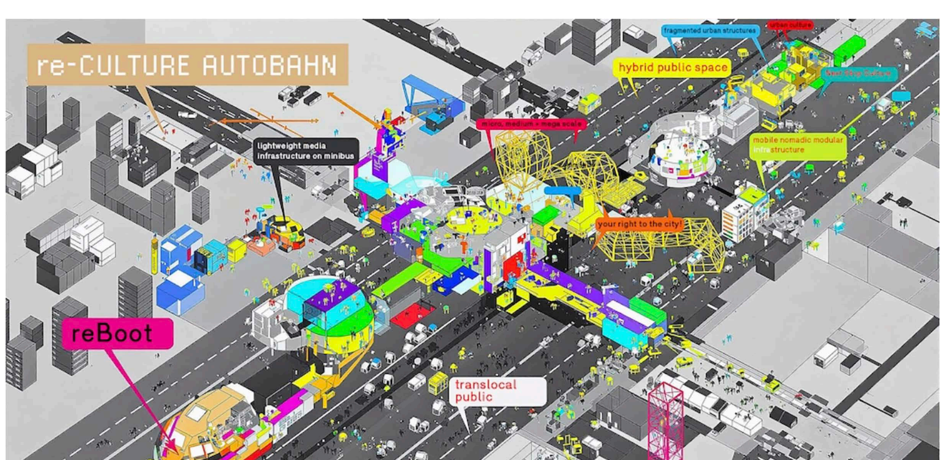
Animal Club

Gleichzeitig wurde die Clubkultur als Nachhaltigkeitsmultiplikator in unserem artenübergreifenden städtischen Lebensraum betrachtet. Im Rahmen des „Animal Club“-Projekts wurde die Zukunft des Clubbing im Kontext der Biodiversitätskrise reflektiert. Das Programm befasste sich einerseits mit den räumlichen Aspekten von Clubs und ihrer Einbettung in artenreiche Umgebungen. Dabei sollten die Lebensräume nicht nur des Menschen, sondern auch der Pflanzen und Tiere berücksichtigt werden, um nichtmenschlichen Bedürfnissen ebenfalls gerecht zu werden.

Der Schwerpunkt lag hier auf der Entwicklung von nachhaltigen Clubkulturen, die die Koexistenz verschiedener Arten fördern könnten. „Animal Club“ spekulierte über fantasievolle Clubbing-Praktiken, die uns helfen könnten, unsere komplexen und gefährdeten Lebensräume besser wahrzunehmen, zu verstehen, uns in sie einzufühlen und mit ihnen zu interagieren.

Die Nacht wurde nicht nur als ein Raum der Konflikte zwischen den Arten betrachtet, sondern auch als ein Theater der Multispezies-Performances. Leichte, minimalinvasive Medien-Infrastrukturen, etwa auf Dreirädern, können eingesetzt werden, um digital unterstützte akustische und visuelle Repräsentationen ökophysiologischer Daten zu gewinnen. Anhand dieser können Mappings von gefährdeten Tierarten oder – durch Auswertung dürrebedingter Stressgeräusche – Pflanzen angefertigt werden. Dadurch können Umweltkrisen unmittelbar erfahrbar gemacht, das ökologische Bewusstsein gestärkt werden.

Auch wurde untersucht, wie unsere Wahrnehmung sich verändert, wenn wir in die Lage versetzt werden, mit den Sinnen der Tiere unser gemeinsames Habitat wahrzunehmen – also durch die Augen des Anderen zu sehen und durch die Ohren des Anderen zu hören. Und es wurde darüber nachgedacht, wie diese Erfahrungen uns für ein gesundes Zusammenleben der Arten, für Solidarität und Fürsorge sensibilisieren könnten.



Aus der hAIbrid-Serie. (Bild: Hybrid Space Lab)

Hybridität bespielen

Unser Realitätsempfinden konstituiert sich fortlaufend als Hybrid. Wir sind gleichzeitig online und offline, lokal und global. Dabei entstehen hybride Kulturen, die in physischen Räumen verankert und eingebettet sind, während sie gleichzeitig zunehmend in translokalen Mediennetzwerken verbreitet, geformt und verhandelt werden.

Angesichts dieser rasanten technologischen Entwicklungen ist es wichtig, sich digitalen Technologien aus einer kulturellen Perspektive anzunähern, um sie so zu transformieren, dass sie der Art und Weise, in der wir als Gesellschaft leben wollen, entsprechen. Wenn wir heute an der Gestaltung von Räumen arbeiten, sollten wir darauf achten, das Beste aus beiden Welten, der physischen und der medialen, herauszufiltern und diese Dimensionen intelligent und wirkungsvoll zusammenzubringen und zu kombinieren.

Auch wenn wir uns in digitalen Sphären bewegen, sind wir stets weiterhin in physischen Räumen eingebettet und darin verankert. Daher ist es wichtig, den digitalen Raum vom physischen, von der Stadtlandschaft aus zu denken. Einen solchen Ansatz verfolgt bereits eine Arbeit von Hybrid Space Lab aus den späten 1980er-Jahren, die künstlerische Vision eines kombiniert städtischen und medialen öffentlichen Raums als Public Media Urban Interfaces, also als öffentliche Schnittstellen zwischen dem medialen und dem urbanen Raum. In dem Projekt wurden Modelle entwickelt, die allen Stadtbewohner:innen eine aktive bottom-up-Beteiligung an der Medienkultur ermöglichten, um das Digitale in der städtischen Erfahrungswelt zu verankern.

Zu diesem Zeitpunkt steckten Internet und digitale Technologien noch in den Kinderschuhen und ihre Anwendungen waren noch nicht etabliert. Man konnte noch mit großer Freiheit über Möglichkeitsräume spekulieren und über alternative Szenarien für das Zusammenspiel der digitalen Netzwerke mit dem urbanen Raum nachdenken. Die Zielsetzung war auch damals schon, die Funktionalität des öffentlichen Raums zu stärken – des urbanen und des medialen.

Diese Absicht verfolgte auch das hybride Spiel City Kit, 2007 für die „Hong Kong Social Housing Authority“ entwickelt. Da der Platz in Hongkong äußerst begrenzt ist, ermöglichte es Kindern und jungen Erwachsenen, temporäre Treffpunkte in den Freiräumen ihrer Hochhaussiedlungen zu konzipieren und zu gestalten. Im Rahmen des Spiels und mithilfe von modularen Bauelementen, die sich verschieben und an bestimmten Stellen in der Stadt setzen ließen, konnten sie Mikrobühnen, Ausstellungsdecks, Pavillons, Picknick-Sets und andere Mikrostrukturen bauen lassen und so den öffentlichen Raum ihrer Nachbarschaft aktivieren. Die lokal basierte, digitale Game-Plattform ermutigte sie, aus dem digitalen Raum auszubrechen, ihre Bildschirme zu verlassen, um sich tatsächlich physisch in der Nachbarschaft zu treffen und sie hybrid zu bespielen.

Un-Soziale Medien

Heute kann man Essen, Medikamente, Kleidung online bestellen, Chatten, Streamen … ohne aus dem Haus zu gehen. Man verbringt sehr viel Zeit allein mit sich und dem Smartphone. Das lange stark tabuisierte Problem der Einsamkeit gewinnt aktuell an Aufmerksamkeit als zentrale Herausforderung von Public Health-Programmen, inzwischen wurden sogar Ministerposten für Einsamkeit geschaffen, beispielsweise im Vereinigten Königreich oder in Japan.

Somit nehmen auch die sich zufällig ergebenden Begegnungen, die für den gesellschaftlichen Zusammenhalt von großer Bedeutung sind, kontinuierlich ab. Man trifft immer seltener andersartige und andersdenkende Menschen. Auch in den sogenannten „sozialen Medien“ bleibt man meist in der eigenen Echokammer.

Da die Businessmodelle der marktgetriebenen sozialen Medien auf dem Sammeln von Daten basieren, zielen die entsprechenden Algorithmen darauf, die Bildschirmaktivität der Nutzer:innen zu intensivieren. Diese Algorithmen sind so programmiert, dass die Aufmerksamkeit gewonnen und gelenkt wird, um die Nutzer:innen zu binden, meist mittels starker Emotionen. Und diese starken Emotionen sind oft nichts anderes als Hass, Gier und Angst. In der aktuellen politischen Auseinandersetzung, die zu einem wesentlichen Anteil in den sozialen Medien geführt wird, wirkt sich dies polarisierend und spaltend aus und hat mithin äußerst negative Auswirkungen auf den gesellschaftlichen Zusammenhalt.

Mit der schnell voranschreitenden Entwicklung von künstlicher Intelligenz, die auch eine emotionale Sprache simulieren kann, werden immer mehr Menschen (Schein-)Beziehungen zu KI-Chatbots aufnehmen. Nicht nur geraten Menschen dadurch in eine Abhängigkeit von automatisierten Systemen. Sie verlernen darüber hinaus, mit echten Menschen zu interagieren. Und sie trainieren nicht mehr die Fähigkeit, mit der Reibung umzugehen, die Begegnungen und Auseinandersetzungen mit echten Menschen mit sich bringen können. Man begegnet nicht mehr dem Anderen.

Hybride Kultur

Räume anzubieten, die das soziale Miteinander fördern, wird immer wichtiger, weil der gesellschaftliche Zusammenhalt durch „unsoziale“ Medien eher untergraben als unterstützt wird. Dies betrifft alle Generationen – aber vielleicht besonders die digitalaffinen Jüngeren (die Hauptzielgruppe der Clubkultur).

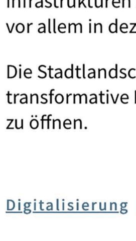
Die Stärkung des öffentlichen Raumes ist essenziell. Der hybride Raum ist heute ein zentraler Ort sozialer Interaktion. Darum ist es notwendig, inklusive hybride öffentliche Räume zu schaffen, in denen sich die Menschen nicht nur medial, sondern auch physisch begegnen können. Es geht darum, integrative soziokulturelle Interaktion in Räumen zu ermöglichen, die eine Verschmelzung des Digitalen und des Physischen erlauben. Wo Menschen feiern und spielerisch miteinander umgehen können. Wo sie Einfühlungsvermögen entwickeln und andersartige und andersdenkende Menschen auch intuitiv verstehen lernen können.

Hier kann das starke integrative Potenzial von Kultur nutzbar gemacht werden. Kultureinrichtungen sollten als Teil der Basisinfrastruktur verstanden und als zentrales öffentliches Gut gestärkt werden. Hybride Infrastrukturen können dabei helfen, Kultur im öffentlichen Raum der Stadtlandschaft zu verankern – auch und vor allem in dezentralen Orten und Räumen.

Die Stadtlandschaft zu entwickeln bedeutet daher auch, flexible Netzwerk-Infrastrukturen zu entwerfen und die transformative Kraft von Kultur einzusetzen, um Möglichkeitsräume zur Mitgestaltung unseres Zusammenlebens zu öffnen.

Digitalisierung Kultur Medien öffentlicher Raum

Zum Anfang der Seite



Elizabeth Sikiaridi und Frans Vogelaar

Prof. Elizabeth Sikiaridi und Prof. Frans Vogelaar sind die Gründer und Betreiber von Hybrid Space Lab. Hybrid Space widmet sich der Entwicklung zukunftsweisender Konzepte und der Förderung von Innovationen, die zu positiven Veränderungen in Gesellschaft und Umwelt beitragen. Hybrid Space Lab setzt auf innovative sehr qualitätsvolle Gestaltung mit einer starken kulturellen Komponente und entwickelt räumliche Interventionen, die Orte neu erschließen und interpretieren. /// Hybrid Space Lab ist eine interdisziplinärere Plattform, in der Architekten, Stadtplaner und Landschaftsarchitekten, Designer, Filmemacher, Künstler und Ingenieure zusammenarbeiten. Durch das Zusammenbringen von Fachwissen aus verschiedenen Arbeitsfeldern wird ein transdisziplinärer Gestaltungsansatz bevorzugt, wo Stadt, Natur und das Digitale zusammen gedacht und entwickelt werden.