

Digital*Salon#5: »Abbild und Erweiterung einer Stadt in digitale Räume«

Protokoll einer Online-Gesprächsrunde am 13. November 2020 von 10:30 bis 14 Uhr

Referent:innen

Markus Beckmann

Innovationsmanager der Hessische Zentrale für Datenverarbeitung (HZD)

Petra Gehring

Professorin für Philosophie TU Darmstadt, Vorsitzende Rätin für Informationsinfrastrukturen der GWK und Gründungsdirektorin des hessischen Zentrums verantwortungsbewusste Digitalisierung (ZEVEDI)

Maximilian Löwenstein

Schauspiel-Dramaturg am Staatstheater Darmstadt

Laura Pauli

Persönliche Referentin des Vorstands der Schader-Stiftung, wissenschaftliche Mitarbeiterin im Projekt „Systeminnovation für Nachhaltige Entwicklung (s:ne)“

Joachim Rix

stellv. Leiter der Abteilung Geoinformationsmanagement am Fraunhofer-Institut für grafische Datenverarbeitung IGD

Michael Schmidt

Leiter der Abteilung Zukunftskonzepte und Management-Unterstützung im Europäischen Kontrollzentrum bei der ESOC

Lukas Einsele

Kultur einer Digitalstadt

Kultur einer Digitalstadt e.V.

Lukas Einsele (KeD, Vorstand)

Albrecht Haag (KeD, Vorstand)

Friederike Bülig (KeD, Protokoll)

Dominik Schabel (KeD, Video-Dokumentation)

Verena Schneider (KeD, Graphic Recording)

Digital*Salon#5: »Abbild und Erweiterung einer Stadt in digitale Räume«

Die nachfolgende Textbeiträge basieren auf den Protokollen der Vorträgen der Referent:innen sowie der während der Veranstaltung durchgeführten Protokollierung.

Die Protokollvorlage wurde von Friederike Bülig erstellt und von den Referent:innen überarbeitet. Die hier publizierte Fassung ist mit allen Referent:innen und Gesprächsteilnehmern abgestimmt worden.

*Die Einführung zum Digital*salon wurde von Friederike Bülig und Lukas Einsele entwickelt.*

Die Projektseite zur Veranstaltung ist unter der folgenden Adresse im Web zu finden:

[Link Projektseite]

*Die vorliegende Text ist urheberrechtsgeschützt
unter der Creative Commons Lizenz CC BY-ND 4.0
Die Rechte liegen bei Kultur einer Digitalstadt e.V.*



Digital*Salon#5: »Abbild und Erweiterung einer Stadt in digitale Räume«

Was sind die multiperspektivischen Ideen in Bezug auf die Erweiterung einer Digitalstadt?
Wie kann eine Stadt in ihre digitalen Räume erweitert werden?

2017 hat Darmstadt den Bitkom-Wettbewerb „Digitale Stadt“ gewonnen. Durch die Implementierung digitaler Smart-City-Technologien baut sie mit ihren Partnern aus Wissenschaft, Politik und Wirtschaft seitdem ein urbanes digitales Ökosystem mit greifbarem Nutzen für die Bürger auf. Damit die Potenziale der Digitalisierung auch sinnvoll genutzt und der digitale Wandel in Darmstadt umsichtig gestaltet wird, unterstützen Expertengremien wie der Ethik- und Technologiebeirat.
digitalstadt-darmstadt.de/digitalstadt-darmstadt

Die Digitalstadt Darmstadt ist Vorreiter und Modellkommune dafür, wie mit neuen Technologien der Alltag in der Stadt erleichtert werden kann. Dabei bauen wir auf dem einzigartigen Charakter als Wissenschafts- und Kulturstadt auf, um Darmstadt heute und in Zukunft attraktiv und lebenswert zu gestalten.
<https://www.darmstadt.de/leben-in-darmstadt/>

Seit 2017 hat sich in Darmstadt vieles getan: digitales Antragsmanagement im Rathaus, virtuelle Ladenbesuche, optimierte Müllentsorgung, Echtzeitverkehrsführung. Während Corona wurde BigBlueButton zur stadtweiten Kommunikationsplattform für Schulen und Behörden weiterentwickelt. Die Innenstadt hat freies WLAN, es gibt ein 5G-Testfeld, Smart Parking... Über eine „Datenplattform“ sollen in Zukunft die unterschiedlichsten Anforderungen der Digitalstadt zentral betreut werden. Dies sind einige Beispiele der vielen Projekte, die die Digitalstadt Darmstadt GmbH in ihrem Portfolio entwickelt.

Die bemerkenswerte Vielfalt der Maßnahmen allein schon auf der Website der Digitalstadt macht deutlich, von wie vielen Seiten sich mit den Herausforderungen und Möglichkeiten der Digitalität auseinandergesetzt wird und wie viele Akteure daran beteiligt sind. Dies kann als gutes Zeugnis gelesen werden, wie vielschichtig und plural die Herausforderungen im Zuge der Digitalisierung einer Stadt angegangen werden. Man könnte dieser Vielfalt aber auch eine gewisse Beliebigkeit unterstellen: Viele Projekte und Maßnahmen werden von vielen Akteuren mit vielen Interessen an vielen Orten entwickelt, um dann im Anschluss im „Kesselchen“ des Stadtraums zu landen, in der Hoffnung, dass sie dort sinnvoll funktionieren.

Ein Gesamtkonzept der Digitalstadt als Fundament zu den beschriebenen Einzelmaßnahmen, wird aus den Beschreibungen nicht deutlich. Das „urbane digitale Ökosystem“ wird nicht verständlich, geschweige denn, von wem es in seiner grundsätzlichen Anlage konzipiert, geplant und betreut wird und wie es sich in die physische Stadtwelt – wenn man diese denn von der digitalen trennen will – integrieren lässt.

Die Idee, eine Stadt (wie z.B. Darmstadt) in digitale Bereiche abzubilden bzw. zu erweitern, beschäftigt nicht nur die Stadtverwaltung bzw. kommunale Einrichtungen, sondern auch Forschungsinstitute, universitäre Fachbereiche, Unternehmen, Kultureinrichtungen und last but not least viele der Bürger:innen einer Kommune.

Wie kann es gelingen, die Interessen und Maßnahmen dieser vielen Akteure sinnvoll planend und steuernd zu begleiten? Welche Rolle obliegt der Kommune? Welche Möglichkeiten zur gemeinschaftlichen Planung und Steuerung könnte es geben?

Um sich hierzu sinnvoll zu verständigen, ist es wichtig, sich mit der Frage nach der Gestalt auseinanderzusetzen. Denn neben dem lösungsorientierten Vorgehen bei der Digitalisierung (Wo gibt es Probleme und wie lassen sie sich lösen?), einem Vorgehen nach ökonomischen Kriterien (Was lässt sich damit verdienen/einsparen/mobilisieren?) oder einem Vorgehen, das sich im wesentlichen an den Möglichkeiten orientiert, was sich mit den neuen Daten und Strukturen alles so tun lässt, ist die Auseinandersetzung mit dem „Warum?“ solcher Möglichkeiten und Veränderungen und dem „Wie“ des konkreten Vorgehens von essentieller Bedeutung.

Wie also könnte man sich die Erweiterung einer Stadt in ihre digitalen Räume vorstellen? Eine solche Auseinandersetzung benötigt den Diskurs über „Bilder“, was eine Digitalstadt sein könnte, fordert Entwürfe für eine Zukunft der Stadt im Digitalen.

Für den Digital*Salon#5 waren Expert:innen aus Wissenschaft, Technologie, Philosophie und Theater eingeladen worden, über ihre verschiedenen Vorstellungen einer Digitalstadt miteinander ins Gespräch zu kommen. Hier ging es zentral um die Fragen, was eine Kommune in ihrer ganzen Vielfalt und Diversität ausmacht und wie eine übergeordnete Struktur digitaler und analoger Formen und Repräsentation aussehen könnte.

Der Digital*Salon#5 ist Auftakt eines langfristig angelegten Austauschs über die Möglichkeiten der Kultur- und Wissenschaftsstadt im und mit dem Digitalen. Im Zentrum des Austausches steht die Frage: Wie lässt sich Darmstadt als Ganzes, unter Mitwirkung seiner Bürger und auf Basis aller vorhandener (bzw. gewünschter) Informationen, Orte, Beziehungen, Strukturen, Themen etc. sinnvoll in virtuellen Formaten weiterdenken, entwickeln und abbilden?

Mit dem Projekt »Digitales Kataster der Kulturräume Darmstadts« wird der Verein 2021 ein eigenes Programm initiieren, das sich mit den Anforderungen, Eigenschaften und Potenzialen öffentlicher Kulturräume in Darmstadt beschäftigt und wie diese sich mit Hilfe digitaler Maßnahmen markieren und nutzbar machen bzw. erweitern lassen. Die kulturelle Nutzung und Perspektive stehen dabei ebenso im Vordergrund wie die individuelle Situation Darmstadts.

Im Vorfeld des Digital*Salons waren die Teilnehmer:innen eingeladen worden, Bild(er) beizutragen, die Grundlage einer freien Schilderung sind, was sie sich unter dem »Abbild und der Erweiterung einer Stadt in digitale Räume« vorstellen.

Das nachfolgende Protokoll stellt diese Inputs zusammen und listet weiterführende Fragen zum Thema auf.

Lukas Einsele

Mit meinem Input möchte ich darstellen, mit welcher Grundidee sich „Kultur einer Digitalstadt“ zur Thematik ‚Abbild und Erweiterung einer Stadt im digitalen Raum‘ beschäftigt.

Ausgangspunkt bildet hierzu meine Beobachtung, dass es eine Krise des Wissens gibt. Jeder Person steht jederzeit Wissen zur Verfügung und das in ungemeiner Breite. Wissen beinhaltet als wesentlichen Aspekt Geschichte, sozusagen eine Geschichte des Wissens. Heutzutage dringen Informationen auf uns zu, ohne dass wir genau wissen, woher diese kommen, was ihr Ursprung ist und worauf sie bauen. Das führt, aus meinem Verständnis heraus, zu der Lage, dass viele Prozesse der Digitalisierung geschichtslos sind: Digitalität findet statt aber ohne Historie.

Mit einem anschaulichen Beispiel aus der britischen Geschichte möchte ich versuchen, einen Blick in Vergangenes zu werfen, um Zusammenhänge von Entwicklungen zu verstehen, die uns in zukünftigen Prozessgestaltungen anregen können.

Es ist die Geschichte des ‚Great Stink‘ im Jahre 1858 in London und der damit verbundenen Errichtung einer Stadt unter der Stadt.

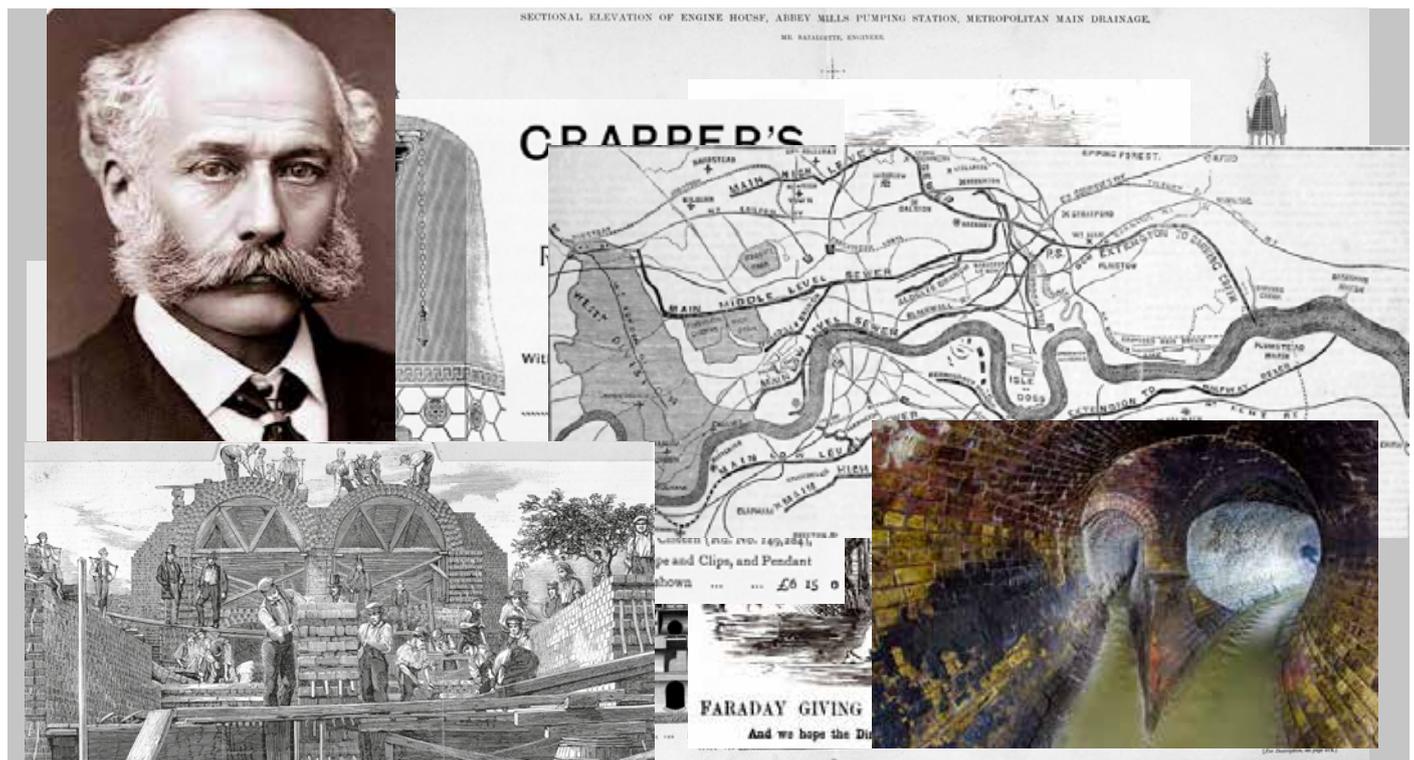
Ursache des Gestanks war die Etablierung der Toilette mit Wasserspülung, die zu einem enormen Anstieg des Abwassers führte, wodurch wiederum das Abwasser ungereinigt in die Themse floss. Daraufhin wurde der Ingenieur Sir Joseph Bazalgette beauftragt, das Abwassersystem neu zu organisieren und umzubauen. Parallel zur oberirdischen Stadt entwickelte sich nun unterirdisch eine Stadtvernetzung, die sich visuell unterschied, und sich vor allem an anderen Bedürfnissen und Möglichkeiten der Stadt orientierte.

Als sichtbare Folge und Symbol des ‚Great Stink‘ kann die Abbey Mills Pumping Station (1865) gelten. Das viktorianische Gebäude bietet den Eingang zu einem unterirdischen, hochkomplexen und modernen Konstrukt.

Mit der Neuorganisation des Abwassersystems fand ein Paradigmenwechsel statt, in dem durch hochkomplexe Planungen Bedürfnisse von Vielen (und nicht von Einzelpersonen) bewältigt wurden. Auch die darauffolgende Elektrifizierung ist solch ein Paradigmenwechsel: Entstand ein weiteres Netz oberhalb der Straßen mit eigener Logik. Die Frage ist für mich: Was bringt uns die Zukunft und was können wir aus vergangenen Prozessen ableiten?

Meine Behauptung ist: Es geht darum, gemeinschaftlich und ganzheitlich zu planen/zu gestalten und keine Einzelereignisse stattfinden zu lassen, wozu die Digitalisierung verleitet, da diese eine dezentrale und schneller umsetzbare Technologie ist.

Dennoch sollte man sich Gedanken machen, wie man Digitalisierung als Gesamtes begreift und gerade innerhalb einer Kommune, wie die Digitalstadt Darmstadt, mit der Gesamtidee und -planung verfährt.



Bilder im Uhrzeigersinn: 1. Sir Joseph William Bazalgette (1877), National Portrait Gallery; 2. Metropolitan Drainage (The Engineer 1858), theengineer.co.uk; 3. The main drainage of the Metropolis, Wellcome Collection; 4. River Fleet London, 2.bp.blogspot.com

Dr. Markus Beckmann

Ich bin konkret von der Fragestellung ausgegangen: Was stelle ich mir unter dem Abbild und der Erweiterung einer Stadt im digitalen Raum vor? Dazu habe ich mich zuerst mit der Frage beschäftigt, was einen Raum ausmacht und dann im weiteren Schritt, was eine Stadt ist.

Die Meisten denken bei Raum an Häuser und die Nutzung dieser Innenräume. Aber das Konzept von Raum ist vielfältig: So gibt es die ländlichen Räume, den Raum zum Atmen oder die unendlichen Weiten des Weltraums.

In der Mathematik wird ein Raum durch Dimensionen aufgespannt. Im Alltag sind dies zum Beispiel Breite, Tiefe und Höhe, was uns hilft, Vorstellungen von räumlichen Bedingungen zu entwickeln. Allerdings sind diese Dimensionen nicht immer ausreichend, etwa dann nicht, wenn ich in einer Bibliothek ein Buch suche, benötige ich andere Angaben: Gebäude, Raum, Regal.

Eine weitere Eigenschaft von Raum ist dessen Begrenzung, entweder durch Wände oder geografische Grenzen aber auch durch Abgrenzungen – was gehört dazu und was nicht. Die Dimensionen der Raumdefinition können sehr unterschiedlich sein, wie man an den wenigen Ausführungen erkennt.

Wenn man sich vorstellt, was eine Stadt ist, dann ist diese Frage abhängig vom geografischen Raum sowie davon, wer und was dazugehört. Auch hier können die Perspektiven unterschiedlich sein: So interessiert sich ein/e Verkehrsplaner:in für die Straßen und Wege, ein/e Architekt:in für die Gebäude und die Kunstliebhaber:innen für Skulpturen im öffentlichen Raum.

Besonders spannend wird es bei der Frage, welche Personen zu einer Stadt gehören, darunter Einwohner:innen, Pendler:innen, Schüler:innen, Tourist:innen etc. Auch hier ist die Antwort vielfältig, abhängig von der fragstellenden Person und ihren Interessen.

Wie bereits von Lukas Einsele betont, ist es wichtig, historische Zusammenhänge herzustellen: So wie der Mensch das Ergebnis seiner Lebensgeschichte ist, ist die Stadt ein Abbild ihrer Geschichte – so wie man im Allgemeinen sagt, dass gewisse Ereignisse das Stadtbild prägen.

Der Aspekt der Zeit im Zusammenhang mit Raum ist hoch komplex, vergleichbar mit der Zeitspanne zwischen dem Sehen der Sonne und dem Eintreffen des Sonnenlichts.

Die Antwort auf die Frage, was die Stadt ist, wird zu jeder Zeit anders ausfallen, auch abhängig von den Expert:innen und ihren Definitionen. Stadt ist mehr als ein geografischer Raum und die Modelle variieren mit den Dimensionen.

Wenn ich an den digitalen Raum denke, fallen mir in erster Linie Zahlen ein. Mit Nullen und Einsen kann man ganze Modelle bauen und die vielfältigen Dimensionen von einer Stadt gleichwertig behandeln und in neue Zusammenhänge setzen. Auch der Faktor Zeit spielt mit rein, da die Informationen mit Zeitstempeln versehen werden können und somit die Möglichkeit sich in der Zeit zu bewegen bzw. historische Entwicklungen und auch zukünftige Projektionen erlebbar werden.

Die Stadt erfährt insofern eine Erweiterung im digitalen Raum durch die zeitliche Dimension und Schnitte darin. Außerdem lassen sich Hypothesen überprüfen, im Sinne von was-wäre-wenn, die in der Realität nicht durchführbar sind.

Die Erweiterung in den digitalen Raum ermöglicht eine Betrachtung über Zeit, eine bessere Analyse des Ist-Zustands und diverse Perspektiven auf den geometrischen Raum.

Eine weitere Frage, die ich mir stelle, ist: Was macht die Realität einer Stadt aus, wenn ich diese als sozialen Raum betrachte?

Die Bedeutung von Orten kann variieren und auch soziale Medien können diese beeinflussen. Als Beispiel führe ich den „Broccoli Tree“ an, eine Weide in Schweden in Form eines Brokkoli. Über Instagram erfuhr der Baum bzw. der Ort eine hohe Popularität, was zu vielen Fotos und Events geführt hat, bis der Baum angesägt wurde.

Für mich führt das Phänomen zu der Frage: Werden Events in der realen Welt sogar inszeniert, um diese in ein digitales Format zu übertragen?

Oder anders: Wann wird das digitale Modell – einer Stadt etwa – zur Realität, die den Alltag verändern kann?



Standbild aus dem Video „Self Driving Car“ zum Projekt „System Aesthetics“ <https://www.field.io/project/system-aesthetics/>

Petra Gehring

Wie Herr Dr. Beckmann wende ich mich gegen das Bild der Stadt als etwas Physisches. Was wir „Stadt“ nennen, ist mehr als die Ansammlung von Gebäuden oder mehr als ein gebauter Ort. Städte sind Sedimentationen von Prozessen und allenfalls eine Art Krustenbildungen gebauter Art. Die Raummetapher – also: Stadtraum und entsprechend auch digitaler Stadtraum – kann hilfreich sein, ist aber andererseits eine ewige Quelle der Verwirrung, weil sie nicht ausreicht, um Stadt zu definieren. Wenn wir von Stadt als Räumliches reden wollen, dann ist jedenfalls der Plural ganz wichtig: In einer Stadt erleben wir Räume und Orte oder genau genommen eine Topologie von Orten. Orte sind Knoten von verschiedenen Wegen, Begegnungen, Kommunikation, Handlungsmöglichkeiten, Freiheiten und von Einladungen etwas zu tun. Städte sind also besser modal zu beschreiben als physikalisch. Sie bestehen aus Bezügen, in denen sich Dynamiken durch Zwänge und die Lockerung von Zwängen ergeben. Natürlich gibt es dennoch empirisch beschreibbare Felder – Herr Beckmann nannte es „Schnitte“. Man kann Schnitte legen, simulieren, modellieren, aber dies bleiben immer spezifische Hinsichten, analytische Zugänge. Das Faszinierende an Städten ist, dass sie sich einer Beschreibung stets zu entziehen vermögen. Insofern kann man sagen, Städte sind Welten. Sie prägen eine innere Unendlichkeit und Komplexität aus, die sich nicht erschöpft. Des Weiteren ist das Imaginäre, das überschießend Dynamische von Städten zentral. In der Stadtforschung wird dies gern anhand der Leitunterscheidung von Stadt vs. Nicht- Stadt, also z.B. „Dorf“, diskutiert. Städte kennzeichnet, dass sie überraschen. Sie sorgen dafür, dass Fremdheit passiert, dass man Fremdem ausgesetzt ist, und sie erlauben umgekehrt Anonymität: Ich darf anderen fremd bleiben. Das Fremdheitsversprechen als diese innere Unendlichkeit, ist das, was wir erwarten und worin sich Geschichten öffnen, auf die ich mich einlassen kann. Im Dorf hingegen ist weitgehend klar, was passiert. Es gibt natürlich auch Geschichten, aber diese variieren das Vertraute. Dörfer kultivieren diese innere Unendlichkeit nicht, was man daran merkt, wenn ein ortsfremder Gast auftaucht. Dieser wird sofort registriert und im Zweifel sofort durch Fragen eingeordnet: Wer bist du? Woher kommst du? Willst du bleiben oder nicht?.

Aus all dem folgt für mich, dass die Frage nach dem „Abbild“, auch dem digitalen Abbild einer Stadt eine schwere oder auch die falsche Frage ist. Abbilden kann man hier im Grunde nichts. Man kann natürlich diese schon angesprochenen analytischen Schnitte setzen, wenn man bestimmte Fragen hat und versucht Antworten modellhaft zu gewinnen, aber das ist ein planerischer, wissenschaftlicher Zugang. Den Kern dessen, was Städte ausmacht, kann man nicht irgendwie „doppeln“, das trifft nicht den Modus, den ich versucht habe zu umschreiben. Man kann allerdings eine Stadt, indem man sie als Stadt lebt und ihr Neues hinzufügt – und warum nicht auch virtuell? – erweitern. Deswegen scheint mir der Begriff Erweiterung passender und vielleicht kann man noch drastischer sagen: Städte lassen sich digital transformieren. Die Frage ist dabei: Wie gestaltet sich diese Transformation, wie vollzieht sich diese? Verwendet man man vorhandene, standardisierte Technologien, die stadtspezifisch sind, um einen bestimmten Impact zu erhalten, oder forciert man eher die Phantasie einer bestimmten Stadt, die Formensprache dieser Stadt, und entwickelt aus ihr heraus Technologien und im Sinne einer Stadt genau ihren spezifischen, virtuellen Footprint. Anders gesagt ist die Frage: Entwirft sich die Stadt in ihren virtuellen Möglichkeiten hinein, entfaltet sie sich als sie selbst weiter – transformiert sie sich als sie selbst ins Virtuelle hinein – oder ist die Richtung eher umgekehrt: Drücken sich bestimmte Standards auf die Stadt ab? Im zweiten Fall würde man die Digitalität eher für ein uniformes Gleichmachen von Städten nutzen. Tatsächlich existieren ja konkurrierende Fließrichtungen von Digitalität: Einerseits das Angleichende und andererseits das Individuelle. Wahrscheinlich passiert beides zugleich. Ich bin jedenfalls eher eine Parteigängerin dessen, was Städte als Eigenes auszeichnen kann und mich interessiert, wie sie sich im technologischen Umfeld aktiv ermächtigen können. Natürlich hat die Standardisierung auch gute Seiten. Etwa den schönen Effekt der Verknüpfung und Vernetzung von global vergleichbaren Aspekten oder von Momenten sofortiger Vertrautheit, die digital – abseits vom terrestrischen Raum – präsent gemacht werden können.



Bild: ESO / European Southern Observatory

Zur Veranschaulichung habe ich nach Bildern gesucht, die das Komplex im Wortsinne von „überkomplex“ zeigen – dieses Überraschende außerhalb des Beschreibbaren und den Reiz der fehlenden Orientierung im interessanten, einladenden Gewimmel. Da ist der Dschungel, die Bibliothek, als eine chaotische nicht architektonisch geordnete, oder auch eine Galaxis, als nicht eindeutigen Ort.



Bild: DAVID ILIFF. License: CC BY-SA 3.0

Maximilian Löwenstein

Ich kann mich in vielen Punkten meinem Vorredner und meiner Vorrednerin sehr gut anschließen.

Komplexität ist eine Thematik mit der man am Theater seit längerem aktiv umgeht.

Die Frage, die mich persönlich im Hinblick auf Digitalität umtreibt, ist die nach Emanzipation. Das ist der Aspekt, mit dem wir als Institution in der Stadtgesellschaft historisch seit den Zeiten der Aufklärung verortet sind: Über vielen Theaterhäusern steht nach Friedrich Schiller, dass die Würde des Menschen uns anvertraut ist. Diesem Anspruch versucht man, gerade als Dramaturg oder Dramaturgin, weiterhin gerecht zu werden. Und im Gegensatz zu bspw. männerdominierten Tech-Unternehmen, sehe ich einen möglichen Beitrag, den wir als Theaterinstitution leisten können, dass Fragen nach Komplexität, Intersektionalität und Demokratisierung in den Diskurs über Digitalisierung Einzug finden.

Es ist in diesem Zusammenhang wahrscheinlich nicht banal anzumerken, dass die Möglichkeiten über Komplexität zu reden, mit der Komplexität von Wahrnehmungen eng korreliert und die Frage danach wer wirkmächtig Wahrnehmung definiert relevant ist. Und ich würde provokativ als These in den Raum stellen wollen: Ein Abbild ist dann zum Scheitern verurteilt, wenn die, die darüber sprechen und damit auch als Gatekeeper:innen auftreten, dieses Abbild einer Stadt zu produzieren, sich einfach sehr, sehr ähnlich sind.

Dementsprechend ist unser Anspruch im Denken und Handeln, dass wir unser eigenes gatekeeping kritisch hinterfragen und ich denke, dass der digitale Raum bzw. der aktuelle stattfindende Diskurs zum Thema Digitalität in dieser Hinsicht auch Nachholbedarf zeigen. Die Digitalisierung ist anscheinend von einem Wahrheitsmodell bestimmt, das nicht hermeneutisch ist, sondern von einem naturwissenschaftlichen Wahrheitsbegriff der Eindeutigkeit dominiert wird.

Unser Nachdenken, innerhalb der Theaterinstitution, schlägt nun aktuell eine andere Richtung ein: Welche Potenziale von Freiheit und Komplexität sind in der Digitalität zu bergen? Wie kann man viele Stimmen zu Wort kommen lassen? Wie kann aktuell bestehende Exklusion abgebaut werden?

Natürlich wird der Raum definiert, wie Herr Beckmann bereits sagte. Wo die Grenze ist, hängt aber m. E. vor allem damit zusammen, wer die Grenzen setzt. Ich glaube, das Diskutieren der Grenzen und wer daran beteiligt ist, um Grenzen durchlässiger zu machen, ist ein entscheidender Punkt der Digitalität als Prozess. In diesem Zusammenhang ist für mich Stadt, der Ort wo entschieden wird, was jemand für das Gemeinwesen einbringt – was wird hinzugefügt – und weniger ein Ort historischer Identität, sondern ein Netz von Kommunikationsorten. In diesem Netz gilt es, Freiheiten zu ermöglichen, und nicht Beschränkungen aufzuerlegen, so dass nicht nur eine bestimmte Klasse sich dort abbildet und Zugang erhält. Diesen Angang empfinde ich der Diversität von Stadt als Phänomen angemessen. Er bedarf der kritischen und strukturierenden Reflexion, um dem Anspruch einer wirklichen Erweiterung der Stadt gerecht zu werden.

Laura Pauli

Meine Gedanken formulieren sich auf eine ganz praktische Weise und sind inspiriert von Philipp Schulz, Doktorand am Geographischen Institut der Universität Heidelberg und kooptiertes Mitglied der nächsten akademischen Generation im Kleinen Konvent der Schader Stiftung. Bereits zu Beginn der Pandemie verfasste er einen Artikel zum Thema „Nachbarschaften trotz(t) Krise“ und erläuterte dabei, auf welche Weise das Internet Nachbarschaften stützen oder ersetzen kann und inwiefern diese Veränderungen erstrebenswert sind.

Innerhalb der Nachbarschaft geht es nicht darum, sich nur um die eigenen Hinterlassenschaften zu kümmern sondern um den gemeinsamen Austausch und gegenseitige Unterstützung. Eine Stadt muss also nicht als anonymes Überkomplex angesehen werden, sie lässt sich aufdröseln in viele kleinere Stadtteile und Dorfgemeinden, die zu einem Großen zusammenkommen und ihre eigenen Dynamiken aufweisen. Am Beispiel von Darmstadt wären das zum Beispiel das Martinsviertel oder Bessungen.

Corona hat weitestgehend die Möglichkeit weggenommen, Kontakte innerhalb der Orte analog so zu pflegen, wie sie vorher bestanden haben. Wenn wir Digitalisierung vorrangig als eine weltumspannende Kommunikationstechnologie verstehen, dann fällt auf, dass diese im lokalen Raum übersehen wird und nicht so gut ankommt, wie sie es könnte. Wäre es nicht also eine Idee, die Verknüpfung zwischen Nachbarschaft und Digitalisierung herzustellen, bzw. weiter zu befördern? Jeder kennt Plattformen wie „nebenan.de“ oder andere lokale Tauschbörsen. Einige Bürger:innen sind darin sehr gut vernetzt, meist diejenigen die sowieso digital affin und bestens ausgestattet sind. Aber nicht alle sozialen Milieus können die Voraussetzungen erfüllen, um an der digitalen Vernetzung teilzuhaben. Weiterhin beschäftigt uns die Frage nach dem analogen Bezug: Was passiert mit den Räumen in der Stadt, die nicht genutzt werden können?

Im ersten Bildbeispiel sieht man das Stadtbild von Paris mit dem Eiffelturm, auf den eine Lupe zeigt, die einen geheimen Raum zum Vorschein treten lässt.

Im oberen Abschnitt des Turms verbirgt sich ein kleiner Raum, den die meisten wahrscheinlich gar nicht kennen, aber der da ist (zumindest nach der Logik des Bildes) und wahrscheinlich auch gar nicht so häufig genutzt wird.

Übertragen auf Darmstadt bedeutet das: Es gibt viele (halböffentliche) Räume in der Stadt wie Cafés, Gaststätten, Turngemeinden, Stiftungshäuser etc., die gerade in Lockdown-Zeiten wenig ausgelastet sind.

Hinter dem zweiten Bild steckt eine Geschichte: Man sieht ein älteres Ehepaar, das gerne tanzt. Während Corona ist es nicht möglich, sich in der Tanzgemeinde zu treffen und die Lehrstunden fallen aus. Das Ehepaar weiß nicht, wie es im eigenen Wohnzimmer tanzen soll auf Grund von Platzmangel. Und so kamen sie auf die Idee, sich in der Nachbarschaft umzuhören, wo es große Räume gibt, die gerade nicht genutzt werden. Sie landeten beim AGORA Wohnungsbau-genossenschaft eG, wohin das Ehepaar jetzt mit ihrem CD-Player geht, um den Gemeinschaftsraum zum Tanzen zu nutzen. *Aus rechtlichen Gründen muss auf die Abbildung verzichtet werden, die vorhergehende Beschreibung erscheint allerdings präzise genug.*

Das ist ein schönes Beispiel dafür, wie man vorhandene Ressourcen in einer Stadt nutzen kann und wie man vielleicht auch Vorhandenes für einen neuen Zweck nutzen kann. Vorausgesetzt man weiß um diese Räumlichkeiten und findet sie. Da könnte ich mir gut vorstellen, dass die Digitalisierung unterstützend wirkt. Wenn man es schafft, eine Plattform innerhalb der Nachbarschaften so aufzusetzen, dass man durch filterbare Variablen und gut sortierte Kategorien, effektiv seine Suchanfragen bedienen kann. Die Fragen sind dabei: Was suche ich, was brauche ich und wo sind diese geheimen Orte, die ich eventuell gegen eine Art von Gegenleistung nutzen kann.

Das ist ein anderer Aspekt von Nachbarschaftshilfe und sozialen Interagierens, diese neuen Tauschobjekte aktiv zu finden und zu nutzen und sich wieder ein Stück weit im analogen Raum zusammenzubringen.



Bild: <https://www.youtube.com/watch?v=QUyqLvtI3u0>

Joachim Rix

Als Informatiker komme ich nicht umhin, über das Digitale zu reden, gerade was das Abbild betrifft, weil es einer unserer Schwerpunkte am Institut ist. Es geht uns natürlich um die Verbindungsmöglichkeiten der Digitalisierung, sprich die Verbindung von Technik und Mensch. Mein Thema ist im Moment die Schaffung von Bürgerbeteiligung durch digitale Unterstützung.

Der Raum ist zunächst dreidimensional und um die Zeitachse, die auch abbildbar ist, und andere Dimensionen erweiterbar. Wie man das macht, sind die nächsten Schritte. Heutzutage spricht man in vielen Bereichen vom 'digitalen Zwilling'. Was ist das Abbild? Man will die Realität abbilden, das geht im Physikalischen schon einigermaßen, wie in meinem ersten Anschauungsbild zu sehen. Was man abbilden kann, um sozusagen die Stadt digital auf den Rechner nach Hause zu holen, dient zunächst der Orientierung oder sind Dienstleistungen. Was kann das Digitale mehr bieten, welche Möglichkeiten werden eröffnet? Im Normalfall hat man einen statischen Stadtplan und Fotos der Stadt, eine Erweiterung wäre, dass man sich auch interaktiv durch ein dreidimensionales Stadtmodell navigieren könnte. Das ist erstmal von einem Äußeren, Architektonischen her gedacht, aber man kann auch an dieser Stelle weiter denken. Heutzutage ist es möglich, bereits im Digitalen in Räume hineinzugehen. So gibt es die digitalen Museen, in denen man Kunst-/ Kulturobjekte betrachten kann, auch jene, die nicht im analogen ausgestellt werden und im Depot liegen. Auch diese kann man digital zugänglich machen, um ein größeres Spektrum anzubieten.

Das heißt, es geht darum zu definieren, was die Inhalte sind, die wiederum abhängig sind von den Menschen. Was ist das Wirken und der Nutzen, wie kann man damit umgehen? Wir reden in der digitalen Stadt sehr viel über Bürgerdienste. Das sind aus meiner Sicht die Anfänge.

Es wurde bereits angesprochen: Wie kann die Kommunikation zwischen den Bürger:innen verbessert werden in Bezug auf die Aspekte von, was lernt man und welche Informationen erhält man. An dieser Stelle benötigen wir Themen. Soviel zur Abbild-Thematik, die quasi einen Ist-Zustand wiedergibt.

Der zweite Punkt ist die Erweiterung. Mein Beispielbild ist Teil eines Projektes, das in London stattfand. In der digitalen Planung ist das Objekt eines neuen Museum zu sehen, um zu demonstrieren wie sich die Stadt architektonisch erweitert.

Im Projekt ging es auch darum, die Anwohner:innen von der Planung zu überzeugen. Die Akzeptanzfrage ist essentiell. Als der Museumsbau fertig gestellt war, haben wir die digitale Planung mit Stand von vor drei Jahren im neuen Museum präsentiert, um den Bürger:innen zu zeigen, dass es genau dasselbe ist. Viele Diskussionen um Stadterweiterung und Stadtplanung sind emotional gesteuert, weil sich viele die dreidimensionale Umsetzung nicht vorstellen können. So waren die Besucher:innen von unserem Modell in London sehr überrascht davon, dass das Gebäude genauso umgesetzt wurde wie auf der Planung und auch die Bäume genau gepflanzt wurden wie im Modell. Beim Thema Stadterweiterung stellt sich die Frage, wie kann man es den Menschen zugänglich machen, die sonst keinen Zugang zu diesen Informationen haben. In diesem Kontext ist es wichtig, den Menschen etwas an die Hand zu geben, durch das sie Erfahrungen sammeln können.

Das dritte Bild bezieht sich auf die kreative Gestaltung in diesen Prozessen. Es stammt aus dem Bundesprogramm „Kommunen innovativ“: Was können Kommunen tun, um ihre Bürger:innen in frühen Planungsphasen mit einzubeziehen. Zu sehen ist eine virtuelle Stadt, in der man Gebäude planen und einsetzen kann. Das kann man weiterführen, zum Beispiel Leute über spielerische Ansätze wie über Serious Games abzuholen. Das sind Ansätze, die momentan in Gang kommen und gut in Thematiken einführen oder sogar Lösungswege aufzeigen können.

Die Fragestellungen dabei sind: Wer ist zuständig, wer treibt das an und in welche Richtungen. Dabei kommen natürlich die verschiedensten Interessen zusammen.

Auch Aspekte der Sicherheit muss man hier berücksichtigen. Nutzungspotenziale im Digitalen gibt es heute schon, wie digitale Stadtführungen oder andere Informationsportale für verschiedene Nutzergruppen.

Auch Planungsaspekte wie urban gardening sind essentielle Themen in Großstädten. Hier gibt es bereits bestimmte Tools die diese Aktivitäten unterstützen.

Das Problem, das ich sehe, ist, wo bleiben die Bürger:innen: Wie motiviere ich sie und wie nehme ich sie im Prozess mit. Das ist eine essentielle Frage, die wir bei der Umsetzung bedenken müssen, um übergreifende Aspekte und verschiedene Perspektiven zugänglich zu machen.



Bilder: © Fraunhofer IGD

Michael Schmidt

Ich kann mich den Ausführungen von Herrn Dr. Rix nur anschließen. Ich habe die gleichen Gedanken und ähnliche Thematiken: Wie kann ich die Digitalisierung für die Stadt nutzen und wie kann ich den digitalen Raum nutzbar machen.

Das Einstiegsbild stammt aus unserem Zentrum der Erdbeobachtung, wo wir versuchen, die Erde digital darzustellen, so dass sie für die Bürger:innen greifbar wird. Das unterstützt den Aspekt von Herrn Dr. Rix, zu versuchen die Bürger:innen anzuregen. Man kann nicht nur digitale Programme für die alltägliche Nutzung anbieten, sondern muss auch eine Erlebniswelt schaffen. Das ist das, was wir machen: Die Erde als Globus darstellen, zum anfassen, um eigene Erfahrungen zu sammeln.

Das zweite Bild geht näher auf die Schaffung einer Erlebniswelt ein. Auf einem Digital- Event der Stadt Darmstadt wurde die Oper "Der Freischütz" von Carl Maria von Weber in den digitalen Raum versetzt. Das fand ich sehr faszinierend, da man die Klassik den Stadtbewohner:innen nahe bringt, in dem man neue Technologie nutzt, um in ein Erleben eintauchen zu können.

Von der Stadt können wir ein 3D-Modell schaffen, in dem Nutzinformationen wie über den Verkehr, Müllabfuhr oder Luftwerte übereinander gelagert werden, um diese den Nutzer:innen direkt zugänglich zu machen.

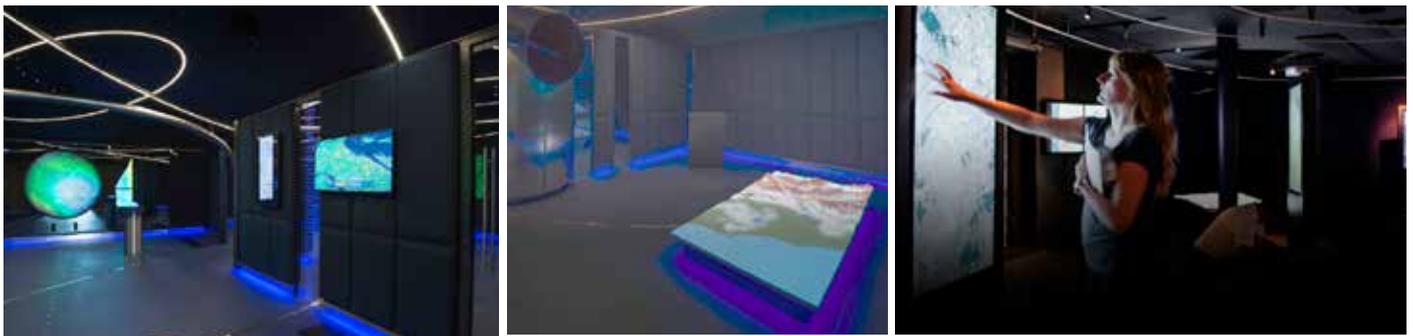
Mit diesem digitalen 3D-Modell kann man auch räumliche Komponente nutzen, d.h., man kann sehen, wann und wo Lichteinstrahlung fallen und wie sie sich innerhalb eines Tages verändern. Diese Informationen

kann man praktisch nutzen und bspw. im Winter Vereisungen auf Straßen für Auto- und Fahrradfahrer bereitstellen.

Wenn man von diesen rein praktischen Anwendungen sein Blick auf das künstlerische Potential einer digitalen Stadtabbildung lenkt, könnte man das 3D-Modell auch zu einer SimCity gestalten.

Als eine Stadt-Simulation, in der sich Bewegungsprofile abzeichnen und wie sich diese auf das Alltagsleben auswirkt. Wenn man das über einen längeren Zeitraum macht, erhält man ein aktives 3D-Modell einer Stadt und ihrer Entwicklung.

Dies erlaubt Stadtentwickler:innen ein anderes Bild auf die Stadt, und könnte neue Ansätze ermöglichen.



Ansichten der ESA-Ausstellung organisiert vom ESA-Zentrum „ESRIN“ in Frascati, Italien, genannt Ph- Eperience



Ansichten der ESA-Ausstellung organisiert vom ESA-Zentrum „ESRIN“ in Frascati, Italien, genannt Ph- Eperience



**Fragen aus dem Chatprotokoll des Digital*Salons
als Grundlage für weitere Diskussionen**

Was sind die spezifisch städtischen Qualitäten, die im Zusammenwirken mit einer nicht ortbaren Digitalität zu nennen sind?

Anders gefragt: Was sind die Alleinstellungsmerkmale der Kommune im globalen Kontext?

Wollen wir auch den künstlerischen Aspekt betrachten?

Wieso will man "an die Bürger:innen ran"?
Und: Wer ist "man"?

Gibt es eine Darmstädter Digitalität – oder würde man hier alles so machen wollen wie in Santander oder Tallinn außer, dass die Stadtbilder andere Straßen und Gebäude zeigen? Besteht die Gefahr, es so wie andere Digitalstädte zu machen?

Wann ist sie nur wieder das "Performing von Eliten"?

Wie kann sich eine Kommune gegen die Macht der Strukturen/ Akteure behaupten, die das Digitale dominieren?

Wer/was fehlt in den Stadt-Simulationen?

Die Frage „Warum digitalisieren wir?“ lässt sich oft beantworten mit „Weil wir es können“.
Spannender ist die Frage „Wozu digitalisieren wir?“
– Was ist der Zweck von Digitalisierung?

(Wie) Kann Digitalisierung dazu beitragen, das Fremde und Überraschende in den sozialen Raum zu bringen?
(Zugriff auf Ressourcen, Erweiterung der Nachbar:innen-schaft über den räumlichen Horizont hinaus)

Ist es nicht eine Illusion, dass die Digitaltechnik eine „leichte Technologie“ (nach Einsele) ist?

Sind virtuell und real wirklich Gegensätze? Hat nicht auch das Virtuelle (s)eine Realität?

Stichwort „Geheime Orte“: Muss man auch diese einer Nutzung zuführen?

Wer kann einen Überblick über schon bestehende digitale Apps und Netzwerke geben?

Wer kuratiert das Angebot und wer hat das Angebot ermöglicht?

Wie lässt sich die (nahezu) romantische Vorstellung einer Stadt erhalten und „verlustarm“ transformieren?

Ist Digitalität wirklich primär eine Darstellungs- und Simulationstechnologie - also primär ein Kommunikationsmittel?

Wie kann Digitalisierung für alle zugänglich gemacht werden und alle erreichen?

Wer bezahlt was? (Digitalisierung ist nämlich sehr teuer.)

**der Digital*Salon#5
»Abbild und Erweiterung einer Stadt in digitale Räume«**

wurde realisiert mit Unterstützung des
Hessischen Ministeriums für Wissenschaft und Kunst

ein Projekt von

Kultur einer Digitalstadt e.V.
Ludwig-EngelWeg 1
64287 Darmstadt
Web: kultur-digitalstadt.de
Mail: vorstand@kultur-digitalstadt.de