

ECCE – European Centre for Creative Economy

Als erste europäische Kulturhauptstadt hat die RUHR.2010 die verschiedenen Branchen der Kreativwirtschaft als treibende Kräfte gesellschaftlicher, kultureller und sozialer Veränderungen zu einem ihrer Hauptthemen gemacht – von Film über Games bis Musik, von Literatur über Design, den darstellenden Künsten bis zu den freien Kulturszenen. Sie stehen gleichberechtigt im Programm der RUHR.2010 neben der öffentlich finanzierten Kultur. Zum ersten Mal in der 25jährigen Geschichte der Kulturhauptstädte werden die selbstständigen Akteure und Urheber, die ihre Kulturproduktion am Markt refinanzieren (müssen), zu einer der Hauptstrategien einer Kulturhauptstadt: Kreativwirtschaft tritt neben klassische Maßnahmen wie Hafen- und Stadtteilsanierungen – wie in Liverpool oder Glasgow – oder auch Tourismusförderung und kulturelle Großevents. Diese Akteure werden im Jahr 2010 daher in einem neuen Licht als Modellbranche für den gesellschaftlichen und städtischen Wandel wahrgenommen.

Die Branchen der Kreativwirtschaft sind zweifelsohne höchst verschieden. Sie teilen jedoch den Ansatz, dass sie durch ihre Identität Ideen, Kreativität und immaterielle Kulturgüter zu Produkten und Wirtschaftswerten transformieren. In Deutschland sind hier mehr als eine Million Menschen erwerbstätig; sie produzieren zusammen mehr 130 Mrd. EUR Jahresumsatz. Die Kreativwirtschaft ist damit eine zentrale Wirtschaftsbranche der entstehenden Wissensgesellschaft, doch nicht nur: Ihre Akteure sind Impulsgeber und Vorreiter, die Stadterneuerungen einleiten, soziale Integration fördern, Integrationsprozesse unterstützen. Kreativwirtschaft ist damit in den letzten Jahren ein neuer unverzichtbarer Partner für Politik und Wirtschaft in der Zukunftsgestaltung geworden, der neue Brücken zwischen Politik, Gesellschaft und Ökonomie schlägt. So hat beispielsweise 2008 die Bundesregierung eine Initiative der Kultur- und Kreativwirtschaft gegründet. 2009 wurde in Deutschland der erste Staatssekretär berufen, der explizit für Kreativwirtschaft zuständig ist – im Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie.

Mit dem Fokus auf die Kreativwirtschaft hat die RUHR.2010 die Metropole Ruhr daher in der deutschen und europäischen Politik, aber auch im europäischen Markt der Kultur- und Kreativwirtschaft platziert. So wird das 2008 begonnene Projekt Kreativ.Quartiere, das u.a. die Nutzung von Leerständen durch Kreative beinhaltet, im Deutschen Pavillon auf der Weltausstellung 2010 ExpoShanghai zu sehen sein. Dies zeigt, dass die Kreativ.Quartiere schon jetzt ein Modell für den Erneuerungsimpuls, den die RUHR.2010 erzeugt hat, sind: Der Verbleib und der Zuzug von Kreativen, Künstlern und Akteuren aus der Kreativwirtschaft sind nachhaltige Treiber und Wegbereiter für den Prozess der Erneuerung und die Zukunftsfähigkeit der Metropole Ruhr. Bereits seit 2009 haben sich erste Kreative zum Einzug in Gebäude in Essen, Oberhausen, Bochum und Dortmund entschieden.

Bemerkenswert ist, dass diese Prozesse in ganz Europa immer stärker zum zentralen Bestandteil innovativer urbaner Planungskonzepte werden. Somit ist die integrative Stadtentwicklungspolitik der Kreativ.Quartiere beispielhaft und Modell für Europa: Hier werden Akteure mit oftmals heterogenen Interessen – von der Off-Kultur bis zur Hochkultur, vom privaten Investor bis zur öffentlichen Hand – inhaltlich und konzeptionell zusammengeführt. Durch diesen gezielten Moderationsprozess entstehen neue Nutzungs- und kulturelle Identifikationsmöglichkeiten in Städten, urbane Freiräume für Kreative und Künstler.

Um diese exemplarischen Projekte auch über das Jahr 2010 hinaus weiter zu führen und deren Nachhaltigkeit zu sichern, hat die Ruhr.2010 das european centre for creative economy (ecce) gegründet, das als zentraler Bestandteil des Konzeptes des Dortmunder U's seine Arbeit von dort aus aufnehmen wird. ecce stellt somit Kreativität in das Zentrum seiner Aktivitäten – Kreativität als Motor der neuentstehenden Wissensgesellschaft. Aber damit nicht genug: ecce fokussiert auf die inhaltlich-kulturellen wie ökonomischen Potenziale Europas mit einem Kreativwirtschaftsumsatz in Höhe von 654 Mrd. EUR (2004) und macht diese nutzbar für die nachhaltigen Entwicklungsprozesse in der Metropole Ruhr und in NRW.

Maßnahmen von ecce – wie z.B. das 2010LAB.tv, die Musikförderung oder die Branchen-Kommissionen – sind dabei dem Ansatz verpflichtet, der schon die Kreativ.Quartiere zum Erfolg geführt hat: Integrative Konzepte zu entwickeln, zunächst Bottom Up die Anliegen der Akteure zu eruieren und dann zu unterstützen. Prozessförderung und Strukturaufbau stehen am Anfang einer Gesamtstrategie, welche die Realisierung einzelner Projekte umfasst und die auf den Aufbau neuer Strukturen und größerer Zukunftschancen hinwirkt. Beispiele hierfür sind die Ansiedlung von BYTE.FM oder auch die Gründung der auf drei Jahre finanzierten Games Development Initiative Ruhr (GDI RUHR) als Nachfolger der ehrenamtlichen Games Commission.

ecce stellt die lokalen und regionalen Aktivitäten der Kulturhauptstadt in einen logischen Zusammenhang mit der weiteren europäischen Entwicklung und Integration und treibt dabei sowohl ökonomisch als auch inhaltlich-kulturell die europäische Debatte um die Kultur- und Kreativwirtschaft an. ecce wird dadurch die Diskussion zur strukturellen Förderung der Kreativwirtschaft auf europäischer Ebene mitführen. Das mehrsprachige 2010LAB.TV mit seinen jetzt schon 6 Auslandskorrespondenten, aber auch der 2008 bereits ins Leben gerufene European Cultural and Creative Industries Summit in Brüssel sind eigens dafür geschaffene neue Plattformen. So werden die Metropole Ruhr und Nordrhein-Westfalen als zentrale Standorte der Kultur- und Kreativwirtschaft in Europa positioniert.

Weblinks:

kreativwirtschaft-dortmund.de

ruhr2010.dortmund.de

u.dortmund.de