

FORUM
EUROPE
RUHR

#FER17

KULTUR
360°
CULTURE
360°

DOKUMENTATION | DOCUMENTATION

2017

INHALT

CONTENT

EINFÜHRUNG
INTRODUCTION
14

BEGRÜßUNG
WELCOME SPEECH
10

**VORWORTE
UND AUSWERTUNG**
PREFACES AND EVALUATION
2

**STRATEGIEN I:
NEUE RÄUME FÜR
KUNST UND KULTUR**
STRATEGIES I:
NEW SPACES FOR
ARTS AND CULTURE
18

**INTERNATIONALE
FÖRDERLANDSCHAFTEN –
PROGRAMME FÜR
PROSPERITÄT**
INTERNATIONAL
FUNDING LANDSCAPES –
PROGRAMMES FOR
PROSPERITY
24

**DIESSEITS VON GELD
UND GEIST oder WIE UND
WOZU BEWIRTSCHAFTET
MAN KULTUR?**
THE HERE AND NOW OF
MONEY AND SPIRIT or HOW
AND WHY DO WE
MANAGE CULTURE?
28

**INDIVIDUELLE FÖRDE-
RUNG VON KÜNSTLER-
INNEN, KÜNSTLERN UND
KREATIVEN (IKF) –
EIN MODELL FÜR EUROPA**
INDIVIDUAL SUPPORT FOR
ARTISTS AND CREATIVE
MINDS (IKF) – A MODEL FOR
EUROPE
32

VIRTUELLE KUNST
VIRTUAL ART
36

**INTERAKTIVE FORMATE
UND NETZWERKEN**
INTERACTIVE FORMATS
AND NETWORKING
48

**NEUE ÖKONOMIEN –
KREATIVWIRTSCHAFT**
NEW ECONOMIES –
CREATIVE INDUSTRIES
44

**STRATEGIEN II:
NEUE ALLIANZEN FÜR
KUNST UND KULTUR**
STRATEGIES II: NEW ALLIAN-
CES FOR ARTS AND CULTURE
40

KULTUR 360°

Kunst, Kultur und Kreativität sind mehr denn je wichtige Impulsgeber für eine sich verändernde Gesellschaft. Sie gehen vermehrt über ihren Bedeutungsradius hinaus und berühren dabei Politik, Wirtschaft und Technologie.

Es wird deutlich, dass wir eine beschleunigte Ausweitung der Kunstzone erleben, mit allen strittigen und erregten Auseinandersetzungen, die aber wichtig sind, wenn es um Kunst und Kultur und ihre tatsächliche oder vermeintliche neue gesellschaftliche Rolle geht.

„Es ist, als gerate der Gesellschaftsvertrag, der die Kunst vom Lebenschied und ihr im Gegenzug Autonomie gewährte, ins Wanken“, stellte die FAZ in diesem Zusammenhang bemerkenswert fest. Hinzu kommt, dass die Digitalisierung die Gestaltungsmöglichkeiten von Kunst und Kultur potenziert.

Entstehen hier Umrissse eines neuen Kunstbegriffs?

Tradierte Konzepte der Kultur, der Politik und der Wirtschaft geraten in Bewegung. Kunst und Kultur lösen gesellschaftliche Debatten aus. Was heißt das nicht nur für Kulturpolitik heute? Wie konzipiert man gegenwartsgerechte Förderprogramme?

Ist es an der Zeit, einem erweiterten Kunst- und Kulturbegriff, wie dieser zunehmend auch von den Künstlerinnen und Künstlern selbst gefordert wird, nachzugehen – nicht bloß interdisziplinär und crossmedial, sondern durchweg crosssektoral?

Diese Fragen standen im Fokus des diesjährigen Forum und wurden von 254 TeilnehmerInnen aus 18 Nationen diskutiert.

Die Impulsvorträge und Gespräche haben verdeutlicht, dass die interdisziplinäre Beschäftigung mit Kunst und Kultur zunimmt und auch weiter zunehmen wird. Eine Entwicklung, die auch von der Politik erkannt und gefördert wird. Dies bestätigte auch NRW-Kulturministerin Isabel Pfeiffer-Poensgen in ihrer Rede: Der Erfolg der Kulturwirtschaft beruhe ganz wesentlich auf der Kreativität der rund 50.000 Kunstschaffenden und auf der Vielfalt und hohen Qualität der Kunstszene in Nordrhein-Westfalen. Dr. Christian Ehler, Mitglied des Europäischen Parlaments, sieht in der Kultur und den kulturellen Werten ein hohes wirtschaftliches Potenzial für den gesamten europäischen Raum. Er plädierte dafür, dass Kultur- und Kreativwirtschaft endlich als bedeutende Pfeiler der europäischen Wirtschaft zu behandeln seien und stellte fest, dass man hier über nichts Geringeres als über die Identität der Europäischen Union rede.

Die kulturellen und künstlerischen Rahmenbedingungen erweitern sich zudem durch die neuen digitalen Möglichkeiten. Die Digitalisierung von kulturellen und kreativen Inhalten und das Schaffen von virtuellen Welten eröffnen sowohl neue Vermittlungsformen als auch Erfahrungsräume. Dieser Verbindung von digitalen und kulturellen Systemen attestierte Georgia Abeltino, Direktorin Public Policy, Google Cultural Institute, in ihrem Vortrag ein enormes Synergiepotenzial. Gleichzeitig wurde auch die Forderung nach der Demokratisierung der Technik erhoben. Wer bestimmt welche Inhalte wie zugänglich gemacht werden? Wer hat Zugriff auf die Technologien? Mona el Gammal, Regisseurin / Szenografin, forderte in diesem Zusammenhang eine aktive Debatte sowie das Reflektieren und Hinterfragen der neuen digitalen Chancen und Risiken. Sie sehe zudem die Gefahr, dass die Kunst und Kultur hier instrumentalisiert werde. Erst in ihrer Freiheit, so betonte el Gammal, liege das gesellschaftliche Potenzial.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß bei der Lektüre dieser Zusammenfassung und freue mich, wenn Sie auch weiterhin mit uns im Dialog bleiben.



Prof. Dieter Gorny

CULTURE 360°

For a changing society, art, culture and creativity are more important driving forces than ever. They are increasingly expanding beyond their traditional bounds and into the spheres of politics, business and technology.

It is becoming clear that we are experiencing an accelerated expansion of the realm of art. It has brought with it plenty of heated controversies and disputes, but these are important when it comes to art and culture and their actual or supposed new role in society.

As the Frankfurter Allgemeine Zeitung notably remarked, "the social contract that divided art from life in exchange for autonomy appears to be unravelling". In addition, digitalisation is enhancing the creative possibilities of art and culture.

Are the outlines of a new concept of art emerging?

Traditional ideas about culture, politics and the economy are in flux. Art and culture are triggering debates across society. What does it mean – and not just for modern cultural policy? How can we design funding programmes that meet today's requirements? Is it time to expand our understanding of art and culture, as artists themselves are increasingly calling for, and develop a concept that does not just cut across disciplines and media, but across sectors too?

These questions were the focus of this year's Forum, where they were discussed by 254 attendees from 18 nations.

The impulses and discussions revealed a rise in interdisciplinary engagement with art and culture – a trend that is set to continue. It is a development that is also being recognised and supported by policymakers, as demonstrated by the speech given by Isabel Pfeiffer-Poensgen, Minister of Culture and Science of the State of North Rhine-Westphalia. She described how the cultural industry crucially depend for their success on the creativity of the 50,000 or so artists working in North Rhine-Westphalia, as well as on the diversity and high qualities of the state's art scene. Dr Christian Ehler, MEP, European Parliament, believes that culture and cultural values offer a great deal of economic potential for the entire European region. He called for finally starting to treat the Cultural and Creative Industries as a key pillar of the European economy, and pointed out that what is at stake here is nothing less than the identity of the European Union.

Cultural and artistic framework conditions are also being expanded by new digital possibilities. The digitalisation of cultural and creative content and the creation of virtual worlds are opening up both new forms of communication and realms of experience. In her talk, Georgia Abeltino, Director of Puplic Policy, Google Cultural Institute, discussed

the enormous potential for synergy opened up by this combination of digital and cultural systems. There were also calls for greater democratisation of technology: Who decides which content is made accessible? Who has access to the technology? Mona el Gammal, Director / Scenographer, encouraged active debate on this topic, and urged people to think critically about the new risks and opportunities that come with digitalisation. In her view, there is also a risk of instrumentalising art and culture; however, their social potential can only be unlocked if they are given the freedom to flourish without restriction.

I hope you enjoy reading this summary and I look forward to continuing our dialogue together.



Prof Dieter Gorny



PHOTO: SEBASTIAN BECKER/ECE

LIEBE LESERINNEN UND LESER,

Kunst und Kultur haben einen Eigenwert und sind keiner Nutzenanwendung verpflichtet. Dies ist Leitgedanke auch für die Kulturförderung des Landes Nordrhein-Westfalen. Gleichzeitig ist es ein kulturpolitisches Ziel, dass Kunst und Kultur sichtbar sind und auf andere Lebensbereiche ausstrahlen. Dabei können Kunst und Kultur auch zu einem Wirtschaftsfaktor werden.

Die Kultur- und Kreativwirtschaft leistet sogar einen sehr wichtigen Beitrag zu Wachstum, Beschäftigung und Innovation. Sie ist Vorreiter bei der Digitalisierung. Sie baut Brücken zwischen Gesellschaften und fungiert als Botschafter europäischer Werte. Sie stärkt Identitäten und sozialen Zusammenhalt. Genau um diese „360-Grad-Sicht“ auf die Kultur- und Kreativwirtschaft ging es auf dem Forum Europe Ruhr. Über 250 Teilnehmerinnen und Teilnehmer aus Kultur, Politik, Wirtschaft und Wissenschaft

aus 18 Ländern diskutierten intensiv über die Potenziale der Kultur in verschiedenen Bereichen.

Was Kultur bewirken kann, lässt sich in unserer Region besonders gut beobachten. Gerade hier im Ruhrgebiet leisten Kunst und Kultur einen enormen Beitrag zum Strukturwandel. Die Kulturhauptstadt RUHR.2010 hat für Kunst und Kultur neue Entfaltungsmöglichkeiten geschaffen und dadurch auch den Tourismus, die Stadtentwicklung und vor allem die Kooperation der Museen, Theater und Kunstvereine vorangebracht.

Der Erfolg der Kultur- und Kreativwirtschaft beruht ganz wesentlich auf der Kreativität der rund 50.000 Kunstschaffenden und auf der Vielfalt und hohen Qualität der Kunstszene im Land. Auch vor diesem Hintergrund erprobt die Landesregierung im Ruhrgebiet ein Förderprogramm, das gezielt die Lebens- und Arbeitssituation

dieser Kreativen verbessern soll – die sogenannte „Individuelle Förderung von Künstlerinnen, Künstlern und Kreativen“.

Ich danke der ecce GmbH für ihr großes Engagement und die spannende Konferenz. Ihnen allen wünsche ich eine anregende Lektüre.

J. Giffert-Poensgen

Isabel Pfeiffer-Poensgen

DEAR READERS,

Art and culture are intrinsically valuable, and do not need to have any practical application. That is also a key principle for cultural funding in the state of North Rhine-Westphalia. But at the same time, one of our cultural policy aims is to raise the profile of art and culture and to allow them to influence other spheres. Doing so can turn art and culture into an economic factor, too.

The Cultural and Creative Industries do actually make a significant contribution to growth, employment and innovation. They are trailblazers of digitalisation. They build bridges between societies and serve as ambassadors for European values. They bolster identities and social cohesion. And this "360° perspective" on the Cultural and Creative Industries was precisely what this year's Forum Europe Ruhr was all about. The Forum was attended by over 250 participants from 18 countries who work in culture, politics, business or re-

search. At the Forum, they engaged in intense discussion about the potential of culture in various areas.

Our region offers an exceptional showcase for the impact that culture can have. Especially here in the Ruhr region, art and culture are playing a huge part in structural transformation. The European Capital of Culture RUHR.2010 opened up new possibilities for art and culture to flourish, which in turn gave a boost to tourism, urban development and collaboration with and between museums, theatres and art associations.

The Creative and Cultural Industries crucially depend for their success on the creativity of the 50,000 or so artists working in North Rhine-Westphalia, as well as on the diversity and high quality of the state's arts scene. Against this backdrop, the state government is piloting a funding programme (Individual Support for Artists and Creative Minds)

in the Ruhr region that provides targeted, individual support to artists and creative professionals.

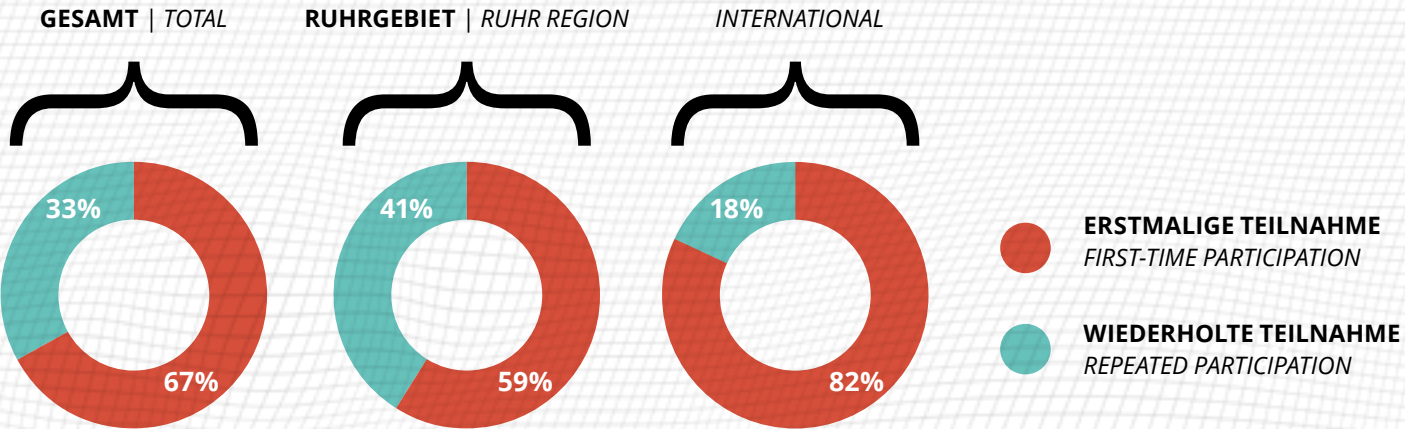
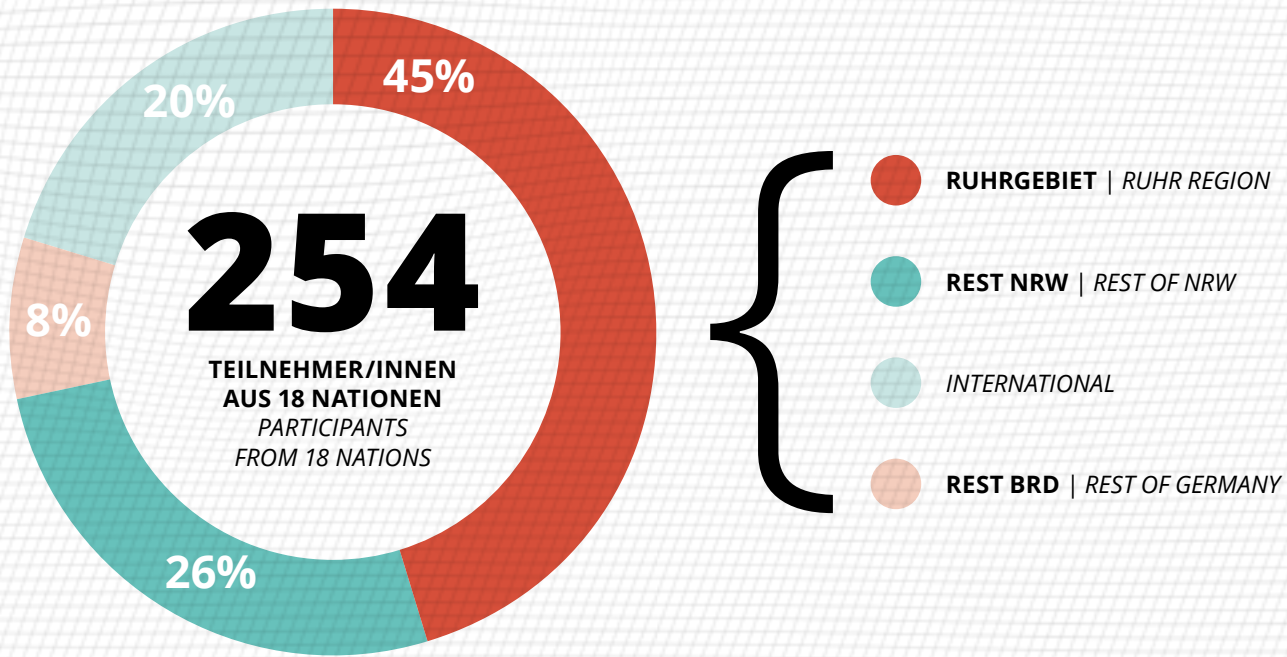
I would like to thank ecce GmbH for all their dedicated work and for the fascinating conference. And I hope you all enjoy some stimulating reading!

J. Giffert-Poensgen

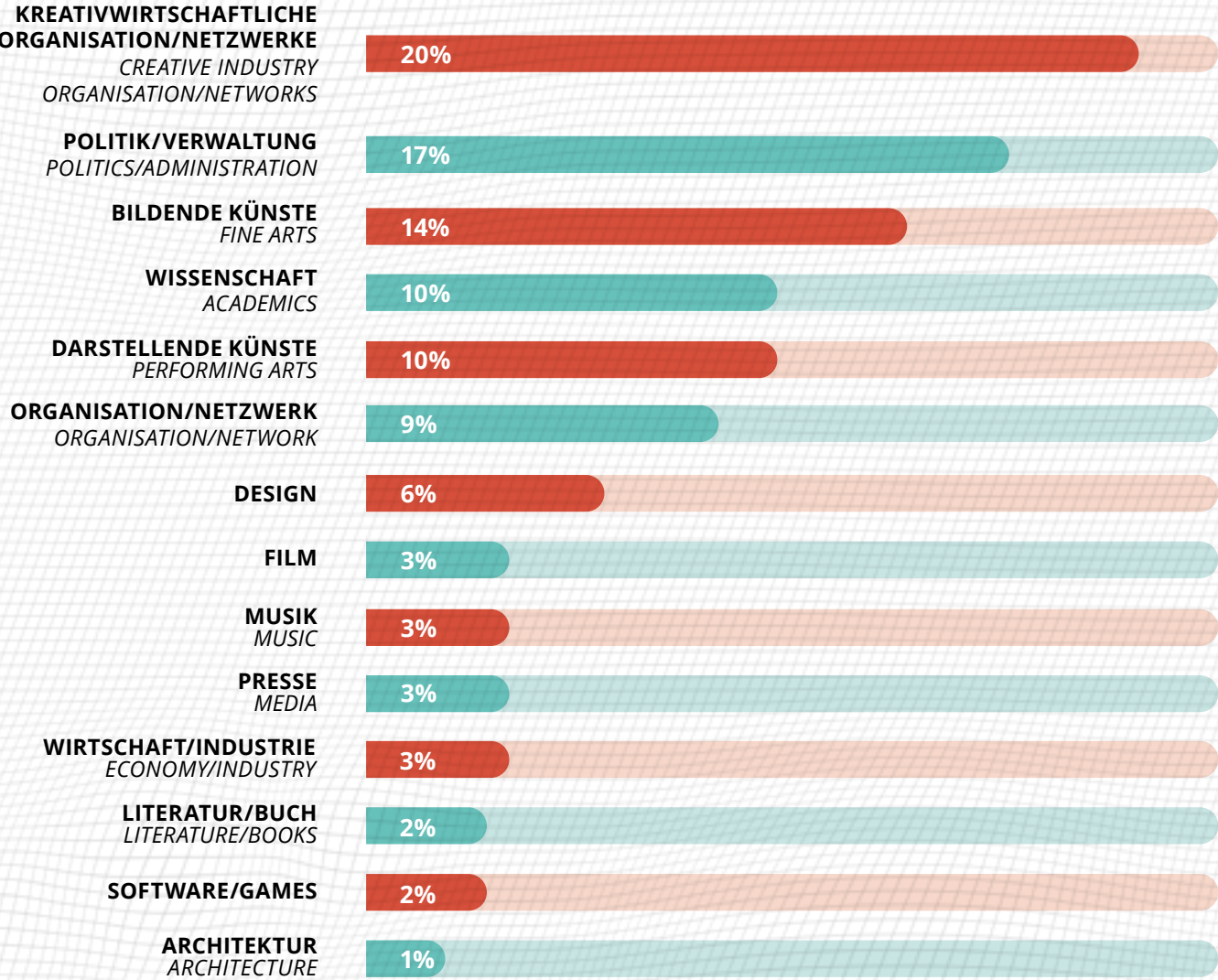
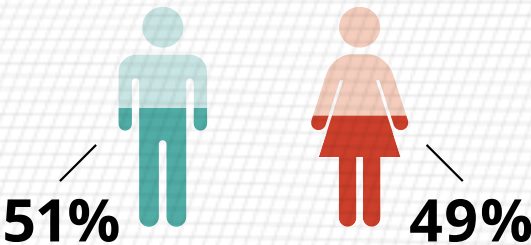
Isabel Pfeiffer-Poensgen



AUSWERTUNG EVALUATION



VERTEILUNG NACH SEKTOREN DISTRIBUTION BY SECTORS



AUSWERTUNG

EVALUATION

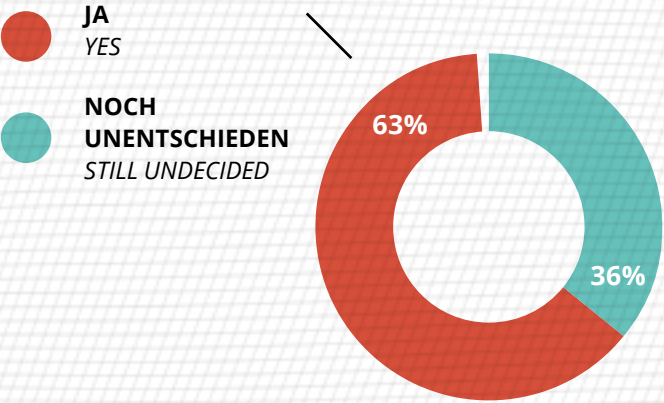
WIE WICHTIG IST DAS DIESJÄHRIGE
THEMA FÜR SIE PERSÖNLICH?
*FOR YOU PERSONALLY, HOW IMPORTANT
IS THIS YEAR'S TOPIC?*



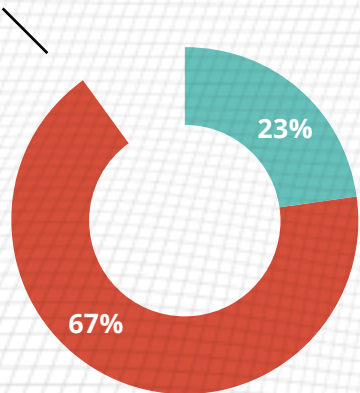
WIE ZUFRIEDEN WAREN SIE MIT DEM
DIESJÄHRIGEN THEMA?
*HAVE YOU BEEN SATISFIED WITH THIS
YEAR'S TOPIC?*



WÜRDEN SIE AUCH IM NÄCHSTEN JAHR
WIEDER AM FORUM EUROPE RUHR
TEILNEHMEN?
*WOULD YOU PARTICIPATE AGAIN IN
NEXT YEAR'S FORUM EUROPE RUHR?*



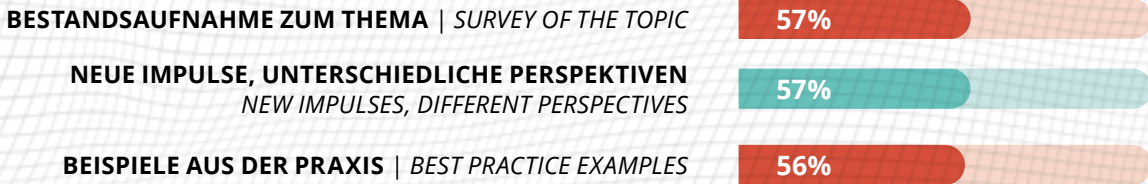
WÜRDEN SIE DAS FORUM EUROPE RUHR
IHREM PERSÖNLICHEN UND/ODER
GESCHÄFTLICHEN UMFELD WEITER-
EMPFEHLEN?
*WOULD YOU RECOMMEND THE FORUM
EUROPE RUHR IN YOUR PERSONAL AND/OR
BUSINESS ENVIRONMENT?*



WIE ZUFRIEDEN WAREN SIE MIT DEM FORUM EUROPE RUHR 2017?
HAVE YOU BEEN SATISFIED WITH THE FORUM EUROPE RUHR 2017?



WIE ZUFRIEDEN WAREN SIE MIT DEN FOLGENDEN ASPEKTEN DER
AUSEINANDERSETZUNG MIT DEM THEMA?
HAVE YOU BEEN SATISFIED WITH THE FOLLOWING ASPECTS OF THE TOPIC?



BEGRÜßUNG

WELCOME SPEECH



THOMAS KUFEN
LORD MAYOR, CITY OF ESSEN
PHOTO: RALF SCHULTHEISS

„In Essen trägt die Idee eines gemeinsamen Europas viele Blüten.“



“In Essen, the idea of a common Europe is widespread.”

„Laut Umfragen schätzen die Europäerinnen und Europäer an der EU am meisten: in Frieden leben zu können und eine Arbeit zu finden. Das klingt im ersten Moment vielleicht naiv, ist aber keine Selbstverständlichkeit – wie uns die Weltnachrichten zeigen. Frieden und Wohlstand sind die Früchte guten Wirtschaftens.“

“According to surveys, Europeans value the most about the EU that: One is able to live in peace and to find a job. That may sound naive at first, but it is not self-evident – as the world news keep showing us. Peace and prosperity are the benefits of managing economic activities well.”





„In Essen wissen wir um die Bedeutung von Kulturpolitik als Wirtschaftspolitik. Wir gehen beispielsweise mit dem „Red Dot Design“-Label eine Symbiose zwischen nachhaltigem Wirtschaften und Design-Kunst ein.“

“Here in Essen, we know about the importance of cultural policy as economic policy. For example, we enter into a symbiosis between sustainable economic activities and design art with the ‘Red Dot Design’ label.”

„Für uns ist Europa deshalb auch eine starke Wirtschaftsunion. Die kulturelle und künstlerische Vielfalt innerhalb der EU ist das Grubengold der europäischen Kreativwirtschaft.“

“Therefore, Europe is a strong economic union for us. The cultural and artistic diversity within the EU is the pit gold of the European creative industries.”

„Für uns Essenerinnen und Essener ist Europa zweifellos eine hoffnungsvolle und mutige Idee. Mehr als das. Europa ist unsere Wirklichkeit.“

“For us in Essen, Europe is undoubtedly a hopeful and courageous idea. More than that, Europe is our reality.”

„SCHAUEN SIE SICH IN ESSEN UM. SO VIEL KUNST UND KULTUR, WIRTSCHAFTSKRAFT UND NACHHALTIGE ENTWICKLUNG ERLEBEN SIE NICHT ALLE TAGE.“

“TAKE A LOOK AROUND IN ESSEN. YOU DO NOT OFTEN SEE SUCH AN AMOUNT OF ART AND CULTURE, ECONOMIC POWER AND SUSTAINABLE DEVELOPMENT.”



EINFÜHRUNG INTRODUCTION



PROF. DIETER GORNY
DIRECTOR,
ECCE – EUROPEAN CENTRE
FOR CREATIVE ECONOMY
PHOTO: BVMI/MARKUS NASS



„Erinnern wir uns: Mit dem Humanismus verschmolzen Ästhetik, Wissen und Ethik zu einem neuen Ideal. Heute weitet sich, wie gerade beschrieben, die Bedeutung der Kunst und Kultur auf Gesellschaft, Politik und nicht zuletzt auch auf die Wirtschaft aus.“

“To recap: With humanism, aesthetics, knowledge and ethics fused into a new ideal. Today, as I have just described, the significance of art and culture is expanding into the spheres of society, politics and, last but not least, business.”

„Derzeit erleben wir erneut eine intensiv diskutierte Entgrenzung der Kunst – eine Ausweitung der Kunstzone. Wer den ästhetischen Schock und die Faszination der Zeitgenossen eines Michelangelos nachempfinden möchte, setze die Virtual-Reality-Brille auf.“

“We are currently once again witnessing an expansion of the boundaries of the realm of art, something that has been the subject of intense discussion. Anyone who wants to understand the aesthetic shock and fascination experienced by contemporaries of an artist like Michelangelo only need to put on a virtual reality headset.”



„Blicke ins Unendliche, immersive Welten – auch heute werden sinnliche Erfahrungen erlebbar, die bisher unzugänglich waren. Neuentwicklungen der Digitalisierung potenzieren die Gestaltungsmöglichkeiten von Kunst und Kultur: ein geradezu revolutionärer Blick über den Tellerrand (...).“

“Glimpses of infinity, immersive worlds – new sensory experiences that were previously not possible are opening up today as well. New digital developments are enhancing the creative possibilities of art and culture: a truly revolutionary new perspective (...).”

„Tradierte Konzepte der Kultur, der Politik und der Wirtschaft werden aufgewirbelt. Kunst und Kultur lösen gesellschaftliche Debatten aus und stehen in der Kritik. Was heißt dies nicht nur für Kulturpolitik heute?“

“Traditional ideas about culture, politics and business are in flux. Art and culture are causing debates across society. What does that mean not just for modern cultural policy?”



**„HEUTE WEITET SICH
DIE ZENTRIFUGALKRAFT
DER KUNST AUF WIRT-
SCHAFT, GESELLSCHAFT
UND POLITIK AUS.“**

**“TODAY, THE CENTRIFUGAL
FORCE OF ART IS EXPANDING
INTO BUSINESS, SOCIETY
AND POLITICS.”**

STRATEGIEN I: NEUE RÄUME FÜR KUNST UND KULTUR

STRATEGIES I: NEW SPACES FOR ARTS AND CULTURE

POLITIK

POLITICS



DR CHRISTIAN EHLER
MEP, COMMITTEE ON INDUSTRY,
RESEARCH AND ENERGY /
CO-CHAIR, INTERGROUP
"CREATIVE INDUSTRIES",
EUROPEAN PARLIAMENT
PHOTO: FRAU LAURENCE CHAPERON



BARBARA GESSLER
HEAD OF UNIT CREATIVE
EUROPE – CULTURE, DIRECTORATE
GENERAL FOR EDUCATION,
YOUTH, SPORT AND CULTURE,
EUROPEAN COMMISSION
PHOTO: PRIVATE



MICHELANGELO BUONARROTI
PAINTER / SCULPTOR /
ARCHITECT / WRITER
PAINTING: DANIELE DA VOLTERRA

KUNST

THE ARTS

Kultur ist Wirtschaft, und Kultur ist mehr als Wirtschaft: Künftige Strategien der Europäischen Union für Kultur sollen über Kulturförderung hinausgehen.

„Im Binnenmarkt kristallisiert sich immer stärker heraus, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft einer der am stärksten wachsenden Bereiche ist.“ Dr. Christian Ehler rechnet vor, dass zweieinhalb Mal so viele Menschen als in der Pharmaindustrie in der Kreativwirtschaft arbeiten. Über drei Mio. Unternehmen zählen europaweit dazu – viele kleine, umso mehr verwurzelt in ihr direktes Umfeld. Genau darum spielten sie eine tragende Rolle im globalen Umbruchprozess. „Europa hat begriffen, wie bedeutend die regionale und kommunale Dimension beim Thema Kreativwirtschaft ist

– auch wenn KünstlerInnen und Kreative dieser Dimension oft kritisch und misstrauisch gegenüberstehen.“ Für Ehler habe die Kultur- und Kreativwirtschaft essenziell damit zu tun, was Europa ausmacht. Nun sei wichtig, die Branche in ihrer Komplexität und Diversität zu fassen und als industriellen Sektor zu definieren, um sie auch fördern zu können. Erste Finanzmarktinstrumente wie der Garantiefonds verschaffen kulturellen und kreativen Initiativen mehr Kreditwürdigkeit. Ziel sei außerdem, die Kreativwirtschaft in alle Programme der EU zu integrieren, „sodass Forschungsprojekte die Freiheit bekommen, auch KünstlerInnen und Kreative zu engagieren“. Ehler empfiehlt neuartige – konkrete und virtuelle – Räume, damit mehr KünstlerInnen und Kreative mit neuen Technologien



in Berührung kämen. Auf dem Feld der digitalen Plattformen beobachtet Ehler einen „Abzug von Wertschöpfung von denen, die kreieren, zu denen, die verteilen“. Auch die großen Investmentströme fließen hierhin. Obwohl es doch unterm Strich immer die Inhalte seien, die den Kaufanreiz lieferten.

„KULTUR IST MEHR ALS CONTENT.“

„Das“, so Barbara Gessler, „müssen wir uns bei neuen Förderprogrammen immer wieder vor Augen halten.“ Der europäische Mehrwert – nicht zuletzt der, voneinander zu lernen –

stünde im Vordergrund. Die Leiterin der Abteilung Creative Europe – Kultur betont die Komplementarität mit anderen Programmen. Creative Europe habe in den ersten drei Jahren 3.000 Arbeitsplätze geschaffen. Auch die Kosteneffizienz sei gestiegen. Solche Ergebnisse liefere die Halbzeit-Evaluierung, wobei sich die Wirkungen – zum Beispiel von Projekten zu sozialer Integration – noch gar nicht messen ließen. Nachhaltigkeit entstehe in jedem Fall aus grenzüberschreitenden Partnerschaften und Netzwerken, die sich aus der Zusammenarbeit von Kulturorganisationen bildeten.

Gessler sieht „Spielraum nach oben, was die Kohärenz anbelangt und die cross-sektoriellen Synergien“. Naturgemäß habe jede Generaldirektion einen anderen Blickwinkel: Während Gesslers Abteilung den Kulturbereich als Kerngeschäft sieht, schaut die Generaldirektion DG Connect auf Kohärenz mit der digitalen Binnenmarkt-Strategie. Viel zu kurz gekommen seien in Gesslers Augen „Export und Förderung europäischer Kulturakteure im globalen Kontext – heute wichtiger denn je“. Ein neues Thema sei die Publikumsentwicklung: Sind es nur KulturkennerInnen, die sich angesprochen fühlen? Ein typischer Vorwurf an das Programm Kulturhauptstadt Europas, wobei RUHR.2010 für viele Vorbildcharakter habe. Ein anderes großes Thema sei das geringe Budget von Creative

Europe, was in den letzten Jahren zu hoher Frustration bei den Antragstellern führte. Gessler hält eine Erhöhung des verfügbaren Budgets für wünschenswert. Dies sei Aufgabe der Politik und in den nächsten Jahren „eine Frage der politischen Prioritätensetzung“.



L.-R.: DR C. EHLER, B. GESSLER

Culture is economy, and culture is more than economy: In future, the European Union's culture strategies need to go beyond cultural funding.

“The cultural and creative industries are emerging as one of the strongest-growing sectors in the single market.” Dr Christian Ehler has calculated that the creative industries employ two and a half times as many people as the pharmaceuticals sector. Across Europe, there are over three million cultural and creative businesses. Many of them are small, meaning they are strongly rooted in their local area. And this is precisely why they have such a key role to play in the transformative processes that are shaking the world. “Europe has grasped how important the regional and local dimension is for the creative industries – even if artists and creatives are often critical of this dimension and view it with mistrust.”

Ehler believes that the cultural and creative industries play an essential part in making Europe what it is. In his opinion it is critical to recognise the complexity and diversity of these industries and define them as a discrete economic sector, so that effective support and funding can be provided. Some initial financial instruments such as the guarantee facility have already been implemented, boosting the creditworthiness of cultural and creative initiatives. Another goal is to integrate the creative industries into all EU programmes “so that re-

search projects are given the freedom to involve artists and creatives too”. Ehler recommends innovative – physical and virtual – spaces that bring more artists and creatives into contact with new technologies.

He has noticed that digital platforms are “siphoning value away from those who create it and towards those who distribute it”, and are also attracting the lion’s share of investment – even though, ultimately, it is always content that drives people to buy products and services.

“CULTURE IS MORE THAN CONTENT”,

according to Barbara Gessler, Head of Unit Creative Europe – Culture. “That’s something we need to constantly bear in mind with new funding programmes.” For her, the focus should be on the European added value, in particular the value created by learning from each other. She describes how Creative Europe complements other programmes, and notes that in its first three years it has generated 3,000 jobs and increased cost efficiency. That is according to the results of the mid-term evaluation, though it is not yet possible to measure the programme’s impact – for example, the effect of social integration projects. Sustainability will emerge from cross-border partnerships and networks formed from collaborations between cultural organisations.

She observes a “scope for greater coherence and cross-sectoral synergies” – though by definition, each directorate-general has a different perspective: While her unit is chiefly concerned with the cultural sector, DG Connect is focused on coherence with the digital single market strategy. In Barbara Gessler’s eyes, far too little attention has been given to “exporting and funding European cultural actors in the global context – something that is now more important than ever”. One new issue is audience development: Do solely people already well versed in culture feel addressed? That is a charge commonly levelled at the European Capital of Culture programme, whereas many people regard RUHR.2010 as a model to follow. Another major topic for her is Creative Europe’s low budget, which has led to a great deal of frustration among applicants in recent years. She would like the available budget to be increased – a task for policymakers and a “matter of setting political priorities” in the coming years.



„Mehrals musste ich meine Honoraransprüche einklagen. Wie reich ich auch gewesen sein mag, habe ich doch immer als armer Mann gelebt.“

“Several times I had to sue for my fee claims. No matter how rich I have been, I have always lived as a poor man.”

„DER KÜNSTLER MUSS DIE MACHT UND DIE FREIHEIT HABEN, ZU WAGEN UND ZU GESTALTEN, WIE ES IHM BELIEBT.“

“THE ARTIST MUST HAVE THE POWER AND THE FREEDOM TO DARE AND CREATE AS HE PLEASES.”



„Man darf in der Kunst nie Angst vor der Wirklichkeit haben.“

“In the arts, one should never be afraid of reality.”

INTERNATIONALE FÖRDERLAND- SCHAFTEN – PROGRAMME FÜR PROSPERITÄT

INTERNATIONAL FUNDING LANDSCAPES – PROGRAMMES FOR PROSPERITY



LUCA BERGAMO
VICE MAYOR, CULTURAL
DEVELOPMENT,
MUNICIPALITY OF ROME
PHOTO: PRIVATE



MICHELLE DICKSON
DIRECTOR, STRATEGY,
ARTS COUNCIL ENGLAND
PHOTO: NICK HOLMES



DR CHRISTIAN ESCH
DIRECTOR,
NRW KULTURSEKRETARIAT
PHOTO: GRIMME-INSTITUT/JENS BECKER



PIA LANGE CHRISTENSEN
HEAD OF THE DEPARTMENT,
REGIONAL DEVELOPMENT,
CENTRAL DENMARK REGION
PHOTO: PRIVATE



MILENA POPOVA
HEAD OF RE-USE SERVICES,
EUROPEANA
PHOTO: PRIVATE

Resilienz, Gesundheit, Teilhabe oder Emanzipierung: Kulturförder- Innen in Europa verfolgen gesell- schaftliche Ziele jenseits traditio- neller Kultursparten.

„Wir interessieren uns sehr für soziale Resilienz“, berichtet Michelle Dickson, Direktorin Strategie des Arts Council England. Die nationale Förderstelle unterstütze sowohl Kunst- und Kulturschaffende als auch GründerInnen, kommunale Projekte und Changemaker in Unternehmen. Museen würden auch geschult, alternative Einnahmequellen zu erschließen, um finanziell unabhängiger zu werden. Ein Pilotprojekt sei der Arts Impact Fund in Kooperation mit der Privatbank Merrill Lynch: Kulturelle Einrichtungen erhalten günstige Darlehen, wenn ihr Angebot sozial ausgerichtet ist und finanzielle Rendite verspricht.

„Wir möchten die Wiederverwendung von digitalen Kulturinhalten in der Bildung und in der Kreativwirtschaft erhöhen.“ Milena Popova ist Leiterin des Bereichs Re-Use Services bei Europeana. Das dazugehörige Portal biete Zugang zu mehr als 50 Mio. Büchern, Musik- und Kunstwerken in digitalisierter Form. Über 3.500 Institutionen seien beteiligt. Popova baut die Kooperationen weiter aus und organisiert Online-Wettbewerbe, bei denen Geldpreise für die beste Wiederverwendung digitaler Kulturin-



L.-R.: A. BLAU (HOST), M. DICKSON, M. POPOVA, P. L. CHRISTENSEN, DR C. ESCH

halte ausgelobt werden. Europeana stelle Projekte auch auf der Crowdfunding-Plattform goteo.org vor und lege denselben Betrag, der hier zusammenkommt, noch einmal dazu.

„NACHHALTIGKEIT UND LANGFRISTIG- KEIT LIEGEN UNS SEHR AM HERZEN“,

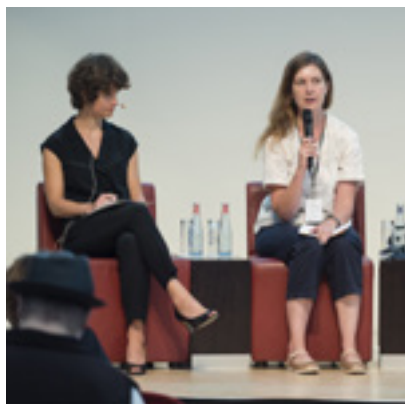
erklärt Pia Lange Christensen, Abteilungsleiterin Regionale Entwicklung, Central Denmark Region. Creating Impact heißt ihre Partnerschaft mit der Universität Aarhus, bei der kulturelle, wirtschaftliche und finanzielle Wirksamkeit von Projekten gemessen werden. Christensen plädiert für Initiativen zum Thema Kultur und

Gesundheit. Ihr Projekt ‚Kultur auf Rezept‘ ermögliche kostenlosen Kulturgenuß im Dienst der Gesundheit – nachweislich wirksam gegen Depressionen, bei Angststörungen und Stress. Weitere Angebote in diesem Kontext seien Chorsingen und Tanzen für Parkinsonkranke als auch Leseunden mit Menschen unterschiedlicher Herkunft.

„Das Netzwerken und die Zusammenarbeit ist unsere Mission.“ Dr. Christian Esch sieht das NRW KULTURsekretariat nicht nur als Förder- und Entwicklungsstelle, sondern auch als Think-Tank. Er verweist auf die Veranstaltung ‚Next Level – Festival for Games‘, eine gemeinsam mit Museen, Ministerien und weiteren Partnern entwickelte interaktive Plattform. In diesem Jahr würden erneut viele

Aspekte der Spielebranche beleuchtet und einige Schlüsselfiguren persönlich zusammenkommen. Dass der Spieleentwickler Ubisoft mit an Bord ist, sei ein in Deutschland seltenes Beispiel für eine Kooperation zwischen öffentlichem Sektor und Privatwirtschaft.

„Wir wollen nicht nur die Effizienz, sondern die Effektivität optimieren.“ Luca Bergamo, stellvertretender Bürgermeister für die kulturelle Entwicklung Roms, verweist auf Art. 27 der Erklärung der Menschenrechte: Das Recht auf kulturelle Teilhabe umfasse auch das am wissenschaftlichen Fortschritt. Doch das Kulturverständnis der DiskussionsteilnehmerInnen stelle allein Wachstum ins Zentrum. Bergamo lässt Bibliotheksbestände ins Umland fahren und veranstaltet Opernaufführungen in Vororten, um Menschen, die fern der innenstädtischen Kulturstätten lebten, Teilhabe zu ermöglichen. Bergamo will damit auch der ökonomischen Verzweckung entgegenwirken. Politik müsse mitbestimmen, wie Individuen das Digitale konsumierten, müsse durchsetzen, dass Kulturprodukte der Industrie nicht nur gut für die Gewinne, sondern auch gut für die Menschen sei.



L.-R.: A. BLAU (HOST), M. DICKSON



L.-R.: L. BERGAMO, P. AARTS (HOST)



L.-R.: L. BERGAMO, M. POPOVA, DR C. ESCH, P. L. CHRISTENSEN, M. DICKSON

Resilience, health, participation or emancipation: European cultural funding bodies are pursuing social goals that extend beyond traditional cultural categories.

“We’re very interested in social resilience,” reports Michelle Dickson, Director, Strategy, Arts Council England, England’s national funding body for arts and culture. According to Dickson, the organisation not only supports artists and cultural producers, but also founders, community projects and change-makers in companies. It also teaches museums how to access alternative sources of income so that they can become more financially independent. One pilot project that she mentions is the Arts Impact Fund, a collaboration with the private bank Merrill Lynch. The fund gives low-cost loans to cultural institutions whose programmes address social needs while also promising a financial return.

“We want to increase the re-use of digital cultural content in education and the creative industries.” Milena Popova is Head of Europeana’s Re-Use Services. Europeana is a platform that provides access to over 50 million books, artworks and pieces of music in digital form. There are over 3,500 participating institutions, and Popova is working to expand these partnerships and organises online competitions with cash prizes for the best re-use of digital cultural con-

tent. In addition, Europeana promotes projects on the crowdfunding platform goteo.org and matches any funds that are raised there.

“SUSTAINABILITY AND LONG-TERM IMPACT ARE KEY PRIORITIES FOR US”,

explains Pia Lange Christensen, Head of the Department Regional Development, Central Denmark Region. Creating Impact is the name of her partnership with Aarhus University, the aim of which is to measure projects’ cultural, economic and financial impact. Christensen advocates cultural and health initiatives. Her project ‘Culture on Prescription’ gives people free access to cultural activities in order to improve their health: Culture has been shown to be effective in tackling depression, anxiety disorders and stress. Other related initiatives include choirs and dance groups for people with Parkinson’s and reading groups with people from different backgrounds and origins.

“Networking and cooperation are our mission.” Dr Christian Esch sees the NRW KULTURsekretariat not just as a funding and development body, but also as an incubator for new ideas. He gives the example of ‘Next Level – Festival for Games’, an interactive platform devel-

oped in partnership with museums, government ministries and other partners. This year, the festival will once again be shedding light on many different aspects of the games industry and bringing together several key industry figures. Esch notes the involvement of games developer Ubisoft: a rare example in Germany of a public-private partnership.

“We want to optimise not just efficiency, but also effectiveness.” Luca Bergamo, deputy mayor of Rome with responsibility for cultural development, refers to Article 27 of the Declaration of Human Rights: The right to cultural participation also includes the right to scientific progress. The cultural understanding of the panellists is often purely focused on growth, though. Bergamo gets libraries to tour their collections in the surrounding regions and organises opera performances in suburbs so as to extend cultural participation to people who live far away from cultural institutions in the city centre. Another aim of these initiatives is to counteract the instrumentalisation of culture for economic purposes. He believes that policymakers need to have a say in how individuals consume digital content and to ensure that the cultural products made by the industry are not just good for profits, but also good for people.

DIESSEITS VON GELD UND GEIST oder WIE UND WOZU BEWIRTSCHAFTET MAN KULTUR?

*THE HERE AND NOW
OF MONEY AND SPIRIT
or HOW AND WHY
DO WE MANAGE
CULTURE?*



PROF DR DIRK BAECKER
CHAIR HOLDER OF CULTURE
THEORY AND MANAGEMENT,
WITTEN/HERDECKE UNIVERSITY
PHOTO: JÜRGEN APPELHANS

KunstakteurInnen müssen dem, was sie schaffen, gemeinsam auf den Grund gehen, auch und gerade den zugrunde liegenden Algorithmen!

„Schnittstellengestaltung wird in den nächsten Jahrzehnten das Thema von Kultur sein.“ Damit, so Dirk Baecker, können KünstlerInnen, UnternehmerInnen, IngenieurInnen und WissenschaftlerInnen in einem lernbereiten Austausch die „Bewirtschaftung von Kultur“ be- und vorantreiben. Die aus der Moderne überlieferte Sichtweise, dass Natur, Kultur, Wirtschaft und Politik getrennte Bereiche sind, sei nämlich unhaltbar. Alles sei miteinander vernetzt. Daher ginge es auch um die Schnittstellen zwischen Mensch, Maschine, Organisation und Gesellschaft. Nicht zuletzt müssten KünstlerInnen und Kulturtreibende lernen, wie die digitalen Techniken funktionieren, welche neuen Möglichkeiten sie bieten, aber auch welche Kontrolle sie ausüben.

**„KULTUR GEHÖRT
ZU EINEM DER
VIELLEICHT
GRÖßTEN
,KÜNSTLICHEN
GEGENSTÄNDE‘.“**

Baecker nutzt den 1981 von Herbert A. Simon eingeführten Begriff und fordert KulturmanagerInnen auf, die von ihnen geschaffene Kultur zu erforschen, „um auch Rechenschaft darüber ablegen zu können“.

Dabei ist für Baecker „Kultur (...) nichts anderes als die Zähmung von Kunst für gesellschaftliche Zwecke“. Hätten Griechen und Römer Kultur als „zentrale Arbeit des Menschen an sich selbst“, als Disziplinierung, verstanden, sei man im 18. Jahrhundert zum Kulturen-Vergleich übergegangen – als Folge der damals dominanten Medien: Die antike Kultur sei das

Nebenprodukt einer Schriftkultur, die moderne Kultur das des Buchdrucks, und Bücher lesen, hieße, sich vergleichen lassen zu müssen. Unsere Kultur, die dritte Medienepoche, sei ein Produkt der elektronischen Medien und habe es mit wechselwirkenden Versuchen der Kontrolle zu tun.



Stakeholders in art need to get to the bottom of the things they create – even and especially the underlying algorithms!

“In the coming decades, interface design will be the number one cultural issue.” It will facilitate exchange between artists, entrepreneurs, engineers and researchers enabling them to learn from one another and promoting advances in the “management of culture”. That is according to Prof Dr Dirk Baecker, who believes that the conception of nature, culture, economics and politics as separate spheres that emerged in the modern era is no longer sustainable: Everything is interconnected. As a result, the interfaces between people, machines, organisations and society are also of importance. Additionally, it is crucial for artists and cultural professionals to learn how digital technologies function and what new opportunities they offer, but also the ways in which they exert control.

BAECKER DESCRIBES CULTURE AS PART OF “ONE OF PERHAPS THE BIGGEST ‘ARTIFICIAL OBJECTS’”

– ‘künstlichen Gegenstände’, a term coined by Herbert A. Simon in 1981 – and is calling on cultural managers to

research the culture they have created “so that they can account for it as well”. For Baecker, culture is “the taming of art for social purposes”: While the ancient Greeks and Romans understood culture as “people’s central work on themselves”, as a form of discipline, in the 18th century the emphasis shifted to the comparison of cultures. This was a consequence of then-dominating media: Ancient culture was a by-product of a culture of writing, while modern culture was a product of the printing press, where reading books forced people to compare themselves with others. Baecker sees our culture, the third media era, as a product of electronic media and stresses that it has to deal with reciprocal attempts at control.



**„SCHNITTSTELLEN-
GESTALTUNG WIRD IN
DEN NÄCHSTEN JAHR-
ZEHNTEN DAS THEMA
VON KULTUR SEIN.“**

**“IN THE COMING DECADES,
INTERFACE DESIGN WILL
BE THE NUMBER ONE
CULTURAL ISSUE.”**



INDIVIDUELLE FÖRDERUNG VON KÜNSTLERINNEN, KÜNSTLERN UND KREATIVEN (IKF) – EIN MODELL FÜR EUROPA

INDIVIDUAL SUPPORT FOR ARTISTS AND CREATIVE MINDS (IKF) – A MODEL FOR EUROPE



ISABEL PFEIFFER-POENSGEN
MINISTER OF CULTURE AND SCIENCE
OF THE STATE OF NORTH RHINE-
WESTPHALIA

PHOTO: LAND NRW/RALPH SONDERMANN 2017

„Natürlich wissen wir, dass sich diese Förderprogramme noch bewähren müssen und dass man sie weiterentwickeln muss. Wir stehen hier ganz am Anfang in einem offenen Prozess und Dialog.“

“Of course, we are all aware that these funding programmes must prove themselves and that they must be further developed. We are still very much at the beginning of an on-going process and dialogue here.”



„Der Erfolg der Kulturwirtschaft beruht ganz wesentlich auf der Kreativität von geschätzten 50.000 Kunstschaffenden im Land, auf der Kreativität der Veranstalterinnen und Veranstalter, der Betriebe und Unternehmen. Sie alle verbindet ihre Bereitschaft, Neues zu wagen und Grenzen zu überschreiten.“

“The success of the cultural industries is based to a great extent on the creativity of the estimated 50,000 art professionals in NRW, and on the creativity of promoters in businesses and companies. They all share a willingness to try out new things and to go beyond established boundaries.”



„Deshalb erprobt die Landesregierung in einem Pilotprojekt ein Förderprogramm, das gezielt die Lebens- und Arbeitssituation dieser Kreativen verbessern soll – die sogenannte ‚Individuelle Förderung von Künstlerinnen, Künstlern und Kreativen‘. An der Programmentwicklung sind die künstlerischen Akteure unmittelbar beteiligt.“

“Therefore, the state government has come up with a funding programme specifically designed to improve the living and working conditions of these creative professionals. This so-called Individual Support for Artists and Creative Minds has been developed with the direct participation of these stakeholders.”

„Wie kann eine gemeinsame europäische Kulturförderung entstehen und was können wir in diesem Prozess von- und miteinander lernen? Diese Fragen lassen sich nicht alleine am Schreibtisch entscheiden und beantworten, sondern nur im Austausch miteinander. Foren und Plattformen dazu sind dringend notwendig. Ich freue mich sehr, dass mit dem Forum Europe Ruhr eine solche Plattform entsteht, die von Kulturschaffenden aus ganz Europa angenommen wird.“

“How can a common European programme for the promotion of culture be developed on this basis and what can we learn from, and with, one another? This cannot be decided and answered simply by people sitting behind a desk. It can only be answered by means of a process of dialogue and exchange. Forums and platforms for this purpose are crucial. I am therefore delighted that the Forum Europe Ruhr has created such a platform that is accepted by culture professionals from throughout Europe.”



**„GERADE HIER IM
RUHRGEBIET LEISTEN
KUNST UND KULTUR
EINEN ENORMEN
BEITRAG ZUM
STRUKTURWANDEL.“**

**“PARTICULARLY IN THE RUHR
REGION, ART AND CULTURE
HAVE A HUGE INFLUENCE
ON THE PROCESS OF
STRUCTURAL CHANGE.”**



VIRTUELLE KUNST

VIRTUAL ART



GIULIA BOWINKEL
ARTIST,
BANZ & BOWINKEL
PHOTO: PRIVATE



KEEZ DUYVES
ARTIST,
PIPS:LAB
PHOTO: PRIVATE



MONA EL GAMMAL
DIRECTOR / SCENOGRAPHER
PHOTO: TORBEN OTTEN



DR URSULA STRÖBELE
INSTITUTE FOR ART HISTORY
AND AESTHETICS,
BERLIN UNIVERSITY OF THE ARTS
PHOTO: THEO BITZER



HOST: KLAAS WERNER
PROJECT MANAGER,
MEDIENWERK.NRW
PHOTO: KLAAS WERNER

Virtual Reality zwischen (un-) echter Horizonterweiterung und gefährlicher Vereinnahmung des Menschen

„Neue Techniken zu durchdringen, neue Bildwelten und Herangehensweisen zu erschaffen, ist Anspruch und Aufgabe zeitgenössischer Kunstakteure bei einer so stark von technischen Devices geprägten Kunstform.“ Klaas Werner ist Projektleiter des medienwerk.nrw, zu dessen Kernaufgaben die diskursive Begleitung aktueller Medienkunst und digitaler Kultur zählt. Werner leitet zum Kunstaspekt des Themas Kultur 360° über, konkret in die „sogenannte immersive Kunst, deren Werke mit Virtual-Reality- und Augmented-Reality-Werkzeugen arbeiten und die den Rezipienten in das meist digital erzeugte Kunstwerk mitten hineinstellt“.

„IMMER HÄUFIGER WERDEN MENSCHEN KOLLEKTIVE ERLEBNISSE IN DER VIRTUELLEN WELT TEILEN.“

Zu diesem Schluss kommt Dr. Ursula Ströbele, die in ihrer Habilitation über ‚Skulpturale Phänomene an der Schnittstelle zu Naturwissenschaften,

Bioart und digitalen Technologien‘ Virtual Reality in der Welt der Kunst untersucht hat. Ströbele macht anhand einer Auswahl an Werken die Entwicklung deutlich, angefangen bei Hologrammen über Projektionen und Computergrafik bis hin zu Arbeiten, die z.B. per Head-Mounted-Display betrachtet werden oder, ergänzt um Gerüche und Geräusche, in die Haut eines Tieres versetzen.

„Datenbilder weisen viele Parallelen dazu auf, wie Profile von uns erstellt werden.“ Giulia Bowinkel von Banz & Bowinkel hat den Computer erst nach dem Studium der Malerei als Medium für sich entdeckt. Banz & Bowinkel experimentierten ausgiebig mit Schüttungen, die sie zunächst händisch erstellten, digitalisierten und

extrudierten und dann virtuell durchführten. Dabei wechselt das Erscheinungsbild durch geänderte Parameter wie Schwerkraft oder Viskosität. Das Künstlerduo schuf auch Avatare von sich selbst und aktuell eine Arbeit, in die die BetrachterInnen mittels VR-Brille eintreten können, um plastische VR-Objekte in der Simulation zu erkunden.

„20 Millionen Euro pro Computerspiel sind der Grund, wieso künstlerische Bildästhetiken im Vergleich oft wirken wie aus den 1970er-Jahren.“ Keez Duyves, künstlerischer Leiter von PIPS:lab, arbeitet seit Jahrzehnten mit VR, „darauf wartend, dass die Technologie endlich mit uns mithalten kann“. VR könne sich Duyves Meinung nach z.B. bei Zugreisenden



verbreiten. Dennoch sieht er aufgrund der breiteren Anwendbarkeit mehr Chancen für Augmented Reality. Mit zwei verschiedenen 360°-Kamerasystemen hat sein Team PIPS:lab einen Film mit sechs SchauspielerInnen für sechs ZuschauerInnen gedreht. Dabei versetzen modifizierte VR-Headsets jede/n in die Perspektive eines der ProtagonistInnen. Olfaktorische und taktile Reize und über Knochenschall hörbare Gedanken tragen zu einer hohen Immersion bei.

„Dies ist nicht der richtige Zeitpunkt, um in einer bequemen Virtualität zu verschwinden.“ Mona el Gammal erschafft mit ihrem Team reale Parallelwelten, die nach der Zukunft der Gesellschaft fragen. Dazu gehörte eine narrative Raum-Zeit-Installation in einem ehemaligen Fernmeldeamt während der Berliner Festspiele. BesucherInnen trugen dabei eine VR-Brille, die während des Durchgangs scheinbar gehackt wurde – als Reflektion über das Medium im Medium selbst. ARTE hat das Projekt filmisch dokumentiert. El Gammal sieht in der VR-Technologie Risiken für Gesundheit und Privatsphäre, v.a. in den Händen von Unternehmen wie Facebook und Google oder des Militärs. Sie fordert eine Demokratisierung der Tools und ruft dazu auf, „den Nutzen der Technik zu hinterfragen und mitzugestalten, in welcher Form sie unser gesellschaftliches Leben verändern soll“.



L.-R.: M. EL GAMMAL, K. WERNER, K. DUYVES, DR U. STRÖBELE, G. BOWINKEL



Virtual reality – (pseudo-)expanding our horizons vs. a dangerous form of capturing our attention

“In an artform so strongly defined by technological devices, the aspiration and mission of contemporary artists is to explore new techniques, to create new styles and approaches.” Klaas Werner is project manager at medienwerk.nrw, whose core tasks include discursive mentoring of media art and digital culture. Werner introduces the artistic aspect of the topic Culture 360°, specifically *“so-called immersive art, which operates with virtual and augmented reality tools and places viewers at the centre of the mainly digitally produced work”*.

“PEOPLE WILL INCREASINGLY SHARE COLLECTIVE EXPERIENCES IN THE VIRTUAL WORLD.”

That is the verdict of Dr Ursula Ströbele, who investigated virtual reality in the world of the arts in her postdoctoral treatise, ‘Sculptural Phenomena at the Intersection between the Natural Sciences, Bio-Art and Digital Technologies’. By reference to selected works, she elucidates the development starting with holograms, projections and computer graphics to works viewed through

a head-mounted display or ones that (supplemented by smells and sounds) place viewers in the skin of an animal.

“Data images exhibit many parallels to the ways in which profiles of us are created.” It was only after completing her studies of painting that Giulia Bowinkel of Banz & Bowinkel discovered her medium of choice: the computer. Banz & Bowinkel have experimented extensively with fill substances. They initially began by producing it manually, transferring the results to a computer, extruding and then carrying it out in virtual form. The works’ appearance is then altered by adjusting parameters such as gravity and viscosity. The artistic duo has also created avatars of themselves and recently completed a piece that viewers can step inside using VR headsets, allowing them to explore simulated three-dimensional objects.

“20 million euros go into every computer game, which is why the visual aesthetics of artworks often seem like something from the 1970s by comparison.” Keez Duyves, artistic director of PIPS:lab, has been working with VR for decades – *“waiting until technology could finally keep up with us”*. He thinks that VR could catch on with train passengers, for example. But he sees more opportunities for augmented reality, due to the breadth of possible applications. Using two different 360° camera systems, his team PIPS:lab shot a film with six actors

for an audience of six viewers. Modified VR headsets transport each viewer into the perspective of one of the characters. Olfactory and tactile stimuli and thoughts that are audible via bone conduction help create a high level of immersion.

“This isn’t the right time to disappear into a cosy virtuality.” Mona el Gammal and her team create realistic parallel worlds that pose questions about the future of society. One such world was a narrative space-time installation hosted in a disused telecommunications office during the Berliner Festspiele. As visitors made their way around the installation, the VR headsets they were wearing were *“hacked”* (or so it seemed) – a reflection on the medium within the medium itself. The broadcaster ARTE documented the project on film. El Gammal sees health and privacy risks in VR technology, especially in the hands of companies like Facebook and Google or the military. She wants the tools to be democratised and calls on people *“to question the benefits of this technology and to help actively shape the way in which it should transform life in our society.”*

STRATEGIEN II: NEUE ALLIANZEN FÜR KUNST UND KULTUR

STRATEGIES II: NEW ALLIANCES FOR ARTS AND CULTURE

POLITIK

POLITICS



GEORGIA ABELTINO
DIRECTOR OF PUBLIC POLICY,
GOOGLE CULTURAL INSTITUTE
PHOTO: PRIVATE

INHALTE

CONTENT



PROF. CHRISTIAN HÖPPNER
PRESIDENT,
DEUTSCHER KULTURRAT /
SECRETARY GENERAL,
DEUTSCHER MUSIKRAT
PHOTO: TIM FLAVOUR

Wie wird Kultur vermittelt, und wer vermittelt mit welchem Ziel? KulturkennerInnen wissen: Kultur ist viel mehr als Meisterwerke!

„Die Verbindung von digitalem und kulturellem Ökosystem besitzt enormes Synergiepotenzial.“

Georgia Abeltino, Direktorin Public Policy des Google Cultural Institute, führt die Möglichkeiten von Google Arts & Culture am Beispiel des van-Gogh-Gemäldes „Rhönabacken“ vor: Man sieht das Bild aus allernächster Nähe, jeder Pinselstrich wird sichtbar. Kurze Informationen zur Maltechnik, Entstehungsgeschichte und zum Erwerb des Bildes erläutern das Gesehene. Einzelne Bildausschnitte sind zusätzlich mit Zitaten van Goghs gepaart. Das Werk hängt im Museum Folkwang, einem von über 700 Kulturinstituten in Europa, die ihren Bestand mit der von Google zur Verfügung gestellten Gigapixel-Technologie digital erfahrbar machen. Abeltino betont die Gemeinnützigkeit dieses Projekts. Alle Rechte bleiben bei den Museen. Ziel sei es, „Kultur von jedem Ort der Welt aus zugänglich zu machen (...) und Narrative zu schaffen, die die Geschichten der Kunstwerke erzählen“. Die Anwendung stehe dabei nicht in Konkurrenz zum physischen Erlebnis – im Gegenteil. Sie solle Interesse wecken, ins Museum oder in die Oper zu gehen. Abeltino nennt Jugendliche als wichtige Zielgruppe.

Klassische Musik will Google bald in ähnlicher Weise vermitteln. Google arbeite auch daran, „maschinelles Lernen auf kulturelle Artefakte anzuwenden“. Experimente dazu werden unter anderem im Cultural Institute in Paris durchgeführt. Zur Veranschaulichung greift Abeltino aus dem mittlerweile riesigen Bildarchiv zwei Kunstwerke heraus und lässt den hierfür entwickelten Algorithmus errechnen, über welche sieben anderen Kunstwerke zwei ausgewählte in Form und Farbe miteinander verwandt sind.

„KULTUR IST NICHT NUR TEIL VON GESELLSCHAFTSPOLITIK, SONDERN AUSGANGSPUNKT UND FUNDAMENT.“

Prof. Christian Höppner wünscht sich neue Allianzen für Kunst und Kultur, „denn nahezu alle gesellschaftlichen Themen sind kulturell grundiert, auch die gegenwärtigen Konflikte“. Im Zeitalter populistischer Vereinfachung werde Kultur zur Aus- und Abgrenzung missbraucht. Dabei könne Kultur doch versöhnend und friedensstiftend wirken. Die vom deutschen Kulturrat mit Dachverbänden, Gewerkschaften und den Glaubensge-

meinschaften angestoßene ‚Initiative Kulturelle Integration‘ sei „geprägt von der Überzeugung, dass Kultur Treiber gesellschaftlicher Veränderung ist“. Das Ziel dieser Initiative sei eine „urkulturelle Aufgabe“, nämlich Angst in Neugier zu verwandeln – Neugier auf das Unbekannte und Fremde, das jedem Menschen angeboren, aber spätestens in der Schule aberzogen würde.

Höppner bedauert, dass das, was Kreative, Bildungs- und Kultureinrichtungen, die freie Szene und die Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland an gesellschaftlichem Mehrwert zu bieten hätten, nicht ausgeschöpft und zu wenig in gesellschaftspolitische Kontexte gestellt werde. Höppner appelliert, „rasch eine Verständigung über den Kulturbegriff zu erzielen“, idealerweise einen so weit gefassten, wie ihn die UNESCO-Erklärung von Mexiko-City propagiert. Auch Digitalisierung müsse von der Kultur her gedacht werden. Medienkompetenz sei kulturelle Kompetenz. Auch hochqualitative Plattformen wie Google Arts & Culture ersetzen nicht kulturelle Bildung, wofür jedoch nicht die Plattform, sondern die Bildungspolitik verantwortlich sei, die in Deutschland strukturell und qualitativ verbessert werden müsse.

How is culture promoted and communicated, who does it and with what goals? Experts in culture know that there is far more to it than just the big masterpieces!

"There is enormous potential for synergy in linking digital and cultural ecosystems." Georgia Abeltino, Director of Public Policy at Google Cultural Institute, uses the example of the van Gogh painting 'Boats du Rhône' to demonstrate the possibilities opened up by Google Arts & Culture. One can see the picture right up close, with every brushstroke clearly visible. It is accompanied by concise information about the painting technique, the history of the work's production and how it was acquired, and individual elements of the image are paired with quotations from van Gogh. The painting hangs in Museum Folkwang, one of over 700 European cultural institutions that have made their collections available to view online using gigapixel technology provided by Google. Abeltino stresses the not-for-profit nature of the project, with the museums retaining all rights. The aim is "to make culture accessible from anywhere in the world" and "to create narratives telling the stories of artworks". She does not see the application as a rival to physical experiences. Quite the contrary: It is intended to encourage interest in going to the museum or opera. Young people are a key target group. According to Abeltino, Google plans to launch a similar service for

classical music in the near future, too. It is also working on "applying machine learning to cultural artefacts", and is carrying out experiments on this subject at sites such as Cultural Institute in Paris. To demonstrate the technology, Abeltino selects two works from the vast image archive. A specially developed algorithm then traces a path from one to the other via seven other artworks linked by similarities of form and colour.

"CULTURE IS NOT JUST AN ELEMENT OF SOCIAL POLICY, BUT ITS PREMISE AND FOUNDATION."

Prof Christian Höppner wants to see new alliances for art and culture, "since almost all social issues are culturally grounded, including present-day conflicts." He believes that in an age of populist simplifications culture is being misused to exclude and divide people instead of to promote peace and reconciliation. Höppner describes the 'Initiative Kulturelle Integration', which was instigated by the Deutscher Kulturrat (German Cultural Council) in partnership with umbrella organisations, trade unions and faith groups, as "defined by the belief that culture drives social change". The initiative has 'a fundamental cultural mission' as its aim, namely to trans-

form fear of the unknown and unfamiliar into curiosity – a curiosity that every human being is born with but later has schooled out of them.

Höppner believes that creative professionals, educational and cultural institutions, the independent arts scene and the Cultural and Creative Industries have a great deal to offer German society; unfortunately, this potential is not being harnessed and is only rarely brought into social policy contexts. He calls on policymakers to "quickly come to an agreement on the concept of culture", ideally one as broad in scope as that put forward by the UNESCO Mexico City Declaration on Cultural Policies. Digitalisation also needs to be considered from a cultural perspective: Media competence is cultural competence. Even high-quality platforms like Google Arts & Culture cannot replace cultural education, which is the responsibility not of the platforms but of education policy – an area where, Höppner believes, Germany needs to make structural changes and improve quality.



L.-R.: PROF C. HÖPPNER, G. ABELTINO



NEUE ÖKONOMIEN – KREATIVWIRTSCHAFT

NEW ECONOMIES – CREATIVE INDUSTRIES



KARL-UWE BÜTOF
HEAD OF DEPARTMENT
“STATE ECONOMIC POLICY,
DIGITALIZATION, INDUSTRY,
SERVICE SECTOR, LEAD
MARKETS”, MINISTRY OF
ECONOMIC AFFAIRS, INNOVATION,
DIGITALIZATION AND ENERGY
OF THE STATE OF NORTH
RHINE-WESTPHALIA
PHOTO: PRIVATE

„Mein erster Ansatzpunkt lautet: Betrachten wir Kreativwirtschaft nicht nur als Branche, sondern auch als Konzept!“

“My starting point: Let’s regard the creative industries not just as a sector, but also as a concept!”

„Für uns in NRW ist die Kreativwirtschaft eine Pionierbranche. Mit ihren Innovationen und vielfältigen Projekten sind die Kreativen in NRW wichtiger Partner unserer Industrie. Sie treiben zudem die Digitalisierung entscheidend voran.“

“In NRW, the creative industries are a pioneering sector. With their innovations and diverse projects, NRW’s creatives are important partners for our traditional industry. They are also playing a big part in driving forward digitalisation.”

„Die Branche bietet in NRW fast 300.000 Menschen einen Arbeitsplatz. Ihr Umsatz beträgt rund 36 Milliarden Euro pro Jahr und es gibt mehr als 50.000 Unternehmen der Kreativwirtschaft im Land. Die Kreativwirtschaft ist damit ein wichtiger Jobmotor in NRW.“

“In NRW, there are over 50,000 companies in the creative industries, employing almost 300,000 people and generating an annual turnover of around 36 billion Euros. This means the sector is a key driver of jobs in NRW.”



„Kreativwirtschaft ist für uns in NRW eine Querschnittsbranche, die nicht nur unterschiedliche kreative Disziplinen vereinigt, sondern andere Betätigungsfelder und Wertschöpfungsketten durchsetzt – von der industriellen Produktion hin zur Unternehmensdienstleistung.“

“In NRW, we see the creative industries as a cross-sectoral industry that does not just combine a variety of creative disciplines, but also permeates other fields of activity and value chains – from industrial production to corporate services.”

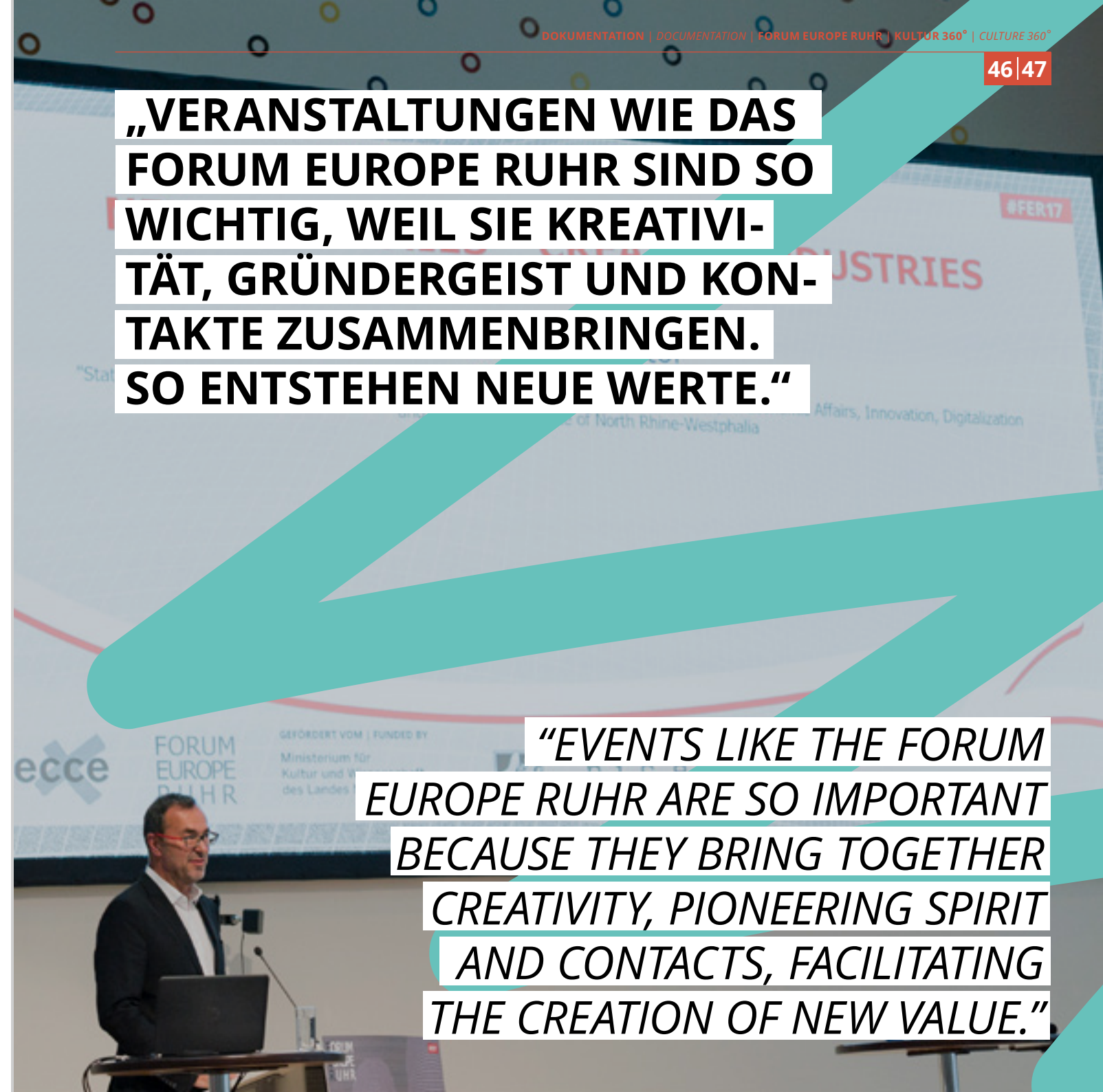


„NRW kann in der Digitalisierung eine Spitzenposition einnehmen, wenn es uns gelingt, unsere starke industrielle Basis mit den Ideen junger, kreativer Start-ups zusammen zu bringen. Damit wird eine ungeheure Innovationskraft in NRW entfaltet und wir können Arbeitsplätze sichern und neue schaffen.“

“NRW can take a leading position in the digital revolution if we combine our strong industrial core with the ideas of young, creative start-ups. This will allow us to unlock our state’s vast innovative potential and to secure existing jobs and create new ones.”

„VERANSTALTUNGEN WIE DAS FORUM EUROPE RUHR SIND SO WICHTIG, WEIL SIE KREATIVITÄT, GRÜNDERGEIST UND KONTAKTE ZUSAMMENBRINGEN. SO ENTSTEHEN NEUE WERTE.“

“EVENTS LIKE THE FORUM EUROPE RUHR ARE SO IMPORTANT BECAUSE THEY BRING TOGETHER CREATIVITY, PIONEERING SPIRIT AND CONTACTS, FACILITATING THE CREATION OF NEW VALUE.”



INTERAKTIVE FORMATE UND NETZWERKEN

INTERACTIVE FORMATS AND NETWORKING

FORSCHUNGSWORKSHOP *RESEARCH WORKSHOP*



L.-R.: S. RODGER, A. EVANS, N. HANEMANN, L. PETROVA



L.-R.: A. EVANS, N. HANEMANN, L. PETROVA

MEET&MATCH



C. SCHANS



M.: P. HENTSCHEL



L.-R.: PARTICIPANT, H. AZARIAN, A. ALEXANYAN



R.: S. RODGER



K. DUYVES



L.-R.: A. BERLIT, S. G. WEISS



L.-R.: A. VON AMMON, U. PERCHNER, M. WIESE



F. WALTER



G. MÓCZÁR



R.: C. VAN OSENBRÜGGEN

NICE-NETZWERKTREFFEN

NICE NETWORK MEETING



L.-R.: B. COSTA, S. KÖSZEGI, G. MÓCZÁR



L.-R.: A. STELBIENE, DR M. RAUCH



L.-R.: G. MÓCZÁR, S. KÖSZEGI, M. HLADKÝ, T. WEIß, B. FREWER, B. FESEL, D. VILAR, A. PIWEK, B. COSTA, H. SCHÖNBERG, L. BUCHAN, A. STELBIENE, DR M. RAUCH, R. SURVILIENE

IMPRESSUM

IMPRINT

HERAUSGEBER | PUBLISHER
european centre for creative economy
ecce GmbH
Emil-Moog-Platz 7
D-44137 Dortmund
+ 49 (0) 231 222 275 00
www.e-c-c-e.com



TEAM FORUM EUROPE RUHR 2017
Bernd Fesel
Claudia Jericho
Sven Mesterjahn
Jana Asmuth
Anna Zaglyadnova
www.e-c-c-e.de/forum-europe-ruhr
forum@e-c-c-e.com

**FORUM
EUROPE
RUHR**

TEXT
Isabelle Reiff

ÜBERSETZUNG | TRANSLATION
Übersetzungsbüro Denzig
www.denzig.de

LEKTORAT DEUTSCH | EDITING GERMAN
Sven Mesterjahn
Jana Asmuth

DESIGN
NEU – Designbüro
www.neu-designbuero.de

BILDNACHWEISE | PHOTO CREDITS
Soweit nicht anders angegeben:
Unless otherwise stated:
© Sebastian Becker/ecce

GEFÖRDERT VOM | FUNDED BY

**Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen**



Ministry for Culture and Science of the State
of North Rhine-Westphalia

PARTNER
Network for Innovations in Culture
and Creativity in Europe

n.i.c.e.

Videos der Statements und Diskussionen vom FER17
sind auf unserer Website verfügbar:
*Videos of the statements and discussions of
the FER17 are available on our website:*
www.e-c-c-e.de/forum-europe-ruhr

