

Kreativität macht Kohle



Zentrum der digitalen Entertainer: die Games Factory Ruhr.

Foto: Tobias Vollmer

Die Kreativwirtschaft im Ruhrgebiet soll mit Projekten wie „Kreativ.Quartiere“ gefördert werden. Die Voraussetzung: Institutionen, Investoren und Kreative müssen miteinander sprechen.

VON JAN WILMS. Das Malocherethos der Kumpel und Stahlarbeiter steckt gelegentlich noch tief drin in der Mentalität des Ruhrgebiets „Wer feiert, der kann nicht arbeiten“, so wurde noch vor vier Jahren eine Bitte um Förderung des größten alternativen Musikfestivals der Region von der Stadt Dortmund abgelehnt. Dass die Kultur der freien Szenen irgendwann nicht als Hobby von Halbstarken gilt, sondern zum Imagefaktor und Gewinnbringer wird, konnten sich bislang die wenigsten Lokalpolitiker vorstellen. Man setzte auf Hochkultur, die zwischen Duisburg und Dortmund in einer weltweit beispiellosen Dichte vertreten ist. Dass die Jugend lieber tanzen geht – wen interessiert's?

Im vergangenen Jahr initiierte die Kulturhauptstadt RUHR.2010 deshalb das Projekt Kreativ.Quartiere. Die Idee: Durch günstige Mietflächen sollen zunächst Zentren für Kreative, dann durch Zuzug von Talenten langfristige ökonomische Effekte entstehen. Doch zuvorderst ging es um Kommunikation: Gemeinsam sollten Stadtverwaltungen, Investoren und Kreative in zehn Städten des Ruhrgebiets entsprechende Viertel entwickeln. In Bochum, Essen, Dortmund, Duisburg, Mülheim, Oberhausen, Dinslaken und Unna entstehen nun solche Areale. Seit 2011 wird das Projekt von der RUHR.2010-Ausgründung „european centre for creative economy“ (ecce) fortgeführt. Als Direktor und Chefkommunikator fungiert hier Popkomm-Erfinder und Viva-Gründer Dieter Gorny.

Manche Quartiere, wie die Migrantenhochburg Duisburg-Marxloh, entfachten eine bemerkenswerte Eigendynamik. Andere bedurften planerischer Feinheiten. Wie im Viktoria-Quartier in Bochum, in einer der klammtesten Kommunen des Reviers: Ab Ende 2011 wird hier ein Musikzentrum gebaut, konzipiert als Symbiose aus Symphonie und Musikschule – und als für die Subkultur offenem Konzerthaus. Trotz Nothaushalt genehmigte die nordrhein-westfälische Landesregierung die Investition von 33 Millionen Euro, weil in den ursprünglichen Entwurf der Stadt auch die Akteure der kreativen Szene des benachbarten Viktoria-Quartiers einbezogen werden. „Im Spielbetrieb sollen die Grenzen zwischen E- und U-Kultur eingerissen werden“, sagt nun Steven Sloane, als Direktor der Bochumer Symphoniker künftiger Hausherr. „Diese Gesamtkonzeption ist übrigens eine Idee der RUHR.2010, die in Richtung Land NRW und EU die richtigen Signale sendete“.

Das Ruhrgebiet löst sich gegenwärtig aus seiner Vergangenheit und wird zu einem Labor des Wandels. Die entscheidende Frage ist: Welche Potenziale können nun durch die Kreativwirtschaft freigesetzt werden? Der geistige Rohstoff erlangt eine immer größere volkswirtschaftliche Bedeutung – dies war nicht zuletzt das Fazit des aktuellen Forschungsberichts der Bundesregierung zur Kulturwirtschaft. Die Auswirkungen auf den wirtschaftlichen Erfolg von Kommunen beschäftigten auch den Ökonomen Michael Fritsch: „Hochqualifizierte,

die einen großen Beitrag zur wirtschaftlichen Entwicklung leisten, siedeln sich oftmals in künstlerreichen Regionen an, weil sie dieses Umfeld schätzen“, sagt der Professor für Unternehmensentwicklung, Innovation und wirtschaftlichen Wandel von der Universität Jena.

Im Ruhrgebiet gehören über 11.000 Unternehmen und mehrere tausend Freiberufler zu Kreativwirtschaft, deren Umsatzwachstum vor zehn Prozent in den vergangenen Jahren ein der wenigen Triebfedern der schrumpfenden Gesamtwirtschaft der Region war. Um diese Dynamik aufzugreifen, muss auf den Bedarf der begehrten kreativen Klasse gehört werden. Sie wünscht sich eine unfertige, flexible, progressiv denkende Umgebung. Dass das Ruhrgebiet auf diese Anforderungen besser vorbereitet ist, als Skeptiker glauben, zeigt ein Besuch an den Orten, die die Kreativwirtschaft befeuern. Zum Beispiel in der Boombranche des Reviers, der Entwicklung von Software und Games. Das Zentrum der digitalen Entertainer ist die Mülheimer Games Factory Ruhr. Hier haben sich Computerspielentwickler, Zulieferer und Existenzgründer zusammengetan. Das regionale Cluster für Spiele avanciert zu einem Modellprojekt und hat Stadt und Region mit neuem Mut erfüllt. Auch Gorny prophezeit: „In fünf bis zehn Jahren haben wir hier veränderte Arbeitsplatzstrukturen. Das Kulturhauptstadtjahr war ein Turbo, der half, bürokratische Traditionen schneller zu überspringen.“

Auch der Politik in Brüssel ist die erfolgreiche Arbeit der Vermittler aufgefallen. Vladimir Sucha, EU-Kommissar für Bildung und Kultur, sagt: „ecce ist als Nukleus eines europäischen Netzwerkes einzigartig. Wir werden diese Struktur benutzen.“ Geschätzte 500 Millionen Euro sollen aus diversen EU-Töpfen in den kommenden Jahren für das Wachstum der Kreativwirtschaft fließen. Nicht nur im Hinblick auf solche Gelder sagt Dieter Gorny: „Die Region hat begriffen, dass sie sich bewegen muss. Und das tut sie jetzt auch.“ Und die Beteiligten in den Kreativ-Quartieren zeigen, dass sich auch mit Unterhaltung, Kunst und Kreativität richtig Kohle machen lässt.

Jan Wilms, Journalist

IMPRESSUM

Kreativwirtschaft

Anzeigen-Sonderveröffentlichung

© Frankfurter Allgemeine Zeitung GmbH, Hellerhofstraße 2-4, 60327 Frankfurt am Main, 2011

Verantwortlich für den redaktionellen Inhalt:
Guido Schweiß-Gerwin, Markt1 Verlagsgesellschaft mbH, Markt 1, 45127 Essen

Verantwortlich für Anzeigen:

Andreas Formen (Verlagsgeschäftsführer);
für Anzeigenproduktion: Stephan Puls

Weitere Detailangaben siehe Politik, Seite 4