

<b>Vorlage</b>		Vorlage-Nr:	E 49.5/0139/WP17
Federführende Dienststelle: Kulturservice		Status:	öffentlich
Beteiligte Dienststelle/n:		AZ:	
		Datum:	05.03.2018
		Verfasser:	E 49/S
<b>Sachstand zum Interreg V-A Projekt der Euregio Maas-Rhein Impact:</b>			
<b>Wettbewerb in der Kultur- und Kreativwirtschaft mit angeschlossenem Workshopprogramm</b>			
<b>Antrag der Fraktion GRÜNE vom 19.02.2018</b>			
<b>Beratungsfolge:</b>			
<b>Datum</b>	<b>Gremium</b>	<b>Zuständigkeit</b>	
22.03.2018	Betriebsausschuss Kultur	Kenntnisnahme	

**Beschlussvorschlag:**

Der Betriebsausschuss Kultur nimmt die Ausführungen der Verwaltung zum Stand des Interreg Projektes IMPACT zur Kenntnis.

## **Erläuterungen:**

### **Sachstand des Interreg Projektes IMPACT Anfrage der Fraktion Grüne vom 19.02.2018**

Unter Bezugnahme auf die Sitzungen des Betriebsausschusses Kultur am 26.09.2016 , 26.01.2017 und 26.09.2017 in denen das Projekt IMPACT thematisiert wurde, werden die Anfragen wie folgt beantwortet:

#### **1. Darstellung der Konzeption (aktueller Stand) und des geplanten Projektverlaufs mit Kostenplan.**

##### **Konzeption**

Das Projekt IMPACT (International Meeting in Performing Arts & Creative Technologies ) ist Teil der Achse ÖKONOMIE 2020 der EU und hat das Hauptziel, neue technologische Anwendungen zu entwickeln und durch die Kultur- und Kreativwirtschaft zu fördern.

Folgende Projektpartner sind beteiligt:

Leapartner / Partner 1	Théâtre de Liège
Projektpartner 2	Université de Liège / INTERFACE
Projektpartner 3	CultuurCentrum Hasselt
Projektpartner 4	PXL Hogeschool – MAC Faculty (PXL-MAD)
Projektpartner 5	Universiteit Hasselt / Expertice center on Digital Media
Projektpartner 6	Stichting Jazz Maastricht
Projektpartner 7	Chudoscnik Sunergia Eupen
Projektpartner 8	Regina e.V. (RWTH Aachen)
Projektpartner 9	UNU MERIT / Maastricht Universiteit
Projektpartner 10	Kulturbetrieb der Stadt Aachen

Die Rubrik „Learn“ als Bestandteil von IMPACT dient der Strukturierung eines euregionalen fachübergreifenden Ausbildungspools für Kunst und Technologie zur Förderung der Zusammenarbeit und der Verbindungen zwischen den einzelnen betroffenen Bereichen. Das Interesse für Wissenschaften und neue Technologien soll geweckt werden sowie das Unternehmertum unterstützt werden. Workshops, Vorträge und Innovation Coaching sind die Instrumente.

Es handelt sich um die Etablierung einer „Kreativgesellschaft für Umsetzer, Spieler und neue Partnerschaften (USP)“ zur Entwicklung innovativer Kooperationsformen der Kultur- und Kreativwirtschaft mit anderen Branchen sowie der öffentlichen Hand, Wissenschaft und Forschung. Sie sollen Vorreiter für neue Produkte, Dienstleistungen, Märkte und Geschäftsmodelle sein und Impulse für Innovationstätigkeit aus der Perspektive von Kunden der Kultur- und Kreativwirtschaft für andere Branchen und Sektoren eruieren und darstellen:

- Neue Kooperationen mit und von Akteuren der Kultur- und Kreativwirtschaft mit anderen Branchen und Sektoren initiieren
- Entwicklung und Auszeichnung von richtungsweisenden Modellprojekten
- Erweiterung von Sektoren- und branchenübergreifenden Netzwerken und Multiplikatoren
- Evaluation, Trends und Themen

Das Projekt passt zur Aufgabe und zu den Tätigkeiten zwischen Kulturwirtschaft /Kultur und Technologie.

Über diesen allgemeinen Kontext hinaus wird das Projekt eine größere Öffnung zu neuen Formaten und Märkten ermöglichen.

Die Ergebnisse können insgesamt genutzt werden, um Folgendes zu unterstützen:

- die kulturelle und kreative Industrie (ein Tätigkeitssektor mit hohem Potenzial),
- Stärkung ihrer Entwicklung mithilfe von Wissenschaft und Technologie,
- die Kulturwirtschaft als Schnittstelle zwischen Kultur und Wirtschaft.

Die unternehmerische Qualifizierung von Akteuren der Kreativwirtschaft innerhalb der Euregio Maas Rhein wird gestärkt. Ein innovativer Wettbewerb wird dazu beitragen weiteres Potential zu heben.

Ziele des Projektes:

- Sichtbarkeit der Branche Kultur- und Kreativwirtschaft zu fördern
- Branchenverständnis stärken
- Kreativschaffende unternehmerisch professionalisieren
- Teilnehmerinnen und Teilnehmer vernetzen
- Zusammenbringen der Kultur- und Kreativwirtschaft mit Wissenschaft
- Austausch zwischen den künstlerischen, akademischen und industriellen Bereichen initiieren
- neue Impulse vermitteln
- Potential der Branche kommunizieren

Die Konzeption, Organisation und Durchführung eines Wettbewerbs in der Kultur- und Kreativwirtschaft wurde an das u-institut vergeben. Das u-institut hat seinen Sitz in Berlin.

Die Aufgabe des u-instituts als Kompetenzzentrum ist es, die Kultur- und Kreativwirtschaft sichtbar zu machen. Es hat sich im Rahmen seines Projektauftrags für die Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung als internationaler Vorreiter in Analyse und Praxis positioniert.

FUTURE IMPACT MAKER ist eine neue Auszeichnung des Kulturbetriebs der Stadt Aachen für Impulsgeber, Innovationsstifter und Andersdenker aus der Kultur- und Kreativwirtschaft und der freien Kulturszene in Aachen und der gesamten Euregio.

Bis zu 15 Kultur- und Kreativschaffende erhalten die Auszeichnung und das Prädikat FUTURE IMPACT MAKER für besonderen Ideenreichtum, Unternehmergeist und kulturelle Schaffenskraft. In der Zeit von März bis April 2018 können sie sich mit ihren Ideen, Unternehmen und Projekten bewerben. Besonderer Fokus wird auf Ideen an Schnittstellen der Kreativbranche zu anderen Branchen/Bereichen gelegt, die z. B. in die Felder „Zukunft der Arbeit“, „Zukunft der Medien“ und „Zukunft der Ernährung“ fallen. Ein Jahr lang nehmen die Preisträger an einem Förderprogramm teil, bestehend aus Workshops und Impulsreisen, u.a. mit dem Ziel, sie bei der Umsetzung ihrer Ideen, Unternehmungen und Projekte zu unterstützen.

### **Darstellung Timeline und Konzeption**

**Der folgende zeitliche Verlauf ist ein Entwurf und wird im weiteren Projektverlauf angepasst:**

Projektmonat Dezember 2017 – Februar 2018

**Vorbereitungsphase:** *Aufbau der Marke, Gestaltung der Corporate Identity, Aufbau und Gestaltung der Website, des Flyers, der Social-Media-Kanäle etc., Entwicklung sämtlicher Texte und Botschaften zur Kommunikation des Wettbewerbs, Verfassen von Pressemitteilungen, Planung von Veranstaltungen im Bewerbungszeitraum etc.*

Projektmonat März – Mai 2018

Start der **Bewerbungsphase** (ca. 8 Wochen)

Ausrichtung der ersten **IMPACT-STAGE** in der Bewerbungsphase (April 2018)

Projektmonat Mai – Juni 2018

Sichtung der Bewerbungen und **Auswahl; Jurygespräche** an drei Tagen

Projektmonat Juni 2018

**Start des Qualifizierungsprogramms** und weiterer Aktivitäten mit den ausgewählten Kultur- und Kreativschaffenden

**Interner Kick-Off** und **IMPACT-Workshop**

Projektmonat Juli 2018

**Auszeichnungs-Veranstaltung der Preisträger**

## **IMPACT–Workshop**

Projektmonat September 2018

### **IMPACT–Workshop**

Projektmonat November 2018

### **IMPACT-Journey**

### **IMPACT-STAGE**

Projektmonat Dezember 2018

### **IMPACT–Workshop**

Projektmonat Februar 2019

### **IMPACT-Camp**

Projektmonat April 2019

### **IMPACT-Journey**

Projektmonat Juni 2019

### **IMPACT-Workshop**

Projektmonat August 2019

### **IMPACT-Camp**

Projektmonat Oktober2019

### **IMPACT-STAGE**

Projektmonat November 2019

### **Abschlussveranstaltung (intern)**

#### **Kostenplan**

	456.004,81 €	Gesamtkosten
-	228.002,41 €	50 % Anteil EU
=	<b>228.002,41 €</b>	<b>Eigenanteil Kulturbetrieb</b>

#### **Externe Kosten**

	227.587,50 €	Auftrag an u-institut
+	34.985,81 €	leadpartner Lüttich Management- und Koordination
+	3.800,00 €	sonstige und Reisekosten
	<b>266.373,31 €</b>	<b>Summe externe Kosten</b>

#### **Eigenanteil Kulturbetrieb**

	228.002,41 €	Eigenanteil Kulturbetrieb (s.o.)
		Davon:
-	189.631,50 €	Anteilige Personalkosten Stammpersonal inkl. Büro- und Verwaltungskosten
=	<b>38.367,41 €</b>	<b>finanzieller Eigenanteil</b>

## **2. Wo werden welche personellen Ressourcen des Kulturbetriebs (Personen/Funktionen und Wert) im Rahmen des Projektes eingesetzt?**

An dem Projekt sind Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter aus den Bereichen Kulturservice und Veranstaltungsmanagement beteiligt.

### **3. Welche Aktivitäten haben bereits stattgefunden, was ist wann geplant?**

Das Projekt mit dem bislang bezeichneten Titel „Wettbewerb in der Kultur- und Kreativwirtschaft mit angeschlossenem Workshopprogramm“ befindet sich derzeit von der Vorbereitungs- und Konzeptionsphase hin zur Start- und Aktivierungsphase. Die öffentliche Aktivierungsphase wird am 15. März 2018 mit der öffentlichen Freischaltung des Wettbewerbs begonnen.

In der Vorbereitungsphase wurde u.a. das gesamte visuelle Erscheinungsbild des Projekts aufgebaut. Darunter auch der aktuelle Titel für die Außenkommunikation FUTURE IMPACT MAKER.

Die Entwicklung dieses Erscheinungsbilds wurde an die sich in der Gründung befindliche Aachener Designagentur „Yellapark“ vergeben.

Entwickelt wurden u.a. sämtliche Texte und Botschaften, die das Projekt und dessen Ziele ansprechend verdeutlichen sollen. Ein zweisprachiger Flyer zur Bewerbung des Projekts befindet sich im Druck, eine Website wurde auf Basis des erarbeiteten Erscheinungsbildes erstellt und dient schon vor Start des Wettbewerbs als Anlaufstelle für erste Informationen. Diese ist hier zu finden: [www.future-impact-maker.eu](http://www.future-impact-maker.eu)

Die Pressemitteilung zum Start des Wettbewerbs ist fertiggestellt mit Einbindung eines Zitats von Oberbürgermeister Marcel Philipp (s. Tischvorlage). Zur Bekanntgabe der Wettbewerbsphase wurden verschiedene Anschreiben, Mailings und Verteiler vorbereitet, die an Multiplikatoren und Akteure aus Kultur- und Kreativwirtschaft sowie der freien Kulturszene aus Aachen und der gesamten Euregio Maas-Rhein versendet werden.

Für den 11. April 2018 ist die erste öffentliche Veranstaltung geplant unter dem Titel FUTURE IMPACT STAGE. Sie soll in Aachen im „Kulturraum Raststätte“ stattfinden. 6-8 Akteure aus Kultur- und Kreativwirtschaft, der freien Kulturszene, Art-Tech und anderen Innovationsbereichen präsentieren in Impulsvorträgen und Performances ihre Ideen, Unternehmungen und Projekte. Sie ist Bühne für Gestalter von Kultur, Kunst, neuen Technologien und Wissenschaft und kreativem Unternehmertum und zugleich Treff- und Vernetzungspunkt von Gestaltern aus der Euregio Maas-Rhein und darüber hinaus.

### **4. Wie wird der in der Vorlage E 49.5/0121/WP17 zentral benutzte Begriff „Kreativgesellschaft für Umsetzer, Spieler und neue Partnerschaften (USP)“ definiert/interpretiert und welche Akteure könnten das konkret sein?**

Durch das Projekt FUTURE IMPACT MAKER sind alle Akteure der Kultur- und Kreativwirtschaft sowie der freien Kulturszene in der Euregio Maas-Rhein angesprochen. Hierzu zählen Gründer, Unternehmer, Freiberufler, Selbstständige und Kulturmacher, Innovationsstifter und Impulsgeber z. B. aus folgenden Bereichen: Musik, Buchmarkt, Kunst, Film, Rundfunkwirtschaft, Darstellende Kunst, Design, Architektur, Werbemarkt und Software-/Games-Industrie, Theater, Art-Tech. Diese werden in den genannten Formaten (Events, Workshops, Impulsreisen etc.) mit Akteuren aus Wissenschaft, Technologie und Branchen jenseits der Kultur- und Kreativwirtschaft zusammengebracht, um neue Netzwerke, Partnerschaften und gegenseitige Wissensvermittlung zu initiieren.

### **5. Mit welchen diese Akteure wurde bereits Kontakt aufgenommen? Wie weit ist eine Kontaktaufnahme und Beteiligung innerhalb des Projektes beabsichtigt.**

Die Kontaktaufnahme zu den Akteuren aus Kultur- und Kreativwirtschaft und freie Kulturszene wird über die Auslobung eines Wettbewerbs erfolgen. Hier können die Akteure ihre Ideen und ihr Schaffen teilen. In den folgenden Auswahlgesprächen werden mit 24 Bewerbern persönliche Feedback-Gespräche geführt, bei denen sie bereits Anregungen für ihren weiteren Weg bei der

Weiterentwicklung oder Initiierung ihrer Ideen erhalten. Bis zu 15 Kultur und Kreativschaffende werden ausgezeichnet und ein Jahr lang in Form eines Förderprogramms begleitet. Sie nehmen an Workshops teil, in denen kreative Planungsmethoden vermittelt werden, machen Impulsreisen zur Kreativszene in der Euregio Maas-Rhein und darüber hinaus. Durch eine öffentliche Auszeichnung sollen sie für ihr Schaffen und ihren Ideenreichtum, mit denen sie die Region gestalten und vorantreiben, gewürdigt werden.

Im Rahmen der Wettbewerbsphase werden zudem Interviews geführt, in denen eine Bedarfsermittlung der Kultur- und Kreativwirtschaft und der freien Kulturszene in der Euregio Maas-Rhein durchgeführt werden soll.

Die Beteiligung der Akteure aus Kultur- und Kreativwirtschaft sowie der freien Kulturszene findet außerdem im Rahmen der genannten Event-Reihe FUTURE IMPACT STAGE sowie in öffentlichen Workshops statt, den FUTURE IMPACT CAMPS.

6. **Wie wird das Projektziel „Etablierung einer Kreativgesellschaft für Umsetzer, Spieler und neue Partnerschaften (USP) zur Entwicklung innovativer Kooperationsformen der Kultur- und Kreativwirtschaft mit anderen Branchen wie der öffentlichen Hand, Wissenschaft und Forschung als Vorreiter für neue Produkte, Dienstleistungen, Märkte und Geschäftsmodelle“ nachhaltig erreicht?**

Maßnahmen im Rahmen des Projekts  
FUTURE IMPACT MAKER  
**Drei Formate zur Entfaltung der Wirksamkeit**

Auszeichnung <b><u>FUTURE IMPACT MAKER</u></b>	Event-Reihe <b><u>FUTURE IMPACT STAGE</u></b>	Workshops <b><u>FUTURE IMPACT CAMP</u></b>
<p><i>Bis zu 15 Kultur- und Kreativschaffende aus der Euregio erhalten die Auszeichnung und das Prädikat FUTURE IMPACT MAKER für besonderen Ideenreichtum und Unternehmergeist. Ein Jahr lang nehmen sie an einem Förderprogramm teil, mit dem Ziel sie bei der Umsetzung ihrer Ideen, Unternehmungen und Projekte zu unterstützen.</i></p>	<p><i>Die Event-Reihe FUTURE IMPACT STAGES bringt Idee und Schaffen ins Rampenlicht. Im Rahmen der Auszeichnung ist das Event Treffpunkt für alle Macherinnen und Macher aus der Euregio, die die Zukunft unserer Region mit ihrem Schaffen und ihren Ideen mitgestalten. Es ist Bühne für Gestalter von Kultur, Kunst, neuen Technologien und Wissenschaft und kreativem Unternehmertum.</i></p>	<p><i>Bei den Future IMPACT CAMPS kreieren wir gemeinsam kreative Lösungen für Herausforderungen unserer Gesellschaft und unserer Region. Wir schaffen einen branchenübergreifenden Austausch. In interdisziplinären Workshops kommen Kulturmacher, Wissenschaftler, Kreativunternehmer und Interessierte zusammen, tauschen sich aus und stärken sich gegenseitig.</i></p>

7. **Wie werden die in der Vorlage E 49.5/0121/WP17 benannten Aufgaben angegangen?**

- Aufgabe: Impulse für Innovationstätigkeit aus der Perspektive von Kunden der Kultur- und Kreativwirtschaft für andere Branchen und Sektoren eruieren und darstellen.

- >> Darstellung der Impulse durch die ausgewählten Gewinner im Wettbewerb anhand konkreter Beispiele.
- Aufgabe: Neue Kooperationen mit und von Akteuren der Kultur – und Kreativwirtschaft mit anderen Branchen und Sektoren initiieren.
- Aufgabe: Entwicklung und Auszeichnung von richtungsweisenden Modellprojekten >> durch die im Wettbewerb ausgezeichneten Unternehmen und Projekte und spezifischen Workshops zur Entwicklung der Ideen. Die konkreten Workshopthemen werden erst nach der Auswahl der Akteure festgelegt, da sie sich an ihrem konkreten individuellen Bedarf und Wünschen ausrichten.
- Aufgabe: Erweiterung von sektoren- und branchenübergreifenden Netzwerken und Multiplikatoren. >> durch Veranstaltung und die aktive Mitarbeit im EU-Kooperationsprogramm Impact
- Aufgabe: Evaluation, Trends und Themen. >> Als Bestandteil innerhalb der fortlaufenden Konzeption, Organisation und Berichterstattung im Projekt.
- Aufgabe: Stärkung der unternehmerischen Qualifizierung von Akteuren der Kreativwirtschaft innerhalb der Euregio Maas-Rhein. >> durch spezifische Workshops, Gruppen-Coachings, branchenübergreifende Bühnen.

#### **8. Inwieweit fügt sich das Projekt in andere städtische Aktivitäten zur Unterstützung/Förderung/Entwicklung der freien Kulturszene/Kulturwirtschaft ein?**

Seit Beendigung des Interreg-Projektes Creative Drive ist das Kulturwirtschaftliche Gründerzentrum nicht mehr aktiv. Folglich gibt es keine Verknüpfung zu städtischen Aktivitäten.

Wie aus den Punkten ersichtlich, ist auch die freie Szene, die zur Zeit durch die KASTe unterstützt wird, angesprochen.

Das Projekt ermöglicht neue Aspekte und ggf. Ansätze für neue Fördermöglichkeiten. Einhergehend mit dem Ziel, das bisherige System der KASTe zu überarbeiten.

Im Zuge der Bewerbungsphase werden Interviews mit möglichen Multiplikatoren und Partnern geführt, in denen Anknüpfungspunkte und Kooperationsmöglichkeiten diskutiert und entwickelt werden. Für die Interviews sind u.a. folgende Institutionen/Projekte angedacht bzw. bereits angefragt: digitalHUB Aachen e.V., FH Aachen, Creative Hub Euregio, Raststätte/ Förderverein Kunst & Internet e.V., REBELKO Agentur.

#### **Anlage/n:**

Antrag der Fraktion GRÜNE vom 19.02.2018

- Sachbericht 2016
- Handout