

# Beschlussvorlage

Geschäftszeichen:  
IV/47/LMJ

Verantwortliche/r:  
Kulturamt

Vorlagennummer:  
**47/083/2019**

## exTeppich - ein temporäres Experimentierfeld in der Altstadt

Beratungsfolge	Termin	Ö/N	Vorlagenart	Abstimmung
Kultur- und Freizeitausschuss	15.05.2019	Ö	Gutachten	
Haupt-, Finanz- und Personalaus- schuss	22.05.2019	Ö	Beschluss	

### Beteiligte Dienststellen

Kämmerei, Amt für Soziokultur, Stadtbibliothek, Volkshochschule

## I. Antrag

Die Verwaltung wird beauftragt, eine offene digitale Werkstatt als Pilotprojekt in Erlangen während des Digital Festivals Nürnberg zu unterstützen. Die Mehrkosten für die Projektleitung und das Programm (ca. 30.000 €) sollen durch Rückgriff auf die Rücklage (ca. 20.000 €) und Einsparungen im Personalkostenbudget im 1. Quartal 2019 finanziert werden.

## II. Begründung

### 1. Ergebnis/Wirkungen

(Welche Ergebnisse bzw. Wirkungen sollen erzielt werden?)

Ziel ist eine offene digitale Werkstatt mitten in der Stadt, um

- ein kreatives, urbanes Experimentierfeld zu schaffen,
- Innovationen der Wissenschaft, Technik und Wirtschaft in die Bevölkerung zu tragen,
- ein Diskussions- und Vernetzungsforum zu schaffen,
- die digitale kulturelle Bildung zu fördern,
- gesellschaftliche Veränderungen mitzuverfolgen, Kompetenzen zu erlangen, Gefühle der Machtlosigkeit zu überwinden,
- die Schnittstellen zur Architektur, Kunst und Stadtplanung sichtbar zu machen und zu bespielen.

Interessierte Bürgerinnen und Bürger der Stadt erhalten niederschwellige Zugänge zu wissenschaftlichen und technischen Entwicklungen. Motor ist die Freude am Gelingen und das Weitergeben von Know-how.

Der Weg zu einer festen offenen, digitalen Werkstatt wird über eine Pilot-Werkstatt gegangen.

Der Pilotort wird während des Digital Festivals (12.07.2019 - 22.07.2019) in der Dreikönigstraße sein. Da an gleichem Ort vorher ein Teppichladen war, hat der temporäre Ort den Arbeitstitel exTeppich. Während der zehn Tage in exTeppich werden Sponsoren- und Partnergespräche geführt, die zur Verstetigung der digitalen Werkstatt führen sollen.

Die Vision ist ein Möglichkeitsraum, in dem Wissenschaftskommunikation mit unterschiedlichen Menschen stattfindet. Der Möglichkeitsraum macht Spaß, erweitert den Horizont und animiert zum Mitmachen. Er belebt die Altstadt, in dem er sich in ein aufkeimendes kreatives Umfeld begibt (Lese-café Anständig essen, Unverpackt-Laden „ZeroHero“, Coworkingspace

Kreativlabor Schiffstraße). Er fügt sich in bestehende Strukturen und Räume pragmatisch ein und trägt zu einer interessanten Mischnutzung der Innenstadt bei.

Durch einen „dauerhaften exTeppich“ wird das kreative Umfeld in der Altstadt gestärkt. Im Maker-Jargon könnte man sagen, dass eine optimierte Version der schönen Altstadt angestrebt wird.

## 2. Programme / Produkte / Leistungen / Auflagen

(Was soll getan werden, um die Ergebnisse bzw. Wirkungen zu erzielen?)

In vielen Städten ist die Idee der Maker-Orte bereits Realität. Die tollwerkstatt in Nürnberg bietet beispielsweise „kreative Tech-Events“ an, das „Lernlabor Technikland“ in Nürnberg ist zumindest temporär ein Ort für Kinder, der am Museum Industriekultur angesiedelt ist. Gemeinsam ist beiden, wie vielen anderen ähnlichen Orten auch, die Ausrichtung auf technische Innovationen. exTeppich möchte seine Schwerpunkte ein wenig anders setzen. Im Bewusstsein, dass man sich in Erlangen in dem Umfeld von Medical Valley, der FAU und Siemens Healthineers befindet, sieht exTeppich im Biohacking einen Schwerpunkt – aufgrund der Fragen, die die Digitalisierung im Gesundheitswesen und der revolutionären Entwicklungen im Bereich der Molekularbiologie aufwerfen.

Zudem haben sich für die Vernetzungsgruppe (s. 3. Prozesse und Strukturen) die Themen Nachhaltigkeit und Gestaltung der eigenen Umwelt als Themen herauskristallisiert.

Das Programm für die zehn Tage im Juli (exTeppich-Tage) ist folgendermaßen aufgebaut (s. auch Anhang):

### a. Struktur

- Vormittags: Programme für Gruppen / Schulklassen: Workshops
- Nachmittags: freie Angebote / open digital lab
- Abends: Diskussionen, Treffen, Workshops

### b. Inhalte (vorläufig)

- Ein Schwerpunkt von exTeppich wird das Biohacking sein. Biohacker sind häufig auf der Suche nach Selbstoptimierung. Diesen Trend wollen wir hinterfragen. Dazu muss man wissen, worum es geht. Am eindrücklichsten erfährt man dieses Wissen durch Selbermachen. Biohacker tüfteln an Organismen und nicht an technischen Herausforderungen. Sie nutzen einfaches, z. T. selbst hergestelltes Werkzeug. „Make your own CRISPR Baby“ heißt ein Workshop in der Biohacker-Szene – eine provokative Aussage und ein dringend zu diskutierendes Themenfeld. ExTeppich wird in dieser Richtung mit Alessandro Volpato und Marc Dusseiller zwei Hacker einladen, die am Puls der Zeit entsprechende Workshops anbieten werden. Angefragt ist auch Self-Tracking-Pionier Florian Schumachcher („quantified self“).
- In das Themenfeld „Bio“ gehört im weiteren Sinne auch das Selbermachen von EKG, Alkotester, Pulsoxymeter oder Basteln eines Videomikroskops, DNA-Demo u.a.m.
- Medienkompetenz, digitale kulturelle Bildung: Basteln mit Arduino / LED-Programmierung / webchecker / krypto-party (Sicher im Netz unterwegs) / Wikipedia-Editier-Workshop / PC-Beratung / „How to be a digital designer?“ / Lego mindstorm – Programmieren / Kultur trifft digital (in digitale Welten eintauchen und sie erforschen)
- Gesellschaftsbereich (Nachhaltigkeit, Stadtentwicklung, Mobilität, Trends): „Wir bauen die ideale Altstadt“ – minecraft-Bautreff / Kunststoffschmiede (Bring dein altes Plastikteil und bau ein neues) / Magic City „bauhaus“ – verrückte Architekturen / repaircafé / e-Scooter-Testfahrten durch die Stadt / Lastenrad-Bau / create your city (VR-Brillen im kreativen Einsatz) / eSports-Stadtmeisterschaft

- Kunst: Modenschau / scribblebots – Malmaschinen / Comiczeichnen am Computer / Mikroskopfotografie / Dome und Kuppeln bauen / Filmproduktion / „analoge Bücher“ zum Thema

Die Durchführung der Workshops geschieht zum Teil durch Mitarbeiter\*innen der beteiligten Institutionen, zum Teil über Werkverträge mit Künstler\*innen oder Menschen aus der Hacker-Szene.

### 3. Prozesse und Strukturen

(Wie sollen die Programme / Leistungsangebote erbracht werden?)

2017 gründete sich auf Initiative des Kulturrats eine Vernetzungsgruppe. Ziel war der Austausch der Akteure, die sich im weiteren Sinne mit dem Thema digitale kulturelle Bildung auseinandersetzen.

Die Teilnehmenden der Vernetzungsgruppe sind folgenden Einrichtungen zugeordnet (gegenwärtiger Stand):

- SeniorenNetz
- FabLab der FAU
- Amt für Soziokultur
- Stadtbibliothek
- Volkshochschule
- Jugendkunstschule
- Jugendparlament
- Digital Festival Nürnberg
- E-Werk
- Kulturrat / Abt. Festivals und Programme
- health hackers
- Stadtjugendring

Einzelpersonen sind aus den Berufsgruppen Recht, Kunst und Design/Architektur in der Vernetzungsgruppe. Kommune Inklusiv ist mit im Verteiler.

Die Grundidee der Gruppe war die gegenseitige Kenntnis der Tätigkeiten und mögliche daraus entstehende Projekte oder Programme. In Erlangen geschieht auf diesem Feld bereits Vieles:

In der vhs können Kurse und Vorträge zum Erlernen und Anwenden neuer Techniken besucht werden. Digitale kulturelle Bildung ist Teil des Auftrags der vhs. Dies gilt gleichermaßen für die Stadtbibliothek, die mit spielerischen Angeboten wie VR-Brillen-Test für Jedermann oder Gaming ihre Angebote für Erwachsene („Digitaler Salon“) erweitert. Die Jugendkunstschule widmet sich dem Feld Kunst und Digitalisierung, also der Verbindung analog/digital, der Stadtjugendring baut mit Kindern Roboter oder plant die Stadt spielerisch um. Das E-Werk ist Gaming-Hochburg und Ausrichter der Science Week, beim SeniorenNetz ist der Name Programm, das FabLab hilft bei der Anwendung von 3-D-Druck und Lasercutting etc. Das Kulturrat formulierte das Ziel eines Vernetzungsprojekts Digitalkunst (vgl. Arbeitsprogramm 2019).

Die Vernetzung brachte rasch neue Partnerschaften zuwege, beispielsweise bei der Nürnberg Web Week 2018.

Das Ergebnis mehrerer Diskussionen war, dass in Erlangen eine niederschwellige, offene „Werkstatt“ fehlt, an der für jeden erkenntlich die unter 1. Ergebnis/Wirkungen beschriebenen

Visionen gelebt werden könnten. Man findet in Erlangen mit dem FabLab der Universität oder dem d.hip (digital health innovation platform) des Medical Valley Räume mit in Teilen ähnlicher Ausrichtung, doch diese sind der breiten Öffentlichkeit nicht zugänglich. Man findet temporäre Werkstätten wie die Science Week im E-Werk, das CoderDojo in der vhs, die Makerspaces in der Stadtbibliothek. Das erste große temporäre Makerspace war „Ich kann! Das temporäre Museum der Kreativität“ im April 2011 im Rahmen des Festivals „made in ...“ der ARGE Kultur im Großraum, welches damals im Altstadtmarkt stattfand.

Auf Forschungsebene erweitern und ergänzen spannende Initiativen wie die health hackers, die eng mit dem Medical Valley verbunden sind, die FAU und die großen Forschungsinstitutionen. Erlangen hat eine unnachahmlich anregende Forschungslandschaft.

Diese sollte nach Ansicht der Vernetzungsgruppe nun langfristig und nachvollziehbar mit der interessierten Bevölkerung verknüpft werden und auch auf diesem Gebiet Teilhabe geschaffen werden. Digitale kulturelle Teilhabe ist eine Voraussetzung dafür, exTeppich geht jedoch noch einen Schritt weiter und verortet sich zwischen den Polen Wissenschaft, Technik und Kunst – und beharrt auf dem Ansatz, dass Selbermachen zu Erkenntnis führt („Medical Valley für alle“). Ziel ist demnach, dass der Möglichkeitsraum, die digitale Werkstatt, von allen Generationen genutzt wird und so verschiedene Fähigkeiten und Sichtweisen aufeinandertreffen.

Außerdem kann nur ein innovatives Umfeld den Nachwuchs generieren, den eine Stadt wie Erlangen benötigt.

Die Vernetzungsgruppe ist deshalb im Gespräch mit der FAU, dem Fraunhofer Institut und möglichen weiteren Partnern, um gemeinsame Programmideen für exTeppich und darüber hinaus zu entwerfen und die Bedarfe für Erlangen herauszufinden. Bisher ist die Resonanz in allen Bereichen positiv, denn auch die Forschungseinrichtungen haben das Interesse – Stichwort Wissenschaftskommunikation –, neueste Entwicklungen in die Bürgerschaft zu tragen und die Diskussion über Möglichkeiten und Folgen von Veränderungen zu diskutieren.

Mit Jochen Hunger (<http://jochenhunger.com/>) konnte das Kulturamt einen Experten auf dem Gebiet gewinnen, der die Projektleitung und die Programmgestaltung in Zusammenarbeit mit den oben genannten Akteuren übernimmt. Gemeinsam mit der Vernetzungsgruppe entstand ein Exposé für exTeppich einerseits, doch andererseits auch für eine dauerhafte, offene digitale Werkstatt mitten in der Stadt (s. Anhang = Auszüge aus dem Exposé).

Inwieweit der temporäre Experimentierraum die Initialzündung für ein dauerhaftes Angebot ist, wird sich am Ende zeigen („Wie lernt der Teppich fliegen?“ am 22.07.2019 ab 17 Uhr). Der Weg zu einer Verstetigung eines solchen Raumes ist, mit Interessenten über eine Vereinsgründung oder ein anderes sinnvolles Organisationsmodell zu sprechen. In dem Exposé wurden mögliche Organisationsmodelle herausgearbeitet.

Zudem sind Sponsoren und Partner zum Treffen am 22.07. eingeladen, die an einer Verstetigung und einem dauerhaften Betrieb Interesse haben.

Die Öffentlichkeitsarbeit für exTeppich läuft über das Digital Festival Nürnberg, aber natürlich auch über die Verteiler des Kulturamtes (KS:ER), da ein nicht unerheblicher Teil des Programms während der zehn Tage für Schulklassen angeboten wird.

In Nürnberg entsteht mit dem Zukunftsmuseum eine Institution mit großer Strahlkraft und inhaltlich in Teilen ähnlicher Ausrichtung wie eine mögliche Fortsetzung von exTeppich. Hier sehen wir Potenzial für die Bewerbung zur Kulturhauptstadt, auch in der Vernetzung mit anderen Akteuren der Metropolregion.

#### 4. Ressourcen

(Welche Ressourcen sind zur Realisierung des Leistungsangebotes erforderlich?)

20.000 € aus Beschluss „Budgeterhöhung für Vernetzungsprojekt digitale Kunst / Bildung  
20.000 € aus den Rücklagen Amt 47 und ca. 10.000 € Einsparungen Personalkostenbudget  
1. Quartal 2019. Die Rücklagen sind damit aufgebraucht. Amt 47 hat als Folge keine Reserven  
für die defizitären Bereiche / Festivals.

Investitionskosten:	€	bei IPNr.:
Sachkosten:	€	bei Sachkonto:
Personalkosten (brutto):	€	bei Sachkonto:
Folgekosten	€	bei Sachkonto:
Korrespondierende Einnahmen	€	bei Sachkonto:
Weitere Ressourcen		

#### Haushaltsmittel

- werden nicht benötigt
- sind vorhanden auf IvP-Nr.  
bzw. im Budget auf Kst/KTr/Sk
- sind nicht vorhanden

#### Anlagen:

Teil-Exposé zum Experimentierort

III. Abstimmung  
*siehe Anlage*

IV. Beschlusskontrolle

V. Zur Aufnahme in die Sitzungsniederschrift

VI. Zum Vorgang