

15.01.2021

LUtopia: Ideen für die Stadt Kulturbüro und Stadtbibliothek starten neues Projekt

Die eigene Stadt mit persönlichen Ideen gestalten – das können Ludwigshafener*innen bei LUtopia. LUtopia lädt die Menschen in der Stadt ein, in angeleiteten Workshops, sogenannten Labs, ab Februar über das Leben in der Stadt, in der sie zu Hause sind, nachzudenken. Zehn Orte in Ludwigshafen sollen so virtuell umgebaut werden. Umgesetzt wird das digital-analoge Kunst- und Stadtentwicklungsprojekt vom Kulturbüro in Kooperation mit der Stadtbibliothek. Wenn die Corona-Pandemie Termine vor Ort nicht zulässt, können Interessierte mit PC oder Laptop von zu Hause aus dabei sein.

Bürgermeisterin Prof. Dr. Cornelia Reifenberg, die Leiterin des Bereichs Kultur, Stefanie Kleinsorge, sowie Monika Schill, Leiterin des Kulturbüros und Tanja Weißmann, Leiterin der Stadtbibliothek, stellten LUtopia gemeinsam mit den Mitgliedern des Projektteams bei einem Video-Pressesgespräch am 15. Januar 2021 vor.

"Die digitale Transformation hat nicht erst seit der Corona Pandemie einen umfassenden Einfluss auf alle Teile unserer Gesellschaft. Dabei geht es nicht nur um den mannigfaltigen Einsatz von Technologien, sondern auch um neue Formen des Denkens, des Arbeitens, der Kommunikation, der Wahrnehmung und neue Formen der Kultur. Gleichzeitig steht Ludwigshafen wie andere Städte in Deutschland und Europa vor großen Herausforderungen, nicht zuletzt im Hinblick auf eine sich stetig wandelnde Gesellschaft. Mit dem Beteiligungsformat LUtopia nehmen wir diesen Wandel auf. LUtopia zielt dezidiert auf das Eintauchen in das Zeitalter der digital/analogenen Lebensrealitäten ab und lädt alle Bewohner*innen Ludwigshafens ein, sowohl in digitalen wie analogen Formen über das Leben in der Stadt, in der sie zu Hause sind, nachzudenken", so Bürgermeisterin Prof. Dr. Cornelia Reifenberg.

Große Chancen für die Stadt sieht auch Stefanie Kleinsorge: "Mit diesem digital-analogen Kunst- und Stadtentwicklungsprojekt könnte Ludwigshafen zum Modell einer innovativen, zeitgemäßen und nachhaltigen Stadtentwicklung werden. Der Bereich Kultur sieht seinen Anteil an der Stadtentwicklung in der Aneignung urbaner ‚Freiräume‘ mit künstlerischen Mitteln. LUtopia bietet dafür das perfekte Werkzeug und die geeignete Diskussionsplattform".

In angeleiteten Workshops, sogenannten Labs, können die Teilnehmer*innen ab Februar eigene Ideen zur Gestaltung der Stadt entwickeln. Insgesamt zehn Ludwigshafener Orte wurden ausgewählt, um neu gedacht und virtuell umgebaut zu werden. Die Auswahl wurde überwiegend auf den innerstädtischen Bereich begrenzt und in Zusammenarbeit mit den Kooperationspartnern definiert. Ausschlaggebend waren unter anderem künftige Vorhaben und Handlungsstrategien des Kulturbüros. Diese zehn Orte sind der Karl-Kornmann-Platz, das Foyer des Kulturzentrums dasHaus, die Standorte der Hochschule für Wirtschaft und Gesellschaft in der Maxstraße und in der Ernst-Boehe-Straße, ein Abschnitt der Prinzregentenstraße im Hemshof, der Goerdelerplatz im Hemshof, der Vorplatz des Hauptbahnhofs, das Gleisdreieck Hauptbahnhof, der Hans-Klüber-Platz und der Messplatz.

Um die Ideen tatsächlich sichtbar zu machen, wird das Spiel Minecraft als digitales Werkzeug genutzt. Im Spiel bauen die Teilnehmenden wie echte Maurer*innen Stein für Stein neue Gebäude und Elemente auf die Plätze. Das erfahrene Team des Ideenw3rks der Stadtbibliothek unterstützt sie dabei. Die Termine der Labs in der Stadtbibliothek sind: Samstag, 27. Februar,

12 bis 15 Uhr, Mittwoch 3. März, 17. März, 31. März und 14. April jeweils von 16 bis 19 Uhr. Das Lab am 31. März wird in Englisch angeboten.

Wer lieber in der realen Welt Visionen zu Ludwigshafen entwickelt, kann am 17. April von 15 bis 17 Uhr am "LUtopischen Stadtspaziergang" mit Helmut van der Buchholz teilnehmen. Hier werden die Fragen erörtert "Was kann weg? Was sollte bleiben? Wie sollte das anders gemacht werden? Und welche utopischen Ideen sollten baldmöglichst realisiert werden?". Helmut van der Buchholz hat einen Gesellenbrief als Bildhauer, ein Diplom in den Fächern Städtebau und Architektur und war von 2007 bis 2011 Kunstweltmeister. Seit 2014 führt er kleine und große Gruppen neugieriger Menschen zu unterschiedlichen Themen durch die Stadt. Seine "Germany's Ugliest City Tours" haben inzwischen Kultstatus erreicht.

Das Collagen-Lab "LUtopische Raumvisionen" lädt am Samstag, 10. April, von 15 bis 17 Uhr ein, angeleitet von der Künstlerin Valentina Jaffé mit Techniken der Malerei und Collage fotografische Schwarz-Weiß-Aufnahmen von Ludwigshafener Orten in kleine und große utopische Raumvisionen zu verwandeln.

Camp im "dasHaus"

Das Herzstück von LUtopia ist das zwöftägige Camp vom 19. bis 30. April. Im offenen Lab im Kulturzentrum dasHaus können Ideen in Minecraft weiterentwickelt werden. Begleitet und angeleitet werden die Teilnehmer*innen von einem internationalen Projektteam um Architektin Bethlehem Anteneh und Spiele-Entwickler Dagmawi Bedilu, beide aus Addis Abeba in Äthiopien, sowie von dem Digitalisierungsexperten Christoph Deeg aus Nürnberg. Addis Abeba und Ludwigshafen sind Städte in Veränderung, haben viel gemeinsam und können viel voneinander lernen. Im LUtopia Camp rücken sie ganz nah zusammen. Ein von Dagmawi Bedilu programmiertes Spiel, das die Situation vor Ort nachempfindet, integriert die Ideen der Lab-Teilnehmenden und wird nach dem Projekt für alle kostenlos mittels einer App spielbar sein.

Während des Camps will ein vielfältiges Veranstaltungsprogramm mit Konzerten, Lan-Partys, Barbecues und Diskussionsveranstaltungen neue Perspektiven auf das Leben in Ludwigshafen ermöglichen. Jeder Tag hat ein anderes Motto, das die unterschiedlichen Aktivitäten bündelt. Den Auftakt macht am 19. April das Motto "Verbinden": In einer "Fictional Dating Night" können Interessierte nicht nur neue Menschen, sondern auch Plätze und Gebäude in Ludwigshafen und Addis Abeba kennenlernen. In einem "Horror Escape Room" am 27. April kann man sich all dem stellen, was man in seiner Stadt am meisten hasst und fürchtet. Am 24. April gibt es auf dem Vorplatz des Kulturzentrums dasHaus ein äthiopisches Barbecue, während das LUtopia Orchestra aus Lübeck mit einem Stilmix aus funky Blues, Rock und Polka aufwartet. Drinnen kann bei der Lan-Party gegen Teams in der Stadtbibliothek gezockt werden. Die von digitalen Games inspirierte Musik des international tourenden Kaiser Quartetts ist am Sonntag, 25. April, zu erleben. Die Band ist der Beweis, dass musikalische Offenheit keine stilistischen Grenzen kennt. Mit ihrem selbstbetitelten Debütalbum, darauf zwölf Eigenkompositionen, die die Grenzen zwischen Pop und Klassik, teilweise auch Disco verschwimmen lassen und sich auf elektronische Vorbilder wie Giorgio Moroder oder Daft Punk berufen, macht das zeitgenössische Streichquartett auf ihrer "Four Kings – One Kaiser!" –Tour auch im LUtopia-Camp halt. Zwischendurch gibt es aber auch zwei Tage der Stille, an denen Lichtprojektionen die Fassade des Kulturzentrums dasHaus erleuchten.

Für das Projekt LUtopia ist eine digitale Umsetzung geplant, falls Vor-Ort-Termine nicht stattfinden können.

Als Kooperationspartnerin ist die Hochschule für Wirtschaft und Gesellschaft Ludwigshafen dabei und beschäftigt sich mit Themen wie "Problemlösung mittels Gamification". Ebenso ist eine Zusammenarbeit mit dem Kunstverein und der dort zeitgleich stattfindenden Ausstellung "Urbanität in Bearbeitung" geplant.

Zwei der Orte werden sich tatsächlich nach den Ideen der Lab-Teilnehmenden verändern: Der Vorplatz sowie das Foyer des Kulturzentrums dasHaus werden unter Anleitung der Architektin Bethlehem Anteneh nach den in Minecraft entwickelten Ideen mit beweglichen Objekten

neugestaltet. Die zu den anderen Orten entstandenen Ideen werden – so der Wunsch der Veranstaltenden – an entsprechende Ansprechpersonen der Stadtverwaltung übergeben.

Alle Veranstaltungen sind kostenlos.

Das Projektteam

LUtopia basiert auf dem Projekt "Block by Block" der Vereinten Nationen, in dem Stadtbewohner*innen in der digitalen Welt von Minecraft Bereiche ihrer Stadt neu entwerfen. Mit den jungen Äthiopier*innen Bethlehem Anteneh und Dagmawi Bedilu aus Addis Abeba, konnten zwei Expert*innen im Bereich spielerische Stadtentwicklung gewonnen werden. Beide haben bereits im Rahmen des Projekts "Enter Africa" des Goethe-Instituts digitale Spiele entwickelt, die Zukunftsvisionen für Addis Abeba aufzeigen. Christoph Deeg ist Berater für Digitale Transformation, Gamification und die Gestaltung des digital-analogenen Lebensraumes. Er war in Ludwigshafen bei der Neukonzeption der Stadtbibliothek beteiligt und begleitet seit 2019 das Kulturbüro als Berater für Digitale Transformation.

Anmeldung

Eine Anmeldung zu den verschiedenen Labs ist über die Internetseite www.lutopia.de möglich. Die Webseite geht in Kürze online. Bis dahin finden Interessierte Informationen auf www.dashaus-lu.de. Ansprechpartnerin im Kulturzentrum dasHaus ist Stefanie Bub, E-Mail stefanie.bub@ludwigshafen.de.

Anhang: Flyer