

Places

Ein Virtual Reality Festival im Kreativ.Quartier Gelsenkirchen-Ückendorf

Wer innovativ sein will, muss vor allem selbst daran glauben! Dieses Motto machte das Team um Matthias Kretzek und Roman Pilgrim zu ihrem Leitmotiv. Denn das Places _ Virtual Reality Festival wurde von einer Gruppe Menschen gegründet, die alle mehr oder weniger Laien auf diesem Gebiet waren. Doch was dem Team an Wissen fehlte, glichen sie mit Tatkraft aus. Ihre Vision: Deutschlands allererstes, analoges Festival für Virtuelle Realität zu werden.

Ein avantgardistisches Straßenfestival

Die erste Ausgabe des Festivals fand im April 2018 statt. Mitten im Ruhrgebiet, einem der größten Ballungsräume Europas, genauer: in Gelsenkirchen. Statt einer cleanen Messehalle, ist Places als avantgardistisches Straßenfestival konzipiert: Kneipen, Kunstgalerien, leerstehende Ladenlokale und Wohnungen entlang der Bochumer Straße in Ückendorf werden vom 19. bis 22. April zu Virtual-Reality-Erlebnisorten. Im angrenzenden Wissenschaftspark Gelsenkirchen kommen Programmpunkte für das Fachpublikum wie Vorträge und Workshops hinzu. Bei einem 24-Stunden-Hacka-

thon arbeiten Entwickler:innen aus ganz Deutschland eine Nacht lang an neuen VR-Anwendungen, die bei der Stadtplanung helfen können wie bei der Anlage von Radwegen etc.

Im Mai 2019 folgt, als Ableger des Festivals, der VR Science & Business Day im Wissenschaftspark Gelsenkirchen. Die beiden Keynotes von Markus Rall und Thorsten Fell geben Einblicke in aktuellste Entwicklungen und Potentiale von Digitalisierung wie beispielsweise Immersive Learning. Die anschließenden Workshops untersuchen die Schnittstellen von Virtual Reality und in der Berufsausbildung. Hier wurden Themenfelder wie die Gestaltung von virtuellen Räumen, einem VR Stadtmarketing, einer Extender Reality in Kunst und Kultur sowie virtuelle Lernhilfe durch VR/AR behandelt.

Am Abend präsentieren Hochschulteams aus ganz Deutschland ihre neuesten Virtual-Reality-Entwicklungen. Zusammen mit Mediennetzwerk NRW und Deutsches Institut für virtuelle Realitäten (DIVR) wird der DIVR-Award in den Bereichen best





© Ravi Seick

concept, best tech, best impact und der Sonderpreis Gamechanger verliehen.¹

Wenige Monate später sind bei Creative _ Places sechs junge internationale Künstler:innen bzw. VR-Entwickler:innen zu Gast in Gelsenkirchen: Eine Woche lang leben und arbeiten Farina Hamann (Interaktionsdesign), Vesela Stanoeva (Szenografie), Clemens Schöll (Medienkunst), Vladimir Ilic (VR Entwicklung), Frederike Tsai (Theater) und Daniel Hengst (Medienkunst) in einer temporären Wohngemeinschaft und entwickeln eine gemeinsame VR-Performance namens »Nichts«.²

Virtuelle Realität in - Ückendorf?

Mittlerweile ist das VR-Festival gut etabliert. Der Weg dahin war für die Organisator:innen allerdings ein längerer. Im November 2015 gründete das

¹ Vgl. für die vollständige Shortlist bzw. ausgezeichneten Projekte 2019 bzw. 2020 <https://places-festival.de/vrday/> bzw. <http://places-festival.de/divr-award/> (Letzter Zugriff: 30.07.2020)

² Vgl. für weitere Informationen die Webseite der Künstlerin Farina Hamann: <https://farina-hamann.de/nichts/> (Letzter Zugriff 30.07.2020).

© Angie Schumann



informelle Netzwerk Insane Urban Cowboys und -girls (IUC) einen Verein, um an der Vernetzung junger Kreative in Gelsenkirchen zu arbeiten. 2016 eröffnet das Start-Up VRoom.ruhr auf der Bochumer Straße. Mit Hilfe der Wirtschaftsförderung der Stadt Gelsenkirchen wird ein ganzes VR-Wochenende in Ückendorf geplant. Zusammen mit dem Team von IUC wird aus dem geplanten Wochenende ein ganzes Virtual Reality Festival. Das Konzept: Die Besucher:innen sollen mitten in Ückendorf durch virtuellen Technologien in unterschiedliche Welten entführt werden - Places _ Virtual Reality Festival ist entstanden. Und Gelsenkirchen-Ückendorf ist genau der richtige Ort dafür: Mit der Schließung der ehemaligen Zechen Rheinelbe und Alma sowie dem Gusstahlwerk begann der Abstieg der ehemaligen Flaniermeile auf der Bochumer Straße. Viele Gründerzeitbauten des Stadtviertels sind durch die jahrelange Vernachlässigung marode geworden. Ein Ort mit Geschichte und viel Potential für einen Neuanfang.

Von Gußstahl zu Kreativunternehmen

Seit 2012 ist Ückendorf eins von 16 Kreativ-Quartieren in der Metropolregion Ruhr. Die Stadt kümmert sich verstärkt um Neuansiedlungen in den Leerständen, insbesondere aus den Bereichen Kreativwirtschaft, IT und Gastronomie. Glasfaserkabel wurden flächendeckend gelegt, eine Stadterneuerungsgesellschaft kaufte und sanierte leerstehende Immobilien, die schließlich Büros, Cafés und kreative Arbeitsplätze werden. So entstehen Freiräume für Kultur und Kreativität, die woanders schon längst nicht mehr vorhanden sind. Die Mieten sind günstig, günstiger als in anderen Teilen des Ruhrgebiets. Das Zusammenspiel zwischen öffentlicher Hand und bürgerschaftlichem Engagement verhindert potentielle Verdrängungsprozesse: »Diese Dynamik wollen wir für Places nutzen«, so Roman Pilgrim, Mitinitiator und Leiter des Festivals. »Diese Freiräume mitten in der Urbanität, zwischen Straße, Ladenlokalen und Hinterhöfen - so stellen wir uns das vor. Nicht in einer Messehalle.«

Das Places-Team möchte seiner Heimatstadt mit diesem Projekt Impulse verleihen, im Idealfall siedeln sich weitere Virtual-Reality-Unternehmen an: »VR ist ein Cluster, das noch relativ jung ist. Warum besetzen wir es nicht hier - im Ruhrgebiet, in Gelsenkirchen, in Ückendorf? Einige Entwickler aus dem Bereich IT-Security sind bereits im Stadtteil, er liegt zentral angebunden an die ganze Rhein-Ruhr-Region, im Umfeld gibt es jede Menge Unis und Hochschulen«, so Pilgrim. Und auch das Festival wächst weiter: 2020 ist der inhaltliche Schwerpunkt Meaningful VR, den Pilgrim so erklärt: »Nach dem VR-Hype der letzten Jahre wollen wir jetzt sehen, welche Anwendungen in welchen Bereichen wirklich Sinn ergeben. Sinn für eine Unterstützung von Entwicklungen in der Wissenschaft, Forschung und Kultur. Darin liegt für uns der eigentliche Wert dieser Technologie.« ■