

Goethe-Institut - Themen - Internet<http://www.goethe.de/wis/med/thm/int/de2544865.htm>**Cybercity Ruhrstadt 2010 – Wie wollen wir leben?**

Bei diesem Projekt zur Europäischen Kulturhauptstadt 2010 bauen Kinder und Jugendliche aus verschiedenen Städten und Gemeinden des Ruhrgebietes ihre Stadt als "Stadt der Zukunft" im Modell nach. Auch in Istanbul und Pécs und in einigen Partnerstädten des Ruhrgebietes sollen bis 2010 Cybercities entstehen.

Das neue Zentrum der Modellstadt wird von Studenten, Künstlern, Architekten, Designern und Stadtplanern gestaltet.

"Ich habe die Kanalbrücke gemalt, weil ich finde, da kann man sich gut entspannen." Vor den Klassen 6a und 6b der Hauptschule Karnap steht Gerrit und stellt seinen Lieblingsort vor. Ein elfjähriges Kind, das Entspannung sucht. Das haben wir nicht erwartet.

Es wird nicht die einzige Überraschung bleiben. Wir, meine Kollegin Christina Smith und ich, stehen ganz am Anfang des Projektes *Cybercity Ruhrstadt 2010*. Hier, im sozialen Brennpunkt Essen-Karnap, wird die erste Cybercity des Ruhrgebietes entstehen. Eine von vielen, die am Ende die ganze Region repräsentieren werden.

CybercityKarnap – Wo leben wir eigentlich ? Was wollen wir verändern?

Heute sind wir das zweite Mal in der Schule. Im ersten Teil des Projektes *CybercityKarnap* geht es um die Frage "Wo leben wir?". In der letzten Stunde haben wir die Schüler gebeten, ihre Lieblingsorte zu malen und zu beschreiben, warum sie sich dort wohl fühlen. Außerdem sollen die Schüler herausfinden, wann diese Orte und Gebäude in etwa entstanden sind. Anhand dieser Orte werden wir die Geschichte von Karnap und der Region kurz nachzeichnen. Wie Gerrit mögen auch einige seiner Mitschüler die Natur: Ihre Lieblingsorte sind Parks, Wiesen und eben der Rhein-Herne-Kanal. Viele der Grünflächen hier im Essener Norden sind im Zuge des Strukturwandels entstanden. Ein guter Einstieg, um diese wichtige aktuelle Phase in der Geschichte des Ruhrgebietes anzusprechen. Und auch um nachzufragen, was es hier eigentlich früher gab, bevor es so schön grün wurde. Ratloses Schweigen. Mit dem Begriff Industrialisierung wissen die Schüler nichts anzufangen. Aber auch was eine Zeche ist, wissen von 37 Schülern nur zwei.



Von den "Naturliebhabern" distanziert sich ein großer Teil der Stufe 6. Ihre Lieblingsorte sind neu: Call Shops, Internet Cafés und der Allee Center, ein großes Einkaufszentrum in der näheren Umgebung. Wieder sind wir verwundert.

Plötzlich entbrennt eine hitzige Diskussion. Immer wieder, beschwert Christoph sich, würden er und seine Freunde von ihrem Lieblingsort, einer Brachfläche, vertrieben. Schnell wird deutlich: Bis auf den Skaterpark am Rhein-Herne-Kanal gibt es keine Orte für Kinder und Jugendliche in Karnap. Damit sind wir schon bei der nächsten Frage: Wie wollen die Schüler denn leben? Was wollen sie verändern? In Karnap gibt es kein Schwimmbad. Ein Dachgarten mit Schwimmbad ist das erste, was den Schülern einfällt. Er soll auf dem Flachdach der Schule entstehen. Für die Muslime hier gibt es kein Gotteshaus. Aïcha wünscht sich eine Moschee. Das Kino gibt es auch nicht mehr, die Schüler wollen ein Flusskino, mitten im Kanal. Und einen Strand. Und vieles mehr.

In der nächsten Stunde machen sich die Kinder mit ihren Zeichenblöcken auf, um ihren Stadtteil richtig kennen zu lernen. Von der historischen Arbeitersiedlung "Mathias-Stinnes" geht es zum Industriedenkmal "Seilscheibe" und von dort aus zum Rhein-Herne-Kanal. Die Schüler sind sehr

ernsthaft bei der Sache. Sie sehen genau hin, machen sich ein Bild, bringen alles zu Papier.

Der Bau der *CybercityKarnap*

Dann beginnt der Bau der Modelle. Aus verschiedensten Materialien wie Holz, Styropor, Pappe, Schaumstoff und Tapeten entsteht in Gruppenarbeit die *CybercityKarnap*.

Orhan, ein türkischer Junge, möchte unbedingt die Evangelische Kirche bauen, die ihm sehr gut gefällt. Zusammen mit Gerrit macht er sich sofort ans Werk. Neben dem christlichen Gotteshaus soll im "Karnap der Zukunft" die Moschee stehen. Umsichtig beginnt Aïcha sofort mit der Planung. "Es wird eine Moschee für Frauen werden", erklärt die Schülerin. Andere Kinder sind zuerst unsicher, wissen nicht, wie sie ihre Ideen umsetzen sollen. Aber allmählich fallen die Barrieren, und der Bau geht gut voran. Ein besonderes Highlight für alle Kinder ist die Konstruktion des Roboters zusammen mit dem Medienkünstler Graham Smith. Jungen wie Mädchen zeigen großes Interesse an technischen Zusammenhängen und sind sehr stolz, als der Roboter am Ende des Projekttagess fertig und funktionstüchtig ist. Sie taufen ihn auf den Namen "Cowboy".

"Der praktische Teil, das Bauen der Modelle und des Roboters, hat den Kindern am besten gefallen. Mit der Theorie tun sich Hauptschüler nun einmal schwer. Aber sie haben sich trotzdem sehr bemüht und eingebracht", lobt Christiana Said, die Klassenlehrerin der 6b, die Schüler.



***CybercityKarnap* auf Zeche Zollverein**

Leise schnurrt ein Cowboyhut durch eine Stadtlandschaft aus Kirchen, Häusern und Flüssen. Es ist "Cowboy", der Roboter aus Karnap. Am Rande dieser Landschaft stehen Menschen und beobachten ihn, ein wenig ungläubig aber fasziniert. Nach kurzer Zeit trifft "Cowboy" auf "Sandy", den Videoroboter der Klasse 5b der Gesamtschule Süd in Essen. In Essen-Süd ist die zweite *Cybercity* entstanden. Heute präsentieren sich der sozial schwache Norden und der reiche Süden von Essen gemeinsam auf dem Weltkulturerbe Zeche Zollverein.

***Cybercity* virtuell**

Im letzten Teil des Projektes bauen die Kinder und Jugendlichen ihre Zukunftsvisionen auch virtuell nach. Prof. Harald Gatermann, Architekturprofessor von der Fachhochschule Bochum, vermittelt den teilnehmenden Schülern das CAD-Programm "Sketch Up". "Die Kinder waren unheimlich stolz auf das, was sie gebaut haben. Da ist so ein richtiger Funke an Elan übergesprungen. Für mich liegen die Stärken des ganzen Projektes darin, dass Kinder schon früh damit vertraut gemacht werden, wie man Umwelt plant und die Umgebung eben auf diese Weise intensiver und bewusster wahrnehmen. Das kommt in der Schule normalerweise überhaupt nicht vor", berichtet der Professor von seinen Erfahrungen mit dem Projekt *Cybercity Ruhrstadt 2010*.

Der Kern der *Cybercity Ruhrstadt*

Bei der Gestaltung des neuen Zentrums der *Cybercity Ruhrstadt* werden sich die Künstler zum einen mit der Region und ihren spezifischen Gegebenheiten auseinandersetzen. Zum anderen werden sie aber auch die zentralen Themen des menschlichen Zusammenlebens reflektieren: den Einfluss der Technik, Veränderungen der Umwelt, demografischer Wandel und das Leben in virtuellen Welten. Unter Auslotung modernster technischer Möglichkeiten bringen die Erbauer der *Cybercities* ihre Visionen, Gedanken, Ängste, Wünsche und Erfahrungen in die *Cybercity* ein.

Was bleibt?



2010 werden die unterschiedlichen Zukunftsvisionen der Kinder und Jugendlichen, der Künstler, Planer und Gestalter in einer gemeinsamen Ausstellung präsentiert. Über das Internet und per Videokonferenz sollen die *Cybercity Ruhrstadt* und die *Cybercities* der beiden anderen Kulturhauptstädte 2010, *CybercityIstanbul* und *CybercityPécs* sowie der Partnerstädte miteinander verbunden werden. So können die Besucher auch die jeweils anderen Cyberstädte erkunden und sich mit deren Erbauern und Besuchern austauschen.

Über die Präsentation im musealen Raum und im Internet hinaus wird das Projekt auch Anregungen für eine zukünftige Gestaltung der Region geben: "Meine Aufgabe wird sein, das, was während des Projektes mit so viel Engagement erarbeitet wird, für Stadtplaner, Architekten und kommunale Entscheider nutzbar zu machen", erklärt der Stadtforscher Leo Lagos.

Das Prinzip Cybercity

Eine *Cybercity* besteht immer aus einem realen dreidimensionalen Modell, einem ferngesteuerten Videoroboter und einer Leinwand bzw. einem Fernsehmonitor. Der Videoroboter fährt durch das Modell. Die Objekte, die er durch sein Kamera-Auge sieht, werden auf die Leinwand übertragen. Er kann vor Ort und über das Internet gesteuert werden. Wer den Roboter durch das Modell steuert, kann so durch künstliche Straßen schlendern, Häuser und Plätze betrachten und das eine oder andere Gebäude sogar betreten. Erfunden wurde das *Prinzip Cybercity* von dem kanadischen Medienkünstler Graham Smith.

Anja Bardey

Journalistin und Filmemacherin. Zusammen mit Graham T. Smith und Christina Smith bildet sie das Cybercity Ruhr Team.


Copyright: Goethe-Institut, Online-Redaktion


Haben Sie noch Fragen zu diesem Artikel? Schreiben Sie uns!



✉ online-redaktion@goethe.de

August 2007

Links zum Thema

Homepage *Cybercity Ruhr* 
<http://www.cybercityruhr.com/>

Homepage des Projektes *Zeitreise Ruhr* von Prof. Gatermann 
<http://www.zeitreise-ruhr.de/>

Homepage zur Europäischen Kulturhauptstadt 2010  
<http://www.kulturhauptstadt-europas.de/start.php>