



Zusammenfassung

RICHS (Renewal, Innovation & Change: Heritage and European Society) ist ein Forschungsprojekt, bei dem es um Wandel geht: die Dezentralisierung von Kultur und kulturellem Erbe – weg von institutionellen Strukturen und hin zu Individuen. Das Projekt geht den Fragen nach, die von der Einführung von digitalen Technologien im Hinblick darauf aufgeworfen werden, wie wir das europäische Kulturerbe verstehen, sammeln und verfügbar machen.

Ziele

Obwohl das europäische Kulturerbe äußerst vielfältig ist, ist es oft nicht zugänglich. Dies ändert sich jedoch. Da digitale Technologien heute die gesamte Gesellschaft durchdringen und uns dazu zwingen, alles Bisherige zu überdenken, gehen wir folgenden Fragen nach: Wie können sich Kulturerbe-Einrichtungen erneuern und sich neu aufstellen? Wie sollte eine zunehmend differenzierte Gesellschaft unser europäisches Kulturerbe nutzen? Wie könnte der Übergang von analog zu digital auch für einen Wechsel von traditionellen Hierarchien des Kulturerbes zu eher fließenden, dezentralen Praktiken stehen? Wie kann dabei der EU-Bürger allein oder als Teil einer Gemeinschaft eine wichtige kreative Rolle spielen? Wo liegen die Grenzen neuer Technologien bei der Darstellung und Förderung des Kulturerbes? Wie kann das Kulturerbe näher an seine Zielgruppen wie Innovatoren, Fachkräfte, Kuratoren, Künstler und Wirtschaftsakteure rücken? Wie kann Kulturerbe eine Zugkraft für die neue europäische Wirtschaft sein?

RICHS will diese Fragen gemeinsam mit zehn Partnern aus sechs europäischen Ländern und der Türkei klären. Dabei werden folgende Ziele verfolgt:

- Entwicklung und Begründung des konzeptionellen Rahmens der Forschungsarbeit, Begriffsdefinitionen, Knüpfen von Netzwerken sowie Entwicklung eines neuen Verständnisses von Kulturerbe-bezogenem Urheberrecht und verwandten Rechten des geistigen Eigentums im digitalen Zeitalter;
- Untersuchung des Kontextes dieses Wandels, Analyse der darin auftretenden Kräfte, Voraussagen zu Methoden der digitalen Übertragung von Kulturerbe an verschiedene Zielgruppen und die führende Rolle des Kulturerbes in diesem Kontext, Entwicklung von Szenarien, in denen Kulturerbe generationsübergreifend erhalten werden kann;
- Identifizierung der Richtung, die eingeschlagen werden muss, um innerhalb der identifizierten Kontexte des Wandels den größtmöglichen Einfluss von Kulturerbe auf soziale und gesellschaftliche Entwicklungen zu bewirken; einschließlich IPR (geistige Eigentumsrechte) und ökonomischer Forschungen;
- Entwicklung von geeigneten Instrumenten und Ausarbeitung von Methoden des Wissenstransfers, Entwicklung innovativer Fertigkeiten, Schaffung neuer Arbeitsplätze und durch digitale Technologien Nutzung des Potentials, das in Kulturerbe begründet liegt, um das Wirtschaftswachstum in Europa zu fördern;
- Kontext und Geschichten zu vermitteltem oder unmittelbar wahrgenommenen Kulturerbe bereitstellen, in welchen die Forschungsergebnisse praktische Anwendungen erhalten, die durch Nutzer in konkreten Fallstudien illustriert und untermauert werden;
- Bereitstellung von fallbasierten, strategischen Empfehlungen, Zukunftsperspektiven, Werkzeugen für den Aufbau von Plattformen zur Förderung der öffentlichen Aufmerksamkeit, *Best Practice*-Richtlinien zur Begründung von Kooperations-Initiativen.

Projektakürzung: RICHS

Projektthema: SSH.2013.5.2-2

Projektbeginn: 1. Dezember 2013

Laufzeit: 30 Monate

Webseite: www.riches-project.eu
info@riches-project.eu

EU-Bewilligung: 2.432.356 EURO

Kontaktpersonen:

Neil Forbes, Projektkoordinator
n.forbes@coventry.ac.uk
Tim Hammerton, Projektmanager
thammerton@cad.coventry.ac.uk
Antonella Fresa,
Kommunikationsmanager
fresa@promoter.it

Projektbeteiligte:

Coventry University (UK)
Hansestadt Rostock (DE)
Stichting Rijksmuseum voor
Volkenkunde (NL)
Waag Society (NL)
University of Exeter (UK)
Promoter Srl (IT)
Fundació i2CAT (ES)
Syddansk Universitet (DK)
Stiftung Preußischer Kulturbesitz
(DE)
Türkiye Cumhuriyeti Kültür ve Turizm
Bakanlığı (TR)

Stichwörter:

Kulturerbe, digitales Erbe, Identität, soziale Gemeinschaft, Netzwerke, Innovation, Mitgestaltung, Rückkopplung, Kreativität, Neue Medien, Nachnutzung, Verwertung, traditionelle Fertigkeiten, Veränderungszusammenhänge

Voraussichtliche Ergebnisse:

Fallstudien zur digitalen Kuratierung und Bewahrung; Veranstaltungen; Grundsatzpapiere und Empfehlungen; Workshops, Seminare und Konferenzen



Aktionsplan

Das Projekt hat eine Laufzeit von 30 Monaten und umfasst acht Arbeitspakete (Work Packages):

- WP1, Projektmanagement
- WP2, Erstellung des konzeptionellen Rahmens
- WP3, Verstehen des Kontextes des Wandels von materiellem und immateriellem Kulturerbe
- WP4, Rolle des Kulturerbes für die soziale Entwicklung Europas
- WP5, Einfluss des Kulturerbes auf die wirtschaftliche Entwicklung Europas
- WP6, Fallstudien
- WP7, Strategien, Richtlinien und „Meilensteine des Vorgehens“
- WP8, Kommunikation und Öffentlichkeitsarbeit

Forschungsfelder

Das RICHERS Forschungsprojekt beruht auf zwei wesentlichen Annahmen:

- Digitaler Wandel beeinflusst stark die gesamte Wertschöpfungskette von Kulturerbe, vom Kuratieren und Bewahren bis hin zu Zugang und Teilhabe an kulturellen Ereignissen und der Weitergabe an künftige Generationen;
- Es besteht die Notwendigkeit, die Distanz zwischen den Menschen und dem kulturellem Erbe zu verringern und besonders unter den aktuellen ökonomischen Umständen das Kulturerbe zu einem der Schwerpunkte der Entwicklungspolitik europäischer Regierungen zu machen.

Das RICHERS-Forschungsprojekt hat das Ziel, den Wandel und seinen Kontext, in welchen das Kulturerbe gehalten, bewahrt, kuratiert und gefördert wird, zu verstehen und zu untersuchen, wie Entwicklung und Wachstum durch digitale Technologien sowie *co-creation sessions* angeregt werden können. Dabei liegen Schwerpunkte auf:

- A. Museen und Bibliotheken, die Digitalisierung und digitale Dienstleistungen zur Bewahrung, zum Zugang und zur Vermittlung bereits einsetzen oder in Erwägung ziehen;
- B. Dialog-basierte Medien als bevorzugter Bereich junger Leute für Kulturerbe;
- C. Performatives Kulturerbe und die Auswirkungen auf neue digitale Infrastrukturen;
- D. öffentliche Verwaltungen, die sich der Landschaftsräume und Denkmäler annehmen, historische Gebäude wiederaufleben lassen, um nachhaltige Modelle, Verbesserung der Lebensqualität und Förderung des Kulturtourismus bereitzustellen;
- E. Übertragung traditioneller Fertigkeiten in innovative Produktionsmethoden für die Kreativwirtschaft.

Eine breite Öffentlichkeitsarbeit, einschließlich zweier bedeutender internationalen Konferenzen, wird sicherstellen, dass das Projekt breite öffentliche Wirksamkeit erzielt.

Zielgruppen

Die Ergebnisse von RICHERS richten sich insbesondere an:

- Kultusministerien der Mitgliedsstaaten inner- und außerhalb der Projektbeteiligten;
- regionale, nationale und staatliche Autoritäten, öffentliche Verwaltungen, europäische Institutionen;
- Kulturerbe-Organisationen;
- AHSS (Arts, Humanities and Social Science – Kunst-, Geistes- und Sozialwissenschaften) Experten und Forscher;
- Kleine und mittelständische Unternehmen, die im Bereich der digitalen Kulturwirtschaft tätig sind, Industrieverbände und Organisationen, die sich mit der Kreativwirtschaft befassen;
- allgemeine Öffentlichkeit und wissenschaftliche Bürgerbeteiligung sowie „Bürger als Forscher“.

