

Positionierung des HAUS FÜR FILM UND MEDIEN STUTTGART (HFM)

Stand 8. Februar 2021

Verfasst vom Verein Haus für Film und Medien Stuttgart e.V.

INHALTSVERZEICHNIS

A.	STUTTGART ERHÄLT EIN HAUS FÜR FILM UND MEDIEN _____	3
B.	PROGRAMMATISCHE GRUNDPRINZIPIEN _____	6
	a) Ganzheitliches Zentrum für Medienkompetenz _____	6
	b) Grundelemente des Hauses _____	8
	1. Kino als Ort der Kultur und des Diskurses _____	8
	2. Labs, Studios und Workshop-Räume für aktive Medienarbeit _____	8
	3. Veranstaltungs- und Ausstellungsbereiche _____	10
	4. Gastronomie _____	10
	5. Digitales HFM _____	11
	c) Architektur und städtischer Raum _____	11
	d) Offenheit, Partizipation, Vielfalt und Innovation _____	12
C.	DER VEREIN „HAUS FÜR FILM UND MEDIEN STUTTGART E.V.“ ALS INITIATOR ____	14

A. Stuttgart erhält ein Haus für Film und Medien (HFM)

Mit einem Grundsatzbeschluss hat der Stuttgarter Gemeinderat am 5. März 2020 den weiteren Weg zur Planung und Realisierung für das HAUS FÜR FILM UND MEDIEN STUTTGART bereitet.

Film und Fernsehen haben als Leitmedien des 20. Jahrhunderts die Wahrnehmung der Welt verändert. Inzwischen haben nonlineare, digitale, immersive und interaktive Nutzungsformen massiv an Bedeutung gewonnen und unsere Erfahrungswelten werden durch den Konsum, aber auch die eigene Produktion audiovisueller Medien geprägt. Eine Kommunikation über Bewegtbilder bestimmt zunehmend unseren Alltag und löst andere Kommunikationsformen ab. So hat sich im 21. Jahrhundert das meist digitale Bewegtbild zum prägendsten Medium unserer Zeit entwickelt und ist unter anderem auf Plattformen wie YouTube, in sozialen Netzwerken, beim Gaming und bei Virtual Reality-Anwendungen präsent. Die Digitalisierung ist inzwischen in allen Lebensbereichen angekommen und hat weiterhin wachsenden Einfluss auf Bereiche wie Arbeit, Freizeit, Sozialisation, politische Öffentlichkeit und zivilgesellschaftliches Engagement.

So ist der Umgang mit Bewegtbildern ständiger Bestandteil in der digitalen Erlebniswelt und Medienerfahrungen werden inzwischen bereits in den ersten Lebensjahren gesammelt. Die Nutzung geschieht nicht selten relativ unkritisch bzw. uninformiert und mit wenig Verständnis oder Wissen darüber, ob, warum und wie die eigene Wahrnehmung, das Konsumverhalten oder sogar die Persönlichkeitsentwicklung mitbeeinflusst wird. Deshalb ist es wichtig, nicht nur Kinder und Jugendliche, sondern alle Mitglieder unserer Gesellschaft zu einem selbstständigen und mündigen Leben in der digitalen Welt zu befähigen und sie frühzeitig zu einer kritischen Souveränität zu begleiten. Wer beispielsweise versteht, wie sich mithilfe digitaler Green-Box-Technik nachträglich Hintergründe einfügen lassen, zudem gelernt hat, wie gefälschte Facebook-Accounts oder sogar künstlich geschaffene Nutzergruppen Stimmung für eine Thematik erzeugen können, mit Spaß Virtual-Reality-Anwendungen ausprobiert hat und auch programmieren kann, der wird zum*er emanzipierten Nutzer*in und im besten Fall Gestalter*in oder gar Publizist*in eigener Positionen.

In der grenzenlosen digitalen Angebotsvielfalt verlieren sich heute viele Menschen aller Altersschichten. Bürgerinnen und Bürger fühlen sich von den aktuellen Entwicklungen der Digitalisierung überfordert, die zurzeit mit Schlagworten wie „digitaler Transformation“ oder speziell in Stuttgart auch „digitalem Strukturwandel“ bezeichnet werden. Die gesellschaftlichen Rahmenbedingungen sind in Bewegung. In diesem Zusammenhang wird auch von der „VUCA“-Welt gesprochen, die sich durch die Faktoren „Volatility“ (Schwankung), „Uncertainty“ (Unsicherheit), „Complexity“ (Komplexität) und „Ambiguity“ (Ambiguität) beschreiben lässt. Dadurch ergibt sich ein neuer und dringlicher öffentlicher Auftrag zur Förderung digitaler Kompetenzen und zur Ermöglichung digitaler Teilhabe.

Hierzu gehören die Produktion, Distribution, Sendung, Ausstellung, Vermittlung und Aneignung sowie die Speicherung und Sammlung von bewegten Bildern in den unterschiedlichsten Kontexten.

Stuttgart benötigt infolgedessen ein Haus für Film und Medien, das den Bürgerinnen und Bürgern der Stadt sowie der Region ein an aktuellen und zukünftigen Entwicklungen orientiertes, niederschwelliges, interdisziplinäres, innovatives, medienpädagogisch und kulturell hochwertiges Programm anbietet. Dazu gehören Filme im Originalton, Dokumentarfilme, begleitende Film- und Medienangebote zu gesellschaftlichen Diskussionen und Ereignissen, schulische und außerschulische medienpädagogische Angebote für Kinder und Jugendliche, Digital Learning Labs zur Vermittlung digitaler und transmedialer Basiskompetenzen, aber auch verschiedene Plattformen für die vielen Kunst- und Kreativschaffenden im Film- und Medienbereich – all das soll im **HFM** ein vielfältiges, belebendes Miteinander finden.

Stuttgart verfügt über eine reichhaltige Kulturlandschaft mit zahlreichen, weithin bekannten Einrichtungen bundesweiter und internationaler Strahlkraft. Durch breit gefächerte Angebote mit partizipativen Elementen, wie sie in der Stadtbibliothek, dem Kunstmuseum oder dem Stadtpalais erlebbar werden, demonstriert die Stadt Stuttgart ihre Zukunftsorientierung auf kultureller Ebene. Betrachtet man aber das Angebot im Bereich **audiovisueller, transmedialer oder digitaler Medien und Kunstwerke**, so zeigt sich im **permanenten öffentlichen Kulturangebot das Fehlen eines Präsentations-, Diskurs-, Vermittlungs- und Experimentierortes jenseits kommerzieller Zwänge**; wenngleich dieses zentrale Kultur- und Kreativwirtschaftssegment bereits von Festivals, Hochschulen und privatwirtschaftlichen Unternehmen aktiv und erfolgreich bespielt wird.

In Deutschland existieren derzeit über 150 kommunale Kinos, die den Raum für eine kompetente Auseinandersetzung mit Film und Medien bieten. Stuttgart verlor 2007 sein Kommunales Kino und ist seither die einzige Landeshauptstadt ohne ein vergleichbares Angebot – und das im Bundesland mit der zweitgrößten Anzahl kommunaler Kinos. Ein zeitgemäßes Angebot muss aber viel mehr als eine Abspielstätte ausgewählter Filme umfassen. Kino und Film sind inzwischen viel stärker über Medienkonvergenz und digitale Transformationen mit anderen Medienangeboten verbunden.

Andere Standorte wie Karlsruhe mit dem ZKM | Zentrum für Kunst und Medien sowie seit dem Frühjahr 2019 Heilbronn mit dem Science-Center Experimenta thematisieren aktuelle Entwicklungen im Bereich digitaler Medien und nehmen gleichzeitig einen medienpädagogischen Bildungsauftrag wahr. **Bisher fehlt aber nicht nur in Stuttgart, sondern in ganz Baden-Württemberg ein öffentlicher, dauerhafter, physischer Ort mit dem Fokus Bewegtbild, der neue und sich neu entwickelnde, (audio-)visuelle, digitale und interaktive Medien in den unterschiedlichsten Anwendungsbereichen zum Thema hat.**

Das bedeutet, das Bewegtbild in seiner Totalität

- **zu präsentieren**
- **zu produzieren**
- **erfahrbar zu machen**
- **auszuprobieren und für eigene Publikationen zu nutzen**
- **sowie einem kritischen Diskurs zuzuführen.**

Ein Haus für Film und Medien soll sich als eine zentrale Kultur- und Bildungseinrichtung etablieren, die weit über die Stadtgrenzen hinausstrahlt und einen Teil zur ambitionierten Smart-City-Strategie „Digital MoveS - Stuttgart.Gestaltet.Zukunft“ beiträgt. In Ergänzung zur hervorragenden Hochschul- und Festivallandschaft sowie der boomenden Kreativwirtschaft wird sich Stuttgart mit einem Film- und Medienhaus als innovativer Standort in diesem Bereich weiter hervorheben können. Die bisherigen Analysen bundesweiter und internationaler Vorbilder zeigen deutlich, dass etwas Vergleichbares zum geplanten **HFM** bisher nicht existiert:

- Einzigartig ist die Kombination der Grundelemente des Hauses, bestehend aus Kinos, Veranstaltungs- und Ausstellungsbereichen, Labs, Studios und Workshop-Räumen für aktive Medienarbeit und Präsentationen sowie Gastronomie.
- Es wird das Bewegtbild in seiner allumfassenden Form sowie dessen aktuelle Entwicklungen z.B. in den Bereichen Animation & Visuelle Effekte, Games, Software, Virtual & Augmented Reality, digitale Plattformen und Künstliche Intelligenz thematisiert; darüber hinaus über die Herkunft, Funktion und Wirkung von Bewegtbildern aufgeklärt, deren Mediennutzung reflektiert sowie medienpädagogisch begleitet.
- Die Initiative für diese neue (analoge und digitale) Institution geht vom Zusammenschluss von 24 nichtkommerziellen Einrichtungen aus. Somit stehen dem **HFM** die jeweiligen vielfältigen-Kontakte für Kooperationsmöglichkeiten und Preview-Veranstaltungen zur Verfügung – ein unschätzbares Potential für eine herausragende inhaltliche Arbeit, breite Aufstellung und multiple Ausrichtung des Hauses.

B. Programmatische Grundprinzipien

a) Ganzheitliches Zentrum für Medienkompetenz

Das neue Haus ist als ein analoger und digitaler Ort konzipiert, an dem sich die Bevölkerung aktiv mit dem Bewegtbild in all seinen Formen, insbesondere dem klassischen Film, der Animation, den interaktiven Anwendungen, dem Internet oder als Einbindung in andere Medien auseinandersetzen kann. Der eigenständigen und aktiven Arbeit an audiovisuellen Erzeugnissen vielfältiger Positionen soll eine besondere Aufmerksamkeit gewidmet werden.

Durch Medien vermitteltes Sehen und über Bilder vermitteltes Wissen sind wichtige Bestandteile der zeitgenössischen Wissenskultur. Trotzdem haben wir, anders als das Lesen und Schreiben, den Umgang mit (Bewegt-)Bildern nicht systematisch gelernt; darüber hinaus erweitern sich die Nutzungsmöglichkeiten stetig.

Der Begriff „(Audio-)Visual Literacy“ wird im Englischen für die (audio-)visuelle Lesefähigkeit bzw. (audio-)visuelle Kompetenz verwendet und zählt künftig zu den wichtigen Basiskompetenzen aller. Das Haus verfolgt die Idee, diese immer wichtiger werdende Medienkompetenz als ganzheitliches Zentrum für Bewegtbild zu fördern. Hierbei soll das **HFM** das Medium Film, die aktuellen und zukünftigen Medien sowie deren Verschränkungen in all ihrer Breite abbilden, rezeptiv ebenso wie produktiv.

Das HFM adressiert Fragestellungen, die sich im Rahmen der voranschreitenden Digitalisierung in allen Lebensbereichen ergeben:

Mit seinem Bildungsangebot, mit eigenen Projekten und Kooperationen oder im Kino und Internet weitet das **HFM** den Blick über das filmische Bewegtbild zu anderen, innovativen Medien bzw. Darstellungsformen. So werden neue Schnittstellen präsentiert und bearbeitet. Das **HFM** ist der Ort, an dem Innovationen in unterschiedlichen audiovisuellen Bereichen thematisiert und behandelt werden, und umfasst damit die Förderung der im Europäischen Referenzrahmen DigComp (2017) vorgeschlagenen digitalen Kompetenzen: Informations- und Datenkompetenz, Kommunikation und Kooperation, Erstellung digitaler Inhalte, Sicherheit und Problemlösung. **Somit leistet das HFM nicht nur einen Beitrag zur kulturellen Bildung und Förderung der Medienkompetenz der Bürgerinnen und Bürger, sondern steht auch für gelebte Digitalität.**

Das Gebäude bedarf flexibler und multifunktionaler Räume wie Ausstattung, die vielseitige Formen der Partizipation, Interaktion, Kommunikation und Mitgestaltung sowie nachhaltige mediale Erlebnisse für die Besucher- und Nutzergruppen ermöglichen. Die programmatische Vielfalt ist an einer heterogenen Gestaltung der Innenbereiche ablesbar. Aus der selbsterklärenden Architektur resultiert auch ein intuitives Leitsystem bei der Nutzerführung durch das **HFM**. Die Besucherinnen und Besucher werden durch ein Haus geführt, das einem steten Wandel unterliegt, sich immer in Bewegung befindet und verändert darbietet. Hierbei

werden auch die zunehmenden technischen Möglichkeiten im Bereich Augmented Reality und Künstliche Intelligenz genutzt und Smart-Building-Elemente eingesetzt. Das Gebäude selbst und alle Ausstellungsobjekte können individuell als interaktiver Prozess mit den Besucherinnen und Besuchern „kommunizieren“. Das Smartphone der Gäste kann sich beim Betreten des Hauses mit dessen interaktivem Media Guide verbinden, sie willkommen heißen und sowohl auf aktuelle Veranstaltungen hinweisen als auch durch das Haus führen. So wird der Besuch des **HFM** selbst bereits eine erlebbare Erfahrung mit den Möglichkeiten ausgewählter Aspekte der Digitalisierung.

Das Know-how, welches in Unternehmen, Institutionen sowie Kultur- und Bildungseinrichtungen der Region in den Bereichen Film, Animation & Visuelle Effekte, Games, Software, Virtual & Augmented Reality, digitale Plattformen und Künstliche Intelligenz besteht, wird in Workshops, Veranstaltungen und Produktionen effektiv genutzt und weiter ausgebaut. Hier wird auch hinterfragt, wie, warum und wo welche Inhalte mittels eben auch „neuer“ Medien publiziert werden.

Das HAUS FÜR FILM UND MEDIEN STUTTGART schließt als Zielgruppen alle Bürgerinnen und Bürger mit ein und ist als öffentlicher Werkstatt-Raum konzipiert

- für die Präsentation bewegter Bilder
- als eine Schule des Sehens
- für die Autorschaft audiovisueller Publikationen
- als Ausstellung und Plattform der Film- und Medienkultur
- als ein Schaufenster für Film- und Medienschaffende
- als kreativer Produktionsort für Bewegtbilder
- als Labor für neue Medienformen rund um das Bewegtbild
- als Ort des kritischen Diskurses, der Vielfalt und der Verbindungen
- zur audiovisuellen Präsentation der Stadtgesellschaft, ihrer Institutionen und ihrer Interessen
- als architektonisches Zeichen, das digitale Kultur szenografisch erlebbar macht.

b) Grundelemente des Hauses

Das Haus besteht aus den folgenden fünf Grundelementen, die jeweils einen besonderen Aspekt der Programmatik widerspiegeln. Erst die Interaktion der Grundelemente ergibt das HAUS FÜR FILM UND MEDIEN STUTTGART:

1. **Kino als Ort der Kultur und des Diskurses**
2. **Labs, Studios und Workshop-Räume für aktive Medienarbeit**
3. **Veranstaltungs- und Ausstellungsbereiche**
4. **Gastronomie**
5. **Digitales HFM**

1. Kino als Ort der Kultur und des Diskurses

Die Ankerpunkte des **HFM** sind seine Kinos, mit einem kleinen und einem größeren Saal sowie einem großen Multifunktionsraum. Das Programm wird einerseits die **Geschichte des Films** präsent halten und andererseits durch **aktuelle Filme** die politische, wirtschaftliche und soziale **Entwicklung filmisch reflektieren – meist eingebettet in einen spezifischen Kontext (Filmreihen, Gäste, Filmgespräche, Workshops)**.

Das Kino bietet den Bürgerinnen und Bürgern ein kulturell hochwertiges Filmprogramm an, das ohne diesen Ort zum größten Teil an Stuttgart vorbeigehen würde. Das Haus, und insbesondere das Kino, dient somit als ein Treffpunkt, als ein Ort der Kommunikation, des Austauschs und Diskurses zwischen Publikum und Filmemachern sowie der Besucherinnen und Besucher untereinander.

Es ist ein Kino in der Stadt für die Stadt, das die sozialen, politischen und ästhetischen Interessen der Menschen reflektiert und bedient. Durch umfangreiche Service-Funktionen für die Stadt und ihre Kultureinrichtungen, Institutionen und Vereine erfüllt das Kino einen sozialen und einen kulturpolitischen Auftrag.

Zusätzlich zum eigenen laufenden Kinoprogramm ist das **HFM** auch als Präsentationsort und Forum für diverse Veranstaltungen im Bereich Film und Medien vorgesehen.

2. Labs, Studios und Workshop-Räume für aktive Medienarbeit

Die Förderung der Film- und Medienkompetenz bzw. der (Audio-)Visual Literacy, die ihren Schwerpunkt auf Kinder und Jugendliche setzt, aber auch Kursangebote für Erwachsene bereitstellt, ist ein zentraler Bestandteil des **HFM**.

Vor allem die Labs, Studios und Workshop-Räume werden als Orte der **aktiven Medienarbeit** Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen die Möglichkeit geben, sich im **HFM** transmedial als Produzent*innen, Autor*innen, Regisseur*innen sowie Forscher*innen zu betätigen.

Begleitet werden sie hierbei neben dem hauseigenen Fachpersonal auch von nationalen und internationalen Kursleitern, die auf ihrem jeweiligen Gebiet Besonderes geleistet haben. Das **HFM** soll auch ein Ort der **audiovisuellen Publikation** sein und allen Beteiligten ermöglichen, sich mittels der angebotenen Medien mit entsprechenden Botschaften an die Öffentlichkeit zu wenden.

Es sind folgende Einrichtungen geplant, um diskurs- und publikationsfähig zu sein:

- Multifunktionsstudio
- Videostudio (Aufnahmestudio)
- Tonstudio
- Fotostudio mit -labor
- Videoschnittraum
- Studio für Animation und Postproduktion
- Virtual Reality Studio
- Zahlreiche audiovisuelle Arbeitsplätze
- Zahlreiche Rechercheplätze
- Digitales Medienarchiv
- Virtuelle Räume

Zudem sind Workshop- sowie Vorführräume für variable Gruppengrößen vorgesehen. Durch den Austausch und die Beratung über eigene Film- und Medienprojekte, das Bilden von Film- und Mediengruppen sowie das Workshop-Angebot lernen Kinder, Jugendliche und Erwachsene, Filme (besser) zu verstehen, Bewegtbilder zu analysieren, mit Virtual und Augmented Reality zu experimentieren und gestaltend tätig zu werden. Das Angebot des **HFM** vermittelt so filmische und digitale Basiskompetenzen für alle Bürgerinnen und Bürger.

Eine besondere Bedeutung hat die **Kooperation mit Schulen**. Ziel ist es, dass Stuttgarter Schüler*innen mindestens einmal in ihrer Schulzeit das **HFM** besucht haben. Darüber hinaus sollen Lehrer*innen Unterstützung zur fachkundigen Umsetzung der film- und medienspezifischen Inhalte des aktuellen Bildungsplans sowie Fortbildungsangebote im Bereich Film-/Medienpädagogik erhalten. In einer Ausbaustufe ist angedacht, dass Film- und Medienpädagog*innen Angebote direkt in die Schulen in Stuttgart und die Region bringen. Räume, Formate und Aktivitäten werden bereits in der Projektierungsphase in Fokusgruppen mit Kindern und Jugendlichen getestet und auch nach Eröffnung des **HFM** von diesen aktiv mitgestaltet.

3. Veranstaltungs- und Ausstellungsbereiche

Das gesamte Haus kann Veranstaltungs- und Ausstellungsfläche sein. Es ist für die Stadtgesellschaft als Service-Ort für vielfältige Formate ebenso offen wie für eigene Ausstellungen, Konferenzen und Veranstaltungen.

Das **HFM** plant Wechselausstellungen, welche die Hintergründe eines bestimmten Filmprogramms dokumentieren, aktuelle Trends im Zusammenhang mit Bewegtbild sowie interdisziplinäre Verbindungen zwischen Film und anderen Medien thematisieren oder dem wissenschaftlichen, gesellschaftlichen und/oder künstlerischen Diskurs eine Plattform bieten. Ausstellungen finden teilweise in vordefinierten Bereichen statt, teilweise wird das gesamte Haus innen wie außen immer wieder flexibel und punktuell bespielt.

Auch Veranstaltungsformate wie Filmpremieren, Festivals, Kongresse und Konferenzen finden im **HFM** statt. Durch die integrative Verbindung von Kinosälen und Veranstaltungsflächen sind Formate verschiedener Größen möglich. Insbesondere inhaltlich kongruente Veranstaltungen, die im medialen und transmedialen Bereich angesiedelt sind, erhalten im **HFM** einen spannenden Präsentationsort. Ob studentische Film Premiere oder internationale Konferenz – inhaltlich und räumlich ist eine große Bandbreite an Veranstaltungen möglich.

4. Gastronomie

Geplant sind mehrere Gastronomiebereiche, insbesondere im Erd- und Dachgeschoss des Hauses, innen wie außen, die offen, einladend und bereichsübergreifend verschiedene Aufenthaltsmöglichkeiten anbieten und als Türöffner des Hauses verstanden werden. Es sind urbane Treffpunkte für alle und verfügen über ein vielfältiges, ganztägiges Angebot an frischen, qualitativollen, bezahlbaren Speisen und Getränken im Alltag- und Event-Betrieb. Bei der Gastronomie, die als integrativer Bestandteil einen hohen Stellenwert einnimmt, direkt mit dem **HFM** zusammenarbeitet und ein Anlaufpunkt weit über den Besucher*innenkreis des Hauses hinweg sein wird, soll Neuland betreten werden. Zum einen sozial und integrativ betrieben, soll zum anderen ein für Stuttgart neuartiges Konzept entwickelt werden. Die innovative Gastronomie gestaltet je nach Programm film- und themenbezogene Speisen und Getränke, bespielt gegebenenfalls das gesamte Haus und bietet Catering für Veranstaltungen im **HFM** an.

Der Gastronomiebereich im Erdgeschoss ermöglicht nicht nur Einblicke, sondern strahlt auch in die Umgebung aus. Somit trägt er einerseits zur Attraktivität und Lebendigkeit sowie andererseits zur Bedeutung des Hauses für die Quartiersentwicklung bei.

5. Digitales HFM

Unter dem digitalen **HFM** ist zum einen die **HFM**-Webseite als erweiterter Zwilling des analogen **HFM** zu verstehen, in der neben einem virtuellen Rundgang alle analogen Formate und Veranstaltungen, aber auch zusätzliche Inhalte und Informationen digital abgebildet werden.

Sie ermöglicht eine ortsunabhängige, niederschwellige und weitgehend barrierefreie Nutzung und Teilhabe der Inhalte und Programme sowie eine Bindung an das **HFM** für Gäste, die das Gebäude selbst nie betreten haben. Damit ist zudem eine Erweiterung der Zielgruppen sowie der Reichweite weit über die Landesgrenzen gegeben. Auch die digitalen Gäste werden als vollwertige Nutzer*innen betrachtet, sodass auf eine entsprechende Qualität und Aktualität sowie ansprechende Darstellung der digitalen Inhalte Wert gelegt wird.

Das digitale **HFM** soll verstärkt Schulen, Lehrpersonal und Kreativschaffende ansprechen und dient insbesondere diesen Zielgruppen als eine umfangreiche, vielfältige Plattform (Information, Recherche, Tutorial, Unterrichtsmaterial, Präsentation, Vernetzung, Kooperation, Vermittlung) zur Wissensvermittlung und zum Wissenstransfer.

Bereits vor der Eröffnung des physischen Gebäudes wird das digitale **HFM** als „Preview“ für Formate und Veranstaltungen agieren.

Zum anderen ist das **HFM**-Gebäude selbst digitalisiert, sodass für die Besucherinnen und Besucher neben einer schnellen, erleichterten Einführung und Orientierung im Gebäude sowie erweiterten Informationen zum Programm oder zu Ausstellungsobjekten, vor allem auch Interaktions- und Partizipationsmöglichkeiten gegeben sind.

c) Architektur und städtischer Raum

Grundsätzliche Offenheit, Barrierefreiheit und Niederschwelligkeit sind wesentliche Merkmale sowohl in inhaltlicher als auch architektonischer Hinsicht. Ebenso wie das digitale und bewegte Bild zu einem integralen Lebensbestandteil vieler Menschen geworden ist, soll sich auch das **HFM** in den Alltag der Stadt und ihrer Bürgerinnen und Bürger integrieren. Die Architektur zeigt den Besucherinnen und Besuchern, dass hier jeder willkommen ist und stets Neues erfahren kann. Die Architektur selbst tritt in Kommunikation mit den Menschen, aber auch mit dem städtebaulichen Vorhandenen der direkten Umgebung. Das **HFM** sieht sich als aktiver, innovativer Baustein der Stadtentwicklung und soll als ein Projekt im Rahmen der IBA'27 hierzu nachhaltig beitragen.

Mit dem Standort des heutigen Breuninger-Parkhauses an der B14 wird die Stuttgarter Kulturmeile bis zum Wilhelmsplatz verlängert sowie die Neugestaltung dieses städtischen Raums als eine attraktive Querverbindung zwischen Innenstadt und Wohngebieten möglich. Das für das Stadtleben unattraktive Parkhaus wird durch zwei, unterschiedlich hohe Baukörper ersetzt. Der zur Leonhardskirche hin orientierte Baukörper beinhaltet das sechsgeschossige **HFM** als ein architektonisch wie städtebaulich vorbildliches Gebäude. Die Architektur, Materialien und Nutzung des **HFM** zeichnen sich durch Innovation, intelligente Konzeption, Nachhaltigkeit und Flexibilität aus. Der dahinter liegende, niedere und längliche Baukörper wird ein Mobilitätshub mit belebter Erdgeschosszone beherbergen.

Der Bezug zum Bohnenviertel wird städtebaulich durch das Aufnehmen der historischen Wagnerstraße gestärkt. Durch die Aktivierung und Belebung der Erdgeschosszonen wird die Esslinger Straße nun auch beidseitig zu einer lebendigen und attraktiven Fußgängerzone. Als neuer Stadtbaustein gegenüber der Leonhardskirche schafft der Baukörper des **HFM** eine neue Platzkante, die den Übergang zur Innenstadt bespielt. Von der Innenstadt kommend bildet das **HFM** zusammen mit der Leonhardskirche das „Eingangstor“ zur Neuen Leonhardsvorstadt. Als Bindeglied zwischen Bohnenviertel und Leonhardsviertel sowie diesen Wohngebieten und den Bereichen um den Marktplatz lässt der neu gestaltete, mit außerordentlicher Aufenthaltsqualität ausgestattete Leonhardsplatz einen erheblichen Mehrwert für den öffentlichen Raum entstehen.

d) Offenheit, Partizipation, Vielfalt und Innovation

Ein großer, einladender Eingangsbereich, konsumfreie Zonen, eine ungezwungene Atmosphäre und der Werkstatt-Charakter ebenso wie die Gastronomie spielen eine wichtige Rolle, um das Haus als **offenes Angebot** zu präsentieren. Die sich in der Architektur widerspiegelnde Durchlässigkeit mindert die Distanz zwischen dem Haus sowie Besucherinnen und Besuchern und lädt zum Betreten sowie Entdecken ein. Damit soll einer breiten Öffentlichkeit die Partizipation ermöglicht und dem zunehmend individualisierten Medienkonsum ein Gemeinschaftserlebnis entgegengesetzt werden.

Eine vielfältige Stadtgesellschaft macht Stuttgart seit langem aus, bereichert das soziale, politische und vor allem kulturelle Leben und macht die Stadt lebendig und lebenswert. Die stetig zunehmende gesellschaftliche Diversität soll bei der konzeptionellen und programmatischen Ausrichtung des Hauses berücksichtigt werden und im **HFM** eine Plattform für Begegnung und Austausch sowie Produktion und Präsentation eigener audiovisueller Positionen erhalten.

Das **HFM** wird ein Filmprogramm jenseits des Mainstream-Kinos anbieten, in dem insbesondere auch selten vertretene Länder und weniger beachtete Kinematografien eine Spielstätte finden. Ein Ziel ist es, das Spektrum an Lebensrealitäten, Kulturen, Geschichten, Erfahrungen, Ästhetiken, Sprachen etc. im Bereich des Bewegtbilds sichtbar und somit

diskutierbar zu machen. Dies soll durch ein Programmangebot erreicht werden, das nicht nur auf den vielfältigen Potentialen unserer Mitgliedervereinigungen basiert, sondern in dessen Gestaltung sich auch Initiativen Dritter aktiv einbringen, d.h. eigene Veranstaltungen wie Filmreihen durchführen, in Zusammenarbeit neue Formate entwickeln oder gemeinsame künstlerische Projekte in der Film- und Medienarbeit initiieren.

Das **HFM** wird ein Begegnungsort der internationalen und interkulturellen Film- und Medienarbeit sowie ein Raum, der die Entwicklung jedes Individuums fördert, Gemeinsamkeiten entdecken lässt, durch neu gefundene Kooperationen Brücken spannt und dadurch die Gemeinschaft und kulturelle Vielfalt in Stuttgart stärkt.

Das **HFM** positioniert sich somit bewusst auch **auf institutioneller Ebene als offenes Haus**, das zudem die bisher in Stuttgart zersplitterten Aktivitäten der Film- und Medienszene an einem Ort bündelt und verbindet sowie kollaborative Projekte zwischen Hochschulen, Organisationen und interessierter Öffentlichkeit fördert. Wenn abseits kommerzieller Belange neue Kooperationen und Medienformen erprobt werden können und späterhin als Innovationen Eingang in die Medienwirtschaft finden, profitiert davon die gesamte Stadtgesellschaft.

Die Stadt und Region Stuttgart als wichtiger Kreativstandort findet im **HFM** einen Ort, an dem sich Kreative und Publikum begegnen. Die entsprechenden professionellen Kreativschaffenden der Region erhalten damit eine zentrale Anlaufstelle, einen Treffpunkt und eine Plattform, um kollaborative Projekte zu entwickeln, Unterstützung zu erhalten, Arbeiten zu präsentieren und Premieren zu feiern. Durch die Verknüpfung mit der Branche bzw. mit professionellen Akteuren ergeben sich wertvolle Synergieeffekte, insbesondere zur film- und medienpädagogischen Arbeit. Darüber hinaus sollen auch Nachwuchs-Medienschaffende die Möglichkeit erhalten, eigene Produktionen umzusetzen und sie anschließend dem Publikum vorzustellen. Das **HFM** fungiert somit als Produktions- und Präsentationsort zwischen Ausbildung, Forschung und Entwicklung, wird zum Motor der Kreativ- und Medienwirtschaft in Stuttgart und macht Stadt wie Region einer breiten Öffentlichkeit als Kompetenzzentrum für Film und Medien bekannt.

C. Verein „Haus für Film und Medien Stuttgart e.V.“ als Initiator

Die Initiatoren des **HFM** sind 24 in Stuttgart und der Region ansässige, öffentlich-rechtliche bzw. gemeinnützige Organisationen aus den Bereichen Bildung, Medienpädagogik, Schulen, Kunst, Forschung, Wissenschaft, Filmfestivals, Film- und Kreativwirtschaft sowie Kino-, Medien- und Interkultur. Bereits im Mai 2011 wurde der Verein „Neues Kommunales Kino Stuttgart e.V.“ gegründet, der inzwischen in „Haus für Film und Medien Stuttgart e.V.“ umbenannt wurde. Ein **solcher Zusammenschluss ist bundesweit einzigartig**.

Der Verein bündelt somit die Interessen und Potenziale unterschiedlichster Institutionen, ist in der Stuttgarter Stadtgesellschaft verankert und ermöglicht die partizipative Teilhabe vieler, diverser Nutzer*innen am **HFM**.

- Akademie Schloss Solitude
- Deutsch-Türkisches Forum e.V.
- Evangelisches Zentrum für entwicklungsbezogene Filmarbeit (EZEf)
- Filmakademie Baden-Württemberg GmbH
- Filmbüro Baden-Württemberg e.V. (Filmschau Baden-Württemberg)
- Filmtage Tübingen e.V.
- Filmverband Südwest e.V. (FVSW)
- Film- und Medienfestival gGmbH (Internationales Trickfilm-Festival Stuttgart, Raumwelten – Plattform für Szenografie, Architektur und Medien, Ludwigsburg-Stuttgart)
- Forum der Kulturen Stuttgart e.V.
- Haus des Dokumentarfilms – Europäisches Medienforum Stuttgart e.V.
- Hochschule der Medien Stuttgart
- Künstlerhaus Stuttgart e.V.
- Landesverband Kommunale Kinos Baden-Württemberg
- Linden-Museum
- Merz Akademie – Hochschule für Gestaltung, Kunst und Medien gGmbH
- Merz Bildungswerk gGmbH
- Staatliche Akademie der Bildenden Künste
- Stadtmedienzentrum Stuttgart
- Stadtteilkinos Stuttgart e.V.
- Stiftung Kunstmuseum Stuttgart gGmbH
- Stuttgarter Jugendhaus gGmbH
- Volkshochschule Stuttgart
- Wand 5 e.V. (Stuttgarter Filmwinter)
- Wirtschaftsförderung Region Stuttgart GmbH (Film Commission Region Stuttgart)

Der Verein wird vertreten durch die Vorstandsvorsitzende Prof. Dr. Barbara Bader (Staatliche Akademie der Bildenden Künste) sowie die Vorstände Iris Loos (vhs Stuttgart), Jens Gutfleisch (Wirtschaftsförderung Region Stuttgart GmbH/Film Commission Region Stuttgart). Als Beisitzer agieren Daniel Danzer (Stuttgarter Jugendhaus gGmbH) und Prof. Ulrich Wegenast (Film- und Medienfestival gGmbH).