

# DEZERNAT #16

BULLETIN • AUSGABE 1 - FEBRUAR 2019

## OPEN HOUSE DAY 2019 - IT'S ALL ABOUT COOPERATION!



Ab jetzt sehen wir uns den Frühling noch intensiver herbei. Denn der Termin für unseren OPEN HOUSE DAY 2019 steht fest! Am Sonntag, den 7. April werden wir wieder alle Türen, Tore und Studios öffnen, um hoffentlich vielen interessierten Heidelbergerinnen und Heidelbergern das Zentrum der Kultur- und Kreativwirtschaft

zeigen zu können. Seit Dezember trifft sich ein Planungsteam regelmäßig, um über die verschiedenen Aktionen rund um den OPEN HOUSE DAY zu sprechen. So viel können wir schon verraten: Es wird erneut bunt, vielfältig, lebendig und offen. Also Kalender heraus und den 7. April notiert! Wir freuen uns schon sehr auf Euch alle.

## FÖRDERPROGRAMM DER KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT HEIDELBERG - AUFSTOCKUNG BESCHLOSSEN

Hervorragende Neuigkeiten aus dem Heidelberger Gemeinderat! Die Mitglieder beschlossen in ihrer letzten Sitzung am 21. Dezember 2018 nicht nur die Fortführung, sondern auch eine Aufstockung des Förderprogramms für Gründerinnen und Gründer sowie Unternehmen aus der Kultur- und Kreativwirtschaft.

In den kommenden zwei Jahren stehen Kreativschaffenden nun 40.000 Euro jährlich für Projekte, Veranstaltungen und Werbemaßnahmen zur Verfügung. Antragsberechtigt sind Gründerinnen und Gründer sowie junge Unternehmen aus den zwölf Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft, die ihren Unternehmenssitz in Heidelberg haben. Je Vorhaben können Festbetragsfinanzierungen bis zu € 1.000 - in begründeten Einzelfällen bis zu 5.000 Euro - beantragt werden. Ziel des städtischen Förderprogramms ist, die Kultur- und Kreativschaffenden in Heidelberg in

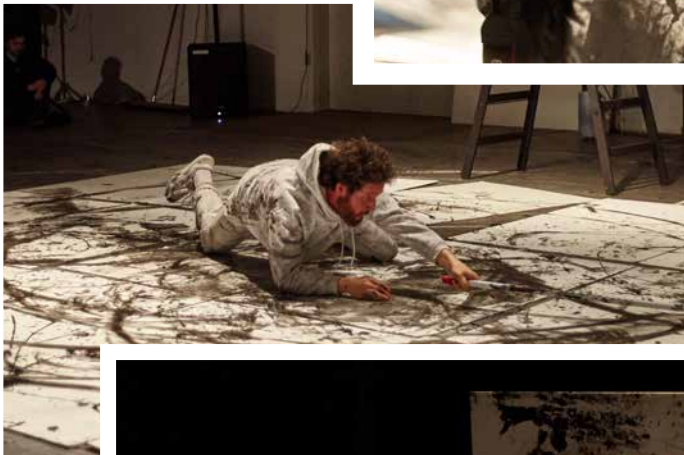
ihrer unternehmerischen Entwicklung zu fördern und neue Akteurinnen und Akteure im Bereich der Kreativwirtschaft für den Standort Heidelberg zu gewinnen.

Seit Beginn des Förderprogramms Kultur- und Kreativwirtschaft im Februar 2016 konnten von insgesamt 64 eingegangenen Anträgen bereits 52 Vorhaben aus der Heidelberger Kultur- und Kreativszene vom Programm profitieren. Mit den Zuschüssen wurden beispielsweise Marketing-Maßnahmen wie die Produktion von Imagefilmen, die Erstellung von

Webseiten, Visitenkarten, Flyern oder Plakaten, Online-Kampagnen oder Produktpräsentationen in Form von Messeauftritten, Image- und Musikvideos oder Bildbänden unterstützt. Ebenfalls gefördert wurden erste Projekte im Bereich der Raumentwicklung für Kultur- und Kreativschaffende. In den Jahren 2016 bis 2018 flossen so insgesamt 60.000 Euro in die Förderung von Projekten und Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft.

Weitere Informationen sowie das Antragsformular zur Förderung gibt es unter: <https://bit.ly/2NnLOiR>

## SHARED CANVAS - EINE MAL-/ TANZPERFORMANCE



Am 8. Februar entstand im Foyer 1 vor den Augen des Publikums ein Bild. Künstler und Tänzer forderten sich gegenseitig heraus und interagierten miteinander. Von und mit Jonas Frey und Cédric Pintarelli.





# „PUYA“ BEI VERSCHIEDENEN FILMFESTIVALS AUSGEZEICHNET

In unserem Porträt über den Filmemacher und Schauspieler Shahbaz Noshir erzählte er uns von seinem aktuellen Film „Puya“. Zu diesem Zeitpunkt reichte er den Film bei zahlreichen Festivals ein. „Puya“ gewann seitdem zahlreiche Preise. Wir haben Shahbaz um ein Interview gebeten.

**Shahbaz, was ist seit unserem letzten Treffen passiert?**

Nachdem wir sprachen, habe ich den Film überall eingereicht, wo ich ihn einreichen konnte. Tatsächlich ist das auch eine finanzielle Frage, denn bei einigen Filmfestivals fallen Gebühren für das Einreichen der Filme an – hier habe ich ausgewählt. Für einige Festivals ist er noch nominiert, aber die Resonanz auf den Film war großartig. Er hat in verschiedenen Kategorien viele Preise gewonnen.

**In welchen Kategorien?**

Auf dem Jaipur Film Festival India Awards hat „Puya“ den Preis für das beste Drehbuch bekommen. Das Cutting Edge International Film Festival zeichnete ihn für die beste Erzählung aus.

Als bester Director und bester Hauptdarsteller wurde ich in Chile beim SFAAF South Film and Arts geehrt, und in Warschau bekam „Puya“ den Zuschauerpreis. Aber auch als bestes Drama, beste Filmfotografie oder als Film mit bester Botschaft hat er Preise bekommen.

**Wie hoch ist denn die Konkurrenz auf Filmfestivals, und wie wird ausgewählt?**

Die Konkurrenz ist sehr unterschiedlich. Es gibt eher kleine Filmfestivals mit etwa 25 Filmen. Die großen Festivals haben 50, manchmal sogar etwas mehr.

Dort werden dann aber Preise in verschiedenen Kategorien verliehen, so dass vorab bei der Bewerbung schon klar sein muss, in welche Kategorie der Film passt.

Die Entscheidung liegt dann in der Regel bei einer 5-6 köpfigen Jury.

**Bist Du glücklich mit der Resonanz auf „Puya“?**

Sehr, genau so hatte ich mir das gewünscht. Ein bisschen schade ist für mich, dass die Resonanz in Deutschland bisher nicht sehr hoch war. International ist der Film ein Erfolg. Ich habe aber auch Verständnis für die Auswahl, die hier getroffen wird. Der Film hat ein Thema, mit dem sich die Deutschen als Teil ihrer Vergangenheitsbewältigung sehr intensiv auseinandersetzen. Möglicherweise erklärt das die Zurückhaltung.

**Gab es bei den Auszeichnungen für Dich ein Highlight?**

Ich würde sagen, der Publikumspreis in Warschau. Dort habe ich auch selbst etwas zum Film erzählt und Fragen beantwortet. Es war eine große Freude zu sehen, wie das Publi-

**Preise bei Filmfestivals – ist das eigentlich mehr als Ruhm und Ehre?**

Es gab bei den Filmfestivals keine Preisgelder, wenn Du das meinst. Aber was toll war: Weil ich im Film auch selbst eine der Hauptrollen spiele, kamen Produktionsteams auf mich zu und wollten, dass ich als Schauspieler arbeite. So sind zwei Filme entstanden. Einer dieser Filme, „Pari“, soll in Cannes eingereicht werden. Ich bin gespannt, ob ich dann bald über diesen Film berichten kann.

**Sagst Du uns etwas über die Handlung von „Pari“?**

In diesem Film geht es um ein iranisches Ehepaar, das nach Athen kommt und dort ihren Sohn sucht, der sie eigentlich vom Flughafen hätte abholen sollen. Der Film ist sehr interessant gedreht, die Geschichte

ist gut und ich glaube, „Pari“ wird unabhängig davon, ob Cannes den Film aufnimmt, ein internationales Echo haben.

**Und wie geht es für „Puya“ weiter?**

Noch sind einige Nominierungen offen. Und hier in Heidelberg, wo der Film ja entstanden ist, hat er am 15. März im Karlstorkino Deutschlandpremiere. Da werde ich auch dabei

sein. Mit anderen Kinos bin ich im Gespräch. Es wäre schön, wenn er auch beim Publikum hier so guten Anklang findet.

**Dafür alles Gute!**

Wer mehr über die Handlung und die Produktion von „Puya“ lesen möchte, kann auf dem Blog des Dezernats 16 vorbei schauen:

<https://www.dezernat16.de/der-film-puya-im-kreis-der-zeit-ist-fertig/>



# „IMMER ERGAB SICH DAS EINE AUS DEM ANDEREN“ - EIN GESPRÄCH MIT BJÖRN ACKER

Björn Acker ist Kommunikationsdesigner und Games-Entwickler. Im Bereich Gaming und App-Entwicklung baute er bereits mehrere Unternehmen auf. Mit Electronauts ist er seit einigen Jahren im Dezernat 16. Über die vielen Entwicklungen, die seine Selbständigkeit durchlaufen hat, sprechen wir für das Bulletin.



„Nach meinem Studium war ich etwa zwei Wochen fest angestellt, habe mich dann aber sehr schnell selbständig gemacht“, sagt Björn, der in Mannheim Kommunikationsdesign studiert hat, zu Beginn unseres Gesprächs. Auch den Fokus auf den Entertainment-Bereich und die Gamesbranche legte er sehr früh.

Seit 2000 betreut Björn unterschiedliche Projekte auf freiberuflicher Basis und gründete mehrere Unternehmen. Die Basis für seine erste Gründung: Ein Multiplayer-Server, den er zusammen mit einem Kollegen entwickelte. Der Server ermöglichte den Abgleich von Spielerdaten, und zwar „cross-platform“. Das bedeutet, man kann in Echtzeit mit anderen Nutzern spielen, ob im Browser oder vom Handy aus. Zu diesem Zeitpunkt eine echte Neuerung und später die Grundlage für zwei Spiele, die Björn mit unterschiedlichen Teams und Unternehmen entwickelte.

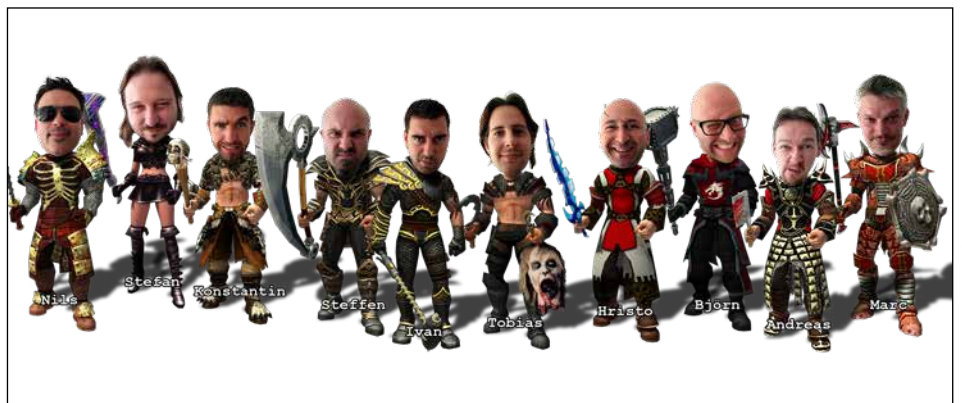
„Mit Gametank realisierten wir ein relativ großes und komplexes Browsergame, das 2008 auch einen Preis für die beste Browsergame-Technik gewann“, berichtet Björn. „Vorher war ich vor allem im Bereich Ad-Games, also Werbespiele unterwegs. Aber mit meinem Kollegen und mit der Entwicklung des Multiplayer-Servers sind wir dann schnell in einen Bereich gekommen, in dem es um wesentlich größere Spiele ging.“ Aus dem komplexen MMORPG (lang: Massive Multiplayer Online Role Play Game) bei Gametank entwickelte sich eine Kooperation mit der Firma Gameforge in Karlsruhe. Das Projekt nannten Björn und seine Mitentwickler „Hellbreed“. Zwei Jahre dauerte die Arbeit im eigens gegründeten Studio Inflammables, insgesamt 12 Entwickler waren beteiligt.

Mit der Erfahrung aus „Hellbreed“ ergab sich der Kontakt zur Firma Crytek in Frankfurt. „Dort arbeitete man gerade an einer Social Gaming Plattform, also einem Konzept, mit dem man verschiedene Spiele auf einer Plattform vereint.“ Crytek machte ein neues Studio auf und übernahm große Teile des Teams von „Hellbreed“. „Wir hatten schöne Büroräume in Neuenheim und entwickelten zusammen ein Pokerspiel für die geplante Plattform“, erzählt Björn. Er wirkte auf freiberuflicher Basis mit und betreute parallel verschiedene eigene Projekte, die später auch die Grundlage für sein jetziges

Unternehmen Electronauts bildeten. „Die Zeit bei Crytek war sehr spannend. So habe ich einmal zwei Wochen vor Ort in Frankfurt gearbeitet, als gerade alle Mitarbeitenden für ein AAA-Spiel, also ein richtig großes Game, zusammengezogen wurden. Die Firma hatte einen Vertrag mit Microsoft und entwickelte ein Spiel, das zusammen mit der neuen X-Box ausgeliefert wurde.“ Als die Deadline für die Fertigstellung näher rückte, zog das Unternehmen alle Ressourcen auf diesen Auftrag. „Monatelang arbeitete ein sehr großes Entwicklerteam Tag und Nacht auf diesem Spiel. Abends kam ein großer Caterer, der für die Nachtschicht ein Buffet aufbaute. Das war sowohl beeindruckend als auch etwas verstörend“, lacht Björn.

Sein im Anschluss gegründetes Unternehmen Electronauts zog zunächst in den Co-Working-Space der breidenbachs im Dezernat 16. Später hatte das Team ein kleines Büro im Haus 2, bevor es sich innerhalb des Dezernat 16 vergrößern konnte. „Das erste Büro war viel zu klein für unsere Zwecke, aber wir fanden das Konzept des D16 super und freuten uns auf die Synergien und die Kooperationen unter einander.“ Aus dieser Zeit erinnert sich Björn gerne an die Entwicklung ihrer Spiele Supersnake.io und Battleboats.io. „Nachdem ein Youtuber über uns berichtete, sind die Spiele viral gegangen. Innerhalb kürzester Zeit wollten so viele Menschen spielen, dass uns erst einmal der Server abgeraucht ist. In der Zeit danach hatten wir bis zu 1000 Spieler gleichzeitig online, was für ein Browsergame schon eine Größenordnung ist.“

In der reinen Game-Entwicklung möchte Björn auch bei aller Erfahrung nicht mehr bleiben. Für Electronauts schwebt ihm vor, das viele Know-How aus der Programmierung von Games auch auf seriöse Anwendungen zu übertragen. „Wenn ich mir mein ideales Projekt vorstelle, dann ist es eines, das viele Aspekte meiner Arbeit vereint. Zum Beispiel eine Anwendung mit einem Gamification-Ansatz, Elemente von Augmented Reality, Multiplayer und cross-platform.“ Für einen großen Automobilhersteller setzte er ein ähnliches Projekt bereits um. „Da gab es eine Städtechallenge, für die ich eine App gebaut habe. 15 Städte spielten gegen einander, und die Teilnehmenden konnten, wenn das Event in ihrer Stadt stattfand, auf ganz verschiedene Art und Weise Punkte erzielen.“ Neben



einem Quiz und der Möglichkeit, Instagram-Postings zu einem bestimmten Hashtag zu veröffentlichen, wurde die App bei Probefahrten eingesetzt. „Zweierteams bekamen ein iPad – einer nahm das iPad, der andere fuhr eine bestimmte Wegstrecke ab. Wenn man sich auf dieser Strecke einem der Wegpunkte näherte, öffnete sich eine AR-Ansicht. Mit dem iPad konnte man dann im Cockpit Energiepunkte sammeln und Aufgaben lösen. So etwas würde ich liebend gerne wieder umsetzen.“ Dabei faszinierte ihn sowohl die Verknüpfung zwischen realer und virtueller Welt, als auch die Konzeption des Projektes. „Hier ist noch

so viel möglich“, sagt Björn. „Sensoren, die merken, wann sich ein Nutzer nähert, das Einbauen von AR-Elementen und vieles mehr. Sich solche Dinge auszudenken finde ich sehr spannend.“

Durch die aktuellen Projekte, die Björn mit Electronauts betreut, könnte er im Bereich Programmierung und Entwicklung gut noch Hilfe gebraucht. „Wenn es so weitergeht, werde ich wohl demnächst jemanden einstellen.“ Wer sich also in Björns Themen wiederfindet, geht am besten mal auf einen Kaffee bei Electronauts vorbei.

## 2. FORUM „DIGITALE STADT“ IN HEIDELBERG

Das Forum „Digitale Stadt“, das am 25. Juli 2018 zum zweiten Mal im Dezernat 16 stattfand, ist eine Informationsveranstaltung für die Heidelberger Bürgerinnen und Bürger. Hier werden alle Projekte, die im Rahmen der Digitalisierung in der Stadt angestoßen wurden, vorgestellt und besprochen. Die strategische Planung der Digitalisierung, die Beantragung von Fördermitteln und die Zusammenarbeit mit verschiedenen Partnern liegen beim OB-Referat. Wir sprachen mit Stadtdirektorin Nicole Huber über die Aufgaben der Stadt und die Funktion des Forums.



**Frau Huber, wie hängen die Stadtverwaltung und das Thema Digitalisierung in Heidelberg zusammen?**

Dazu möchte ich zunächst erklären, was die Aufgabe einer Stadtverwaltung ist. Unserem Verständnis nach soll die Verwaltung das Leben für die Bürgerinnen und Bürger einfacher gestalten. Die fortschreitende Digitalisierung kann hier helfen, daher gehört eine digitale Strategie heute unbedingt zu unseren Themen. Wir versuchen, die Lebensqualität unter Einbindung der modernsten uns zur Verfügung stehenden Mitteln zu verbessern.

Einige Verbesserungen, die wir in diesem Rahmen umsetzen, sind Sensoren an Glascontainern, die uns sagen, wann die Container geleert werden müssen, die Beantragung eines Reisepasses via Terminal oder Online-Formulare als Bürgerservice. Aber auch für die Parkraumbewirtschaftung sind wir zuständig.

**Was ist Ihre Rolle bei der Infrastruktur, sprich: Flächen-deckend schnelles Internet bereit zu stellen?**

Schnelles Internet ist kein Teil der Daseinsvorsorge, denn Telefon und Internet wurden privatisiert und damit aus der öffentlichen Verwaltung herausgenommen. Die Bürgerinnen und Bürger nehmen allerdings die Versorgung mit Internetzugang als etwas wahr, worin sich die Kommunen

einbringen sollten. Daher kümmern wir uns mit den zur Verfügung stehenden Mitteln darum, bisher unterversorgte Stellen anzuschließen und die „weißen Flecken“ auf unserer Landkarte abzudecken. Das tun wir zum Teil mit Fördermitteln aus dem Land. Wir nehmen dieses Thema sehr ernst.

**Wie organisieren Sie die Arbeit in der Verwaltung und die verschiedenen Projekte, die bereits angestoßen wurden?**

Bisher lag das Thema komplett beim OB-Referat. Wir haben gerade bei Ideen und Projekten, die nicht in unsere Kernaufgaben fallen, mitgewirkt, mögliche Partner zusammenzubringen und Verschiedenes anzustoßen. Mit der Gründung eines Amtes für Digitales zum 1. Januar 2019 haben wir nun eine operative Schnittstelle geschaffen. Hier sollen in Zukunft alle Informationen zusammen laufen und die Aufgaben zur Digitalisierung von Prozessen in der Stadt Heidelberg gesteuert werden.

Das Amt hat über seine operativen Aufgaben hinaus noch eine zweite Einheit, die Digitalagentur. Sie ist zuständig für das Anstoßen von Projekten mit Partnern und die Vernetzung untereinander. Die großen Themen Strategie sowie die Beantragung und Verwaltung von Fördermitteln bleiben aber nach wie vor hier im OB-Referat.



## Was für eine Funktion hat das Forum „Digitale Stadt“ für Sie?

Das Forum ist vor allem zur Information für die Bürger gedacht. Hier können sie hinkommen und sich über die aktuell laufenden Projekte informieren. Beim zweiten Forum haben wir die Projekte vorgestellt, für die wir Landesfördermittel erhalten haben. Es war uns sehr wichtig, dass wir die Bürger hier mitnehmen und dass sich alle Beteiligten der Projekte untereinander kennen lernen.

## Waren Sie zufrieden mit den bisherigen Veranstaltungen?

Sehr. Die Vernetzung der Akteure unter einander ist äußerst wertvoll. Gerade bei einem so komplexen Thema mit unterschiedlichsten Projekten profitieren wir alle vom Austausch, vor allem die Rückmeldungen von Bürgerinnen und Bürgern sind für uns sehr wichtig.

## Wie sehen Sie die Rolle der Kultur- und Kreativwirtschaft beim Thema Digitale Stadt?

Da möchte ich vor allem das erste Forum erwähnen. Bei der geplanten Ideensammlung war die Kultur- und Kreativwirtschaft mit verschiedenem Input und auch mit Vorträgen dabei. Wir freuen uns, wenn sich Kreative an den Projekten beteiligen. Aktuell verfolgen wir ein Projekt mit Match Rider. Hier geht es um Routenplanung für Mobilitätseingeschränkte, also zum Beispiel, wie man aus der Altstadt an den Bahnhof kommt. Uns ist sehr daran gelegen, Heidelberger Akteurinnen und Akteure einzubinden, gerade auch aus der Kreativwirtschaft. Falls Unternehmen oder Selbständige hierzu eigene Ideen haben, freuen wir uns, wenn sie auf uns zukommen.

## Wird es ein drittes Forum „Digitale Stadt“ bei uns geben?

Auf jeden Fall. Der Termin steht aber noch nicht fest.

## AUCH 2019 WIEDER IM DEZERNAT 16: DAS BARCAMP RHEIN-NECKAR

Die thematisch offenen Konferenzen, bei denen die Inhalte von den Teilnehmenden selbst gestellt werden, stammen ursprünglich aus der Entwicklerszene und haben sich in den letzten Jahren in ganz Deutschland etabliert. Für Barcamps in der Rhein-Neckar-Region fand sich 2014 eine Orga aus Ehrenamtlichen zusammen. Seitdem schlug das Team bereits drei Mal die (metaphorischen) Zelte im Dezernat 16 auf.

Das diesjährige Orgateam für das Barcamp Rhein-Neckar hat sich gebildet, und auch der Termin steht bereits fest: 7. und 8. September 2019. Bis dahin werden Valentin Bachem, Gründungsmitglied des Rhein-Neckar-Barcamps und bis heute zweiter Vorsitzender des veranstaltenden Vereins „Bildungskultur Rhein-Neckar e.V.“ und das Team alle Hände voll zu tun haben. Denn auch wenn die Vorträge, Workshops und Diskussionen von den Teilnehmenden mitgebracht werden: Das Organisationsteam muss Sponsorengelder einwerben, Essen organisieren, die Pressearbeit betreuen und noch einiges mehr. Die Erfahrung der letzten Jahre zeigt, dass die Zeit bis zum Barcamp für die ehrenamtliche Orga rennt.

Daher lud das Team bereits am 30.1. zum offenen Orgatreffen ein. In regelmäßigen Treffen halten sich die Mitglieder auf dem Laufenden, besprechen Aufgaben und reagieren auf Herausforderungen. „Wir setzen auf Partizipation,



Kooperation und Austausch“, sagt Valentin Bachem. „Und auf ungewöhnliche Lösungen. Als wir 2018 nicht wussten, ob wir das Barcamp durchführen können, schlossen wir uns kurzerhand mit dem Barcamp der Wikipedia Community zusammen.“ Das gemeinsam organisierte Camp war ein voller Erfolg.

Wer gerne sehen möchte, wie an einer Veranstaltung dieser Größe hinter den Kulissen gearbeitet wird, ist herzlich willkommen, zu einem der offenen Orgatreffen zu kommen. Aktuelle Termine gibt es zukünftig auf unserer Website sowie in den sozialen Netzwerken. Weitere Informationen zum Barcamp unter <https://barcamp-rhein-neckar.de>.

## FENSTERLUNCH 2019 - BRANCHENTREFFEN DER KULTUR- UND KREATIVSCHAFFENDEN ZUR MITTAGSPAUSE

Nach der großen Resonanz auf die Veranstaltungen im vergangenen Jahr startet die Stabsstelle Kultur- und Kreativwirtschaft Heidelberg im Februar die nächste Runde des Branchentreffens. Einmal im Monat stellt sich während der Mittagspause am FensterPlatz der breidenbach studios eine der 11+1 Teilbranchen aus der Kultur- und Kreativwirtschaft vor.

2018 ging es beim FensterLunch genauso bunt und vielfältig zu wie in der wachsenden Kultur- und Kreativwirtschaft Heidelbergs. Ob Pitches und Vorträge von Künstlern und Startups, Mini-Konzerte, die für Festivalstimmung sorgten, Tanzperformances, Einblicke in Mode- und Schmuckdesign oder Architektur, die mittels VR-Brille erlebt werden konnte: Zwischen 40 und 100 Gäste freuten sich jeden Monat über die Präsentationen zur Mittagspause. Foodtrucks und Heidelberger Initiativen sorgten für ein wechselndes kulinarisches Angebot.

Die Stabsstelle lädt alle Kultur- und Kreativschaffenden aus Heidelberg und Umgebung sowie alle Interessierten herzlich ein, das FensterLunch auch in diesem Jahr zu gestalten sowie für entspannten Austausch und Vernetzung unter einander zu nutzen. Weitere Informationen auf <https://bit.ly/2V7HNle>



## #ZUKUNFTSVISION EUROPA IM DEZERNAT 16



Im Mittelpunkt der Veranstaltung #ZukunftsvisionEuropa - #ZukunftsvisionJungesHeidelberg stand die Entwicklung von Perspektiven für die Stadt und Europa. Auf einem „Markt der Möglichkeiten“ luden Heidelberger Initiativen, Einrichtungen und Parteien zu Mitmachaktionen ein und informierten über ihre Arbeit. Wir waren mit der Kamera vor Ort, um Eindrücke einzufangen.





Gemeinschaftsaktion von Nicola Falley und Leon Emanuel Blanck

## UNSER #D16

Das Dezernat 16 ist das Herz der Heidelberger Kultur- und Kreativwirtschaft. In der alten Feuerwache arbeiten freiberufliche Künstlerinnen, Architekten, Fotografinnen, Galeristen, Mediendesignerinnen, Softwareentwickler, Redakteurinnen, Musiker und viele mehr. Neben- und miteinander. Es entstehen Kooperationen, Netzwerke und gemeinsame Projekte durch den Austausch und die räumliche Nähe.

Der Motor für Innovationen ist dabei vor allem die Vielfältigkeit der Menschen, die im Dezernat 16 arbeiten. Nähere Informationen zum Dezernat 16 sowie den hier angesiedelten Unternehmen und Projekten gibt es unter [www.dezernat16.de](http://www.dezernat16.de), sowie im Branchenbuch.

## TERMINE UND VERANSTALTUNGEN

### Offene Beratungsstunde der Stabsstelle Kultur- und Kreativwirtschaft

Jeden 1. und 3. Donnerstag im Monat | 14:30-15:30 | <https://bit.ly/2VmEfvc>

### Heute schon gespielt? Ein Improtheater-Workshop

17.03. | 10:00-17:30 Uhr | Theaterraum

### Schreibworkshop mit Anette Huesmann

22. und 23.03. | Seminarraum

### 2. Kreativlounge - Save the date!

Die Stabsstelle Kultur- und Kreativwirtschaft und die Heidelberger Dienste laden ein zu einem loungigen Kreativabend mit dem Ersten Bürgermeister Jürgen Odszuck. Nähere Informationen folgen.  
26.03. | 18:00-22:00 Uhr | Foyer 1

### Open House Day 2019

Das D16 öffnet die Türen und Pforten für alle Interessierten  
07.04.12. | 12:00-18:00 Uhr | Im gesamten Dezernat 16

## EXTERNE VERANSTALTUNGEN

**Ausstellung „Wandelbar“ von Michael Lerche**  
Vernissage am 01.03. um 20 Uhr | Bis 07.04.  
Dankbar, G7, Mannheim

**Deutschland-Premiere von Puya in Anwesenheit des Regisseurs**  
15.03. | 19:30 Uhr | Karlstorkino

### FensterLunch

Jeden 2ten Mittwoch | 12:30-14:00 Uhr | Kurfürsten-Anlage 58



## IMPRESSUM

Heidelberger Dienste gGmbH  
Hospitalstraße 5, 69115 Heidelberg  
Telefon: 06221 1410-0

Registergericht: Amtsgericht Mannheim,  
Registernummer HRB 3345 56

E-Mail: [info@hddienste.de](mailto:info@hddienste.de)

V.i.S.d.P. und inhaltlich Verantwortlicher  
gemäß § 5 TmG:  
Wolfgang Schütte, Geschäftsführer

Redaktionsplanung: Philipp Eisele  
Layout und Satz: Dirk Welz  
Text: Julia Schönborn  
Fotos: Redaktion, Björn Acker, Barcamp  
Rhein-Neckar, Nicola Falley

### Haftungshinweis:

Trotz sorgfältiger, inhaltlicher Kontrolle übernehmen wir keine Haftung für die Inhalte externer Links. Für den Inhalt der verlinkten Seiten sind ausschließlich deren Betreiber verantwortlich.

### DEZERNAT 16

Emil-Maier-Straße 16  
69115 Heidelberg

Heidelberger Dienste gGmbH  
Hospitalstraße 5, 69115 Heidelberg  
Telefon: 06221 1410-0

E-Mail: [redaktion@dezernat16.de](mailto:redaktion@dezernat16.de)  
[www.hddienste.de](http://www.hddienste.de)