



UN/REAL ESTATES
Dies ist keine Betonfabrik



UN/REAL ESTATES
Dies ist keine Betonfabrik

Entwicklung verschiedener Zukünfte für
das Betonwerk in Stolpe (Oder)

von Studierenden der
Hochschule für Bildene Künste
Braunschweig
und der
Europa-Universität Viadrina
Frankfurt (Oder)

INTRO

UN/REAL ESTATES oder: Dies ist keine Betonfabrik + Vom Betonwerk zum Kulturpark: Alternatives Organisieren zwischen Stadt und Landschaft

Saskia Hebert + Anke Strauß
27.06.2017

2016 erwarb die Kulturpark Stolpe GmbH das ehemalige Betonwerk an der Oder mit dem Ziel, hier einen zukunftsfähigen Kultur- und Gewerbepark zu entwickeln. In einer dreimonatigen Planungs- und Konzeptphase, der „Sommerwerkstatt“, sollten zwischen April und Juli 2017 wichtige Grundlagen, erste Nutzungsideen und mögliche Geschäftsmodelle für den anstehenden, längerfristigen Transformationsprozess des ausgedienten Industrieareals entwickelt werden.

Dies geschah im Rahmen einer Kooperation zwischen dem Eigentümer des ehemaligen Betonwerks, der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig und der Europauniversität Viadrina Frankfurt/ Oder. Insgesamt 15 Studierende des Transformationsdesigns, der Wirtschafts- und der Kulturwissenschaften waren ein erstes Mal vom 27.–30. April vor Ort, um mit Anwohnerinnen und Anwohnern, mit Mitarbeiterinnen der Verwaltung und mit einem Vertreter des Naturparks zu sprechen.

Die Studierenden kamen nicht mit leeren Händen, sondern brachten etwas mit: Im Vorfeld hatten die Wirtschafts- und Kulturwissenschaftsstudierenden Texte zu Fragen des „Alternativen Organisierens“ gelesen und fassten diese in Kurzreferaten zusammen. Die Transformationsdesigner_innen ergänzten dies mit Vorträgen zu beispielhaften Projekten, Prozessen und Designmethoden. Nach einer gemeinsamen Begehung des Dorfes, des Betonwerk-Areals und vielen intensiven Gesprächen am 28.04., fanden am darauf folgenden Tag zwei Workshops statt: In einem ersten mit dem Titel „Spatial Dimensions of Organising“ der von den beiden Performerinnen Ayse Orhon und Christina Ciupke angeleitet wurde, erschlossen sich die Studierenden den physischen Raum des Betonwerks. Mittels sensorischer und körperwahrnehmender Übungen, die Aufmerksamkeit gegenüber dem Raum aber auch den Mitmenschen erforderten, erschlossen sich die Studierenden nicht nur ihre konkrete Umgebung, sondern fanden auch als Gruppe zusammen.

In einem zweiten Workshop mit dem Titel „Spekulative Forensik“ verarbeiteten sie anschließend gesammelte und sortierte Materialien aus dem Dorf und vom Gelände zu „Zukunftsnestern“ und platzierten sie als Skulpturen im Gelände. Transformierte Vogelhaus-Bausätze wurden hier zu Trägern von Narrativen: Rückblicke, Einblicke und Ausblicke wurden zu sieben Rohszenarien verwoben, die anschließend den Projektbeteiligten und der interessierten Öffentlichkeit auf einem Spaziergang über das Gelände präsentiert wurden. Zum Abschluss dieses ersten Vor-Ort-Teils der Sommerwerkstatt fand am Sonntag eine gemeinsame Reflexion statt, bei der die in den Rohszenarien entwickelten Themen und Zielvorstellungen in insgesamt fünf Projektansätzen verdichtet und zur weiteren Bearbeitung an

die meist interdisziplinären Teams übergeben wurden.

In den folgenden sechs Wochen konkretisierten diese Teams ihre Ansätze anhand eines leicht abgewandelten Business Model Canvas, der statt betriebswirtschaftlicher Fachbegriffe die zugehörigen Fragen enthielt. So war zum Beispiel zu entscheiden, was das Ziel des jeweiligen Vorschlags sein, wem dieser in welcher Art nützen sollte, wer wie dazu beitragen könnte und welche Organisationsform, aber auch welche Finanzierungsmöglichkeiten dafür in Frage kämen. Ein Schwerpunkt lag dabei auf einer Recherche der vor Ort schon vorhandenen Ressourcen – baulich räumlich, aber auch in Bezug auf lokale Kompetenzen, Strukturen und Netzwerke.

Die fünf Projektideen, die auf diese Weise im virtuellen Raum zwischen Braunschweig, Stolpe, Frankfurt/ Oder und Berlin entstanden, fokussierten auf Aspekte von Arbeit, Gemeinschaft, Bildung und Kultur im weitesten Sinne und griffen so auf die Modelle alternativer Organisationen zurück. Lorenzo Skade und Anne Gocht entwarfen die „Sonnenoase“ als offenen Ort für Erholung und Entspannung, aber auch für Begegnung und Austausch unter freiem Himmel. Das „Multihaus“-Team entwickelte dagegen zunächst die organisatorischen Grundlagen eines notwendigen Handlungsrahmens: Durch eine Vereinsgründung, so meinten Silvia Cojocar und Pedro Faim, sei zunächst sicherzustellen, dass Entscheidungen getroffen, Fördermittel eingeworben und verschiedene Interessen in gemeinsame Ziele überführt werden könnten. Das größte Team, bestehend aus Marieke Guder, Liwei Liu, Laura Ehlerding, Saskia

Schlegel und Nina Baudis, fasste ein eher politisches Ziel ins Auge: Ihre „Um-Denkfabrik“ konzipierten sie als einen Ort für gelebte Diversität und vorurteilsfreie Bildung und Ausbildung, eine Vielzahl von Veranstaltungen und für die freie Entfaltung von Besucher_innen und Betreiber_innen.

Tom Kracheel und Jonas Günther sahen das größte Potenzial des Areals an der Schnittmenge zwischen Kunst und Wissenschaft, was sich im Projekttitel „Kunstschaft“ spiegelt. Sie stellten sich eine Organisationsstruktur vor, in der sich Forschende verschiedener Universitäten und Fachrichtungen zu unterschiedlichen Vorhaben und Projekten auf dem Gelände begegnen und gemeinsam die Grenzen der jeweiligen Disziplin sprengen würden. Um eine andere Form der gegenseitigen Bereicherung ging es im Projekt „Das Werk“ von Hendrike Westphal, Hui Tang, Bingru Yu und Catherine Sydow: Hier lag der Fokus auf einer Interaktion zwischen Kunst und Handwerk, zwischen Tradition und Zukunft sowie zwischen Bildung und Ausbildung auf der einen und der freien Selbstentfaltung auf der anderen Seite.

Diese möglichen Zukünfte wurden der interessierten Öffentlichkeit an einem zweiten Wochenende Mitte Juni (08.-10.06.) vorgestellt. Die Präsentationen, die am 09.06. auf dem Gelände stattfanden, bestanden aus zwei Teilen: Während eines öffentlichen Spaziergangs konnten „reale Simulationen“ der jeweiligen Zukünfte besucht werden. Ziel dieses performativen Elements war, die jeweilige Projektion konkret erfahrbar zu machen. Dabei waren während der verschiedenen Auf- und Vorführungen die ca. 60 Neugierigen nicht nur Zuschauer_innen: Von den Studierenden in ihre dargestellte Zukunft mit einbezogen,

wurden sie auch zu Akteuren in der jeweilig hergestellten Situation.

Aus dieser „kollektiven Fiktion“ ging es im zweiten Teil der Präsentationen zurück in eine der Hallen, in der die Gruppen ihre Konzepte noch einmal im Ganzen erläuterten. Zum Abschluss fand eine Diskussion mit dem Publikum statt, das die Gelegenheit nutzte, um überwiegend konstruktives Feedback zu geben.

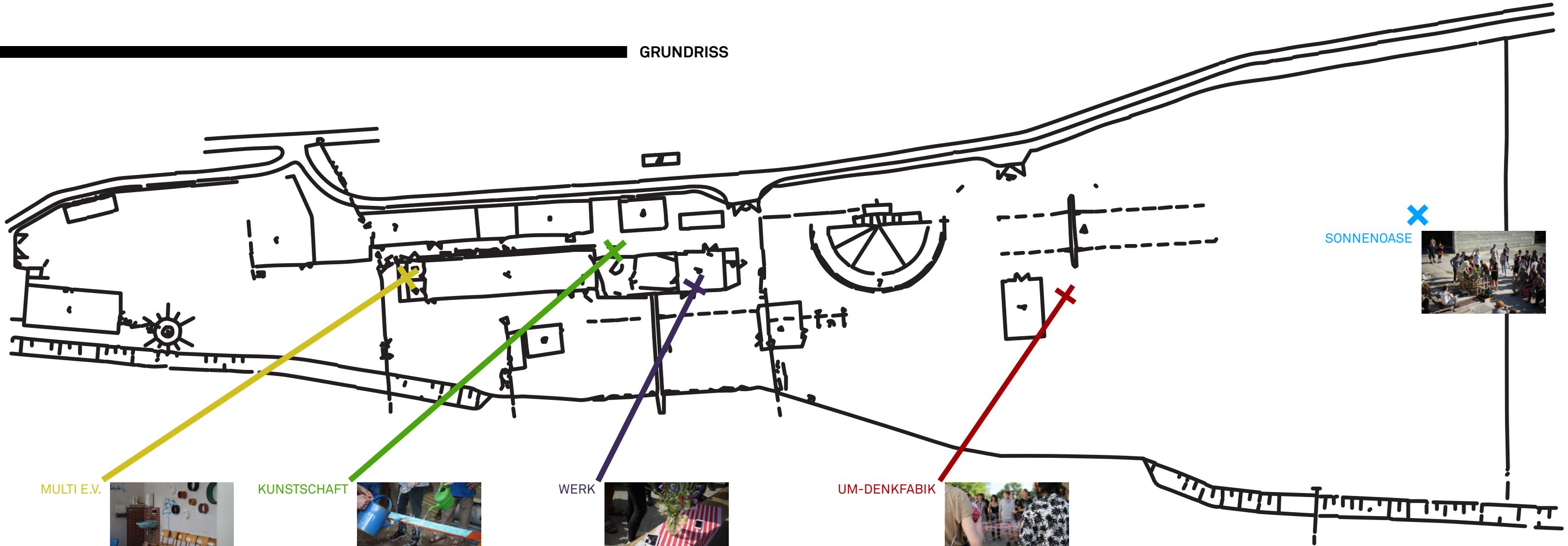
Zum Zauber des Geländes und seiner Atmosphäre der außergewöhnlichen Offenheit passte das anschließend stattfindende Grillfest, auf dem eine Mezzosopranistin und eine Band auftraten und später noch gemeinsam mit Performer_innen aus dem benachbarten Stolzenhagen getanzt wurde.

Den Abschluss dieses zweiten Besuches in Stolpe bildeten am letzten Tag eine interne Präsentation und Reflexion sowie ein strukturiertes Feedback zwischen den Studierenden und den Kooperationspartnern der Sommerwerkstatt.

Insgesamt zeigte sich, dass die Überschneidungen zwischen den fünf Projektideen räumlich und inhaltlich groß waren, dass es aber (noch) nicht ganz gelungen war, deren Kontextualisierung angemessen zu beschreiben. Dafür wurde jedoch deutlich, dass im Bereich der persönlichen Kontakte nicht nur die Studierenden untereinander, sondern auch die bereits auf dem Gelände aktiven Personen sich in neuen Konstellationen und erweiterten Netzwerken organisierten. Was bleibt, ist die Aufgabe, die Gemeinsamkeiten und die Unterschiede der verschiedenen Ideen und Konzepte zu erfassen, zu überlagern und in geeigneter Weise zu dokumentieren, damit diese in den weiteren Entwicklungsprozess des Geländes einfließen können.



GRUNDRISS



MULTI E.V.



KUNSTSCHAFT



WERK



UM-DENKFABIK



SONNENOASE



MULTI E.V.

Das Leben kann komplett anders sein, als es von diesem frenetischen, kapitalistischen Ökonomie-System konstant geprägt wird. Es kann humaner, solidarischer, integrierter und freier sein.

Das Kulturhaus Multi ist ein Ort für die Kreation neuer Formen von Kunst, Handarbeit, Arbeits- und Lebensstile, an dem jeder Besucher frei und tief diskutieren und reflektieren kann und davon lernen, wie andere Menschen arbeiten, gestalten, leben und kreieren - ein Haus der Multifunktionalität und des kollektiven Lernens.

Wir glauben an alternative Formen von Arbeits- und Lebensstilen, die wir sehr gerne unterstützen und gestalten wollen. Durch die Gründung eines Vereins möchten wir zuerst eine engagierte Gemeinschaft bilden, die verschiedene Arten von multidisziplinären und experimentellen Arbeiten und Projekten umsetzt und finanziert sowie neue Arten vom Lernen, Gestalten und Umsetzen kreiert.



PEDRO FAIM, geboren 1988, sieht die Welt an sich als einen kleinen Ort und versucht sie ohne Grenzen zu erleben. Er studierte im Bachelor Kommunikationswissenschaft und –design in Brasilien und seit Juli 2013 ist Deutschland sein neues Zuhause. Die Entscheidung für den Masterstudiengang Transformation Design an der Hochschule für Bildende Kunst (HBK) Braunschweig kam aus dem Wunsch gesellschaftliche Veränderungsprozesse mitzugestalten und eine nachhaltigere Zukunft zu entwickeln.



SILVIA COJOCARU, geboren 1992 in Bukarest, Rumänien. Sie ist mit 19 Jahren von Rumänien nach Frankfurt (Oder) umgezogen und hat hier ihren Bachelor-Abschluss in Kulturwissenschaften absolviert und versucht seit einer Weile auch ihr Masterstudium zu beenden. Sie war immer Teil unterschiedlicher Organisationen und Vereine und konnte niemals stillstehen. Sie hat keine Ahnung, wie es weiter geht und wie die Welt funktioniert, aber sicher wird sich was ergeben. Sie mag es nicht über sich selbst in der dritten Person zu reden.



WAS BIETEN WIR?

- faire bezahlbare und gut ausgestattete Arbeitsräume, Mini- Werkstätten und Ateliers, in denen niemand Miete zahlen muss, sondern nur einen niedrigen Mitgliedsbeitrag
- große Räume für kreative Kunst und Handarbeit, kurz- und langfristige Projekte, Kurse, Workshops, Events, Ausstellungen und Konferenzen
- die Möglichkeit selbst ein Atelier zu gestalten
 - einen Einblick in das Konzipieren und die Durchführung eines kreativen Projektes
 - Teil der Gründung eines Vereins zu sein
- eine gemeinsame Wohnung (im Sozialgebäude), in der die Besucher übernachten, kochen, essen, feiern, gemeinsam Zeit verbringen, diskutieren und sich integrieren können
- alternativ: günstige Schlafplätze in Zelten und Stellplätze für Wohnmobile
- einen wunderschönen Ort mit viel Natur, Platz und Frieden
- eine freie, harmonische, kollektive und inspirierende Arbeits- und Wohnatmosphäre
- Teil der lokalen Entwicklung zu sein und somit selbst an der Zukunft einer Region mitzuwirken

WEN SPRECHEN WIR AN? DAS PUBLIKUM DES MULTI-HAUSES

- regionale und internationale Künstler und Handwerker
 - selbstständige Professionals und Freelancer
 - kreative Unternehmen und Projekte
 - Studenten, Schüler und Auszubildende
 - Amateure, Selbstlerner und Freidenker
- Gemeinschaften, Kunst- und Handarbeitsbegeisterte
- engagierte Menschen, die Arbeitsräume, Unterstützung, Inspiration oder Kooperation für ihre kreative Arbeit suchen

EIN HAUS DER MULTIFUNKTIONALITÄT UND DES KOLLEKTIVEN LERNENS

- ein „Melting Point“, an dem die Besucher Kenntnisse, Know-How, Ideen und Erfahrungen austauschen können und interdisziplinär miteinander lernen und entwerfen
 - ein Ort, an dem es keine Arbeitshierarchie oder Vorgesetzten gibt
- ein Ort, an dem es viel Platz, Freiheit und Natur gibt, sodass die Besucher mit Ruhe und Entspannung seine Experimente und Projekte realisieren kann
- ein Ort, an dem neue Projektteams und Arbeitsgruppen entstehen und sich somit das soziale Netzwerk erweitert
- ein Ort, an dem man Unterstützung und Inspiration für seine eigenen Projekte und Zielsetzungen findet

DIE ORGANISATIONSFORM Warum einen e.V. gründen?

Der eingetragene Verein (e.V.) zählt in Deutschland zu den häufigsten Gesellschaftsformen. Hierzulande gibt es etwa 600.000 eingetragene Vereine. Es handelt sich fast ausnahmslos um sogenannte Idealvereine, die keine wirtschaftlichen Zwecke erfüllen. Die Rechtsform des e.V. wird regelmäßig gewählt, wenn (1) sich eine größere Zahl von Personen zu einem nichtwirtschaftlichen Zweck zusammenschließt und (2) Aufnahme und Ausscheiden von Mitgliedern unkompliziert vonstatten gehen sollen.

- Die Vorteile des e.V. sind beispielsweise:
- der Vorstand ist vor den Risiken einer vertraglichen Haftung (also den typischen wirtschaftlichen Risiken) geschützt
 - die Mitglieder haften nicht für den Verein
 - der e.V. ist eine juristische Person; Er kann im eigenen Namen klagen und verklagt werden und ins Grundbuch eingetragen werden
 - der e.V. kann als Körperschaft gemeinnützig sein
 - der e.V. hat eine rechtlich klar definierte Form mit gesetzlichen Regelungen nach innen und außen
 - der e.V. ist eine grundsätzlich demokratische

- Organisationsform mit gleichen Rechten und Pflichten für alle Mitglieder („one man, one vote“)
- die Gründungskosten sind relativ niedrig
 - es wird kein Mindestkapital benötigt

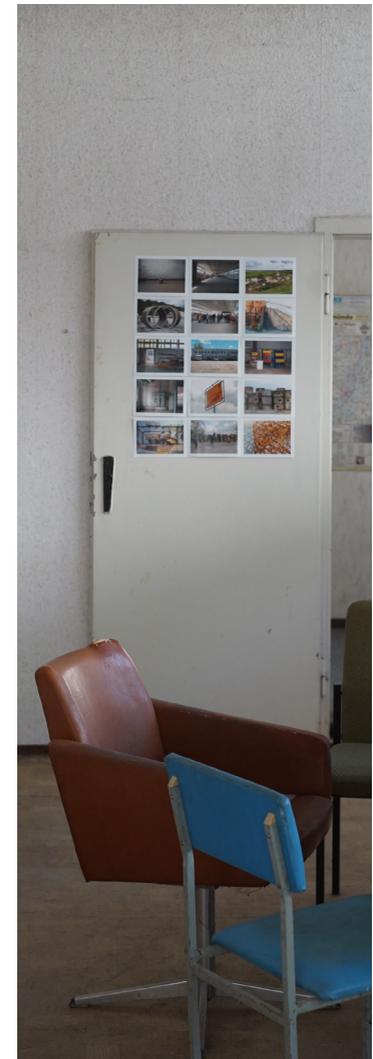
- Die Nachteile des e.V. sind:
- er darf keine wirtschaftlichen Zwecke (gewerbliche oder Erwerbszwecke) haben und darf sich nur nebenher und nachrangig wirtschaftlich betätigen
 - die Gründung stellt bestimmte Anforderungen, wie die Erstellung einer Satzung und die Wahl des Vorstandes
 - er benötigt zur Gründung mindestens sieben Mitglieder



DIE RENOVIERUNG
Wie kann das Multi-Haus aussehen?

Die Ateliers, Werkstätten und alle anderen sozialen Räume lassen sich mit der Unterstützung von engagierten Künstlern und Handwerker,n regionalen Vereinen, Organisationen, Behörden und Bildungsinstitutionen (wie Universitäten, Schulen und Ausbildungszentren) und mit der Unterstützung von lokalen Bürgern gestalten, um- und anbauen.

Das Multihaus ist ein kollektives Projekt, das viele Partner und Kooperationsmöglichkeiten braucht. Die Aufgabe des Vereins ist es Partner, Mitglieder und Sponsoren zu finden und verschiedene Teams zu bilden, die für die Gestaltung und das Umbauen der Räume verantwortlich sind. Das heißt, dass wir viele fleißige Helfer brauchen, aber wir bieten auch viel Platz zum Spielen, zum Transformieren und zum Gestalten.

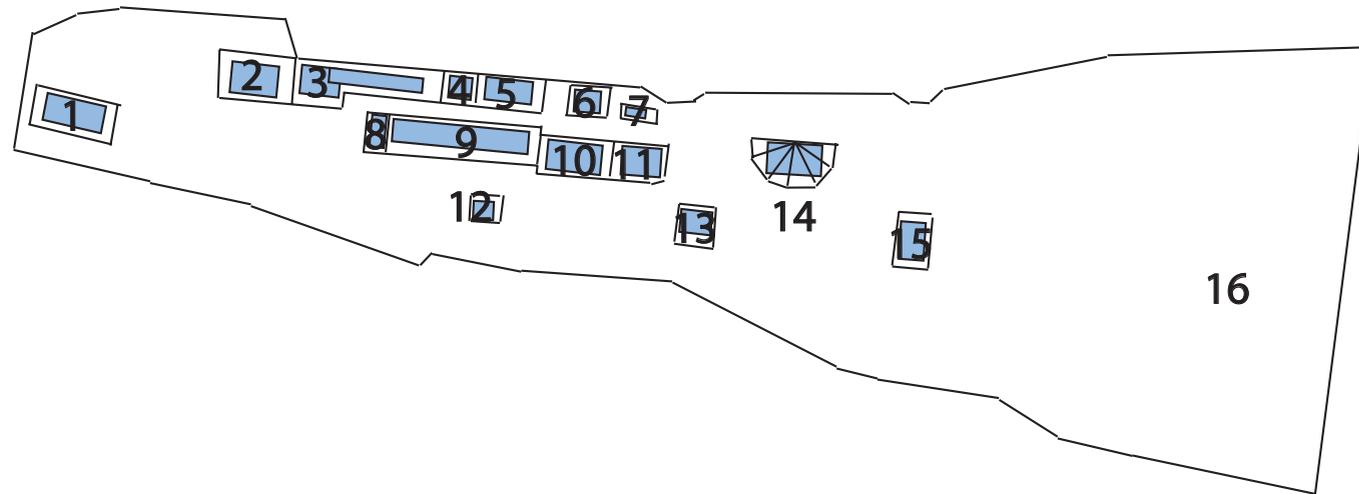


UM-DENKFABRIK

Unsere Gesellschaft steht weltweit vor komplexen Herausforderungen. Diese werden wir nur bewältigen können, wenn wir gleichzeitig die Strukturen von Sexismus, Rassismus, Homophobie sowie Vorurteilen erkennen und ihnen systematisch entgegenwirken. Die Um-Denkfabrik ist ein Ort, an dem wir unter anderem diese Themen fokussieren. Wir nennen uns Um-Denkfabrik und verstehen uns als Neuanfang für Demokratie und Gerechtigkeit. Alle Gedanken sind dabei frei. Auch vermeintliche Tabuthemen haben in unserer UmDenkfabrik ihre Daseinsberechtigung. Unser Ziel ist es, dass alle Menschen aktiv an einem weltoffenen, gerechten und zukunftsgerichteten Land mitarbeiten können. „Diskriminierung abbauen“ und „Vielfalt belebt“ sind unsere zwei Grundwerte.

VIELFALT BILDUNG BEGEGNUNG ANTIDISKRIMINIERUNG





WAS MACHT DIE UM-DENKFABRIK AUS?

Bildung und Begegnung sind die Grundpfeiler der Um-Denkfabrik.
Wir bieten Workshops, ein Restaurant, eine Jugendwerkstatt und Film-Festivals an.

- | | |
|-------------------|-----------------------------|
| 1 Hostel | 11 Seminarraum 2 |
| 2 Tanzstudio | 12 Heizhaus |
| 3 Jugendwerkstatt | 13 Restaurant |
| 4 Raum für Ideen | 14 offener Treffpunkt |
| 5 Raum für Ideen | 15 Aula |
| 6 Seminarraum 1 | 16 Outdoorbereich mit Bühne |
| 7 Verwaltung | |
| 8 WC | |
| 9 Atelier | |
| 10 Ruheraum | |

WORKSHOPS

In Halle 11 entstehen Seminarräume. Die Seminare, die unsere Partner in unseren Räumlichkeiten durchführen, sollen sprudeln vor offener Diskussion, gegenseitigem Verständnis und dem regen Austausch von Wissen. Wir setzen uns zum Ziel, besonders wiederkehrende Wirkungsweisen und Rahmenbedingungen in Frage zu stellen und versuchen nicht, Einzelpersonen zu optimieren, sondern einander zu verstehen und zu lernen. Da der Wissenstransfer hier in beiden Richtungen erfolgt, ist es unsere Motivation eine Win-Win-Situation zu schaffen.

RESTAURANT

Wir sind eine Gruppe, die nicht nur Vielfalt ernst nimmt, sondern auch das große Potenzial von Unterschieden und Gemeinsamkeiten von Menschen mit z. B. Zuwanderungshintergrund stärker ins öffentliche Bewusstsein zu rücken. Das Restaurant auf dem Gelände der Um-Denkfabrik heißt Schmelztiegel. Warum? Unter dem Motto „Vielfalt belebt“ bietet der Schmelztiegel deutsche Hausmannskost und internationale Küche an. Die innovativen Gerichte im Restaurant entstehen in unserem Workshop „Köche aus aller Welt - Fremdes in Stolpe“.

JUGENDWERKSTATT

„Kinder sind unsere Zukunft.“ Das haben wir nicht vergessen. Es ist wichtig, dass es eine bunte, aufregende und selbstbestimmte Zukunft für Kinder und Jugendliche gibt. In unserer Jugendwerkstatt werden die Kinder in verschiedenen Praxisfeldern wie beispielsweise Werken mit Holz, Kochen und Hauswirtschaft fit für ihr weiteres Leben gemacht. Bei uns bekommt jeder junge Mensch die Stimme, die ihm zusteht. Es wird gebastelt, gewerkelt, diskutiert, gekickert und gekichert.

FILM-FESTIVAL

Im hinteren Bereich des Geländes entsteht ein großer Outdoor-Bereich, in dem sich unter anderem eine Bühne und eine Leinwand befinden. Die Leinwand wird im Sommer unter anderem für ein Filmfestival unter dem Thema LGBT genutzt. Das Film-Festival bringt alle Menschen zusammen und komplettiert so unsere Idee.

WIR HOFFEN, DASS DIE UM-DENKFABRIK NICHT NUR TOURISTEN ANZIEHT. AUS DIESEM GRUND VERMIETEN WIR DIE RESTLICHEN RÄUME UND HALLEN AN VEREINE, INITIATIVEN UND GRUPPEN, DIE SEMINARE ODER WORKSHOPS ABHALTEN ODER EINFACH DIE ATMOSPHÄRE GENIEßEN UND DARAN MITWIRKEN WOLLEN.

STAGING

PHASE 1 (WORKSHOPS):

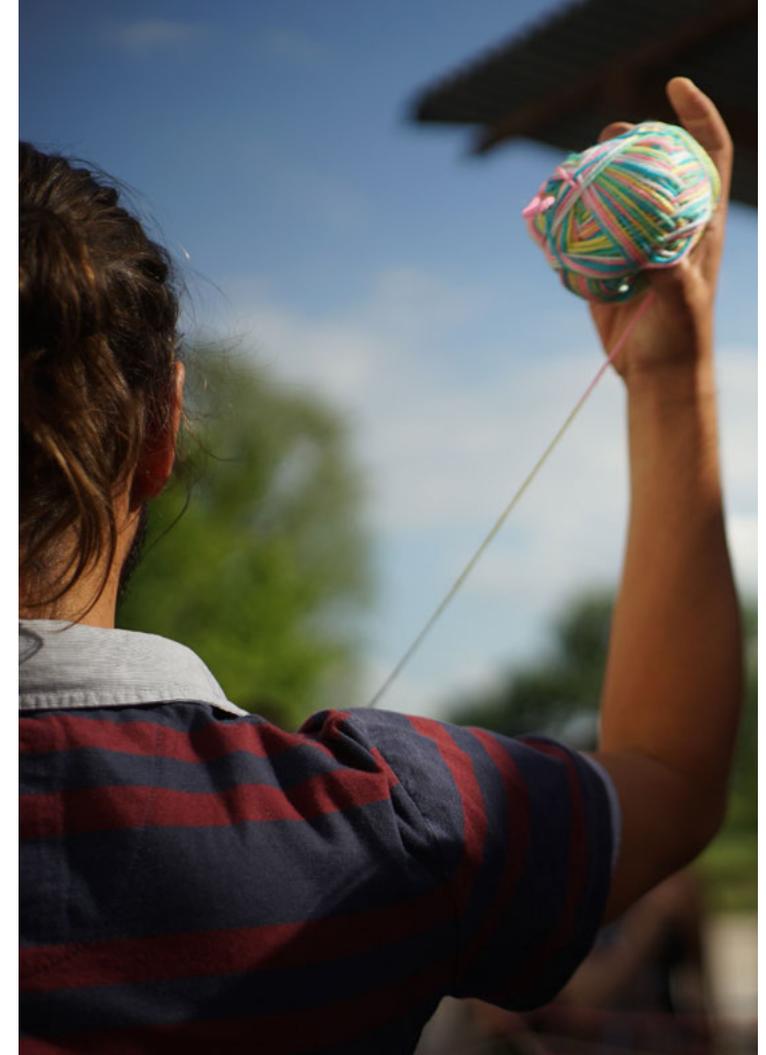
Die Besucher haben aus bunten Wollfäden ein großes Netz gespannt. Auf diese Weise haben wir angeregte Konversationen symbolisiert und ein Zusammengehörigkeitsgefühl geschaffen.

PHASE 2 (RESTAURANT):

Mit Hilfe von verschiedenen Gewürzen und Fotos haben wir von den Besuchern ihre Assoziationen zum jeweiligen Geruch oder Motiv erfahren. Die Unterschiedlichkeit der Gerüche und Motive hat den Besuchern einen Einblick in den Workshop „Köche aus aller Welt - Fremdessens in Stolpe“ gewährt.

PHASE 3 (JUGENDWERKSTATT):

Die Gruppenmitglieder sind im Kreis gegangen und haben den Besuchern Fragen gestellt, deren Ernsthaftigkeit und Wichtigkeit mit jeder Frage zunahm. Die daraus entstandene Dynamik hat die Besucher zum Nachdenken angeregt und zum Handeln animiert.



DAS WERK

Das WERK ist ein Ort, der traditionellen und nahezu ausgestorbenen Handwerken wieder einen Raum schenkt.

Neben klassischen Berufen wie Tischler, Schmied, Steinmetz und Co. sollen hier auch Kerzen gezogen oder Seife aus regionalen Produkten hergestellt werden können. Ziel ist es, die Gäste des WERKS für das Thema Nachhaltigkeit und Umweltverträglichkeit beim Bau und im Alltag zu sensibilisieren und zu begeistern.

Geöffnet ist das WERK jedoch nicht nur für Handwerker und Künstler, sondern auch für Touristen, Nationalparkbegeisterte und auch die Einwohner Stolpes. Neben den zahlreichen unterschiedlichen Werkstätten gibt es auch einen kleinen Biergarten, der zum gemütlichen Beisammensitzen nach getaner Arbeit oder zur Rast auf der Radtour einlädt. Hier gibt es selbstgebrautes Bier und eine kleine Auswahl an Gerichten von den umliegenden Landwirten für den kleinen Hunger.

Hinzu kommt eine Mehrzweckhalle, die sowohl als Kongresszentrum und Ausstellungsraum dient, als auch für private Veranstaltungen wie Hochzeiten zu mieten ist.



Die Umgestaltung des Betonwerks Stolpe zum neuen WERK bezieht eine Vielzahl unterschiedlicher Gesellschaften ein. Hier werden nicht nur die Einwohner des Dorfes gefordert, oder der Fokus auf die Touristen gelegt, die Erholung in der Uckermark suchen oder auf einer Radtour an der Oder zufällig vorbeikommen, sondern auch Künstler und Handwerker, die in dem WERK kurz- oder langfristig sesshaft werden. Sie können hier ihre Ateliers aufbauen und in den angrenzenden Wohnräumen unterkommen. Das Besondere an diesem Konzept ist, dass alle hier Schaffenden Hand in Hand

arbeiten. Der Künstler braucht Werkstoffe und Werkstätten, die ohne einen Meister nicht genutzt werden könnten bzw. dürften. Diese können zusätzlich ausbilden und auf dem Gelände ihrer Arbeit nachgehen, sei es innerhalb der Mauern des WERKS oder auch außerhalb. Ebenfalls können die Werkstätten oder Teile dieser für die Hobbyarbeiten von Laien genutzt werden, die beispielsweise Kerzen ziehen oder Wolle filzen möchten. Es gibt außerdem gesonderte Kurse, in denen Künstler und Handwerker ihr Können in kleinen Gruppen an Besucher weitergeben können. Beispiele für die Werkstätten, welche nach



Werkstoff und nicht zwingend nach Beruf aufgeteilt sind, wären das HOLZwerk, das METALLwerk, das WOLLwerk, oder auch das PFLANZwerk. Der Fokus liegt hier auf der Erhaltung alter handwerklicher Traditionsberufe, die durch die Industrialisierung immer weiter in Vergessenheit geraten.

Dies ist jedoch nur eine der drei Säulen, die das Konzept des WERKs tragen. Eine weitere ist das BRAUwerk, eine eigene kleine Brauküche, in der in kleinem Umfang Bier gebraut wird. Die hierfür notwendigen Rohstoffe kommen von umliegenden Landwirten, wie auch die im angrenzenden Biergarten angebotenen Leckereien. Dieser lädt mit seiner sonnigen Terrasse direkt am Ufer des am WERK vorbeifließenden Kanals zum gemütlichen Verweilen ein.

Die dritte Säule des WERKs ist eine Multifunktionshalle, welche der größte Bau und zentral auf dem weitläufigen Gelände ist. Sie zeichnet sich durch eine aufwendige und interessante Architektur aus, welche viel Licht in das Gebäude lässt und so eine perfekte Interaktion von Innen und Außen ermöglicht. Das Dach bietet neben einer eigenen Solaranlage, die es der Halle erlaubt, sich komplett selbst zu versorgen, auch einen mit vielen regionalen Pflanzen angelegten Garten, in den man entspannen und den Ausblick auf den Naturpark bis hin nach Polen genießen kann. Die Halle ist technisch so ausgestattet, dass sie Gastgeber vieler Events sein kann. Sowohl Kunstausstellungen der ansässigen Künstler, als auch Musikkonzerte, Tagungen und Seminare, als auch private Feiern sollen hier möglich sein, um den kleinen Ort Stolpe an der Oder zu einem der Kulturorte der Region zu machen.



STAGING

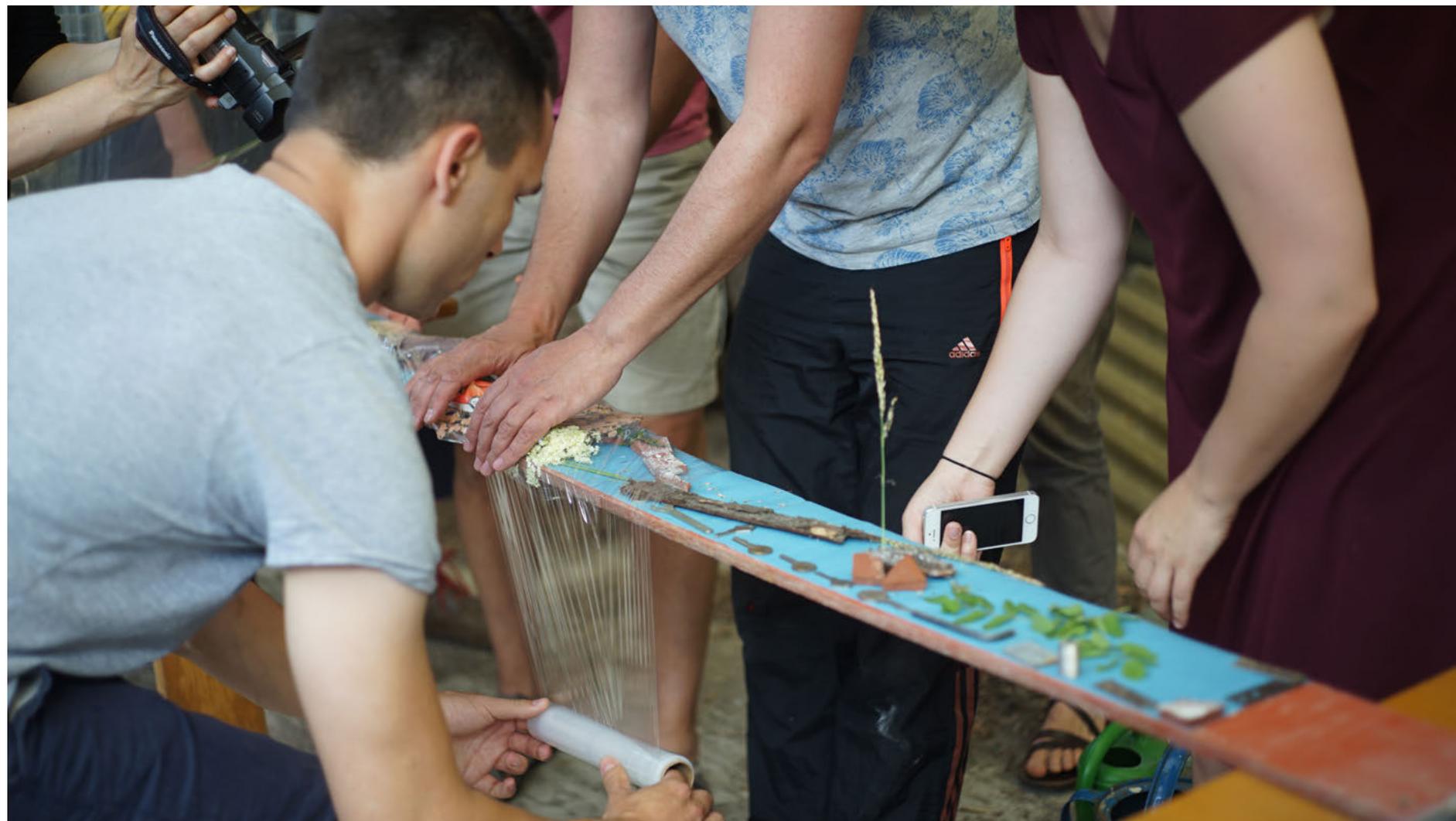
Die Dreiteilung des Konzepts des WERKs hat sich so auch in der interaktiven Präsentation wiedergefunden. Zunächst gab es draußen vor der Halle eine Verkostung des „Eigenbräus“, woraufhin die leisen Klänge eines Bratschenkonzerts die Besucher in das Innere der Halle lockten. Hier gab es viel zu entdecken und zu erkunden: In und auf der großen Installation mehrerer Pappkartons waren verschiedene Requisiten drapiert, die die einzelnen Handwerke und die in den Kursen bereits entstandenen Werke darstellten: So gab es Filzpuschen, gestrickte Socken, handgemachte Seife, Blumendekoration und geschmiedete Pfeilspitzen und Holzschalen zu bewundern. Doch auch für andere Sinne wurde etwas geboten: vor Ort gebackenes Sauerteigbrot und Honig durften verkostet werden. Eingespielte Hammerschläge und andere Werkstattlaute rundeten das Erlebnis ab.



KUNSTSCHAFT

Das Projekt „Kunstschaft“ versteht sich als Ort der Verbindung von Wissenschaft und Kunst.

In ihrem Staging machte die Gruppe von Cyanographie Gebrauch. Auf einem Brett mit Solar-Fotopapier wurden von Freiwilligen Gegenstände platziert. Das Brett wurde anschließend samt der sich darauf befindenden Gegenstände in Frischhaltefolie gewickelt und in direktes Sonnenlicht gelegt. Nach einer Minute wurde die Frischhaltefolie und die Gegenstände vom Solar-Fotopapier entfernt – die Abdrücke der Gegenstände blieben zurück, sodass mit Hilfe einer chemischen Reaktion ein Kunstwerk entstand.



SONNENOASE

Nun wird es wahr! Wer wünscht sich nicht einen schönen Ort, um zu entspannen und sonntags am Wasser zu relaxen? Wer möchte nicht die Sonne auf seiner Haut spüren, dabei ein Bierchen schlürfen und in der Hängematte versinken?

Genau deshalb wird es bald die schöne Sonnenoase auf dem ehemaligen Betonwerk in Stolpe, nur 60 Minuten von Berlin entfernt, geben, die für die Bewohner, sowie für Personen aus dem Stadtleben als überdimensionaler Entspannungsort gelten wird. Die Sonnenoase wird der Meet&Greet-Ort für alle Besucher und Anwohner in Stolpe sein, die nach einem ruhigen und idyllischen Ort zum Entspannen suchen. Gleichzeitig bietet die Sonnenoase nicht nur einen entspannungsfördernden Kulturzentrum, sondern auch ein Zentrum für das soziale Miteinander wie z.B. ein Treffpunkt für alle, die gerne zusammen entspannen, Sport treiben, feiern, genießen, Musikveranstaltungen besuchen oder baden wollen.





Was genau machen wir?

Die Sonnenoase ist nur nicht irgendeine Bar oder ein Restaurant, sondern auch ein gut ausgestatteter Veranstaltungsort, der z.B. für Privatveranstaltungen wie Hochzeiten oder Geburtstagfeiern gebucht werden kann. Darüber hinaus stellt die Sonnenoase ein Erholungsort mit Kursangebot dar, z.B. für Yoga-Kurse, Camps, Open-Airs-Kinos, Konzerte, Musikfestivals, Meet&Greets oder Fitness-Kurse. Die Sonnenoase ist somit nur nicht ein separater Teil des neuen Kulturparks, sondern vielmehr der integrale Bestandteil.

Wo findet es statt?

Die Sonnenoase befindet sich in der Kulturfabrik in Stolpe, ca. zwölf Minuten von Angermünde entfernt. Shuttlebusse werden vom nächsten Bahnhof Besucher direkt auf das Gelände bringen, perspektivisch wird es für besondere Veranstaltungen auch eine Verbindung direkt aus Berlin geben. Die Akteure des Projekts werden verschiedene Kulturvereine sein, der Tourismusverband, die Bewohner in unmittelbarer und mittelbarer Nähe, Firmen, Investoren und Privatpersonen wie auch Besucher und sonstige Projektleiter, Projektunterstützer und Interagierende des Kulturparks. Des Weiteren wird die Sonnenoase eng mit dem Nationalpark zusammenarbeiten, um so die natürlichen Grenzen des Kulturparks mit der Natur verschmelzen zu lassen. Da die Sonnenoase viele Vorteile für alle Beteiligten bietet, werden all diese auch die Chance haben, dieses großzügig angelegte Projekt gemeinsam umzusetzen. Zusätzlich zu dem konventionellen Arbeits-Leistungs-Model bietet dieses Projekt die Möglichkeit, z.B. an Tagen ohne Unterstützung durch Arbeitskräfte, Waren und Kassen per Selbstbedienungsprinzip bereitzustellen.

Wie funktioniert das Ganze?

Natürlich muss ein solches Projekt auch finanziert werden. Einnahmen werden bei der Sonnenoase hauptsächlich erzielt durch die Gastronomie und andere Aktionen, z.B. selbstergestellte Limonade, Promotion, Eintrittsgelder bei Musikevents, Förderung von anderen Firmen und Organisationen und Vermietung. Das Konzept ist so ausgelegt, dass die Sonnenoase sich nicht nur selbst finanziert und Einnahmen erzielt, sondern

auch durch zahlreiche zusätzliche Maßnahmen, die Gelder einbringen und die Popularität des Kulturparks steigern, wirkt. Ressourcen der Sonnenoase sind hauptsächlich organische Produkte wie Pflanzen, Sand, Holz, die an die idyllische Natur appellieren; sowie Glas, das als Baustoff in den Gebäuden verwendet wird, um die umliegende Natur miteinzubeziehen. Die dafür zuständigen Baufirmen, Architekturbüros und private Investoren werden diese Materialien mit großem Interesse für dieses Projekt einsetzen und bei der Umsetzung unterstützen.

Da der zukünftige Kulturpark bereits viele vorhandene Potentiale und Raum bietet und ehemals als gastronomische Anlaufpunkt galt, werden somit auch die Wünsche verschiedener Kollaborateure miteinbezogen, sodass das Ziel die Realisierung eines gemeinsamen Konzepts für einen sozialen Treffpunkt für verschiedene Anlässe ist. Die Natur der Umgebung wird dabei aktiv in die Gestaltung der Oase mit einbezogen, sodass sich die räumliche Ausdehnung des Projekts zunächst nur auf einen Teilbereich beschränkt, das Gelände jedoch zu einem großen Ganzen zusammenwachsen wird. Das Projekt ist ab 2019 geplant, wobei es weitere zukünftige und langfristige Planung offenlässt.

Gespannt geworden? Schauen Sie selbst, kommen Sie vorbei und lassen Sie sich überraschen!

Im Staging der Sonnenoase rückte die Mission der Gruppe in den Vordergrund. Mit kalten Getränken, Sitzmöglichkeiten und Musik lud die Sonnenoase zum Verweilen ein.

Wir tragen alle
HELM



