

VOM

Planspiel

zur

LEER-
STAND

Flächenentwicklung

ZUM

am Beispiel

KULTUR-
RAUM

einer

fiktiven

Lebkuchenfabrik

Dokumentation

Kulturraum-Symposium #1

Dokumentation "Kulturraum-Symposium #1"
Planspiel: Vom Leerstand zum Kulturraum

Eine Kooperation der Stadsstelle
Kulturraummanagement der Stadt Köln
und dem KulturNetzKöln e.V.

Vorwort.....	03
<hr/>	
Kulturraum-Symposium #1.....	06
Kooperationspartner:innen.....	10
KulturNetzKöln.....	12
Club Bahnhof Ehrenfeld.....	14
Forschungskooperation TH Köln...	16
Kooperative Entwicklung.....	18
am Beispiel des Haus der Statistik Berlin	
<hr/>	
Planspiel.....	24
"Vom Leerstand zum Kulturraum"	
Ergebnisse und Prozessvorschläge.....	32
Verwaltung.....	34
Politik.....	44
Interessenvertretungen.....	54
Freie Kunst- und Kulturszene.....	74
Synthese und Fazit.....	86
<hr/>	
Glossar.....	96
Speaker:innen.....	98
Bildverzeichnis.....	99

FÜR FEEDBACK, WEITERE INFORMATIONEN UND ANMERKUNGEN KOMMEN SIE GERNE AUF UNS ZU: KULTURRAUMMANGEMENT@STADT-KOELN.DE



Liebe Künstler:innen, Stadtmacher:innen, Kulturproduzent:innen, Stadtakteur:innen, Urbane Praktiker:innen und alle anderen Akteur:innen der Schnittstelle Kunst / Kultur und Stadtentwicklung,

nach dem erfolgreichen gemeinsamen "Kick Off Kulturraummanagement" am 3.3.2023 in der Tanzfaktor und mehr als einem Jahr nach der Gründung der Stabsstelle Kulturraummanagement, haben wir uns sehr über die erneut große Resonanz bei unserem "Kulturraum-Symposium #1" am 8.12.2023 im Club Bahnhof Ehrenfeld / CBE gefreut.

Das „Kulturraum-Symposium #1“ wurde in Kooperation mit dem KulturNetzKöln konzipiert und gemeinsam durchgeführt. Wir konnten zahlreiche Anwesende aus der Verwaltung, der Politik, den verschiedenen Interessenvertretungen sowie Akteur:innen aus der Freien Szene begrüßen. Nach einem spannenden Input vom Haus der Statistik in Berlin zu Prozessen der kooperativen Entwicklung des Areal, konnten wir in das mit dem KulturNetzKöln zusammen entwickelte "Planspiel" zur exemplarischen Entwicklung einer Potenzialfläche starten. Der Nachmittag war geprägt von vielen inhaltlichen Diskussion an den Arbeitstischen über die kommunikativen, politischen und räumlichen Prozesse hinsichtlich der Transformation von Leerständen in Kulturräume. Hierbei entstand ein besseres Verständnis für die jeweiligen Perspektiven und das komplexe Zusammenwirken der Akteursebenen. Gleichsam wurden eigene Bedarfe in den Prozessen definiert.

Wir wollen uns hiermit für die rege Teilnahme und intensive Mitarbeit an diesem experimentellen Format bedanken und hoffen, dass einige Gedanken und Anregungen für die eigene Arbeitspraxis entstanden sind. Die folgenden Seiten dokumentieren die Ergebnisse des Tages und sollen Teil eines stetigen Wissenstransfers werden.

Die bisherigen Rückmeldungen bestärken uns in unserem Vorgehen und zeigen den Bedarf weitere Austausch- und Dialogformaten im Dialog zwischen Politik, Verwaltung und der Freien Szene zu organisieren. Denn das übergeordnete Ziel der Stabsstelle bleibt weiterhin die Sicherung von bestehenden und Entwicklung von neuen Kulturräumen und dies kann uns nur in engem Austausch gelingen.

Beste Grüße
Das Team des Kulturraummanagements

Vom Leerstand zum Kulturraum:
am Beispiel der ehemaligen Lebkuchenfabrik*

*fiktiv

KULTURRAUM-
SYMPOSIUM #1



12:30 Uhr (10 min) 0 Ankommen
* Präsentation der TN Kultur Raums des Statist. Ber.
des Kulturraums in Berlin

13:00 Uhr (10 min) 1 Begrüßung & Ablauf des Symposiums:
* Benjamin Thiele, David Meier (Kulturraummanagement)
& Mirjam Eißler, Susanna Betschauer, Manuel Meier (KulturRaumKultur)

13:10 Uhr (10 min) 2 Status Quo Kulturraummanagement
* Benjamin Thiele, David Meier (Kulturraummanagement) + Team KRM

13:40 Uhr (10 min) 3 Kulturraum Clubbahnhof Ehrenfeld
* Manuel Meier (KRM)

13:50 Uhr (10 min) 4 Flächen- & Raumvergabe am Beispiel
„Haus der Statistik Berlin“
* Laura Lorenz (FHSD & ZUMMERSTUFT Berlin) + TB

14:20 Uhr (10 min) 5 KRM x KNK: Kooperation & Spielregeln
* Benjamin Thiele, David Meier (Kulturraummanagement)
& Mirjam Eißler, Susanna Betschauer, Manuel Meier (KulturRaumKultur)

Pause: 14:45 Uhr, 20 min

15:05 Uhr (10 min) 6 Planspiel:
„Vom Leerstand zum Kulturraum“
* Gruppe 1: Interdisziplinäre
Mit: Prof. Dr. Ina Sch. Eng. Franka Sch.
KulturRaum für Interdisziplinäre der TU Berlin
* Gruppe 2: KulturRaum
Mit: Annette Ziegler (KRM KulturRaumKultur)
* Gruppe 3: Interdisziplinäre
Mit: Manuel Meier (KulturRaumKultur)
& Laura Lorenz (FHSD & ZUMMERSTUFT Berlin) + TB
* Gruppe 4: Franka Sch. Eng. Franka Sch.
Mit: Mirjam Eißler (KulturRaumKultur), Susanna Betschauer + TB

Pause: 16:35, 25 min

17:00 Uhr (10 min) 7 Präsentation &
der Ergebnisse

18:30 Uhr (10 min) 8 Ausklang



KULTURRAUM- SYMPOSIUM #1

Für das Kulturräummanagement als intermediäre Dienststelle ist die Zusammenarbeit mit der Freien Szene essenziell. Das „Kulturräum-Symposium #1“ in Kooperation mit dem KulturNetzKöln war der Auftakt eines Austausch-, Dialog- und Arbeitsformates in Ko-Kuration mit Interessenvertretungen der Kölner Kunst- und Kulturszene.

Gemäß einer der Säulen unseres Arbeitsprogramms (Netzwerk & Kooperationen), haben wir uns in den intensiven Austausch mit mehreren Interessenvertretungen begeben und mit der spartenübergreifenden Interessenvertretung KulturNetzKöln beschlossen, die Anschlussveranstaltung des "Kick Off KRM" im März 2023 in Ko-Kuration zu veranstalten. Das "Kulturräum-Symposium #1" wurde in gemeinsamen Sitzungen von einem Team aus KulturNetz und Kulturräummanagement konzipiert, vorbereitet und durchgeführt. Die Zusammenarbeit fand auf Augenhöhe statt und Entscheidungen wurden gemeinsam getroffen.

Für das Kulturräum-Symposium #1 haben wir uns darauf verständigt, neben einem informativen Part zum Status Quo den Fokus der Veranstaltung auf die Prozesse im Spannungsfeld der Flächen- und Raumvergabe zu legen.

Team „Kulturräum-Symposium #1“:
 → Benjamin Thele {KRM}
 → David Nil Morsi {KRM}
 → Meryem Erkus {KNK}
 → Susanne Beschorner {KNK}
 → Thomas Gläßer {KNK}
 → Manuel Moser {KNK}

Programm:

- 12:30 Uhr** (30 min) ① Ankommen
 → Projektisch der TH Koeln kartiert den Status Quo der Kulturräume in Köln
-
- 13:00 Uhr** (10 min) ② Begrüßung & Ablauf des Symposiums:
 → Benjamin Thele, David Morsi (Kulturräummanagement) & Meryem Erkus, Susanne Beschorner, Manuel Moser (KulturNetzKöln)
-
- 13:10 Uhr** (30 min) ③ Status Quo Kulturräummanagement
 → Benjamin Thele, David Morsi (Kulturräummanagement) + Team KRM
-
- 13:40 Uhr** (10 min) ④ Kulturräum Clubbahnhof Ehrenfeld
 → Mankel Brinkmann (CBE)
-
- 13:50 Uhr** (30 min) ⑤ Flächen- & Raumvergabe am Beispiel „Haus der Statistik Berlin“
 → Leona Lynen (Koop5 & ZusammenKUNFT Berlin eG)
-
- 14:20 Uhr** (25 min) ⑥ KRM x KNK: Kooperation & Spielregeln
 → Benjamin Thele, David Morsi (Kulturräummanagement) & Meryem Erkus, Susanne Beschorner, Manuel Moser (KulturNetzKöln)

Pause: 14:45 Uhr, 20 min

- 15:05 Uhr** (90 min) ⑦ Planspiel:
 „Vom Leerstand zum Kulturräum“
 → Gruppe 1: Verwaltungsrunde
 Mod.: Prof.in Dipl.-Ing. Yasemin Utku (Fakultät für Architektur der TH Köln)
 → Gruppe 2: Politikrunde
 Mod.: Annette Ziegert (freie Moderatorin)
 → Gruppe 3: Interessensvertretung
 Mod.: Manuel Moser (KulturNetzKöln) & Leona Lynen (ZusammenKUNFT Berlin eG)
 → Gruppe 4: Freie Szene / Künstler:innen
 Mod.: Helle Habenicht (Projektkoordination ‚Unser Ebertplatz‘)

Pause: 16:35, 25 min

- 17:00 Uhr** (90 min) ⑧ Präsentation & Diskussion der Ergebnisse
 → Benjamin Thele, David Morsi (Kulturräummanagement) & Meryem Erkus, Susanne Beschorner, Manuel Moser (KulturNetzKöln) & Moderator:innen

- 18:30 Uhr** ⑨ Ausklang & Austausch



Kooperations- partner:innen



Das Kulturraummanagement ist eine intermediäre Stabsstelle zwischen Verwaltung, Politik, Eigentümerinnen und der Freien Kunst- und Kulturszene Kölns.

Angesiedelt im Dezernat für Kunst und Kultur der Stadt Köln, hat die Stabsstelle zum Ziel, bestehende Kreativräume in der Stadtentwicklung zu sichern und gemeinsam mit Kooperationspartner:innen neue Kulturräume zu erschließen.

Das KulturNetzKöln als Kooperationspartner

Das KulturNetzKöln (KNK) fungiert als ein Sprachrohr der Freien Kölner Kulturszene und eine dynamische Interessenvertretung, die im Handeln und in ihrem Selbstverständnis spartenübergreifend für die Belange dieser Szene eintritt.

Mit einem vielfältigen Vorstand, bestehend aus Vertreter:innen von Theater, Literatur, Zeitgenössischem Zirkus, Musik, Tanz, Film- und Medienkunst sowie Bildender Kunst, repräsentiert es die breite Palette der kreativen Köpfe in Köln.

Das KulturNetzKöln setzt sich aktiv für die Stärkung und Vertretung der Interessen der Freien Szene ein. Dabei befindet es sich im ständigen Austausch mit der Freien Szene bei gleichzeitiger Zusammenarbeit mit der Kulturverwaltung und Politik. Fokussiert werden dabei spartenübergreifende Themen wie Partizipation, Entbürokratisierung und Stadtentwicklung, um einen fruchtbaren Nährboden und zugängliche finanzielle und räumliche Ressourcen für eine aktive und vielfältige Freie Kunst- und Kulturszene in Köln zu schaffen.

Durch seine Struktur, die 8 Sektionen und Diversitätsbeauftragten ermöglicht das KulturNetzKöln eine breite Repräsentation und Berücksichtigung der unterschiedlichen Bedürfnisse und Herausforderungen

innerhalb der Kulturszene. Die Offene Sektion bietet zudem Raum für diejenigen, die sich keiner spezifischen Sektion zugehörig fühlen.

In Bezug auf das Kulturraummanagement Köln ist das KulturNetzKöln ein wertvoller Kooperationspartner, da es durch seine Ausrichtung und sein Engagement innerhalb der Szene einen breiten Wissensschatz und Bedarfe in die Arbeit miteinfließen lassen kann sowie Probleme, Prozesse und Lösungsansätze von Seiten des KRM direkt in die Szene funken kann. Eine effektive Zusammenarbeit kann so unmittelbarer und auf Augenhöhe stattfinden.

Sektionen des KulturNetzKöln e.V.

Bildende Kunst

Petra Gieler &
Meryem Erkus

Film & Medienkunst

Michael P. Aust &
Marion Kranen

Musik

Thomas Gläber &
Georg Dietzler

Offene Sektion

Jutta Unger &
Aron Schmidt

Theater

Tim Mrosek &
Andrea Bleikamp

Zirkus

Dominikus Moos &
Mechtild Tellmann

Literatur

Sabine Schiffner &
Ulrike Anna Bleier

Tanz

Barbara Fuchs &
Sonia Franken

Diversitäts- beauftragte

Elissavet Hasse

 kultur
netz
köln

<https://kulturnetz-koeln.de/>

Das CBE als Veranstaltungsort Club Bahnhof Ehrenfeld

Der Club Bahnhof Ehrenfeld ist Austragungsort des „Kulturraum-Symposiums #1“ und besteht seit 2010 als Kulturraum in Ehrenfeld. Gemeinsam mit dem YUCA (2015) ist das CBE als Kulturzentrum, Konzertspielstätte und Club urbaner Subkulturen fest in der Kölner Kultur- und Veranstaltungslandschaft etabliert. Das Booking steht für ein vielseitiges und diverses Programm, das nicht nur international anerkannten Künstler*innen, sondern vielmehr auch unentdeckten Talenten eine Bühne bietet. Dafür wurde das Projekt bereits mehrfach mit dem Programmpreis APPLAUS der Kulturstaatsministerin in den Kategorien „Bestes Liveprogramm“ und „Beste Live-Spielstätte“ ausgezeichnet. Mit ihrem (inter-)nationalen Kulturprogramm verfolgen sie sowohl den Anspruch, am Puls der Zeit zu bleiben, gleichzeitig aber auch eher marginaleren Musikgenres eine Bühne zu bieten. Dabei legen sie Wert auf eine Balance zwischen etablierten, internationalen Künstler*innen, die ganze Genres prägen und jungen Talenten, die diese neu interpretieren und dadurch eine neue popkulturelle Relevanz schaffen.

Dieser internationale und inhaltlich (multi-)kulturelle Anspruch spiegelt sich auch im Arbeitsumfeld wider. Das Team des Club Bahnhof Ehrenfeld führt in der täglichen Arbeit Menschen aus über 20 Nationen zusammen, die sich gemeinsam darum bemühen, kulturelle und diverse Vielfalt abzubilden und diese im Clubprogramm zu integrieren.

Im Club Bahnhof Ehrenfeld und YUCA finden im Jahresdurchschnitt über 300 Kulturveranstaltungen statt, darunter sind neben Konzerten und Partys auch Lesungen, Panels, Ausstellungen, Benefizveranstaltungen, Poetry Slams, Märkte und andere Cultural-Entertainment-Shows, mit denen sie nicht nur der Aufgabe als Zentrum kultureller Begegnung gerecht werden möchten, sondern auch versuchen, politisch und gesellschaftlich relevante Themen in die Szenen und Communities zu tragen und damit künstlerische und politische Teilhabe zu ermöglichen.

Weitere Informationen zu unserem Programm und unserer Tätigkeit finden Sie hier:

www.clubbahnhofehrenfeld.de/ueber-uns



EIGENTUMS VERHÄLTNIS

PRIVAT

STÄDTISCH / KOMMUNAL

DRITTE

PROJEKT STATUS QUO

Die Fläche / der Raum ist in Privatbesitz (Privatpersonen und/oder privatwirtschaftlich agierende Unternehmungen) und wird an das Projekt vermietet / verpachtet. Bitte unbedingt kennzeichnen, falls Projekt selbst Eigentümer:in ist.

Die Fläche / der Raum ist in Besitz der öffentlichen Hand / der Stadt Köln und wird an das Projekt vermietet / verpachtet. Bitte angeben, ob vermietet oder verpachtet.

Die Fläche / der Raum ist in Besitz Dritter, z.B. Genossenschaften, dem Land NRW, dem Bund, der BIMA, der (+Tochtergesellschaften)

GESICHERTER KULTURRAUM

Die Kategorien sind nicht hart zu trennen, jedoch kann ein Kulturraum als gesichert gelten, wenn der Kulturraum langfristige Verträge und / oder Eigentumsähnliche-Verhältnisse besitzt und planungsrechtlich festgeschrieben ist (z.B. B-Plan).

PIONIERNUTZUNG

Zeitlich begrenzte oder nicht dauerhafte (hier kulturelle) Nutzung eines Raumes mit der Perspektive auf eine langfristige Entwicklung des Raumes.
= Zwischenutzung + Verstetigung der kulturellen Nutzungen vor Ort

ZWISCHENNUTZUNG

Zeitlich begrenzte oder nicht dauerhafte (hier kulturelle) Nutzung eines Raumes.

PROJEKT IN ENTWICKLUNG

Die einen speziellen Ort in Sinn haben oder welche sich noch im Prozess befinden den Ort zu aktivieren, um dort in eine Nutzung zu schreiben. Im physischen Raum wurde bis dato weder eine Zwischenutzung noch Pioniernutzung umgesetzt.

RAUMBEDARF

Eine kulturelle Nutzung, die noch auf der Suche nach einem Raum/Ort ist.

<p>GEDOK KÖLN Opn. d. Kunst Räumen + Kunst Förderer e.V.</p> <p>AKTIVIX e.V. Aktivierung + Ausstellungen</p> <p>Kunstkollektive Linden Thal</p> <p>UKE siehe "rot" Raum vieler Inhalte + Etablierung</p> <p>Bibliothek Stimmen afrikas</p> <p>Um-lab studio La Saia inose Kultur</p> <p>Zwieder</p> <p>Studienhaus für Architektur</p>	<p>CCCC - Kreativzentrum zdg Zirkus als Teil der VGO Hatten Kalk</p>
<p>NOPLACE</p> <p>Minha faktor</p> <p>Gottesweg studios</p> <p>Nichlas Friedrich e.V.</p>	<p>EBERT- PLATZ</p>
<p>UKE Kulturwerkstatt Ehrenfeld St. Barbara</p>	<p>OLQ</p> <p>KULTUR HOF KALK</p> <p>OLQ Otto Langen Quartier</p>

DIPHTHONG
art
e.V.
 krakelee
Club
 Phantasie
Köln
Ausstellungsort
 clubs
Köln e.V.
 Schwarze
Bibliothek
Stimmen
afrikas
 Geschichts-
initiativen
(Ausstellungen,
Depot, Verantw.-
Tagungsräume)

KULTURRAUMMANAGEMENT

TH Köln Kooperation Recherche zu Potenzialflächen

Im Rahmen der 3-Semestrigen Hochschulkooperation des Kulturraummanagements mit der Fakultät für Architekturforschung der Technischen Hochschule Köln konnten einige Studierende am "Kulturraum-Symposium #1" teilnehmen. Am Tisch der TH konnten Projekte aus der Kunst- und Kulturszene ihre bereits vorhandenen Kulturräume in eine Matrix einordnen, die die Eigentumsverhältnisse und den Projektstatus kartiert. Die meisten der dort eingetragenen Kulturräume befinden sich in Hand privater Eigentümer:innen und viele der anwesenden Projekte bezeichnen sich als einen gesicherten Kulturraum, was gerade aus der Perspektive des Kulturraummanagements erfreulich ist.

Gerade Zwischen- und Pioniernutzungen scheinen in Köln jedoch noch wenig vertreten. Einige Projekte befinden sich noch in Entwicklung - gerade auch auf städtischen Flächen. Wie zu erwarten, wurden auch einige Raumbedarfe kartiert. Insgesamt haben sich etwa 25 Projekte verortet, so dass die Ergebnisse nicht repräsentativ für ganz Köln sind, sondern nur einen Ausschnitt darstellen. Ein klarer Anhaltspunkt ist jedoch die besondere Akkumulation von Projekten auf Flächen von Privateigentümer:innen - gerade bei gesicherten Kulturräumen und Zwischennutzungen.



Kooperative Entwicklung beim Haus der Statistik Berlin

Leona Lynen, ZkB eG, war eingeladen, den Prozess einer kooperativen Quartiersentwicklung am Beispiel des Haus der Statistik in Berlin zu präsentieren.

Die folgenden Aspekte sind die zentralen Meilensteine dieser Entwicklung:

- 1968-70..... Bau des Gebäudekomplexes
- 1970-2008..... Verwaltungsnutzung
- 1990..... Eigentumsübertrag an BIMA¹
- 2008-2015..... Leerstand
- 2015..... Künstlerische Protestaktion am Haus gibt Anstoß für öffentliches Umdenken
 - "Initiative Haus der Statistik" formt sich im Nachgang an Aktion
 - Erstkontakt mit öffentlicher Hand zur Zukunft des Areals
 - BVV-Beschluss: "Haus der Statistik als "Zentrum für Geflüchtete - Soziales - Kunst - Kreative" entwickeln"
 - Entwicklung einer Machbarkeitsstudie als Grundlage für Gespräche mit dem Finanzsenat
 - Öffentliche Veranstaltung ("Vernetzungsratschlag"), auf Einladung der Initiative und unter Beteiligung des Bezirksbürgermeisters, zur gemeinsamen Entwicklung von Ideen für die Nutzung des Areals
- 2016..... Gründung ZUSammenKUNFT Berlin eG aus Kerngruppe der Initiative
- 2016..... Regierungswechsel im Land Berlin, Kehrtwende der Stadtentwicklungspolitik (Rückkauf statt Verkauf landeseigener Liegenschaften als Leitlinie)
- 2017..... Erwerb Haus der Statistik von BIMA durch Land Berlin
 - Setzung Nutzungsmischung aus öffentlicher Verwaltungsnutzung, bezahlbarem Wohnraum und Raum für Kunst, Kultur, Soziales

- 2018..... Zusammenschluss öffentliche Hand + zivilgesellschaftlicher Partner als "Koop 5": Senats- und Bezirksebene, landeseigene Wohnungsbaugesellschaft, landeseigenes Immobilienmanagement GmbH und ZKB eG als Vertreterin der Belange der Initiative Haus der Statistik
 - Unterzeichnung Kooperationsvereinbarung (inkl. Regelungen zur Zusammenarbeit, Nutzungsmischung, Flächenaufteilung)
- 2018-2019..... integriertes städtebauliches Werkstattverfahren
 - Städtebaulicher Entwurf
 - Vielfältige Formate der Mitwirkung
 - Beginn der dauerhaften Vor-Ort-Präsenz
- 2019..... Beginn Sanierung Bestandsgebäude
 - Beginn Pioniernutzung in den Erdgeschossflächen
 - Beginn B-Plan Verfahren
 - Unterzeichnung Kooperationsvereinbarung 2.0²
- 2021..... Unterzeichnung Kooperationsvereinbarung 3.0²
- 2022..... Umzug der Pioniernutzung aus Erdgeschossflächen in Containerflächen rund um das Haus
- 2022-2024..... Bedarfsplanung Flächen Kunst, Kultur, Soziales im Bestand und Neubau durch ZKB im Direktauftrag von SenSBW
- 2022-2024..... Qualifizierungsverfahren Wohnungsbau
- 2023..... WBW temporäres Freiraumverfahren
 - Gründung AndersBauen gGmbH als Bauträger für Flächen der ZKB
 - Gründung AndersMachen eG als Betreiber-Genossenschaft für Flächen für Kunst, Kultur, Soziales
- 2024..... Hochbau WBW Rathaus Neubau
 - Vstl. Festsetzung B-Plan
 - Unterzeichnung Kooperationsvereinbarung 3.1 (Update von 3.0)2
- 2025..... Fertigstellung Bestandssanierung: Einzug Verwaltung, Kunst, Kultur, Soziales
 - Baubeginn Neubau Inklusives Wohnen (ZKB)
 - Gründung AndersWohnen eG als Betreiber-Genossenschaft für inklusive Wohnformen (ZKB)
 - Umsetzung Baumaßnahmen: temporäre Freiflächen
- 2024-2026..... schrittweiser Rückbau / Umbau Pionierflächen
- 2026-2028..... Baudurchführung Experimentierhäuser Soziokultur / Gewerbe (ZKB)
- 2026-2029..... Baudurchführung Wohnungsneubau
- 2028-2032..... Baudurchführung Rathaus Neubau

Weitere Informationen sind der Website des Projektes zu entnehmen:
www.hausderstatistik.org

¹ Bundesanstalt für Immobilienaufgaben
² Die Kooperationsvereinbarungen beziehen sich auf den jeweiligen Projektabschnitt.





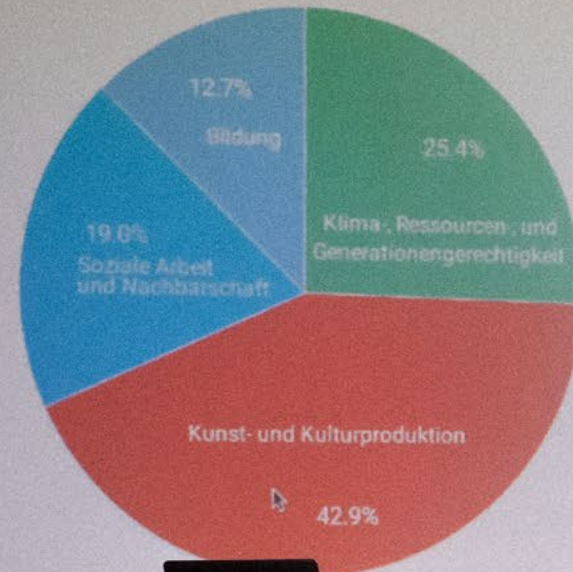
"Nach über 10 Jahren Leerstand entwickelt die Koop5* ein altes DDR-Verwaltungsgebäude kooperativ und in gemeinsamer Verantwortung zu einem gemeinwohlorientierten und gemischt genutzten Quartier"

- Leona Lynen

*Kooperationsgemeinschaft aus Zivilgesellschaft, Verwaltung und landeseigenen Unternehmen.

NUTZUNGSSCHWERPUNKT

Welchen Nutzungsschwerpunkt haben die Anwärter:innen?
*die Abhebung ist nur bezogen auf die Anzahl der Projekte nicht auf die Fläche, welche diesem Cluster zur Verfügung stehen.



ART DER NUTZUNG

Wofür werden die individuellen Räume in Haus A (hauptsächlich) genutzt?

- Projektraum
- Werkstatt / Studio
- Büro +
- öffentlicher Veranstaltungsraum
- Co-Working +
- Residency
- Beratung
- Netzwerkstelle
- Büroraum



PLANSPIEL: "VOM LEERSTAND ZUM KULTURRAUM"

Eine kooperative Flächenentwicklung am
Beispiel der fiktiven Lebkuchenfabrik

Bei vielen kooperativen Kulturraum-Projekten in Köln kommt es im Laufe des Prozesses oft zu Problemen, Missverständnissen und Überforderung. Durch unklare Rollenverteilungen und nicht klar genug definierte Prozesse und Meilensteine kommt es zu einem enormen Ressourcenverschleiß auf allen Seiten. Das vom KNK und KRM gemeinsam entwickelte Format des Planspiels soll genau hier ansetzen und anhand einer fiktiven Fläche gegenseitiges Verständnis für einen kooperativen Prozess und eine Blaupause für die Transformation vom Leerstand zum Kulturraum bieten.

Wie kommt man von einem Leerstand einer Fläche zur Aufnahme einer kulturellen (Teil-)Nutzung? Wer ist wann aktiv oder muss von wem beteiligt werden? Wann sollte welcher Prozess angestoßen werden, um den Gesamtprozess nicht unnötig in die Länge zu ziehen? Wann braucht es politische Weichenstellungen und Beschlüsse? Welche kommunikativen, welche räumlichen und

welche politischen Prozesse müssen stattfinden? Mit all diesen und noch weiteren Fragen sehen sich die Akteur:innen bei der kulturellen Entwicklung eines Leerstands in einen Kulturraum konfrontiert. Eben diese Fragen und Prozesse sollen im Rahmen des Planspiels genauer unter die Lupe genommen werden.





Weil sich die Diskussion an konkreten Einzelprojekten und Beispielen oft in Details verwickelt, wurde ein Format entwickelt, welches zulässt, das Thema ohne konkreten Projektbezug zu diskutieren: Hierzu wurden alle Stakeholder mit Bezug zum Thema zum Symposium eingeladen mit dem Ziel sich der eigenen Handlungslogiken und Perspektiven bewusst zu werden, um zu erörtern, was die Ansprüche, Bedarfe und Anforderungen an einen solchen Prozess sind.

Das Team um das KRM und KNK hat für das Planspiel eine fiktive (!) Fläche in Köln-"die ehemalige Lebkuchenfabrik". geschaffen, welche sich aus bestimmten Charakteristika von bestehenden Projekten und realen Flächen speist, gleichermaßen aber auch versucht, einige Aspekte im Sinne eines Reallabors zu vereinfachen, um Übertragbarkeit zu schaffen:

Die Fläche ist im Besitz der öffentlichen Hand, besteht aus Gebäudeteilen in verschiedenen baulichen Zuständen, steht leer und hat nur bedingt Historie an kultureller Bespielung. (siehe Seite 29)

Anhand dieses Beispiels und der gegebenen Spielregeln und Spielziele (siehe Seite 28) sollte nun ein Prozessvorschlag skizziert werden, wie man vom Leerstand der Fläche zu einer kulturellen (Teil-) Nutzung (vorgegebenes Ziel) kommen kann. Hierfür wurden die Teilnehmer:innen gemäß ihrer Perspektiven in Gruppen verteilt, so dass die einzelnen Perspektiven unter sich ihre Belange, Bedarfe, Anforderungen und Herangehensweisen herausarbeiten können. In einer anschließenden Präsentationsrunde wurde die jeweilige Herangehensweise ausgetauscht. Wann sehen die Akteur:innen ihre aktive, wann ihre passive Rolle? Welche Vorarbeit ist von der anderen Seite notwendig? All diese Fragen wurden unter Moderation an jedem Tisch bearbeitet und in das vorgegebene Spielfeld (siehe Seite 30) eingetragen. Das Spielfeld galt hierbei nur als Leitfaden und konnte im Bearbeitungsprozess abgeändert und an der eigenen Prozessbetrachtung angepasst werden.

Spielregeln

01. Lösen Sie folgende Planspielaufgabe auf dem Spielfeld:

Beschreiben Sie den Idealprozess einer ehemaligen Lebkuchenfabrik von Leerstand bis zur Aufnahme der kulturellen Nutzung aus Ihrer Perspektive (siehe Phasenmodell 1-5)!

Welche Schritte bedarf es um den jeweilig nächsten Meilenstein zu erreichen?

Welche Akteur:innen sind im jeweiligen Schritt eteiligt und was ist hierbei wichtig zu beachten? Schaffen Sie Bezüge zwischen den Ebenen: Was passiert? Wer ist hierbei aktiv? Wie passiert das und unter Beachtung von welchen Aspekten? Bedenken Sie Wissensasymmetrien & Akteurskonflikte!

02. Keine Angst, die Fläche ist fiktiv:

Das Planspiel soll relevante Akteur:innen anregen EIN Beispielprojekt im „Reagenzglas“ von Anfang bis Ende zu denken und so Verständnis für verschiedene Perspektiven schaffen. Der entworfene Prozess hat keine direkten Auswirkungen auf reale Prozesse und soll keine Allgemeingültigkeit besitzen. Vielmehr sollen einzelne Spannungsfelder im Kommunikationsprozess sichtbar werden, so dass zukünftig Lösungen erarbeitet werden und Konflikte bereits im Vorfeld entschärft werden können.

03. Spielfeld entspricht dem Arbeitsstand:

Das Phasenmodell mit den Meilensteinen ist nur ein Aufschlag, entstanden aus der Kooperation des Kulturräummanagements mit dem KulturNetzKöln. Wenn Sie Meilensteine umbenennen oder hinzufügen müssen, können Sie dies tun. Die Fragen am unteren Rand des Spielfelds sollen als Inspiration und Gedankenstützen fungieren. Falls Sie als Gruppe zu einer Phase nichts sagen können, schreiben Sie Fragen auf!

04. Guter Umgang miteinander ist wichtig:

Von Erfahrungen aus der Praxis wollen wir lernen, jedoch uns nicht gegenseitig Vorwürfe machen. Anhand der Lebkuchenfabrik wird ein Prozess skizziert, wie dieser aus Ihrer Perspektive aussehen sollte. Bitte bleiben Sie stets konstruktiv und beim gegebenen fiktiven Beispiel.

05. Behalten Sie die Zeit im Blick:

Zu Beginn wird ein Zeitmanagement aufgestellt und entschieden wie viel Zeit pro Phase an Bearbeitungszeit zur Verfügung steht. Die Moderator:innen überwachen diese Zeitplanung und stellen sicher, dass alle Gruppen über alle Phasen diskutieren konnten.

Nicht nur die Spielzeit sollten Sie im Blick behalten, bitte indizieren Sie einen zeitlichen Horizont für die jeweiligen Phasen. Welche Zeiträume benötigen die jeweiligen Phasen? (Wochen/ Monate oder Jahre)?

Spielziele

- A Kulturnutzung in ehemaliger Lebkuchenfabrik

Ziel des Planspiels ist die (Teil-)Entwicklung des Leerstands in eine kulturelle Nutzung. Die letztendliche kulturelle Nutzung steht weniger im Vordergrund als der Prozess, wie man zu einem qualifizierten Entwicklungskonzept kommt. Eine Entwicklung jeglicher Sparten der Künste und Kultur ist denkbar.

- B Meta-Ziel ist Wissenstransfer, Transparenz & Verständnis!

Meta-Ziel des Planspiels ist die Verständigung verschiedener relevanter Perspektiven zu Kulturräumen in Köln. Bitte beachten Sie einen potenziell unterschiedlichen Kenntnisstand! Am Ende des Spiels stehen Arbeitspakete!

- C Erbbaurecht & Bestand

Die Fläche soll kleinteilig in Erbbaurecht vergeben werden. Wie kann ein Idealprozess hierzu aussehen? Die Aufgabenstellung ist das Bauen im Bestand - ohne Abbruch!

- D Multikodierte Entwicklung

Kultur ist (nur) ein Baustein der Entwicklung des Quartiers. Wie verhält sich Kultur im Bezug auf andere Nutzungen und Funktionen? Wie kommt man zu einer Bedarfsabwägung? Welche Synergieffekte können geschaffen werden?

- E Zwischen-/Pioniernutzungen

Schaffen Sie innerhalb der einzelnen Phasen (bestenfalls) Möglichkeiten zur Zwischen- und Pioniernutzung. Benennen Sie hierzu Chancen, Hürden und Risiken.

- F Kulturelle Akteur:innen

Kulturelle Akteur:innen (aus dem Quartier) sollen miteinbezogen werden. Beantworten Sie die folgenden Fragen:
 → In welcher Form muss Interesse kundgetan werden?
 → Wie kann eine Priorisierung eines Projekts stattfinden
 → Wie organisiert sich die Szene?
 → Wie können Bottom-Up Prozesse beachtet werden?
 → Wie kann die Nachbarschaft einbezogen werden?

Steckbrief: Ehemalige Lebkuchenfabrik

Lage:

→ Fiktiv, in Köln

Fläche:

→ 15.000 m²
 → 5 einzelne Gebäude (siehe Abbildung)
 → Außenbereich

Leerstand:

→ Leerstand seit X Jahren
 → Verfall durch Leerstand erkennbar

Zustand:

→ Gebäudezustand teilweise gut (siehe Abbildung)
 → 1-2 Gebäude in direkt nutzbarem Zustand
 → Zwischen-/Pioniernutzung denkbar

Eigentümer:in:

→ in städtischem Besitz

Erreichbarkeit:

→ Gute ÖPNV-Anbindung
 → Gute Fahrradabbindung
 → Parkplätze vorhanden

Denkmalschutz:

→ teilweise denkmalgeschützt (siehe Abbildung)

Vornutzung:

→ ehemalige Lebkuchenfabrik & Verwaltungsbauten
 → keine etablierte kulturelle Vornutzung
 → Informelle Open Air Veranstaltungs-Nutzung des LKW Standorts bekannt

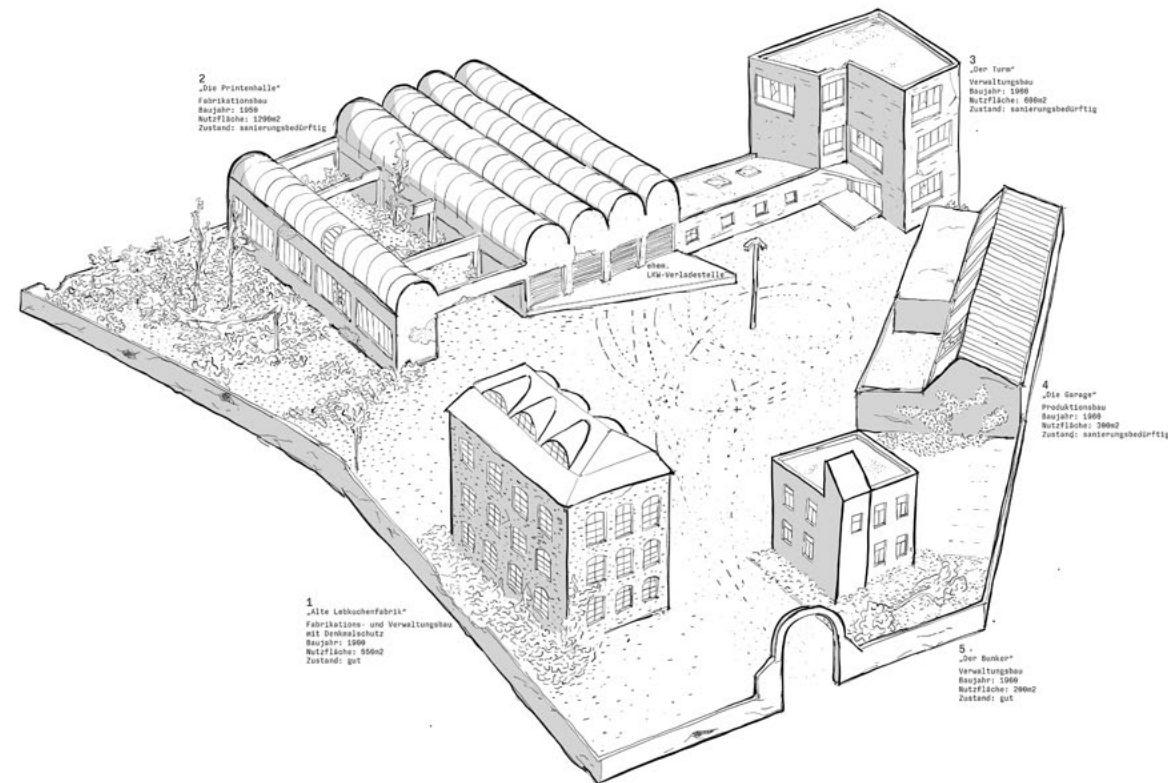
Perspektive:

→ Eignung für kulturelle Nutzung vorhanden

→ Interessensbekundungen von verschiedenen kulturellen Akteur:innen vorhanden

→ Stadtteil kulturell „unterversorgt“, Bedarf nach Dritten Orten und Kulturzentren groß

→ Bezirksvertretung fordert kulturelle Belebung des Quartiers



Spielfeld: Vom Leerstand zur kulturellen Nutzung

0
"Zeit bevor Leerstand" ist die Phase der aktiven Nutzung als Lebkuchenfabrik. Hier ist wichtig zu erörtern, welche Goldenen Energien (*Glossar) hier zu beachten und zu integrieren sind.

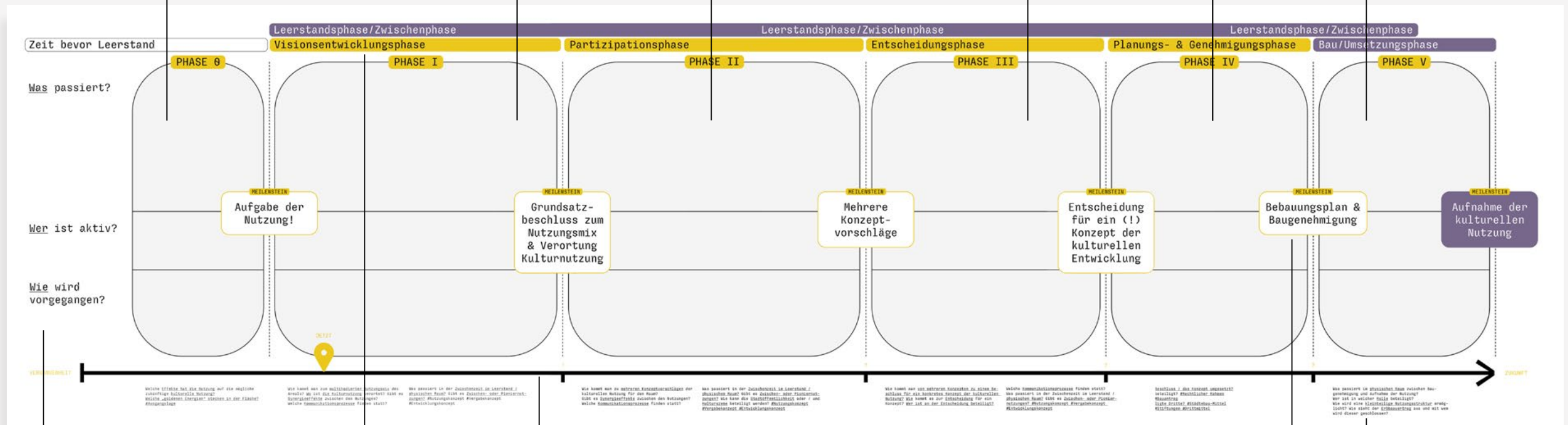
II
Die "Partizipationsphase" produziert konkrete Konzeptvorschläge aus der (Freien) Szene für potenzielle Nutzungskonzepte. Wie wird die Freie Szene und potenzielle Nutzer:innen beteiligt? Wie geht man mit der Nachbarschaft / Zivilgesellschaft um?

I
Die "Visionentwicklungsphase" ist die Phase, welche in einem Grundsatzbeschluss und einer allgemeinen Stoßrichtung der Entwicklung der Fläche mündet. Wer muss hier aktiv werden / beteiligt werden und was muss getan werden, um die Entwicklung zu einer kulturellen (Teil-) Nutzung anzustoßen?

IV
Die "Planungs- und Genehmigungsphase" soll in einer Genehmigung der Nutzung münden.

III
In der "Entscheidungsphase" muss die Entscheidung für ein Konzept und ein Nutzer:in / Nutzungskonglomerat vorgenommen werden? Wer entscheidet unter Beteiligung von wem?

VI
In der "Bau/Umsetzungsphase" wird die Nutzung umgesetzt, sodass diese anschließend aufgenommen werden kann. Was wird hier noch benötigt? Wer ist hier aktiv?



Die Y-Achse teilt sich in die drei Teile: Was passiert, Wer ist hier aktiv und wie genau wird vorgegangen.

Die X-Achse zeigt die jeweiligen Phasen an. Die Grobeinteilung ist die Zeit bevor Leerstand, die Zwischenphase (hier konzentriert sich die Bearbeitung), die Umsetzungsphase und die Phase der Aufnahme der kulturellen Nutzung.

Die Zeitachse zeigt die erwarteten Zeiträume, die für die jeweiligen Phasen notwendig sind. Bei Bearbeitung befindet sich die Bearbeiter:in am Anfang einer fiktiven Phase I: Die Fläche steht leer, bis dato gibt es noch keine Vision.

Die Meilensteine markieren den jeweiligen Übergang von einer Phase in die nächste und sollten das jeweilig anzustrebende Ziel der jeweiligen Phase sein. Die Bezeichnung ist nur ein Vorschlag und kann abgeändert werden.

Die Fragen am unteren Rand dienen der Orientierung und sollen Inspiration für die jeweiligen Inhalte darstellen

ERGEBNISSE UND PROZESS- VORSCHLÄGE

Auf den folgenden Seiten finden Sie jeweils eine Zusammenfassung wesentlicher Ergebnisse und Erkenntnisse des Planspiels "vom Leerstand zum Kulturraum", sowie die unveränderten Prozessvorschläge der jeweiligen Akteursgruppen:

1 Verwaltung {ab Seite 34}

{unter Moderation von Prof.'in Yasemin Utku (TH Köln)}

2 Politik {ab Seite 44}

{unter Moderation von Annette Ziegert (freie Moderatorin) & David Morsi (KRM)}

3.1 Interessenvertretung Gruppe 1* {ab Seite 54}

{unter Moderation von Manuel Moser (KNK)}

3.2 Interessenvertretung Gruppe 2 {ab Seite 54}

{unter Moderation von Leona Lynen (HDS Berlin)}

4 Freie Szene {ab Seite 74}

{unter Moderation von Adrian Heints (KRM) & Mareike Halbach (Dezernat für Kunst und Kultur)}



*Die Zusammensetzung der zwei Gruppen wurde nach dem Zufall ausgewählt.

Verwaltung

Teilnehmer:innen: Aus der Verwaltung nahmen zahlreiche Mitarbeiter:innen verschiedener Dezernate und Ämter am Planspiel teil.

Rolle: In intensiven Diskussionen wurde klar, dass die Verwaltung großes Interesse daran hat, in zukünftigen Entwicklungsprojekten früher eine aktive Rolle einzunehmen, um klare Rahmenbedingungen und Strukturen für kooperative Prozesse aufzubauen.

Aktivitätsschwerpunkte: Die Verwaltung sieht ihre aktive Rolle vor allem in der Visionsentwicklung und ihrer Vorbereitung (Phase I), um den Prozess gut einzuleiten und tritt in den Phasen der Planung und Genehmigung (IV), Bau und Umsetzung (V), in der klassischen Rolle als Prüferin, Genehmigungsgeberin und Verwalterin der Fläche auf.





Wesentliche Erkenntnisse:

Organisation:

- Ab den Phasen der Partizipation (II) bzw. Entscheidung (III) spielt die Verwaltung eher eine untergeordnete Rolle. Es bedarf unter Umständen einer Projektsteuerung durch eine "gemeinwohlorientierte Struktur" / externer Büros als Projektsteuerung und einer klaren verwaltungsinternen Moderation zwischen den beteiligten Ämtern und Dezernaten.
- Belastbare Trägerstrukturen entwickeln, um Kapazitäten zu schonen und sich sukzessiv aus der aktiv agierenden Rolle herauszuziehen.

Raum:

- Es sollten, wo immer möglich, möglichst früh Ankernutzungen (Zwischen- oder Pioniernutzungen) ermöglicht werden, um hieraus Erkenntnisse für den weiteren Prozess zu ziehen.
- Herstellung des Planungsrechts muss sehr früh starten, damit im weiteren Prozessverlauf keine Verzögerungen entstehen.

Kommunikation:

- Die Verwaltung benötigt klare und verlässliche Ansprechpartner:innen auf der Akteursseite.

Prozess:

- Die Verwaltung erkennt eine große Komplexität, den Prozess in Phase I richtig einzuleiten. Sie sieht hier den Bedarf, bereits früh eine aktive Rolle einzunehmen, um ihre Verantwortung als Eigentümerin wahrzunehmen und transparente Rahmenbedingungen (z.B. Machbarkeiten) zur Beteiligung weiterer Akteur:innen zu schaffen.

Knackpunkte:

- "Es gibt wenige bis keine Blaupausen für solche kooperativen Prozesse in Köln" - wenig Übertragbarkeit verlangt Ressourcen und Zeit für gemeinsames Lernen im Prozess. Der Wissenstransfer aus (vergangenen) Projekten muss gewährleistet werden.
- Wie könnten Bedarfe der Kunst- und Kulturszene transparent ermittelt werden und wie kommt man zur Priorisierung und Entscheidung für ein konkretes Nutzer:innenkonglomerat?

Leerstandsphase / Zwischenphase

Zeit bevor Leerstand

Visionsentwicklungsphase

Was passiert?

Wer ist aktiv?

Wie wird vorgegangen?

PHASE 0

PHASE I

Klärung der Zuständig-keit in der Verwaltung

Nachbar-prüfen

Amt... Stadtentwicklung/ Stadtbau?

MEILENSTEIN

Aufgabe der Nutzung!

MEILENSTEIN

Grundsatz-beschluss zum Nutzungsmix & Verortung Kulturnutzung

- Beachte:**
- Nutzungsmix (hoch offen)
 - Prozessorientierung
 - Umkehraktionen
 - Finanzierung

Gewerbe/ Produktion

Gesamt-Produktionsbedarfe ermitteln

Zuständig-keiten in Verw. festlegen

Maßnahmen-Studie als Grundlage/ Klammer

Wohn-entwicklung ist auch polit. besch. o.ä.

Ziele KULTURANWEN-dung → wie werden Kult. (Aurifer?)

Entwicklungsgesellschaft?

Federführendes Amt, z.B. KRM

mögl. Partizipation der heimisch. u. nicht heimisch. Szene

-Wk.-ung Flächennutzungs-plan und Bebauungs-plan

Nutzungs-möglichkeiten analysieren und prüfen

Personal- und Finanz-ermittlung Planung

Projekt-entwicklung inkl. Realisierungs-Finanzierung

JETZT

PLAN

2 Jahre

VERGANGENHEIT

Welche Effekte hat die Nutzung auf die mögliche zukünftige kulturelle Nutzung?
 Welche „goldenen Energien“ stecken in der Fläche?
 #Ausgangslage

Wie kommt man zum multikodierten Nutzungsmix des Areals? Wo ist die Kulturnutzung verortet? Gibt es Synergieeffekte zwischen den Nutzungen?
 Welche Kommunikationsprozesse finden statt?

Was passiert in der Zwischenzeit im Leerstand / physischen Raum? Gibt es Zwischen- oder Pioniernutzungen? #Nutzungskonzept #Vergabekonzept #Entwicklungskonzept

Leerstandsphase / Zwischenphase

Partizipationsphase

Entscheidungsphase

PHASE II

PHASE III

Pilotnutzungen

Veranstaltung
'Einbindung'
der Öffentlichkeit
'Kick up'

Einbindung
- Politik
- Bürgervereine
- ...

Anschreibung
für Flächen-
nutzungen

Antrag an
'freies Büro'
für Projekt-
generierung

Entwicklungs-
gesellschaft

Medien-
Arbeit

Zwischzeit-
Strategie
Trägeranbot

Impuls-
projekt
'3. Ort'

Mehrere
Konzept-
vorschläge

Prüfung der
Konzepte
div. Ämter

Anwertung
der Pilot-
phase

Städt.
Vorgaben
in s Konzept
integrieren

Neuban-
planung

Stagen-
Schaff-
aum'

Entscheidung
für ein (!)
Konzept der
kulturellen
Entwicklung

Jury inter-
disziplinär
entscheidet/
empfehl

UNGSRECHT

3-7 JAHRE

Wie kommt man zu mehreren Konzeptvorschlägen der kulturellen Nutzung für den Raum? Gibt es Synergieeffekte zwischen den Nutzungen? Welche Kommunikationsprozesse finden statt?

Was passiert in der Zwischenzeit im Leerstand / physischen Raum? Gibt es Zwischen- oder Pioniernutzungen? Wie kann die Stadtoffenheit oder / und Kulturszene beteiligt werden? #Nutzungskonzept #Vergabekonzept #Entwicklungskonzept

Wie kommt man von mehreren Konzepten zu einem Beschluss für ein konkretes Konzept der kulturellen Nutzung? Wie kommt es zur Entscheidung für ein Konzept? Wer ist an der Entscheidung beteiligt?

Welche Kommunikationsprozesse finden statt? Was passiert in der Zwischenzeit im Leerstand / physischen Raum? Gibt es Zwischen- oder Pioniernutzungen? #Nutzungskonzept #Vergabekonzept #Entwicklungskonzept

VERMALTUNG

VERMALTUNG

Leerstandsphase/Zwischenphase

Planungs- & Genehmigungsphase

Bau/Umsetzungsphase

PHASE IV

PHASE V

Förderung
begleiten:
für Betrieb

Kulturraum
+
Stadtentwicklung
+
Wissenschaft

Verwaltung
für
Genehmigungen

Übergabe
an freie
Träger

Baugenehmigung

MEILENSTEIN

~~Bau- & Baugenehmigung~~

MEILENSTEIN

Aufnahme der
kulturellen
Nutzung

+ Pilotunter-
+ 2. u. 3. u. 4. u.
Entwicklungs-
Langgesell.
evaluiert
den Prozess

pot.
... mod. lässt
sich auf?

2 JAHRE

ZUKUNFT

Wie wird der Beschluss / das Konzept umgesetzt?
Wer wird wie beteiligt? #Rechtlicher Rahmen
#Erbbaurecht #Bauantrag
Gibt es beteiligte Dritte? #Städtebau-Mittel
#Förderungen #Stiftungen #Drittmittel

Was passiert im physischen Raum zwischen Bau-
genehmigung und Aufnahme der Nutzung?
Wer ist in welcher Rolle beteiligt?
Wie wird eine kleinteilige Nutzungsstruktur ermög-
licht? Wie sieht der Erbbaurechtvertrag aus und mit wem
wird dieser geschlossen?

Glossar:

- GOLDENE ENERGIEN**
Bestandsgebäude bestehen aus mehr als grauer Energie (=gespeicherte Baustoffe und Emissionen): auch immaterielle, kulturelle Werte, Geschichte & soziale Gefüge sind in Bestandsgebäuden gebunden (Bundesstiftung Baukultur 2022).
- SYNERGIEEFFEKTE**
Synchronisation einer oder mehrerer Nutzungen / Konzepte, die sich gegenseitig positiv beeinflussen.
- MULTIKODIERUNG**
Mehrfachnutzung von Flächen dort, wo Nutzungen sinnvoll miteinander vereint werden können.
- ZWISCHENNUTZUNG**
Zeitlich begrenzte oder nicht dauerhafte (hier kulturelle) Nutzung eines Raumes.
- PIONIERNUTZUNG**
Zeitlich begrenzte oder nicht dauerhafte (hier kulturelle) Nutzung eines Raumes mit der Perspektive auf eine langfristige Entwicklung des Raumes.
= Zwischennutzung + Verstetigung der kulturellen Nutzung vor Ort. Kann auch äquivalent zu „Testbetrieb“ einer zukünftigen Nutzung sein.
- NUTZUNGSKONZEPT**
In welcher Organisationsform und mit welchem Betriebsmodell soll die Nutzung betrieben werden? Was ist die Nutzung / die Nutzungen und wie wirken diese zusammen?
- VERGABEKONZEPT**
Wie und mit welchen Instrumenten und Verfahren wird die Fläche vergeben?
- ENTWICKLUNGSKONZEPT**
Wie wird das Gebiet entwickelt, wie sieht ein Prozessvorschlag aus?
- KONZEPTVERGABE**
Nicht der Preis alleine ist ausschlaggebend, sondern das beste Konzept erhält den Zuschlag bei der Vergabe von Grundstücken und Immobilien (BBSR 2020).
- ERBBAURECHT**
Ein Grundstück oder Gebäude bleibt im Eigentum einer Kommune, Stiftung oder eines anderen Eigentümers, kann aber gegen Zahlung eines jährlichen Zinses bebaut und sehr langfristig genutzt werden. Erbbaurechtsnehmer:in hat eigentümernähnliche Rechte und Pflichten.
- BAUGENEHMIGUNG**
Ist eine behördliche Genehmigung, die für die Errichtung, Änderung oder Nutzungsänderung von Bauwerken erforderlich ist.
- BEBAUUNGSPLAN (B-PLAN)**
Ein verbindlicher Bauleitplan, in dem die Art und Weise geregelt wird, in der eine Bebauung von Grundstücken möglich ist, die daraus resultierende Nutzung & die von einer Bebauung freizuhaltenen Flächen.
- FLÄCHENNUTZUNGSPLAN**
Beschreibt die bauliche Entwicklung für ein gesamtes Stadtgebiet.
- GRUNDSATZBESCHLUSS**
Eine Grundsatzentscheidung der politisch relevanten Organe.
- DRITTE ORTE**
Sind offene Orte, weder Zuhause noch Arbeitsort. Sie sind in ihren Nutzungsmöglichkeiten offen, bieten Raum für Austausch und Unvorhergesehenes. Als Dritte Orte können Kneipen, Bibliotheken, aber auch Kulturräume u.v.m. fungieren (BBSR 2020).

Politik

Teilnehmer:innen: Aus der Politik nahmen zahlreiche Vertreter:innen der demokratischen Parteien aus verschiedenen politischen Organen mit unterschiedlichen Schwerpunktthemen teil.

Rolle: Grundsätzlich steht für die Politik ihre Rolle als Richtungsgeberin und Entscheiderin im Vordergrund.

Aktivitätsschwerpunkt: Die Beteiligung der Politik beschränkt sich im Wesentlichen auf die Visionentwicklungs- (I) und Entscheidungsphase (III), sowie die Partizipationsphase (II).

Die Planungs- & Genehmigungsphase (IV) sowie die Bau- & Umsetzungsphase (V) sind dagegen klassische Verwaltungspraxis, in der sich die Politik in keiner aktiven Rolle sieht.





Wesentliche Erkenntnisse:

Organisation:

- Die Politik agiert richtungsgebend und nicht prozessbegleitend. Die Ausarbeitung und Prozessbegleitung muss durch die Verwaltung (bestenfalls im Austausch mit der Szene) passieren.

Raum:

- Nutzung im Raum sollte im Vordergrund stehen. Sehr früh mit Zwischennutzungen starten und den Raum größtmöglich breit gestreut in die Szene geben (viele Nutzungen / kurze Nutzungsdauer).

Kommunikation:

- Wer sind die richtigen Ansprechpartner:innen in der Szene?

Prozess:

- Phase I (Visionsentwicklung) muss mit ausgiebiger Grundlagenanalyse starten, um klare Rahmenbedingungen und Handlungsspielräume zu definieren und keine falschen Erwartungshaltungen zu produzieren.
- Klare Zielsetzung zur Entwicklung der Fläche durch Ratsbeschluss als Meilenstein der Visionsentwicklungsphase (I).

Knackpunkte:

- Es bedarf mehr Zeit, um einen Prozess zur Entscheidungsvorbereitung und -findung zu organisieren (bei Zeitdruck muss die Politik adhoc Entscheidungen treffen).
- Politik braucht eine gute Vorarbeit zur Interessensabwägung und Priorisierung von Nutzungen. Hier ist eine gründliche Vorbereitung unter Beteiligung der Szene, von Expert:innen und der Stadtgesellschaft ausschlaggebend.

Leerstandsphase / Zwischenphase

Visionenentwicklungsphase

Zeit bevor Leerstand

PHASE 0

Was passiert?

Wer ist aktiv?

Wie wird vorgegangen?

GOLDENE ENERGIE

Aufgabe der Nutzung!

WIR WÜSSEN EINE POLITISCHE FELSSETZUNG FORMULIEREN!
RAHMEN
BEDINGUNGEN

Zwischen- nutzung s- Synergien

INTERESSENS- AUSSPACH
VON KOMMERZIELLEN & NICHT-KOMMERZIELLEN ANTEILEN: INNEN

GRUNDSATZ
A -> BLEIBT IM GANZEN BESITZ
B -> BLEIBT IM BESITZ
↓ KOMMERZIELLE ANTEILE

Offene Verfahren

GERECHTE VERTEILUNG PARTIZIPATIV D. KULTURMITTEL

kleinteilige Nutzung + Raumverteilung
-> möglichst viele typischerweise kleine Zentren

Quintilfunktion muss aufgeteilt werden

ABWÄSUNG!

ABWÄSUNG!

räuml. & strukturelle TRENNUNG von kommerziellen & nicht-kommerziellen ANTEILEN. ?

MARKTSTÄTVERFAHREN

SELBST- VERORTUNG -> PROAKTIV

IN SUMME FESTSTAND 1/5 "PINSELSANWEISUNGEN"

NEULAND- VERFAHREN VORSTELLUNG STADT + VORSTELLUNGEN ANGEHÖRIGEN

Grundsatz- beschluss zum Nutzungsmix & Verortung Kulturnutzung

ZIELSETZUNG

INTEGRIERTE STADTENTWICKLUNG PLANUNG, ALS ERGEBNIS D. NEULAND- VERFAHREN

KONZENTR. "WAS WOLLEN WIR?"

RATS- BESCHLUSS

"KRITERIEN XI" BEREITUNGSMODELL ob MÖGLICHKEIT D. EXTREMEN ENTW. über WÄHLEN

37AHRE

JETZT

VERGANGENHEIT

Welche Effekte hat die Nutzung auf die mögliche zukünftige kulturelle Nutzung? Welche „goldenen Energien“ stecken in der Fläche? #Ausgangslage

Wie kommt man zum multikodierten Nutzungsmix des Areals? Wo ist die Kulturnutzung verortet? Gibt es Synergieeffekte zwischen den Nutzungen? Welche Kommunikationsprozesse finden statt?

Was passiert in der Zwischenzeit im Leerstand / physischen Raum? Gibt es Zwischen- oder Pionernutzungen? #Nutzungskonzept #Vergabekonzept #Entwicklungskonzept

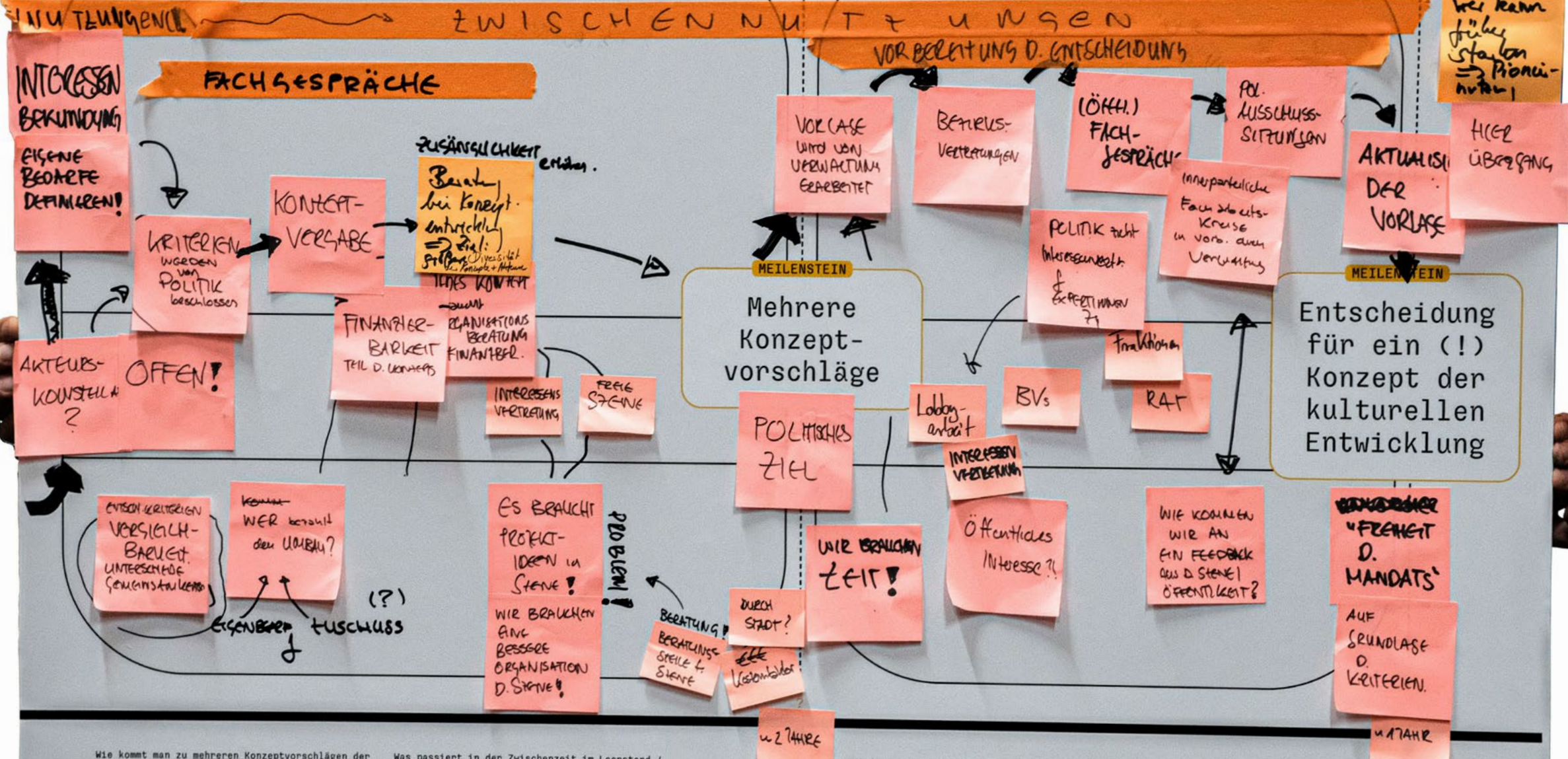
Leerstandsphase / Zwischenphase

Partizipationsphase | TRANSPARENZ !

Entscheidungsphase

PHASE II

PHASE III



Handwritten note in top left corner: '... und ...'.

Handwritten note in top right corner: 'Wer kann früher starten => Pionierrolle!'.

POLITIK

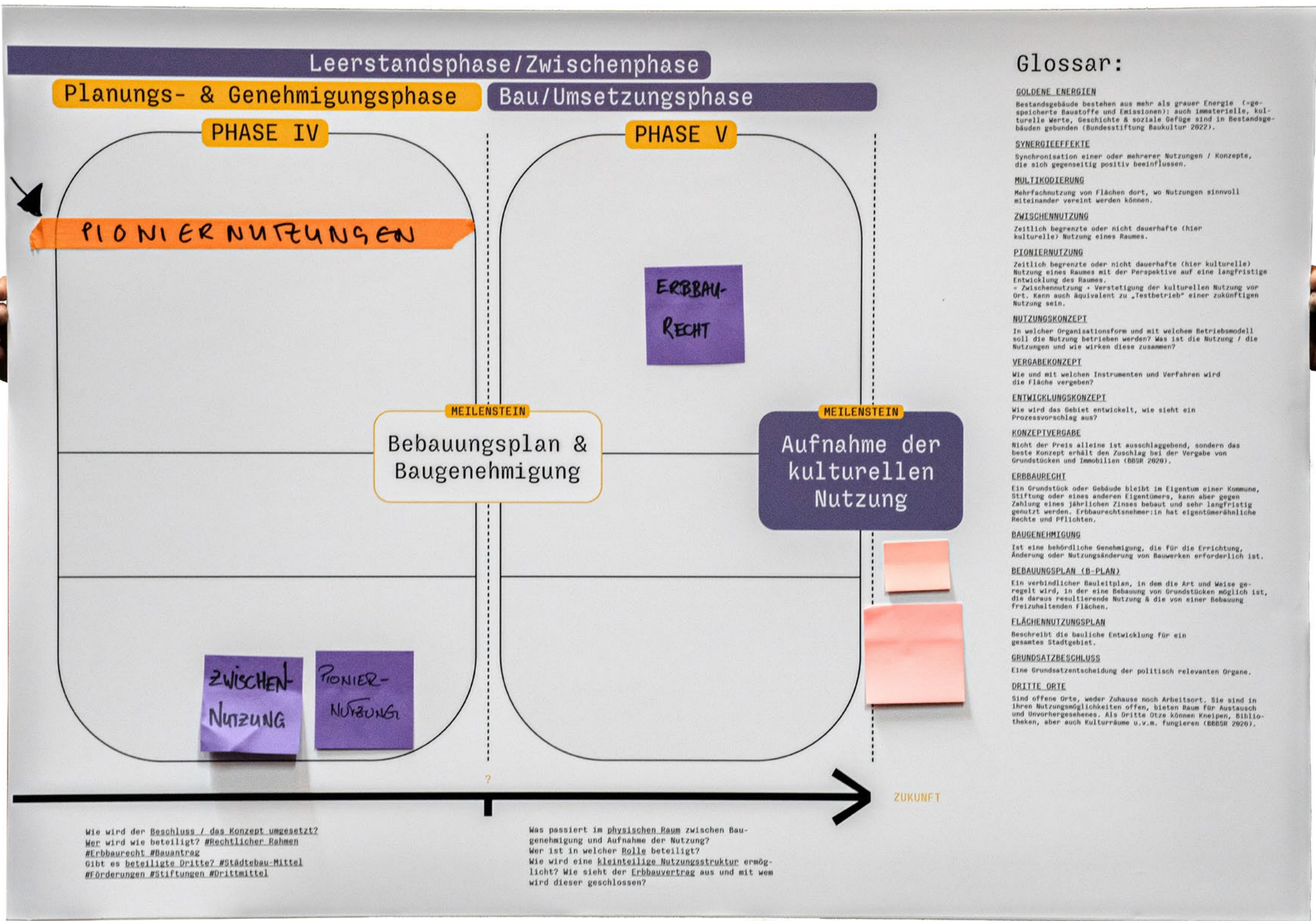
POLITIK

Wie kommt man zu mehreren Konzeptvorschlägen der kulturellen Nutzung für den Raum? Gibt es Synergieeffekte zwischen den Nutzungen? Welche Kommunikationsprozesse finden statt?

Was passiert in der Zwischenzeit im Leerstand / physischen Raum? Gibt es Zwischen- oder Pioniernutzungen? Wie kann die Stadtpflichtigkeit oder / und Kulturszene beteiligt werden? #Nutzungskonzept #Vergabekonzept #Entwicklungskonzept

Wie kommt man von mehreren Konzepten zu einem Beschluss für ein konkretes Konzept der kulturellen Nutzung? Wie kommt es zur Entscheidung für ein Konzept? Wer ist an der Entscheidung beteiligt?

Welche Kommunikationsprozesse finden statt? Was passiert in der Zwischenzeit im Leerstand / physischen Raum? Gibt es Zwischen- oder Pioniernutzungen? #Nutzungskonzept #Vergabekonzept #Entwicklungskonzept



Interessen- vertretungen



Teilnehmer:innen: Die Teilnehmer:innen waren sehr heterogen und aus unterschiedlichen Sparten der Kunst und Kultur. Aufgrund der großen Anzahl an Teilnehmenden am Tisch der Interessenvertretungen wurde diese Gruppe geteilt und das Spielfeld zweimal bearbeitet.

Rolle: Insgesamt ist man sich über die Rolle der Interessenvertretungen als Szenevertretung, Dialogpartner des Kulturraummanagements, Interessenbündlungsforum sowie Informations-/Multiplikationsorgan in die Freie Szene einig (=Multiplikator:innen). Manche Teilnehmer:innen sehen sich als Akteur:innen (als Entwickler:innen, als Betreiber:innen oder als Nutzer:innen), andere eher in einer übergeordneten Multiplikator:innen-Funktion.

Aktivitätsschwerpunkte: Ähnlich wie bei der Politik liegen die Hauptaufgaben der Interessenvertretungen in den Phasen Visionentwicklung (I), Partizipation (II) und Entscheidung (III). In den Phasen Planung & Genehmigung (IV) sowie Bau & Umsetzung haben sie keine tragende Rolle.



Wesentliche Erkenntnisse:

Organisation:

- Kulturraummanagement (KRM) spielt in Rückkopplung mit den Interessenvertretungen eine Schlüsselrolle als zentraler Knotenpunkt und intermediäre Vermittlungsstelle, v.a. in der Visionsentwicklungs- und der Partizipationsphase (I & II).
- Selbstorganisation der Szene durch Gründung einer Interessengemeinschaft zur weiteren Umsetzung, Entwicklung der Fläche und Organisation der Akteur:innen.

Raum:

- Es braucht eine Grundlagenanalyse des Raums und das Abstecken eines Möglichkeitsrahmens der (kulturellen) Raumnutzung zu Beginn, um einen Prozess gut zu initiieren und ein gutes Erwartungsmanagement herzustellen. Die Hauptverantwortung hierzu liegt bei der Verwaltung.
- Ankernutzung: Schrittweise Herstellung des Raums steht im Vordergrund des Entwicklungsprozesses. Sukzessiv werden neue Räume durch Pioniernutzungen in die kulturelle Nutzung integriert.

Kommunikation:

- Ein transparenter Prozess zu Beginn schafft mehr Beteiligung und unterbindet Bilateralismus. Information über Leerstand: KRM bündelt, verteilt an Interessenvertretungen und diese streuen die Informationen in die Szene.



Wesentliche Erkenntnisse:

Prozess:

- Es braucht eine frühe Richtungsentscheidung der Politik.
- Innerhalb der ersten drei Phasen (I-III): Einladung der Szene zur Suche nach Nutzer:innen und Gruppen, welche in einem Synergie-Bildungs-Prozess im Sinne der Multikodierung miteinander verschnitten werden. Zielsetzung ist ein multi-kodiertes Konzept und ein Nutzer:innenkonglomerat verschiedener Akteur:innen.
- Klare Projektkoordination ab Phase II über eine gemeinwohlorientierte Struktur (z.B. Stadtentwicklungsgesellschaft).
- Stadt initiiert den Prozess (Grundlagenanalyse), beauftragt externe Projektkoordination ab der Partizipationsphase (II) (z.B. Stadtentwicklungsgesellschaft) und tritt dann passiv als Beraterin und Förderin auf und erst wieder ab Phase IV in einer aktiven Rolle als Genehmigungsgeberin.

Knackpunkte:

- Es braucht eine transparente Raumbedarfserhebung der Kölner Kunst- und Kulturszene, um eine Bedarfsabwägung herzustellen.
- "Goldene Energien": Durch Vornutzungen, Beziehungsgeflechte, Erlebnisse und Erinnerungen entstandene immaterielle kulturelle Werte von Bestandsgebäuden müssen als Teil der Ausgangslage erfasst und in den Prozess integriert werden

Leerstandsphase / Zwischenphase

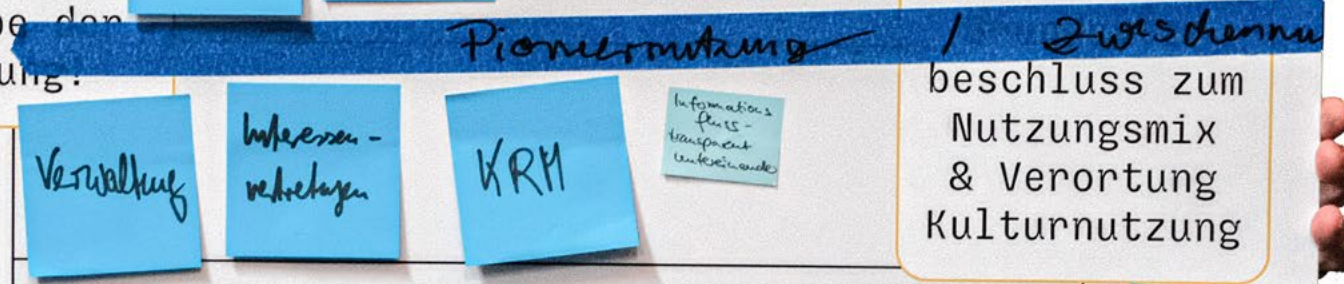
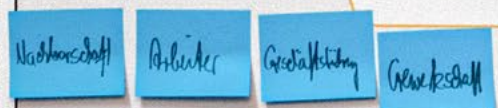
Zeit bevor Leerstand

Visionenentwicklungsphase

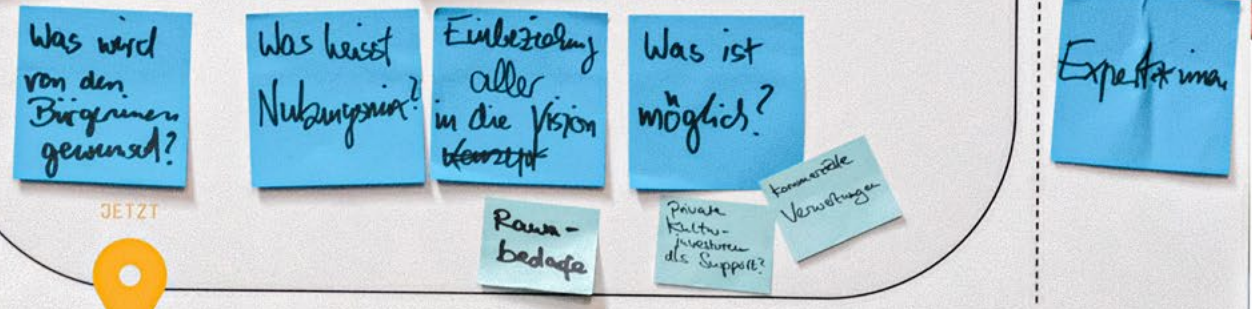
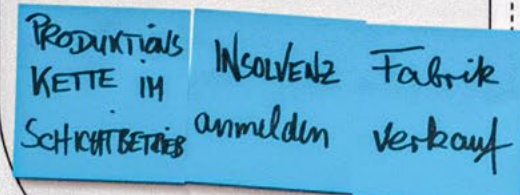
Was passiert?



Wer ist aktiv?



Wie wird vorgegangen?



VERGANGENHEIT

JETZT

Welche Effekte hat die Nutzung auf die mögliche zukünftige kulturelle Nutzung?
 Welche „goldenen Energien“ stecken in der Fläche?
 #Ausgangslage

Wie kommt man zum multikodierten Nutzungsmix des Areals? Wo ist die Kulturnutzung verortet? Gibt es Synergieeffekte zwischen den Nutzungen?
 Welche Kommunikationsprozesse finden statt?

Was passiert in der Zwischenzeit im Leerstand / physischen Raum? Gibt es Zwischen- oder Pionernutzungen? #Nutzungskonzept #Vergabekonzept #Entwicklungskonzept

Leerstandsphase / Zwischenphase

Partizipationsphase

Entscheidungsphase

PHASE II

PHASE III

15

10

Organisation der Interessierten durch Moderation? (Texte)

Raumbedarf klären

Abgleich mit Bedarfsliste

Nachbarkeit

Prüfung der Konzepte

Sichere Finanzierung
frühzeitige Information über Finanzierungsmöglichkeiten / Kosten

Entscheidung

Anträge

Entwicklungs-
wissenschaft?
Koordinationsstelle als Ressort-
schaft / Substruktur (durch die Stadt?)

Formulierung der Partikularinteressen

Präzisierung der Projekte

MEILENSTEIN

MEILENSTEIN

FINANZIERUNG

KRM

Szene

IV'S

Nachbarn

Planungsgruppe gewählt?

KRM

IV'S

Politik

Erwartungen gewinnen

Bewusstheit

Grenzen werden deutlich / Wo braucht es?

Qualifizierungsmöglichkeiten werden gefördert!

Bedarfsfeststellung durch gezielte Abfrage im Partikularverband

Verwaltung
konkrete Absprache der Akteure

Orga der Absprachen durch KRM

Kultopol für Ideen arbeiten

Wer entscheidet mit?

Öffentlichkeitsbeteiligung

Planungsgruppe offen für objektive / merkmale "Akteure" // EXPERTEN (Fachgutachten)

Definition: Entscheidungsprozess

TRÄGER?

Wie kommt man zu mehreren Konzeptvorschlägen der kulturellen Nutzung für den Raum? Gibt es Synergieeffekte zwischen den Nutzungen? Welche Kommunikationsprozesse finden statt?

Was passiert in der Zwischenzeit im Leerstand / physischen Raum? Gibt es Zwischen- oder Pioniernutzungen? Wie kann die Stadtöffentlichkeit oder / und Kulturszene beteiligt werden? #Nutzungskonzept #Vergabekonzept #Entwicklungskonzept

Wie kommt man von mehreren Konzepten zu einem Beschluss für ein konkretes Konzept der kulturellen Nutzung? Wie kommt es zur Entscheidung für ein Konzept? Wer ist an der Entscheidung beteiligt?

Welche Kommunikationsprozesse finden statt? Was passiert in der Zwischenzeit im Leerstand / physischen Raum? Gibt es Zwischen- oder Pioniernutzungen? #Nutzungskonzept #Vergabekonzept #Entwicklungskonzept

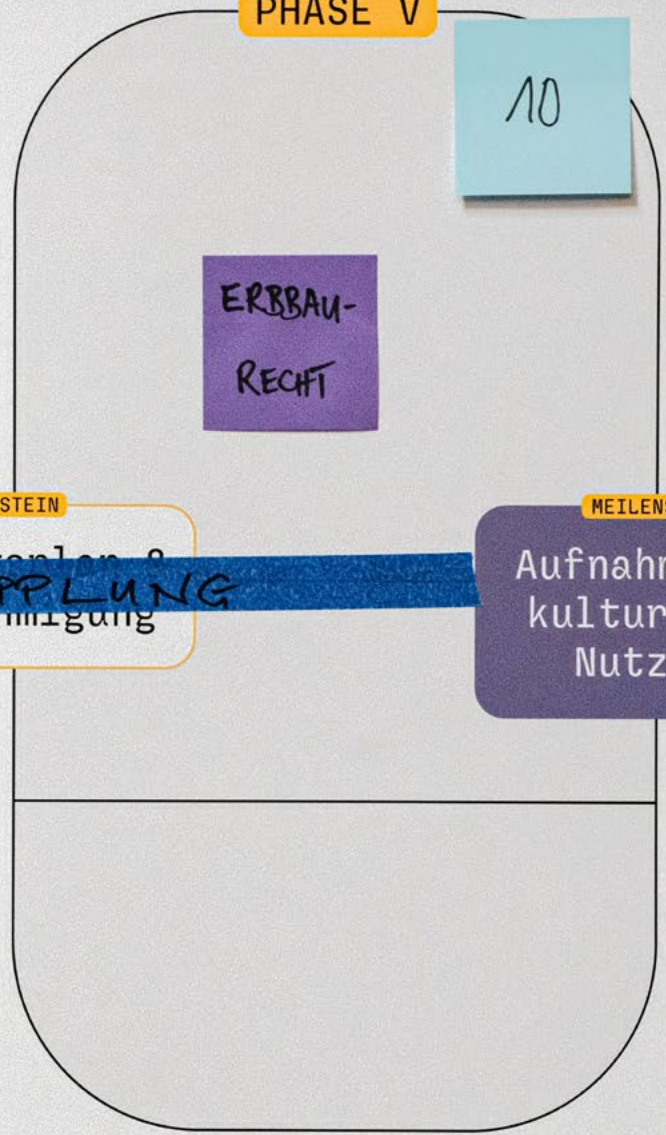
Leerstandsphase / Zwischenphase

Planungs- & Genehmigungsphase

Bau/Umsetzungsphase

PHASE IV

PHASE V



MEILENSTEIN

MEILENSTEIN

Behauungsplan & Baugenehmigung
RÜCKKOPPLUNG

Aufnahme der kulturellen Nutzung

Wie wird der Beschluss / das Konzept umgesetzt?
Wer wird wie beteiligt? #Rechtlicher Rahmen
#Erbbaurecht #Bauantrag
Gibt es beteiligte Dritte? #Städtebau-Mittel
#Förderungen #Stiftungen #Drittmittel

Was passiert im physischen Raum zwischen Baugenehmigung und Aufnahme der Nutzung?
Wer ist in welcher Rolle beteiligt?
Wie wird eine kleinteilige Nutzungsstruktur ermöglicht? Wie sieht der Erbbaupertrag aus und mit wem wird dieser geschlossen?

ZUKUNFT

SYNERGIEN

PIONIER-NUTZUNG

Glossar:

- GOLDENE ENERGIEN**
Bestandsgebäude bestehen aus mehr als grauer Energie (-gespeicherte Baustoffe und Emissionen); auch immaterielle, kulturelle Werte, Geschichte & soziale Gefüge sind in Bestandsgebäuden gebunden (Bundesstiftung Baukultur 2022).
- SYNERGIEEFFEKTE**
Synchronisation einer oder mehrerer Nutzungen / Konzepte, die sich gegenseitig positiv beeinflussen.
- MULTIKODIERUNG**
Mehrfachnutzung von Flächen dort, wo Nutzungen sinnvoll miteinander vereint werden können.
- ZWISCHENNUTZUNG**
Zeitlich begrenzte oder nicht dauerhafte (hier kulturelle) Nutzung eines Raumes.
- PIONIERNUTZUNG**
Zeitlich begrenzte oder nicht dauerhafte (hier kulturelle) Nutzung eines Raumes mit der Perspektive auf eine langfristige Entwicklung des Raumes.
= Zwischennutzung - Verstetigung der kulturellen Nutzung von Ort. Kann auch äquivalent zu „Testbetrieb“ einer zukünftigen Nutzung sein.
- NUTZUNGSKONZEPT**
In welcher Organisationsform und mit welchem Betriebsmodell soll die Nutzung betrieben werden? Was ist die Nutzung / die Nutzungen und wie wirken diese zusammen?
- VERGABEKONZEPT**
Wie und mit welchen Instrumenten und Verfahren wird die Fläche vergeben?
- ENTWICKLUNGSKONZEPT**
Wie wird das Gebiet entwickelt, wie sieht ein Prozessvorschlag aus?
- KONZEPTVERGABE**
Nicht der Preis alleine ist ausschlaggebend, sondern das beste Konzept erhält den Zuschlag bei der Vergabe von Grundstücken und Immobilien (BBSR 2020).
- ERBBAURECHT**
Ein Grundstück oder Gebäude bleibt im Eigentum einer Kommune, Stiftung oder eines anderen Eigentümers, kann aber gegen Zahlung eines jährlichen Zinses bebaut und sehr langfristig genutzt werden. Erbbaurechtsnehmer:in hat eigentümergehörige Rechte und Pflichten.
- BAUGENEHMIGUNG**
Ist eine behördliche Genehmigung, die für die Errichtung, Änderung oder Nutzungsänderung von Bauwerken erforderlich ist.
- BEBAUUNGSPLAN (B-PLAN)**
Ein verbindlicher Bauleitplan, in dem die Art und Weise geregelt wird, in der eine Bebauung von Grundstücken möglich ist, die daraus resultierende Nutzung & die von einer Bebauung freizuhaltenen Flächen.
- FLÄCHENNUTZUNGSPLAN**
Beschreibt die bauliche Entwicklung für ein gesamtes Stadtgebiet.
- GRUNDSATZBESCHLUSS**
Eine Grundsatzentscheidung der politisch relevanten Organe.
- Dritte Orte**
Sind offene Orte, weder Zuhause noch Arbeitsort. Sie sind in ihren Nutzungsmöglichkeiten offen, bieten Raum für Austausch und Unvorhergesehenes. Als Dritte Orte können Kneipen, Bibliotheken, aber auch Kulturräume u.v.m. fungieren (BBSR 2020).

INTERESSEWERTRETUNGEN

INTERESSEWERTRETUNGEN



INTERESSEWERTUNGEN

INTERESSEWERTUNGEN

Leerstandsphase / Zwischenphase

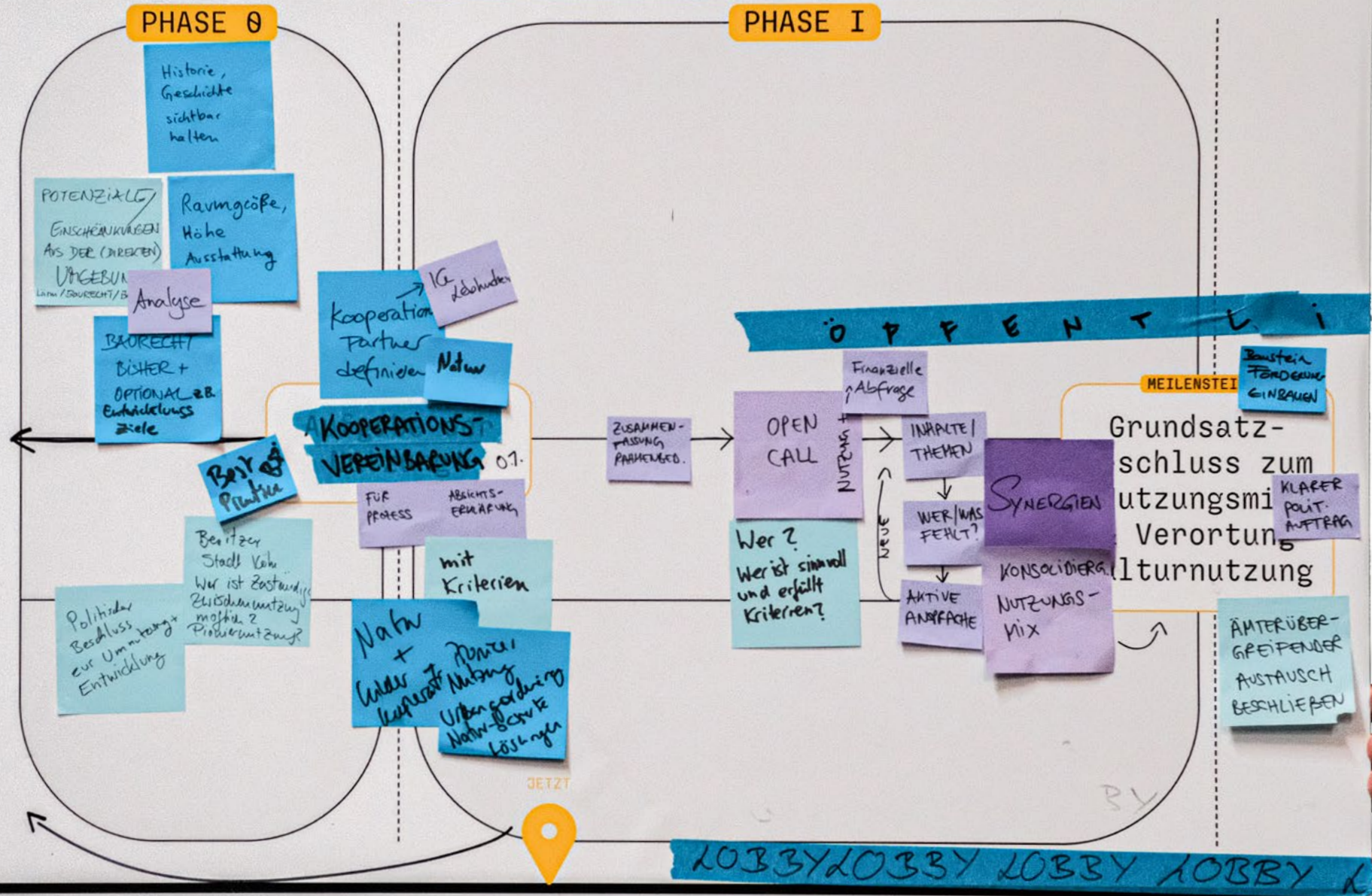
Zeit bevor Leerstand

Visionentwicklungsphase

Was passiert?

Wer ist aktiv?

Wie wird vorgegangen?



Welche Effekte hat die Nutzung auf die mögliche zukünftige kulturelle Nutzung?
 Welche „goldenen Energien“ stecken in der Fläche?
 #Ausgangslage

Wie kommt man zum multikodierten Nutzungsmix des Areal? Wo ist die Kulturnutzung verortet? Gibt es Synergieeffekte zwischen den Nutzungen?
 Welche Kommunikationsprozesse finden statt?

Was passiert in der Zwischenzeit im Leerstand / physischen Raum? Gibt es Zwischen- oder Pioniernutzungen? #Nutzungskonzept #Vergabekonzept #Entwicklungskonzept

Leerstandsphase / Zwischenphase

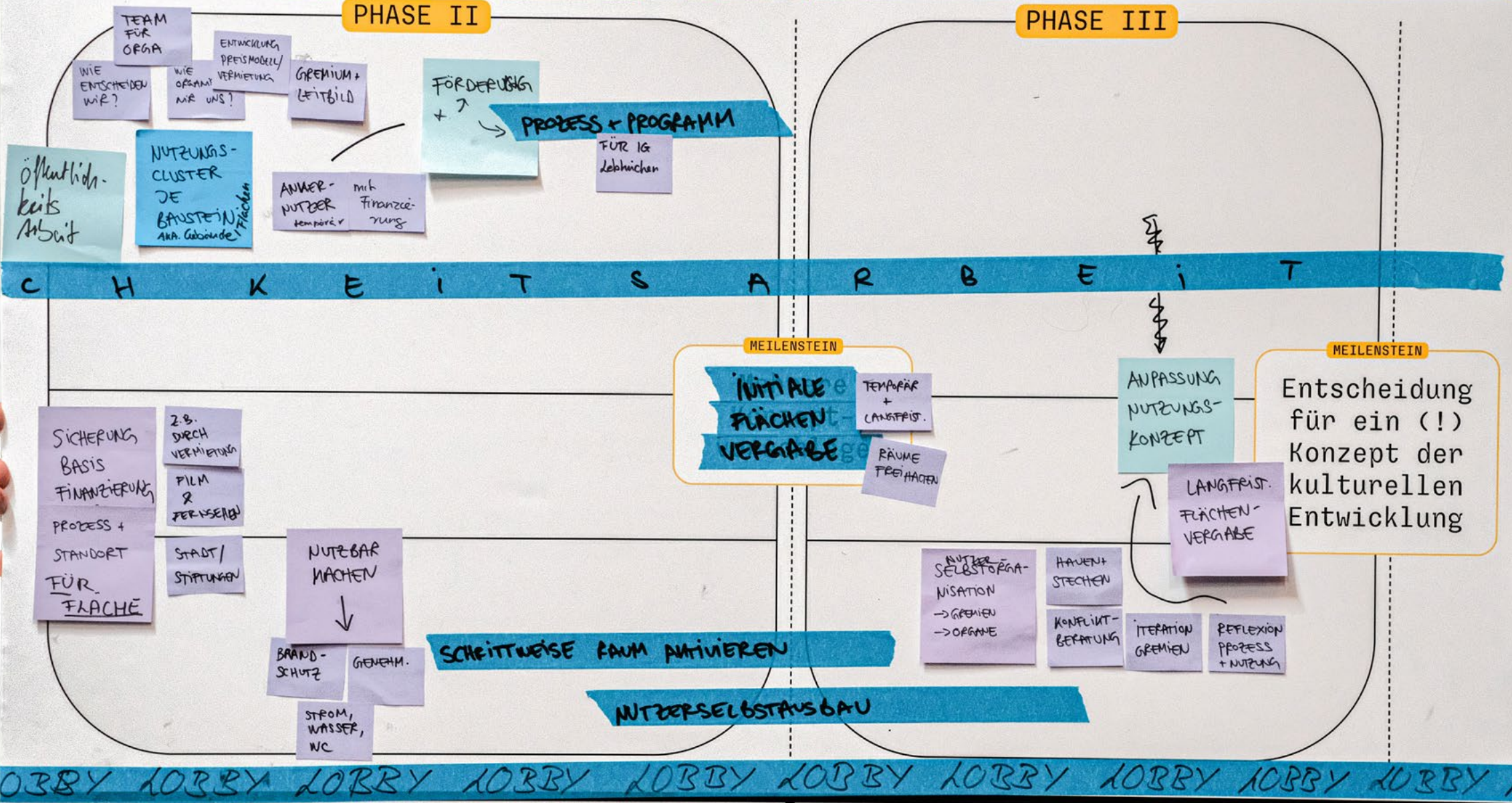
AUFBAU ORGANISATION

AKTIVIERUNG

Entscheidungsphase

PHASE II

PHASE III



INTERESSEWERTRETUNGEN

INTERESSEWERTRETUNGEN

Wie kommt man zu mehreren Konzeptvorschlägen der kulturellen Nutzung für den Raum? Gibt es Synergieeffekte zwischen den Nutzungen? Welche Kommunikationsprozesse finden statt?

Was passiert in der Zwischenzeit im Leerstand / physischen Raum? Gibt es Zwischen- oder Pioniernutzungen? Wie kann die Stadtöffentlichkeit oder / und Kulturszene beteiligt werden? #Nutzungskonzept #Vergabekonzept #Entwicklungskonzept

Wie kommt man von mehreren Konzepten zu einem Beschluss für ein konkretes Konzept der kulturellen Nutzung? Wie kommt es zur Entscheidung für ein Konzept? Wer ist an der Entscheidung beteiligt?

Welche Kommunikationsprozesse finden statt? Was passiert in der Zwischenzeit im Leerstand / physischen Raum? Gibt es Zwischen- oder Pioniernutzungen? #Nutzungskonzept #Vergabekonzept #Entwicklungskonzept

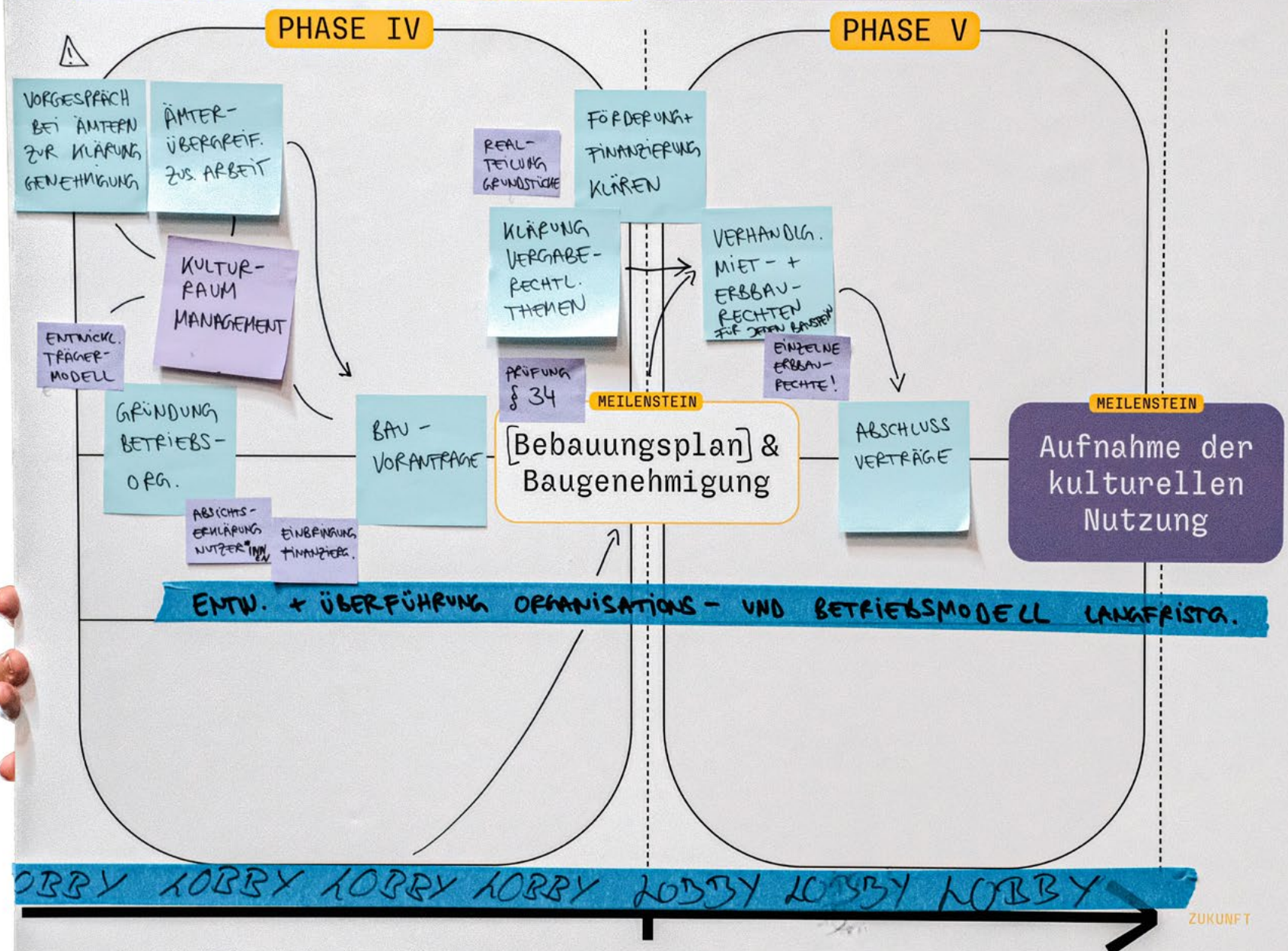
INTERESSENVERTRETUNGEN

INTERESSENVERTRETUNGEN

Leerstandsphase / Zwischenphase

Planungs- & Genehmigungsphase

Bau / Umsetzungsphase



Glossar:

- GOLDENE ENERGIEN**
Bestandsgebäude bestehen aus mehr als grauer Energie (=gespeicherte Baustoffe und Emissionen); auch immaterielle, kulturelle Werte, Geschichte & soziale Gefüge sind in Bestandsgebäuden gebunden (Bundesstiftung Baukultur 2022).
- SYNERGIEEFFEKTE**
Synchronisation einer oder mehrerer Nutzungen / Konzepte, die sich gegenseitig positiv beeinflussen.
- MULTIKODIERUNG**
Mehrfachnutzung von Flächen dort, wo Nutzungen sinnvoll miteinander vereint werden können.
- ZWISCHENNUTZUNG**
Zeitlich begrenzte oder nicht dauerhafte (hier kulturelle) Nutzung eines Raumes.
- PIONIERNUTZUNG**
Zeitlich begrenzte oder nicht dauerhafte (hier kulturelle) Nutzung eines Raumes mit der Perspektive auf eine langfristige Entwicklung des Raumes.
= Zwischennutzung + Verstetigung der kulturellen Nutzung vor Ort. Kann auch äquivalent zu „Testbetrieb“ einer zukünftigen Nutzung sein.
- NUTZUNGSKONZEPT**
In welcher Organisationsform und mit welchem Betriebsmodell soll die Nutzung betrieben werden? Was ist die Nutzung / die Nutzungen und wie wirken diese zusammen?
- VERGABEKONZEPT**
Wie und mit welchen Instrumenten und Verfahren wird die Fläche vergeben?
- ENTWICKLUNGSKONZEPT**
Wie wird das Gebiet entwickelt, wie sieht ein Prozessvorschlag aus?
- KONZEPTVERGABE**
Nicht der Preis alleine ist ausschlaggebend, sondern das beste Konzept erhält den Zuschlag bei der Vergabe von Grundstücken und Immobilien (BBSR 2020).
- ERBBAURECHT**
Ein Grundstück oder Gebäude bleibt im Eigentum einer Kommune, Stiftung oder eines anderen Eigentümers, kann aber gegen Zahlung eines jährlichen Zinses bebaut und sehr langfristig genutzt werden. Erbbaurechtsnehmer:in hat eigentümerähnliche Rechte und Pflichten.
- BAUGENEHMIGUNG**
Ist eine behördliche Genehmigung, die für die Errichtung, Änderung oder Nutzungsänderung von Bauwerken erforderlich ist.
- BEBAUUNGSPLAN (B-PLAN)**
Ein verbindlicher Bauleitplan, in dem die Art und Weise geregelt wird, in der eine Bebauung von Grundstücken möglich ist, die daraus resultierende Nutzung & die von einer Bebauung freizuhaltenden Flächen.
- FLÄCHENNUTZUNGSPLAN**
Beschreibt die bauliche Entwicklung für ein gesamtes Stadtgebiet.
- GRUNDSATZBESCHLUSS**
Eine Grundsatzentscheidung der politisch relevanten Organe.
- DRITTE ORTE**
Sind offene Orte, weder Zuhause noch Arbeitsort. Sie sind in ihren Nutzungsmöglichkeiten offen, bieten Raum für Austausch und Unvorhergesehenes. Als Dritte Orte können Kneipen, Bibliotheken, aber auch Kulturräume u.v.m. fungieren (BBSR 2020).

Wie wird der Beschluss / das Konzept umgesetzt?
 Wer wird wie beteiligt? #Rechtlicher Rahmen
 #Erbbaurecht #Bauantrag
 Gibt es beteiligte Dritte? #Städtebau-Mittel
 #Förderungen #Stiftungen #Drittmittel

Was passiert im physischen Raum zwischen Baugenehmigung und Aufnahme der Nutzung?
 Wer ist in welcher Rolle beteiligt?
 Wie wird eine kleinteilige Nutzungsstruktur ermöglicht? Wie sieht der Erbbauvertrag aus und mit wem wird dieser geschlossen?

Freie Szene

Teilnehmer:innen: Am Workshoptisch der Freien Kunst- und Kulturszene war eine Vielzahl heterogener Raumnutzender (verschiedener Sparten, unterschiedlicher Raumbedarfe & Wissensstände) vertreten. Die große Gruppe arbeitete erst an zwei Tischen, die Ergebnisse wurden jedoch anschließend auf einem Spielfeld synchronisiert.

Rolle: Die Rolle der Akteur:innen der Freien Szene fokussiert sich auf die aktive Nutzung und Bespielung des Raums (Nutzer:innen). Hinzu kommt bei einigen Akteur:innen die Beteiligung an den konzeptionellen Prozessen in den Phasen Visionsentwicklung (I) und Partizipation (II) (Betreiber:innen und Entwickler:innen). Daraus ergibt sich als zentrale Anforderung an den Prozess ein hoher Grad an Transparenz des Möglichkeitsrahmens und der Informationsherstellung.

Aktivitätsschwerpunkte: Visionsentwicklung (Phase I), Partizipation (II), (Anker-)Nutzung (über mehrere Phasen hinweg) & als zukünftige Nutzer:innen der Fläche.





Wesentliche Erkenntnisse:

Organisation:

- Rolle konzentriert sich vor allem auf die aktive Raumnutzung, weniger auf die gemeinsame Entwicklung des Raums.
- Offene Fragestellung: welche Organisationsmodelle braucht es für die weitere Entwicklung der Fläche und den Betrieb des Kulturraums?

Raum:

- Ankernutzungen: Von Beginn an müssen verschiedenste Nutzungen im Raum ermöglicht werden.

Kommunikation:

- Diversifizierung von Formaten d. Kommunikation / Öffentlichkeitsarbeit und Information schafft barrierearmen Informationsfluss (TikTok, Website, Instagram, vor Ort u.v.m.).
- Informationsbereitstellung über Leerstand als Impuls für die Konzeptentwicklung. Es braucht ein Leerstandskataster / geregelten Prozess der Leerstandvermittlung!

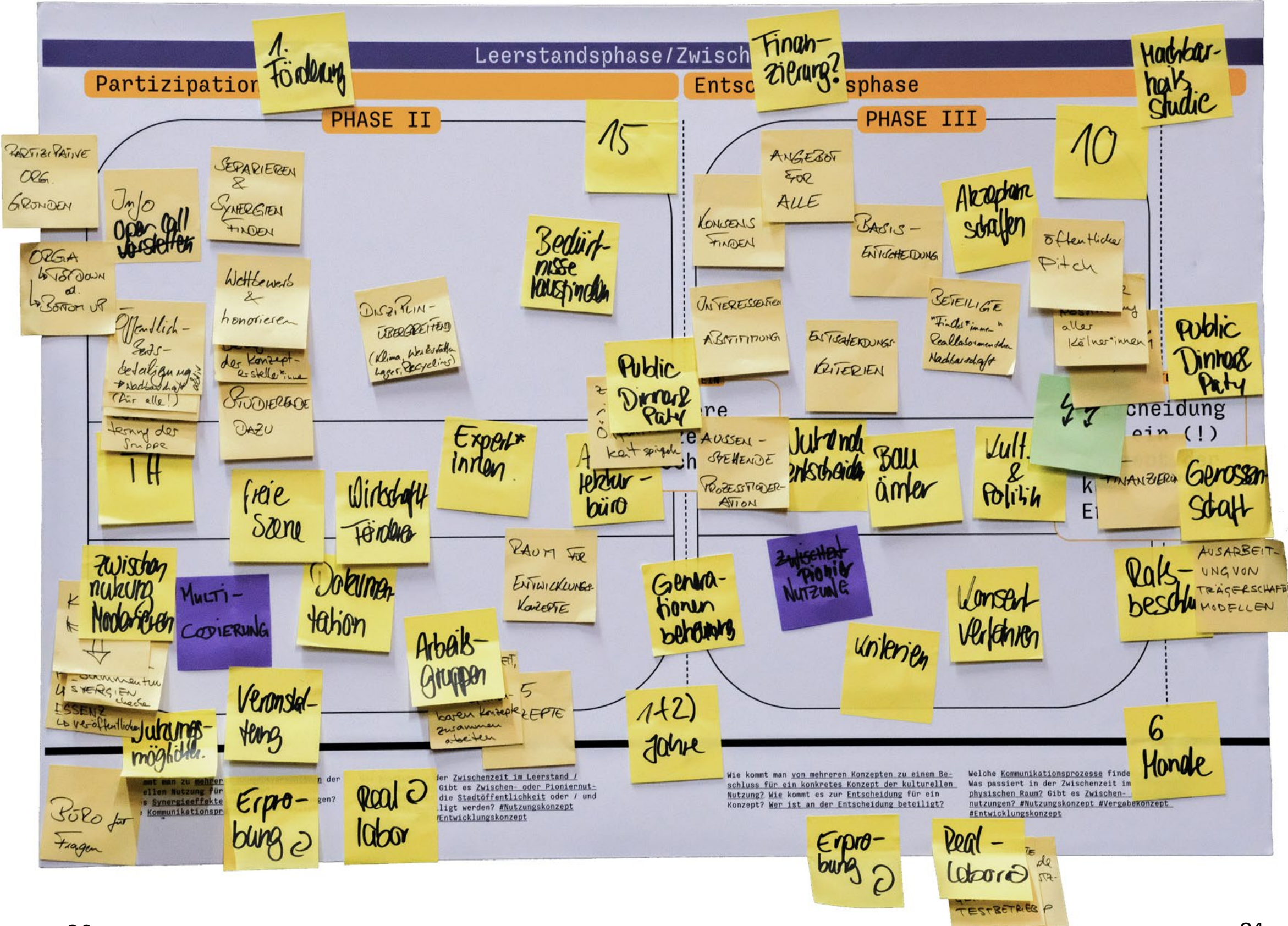
Prozess:

- Eine frühe und klare Weichenstellung für eine kulturelle Entwicklung der Fläche durch Politik und Verwaltung ist wichtig für ein Erwartungsmanagement und eine realistische Investitionsbereitschaft.
- Nachbarschaft muss früh im Prozess beteiligt werden.
- Bei mehreren Konzeptvorschlägen ist ein Synergie-Bildungs-Prozess notwendig, um die Konzepte miteinander zu verschneiden.

Knackpunkte:

- Erwartungsmanagement als Schlüsselfaktor. Klarer und verbindlicher Prozess, definierte Rollenverteilung und eine klare Projektsteuerung sind notwendig, um Handlungsspielräume zu definieren und ein gutes Erwartungsmanagement herzustellen. Eine realistische Vermittlung zwischen Anspruch / Idee und Umsetzung / Realität muss gewährleistet sein.
- (Raum-)Ressourcenfrage essenziell - Wie können Raumressourcen fair in der Szene verteilt werden? Wie können mehrere Gruppen erreicht werden?
- Sehr ungleicher Wissensstand über Entwicklungsprozesse bei den beteiligten Akteur:innen und großer Bedarf an mehr transparentem Wissenstransfer.
- Bei der Umsetzung in den späteren Phasen (IV & V) herrscht nur bedingt Kenntnis über die Prozesse der Genehmigung und der Planung und die Entwicklung von funktionierenden Trägerschaftsmodellen sowie für die Pflichten und Erwartungen an die Nutzer:innen.





Leerstandsphase / Zwischenphase

Planungs- & Genehmigungsphase

Bau/Umsetzungsphase



Glossar:

- GOLDENE ENERGIEN**
Bestandsgebäude bestehen aus mehr als grauer Energie (=gespeicherte Baustoffe und Emissionen): auch immaterielle, kulturelle Werte, Geschichte & soziale Gefüge sind in Bestandsgebäuden gebunden (Bundesstiftung Baukultur 2022).
- SYNERGIEEFFEKTE**
Synchronisation einer oder mehrerer Nutzungen / Konzepte, die sich gegenseitig positiv beeinflussen.
- MULTIKODIERUNG**
Mehrfachnutzung von Flächen dort, wo Nutzungen sinnvoll miteinander vereint werden können.
- ZWISCHENNUTZUNG**
Zeitlich begrenzte oder nicht dauerhafte (hier kulturelle) Nutzung eines Raumes.
= Zwischennutzung = Verstetigung der kulturellen Nutzung vor Ort. Kann auch äquivalent zu „Testbetrieb“ einer zukünftigen Nutzung sein.
- PIONIERNUTZUNG**
Zeitlich begrenzte oder nicht dauerhafte (hier kulturelle) Nutzung eines Raumes mit der Perspektive auf eine langfristige Entwicklung des Raumes.
= Zwischennutzung = Verstetigung der kulturellen Nutzung vor Ort. Kann auch äquivalent zu „Testbetrieb“ einer zukünftigen Nutzung sein.
- NUTZUNGSKONZEPT**
In welcher Organisationsform und mit welchem Betriebsmodell soll die Nutzung betrieben werden? Was ist die Nutzung / die Nutzungen und wie wirken diese zusammen?
- VERGABEKONZEPT**
Wie und mit welchen Instrumenten und Verfahren wird die Fläche vergeben?
- ENTWICKLUNGSKONZEPT**
Wie wird das Gebiet entwickelt, wie sieht ein Prozessvorschlag aus?
- KONZEPTVERGABE**
Nicht der Preis alleine ist ausschlaggebend, sondern das beste Konzept erhält den Zuschlag bei der Vergabe von Grundstücken und Immobilien (BBSR 2020).
- ERBBAURECHT**
Ein Grundstück oder Gebäude bleibt im Eigentum einer Kommune, Stiftung oder eines anderen Eigentümers, kann aber gegen Zahlung eines jährlichen Zinses bebaut und sehr langfristig genutzt werden. Erbbaurechtsnehmer:in hat eigentümerähnliche Rechte und Pflichten.
- BAUGENEHMIGUNG**
Ist eine behördliche Genehmigung, die für die Errichtung, Änderung oder Nutzungsänderung von Bauwerken erforderlich ist.
- BEBAUUNGSPLAN (B-PLAN)**
Ein verbindlicher Bauleitplan, in dem die Art und Weise geregelt wird, in der eine Bebauung von Grundstücken möglich ist, die daraus resultierende Nutzung & die von einer Bebauung freizuhaltenen Flächen.
- FLÄCHENNUTZUNGSPLAN**
Beschreibt die bauliche Entwicklung für ein gesamtes Stadtgebiet.
- GRUNDSATZBESCHLUSS**
Eine Grundsatzentscheidung der politisch relevanten Organe.
- Dritte Orte**
Sind offene Orte, weder Zuhause noch Arbeitsort. Sie sind in ihren Nutzungsmöglichkeiten offen, bieten Raum für Austausch und Unvorhergesehenes. Als Dritte Orte können Kneipen, Bibliotheken, aber auch Kulturräume u.v.m. fungieren (BBSR 2020).

Wie wird der Beschluss / das Konzept umgesetzt?
 Wer wird wie beteiligt? #Rechtlicher Rahmen
 #Erbbaurecht #Bauantrag
 Gibt es beteiligte Dritte? #Städtebau-Mittel
 #Drittmittel

Erprobung
 Pionier

Was passiert im physischen Raum zwischen Baugenehmigung und Aufnahme der Nutzung?
 Wer ist in welcher Rolle beteiligt?
 Wie wird eine kleinteilige Nutzungsstruktur ermöglicht? Wie sieht der Erbbaupvertrag aus und mit wem wird dieser geschlossen?

FREIE SZENE

FREIE SZENE



"Generell braucht es ein verändertes Mindset
-es geht um partnerschaftliches gemeinsames Entwickeln!"

-Beitrag einer/s Teilnehmenden

FEEDBACKRUNDE

SYNTHESE

UND FAZIT

Abschließend lässt sich sagen, dass das "Kulturraum-Symposium #1" und das experimentelle Format des Planspiels "vom Leerstand zum Kulturraum" gut angenommen wurden. Im Planspiel konnte das gegenseitige Verständnis für die jeweiligen Handlungslogiken geschärft werden, sowie neue Erkenntnisse für Kulturraum-Entwicklungen aus dem Dialog zwischen Verwaltung, Politik und Szene gewonnen werden.

Planspiel & Praxis:

Die Ergebnisse des Planspiels lassen sich zwar nicht Eins-zu-eins in die Praxis übertragen, liefern aber eine gute Grundlage für einen Leitfaden für neue Projekte und können auch zu Reflexion und Problemlösung bei bestehenden Projekten herangezogen werden.

Vermittlung & Austausch:

Das Planspiel-Format und seine Ergebnisse machen Handlungslogiken der beteiligten Akteursgruppen nachvollziehbar und befördern das Nachdenken über ihr Zusammenwirken und neue Rollenverteilungen. Die

"Die Verwaltung will erstmal prüfen und überlegen,

die Politik von Anfang an (mit) entscheiden und

die Kulturschaffenden inhaltlich "loslegen".

Wie kommt das zusammen?"

-Beitrag einer/s Teilnehmenden

"Handlungslogiken sind Nichts, was zwingend so bleiben muss. Erst müssen wir diese jedoch verstehen, um diese dann auch ändern zu können!"

-Beitrag einer/s Teilnehmenden

Unterschiedlichkeit der verschiedenen Handlungslogiken, Rollenverständnisse und Perspektiven können bei Unverständnis limitierendere Faktoren für Entwicklungen und Kooperationen darstellen. Hier braucht es noch mehr Austausch und Vermittlung.

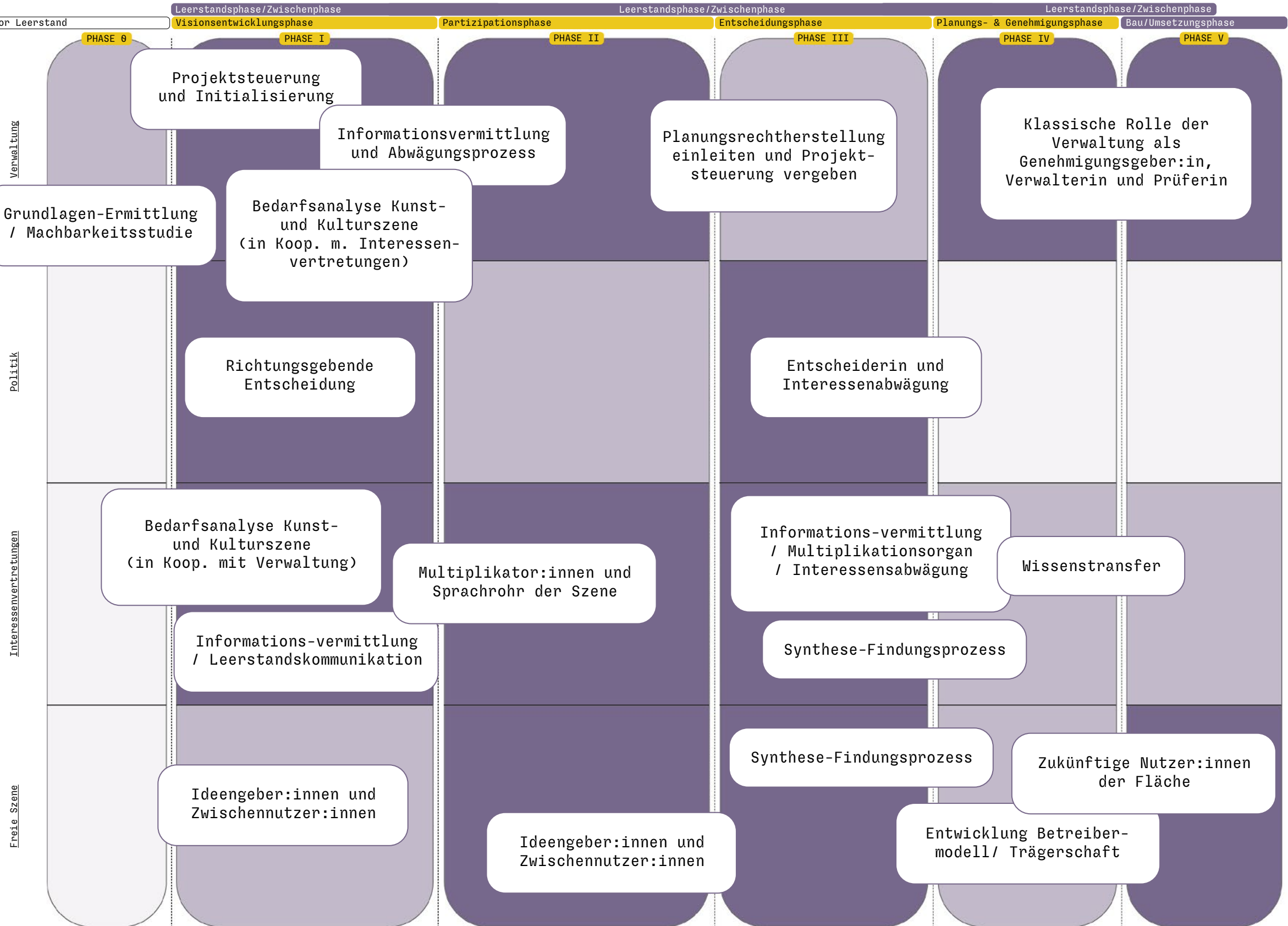
Perspektive:

Das Planspiel hat sich prinzipiell bewährt und kann als Ermutigung zu weiteren Formatexperimenten aufgefasst werden. Offen bleibt die Frage, wie in Planspielen und kooperativen Entwicklungsprozessen produktiv mit den sehr unterschiedlichen Wissensständen der beteiligten Akteur:innen umgegangen werden kann. Hier bedarf es eines stetigen Aufbaus einer gemeinsamen Wissensgrundlage und eines funktionierenden Wissenstransfers.

Im folgenden lassen sich die Ergebnisse der einzelnen Prozessvorschläge in A Rollenverständnisse und Aktivitätsschwerpunkte, B Grundlagen, C Aspekte des Gelingens eines erfolgreichen Prozesses und D Knackpunkte zusammenfassen. Am Ende stehen hier Arbeitspakete, die in weiteren Formaten bearbeitet und intensiviert werden müssen.

Teilnehmer:innen, Rollenverständnis & Aktivitätsschwerpunkte

(Hinweis: je dunkler ein Feld, desto aktiver die Rolle)



SYNTHESE UND FAZIT

Grundlagen:

Bei allen Prozessvorschlägen ist die Ausgangslage der Knackpunkt der Entwicklung und bestimmte Grundlagen zur erfolgreichen Prozessentwicklung werden vorausgesetzt. Diese sind eine transparente Bedarfsanalyse in der Kunst- und Kulturszene, ein abgestimmtes multimediales Vorgehen zur Vermittlung von Leerstandsinformationen und eine Machbarkeitsstudie zu Beginn. Diese Arbeitspakete bleiben bestehen und müssen in zukünftigen Symposien oder anderen Formaten im Detail bearbeitet werden:

1) Transparenz über Leerstands- und Potenzialflächen:

Leerstände und Potentialflächen, die für eine kulturelle Nutzung und Entwicklung geeignet sind, sollten perspektivisch systematisch in ihren grundsätzlichen Rahmenbedingungen und Möglichkeiten erfasst und über ein Leerstandskataster, die Interessenvertretungen und verschiedene mediale Kanäle an die Szene kommuniziert werden.

2) Bedarfsanalyse:

Eine transparente Bedarfsanalyse und -priorisierung in der Kunst- und Kulturszene ist eine entscheidende Grundlage für schnellere und dennoch gründlichere Entscheidungen und effizientere Beteiligungsprozesse. Grundsätzliche Raumbedarfe der einzelnen Sparten könnten über die Interessenvertretungen gebündelt und - verbunden mit grundsätzlichen Überlegungen zu möglichen Betriebskonzepten - vom Kulturraummanagement erfasst und im Austausch zwischen Politik, Verwaltung und Interessenvertretungen priorisiert werden.

3) Grundlagenermittlung und Machbarkeitsstudie:

Es bedarf einer besseren Vorbereitung von Entscheidungsprozessen und einer Grundlagenermittlung als Entscheidungsgrundlage. Hierfür müssen genügend Ressourcen bereitgestellt werden und bereits früh im Prozess transparente Rahmenbedingungen hergestellt werden. Auf der Basis einer soliden Grundlagenanalyse, die u.a. Fragen der Stadtentwicklung, bauliche / baurechtliche Fragen, Kostendimensionen, statische und akustische Herausforderungen vorklärt, wird im Dialog zwischen Verwaltung und Politik der Möglichkeitsrahmen definiert und über die Interessenvertretungen und andere Kanäle in die Breite der Szene transparent gemacht.

Aspekte des Gelingens für einen erfolgreichen Prozess:

1) Wissenstransfer:

Vor allem in der Szene, aber auch in Politik und Verwaltung sind sehr unterschiedliche Wissensstände über die Rahmenbedingungen, Notwendigkeiten und Methoden kooperativer Kulturraum - und Stadtentwicklung anzutreffen. Hier werden einerseits eine bessere Vermittlung und ein konsequenterer Wissenstransfer benötigt, andererseits müssen partizipative, kooperative Prozesse so entwickelt werden, dass sich alle Beteiligten einen Überblick über Prozess- und Zeitplanung verschaffen können und die Schnittstellen zwischen den Akteursgruppen und die Phasenübergänge des Entwicklungsprozesses gut informiert und kompetent bespielen können.

2) Prozesstransparenz:

Es braucht eine klare Projektkoordination, eine klar definierte Rollen- und Aufgabenverteilung sowie eine transparente, antizipierende und kooperative Prozessplanung. Wer ist zu welchem Zeitpunkt aktiv oder sollte eine aktivere Rolle einnehmen? Wie können die Akteur:innen dieser Rolle gerecht werden und sich dementsprechend organisieren? Ein allen Prozessbeteiligten transparentes und als verbindlich akzeptiertes Phasenmodell ermöglicht eine bessere Synchronisation der beteiligten Abteilungen der Verwaltung, eine verlässlichere Koordination zwischen Verwaltung, Politik und Szene, besser informierte und offener diskutierte Entscheidungsprozesse und ein ressourcenschonendes Erwartungsmanagement.

3) Einstellung & Herangehensweise:

Bei Verwaltung und Politik sollte mehr Mut aufkommen, auch neue Prozesse einzugehen. In der freien Szene braucht es realistische Erwartungen, klarere Prioritäten und bessere Koordination untereinander. Interessenvertretungen müssen ihre Rolle als Informationsmultiplikator:innen für die Szene aktiver wahrnehmen und enger und flüssiger mit Teams der Stadtverwaltung kooperieren.

4) Klare Ansprechpartner:innen:

Die Verwaltung benötigt klare und verlässlich mandatierte Ansprechpartner:innen in der Szene bzw. auf der Akteursseite. Wie können diese ermittelt und mandatiert werden?

Knackpunkte:

1) Frühe Richtungsentscheidung:

Eine möglichst klare Richtungsentscheidung für eine kulturelle Nutzung durch die Politik sollte so früh wie möglich im Prozess stattfinden. Um eine Nutzungspriorisierung treffen zu können, braucht es eine ausführliche Grundlagenermittlung, sowie ausreichend Zeit zur Interessenabwägung.

2) Kulturraummanagement (KRM) und Interessenvertretungen als Knotenpunkt:

Das KRM spielt als intermediärer Vermittler und zentraler Knotenpunkt der Visionsentwicklungs- und Partizipationsphase aller Prozessvorschläge eine Schlüsselrolle für eine erfolgreiche Prozessgestaltung. Hier bündeln sich die Informationen und werden in Kooperation mit den Interessenvertretungen in die Szene kommuniziert.

3) Projektsteuerung:

An mehreren Tischen taucht die Frage nach einer Projektsteuerung durch eine verwaltungsexterne gemeinwohlorientierte Struktur ab Phase II (Partizipationsphase) auf. Ebenso wird möglicherweise eine stärkere Moderation und Koordination verwaltungsinterner Prozesse zwischen den beteiligten Dezernenten und Ämtern benötigt.

4) Ankernutzungen:

Zwischen allen Akteursgruppen herrscht Einigkeit darüber, dass sehr früh im Prozess Ankernutzungen (Zwischen- und später Pioniernutzungen) ermöglicht werden sollen, die Rückschlüsse auf die langfristige Bespielung zulassen und den Raum früh beleben und instand halten. Hier ist teilweise eine sukzessive Inbetriebnahme von Räumen benannt. Diese temporären Nutzungen müssen bereits in der Visionsentwicklung (Phase I) angedacht und vorbereitet werden. Zentrale Arbeitspakete bleiben hier das Bau- & Planungsrecht und die rechtliche Umsetzung.

5) Entscheidung für ein Nutzungskonzept:

Ein zentraler Knackpunkt aller Entwicklungsvorhaben sind transparent vorbereitete Nutzungsentscheidungen. Wie diese aussehen sollen, bleibt in allen Prozessvorschlägen ungeklärt. An mehreren Tischen des Symposiums taucht allerdings die "Blackbox" eines Synthese-Findungs-Prozesses auf, an dem verschiedene und ggf. konkurrierende Nutzungskonzepte und -interessent:innen gleichberechtigt beteiligt werden, ohne dass ein entsprechendes Verfahren im Detail beschrieben wird. Ohne einen solchen Prozess bedarf es einer Entscheidung für ein explizites Vorhaben und gegebenenfalls damit auch eine klare Entscheidung gegen ein anderes Vorhaben.

6) Trägerstrukturen, Organisations- & Betriebsmodelle:

Es bedarf einer größeren Selbstorganisation der Szene bzw. der zukünftigen Nutzer:innen. Spätestens ab Phase III wird für den weiteren Prozess eine belastbare Trägerstruktur benötigt, die (sukzessive) die Projektverantwortung übernimmt.

Next Steps:

Das Kulturraummanagement plant bereits an einer Fortsetzung und einem "Kulturraum-Symposium #2", um die gesammelten Arbeitspakete, Grundlagen, Knackpunkte und Ergebnisse weiter im Dialog zwischen Verwaltung, Politik und Szene auszuarbeiten.

Wir bedanken uns bei allen Teilnehmenden und freuen uns auf zukünftigen weiteren Austausch.

Beste Grüße
Team "Kulturraum-Symposium #1" aus KRM und KNK

FÜR FEEDBACK, WEITERE INFORMATIONEN UND ANMERKUNGEN KOMMEN SIE GERNE AUF UNS ZU:
KULTURRAUMMANAGEMENT@STADT-KOELN.DE



Glossar:

GOLDENE ENERGIEN

Bestandsgebäude bestehen aus mehr als grauer Energie (=gespeicherte Baustoffe und Emissionen): auch immaterielle, kulturelle Werte, Geschichte & soziale Gefüge sind in Bestandsgebäuden gebunden (Bundesstiftung Baukultur 2022).

SYNERGIEEFFEKTE

Synchronisation einer oder mehrerer Nutzungen / Konzepte, die sich gegenseitig positiv beeinflussen.

MULTIKODIERUNG

Mehrfachnutzung von Flächen dort, wo Nutzungen sinnvoll miteinander vereint werden können.

ZWISCHENNUTZUNG

Zeitlich begrenzte oder nicht dauerhafte (hier kulturelle) Nutzung eines Raumes.

PIONIERNUTZUNG

Zeitlich begrenzte oder nicht dauerhafte (hier kulturelle) Nutzung eines Raumes mit der Perspektive auf eine langfristige Entwicklung des Raumes.

= Zwischennutzung + Verstetigung der kulturellen Nutzung vor Ort. Kann auch äquivalent zu „Testbetrieb“ einer zukünftigen Nutzung sein.

NUTZUNGSKONZEPT

In welcher Organisationsform und mit welchem Betriebsmodell soll die Nutzung betrieben werden? Was ist die Nutzung / die Nutzungen und wie wirken diese zusammen?

VERGABEKONZEPT

Wie und mit welchen Instrumenten und Verfahren wird die Fläche vergeben?

ENTWICKLUNGSKONZEPT

Wie wird das Gebiet entwickelt, wie sieht ein Prozessvorschlag aus?

KONZEPTVERGABE

Nicht der Preis alleine ist ausschlaggebend, sondern das beste Konzept erhält den Zuschlag bei der Vergabe von Grundstücken und Immobilien (BBSR 2020).

ERBBAURECHT

Ein Grundstück oder Gebäude bleibt im Eigentum einer Kommune, Stiftung oder eines anderen Eigentümers, kann aber gegen Zahlung eines jährlichen Zinses bebaut und sehr langfristig genutzt werden. Erbbaurechtsnehmer:in hat eigentümerähnliche Rechte und Pflichten.

BAUGENEHMIGUNG

Ist eine behördliche Genehmigung, die für die Errichtung, Änderung oder Nutzungsänderung von Bauwerken erforderlich ist.

BEBAUUNGSPLAN (B-PLAN)

Ein verbindlicher Bauleitplan, in dem die Art und Weise geregelt wird, in der eine Bebauung von Grundstücken möglich ist, die daraus resultierende Nutzung & die von einer Bebauung freizuhaltenen Flächen.

FLÄCHENNUTZUNGSPLAN

Beschreibt die bauliche Entwicklung für ein gesamtes Stadtgebiet.

GRUNDSATZBESCHLUSS

Eine Grundsatzentscheidung der politisch relevanten Organe.

DRITTE ORTE

Sind offene Orte, weder Zuhause noch Arbeitsort. Sie sind in ihren Nutzungsmöglichkeiten offen, bieten Raum für Austausch und Unvorhergesehenes. Als Dritte Orte können Kneipen, Bibliotheken, aber auch Kulturräume u.v.m. fungieren (BBBSR 2020).

Speaker:innen:



→ **Benjamin Thele {Leitung Kulturraummanagement}**
Leiter Kulturraummanagement, welches im Dezernat VII für Kunst & Kultur der Stadt Köln verortet ist und sich um die Sicherung und Entwicklung von Kulturräumen in Köln kümmert.



→ **David Nil Morsi {Kulturraummanagement}**
Urban Designer & Urbaner Praktiker, tätig in Köln & Berlin und freier Mitarbeiter im Kulturraummanagement, vorwiegend für die strategische Weiterentwicklung des KRMs als Intermediäre Struktur tätig.

→ **Adrian Heints {Kulturraummanagement}**
Andrian Heints ist Architekt und Mitarbeiter im Kulturraummanagement



→ **Manuel Moser {KulturNetzKöln e.V.}**
Manuel Moser ist Regisseur, Autor und Künstlerischer Leiter des Comedia Theaters in Köln. Außerdem ist er ehrenamtlicher Vorstand des KulturNetzKöln e.V. sowie des Vereins für darstellende Künste Köln.



→ **Susanne Beschorner {KulturNetzKöln e.V.}**
Susanne Beschorner leitet Kölns einziges Flugtheater ANGELS Aerials. Sie ist Darstellerin, Choreografin, Schauspielerin, Tänzerin, Regisseurin und Tanz-, Theater- und Zirkuspädagogin. Kulturpolitisch vertritt sie den Zeitgenössischen Zirkus im Vorstand des Vereins für Darstellende Künste. Außerdem baut sie im Osthof der Hallen Kalk das Kreationzentrum Zeitgenössischer Zirkus (CCCC) e.V. neu auf.



→ **Thomas Gläßer {KulturNetzKöln e.V.}**
Thomas Gläßer ist Musiker, Programmierer, Kulturaktivist und Mitbegründer der Plattform Zentrum für Aktuelle Musik e.V. Er kuratiert Konzertreihen im Bereich aktueller und zeitgenössischer Musik, konzipiert Festivals, Konferenzen, künstlerisch-pädagogische Projekte und kulturpolitische Initiativen. Seit 2008 ist er im Vorstand von ON - Neue Musik Köln, seit 2019 im Vorstand der Initiative Freie Musik IFM e.V., seit 2020 Sprecher der Sektion Musik im KulturNetzKöln.



→ **Meryem Erkus {KulturNetzKöln e.V.}**
Meryem Erkus ist freie Kuratorin, Stadtaktivistin in Teilzeit und in zahlreiche städtische Kulturprojekte involviert - Mitgründerin Projektraum Baustelle Kalk, Label Baumusik, Vorstandsmitglied des KulturNetzKöln e.V., Zentralkomitee Karnevalverein Rutfront Fastelovendsbund, Vorstand Brunnen e.V. & Betreiberin GOLD+BETON, zentrale Akteurin der Zwischennutzung Ebertplatz und des Kulturhofs Kalk e.V.



→ **Leona Lynen {ZusammenKUNFT Berlin eG / Haus der Statistik Berlin}**
Leona Lynen ist Partnerin des Team stadtstattstrand und Vorstandsmitglied der ZusammenKUNFT Berlin eG (zivilgesellschaftliche Partnerin in der Entwicklung des Modellprojekts Haus der Statistik in Berlin). Im Fokus von Leonas Handeln steht die Sicherung von kreativen Freiräumen in der Stadt.

→ **Annette Ziegert {freie Moderatorin}**
Annette Ziegert ist Beraterin, Organisationsentwicklerin und Moderatorin für partizipative Wissensentwicklung. Für die Stadt Köln hat sie unter anderem auch die Entwicklung des Leitbilds für Kulturteilhabe in Vielfalt begleitet.

→ **Mareike Halbach {Dezernat für Kunst und Kultur}**
Mareike Halbach ist Chief Operating Officer im Kulturdezernat der Stadt Köln.



→ **Mankel Brinkmann {Club Bahnhof Ehrenfeld / YUCA}**
Mankel Brinkmann ist Mitbetreiber und Co-Founder des Clubbahnhof Ehrenfelds / YUCA und Vorstandsvorsitzender der Interessenvertretung KlubKomm Köln.



→ **Prof'in. Yasemin Utku {Architektur TH Köln}**
Yasemin Utku ist Stadtplanerin und Architektin, Prof'in. für Städtebau und Planungspraxis an der Fakultät für Architektur der TH Köln und Mitinhaberin des Büros STADTGUUT in Bochum. Seit 2023 gibt es eine 3-teilige Forschungskooperation zwischen der Fakultät für Architektur der TH Köln und dem Kulturraummanagement zur "Potentialflächenanalyse für kulturelle Nutzungen in Köln".

Bildverzeichnis

Seite 16,17: © TH Köln
Übrige: © Leonard von Brenndorff

Dokumentation "Kulturraum-Symposium #1" Planspiel: Vom Leerstand zum Kulturraum

Eine Kooperation der Stabsstelle
Kulturraummanagement der Stadt Köln
und dem KulturNetzKöln e.V.

Kulturraummanagement Stadt Köln
Dezernat VII - Kunst & Kultur

Team Kulturraum-Symposium #1:
Benjamin Thele, David Nil Morsi, Meryem Erkus,
Susanne Beschorner, Thomas Gläßer, Manuel Moser

Redaktion & inhaltliche Konzeption:
David Nil Morsi und Benjamin Thele

Visuelle Kommunikation:
Leonard von Brenndorff