

Projektbeschreibung: Ausstellung ILLUSION

An einem Ort der Stille, mitten auf einem Feld bei Roldisleben in Thüringen, steht die SPIEGEL|ARCHE, ein aus zwei verspiegelten Containern gebauter Raum und Begegnungsort.

Diese skulpturale Architektur hat sich 2021 zum kulturellen Ereignis entwickelt und öffnet sich bis 2025 für weitere Kunstaustellungen und Installationen. Das Veranstaltungsprogramm beinhaltet partizipative soziale Projekte, Vorträge, Lesungen und Konzerte. Themenschwerpunkte sind Natur, Kultur, Heimat, Demokratie und Ökologie. Dabei steht das gemeinschaftliche Erleben im Vordergrund an einem Ort, der Identität, Toleranz und Neugierde reflektieren und das Bewusstsein für die Schätze der Region schärfen soll. Frank-Walter Steinmeier fragt nach dem Kitt, der unsere Gesellschaft im Kern zusammenhält: Mittels der Kraft des Staunens können sich in dieser Umgebung geteilte Erfahrungen zu sinngebenden und hoffnungsvollen Elementen für jeden Einzelnen entwickeln. Die Spiegelflächen in freier Natur verhelfen zu einem überraschenden Blick auf sich selbst, auf andere und auf die Schönheit der Umgebung.

Interdisziplinäre Kooperation: Kunst & Wissenschaft, real & digital

Die Aufgabenstellungen für das Jahr 2022/23 sowie das Begleitprogramm werden sich vor allem in Verbindung von Kunst und Wissenschaft interdisziplinär bewegen. Die eingeladenen Künstler:innen befassen sich forschend mit der Charakteristik der Umgebung, mit Identifikation und damit indirekt mit den ihr verbundenen gesellschaftlichen Themen wie Nachhaltigkeit, Naturschutz und den Möglichkeiten der modernen Digitalisierung. Ein Ziel ist es, Bürgern auf Basis von Augmented Reality und Virtual Reality unabhängig von ihrer sozialen und nationalen Herkunft auditive, visuelle und audiovisuelle Zugänge zu ermöglichen.

ILLUSION

Staunen als werdende Kraft der Veränderung

Künstler:innen

A/A, Mike Bouchet, Anne Duk Hee Jordan, Mélodie Mousset & Marta Stražičić, Dennis Rudolph, Benedikt Terwiel

Digitalisierung braucht Strom, der Energieverbrauch steigt und die Emissionen unseres Konsumverhaltens ebenfalls. Wir wollen die Energiewende, aber verbrauchen immer mehr. Die Zukunft ist digital und klimaneutral, geht das zusammen?

Diese Diskussion fordert nicht nur die Politik, sondern auch die Kunst heraus. Wie können wir bildlich und künstlerisch zur Debatte beitragen? Wie können wir uns klimafreundlich verhalten? Sind unsere Klimaziele und Umweltschutz eine Illusion? Im Einklang mit Natur und Technologie bietet die Ausstellung neue Perspektiven im Umgang mit unserer Umwelt. Dabei greifen wir magische Medien auf, die unsere Zukunft immer mehr prägen werden, und zeigen virtuelle Kunstwerke im natürlichen Umfeld der SPIEGEL|ARCHE, die via Handy oder Headset vor Ort zu sehen sind: Über Augmented Reality (AR) und Virtual Reality (VR).

Spielerisch beziehen die Kunstwerke die Natur, Landschaft und Tiere in der Umgebung der SPIEGEL|ARCHE ein. Sie sprechen ortsspezifische Besonderheiten an und verweisen auf größere Zusammenhänge. Digitalisierung, Klimawandel und künstlerische Freiheit gehören in diesem Projekt zusammen. Die Freiheit der Kunst ist unantastbar, jedoch ist sie als elektronische Erscheinung von Strom und Internet abhängig. Die Widersprüche des digitalen Seins reflektieren dabei unsere eigene Abhängigkeit: Ein Leben ohne Strom und Internet ist möglich und zugleich undenkbar. Sind die Windräder wirklich unsere Feinde, wie Don Quijote es prophezeit?

Im biblischen Kontext der Arche geht die Welt unter. Die SPIEGEL|ARCHE ist diesbezüglich ein Ort der Reflexion über unsere Umwelt und Zukunft. Sie ist zugleich ein kultureller Raum, Begegnungsort und surreale Erscheinung, die selbst die Realität erweitert und dadurch in der Konzeption genauso wie Augmented Reality agiert. Der spielerische Umgang mit der sinnlichen 3D-Wahrnehmung unseres Umfelds und die Überblendung von Realität und Fiktion, von privatem und öffentlichem Raum durch Display oder Reflexion verbinden die Arche mit dem Medium AR und sie bilden so eine erstaunliche Symbiose.

Ländliche Regionen werden vom Klimawandel mit dramatischen Folgen für Natur und Landwirtschaft bedroht; in Roldisleben gibt es aber Hoffnung. Dort trifft der Klimawandel auf den digitalen Wandel und lässt uns über die Folgen staunen. Die Suche nach dem Staunen ist vor allem in der künstlerischen Faszination für Natur zu finden, die durch das Medium Augmented Reality eine neue Dimension eröffnet, in der sich jede Utopie umsetzen lässt.

Nach dem Projekt „Isolation“ von Fabian Knecht im Sommer 2021 setzen wir mit der Gruppenausstellung „Illusion“ unser Engagement für einen nachhaltigen Umgang mit Natur und Landschaft fort. Gleichzeitig ist das neue, virtuelle Medium selbst Teil der Ausstellung, da der ländliche Raum bei der Digitalisierung deutlich zurückbleibt und die Teilhabe der Landbevölkerung an der Gestaltung der Zukunft weiter abnimmt. Hier stellt Schaffen von Berührungspunkten mit den Medien AR & VR, denen schon im aktuellen technologischen Stadium ein großer Einfluss auf die zukünftige Entwicklung der Gesellschaft zugesprochen wird, eine wichtige Bildungsarbeit dar. Der spielerische Umgang verringert die Hemmung der Auseinandersetzung mit etwas Neuem, während der künstlerische Kontext die Digitalität hinsichtlich ihrer Sinnhaftigkeit und Gefahren reflektiert; so wird – ganz nebenbei – digitale Kompetenz erworben.

Gleichzeitig öffnet die Kraft des Staunens den Geist und weicht verhärtete Standpunkte auf, sodass konstruktive gesamtgesellschaftliche Diskussionen und Reflexionsprozesse möglich werden. Neben den Erwachsenen profitieren hier insbesondere die Kinder und Jugendlichen des ländlichen Raums von Reibungsflächen, die sonst der Stadtbevölkerung vorbehalten sind. Sie erlernen somit frühzeitig die Beschäftigung mit Themen, die die Zukunft aller Menschen betreffen.

Die Ausstellung wird von Cornelia Saalfrank in Zusammenarbeit mit Studio Arpha kuratiert; ihre Inhalte werden mit verschiedenen Vermittlungsprogrammen und Veranstaltungen vor Ort erweitert. Die Schirmherrschaft hat Frau Dr. Kathrin Siebert, Urenkelin von Carl Zeiss, übernommen.

Initiator: Gemeinnütziger Förderverein 'Der Grüne Salon' e.V., Hinter den Kirschgärten 2, 99636 Rastenberg

Die Jury zur Verleihung des Preises „Power of the Arts“ 2020 beschreibt die SPIEGEL|ARCHE für 2021 so:

„Ein großartiges Projekt von hoher künstlerischer Qualität, ein Monument der Freiheit mit einem philosophischen, experimentellen und existenziellen Anspruch. Die SPIEGEL|ARCHE sieht jeden Tag anders aus, ein großes Zeichen für unsere Wandelbarkeit und eine Einladung, sich selbst im Kontext der Natur zu erfahren.“

P R E S S E M E L D U N G

ILLUSION

Gruppenausstellung:

A/A, Mike Bouchet, Anne Duk Hee Jordan, Mélodie Mousset & Marta Stražičić, Dennis Rudolph, Benedikt Terwiel

ÜBERSICHT ZU DEN KÜNSTLER:INNEN UND IHREN ARBEITEN

A/A, A/Doom, 2017, VR Installation

A/Doom des Kollektivs Andreas Greiner und Armin Keplinger erforscht das Potenzial von Virtual Reality zur Erweiterung der Definition von Skulptur. In der Luft schwebend, von allen Seiten von der Arbeit umgeben, eilen schwarze Kondensstreifen auf den Betrachter zu und formen einen apokalyptischen Ausblick in 360 Grad. Die Konstruktion und Dekonstruktion dieser Formen balancieren zwischen starker Abstraktion und Ansätze von Realismus. Die Installation verwendet einen reduzierten visuellen Code aus harten Schwarz- und Weißtönen und ruft Assoziationen von Meteoriteneinschlägen und Raketenflügen hervor. Zusammen mit dem schweren, pulsierenden, vom Subbass gesteuerten Soundtrack erzeugt die Summe dieser Elemente einen konstanten Strom ständiger Veränderung für den Zuschauer, der sich inmitten der gesamten dystopischen "Skulptur" mit delikaten Kontrollverlusten verliert. Indem A/Doom den am weitesten entfernten Raum des Menschen, den Luftraum, wählt, appelliert das Werk an die Faszination des Fliegens und erforscht die bedrohlichen und gleichermaßen erhabenen Momente der Vernichtung. Werden wir fallen oder über uns hinauswachsen in eine unbekannte Zukunft?

Andreas Greiner (*1979, Aachen) und Armin Keplinger (*1982, Linz) arbeiten seit 2011 als Kollektiv A/A zusammen. Ihre skulpturalen Arbeiten sind durch Bewegung und Vergänglichkeit gekennzeichnet. In den letzten Jahren konzentrieren sich die Künstler zunehmend auf die Verbindung von analogem und virtuellem Raum, insbesondere auf VR. Im Mittelpunkt steht die Auseinandersetzung mit zeitbasierten Medien mit denen ein Übergangsmoment von Materialien gezeigt wird, wenn sie z.B. ihren Aggregatzustand in einen festen, flüssigen oder luftigen Zustand ändern. Andreas Greiner studierte u.a. an der UdK in Berlin und war Meisterschüler bei Olafur Eliasson Institut für Raumexperimente Berlin. Er hat den GASAG Artprize (2019) gewonnen und das Kaiserring Stipendium (2019). Armin Keplinger studierte Multimedia Art an der FH Salzburg und ebenfalls an der UdK Institut für Raumexperimente Berlin. Er stellte unter anderem im Winzavod Moscow Contemporary Art Center, der Opera National de Paris, der Saatchi Gallery und dem Hessel Museum of Art aus.

<https://cargocollective.com/aa-collective>



Mike Bouchet, Budgie Box, 2022, AR

Wie einst Narziss, der Jüngling, der sich in sein eigenes Spiegelbild verliebte und letztlich daran zu Grunde ging, konfrontiert Mike Bouchet die Besucher:innen der Ausstellung mit der Idee des eigenen Anblicks.

Ein Vogel flattert wie besessen gegen die sich spiegelnden Flächen. Aufgeregt, voller aggressiver Erwartung, Selbstverliebtheit und Neugierde nähert er sich in einer Art Balzverhalten stets von neuem hektisch an, weicht zurück, um im nächsten Moment wie zu attackieren. Einerseits drückt er durch seine Laute und Bewegungen Verliebtheit aus, gleichzeitig scheint er sein Spiegelbild angreifen zu wollen. Statt für einen potentiellen Partner tanzt er für sich selbst. Er verschließt sich vor der Welt, nimmt seine Umwelt und die damit verbundenen existentiellen Gefahren nicht mehr wahr. Werben oder Kämpfen – welches Verhalten spiegelt uns der Vogel? Wie sehr sind Menschen vertieft und beeindruckt von ihrem Spiegelbild ohne Interesse an Klimawandel und Naturschutz? Es ist der kritische Blick auf die multimediale Reizüberflutung unserer Zeit, die mit dem Zelebrieren narzisstischer Selbstdarstellung in den Sozialen Medien beginnt und sich oft bis hin zu Überforderung und selbstzerstörerischem Handeln wandeln kann. Sind wir gefangen in der Illusion oder betäubt von der stetigen Konfrontation mit dem eigenen Ich?

Die Werke des Künstlers spielen mit Verhaltensmustern unserer Zeit, der Besessenheit vom eigenen „Ich“ im digitalen Raum und dem damit einhergehenden Verlust der Realität. Statt wie in früheren Serien die sinnliche Wahrnehmung kulturell aufgeladener, stark weiterverarbeiteter Materialien wie z.B. Diät Cola oder Gelatine zu verhandeln, produziert er für die SPIEGEL|ARCHE ein Werk mit den Medien, die unser Leben und unser Denken täglich beeinflussen.

Mike Bouchet wurde 1970 in Castro Valley, Kalifornien geboren und lebt in Frankfurt am Main. Seit 2019 ist er Professor für Bildhauerei an der HfG Offenbach. Seine Arbeiten sind in zahlreichen internationalen privaten und öffentlichen Sammlungen vertreten. Zudem war Bouchet an internationalen Biennalen wie der Berlin Biennale in 2007, Biennale von Venedig 2009 und der Manifesta in Zürich 2016 beteiligt.

<https://www.hfg-offenbach.de/de/people/mike-bouchet#person>

Anne Duk Hee Jordan, Diddle My Skittle, 2022, AR

In einer neuen digitalen AR-Arbeit erforscht Anne Duk Hee Jordan das Patriarchat, ein von giftiger Männlichkeit, Aggression und so genannter Macht durchtränktes System, das seit Jahrtausenden den Planeten beherrscht. Diddle My Skittle ist eine humorvolle Annäherung an eine alternative Weltordnung, in der Sinnlichkeit und weibliche Verspieltheit über Starrheit siegen.

Die Künstlerin stellt der politischen und wirtschaftlichen Dominanz der Männer ein hybrides, weiches Wesen gegenüber. Es bewegt sich wie ein Mantarochen und verschlingt langsam den Kremlturm in Moskau. Erst auf den zweiten Blick entpuppt sich die magische Kreatur als weibliches Geschlechtsorgan. Behalten Sie die weiteren Fressabenteuer von Diddle My Skittle im Auge, einer Hymne und Ode an Peaches, die Königin des Post-Pop-Feminismus. ►

Anne Duk Hee Jordan wurde 1978 in Südkorea geboren und lebt in Berlin. Sie studierte an der Weißensee Kunsthochschule und an der Universität der Künste in Berlin. Jordan hat zahlreiche Ausstellungen, zuletzt in Urania Berlin, Kunstverein Arnsberg, Galerie Wedding Berlin, sowie an der Riga Biennale.

www.dukhee.de

Mélodie Mousset & Marta Stražičić, Shhhhhhaaaaa, 2022, AR

In dem AR-Werk der beiden Künstlerinnen erscheint unser Mutter-Erde-Raumschiff an der Erdoberfläche. Inkarniert als nährstoffreiche Heilerin, ist die Raumfähre ungeheuerlich freundlich und spiegelt mit putzigem Gesichtsausdruck auf uns und auf die SPIEGEL|ARCHE herab. Sie kann als helles und strahlendes Monster aus der Unterwelt gelesen werden, geheimnisvoll und spirituell. Oder als gute Fee, die uns vor einer düsteren Zukunft retten möchte. Der Titel Shhhhhhaaaaa ist das eindringliche Murmeln eines missachteten Gesellschaftervertrages, den es zu shhhhouten oder zu shhhutten gilt.

In den Werken der Künstlerin Mélodie Mousset, die meist den virtuellen und physischen Raum einnehmen und verschmelzen, spielt der menschliche Körper und die Virtualität des Geistes eine besondere Rolle. Ihre spielerischen und surrealistischen Erzählungen, in denen sie die Wechselwirkungen zwischen dem Selbst, der Umwelt und der Technologie untersucht, verhandelt sie in zahlreichen Medien, darunter Performance, Installation, Virtual / Augmented Reality. Ihre Praxis spiegelt auch beunruhigende Entwicklungen in der heutigen Welt wider, in der wir leben: eine digitale Realität, die die Bewegungen, das Konsumverhalten und sogar die Wünsche jedes Einzelnen verfolgt, aufzeichnet und analysiert und so "gläserne Bürger" schafft.

Die preisgekrönte Künstlerin Mélodie Mousset wurde 1981 in den Vereinigten Arabischen Emiraten geboren und arbeitet in Zürich und Los Angeles. Studiert hat sie an den Kunstakademien in Rennes, ECAL (Lausanne), Royal College of Arts (London) und CALARTS (Valencia). Mit dem von der Kritik gefeierten und mit dem Goldenen Halo ausgezeichneten Werk Hanahana _ Multiplayer VR Persistent Sandbox haben weltweite Nutzer rund vier Millionen handgefertigte Skulpturen erstellt. Ihre Arbeiten wurden u.a. in der Zabudowicz Collection (London), dem MOCA (Los Angeles), dem Bund Museum (Shanghai), der Metropolitan Art Society (Beirut), der Hek (Basel) und dem Kunstmuseum Stuttgart ausgestellt. Als Mitbegründerin von PatchXR kombiniert sie ihren künstlerischen Hintergrund mit ihrem globalen Netzwerk, um eine neue Plattform für phantastische, immersive virtuelle Welten zu schaffen, die das Metaversum für noch nie dagewesene fantasievolle Kreationen öffnet.

Marta Stražičić (1995, @pirate_sheep) ist eine in Kroatien lebende Multimedia-Künstlerin. Ihre jüngsten Arbeiten sind inspiriert von den post-post-apokalyptischen Visionen digitalisierter, selbstheilender und therapiebasierter Archetypen. Marta ebnet derzeit den Weg für digitale AR-Mode mit einer digitalen High-End-Modemarke - Tribute_Brand. Ihre Arbeiten wurden in mehreren digitalen Ausstellungen ausgestellt, die von SuperRare und MakersPlace kuratiert wurden. Ihre Animationen wurden auf dem Animafest, der Superchief Gallery und der Gossamer Fog Gallery gezeigt.

<https://www.hanahana.world>

<https://patchxr.com>



Dennis Rudolph, Don Quijote, 2022, AR

Eine Romanfigur aus dem spanischen Barock kommt nach Thüringen, um sich der kontroversen Diskussion über die Windräder anzuschließen. Die Vergegenwärtigung des ewigen Idealisten Don Quijote wird auf dem Hügel der SPIEGEL|ARCHE neue Stellung gegenüber den Windrädern beziehen, die die Landschaft bis zum Horizont prägen. Die Phantasiewelt von Don Quijote reflektiert unsere Energiewende und verkörpert die Forderungen der Menschen, die sich grünen Strom wünschen, aber keine Windräder wollen. Das Hologramm des Don Quijote ist gleich einer Fata Morgana, die als elektronische Erscheinung existiert und gegen jede Logik und gegen die eigene Stromquelle agiert. Damit ist Don Quijote auch im AR-Kunstwerk von Dennis Rudolph eine tragische Figur, die unsere eigene Energieabhängigkeit reflektiert. Das Kunstwerk wurde mit einem 3D-Malprogramm in Virtual Reality modelliert und wird via Augmented Reality (AR) angezeigt. Die digitale 3D-Malerei kommt mittels AR via Smartphone oder Tablet auf dem Feld vor der SPIEGEL|ARCHE in Erscheinung.

Dennis Rudolph wurde 1979 in Berlin geboren, wo er lebt und arbeitet. Rudolph studierte Malerei an der Kunstakademie in St. Petersburg und an Universität der Künste in Berlin. Er gehört zu den Pionieren, die Augmented Reality an der Schnittstelle zur Malerei erkunden.

www.dennisrudolph.com

Benedikt Terwiel, Hubris Debris, 2022, New Habitas, 2022, AR

Das Werk von Benedikt Terwiel verbindet sein Interesse für Ökologie und Archäologie. Hubris Debris wirkt wie eine Zeitreise durch schwebende Artefakte und Gegenstände, die sich im virtuellen Vakuum, wie nach einer Art Urknall, in alle Richtungen streuen. Wir können einzelne Objekte näher erkunden oder uns dazwischen im Zeitraffer bewegen. Andere fliegen uns zu oder breiten sich aus, bis wir sie aus dem Auge verlieren. Sie spiegeln ein menschliches Universum, dessen Spuren sich inzwischen in jeden Winkel des Planeten ausdehnen. Zugleich beginnt man, einzelne Dinge in der künstlerischen Anordnung zu erkennen, die den Alltag mit lokalen Geschichten und Legenden verknüpfen. Damit bekommt die abstrakte Ordnung eine konkrete Dimension in Bezug auf die Natur und schwerelose Architektur des Ortes, aber auch auf den Fussabdruck unseres persönlichen Konsumverhaltens.

Darüber hinaus wartet ein virtuelles tierhaftes Kunstwerk in der näheren Umgebung. New Habitas spielt auf die digitalen Lebensräume an, die heute mit einer Vielzahl neuer und alter Spezies besiedelt werden. Von ausgestorbenen Urzeit-Tieren, die hier ihren rekonstruierten, ewigen Gewohnheiten nachgehen bis hin zu nie geborenen, spekulativen Wesen, die von einer gänzlich unterschiedenen Physik hervorgebracht zu sein scheinen.

Als Mittler zwischen mehreren Welten können Hunde auf eine lange Geschichte zurückblicken. Den frühen und engen Mitbewohner der Anthroposphäre wurde (in einer Zeit als sie sich noch frei bewegen konnten) nachgesagt, zwischen den Lebensräumen der Menschen und der wilden Natur, mit ihren vielfältigen, uns unbekanntem Kreaturen zu streifen. Auch der weiße Hund, der in der Arbeit auf das Bewegungs- und Verhaltensmuster seines Animationsskeletts reduziert ist, greift diese Bedeutung auf, verschiebt die Grenze jedoch zu neuen, virtuellen Habitaten.

Benedikt Terwiel wurde 1980 in München geboren und lebt in Berlin. Er studierte Malerei an der Universität der Künste in Berlin und hat zahlreiche Ausstellungen, Publikationen und Projekte im öffentlichen Raum.

www.benediktterwiel.info

Kurator:innen

Das Ausstellungsprojekt «ILLUSION» realisiert Cornelia Saalfrank in Zusammenarbeit mit dem internationalen Programm für Kunst und Augmented Reality Arpha.



DIE SPIEGELARCHE ALS KATALYSATOR FÜR ENTWICKLUNG IM LÄNDLICHEN RAUM

Die Spiegelarche (www.spiegelarche.de) ist ein ehrenamtliches Projekt des gemeinnützigen Vereins „Der Grüne Salon e. V.“, das nachhaltige, zukunftsfähige Entwicklungen im ländlichen Raum verankert und verstärkt. Sie hat zahlreiche Facetten und vereint sehr unterschiedliche Gedanken und Ziele, von denen die stärksten im Folgenden näher erläutert werden sollen.

DER ASPEKT VON KUNST UND KULTUR

„Kultur“ ist ein schwer zu definierender Begriff, der die ästhetischen, moralischen und strukturellen Wertevorstellungen von Gesellschaften oder Gesellschaftsteilen bündelt und zu einer Art „Seele“ zusammenfügt. Sie beschreibt, was die Menschen bewegt, was sie zusammenbringt und was sie trennt. Die Kunst ist ein Spiegel der Gesellschaft, der diese Wertevorstellungen – und insbesondere ihre Grenzen – aufzeigt, reflektiert und immer wieder neu erarbeitet. Was finden wir schön? Was finden wir moralisch akzeptabel? Was ist der Sinn unserer Existenz? Wie könnte unsere Zukunft aussehen? Das sind nur einige Beispiele für Fragen, die in der Kunst bearbeitet werden.

In dieser Form spielt die Kunst eine wichtige Rolle in der gesellschaftlichen Entwicklung, da sie eine Reflexionsfläche für Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft ist: Für die kollektive Intelligenz der Gesellschaft ist sie Triebkraft der stetigen Veränderung und Anpassung und somit – gemeinsam mit Philosophie und Wissenschaft – ein Motor des geistigen Reifeprozesses, also des Erwachsenwerdens. Bei näherer Betrachtung stellt man schnell fest, dass der kulturelle Austausch im ländlichen Raum deutlich karger als in den Städten ausfällt; als Resultat wirkt die ländliche Bevölkerung etwas entrückt von der Seele der Gesellschaft, da sie wenig in diesen kollektiven Reflexionsprozess eingebunden wird.



Aus diesem Grund ist die Förderung von Kunst und Kultur im ländlichen Raum ein wichtiges gesamtgesellschaftliches Anliegen. An der Spiegelarche entfaltet Kunst eine besonders starke Wirkung, da sie hier auf fruchtbaren Boden trifft: Die Verbindung aus landwirtschaftlichem Panorama, architektonischer Auffälligkeit und luftigem Freiraum schafft ein einzigartiges Spannungsfeld, in dem neue Facetten zum Vorschein kommen. Hier können Menschen aus der starren, passiven Haltung des Alltags in einen wachen, emotional und intellektuell aktiven Zustand gebracht werden, der für Reflexionsprozesse ganz wesentlich ist: Durch Neugier und Staunen wird der Geist geweckt, Kontroverses wird diskutiert, Denkanstöße werden mitgenommen und in Ruhe bewertet. Die ureigene Angst vor Wandel und Veränderung kann in diesem Zustand überwunden werden und die angstfreie Betrachtung der Zukunft wird möglich.

Diese Beschäftigung mit gesellschaftlich relevanten Fragen darf kein alleiniges Privileg der Stadtbevölkerung sein, da sonst die seelische Spaltung kontinuierlich weiterwächst. Deshalb verankert die Spiegelarche diesen Prozess im ländlichsten Ambiente, belebt Austausch und Diskussion vor Ort und schlägt so Brücken zwischen Stadt und Land: Für eine gesunde, gemeinschaftliche Zivilgesellschaft.

DER BILDUNGSASPEKT

Damit positive Veränderungen nachhaltig im komplexen Geflecht der Gesellschaft verankert werden können, müssen die zukünftigen Generationen sie verstehen und mittragen. Hier sind Kinder und Jugendliche der ländlichen Regionen benachteiligt, da sie viel weniger Berührungspunkte mit aktuellen gesellschaftlichen Fragestellungen haben als Kinder in Städten. Das Angebot an außerschulischen Weiterbildungs- und Selbstfindungsangeboten ist deutlich magerer und die Anzahl an möglichen Rollenbildern – die als Vorbild für den eigenen Weg herangezogen werden und Inspiration, Mut und Motivation geben können – ist geringer. Gerade jetzt, unter dem disruptiven Vormarsch der Digitalisierung mit einer Vielzahl an neuen, hochtechnologischen Berufsfeldern, darf die nächste Generation im ländlichen Raum nicht den Anschluss verlieren. Viele dieser neuen Berufe erfordern keine Präsenz an einem zentralen Arbeitsplatz mehr und sind somit perfekt für den weitläufig verteilten ländlichen Raum geeignet. Zusätzlich zur Entwicklung der Digitalisierung herrscht ein großer Bedarf für die Entwicklung von nachhaltigen Produkten, Prozessen, Strukturen und Technologien, um das langfristige Bestehen unserer Gesellschaft zu ermöglichen. Auch in diesen Bereichen öffnet sich eine Vielzahl an neuen Lebenswegen, zu denen Kinder und Jugendliche aus ländlichen Regionen nachweislich schlechteren Zugang haben. Im Resultat wird die Zukunft der Menschheit durch die Menschen in Städten geformt, was den Grundprinzipien der Solidarität und der gesamtgesellschaftlichen Teilhabe widerspricht. Hier setzt die Spiegelarche Gegenimpulse, indem sie Berührungspunkte mit aktuell relevanten Themen und Bildungsangebote für Menschen allen Alters und aller Lebenslagen schafft.



Mit Informationen zu aktuellen Entwicklungen und Technologien, dem spielerischen Entdecken von Aspekten der Nachhaltigkeit und neuer virtueller Welten, Vorträgen, Workshops und allgemeinen Diskussionsplattformen zur Auseinandersetzung bietet die Spiegelarche für alle eine passende Reibungsfläche. Außerdem bindet die Spiegelarche Bildungsvertreter in diese Themen ein und arbeitet mit Schulen zusammen, um auch die formale Aus- und Weiterbildung in diesen Bereichen zu stärken und dem ländlichen Raum die Teilhabe an zukünftigen Entwicklungen zu ermöglichen.

DER WIRTSCHAFTLICHE ASPEKT

Kapitalbasierte wirtschaftliche Systeme entfalten ein hohes Ausmaß an kreativen, innovativen und produktiven Kräften an Stellen, an denen Geld frei zirkuliert, d.h. regelmäßig den Besitzer wechselt ohne an einen anderen Ort abgeführt zu werden. Diese sogenannte „lokale Wertschöpfung“ ist die Grundlage für viele großartige technische und gesellschaftliche Entwicklungen und eine stetige Verbesserung des durchschnittlichen Wohlstands und Komforts. Auf der Schattenseite der Medaille steht der „Akkumulationseffekt“: Dass sich Geld vor allem dort ansammelt, wo schon welches ist, und je mehr Geld vorhanden ist, desto stärker der Effekt.

Aus diesen beiden Prinzipien ergibt sich eine Schere zwischen größeren Städten und ländlichen Regionen: In den Städten zirkuliert viel Geld, es wird viel produziert und innovativ entwickelt; in den ländlichen Regionen zirkuliert wenig Geld, immer mehr Läden und Dienstleistungen verschwinden; das Geld fließt aus den ländlichen Regionen ab und in die Städte hinein, beispielsweise durch Kinobesuche oder Shopping in der Stadt, und die Schere zwischen Stadt und Land wächst weiter. Die übergeordneten politischen Strukturen des Landes, des Bundes und der EU wirken diesem Effekt entgegen, indem Gelder aus den Städten in den ländlichen Raum umverteilt werden: Durch Fördergelder, individuelle Unterstützung wie Arbeitslosengeld und andere Zuschüsse. Diese Ausgleichsmaßnahmen sind jedoch mit einem hohen Verwaltungsaufwand verbunden und oft wenig nachhaltig, da das umverteilte Geld kurzerhand wieder zurückfließt.

Aus diesen Gründen ist es essentiell, dass attraktive Strukturen im ländlichen Raum geschaffen werden, die diesen Umverteilungseffekt auf natürliche Weise erzielen und nachhaltig verankern. Konkret bedeutet das die Erschaffung von Orten, Produkten und Dienstleistungen im ländlichen Raum, die attraktiv genug sind um Menschen aus den Städten zu bewegen und die Möglichkeiten zur lokalen Wertschöpfung bieten, d.h. dass vor Ort Geld ausgegeben werden kann: Beispielsweise durch Übernachtungen, Gastronomie, lokal hergestellte Produkte, Dienstleistungen, Eintrittsgelder, oder Ähnliches. Hierfür braucht es Initiativen und aktive Gestaltung durch die Bevölkerung der ländlichen Regionen, um aus der Abwärtsspirale ausbrechen zu können und nachhaltige gesellschaftliche Entwicklung zu ermöglichen.

An dieser Stelle setzt die Initiative „Spiegelarche“ an, die aufgrund ihrer außergewöhnlichen architektonischen Gestaltung und besonderer optischen Effekte in Verbindung mit dem ländlichen Panorama ein attraktiver Sehnsuchtsort ist. Somit lockt sie viele Besucher an, welche Produkte und Dienstleistungen in der Region erwerben können. Zusätzlich zum anziehenden Effekt verteilt das Projekt Spiegelarche seine Einnahmen durch den Einkauf von Dienstleistungen (z.B. Bau- und



Installationsmaßnahmen an der Spiegelarche) und Produkten (z.B. Apfelsaft in der fair**WERT**bar) in der Region, und trägt so doppelt zur lokalen Wertschöpfung bei. Insgesamt ergibt sich ein katalytischer Effekt, der im Umfeld der Spiegelarche zu besonders fruchtbarem Boden für Sekundärinitiativen und lokalen Netzwerken führt, die sich unter dem Schirm der Spiegelarche versammeln und von ihrer überregionalen Strahlkraft profitieren können. Gleichzeitig beleben und bereichern diese neuen Initiativen das Umfeld der Spiegelarche, weshalb ein symbiotisches Wachstum – gemeinsam und nachhaltig – möglich wird.

DER ASPEKT DES LEBENSGEFÜHLS

In den unterschiedlichsten Regionen der Welt erlebt man als Besucher etwas ganz Besonderes, das in der deutschen Kultur vielerorts abwesend scheint: Das Gefühl, als Gast willkommen zu sein und geschätzt zu werden. Wenn man sich in ein winziges italienisches Bergdorf verirrt, wird man dort zu jeder Uhrzeit einen Ort finden, an dem jemand freudig sein Haus öffnet, einem einen Espresso serviert und dabei viele nette Worte und Freundlichkeiten austauscht. Hierzulande kann es schon mal passieren, dass man eine halbe Stunde vor Ladenschluss unfreundlich und abweisend behandelt wird, weil man den vermeintlichen „Dienstleistern“ noch Arbeit beschert. Das Gefühl des „Dolce Vita“ – es sich selbst und anderen gutgehen zu lassen, zu genießen, die Seele baumeln zu lassen und anderen eine Freude zu bereiten – ist in der deutschen Kultur kaum verbreitet.

Diese südländische Lebensfreude möchte die Spiegelarche auch ins Thüringer Becken bringen, beispielsweise indem man den sommerlichen Sonnenuntergang über wogenden Feldern mit einem kühlen Getränk auf dem Hügel genießt oder beim Trinken einer Tasse Kaffee mit einem liebevoll arrangierten und verzierten Stück Kuchen, serviert auf einer Schieferplatte mit einer rustikalen Silbergabel. Dieser Aspekt ist Teil der fair**WERT**bar, ein Seitenprojekt der Spiegelarche, das sich unter anderem dem Bereiten von gastronomischen Freuden und des guten Lebensgefühls widmet. Die fair**WERT**bar wird lebendig gemacht durch ein Konglomerat aus Teams aller Altersklassen und in Zusammenarbeit mit lokalen Partnern.

DER ASPEKT DER NACHHALTIGKEIT

Die Verwendung von regionalen Produkten in der Gastronomie oder im direkten Weiterverkauf sorgt auch hier für lokale Wertschöpfung und für ein Wertschätzen von Tradition und Handwerk, die bei hochwertigen regionalen Produkte eine große Rolle spielen. Aus diesen Gründen wird das **WERT** in fair**WERT**bar auch großgeschrieben: Wir finden, dass wieder mehr Fokus auf traditionelle Werte wie ein guter Ackerboden, liebevolles Handwerk und lokal verwurzeltes Wissen gelegt werden sollte, entgegen den Trends der Globalisierung zu billigem, charakterlosem Einheitsbrei. Was wir nicht lokal beziehen können, wie beispielsweise Kaffee, beziehen wir zumindest fair, was auch ein wesentlicher Teil des Namens ist.



Ganz nebenbei führt die Verwendung von regionalen Produkten zu kurzen Transportwegen, wodurch unsere CO₂-Emissionen deutlich verringert werden. Lokale Wertschöpfung ist also auch ein wichtiger Aspekt der vieldiskutierten Nachhaltigkeit, was wir durch die Wiederverwendung von ausgedienten Dingen ergänzen: Viele Objekte in der fair**WERT**bar sind aus alten Möbeln oder Gebrauchsgegenständen gebastelt und die Thematik der Verschwendung und der Lebenszyklen wird durch unaufdringliche Präsentation, Upcycling-Workshops und persönliche Gespräche ins Bewusstsein gerufen. Alles ist verwertbar – worauf der Name der fair**WERT**bar als Wortspiel hinweisen soll. Ihren Strom beziehen Spiegelarche und fair**WERT**bar übrigens aus dem benachbarten Windpark; auch hier wird großer Wert auf regenerative Energien und kurze Wege gelegt.

Schlusswort

Insgesamt ist die Spiegelarche also ein komplexes Projekt, bei dem jede betrachtende Person andere Aspekte sieht: Zum einen ein Spiegelbild der eigenen Gedanken, Wünsche und Ziele – also eine Reflexionsfläche für Vergangenheit und Gegenwart; zum anderen aber auch ein „Spieglein an der Wand“, das uns aufzeigen kann, wie eine gute, lebenswerte Zukunft für alle gestaltet werden könnte. Als Leuchtturmprojekt verleiht sie der Region überregionale Strahlkraft und internationale Presse und kann dadurch auf Größenskalen agieren, auf denen Einzelpersonen oder kleine Organisationen normalerweise nicht aktiv werden können. Damit vereinfacht sie die Akquise von Fördergeldern für lokale Initiativen, die Einbindung in Großprojekte und die Unterstützung der Region durch Gesellschaftsgestalter. In die andere Richtung ermöglicht sie, die lokalen Themen und Gedanken in größere gesellschaftliche Foren zu tragen und so zur Balance zwischen Stadt und Land in der zukünftigen gesamtgesellschaftlichen Entwicklung beizutragen.