



BÜHNE DER STILLE 2.0

GEMEINSAM.
GEMEINSCHAFT.
SCHAFFEN.

FREIVERSUM.COM

#5630

Marcel Haupt
Navid Razavi
Jochen Peitz

2023
ALL RIGHTS RESERVED (C)

#5630

REIVERSUM

freiversum

Diese Spieler der Stadt pulvieren und flackern, während die Bürger der Zukunft ihre Kontakte aufsetzen und in die völlig immensale virtuelle Welt von freiversum eintauchen. Eine Welt, in der anonyme Unternehmen einen Spielplatz der unbegrenzten Möglichkeiten geschaffen haben, einen Ort, in dem die Grenzen zwischen Realität und Virtualität verwischen und verschmelzen.

In dieser Welt ist alles möglich. Die Spieler können ihre eigene Realität erschaffen und die virtuelle Landschaft nach ihren Vorstellungen gestalten. Aber nicht jeder ist ein Fan dieser digitalen neuen Welt. Es haben sich Diktator und andere Gruppen gebildet, die versuchen, die Welt zu plündern und die Verbindung des Virtualen zu widerstehen. Manche gehen sogar so weit, die Taktiken anderer zu zetteln, indem sie die sorgfältig erarbeiteten Realitäten ihrer Mitspieler niederreißen.

Durch die Grenzen zwischen Realität und Virtualität immer weiter verschieben und verändern, kann man sich nur fragen, welche Gruppe letztendlich die Mäxken von ihrer Version der Wahrheit überzeugen wird. Werden es die Etablierten und Träger sein oder die Rebellen, die an der Vergangenheit festhalten wollen? Nur die Zeit wird es zeigen, in dieser anonymer und zersplitterten Welt von freiversum.

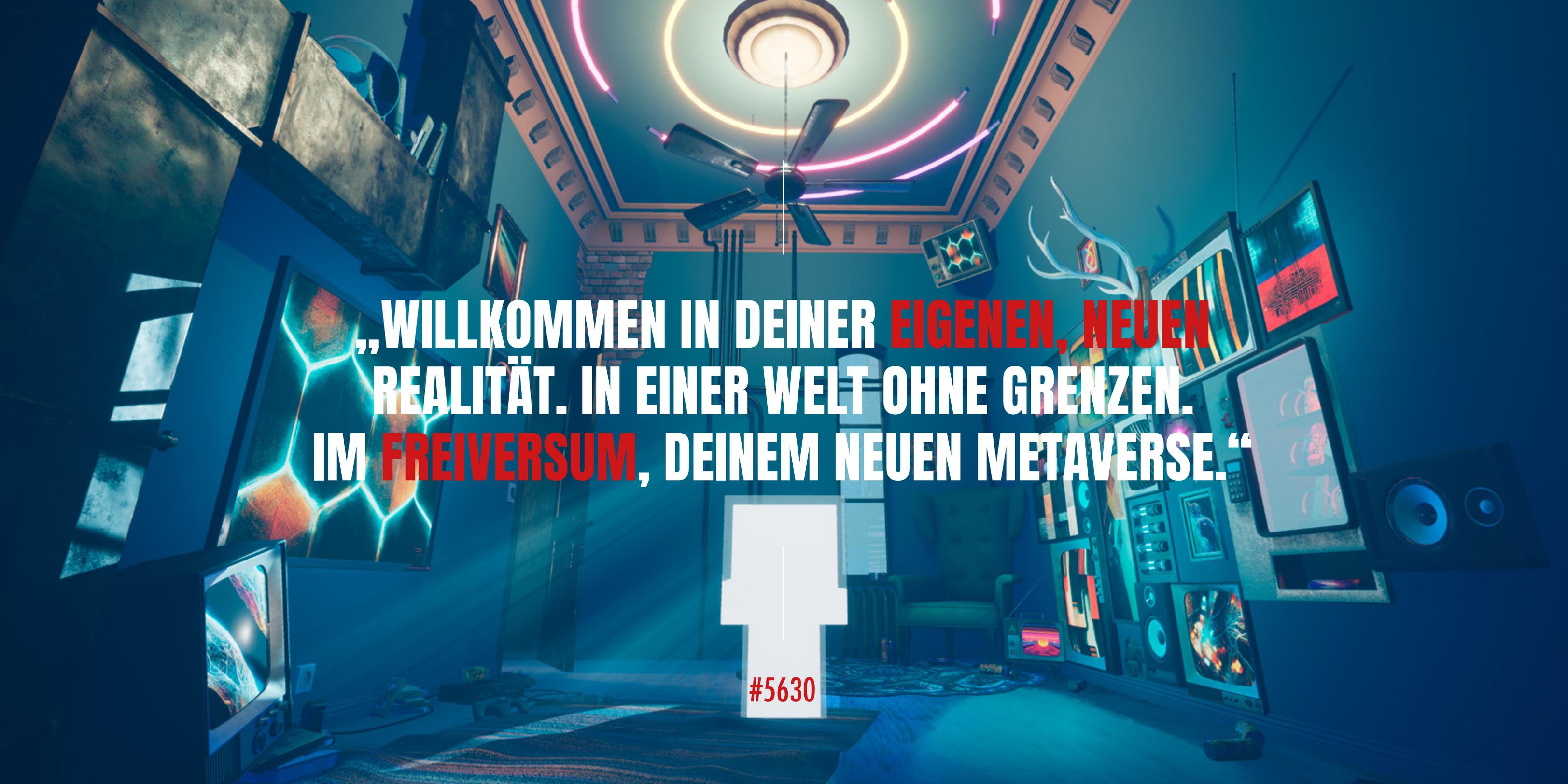


GEFÖRDERT DURCH

KULTURSEKRETARIAT GÜTERSLOH
STADT REMSCHEID
BERGISCHER KULTURFONDS

IN KOPRODUKTION MIT

TEO OTTO THEATER



„WILLKOMMEN IN DEINER **EIGENEN, NEUEN**
REALITÄT. IN EINER WELT OHNE GRENZEN.
IM **FREIVERSUM**, DEINEM NEUEN METAVERSE.“

#5630

HERLEITUNG

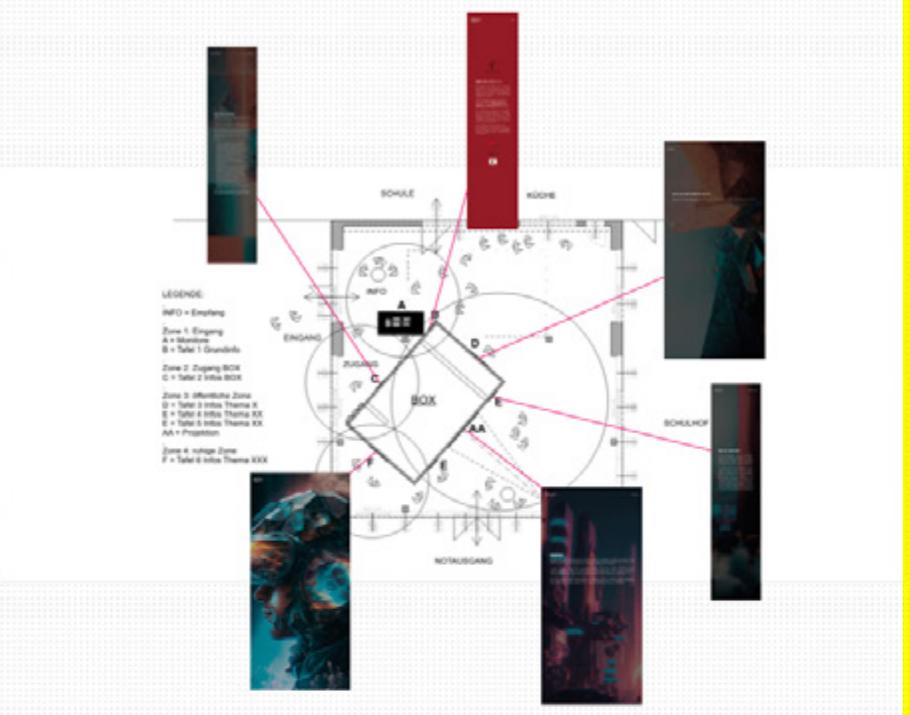
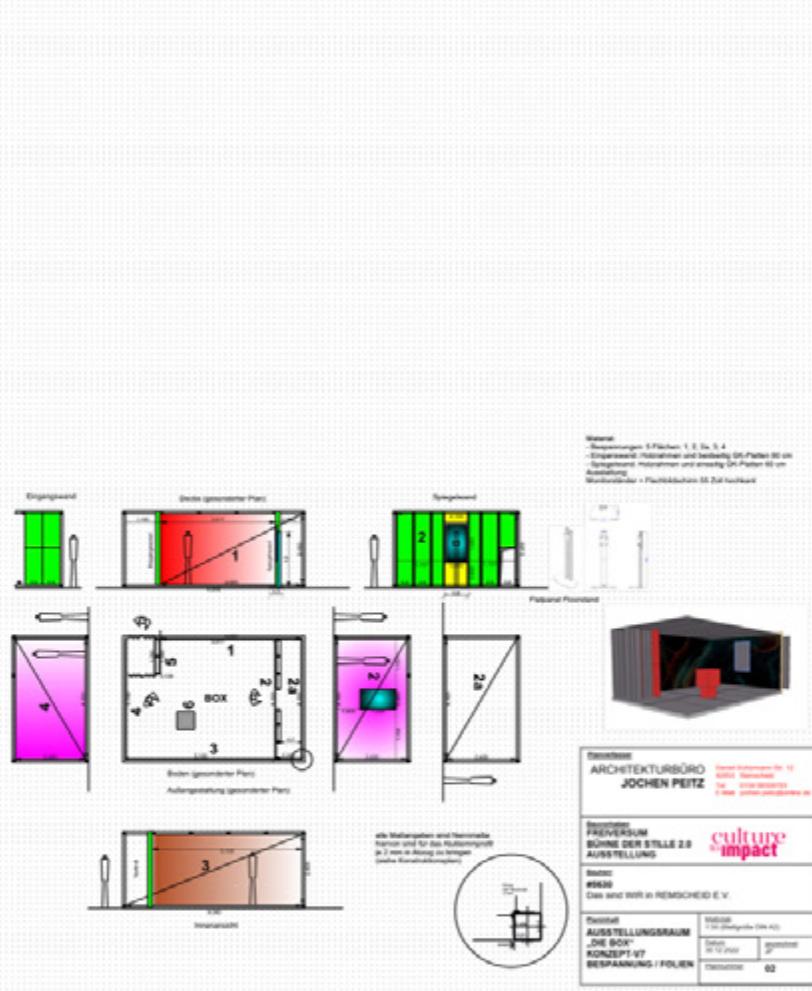
Die Idee zur Bühne der Stille 2.0.

Die „Bühne der Stille 2.0“ lädt das Publikum ein, über die Rolle von Social-Media bei der Gestaltung unserer Welt und unseres Selbst- verständnisses nachzudenken und das kreative, verbindende und stimmgebende Potenzial dieses mächtigen Mediums zu erkunden.

Diese Koproduktion wurde von #5630 e.V. und dem Teo Otto Theater Remscheid entwickelt, die vom Kultursekretariat Gütersloh, der Stadt Remscheid und dem Bergischen Kulturfonds unterstützt wird.

Eine Gruppe von Schülern und Lehrern des Getrud-Bäumer-Gymnasium versammelte sich, um Erfahrungen zu erforschen. Unter der Leitung von #5630 e.V., einem interdisziplinären Team aus Künstlern, Pädagogen und Experten, erforschten sie die Wunder und Gefahren dieser komplexen und oft verwirrenden Welt.

Sie diskutierten und erörterten das kreative Potenzial dieser Medien, aber auch ihre Fähigkeit zu Konflikten und Zerstörung und setzten sich mit grundlegenden Fragen auseinander: Was ist Realität? Was ist Fiktion?



Die Idee zum Freiversum.

Was ist Freiversum? Was ist Freiversum? Was ist Freiversum?

Wir freuen uns, dass Sie sich für die Ausstellung interessieren. Die Ausstellung ist ein Ausstellungsraum, der die Möglichkeiten, verbunden und vernetzt zu sein, zeigt. Die Ausstellung ist ein Ausstellungsraum, der die Möglichkeiten, verbunden und vernetzt zu sein, zeigt.

Die Ausstellung ist ein Ausstellungsraum, der die Möglichkeiten, verbunden und vernetzt zu sein, zeigt. Die Ausstellung ist ein Ausstellungsraum, der die Möglichkeiten, verbunden und vernetzt zu sein, zeigt.

Die Ausstellung.



Die Ausstellung ist ein Ausstellungsraum, der die Möglichkeiten, verbunden und vernetzt zu sein, zeigt.



Die Ausstellung ist ein Ausstellungsraum, der die Möglichkeiten, verbunden und vernetzt zu sein, zeigt.



Die Ausstellung ist ein Ausstellungsraum, der die Möglichkeiten, verbunden und vernetzt zu sein, zeigt.

Und wie kann ich das selbst erleben?

aktuelle Termine

aktuelle Termine

28.01.23

11:00 Uhr

Dienstags

→

28.03.23

16:00 Uhr

Samstags



Was ist Realität?

UNSERE AUSEINADERSETZUNG



IDEE

REALITÄT

Die Wirklichkeit ist ein umfangreiches und komplexes Konzept, das Philosophen und Wissenschaftler seit Jahrhunderten vor ein Rätsel stellt. Es umfasst die physische Welt, unsere subjektiven Erfahrungen und die Geheimnisse des Selbst.

In diesem Projekt erforschen wir die vielen Arten, wie wir die Realität erleben und wahrnehmen, und die Rolle der Wissenschaft, die uns hilft, sie zu verstehen. Von der Erhabenheit der natürlichen Welt bis hin zur Tiefe und Komplexität des menschlichen Geistes versuchen wir, die Geheimnisse und Wunder der Realität zu entdecken und die Schönheit und den Wert der Welt um uns herum zu schätzen.

BEGLEITE UNS AUF DIESER REISE DER ERFORSCHUNG UND DES VERSTÄNDNISSSES, WENN WIR IN DIE TIEFEN DER REALITÄT EINTAUCHEN UND VERSUCHEN, IHRE WAHRE NATUR ZU ERFASSEN.



freiversum

UNSERE WELT

Die Neonlichter der Stadt pulsieren und flackern, während die Bürger der Zukunft ihre Kontaktlinsen aufsetzen und in die völlig immersive virtuelle Welt von freiversum eintauchen. Eine Welt, in der anonyme Unternehmen einen Spielplatz der unbegrenzten Möglichkeiten geschaffen haben, einen Ort, an dem die Grenzen zwischen Realität und Virtualität verwischen und verschwimmen.

In dieser Welt ist alles möglich. Die Spieler können ihre eigene Realität erschaffen und die virtuelle Landschaft nach ihren Vorstellungen gestalten. Aber nicht jeder ist ein Fan dieser schönen neuen Welt. Es haben sich Sekten und andere Gruppen gebildet, die versuchen, „offline“ zu bleiben und der Verlockung des Virtuellen zu widerstehen. Manche gehen sogar so weit, die Träume anderer zu zerstören, indem sie die sorgfältig erarbeiteten Realitäten ihrer Mitspieler niederreißen.



NUR DIE ZEIT WIRD ES ZEIGEN, IN DIESER ANONYMEN UND ZENSURFREIEN WELT VON FREIVERSUM

Da sich die Grenzen zwischen Realität und Virtualität immer weiter verschieben und verändern, kann man sich nur fragen, welche Gruppe letztendlich die Massen von ihrer Version der Wahrheit überzeugen wird. Werden es die Erbauer und Träumer sein oder die Rebellen, die an der Vergangenheit festhalten wollen?

A vibrant, neon-lit nightclub scene. The atmosphere is dark with bright, colorful lights in shades of red, orange, and blue. In the center background, a glowing neon sign displays the text "REMARKED. FRONT". The foreground is filled with the silhouettes of people at various bars and tables, some looking towards the camera and others engaged in conversation. The lighting creates a sense of depth and energy, with long shadows and bright highlights from the neon fixtures.

Lilli, Emma & David

UNSERE HELDEN

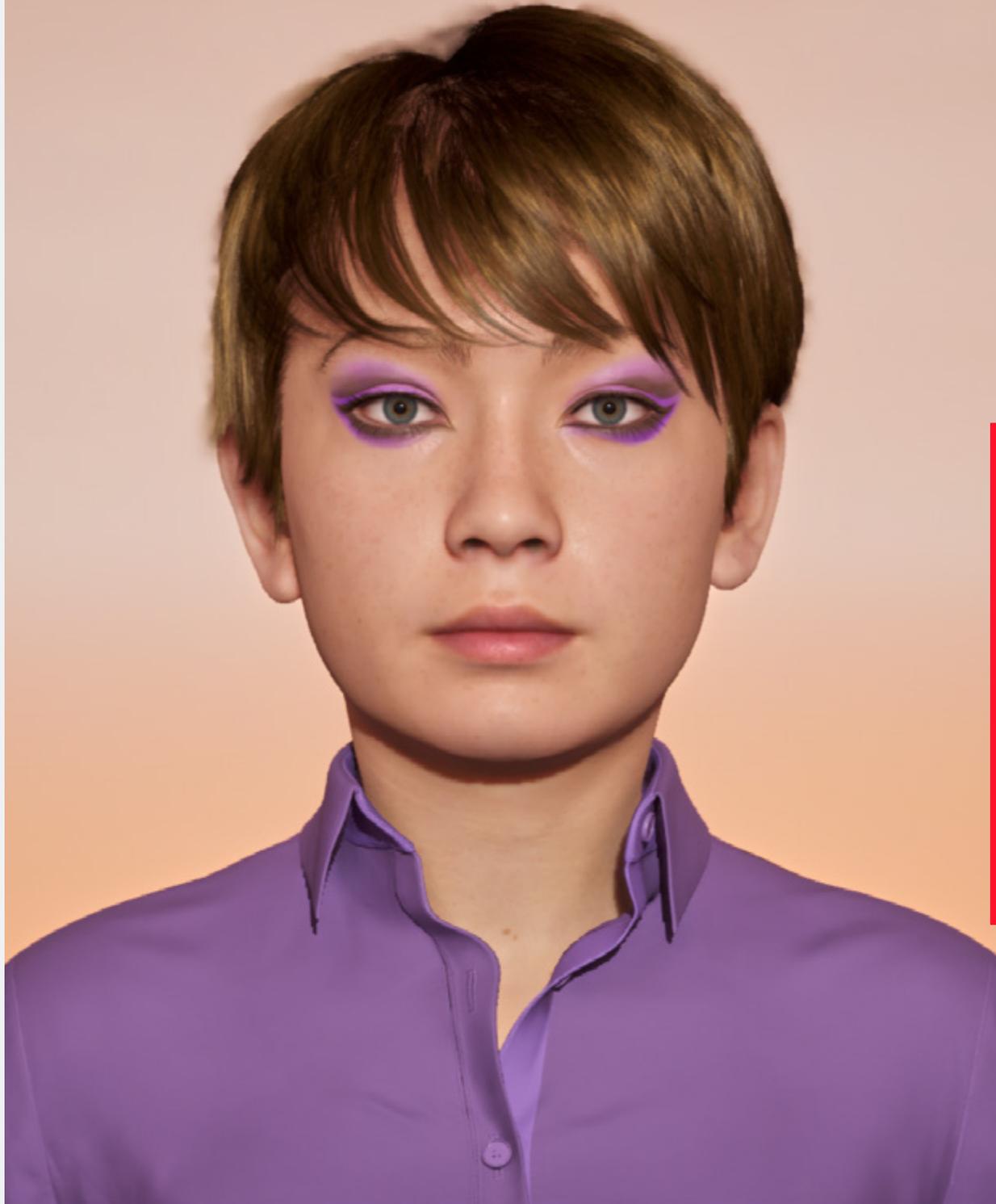
— INFO

Unsere Helden im freiversum.

Zur gemeinsamen Erstellung unserer Protagonisten/Avatare haben wir das Tool METAHUMAN GENERATOR (MH) von UNREAL ENGINE genutzt.

MH ist ein Cloudbasiertes Tool zur Erstellung fotorealistischer und komplett geriggter 3D-Modelle, die mittels Vermengung charakteristischer Gesichtsm Merkmale aus einem Set markanter, besonders divers gestaffelter Grundcharaktere entstehen können. Hierbei definiert man zunächst einen Grundcharakter als Ausgangspunkt.

Danach wählt man mind. 3 bis max. 15 weitere Grundcharaktere aus, die man als Inseln in eine Kreismatrix einfügt. Durch das Verschieben eines Zeigers in Richtung der jew. Charakterprofile verändert man einzelne Gesichtsm Merkmale wie Mund, Nase, Ohren, Wangen, Augen etc., wobei Anteile und Vermischung der jew. Merkmale fein bestimmt werden können.



— HELDIN

Lilli

Lilli ist eine talentierte Journalistin und Aktivistin, die im Metaverse tätig ist. Sie betreibt einen recht bekannten Blog und hat Kontakt zu anderen Menschen, die ebenfalls nach Wahrheit suchen. Lilli hat eine politisch korrekte und aufgeschlossene Weltanschauung und toleriert keine Intoleranz. Sie ist ernst und engagiert in ihrer Arbeit, aber auch gesellig und charismatisch. In Bezug auf Beziehungen ist sie eher vorsichtig und besitzt nur einen engeren Freundeskreis von 2-3 Personen. Lilli hat jedoch heimliche Gefühle für jemanden aus diesem Kreis, aber sie unterdrückt sie aus Angst, verletzt zu werden.

Lilli hat starke Überzeugungen in Bezug auf Gerechtigkeit, Wahrheit und Freundschaft und sieht Journalismus und Karriere als wichtige Werte in ihrem Leben. Sie ist jedoch auch ein Perfektionist und hat Schwierigkeiten, Projekte abzuschließen. Sie braucht Pausen, um gut mit Stress umzugehen und hat Angst vor emotionalen Schmerzen. Trotzdem will Lilli ernst genommen werden und ihre Interessen verfolgen, um Gerechtigkeit zu schaffen und ihr Ziel zu erreichen.

Lilli ist eine gute ZuhörerIn und hat durch ihre Arbeit als Journalistin ausgeprägte Recherche- und Schreibfähigkeiten. Sie ist auch sehr sozial einnehmend und kann manchmal als manipulativ bezeichnet werden. Diese Fähigkeiten helfen ihr jedoch auch, ihre Ziele zu erreichen und eine engere Beziehung zu den Menschen aufzubauen, die ihr wichtig sind.

Lilli kämpft jedoch mit inneren Konflikten, wie der Angst, ihre Emotionen zu zeigen, Verlustängste und dem Übergang zwischen rationalen Entscheidungen in ihrem Job und emotionalen Entscheidungen in ihrem Privatleben. Trotzdem ist sie optimistisch und will sich irgendwann angekommen fühlen.



— HELDIN

Emma

Ihre Arbeit als Influencerin und ihr Image als rebellisches und lässiges It-Girl lassen sie als stark und unabhängig erscheinen. Doch unter der Oberfläche verbirgt sich eine Einsamkeit, die sie mit ihrem oberflächlichen Lebensstil zu überspielen versucht. Emma lebt in einer staatlich bezahlten Notwohnung und hat kein Erbe von ihren Eltern erhalten. Sie ist tätowiert und gepierct und hat einen unverwechselbaren Stil.

Emma hat eine große Anhängerschaft auf sozialen Netzwerken wie Instagram und TikTok, aber trotzdem sucht sie nach menschlicher Nähe und Beziehungen. Sie hat Angst davor, Bindungen aufzubauen, aber ist trotzdem auf der Suche nach Halt. Ihre Beziehung zu ihrer Halbschwester ist eine von wenigen Verbindungen, die ihr Halt geben, aber auch eine Quelle für Konflikte und emotionale Belastung sind.

Emma versteht das Leben als Scherz und lebt nach dem Motto „live fast, die young“, aber trotzdem spielt Musik eine wichtige Rolle in ihrem Leben. Sie spielt ein Instrument, das sie früher nicht mehr gespielt hatte, aber seit sie alleine in ihrer Wohnung lebt, hat sie damit wieder angefangen und behält es nun für sich.

Insgesamt ist Emma eine komplexe Figur mit vielen emotionalen Tiefen und Widersprüchen. Obwohl sie oft taktlos und egoistisch erscheint, sucht sie nach menschlicher Nähe und einem Sinn im Leben.



— HELD

David

David, ein 17-jähriger Schüler mit einer bewegten Vergangenheit, hat viele Höhen und Tiefen durchgemacht, die ihn zu dem Menschen gemacht haben, der er heute ist. Als Kind hatte er eine schwierige Beziehung zu seinen Eltern, insbesondere zu seinem Vater, der kalt und unbeteiligt war. Dies hat David emotional verletzt und ihn dazu veranlasst, eine Mauer um sein Herz zu bauen, um sich vor weiteren Verletzungen zu schützen.

Doch trotz alledem hat David eine starke Persönlichkeit entwickelt und ist immer bemüht, das Beste aus jeder Situation zu machen. Er ist ein harter Arbeiter und hat sich hochgearbeitet, um seine Träume zu verwirklichen. Er hat eine große Leidenschaft für Musik und hat sein Talent genutzt, um anderen Menschen Freude zu bereiten.

In seiner persönlichen Beziehung hat David einige Herausforderungen zu bewältigen. Er hat lange gebraucht, um seine Gefühle zu öffnen und sein Herz wieder zu öffnen, aber er hat schließlich die richtige Person gefunden, die ihm dabei geholfen hat, seine Ängste und Zweifel zu überwinden. Mit ihr hat er eine tiefe und bedingungslose Liebe gefunden, die ihm ein Gefühl von Geborgenheit und Sicherheit gibt.

Insgesamt ist David ein Mann mit vielen Facetten, der sich trotz schwieriger Umstände nicht unterkriegen lässt. Er hat durch harte Arbeit und Mut seinen Traum verwirklicht und hat dabei gelernt, dass es sich lohnt, sein Herz zu öffnen und Liebe zu geben und zu empfangen.



Das Erlebnis

KONZEPT & UMSETZUNG



— DIE

BOX

Die Box ist ein „Raum“ im Raum, Größe: L 6,20 / B 4,20 / H 2,60 m. Der Ausstellungsraum sollte mindestens einen Rundgang von 2 m ermöglichen. Daraus ergibt sich eine Mindestraumgröße von $10 \times 8 = 80 \dots 100$ qm mit einer lichten Raumhöhe von mindestens 3,0 m sowie einem ebenen Boden (Exemplarisch: Foyer Mensa, Ausstellungsräume, Saal, Ladenlokal, große Räume)

Die „BOX“
Rahmenbauweise mit Alu-Profilen 9/9 cm, ca. L 2,0-2,4 m,
41 Stck.

Wandelemente in Leichtbauweise ca. L 2,60 / B 0,60 / T
0,10 m, 8 Stck. + Brüstung und Sturz

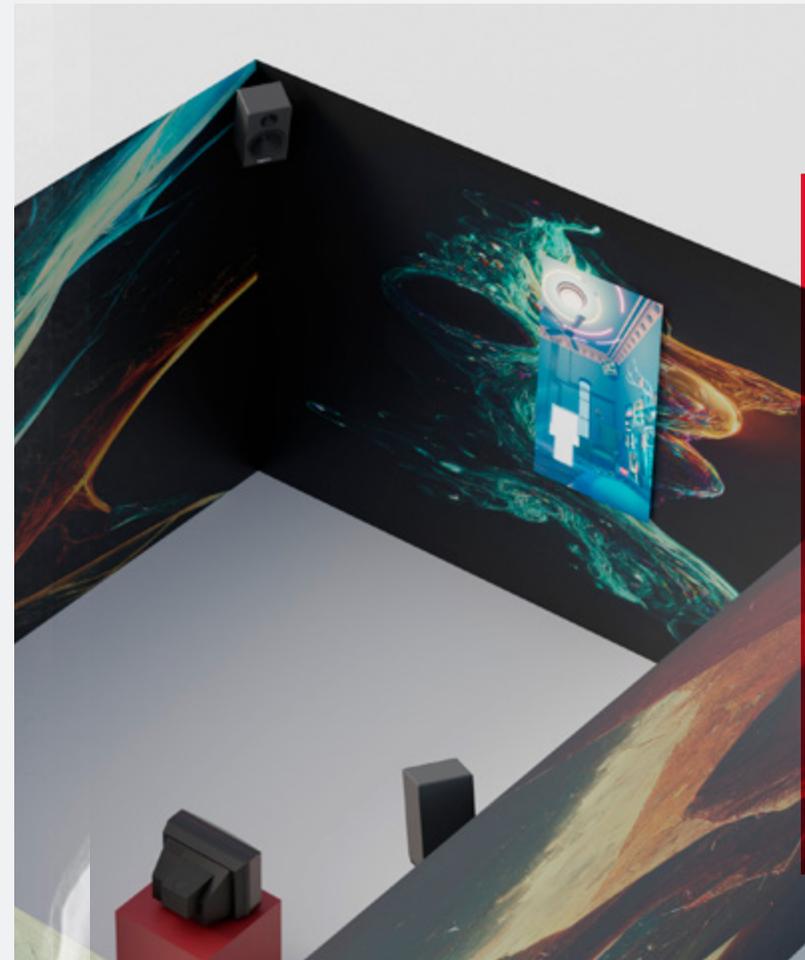
Boden Tribünenelemente L 2,0 / B 1,0 / Höhe 0,09 m, 8 Stck.

Deckenelemente Leichtbau/Stoff (Molton)
L 2,0 / B 1,18 / H 0,06 m, 9 Stck.

Außenwände: Stoffbespannung, Drucke L 4,0-6,0 / H 2,40
m, 5 Stck.

Info-Tafeln: Holzwerkstoffplatte 19 mm, B 0,60 / H 2,60 m,
10 Stck.

Übergeordnet gibt es eine musikalische Komposition. Die Musik ist so angeordnet und komponiert, dass diese durch Betreten des Raumes mittels Sensoren steuer- und veränderbar ist.



DURCH EINGABE IN EINEM TERMINAL KANN MAN MIT EINER KI KOMMUNIZIEREN UND DAS FREIVERSUM AKTIV MITGESTALTEN.

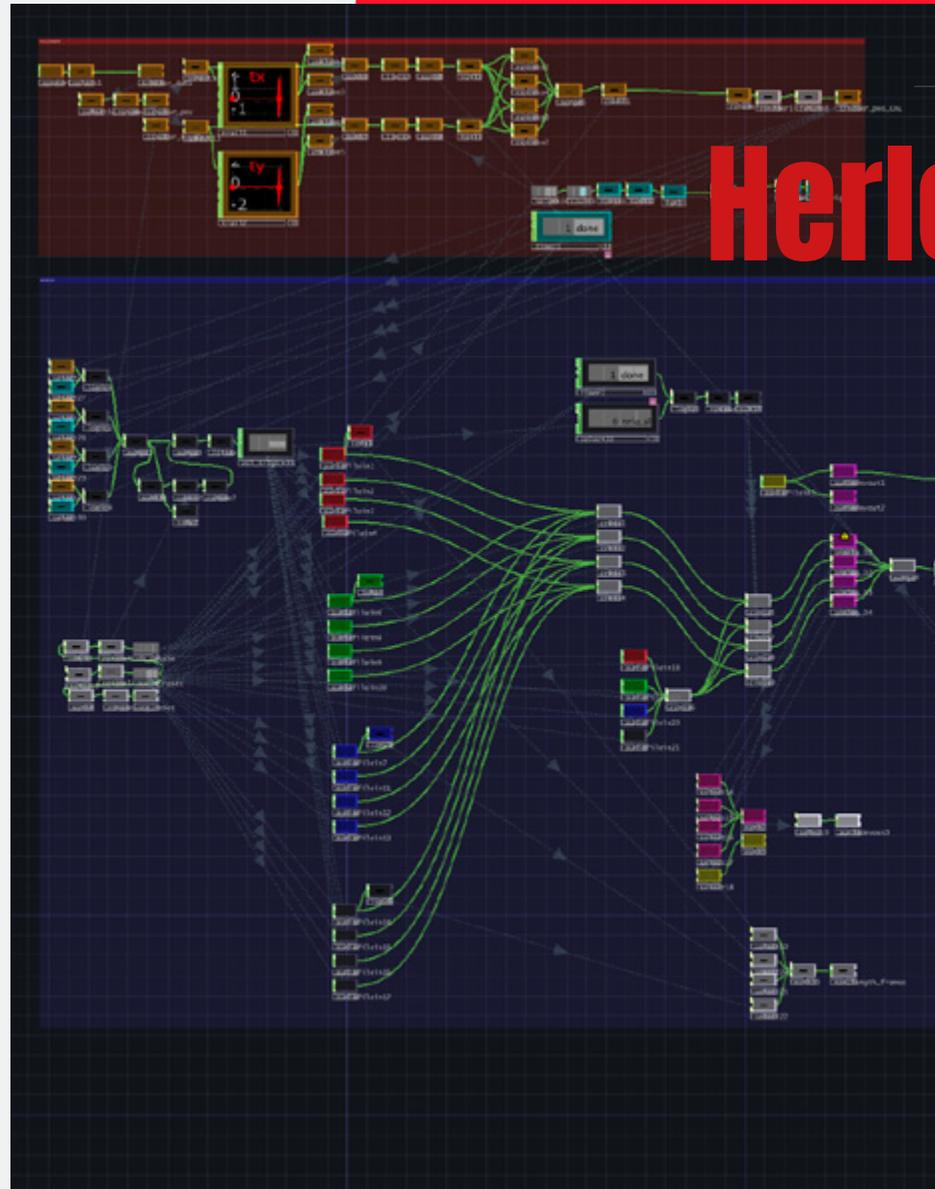


Der Raum und die geschaffene virtuelle Welt wird durch die bloße Präsenz und Nähe/Distanz des Besuchers zu bestimmten Objekten interaktiv erlebbar.

Im Raum befindet sich ein Spiegel, welcher durch ein Portal in unsere digitale Welt, das freiversum, blicken lässt.

Ein Protagonist bekommt von einer virtuellen Welt erzählt. Seine Erwartungshaltung ist zugleich positiv wie hoffnungsvoll. Er setzt sich eine VR Brille auf und steht sogleich in einem langen und dunklen Flur, der zu einem großen Tor führt. Er läuft darauf zu und seine Spannung steigt immer weiter. Durch das Tor schimmert starkes und farblich variierendes Licht. Er steht vor dem Tor, welches von alleine aufgeht.

Er erblickt zum ersten mal den riesigen virtuellen Raum und wirkt wie erschlagen durch die übermächtigen Eindrücke. Er wagt den Sprung und fliegt ziellos durch den riesigen Raum. Der Raum ist voller fremdartiger Gestalten (Avatare) und futuristischer Gebäudekomplexen.



DIE MUSIKALISCHE

Herleitung

Er erblickt einen dunkleren Bereich im Raum und fliegt darauf zu. Er empfindet zugleich Angst als auch eine magische Anziehungskraft und steuert blindlings darauf zu. Er taucht in einen neuen Raum und begegnet seinen verschiedenen Ichs aus seiner zum teil dunklen und realen Vergangenheit. Die Angst überkommt ihn und er sucht panisch den Ausgang.

Ein fremdartiges Wesen eilt ihm zu Hilfe und zeigt ihm den Weg zurück in den ersten Raum. Er fliegt so schnell er kann zu dem ersten Tor zurück. Er könnte zwar einfach seine Brille absetzen aber der Raum erscheint ihm so real, dass er nur den Ausweg über das Tor als einzigen Rückweg erkennt.

Das Tor geht wieder automatisch auf, er eilt durch den Flur und setzt seine Brille wieder ab. Er ist wieder zurück in seiner realen Welt ...

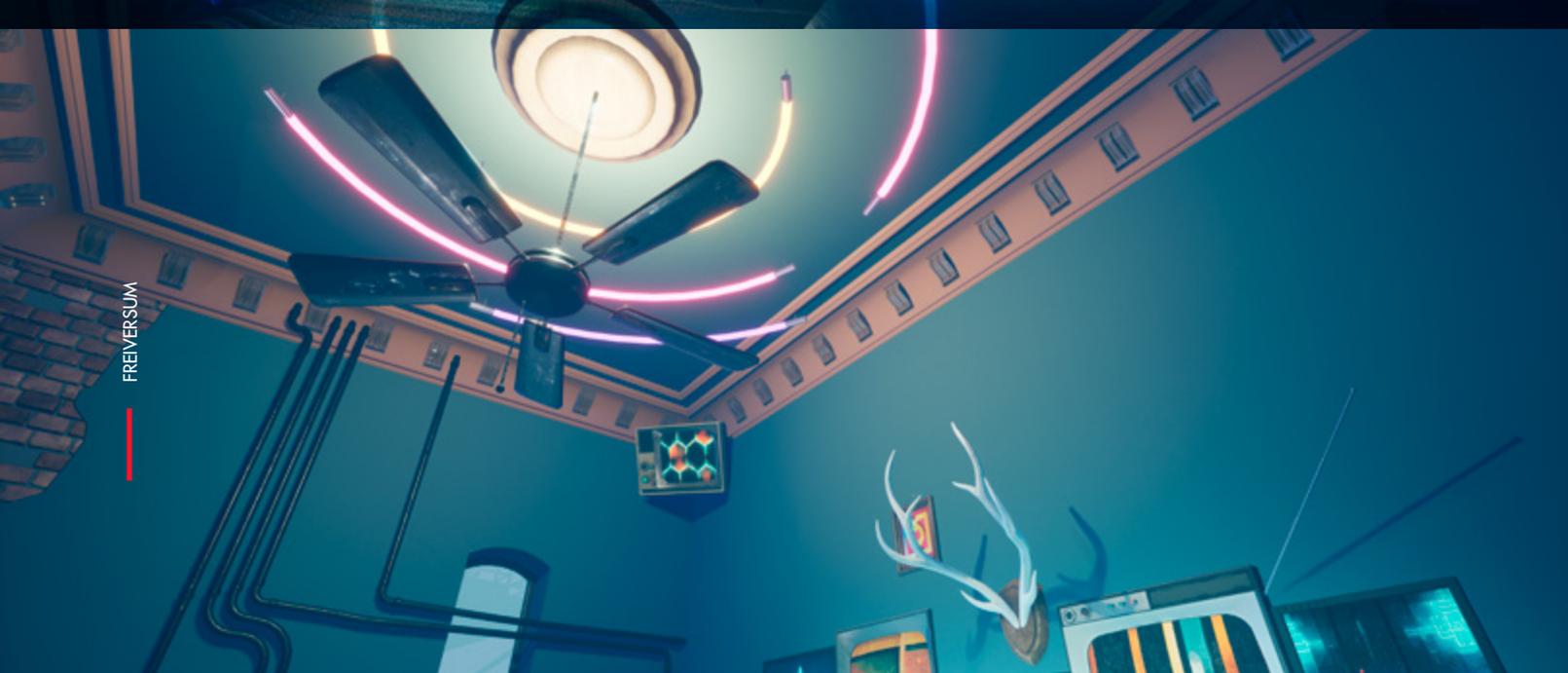
20

33

ÜBERGEORDNET GIBT ES EINE MUSIKALISCHE KOMPOSITION,
WELCHE AUS VERSCHIEDENEN MOTIVEN BESTEHT:
ENTRANCE, REAL WORLD, VIRTUAL INFINITY UND VIRTUAL WORLD



Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich ein Avatar einer unserer Protagonistinnen, Lilli, die ebenso durch ihre Seite des Spiegels auf den Besucher reagiert und interagiert.

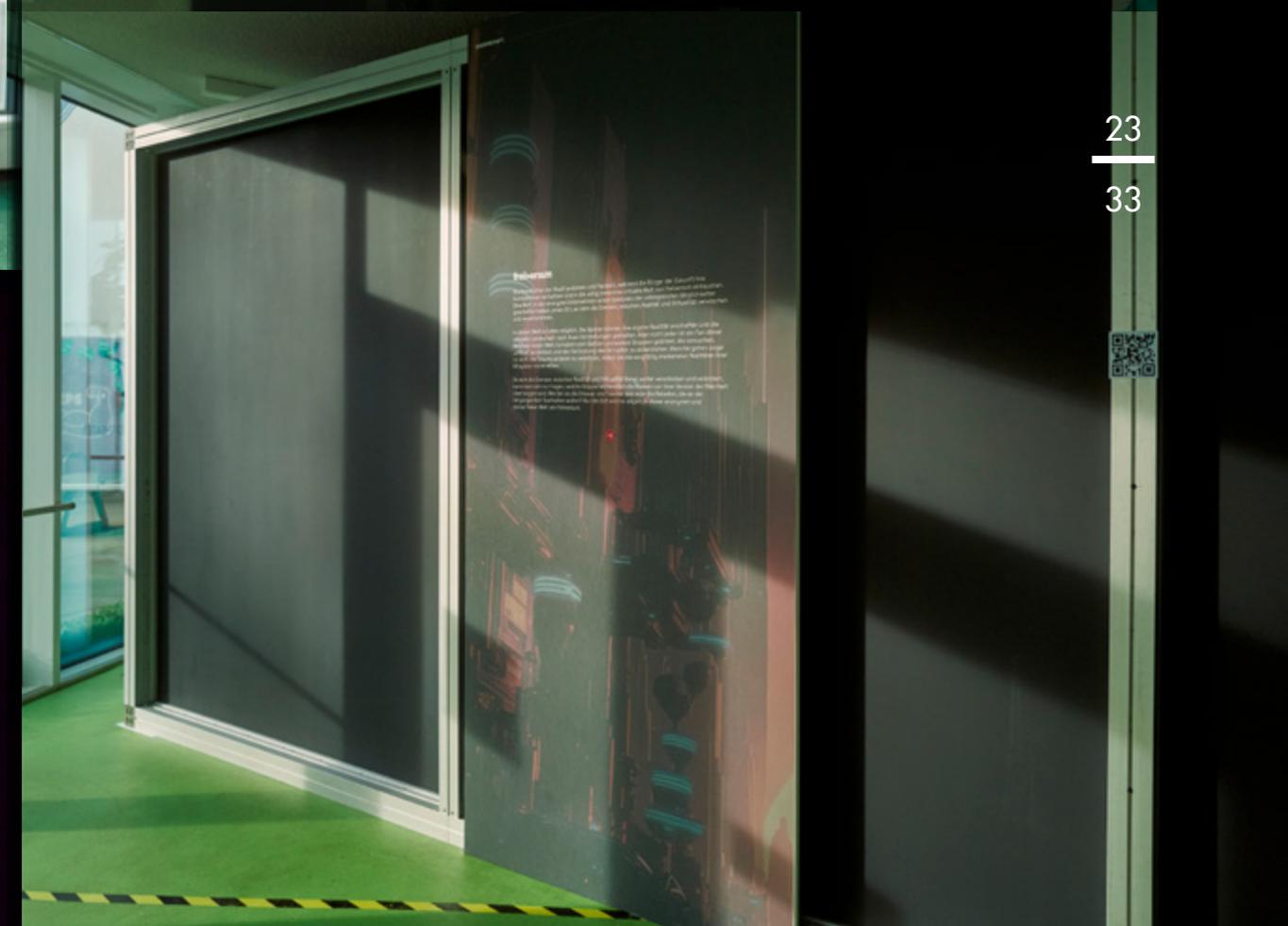




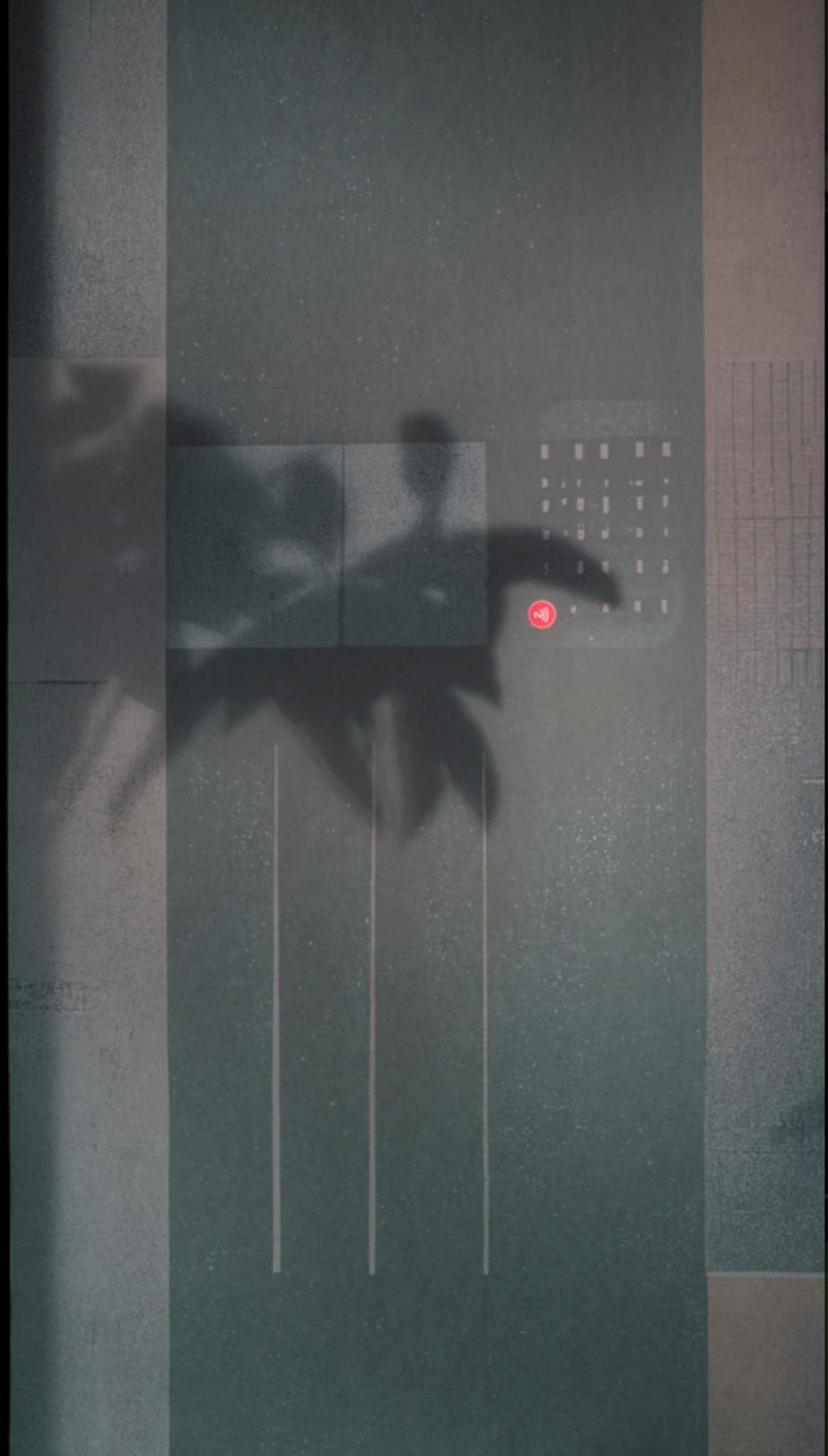
FREIVERSUM



FREIVERSUM



23
33



BERGISCHE
KUNSTSTIFTUNG
SCHWITZER



BÜHNE DER STILLE 2.0

Die „Bühne der Stille 2.0“ lädt Dich ein,
über die Rolle von Stille, Musik bei der Gestaltung
unserer Welt und unserer Selbstverständnisse
nachzudenken und das kreative, verändernde
und umgestaltende Potential dieses unbegrenzten Mediums
zu erkunden.

Diese Koproduktion wurde von KUNST K18 und
dem Theater Theater Regensburg anlässlich
des 100. Geburtstages des Bergischen Kulturfonds
erarbeitet.

Eine Gruppe von Schülern und LehrerInnen
des Gymnasiums Regensburg hat sich
mit der Leitung der K18 an einer intensiven
Arbeitsphase beteiligt und Experten
erfahren die die Kunst und Kultur dieser
komplexen und oft unterschätzten Welt.

Wir diskutieren und erörtern das kreative
Potential dieser Medien, aber auch ihre Fähigkeit
zu Verändern und Zurückzulassen und setzen sich
mit grundlegenden Fragen auseinander:
Was ist Realität? Was ist Illusion?





A person wearing VR glasses is standing in a dark room, looking into a glowing rectangular portal. The room is dimly lit, with the primary light source being the bright light from the portal. The person is wearing a dark hoodie and a VR headset. The overall atmosphere is mysterious and futuristic.

**„DU TRÄGST VR-KONTAKTLINSEN UND TRITTEST
DURCH EIN GEHEIMNISVOLLES PORTAL.
WAS **SIEHST DU** AUF DER ANDEREN SEITE?“**

KI-KREATIONEN DER BESUCHER







— ABSCHLIEßENDE

GEDANKEN

Jugend im Theater, das ist oft die Ausnahme, wenn es tatsächlich um erlebbare Kultur und keine gezwungene Schulveranstaltung geht. Wir haben uns gefragt, was junge Menschen davon abhält Theater im Theater zu erleben. In den Gesprächen im freiwilligen Workshop, gab es dann Erkenntnisse. Darüber was Jugendliche umtreibt, was für sie interessant ist und wie sie Kultur wahrnehmen und selbst gestalten.

Überraschend sind ernsthafte Themen, welche das Leben bestimmen, für die Jugendlichen von großem Interesse. Die Auseinandersetzung damit ist erwünscht und oft können Inhalte eines Themas eine Lebenshilfe darstellen. Das klassische Abo eines immer älter werden Publikums findet dabei kaum

Interessenten beim jungen Publikum. Es sind auch nicht die Klassiker, sondern modernes Theater, welches das Interesse von Schülern wecken könnte. Viele Intendanten bemühen sich deshalb um ein zeitgemäßes Programm.

Die Jugend muss jedoch erst mal ins ortsgebundene Theater kommen um das Angebot wahrzunehmen. Dabei geht es oft um den unmittelbaren Zugang zu Kulturveranstaltungen. Der Kauf einer Karte, die Erfüllung von konventionellem Verhalten ist für viele der Jugendlichen eine Hemmschwelle. Theater soll auch nicht von Eltern und Schule verordnet werden, sondern als Erlebnis das kulturelle Angebot für die jungen Menschen erweitern. Freiwilligkeit bei jungen Menschen (ab z.B. 15 Jahren) kann vielleicht geweckt werden, wenn die Wahrnehmung der ganzen Vielfalt von „Theater“ auch im Stadtraum stattfindet, zum Beispiel in einer leer geräumten Kirche (#5630 im Jahr 2019) oder einem Stadthof (#5630 im Jahr 2021).

Im Projekt gab es als Folge der Pandemie den Zwang, der Einschränkung von Menschenansammlungen mit neuen Konzepten zu begegnen. Als Ersatz einer inzwischen untersagten Veranstaltung mit Publikum, wurden die zuvor erarbeiteten Showkonzepte auf der „Bühne der Stille“ an einem „Lostplace“ in einem Stadtraum real und virtuell erlebbar umgesetzt. Zum Beginn des Folgeprojektes (2021/2022) waren die Randbedingungen und Einschränkungen unklar. Es gab somit das Konzept in kleinen Gruppen (Schule) insbesondere Themen von „Social Media“ und dem „Metaversum“ zu betrachten und darüber eine Geschichte zu „erzählen“. Theater anders gedacht und an den Bedürfnissen der Jugendlichen aktuell orientiert. Das fand eine große Resonanz und wir konnten mit einem ersten Workshop starten.

Im Projektablauf fanden die Workshops im Getrud-Bäumer-Gymnasium Remscheid statt. Die Veranstaltungen wurden unter den gegebenen Hygienebestimmungen in der Schule und darüber hinaus in Videocalls durchgeführt. Begleitet wurden diese von Moderatoren, Autoren, Musikern, Künstlern. Die Schüler*innen arbeiten über die vorgegebenen Zeitfenster hinaus engagiert mit und lobten insbesondere die Begegnung und Akzeptanz der Macher „auf Augenhöhe“. Später gab es Aufgaben, welche insbesondere in der Entwicklung und Bearbeitung von Musikkompositionen und Texten lag. Dabei wurden für das Fernziel „Theater“ Charaktere von Protagonisten entwickelt. Diese interagierten später als Avatare auf Facebook und Instagram. Ein Wichtiges Ziel in unserem Projekt ist der fortlaufende Input der jugendlichen Teilnehmer. Um das final auf eine Theaterbühne zu bringen, erfolgt die Produktion auf professioneller Ebene.

Dem Thema „freiversum“ entsprechend, werden die Ergebnisse des ersten Projektzeitraumes (Jahr 2022) in der „Bühne der Stille 2.0“ ausgestellt und interaktiv erlebbar. Die Präsentation sollte wiederum im Stadtraum außerhalb des Theater stattfinden, um für das Theater zu werben. Die Ausstellung spricht ein auf der Höhe der Zeit aktuelles Thema an und ist eine Werbung für die unterstützende Institution Stadttheater (Teo Otto Theater Remscheid) und gibt einen Ausblick auf eine Erzählung von Jugendlichen für Jugendliche und ein darüber hinaus interessiertes Publikum. Wichtig ist die Geschichte, das Narrativ, welches die Jugendlichen direkt betrifft und bewegt.

Das Projekt wurde einer breiten Öffentlichkeit bei der Bildungskonferenz der Stadt Remscheid im Jahr 2022 vorgestellt. Das Interesse war so groß, dass der Workshop nur einer begrenzten Zahl von Teilnehmer*innen zugänglich gemacht werden konnte.

Dies zeigt: unser Projekt ist ein Experiment, welches Vorbild sein kann und wird. Mit Zuversicht wird es gelingen, den Kulturbetrieb damit nachhaltig zu beleben.

+49162 70 83 570
hello@freiversum.com

VIELEN DANK.