



Ein Ort wird durch dessen Nutzung definiert.
Das Krankenhaus ist ein Ort für Kranke.
Ein Hof ist ein starrer und begrenzter Ort.
Steinhof war ein Ort für Verrückte.

Das Otto-Wagner-Spital ist ein sozialmedizinischer Ort.
Aufenthalts- und Parkräume werden zu Spielorten der Kunst.

Der Pavillon 16 wird zu einem soziokulturellen Ort.
Ein Ort für Kranke im Spannungsfeld zwischen Enge und Weite,
normal und abnorm.

KUNSTHOF16 strebt Kooperationen mit KünstlerInnen an. Menschen treten in Interaktion mit Kunst. Menschen aktivieren ihre Kreativität mit und am Medium. Der geschützte Raum des Hofes bietet die Freiheit im Reflektiven sich und sein Gestaltungspotential wahrzunehmen.

Ziel

ist es,

- kreative Auseinandersetzung zu bieten.
- die PatientInnen in und um den Pavillon 16 zu animieren.
- die Reflexionsfähigkeit und die Beziehungsfähigkeit zu fördern.
- den Pavillon 16 zyklisch soziokulturell zu erweitern.
- den vorthérapeutischen Raum mit einem Angebot zu füllen.

Sooft

wie möglich bieten KünstlerInnen aus den Bereichen Tanz, Malerei, Medienkunst, Bildhauerei, etc... den PatientInnen eine offene Auseinandersetzung mit ihrer Kunstform an. Das Angebot soll bewusst animativ bleiben.

In den Aufenthaltsräumen und im Raum um den Pavillon 16 sollen die PatientInnen zu fixen Zeiten künstlerisch tätig sein können.

Das Angebot

der 2.psychiatrischen Abteilung soll um einen Aspekt erweitert werden. Primär ist es für die PatientInnen des pav.16 zugänglich. Wenn Einheiten im Freien stattfinden kann jede/r das Angebot nutzen.

Soziokulturelle Animation

ist prozess-, zielgruppen-, konflikt- und bedürfnisorientiert, kreativitäts- und emanzipationsfördernd.

Ihre Wirkung

ist direkt spürbar und erlebbar. Kreative Auseinandersetzung mit sich selbst und mit Materialien ist ein Grundbedürfnis des Menschen.

Was für Kinder

normal erscheint und anerkannt wichtiger Bestandteil der Entwicklung ist, ist in der Welt der Erwachsenen nur mehr Spielerei und keine heilende therapeutische Intervention.

Therapie und soziokulturelle Animation

sollten nebeneinander koexistieren, um sich gegenseitig dort zu unterstützen, wo des anderen Wirkung nicht greift.

Für diesen Prozess

bedarf es animierender Räume und der Möglichkeit zum Schaffen.

Kunst

war und ist mehr oder weniger alltäglicher Bestandteil des Lebens und wesentlicher Teil unsere Entwicklung.

Das Spiel mit der Kunst

bietet die Möglichkeit des Erlernens von Kulturtechniken (Arbeitshaltung, Konzentration,...) einerseits und andererseits bietet es Schutz im Raum der So-tun-als-ob-Wirklichkeit.

Weiter ist sie Sprachrohr und Sprechmöglichkeit für Ereignisse bzw. Erlebtes, für dessen Beschreibung oftmals kein verbaler Raum vorhanden ist. Wörter sind endlich und oftmals eindimensional – Kunst spricht jede/n mit unzähligen Dialekten und Sprachen an.

Die Kosten

pro KünstlerIn werden sich in der Höhe von etwa **3000€** an Honorar für 50 Einheiten belaufen.

Werden KünstlerInnen von Institutionen oder Vereinen zur Verfügung gestellt, trägt die Institution oder der Verein die Personalkosten. Bezüglich des Materials (ca. **1000€**) werden im Einzelnen eigene Vereinbarungen getroffen.

Den Anfang

macht Fr. Heide Rohringer mit ihrem Kreativatelier (siehe auch Anhang) gesponsert von *Lilly* **Pharma Holding GmbH** vom 3.5.05-25.6.05 3x wöchentlich á 2 Einheiten.

Weiter in Planung

ist ab Herbst 2005 eine Zusammenarbeit in Form von einer Übung mit der Universität für Angewandte Kunst, Fachbereich Visuelle Mediengestaltung (Digitale Kunst).

Es bestehen Kontakte zu einigen KünstlerInnen aus den Bereichen Tanz und Malerei.

Projektleitung: **Mischa Kirisits**

Tel/Fax: +431 91060/21661, mobil: 0650/9856852, E-Mail: mischa.k@utanet.at