

Anlage 1

CANVAS22: Kultur- und Kreativwirtschaftszentrum für Offenburg

Mit CANVAS22¹ entsteht ab 2029 auf dem Gelände des ehemaligen Schlachthofs ein neues Zentrum für Kultur- und Kreativwirtschaft.

Den Namen erhielt es von den Kreativwirtschaftler*innen in der Stadt. Die 22 ergibt sich aus dem Standort in der Wasserstraße. CANVAS22 ist Teil des Quartiers CANVAS+, das als gewerblich geprägtes Stadtviertel für kreative und innovative Unternehmen entwickelt wird.

Ein weiteres zentrales Projekt im Quartier ist der von der Stadt unterstützte Neubau des Gründer- und Innovationszentrums „flow1986“, getragen von der Black Forest Innovation GmbH – einer Tochter der Stiftung Technologie und Wirtschaft Offenburg/Mittelbaden, bei der die Stadt Offenburg eine führende Rolle spielt. CANVAS22 bildet das Pendant zu flow1986 für die Kultur- und Kreativwirtschaft. Im Fokus stehen die speziell für Offenburg relevanten Teilbereiche Medien und Filmwirtschaft, mit verwandten Zweigen wie Musik (z. B. Filmmusik), Literatur (z. B. Drehbuch), darstellende und bildende Kunst (z. B. Fotografie) sowie Design und Software/Games-Produktion.²

Ziel ist die Verbindung von künstlerischem Schaffen mit wirtschaftlicher Innovationskraft.

¹ Bedeutung des Begriffs CANVAS

Das lateinische Wort "cannapaceus" bedeutet aus Hanf gemacht. CANVAS war zunächst ein Tuch, das enorm haltbar war: Das Segeltuch. Die Segel von Schiffen mussten Wind und Wetter aushalten - und sollten möglichst auch schweren Stürmen trotzen.

Der Begriff CANVAS hat heute mehrere Bedeutungen:

- Sehr früh wird in der Malerei die leere Leinwand als CANVAS bezeichnet.
- In der Digitaltechnik beschreibt es eine Zeichenfläche.
- Im Arbeits- und Projektkontext steht CANVAS für ein visuelles Strukturierungs-Tool.

Allen Bedeutungen gemeinsam ist, dass sie eine Fläche oder Grundlage für Neues bilden. So kam CANVAS22 zu seinem Namen.

² Die Bedeutung der Medienwirtschaft für Offenburg ergibt sich u. a. aus der Unternehmensgeschichte, insbesondere des Hauses BURDA. In der Folge entstanden in der Stadt sehr viele Subunternehmen. Inzwischen bietet die Hochschule Offenburg eigene Medienstudiengänge und forscht zum Thema in der Fakultät Medien. Mit dem Kurzfilm-Festival SHORTS hat sich die Hochschule grenzüberschreitend einen Namen gemacht.

CANVAS22 und das Gesamtareal CANVAS+ bietet Ansiedlungs- und Entwicklungsmöglichkeiten für bestehende Unternehmen, Gründer*innen, Start-ups und Absolvent*innen der Hochschule Offenburg. Eine enge Zusammenarbeit mit flow1986 sowie den städtischen Fachbereichen Kultur und Wirtschaftsförderung ist vorgesehen – Doppelstrukturen werden vermieden, Synergien genutzt.

Um Zugang zu Talenten, Innovationen und Drittmitteln zu sichern, soll sich CANVAS22 durch strategische Partnerschaften mit Einrichtungen aus Bildung und Forschung (z. B. Hochschule Offenburg, Popakademie, ZKM), Verbänden und Fördergebern regional bis international vernetzen. Als kreative Begegnungsstätte und Kompetenzzentrum bietet CANVAS22 kuratierte Programme, Community-Building, Creative Labs und interdisziplinäre Projekte. Die Räume sind Plattform für Produktion, Austausch und Sichtbarkeit und eröffnen so neue Märkte für die Kreativbranche.

Modulare Raum- und barrierefreie Infrastruktur, digitale Ausstattung und eine starke Marke mit Storytelling-Potenzial machen CANVAS22 zu einem zukunftsfähigen Standort im VUCA-Zeitalter³. Fragmentierte Angebotsstrukturen werden in ein ganzheitliches Erlebnis überführt.

Zielgruppen sind kreative Professionals (Studierende, Unternehmen, internationale Akteur*innen) sowie das Kulturpublikum aus Quartier, Region und Tourismus. CANVAS22 bietet Lösungen für reale Bedarfe der Branche: geteilte Ressourcen, modulare Nutzung, nachhaltige Strukturen und Strahlkraft durch Kooperation.

³ **VUCA** (Akronym für Englisch *volatile* = *veränderlich*, *flüchtig*, *uncertain* = *unsicher*, *complex* = *komplex*, *ambiguity* = *mehrdeutig*) bezeichnet die Herausforderungen in der von schnellem und unvorhersehbarem Wandel beeinflussten Welt.

1. Projekt und Sachstand

Der Gemeinderat hat in seiner Sitzung am 15.05.2023 beschlossen, das Alte Schlachthofgebäude (CANVAS22) in Eigenregie zu einem Kultur- und Kreativwirtschaftlichen Zentrum mit großer Erschließungshalle für das Gebäude und das Gesamtareal, einer Veranstaltungsstätte für den Kulturbereich und einem Jugendkulturzentrum umzubauen (s. Drucksache Nr. 051/23). Dabei soll das vom Gemeinderat im Juli 2022 beschlossene Nutzungskonzept zu Grunde gelegt werden.

Des Weiteren wurde die Verwaltung beauftragt in der Folge die notwendigen Verfahren zur Vergabe der Architekten- und Ingenieurleistungen nach der gültigen Vergabeverordnung durchzuführen und ein Planungsteam zur Planung und Umsetzung des Bauvorhabens zusammenzustellen.

Ab September 2023 wurde ein externes Beratungsbüro, Andreas Bährle Consult, Berlin zur Durchführung eines europaweiten Vergabeverfahrens (VgV-Verfahren) für die Architektenleistungen zur Betreuung mit einbezogen. Im Ergebnis konnte, nach Durchführung des Verfahrens, im Juni 2024 der Auftrag für die Gebäudeplanung an die ArGe zwo/elf Architekten BDA und H+O Architekten BDA, Karlsruhe erteilt werden.

Parallel wurden durch den Fachbereich 5 (Hochbau) weitere VgV-Verfahren für die Vergabe der Planungsleistungen Tragwerksplanung, HLS-Planung und Elektroplanung durchgeführt. Im Januar 2025 wurde die Tragwerksplanung an RS Ingenieure GmbH & Co. KG, Achern vergeben. Der Auftrag für die HLS-Planung erhielt das Büro Solares Bauen GmbH, Freiburg und mit der Elektroplanung wurde das Büro Geiser TGA Planung, Ettenheim beauftragt. Das Planungsteam wurde im Laufe dieses Jahres durch weitere Fachplaner bzw. Gutachter für Brandschutz, Schadstoffbeseitigung, Mauerwerk-, Holz- und Betonprüfung, Baugrundbeurteilung, Bauphysik, Veranstaltungstechnik und Raumakustik etc. vervollständigt.

Seit April 2025 erfolgen in zweiwöchigem Turnus Besprechungen mit allen Fachplanern. Um die vorhandene Bausubstanz beurteilen zu können finden ebenfalls seit April 2025 Untersuchungen der Stahlbetondecken und des Ziegelmauerwerks sowie der tragenden Stahlbauteile statt. Dies ist erforderlich um die evtl. notwendige Erhöhung der lastabtragenden Bauteile für die neu geplante Nutzung zu ermitteln. Des Weiteren ist dies zur möglichst präzisen Ermittlung der zu erwartenden Baukosten notwendig.

Aktuell bearbeitet das Planungsteam die Leistungsphase 2 nach HOAI, Vorentwurfsplanung mit dem Ziel bis Mitte Q4/ 2025 eine nutzerabgestimmte Vorplanung vorzulegen.

2. Weiterentwicklung der Planungen

2.1 Bisherige Schwerpunkte künftiger Nutzungen entsprechend Konzept Sutter³

Bereits im Dezember 2020 hat der Gemeinderat beschlossen, dass in einem partizipativen Prozess unter Begleitung des erfahrenen Architekturbüros Sutter³, Freiburg ein Nutzungskonzept für das alte Schlachthofgebäude entwickelt werden soll. Dabei waren die Ergebnisse des städtebaulichen Wettbewerbs und die sich daraus ergebenden Schnittstellen zum übrigen Schlachthofquartier zu berücksichtigen.

In der entsprechenden Vorlage, Drucksache Nr. 186/20, wurden die wesentlichen Rahmenbedingungen skizziert. Erste Ergebnisse mit Betrachtung verschiedener Varianten konnten in einem Zwischenbericht dem Haupt- und Bauausschuss am 07.02.2022 vorgestellt werden (s. Drucksache Nr. 237/21).

Nach Durchführung einer Informations- und Beteiligungsveranstaltung im Juni 2022, zu der die Öffentlichkeit, Gemeinderäte und die bislang i.S. Kultur- und Kreativwirtschaftlichem Zentrum in Offenburg Engagierten eingeladen wurden, konnte das Nutzungskonzept näher definiert und konkretisiert, sowie im Gebäude planerisch verortet werden.

Selbstverständlich wird das Gesamtkonzept auch in den kommenden Jahren weiterentwickelt und den sich beständig verändernden Bedingungen angepasst. Bei allen Planungen wird daher darauf geachtet, dass Räume modular und umnutzbar sind.



Abb. 1: Nutzungskonzept Stand 2022

Nutzungen	Flächen ca.	Legende
a) Erschließung I kreative Gemeinschaft I Haupthalle mit Nebenflächen	720 m ² ca. 24 %	
b) Kultur I Off.Kultur I Ateliers (ohne Stud)	650 m ² ca. 22 %	
c) Kreativwirtschaft / StartUps	920 m ² ca. 30 %	
d) Veranstaltung I Jugendzentrum	710 m ² ca. 18 + 5 %	 
e) Gastronomie	250 m ²	
Hauptnutzungsflächen	3.250 m²	
f) nicht direkt einer Hauptnutzung zuordenbare Nebenflächen	550 m ²	wie z.B. Verkehrsflächen / Toiletten / Technikräume etc.
Gesamtflächen	3.800 m²	

Abb. 2: Nutzungskonzept, Flächenaufteilung Stand 2022

2.2 Weiterentwicklung künftiger Nutzungen ab Ende 2024

Unmittelbar nach Durchführung aller Vergabeverfahren ab Ende 2023 und anschließender Beauftragung der Architekten, Fachplaner und verschiedener Gutachter wurde gemeinsam mit dem Planungsteam unter Federführung der Gesamtprojektleitung durch den Fachbereich 5 (Hochbau) und unter Beteiligung der Fachbereiche 8 (Kultur) und 9 (Familien, Schulen, Soziales) und des Fachbereichs 1 (Wirtschaft, Stadtentwicklung) die Nutzungskonzeption, aufbauend auf dem „Nutzungskonzept Sutter“³, weiterentwickelt.

Hierfür wurden seit Beginn des Jahres regelmäßige Workshops etabliert, um gemeinsam die von Sutter³ erarbeiteten Ansätze an die sich in den letzten Jahren veränderten Rahmenbedingungen (Homeoffice / Remote-Arbeiten / Neubau flow1986 / Büroflächen-Markt / gesamtwirtschaftliche Entwicklungen u. v. a. m.) behutsam anzupassen.

Nach aktuellem Stand bleibt es im Großen und Ganzen bei der bereits durch das Konzept Sutter vorgesehenen Verortung der verschiedenen Nutzungen im Gebäude und dem beschlossenen Nutzungsmix. Eine Veränderung ergibt sich im nördlichen Westflügel des Hauptgebäudes: Anstelle der bisher vorgesehenen Co-Working Arbeitsplätze soll ein Arthouse-Programmkino mit 2 Sälen entstehen, welches insgesamt dem Nutzungskonzept, auch wirtschaftlicher Sicht eine deutliche Aufwertung verspricht. Und zugleich den veränderten Rahmenbedingungen mit bereits vielen zusätzlichen innovativen Büroflächen auf dem Areal (flow1986 / Sevdesk) Rechnung trägt.

Aus der aktuellen Planung ergibt sich das im Folgenden dargestellte Nutzungskonzept.

3. Ziele, Chancen und Vision für CANVAS22

CANVAS22 - Ein Kultur- und Kreativwirtschaftszentrum für Offenburg

Partnerschaftlich verankert, lokal wie global.

Durch strategische Kooperationen mit der Hochschule Offenburg und anderen (bspw. Popakademie, ZKM), Verbänden, Fördergebern und kulturwirtschaftlichen Akteuren soll CANVAS22 fest in regionalen Netzwerken verankert werden. Diese Partnerschaften schaffen nicht nur Zugang zu Talenten und Innovationen, sondern sichern langfristige Synergiepotenziale und Drittmittelzugänge. Sie ermöglichen langfristig eine (inter-)nationale Vernetzung.

Kernaktivitäten mit Mehrwert.

CANVAS22 ist eine kreative Begegnungsstätte und darüber hinaus ein Kompetenzzentrum, das durch kuratierte Programme, Community-Building, Creative Labs und interdisziplinäre Projekte den kreativen Sektor nachhaltig stärkt.

Die Räume fungieren als Plattform für Innovation, Begegnung und Produktion und eröffnen dadurch neue Märkte für die Kreativbranche.

Einzigartige Ressourcen als Wettbewerbsvorteil.

Die Kombination aus kuratorischer Belegung, modular-flexibler Raumstruktur, barrierefreier Infrastruktur, digitaler Technik und einer starken Marke mit Storytelling-Potenzial macht CANVAS22 perspektivisch zu einem wichtigen Baustein im so genannten VUCA-Zeitalter.

CANVAS22 transformiert eigentlich fragmentierte Angebotsstrukturen in ein ganzheitliches Erlebnis, bei dem Produktion, Begegnung, Sichtbarkeit und Kooperation ineinandergreifen.

Nutzer*innensegmente mit hoher Dynamik.

CANVAS22 wendet sich an zwei unterschiedliche Zielgruppen. Da sind auf der einen Seite die kreativen Professionals, etwa aus Film, Kunst, Musik, Storytelling. Dazu gehören Studierende ebenso wie Unternehmen aus der Stadt und international agierende Kreativwirtschaftler*innen.

Auf der anderen Seite wendet sich CANVAS22 an das Kulturpublikum, an Familien aus dem Quartier, der Region sowie Tourist*innen.

CANVAS22 schafft Lösungen für reale Bedarfe der Kreativwirtschaft und bietet modulare Nutzung von Räumen, geteilte Ressourcen, Synergien bei komplexen Aufgaben, Nachhaltigkeit und eine Strahlkraft, die durch das Miteinander entsteht.

Vision für CANVAS22

CANVAS22 ist das führende Zentrum für kultur- und kreativwirtschaftliche Innovation und Wertschöpfung in der Region. Dazu bieten wir kuratierten, dynamischen Raum und modulare Räume für kreativwirtschaftliche Impulse, künstlerische Entwicklung, interdisziplinären Austausch und gesellschaftliche Zukunftsfragen.

Wir sind die treibende Kraft für kulturelle und wirtschaftliche Transformation zwischen analogem Miteinander und den Herausforderungen einer zunehmend digitalen Welt.

Mission-Statement von CANVAS22

Wir bieten Raum für die Lösungen von morgen.

In Offenburg, mitten in Europa, ermöglichen wir kreative Potenziale, urbanen Wandel und nachhaltige Unternehmensgründungen.

Wir legen den Fokus auf die Teilbereiche der Kreativwirtschaft Medien und Film mit Nebengewerken wie darstellende Kunst, Musik, bildende Kunst, Design sowie Software/Games.

Wir verbinden kulturelle Innovation mit Technologie, Verantwortung und Unternehmertum. Wir sind lokal verankert, regional wirksam und international vernetzt. Wir schaffen ein agiles Ökosystem für die Kultur- und Kreativwirtschaft, durch modulare Räume, kuratierte Programme und gezielte Vernetzung.

4. Weiterentwicklung der Räume und Nutzungskonzepte

CANVAS22 legt großen Wert auf Synergien, die sich einerseits durch eine gezielte Belegung der Flächen und zum anderen durch eine kuratorische und programmatische Bespielung ergibt.

So sind für größere Flächen Ankermieter vorgesehen (bspw. Arthouse Kino, Gastronomie) während kleinere Flächen tage-, wochen- und monatsweise oder auch jahresweise vermietet werden.

Durch ein integratives Konzept sollen Ressourcen gemeinsam genutzt und damit geschont werden (z.B. Erschließungsflächen, Nebenräume, Toiletten).

Im Folgenden werden die einzelnen Nutzungsbereiche näher erläutert. Wichtiges Grundprinzip bei der Planung einzelner Nutzungsbereiche ist dabei, flexibel möglichst viele Nutzungsformen zuzulassen, um unterschiedlichen Nachfragesituationen gerecht werden zu können und (auch langfristig) für eine hohe Auslastung zu sorgen.

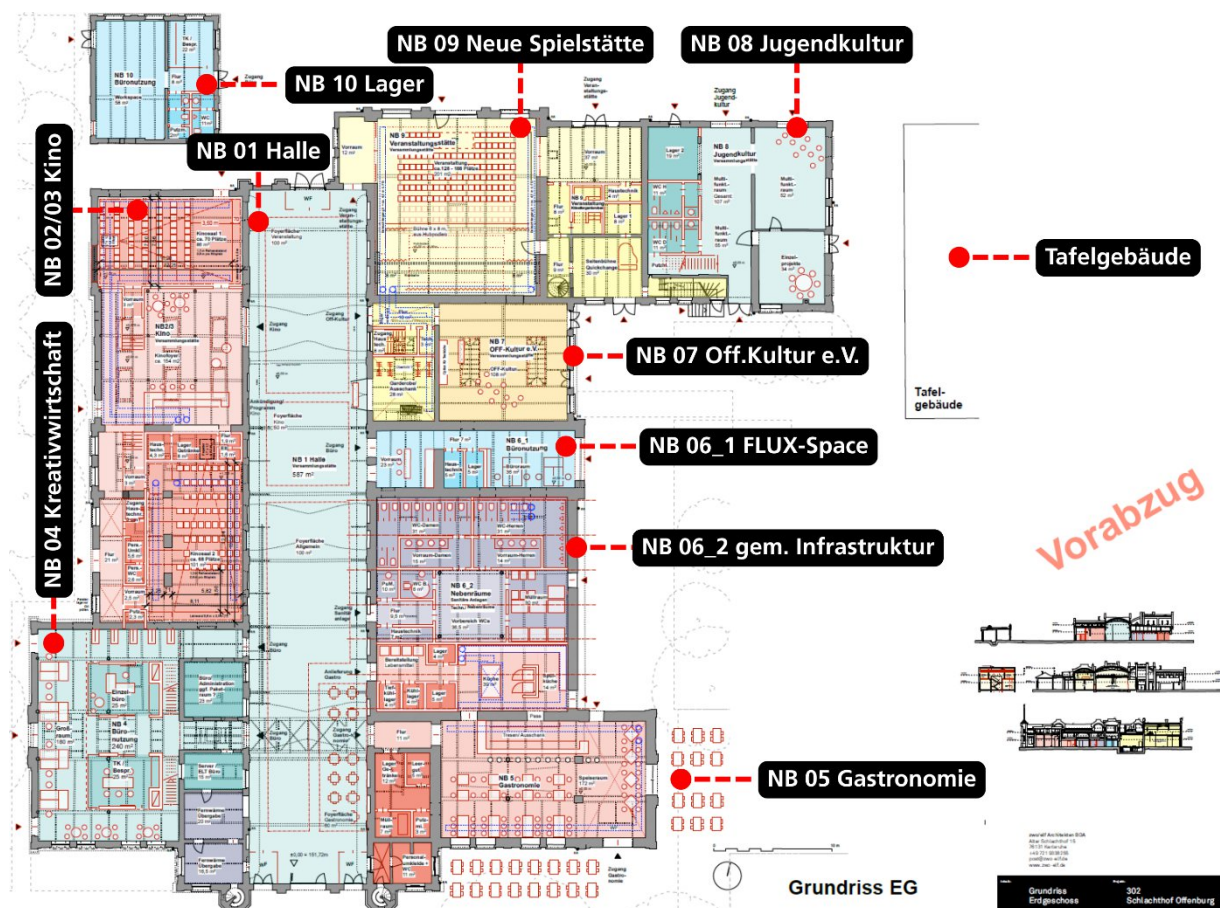


Abb. 3: CANVAS22 – Grundriss EG, Planungsstand 06/25

Nutzungsbereich (NB) 01 – Die große Halle

Nutzungen: Wie bereits im städtebaulichen Entwurf zum Gesamtareal erläutert, wird bei der Entwicklung des Nutzungskonzepts die große Halle mit ihren rund 590m² (netto) als Erschließungs-Achse sowohl für die inneren Nutzungen als auch für das gesamte Areal angesehen. Zugleich ist sie Begegnungs- und Veranstaltungsfläche für unterschiedliche Anlässe.

Sie soll Platz für Austausch, zufällige Begegnung, Entspannung, und geplante Besprechungen geben – im Sinne einer kreativen Gemeinschaft. Durch Belüftung und Heizung ist eine ganzjährige Nutzung möglich. Gerade in Zeiten mit starken Wetterumschwüngen bietet die Halle eine vom Wetter unabhängige Fläche und Platz für Veranstaltungen wie Ausstellungen, Performances, Vernissagen, (Wochen-)Märkte, Kunstinstallationen, Pop Up-Angebote und Firmenevents.

Bauliches: Der Zugang für die Besucher*innen erfolgt von Süden, je nach Anforderung durch die beiden seitlichen Türen und/oder durch das große zentrale Tor in der Mittelachse. Von der Halle sind alle Nutzungsbereiche erschlossen.

Wirtschaftliche Bedeutung: In der großen Halle können einzelne Standflächen und auch Stände zu Events angemietet werden. Die Halle kann an einigen Tagen im Jahr abschnittsweise oder komplett vermietet werden – dies bedarf einer ausreichend langen Vorlaufzeit und einer intensiven Abstimmung mit den übrigen Nutzer*innen. Die Halle kann auch für Film- und Fotosessions gemietet werden. Ausstellungsflächen und -fenster können für Zeitslots angemietet werden.

Synergieeffekte: Besucher*innen und Nutzer*innen begegnen sich in der Halle. So können Kreativschaffende ihre Waren und Dienstleistungen präsentieren oder mit Gästen des Hauses in den Austausch kommen. Mittelfristig entsteht so ein Netzwerk aus jungen und erfahrenen Kulturmachern.

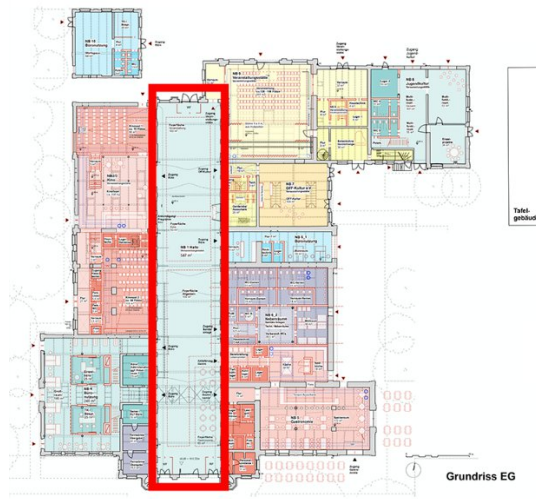
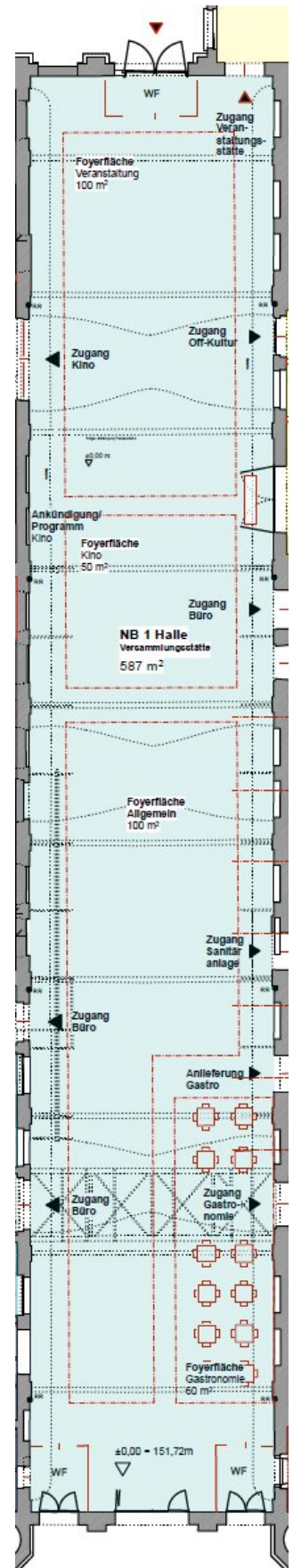


Abb. 4: NB 01 Halle, Planungsstand 06/25



Für die Menschen aus der Stadt und aus dem Quartier wird die Halle ein wandelbarer Treffpunkt. Nach dem Kino trifft man sich auf ein Glas mit den Theaterbesucher*innen oder mit Bekannten, die bei Off.Kultur beim Workshop waren. Auch für die Unternehmen auf dem Campus ist die Halle der Treffpunkt für lockere Kund*innen-Gespräche oder zum Austausch beim Afterwork.

Da die Halle auch als Drehort genutzt werden kann, werden immer wieder Bilder aus Offenburg, aus CANVAS22 in unterschiedlichen Zusammenhängen in die Welt finden. Dafür bleibt es sehr wichtig, dass der Raum zurückhaltend ausgestattet und mit wechselnden Kunst-Ausstellungen in Szene gesetzt wird. Eine enge Zusammenarbeit mit der Abteilung Bildende Kunst ist hierfür sehr wichtig.

NB 02/03 Arthouse-Programmkino

Nutzungen:

Auf einer Fläche von rund 400m² (netto) entsteht im nordöstlichen Teil von CANVAS22 ein Arthouse-Kino mit zwei Sälen mit jeweils ca. 70

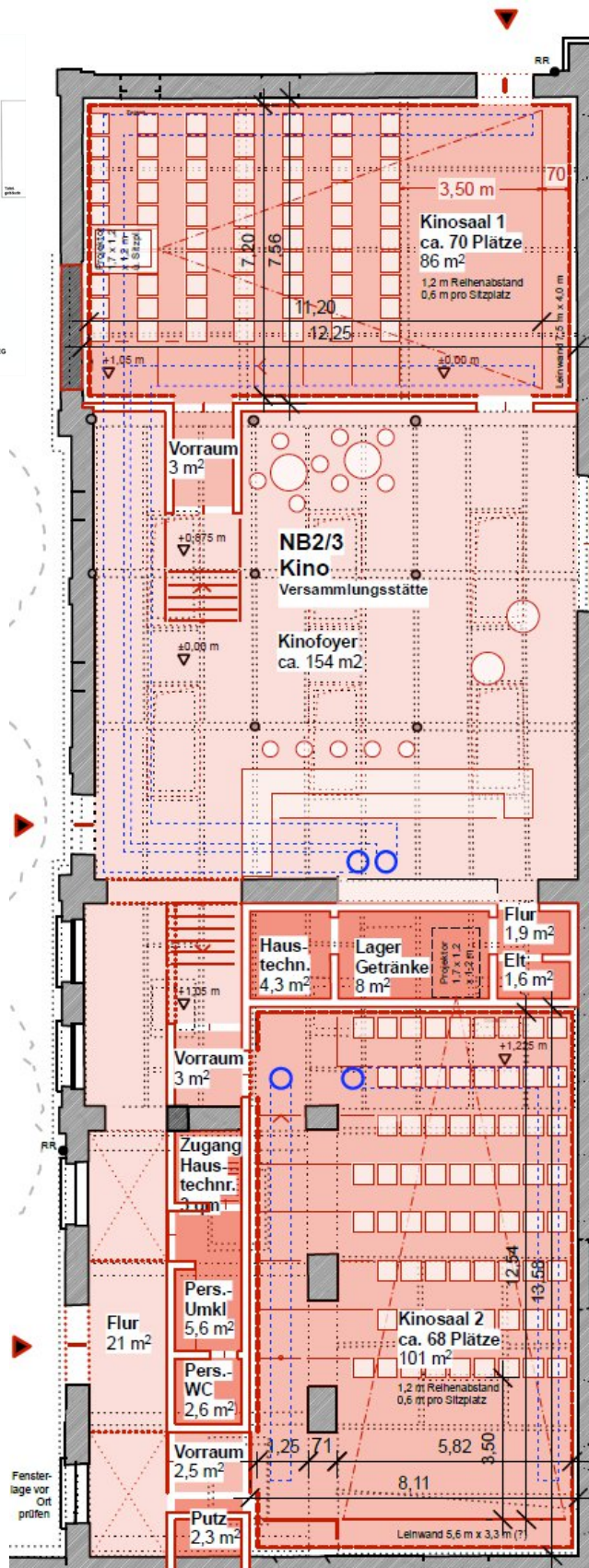
Plätzen. Ein Arthouse-Programmkino zeigt internationale, künstlerisch anspruchsvolle, unabhängige Filme und versteht sich als kultureller Ort für Reflexion, Bildung und gesellschaftlichen Diskurs sowie Demokratisierung. Als kultureller Leuchtturm zieht es Künstler*innen, Produzent*innen und Publikum aller Altersschichten an. Geplant ist eine Nutzung an sieben Tagen pro Woche. Mit Kinobetreiber Jan Marc Maier wurde dieses Konzept erarbeitet und eine Absichtserklärung vorbereitet, die die weitere Zusammenarbeit auf sichere Beine stellt, vorbehaltlich der Zustimmung durch den Gemeinderat.

Außerhalb der Programmzeiten können die Räume beim Ankermieter direkt angemietet werden.

Bauliches: Die beiden Kinosäle werden durch ein Foyer erschlossen welches direkt von der Halle zugänglich ist. Der Bereich der ehem. Kleinviehstallung westlich der geplanten Kinonutzung (bereits nicht mehr im Lageplan vorhanden) wird vor dem Beginn der eigentlichen Bauarbeiten abgebrochen, um dort hauptsächlich notwendige Voruntersuchungen und Erkundungen durchführen zu können. Dieser Bereich wurde Ende des vorigen Jahrhunderts hinzugefügt und hat keinen Denkmalstatus.



Abb. 5: NB 02/03 Arthouse-Programmkino, Planungsstand 06/25



Wirtschaftliche Bedeutung: Das Arthouse-Kino ist ein zuverlässiger Ankermieter. Er wird eine feste Miete sowie eine umsatzabhängige Pacht bezahlen. Es bringt zudem Frequenz in das Haus und auf den Campus.

Synergieeffekte: Das Kino kann als Plattform für Projekte zwischen Film, Musik, Theater, Design und Games dienen (z. B. Soundtrack-Events, Game-Film-Festivals, Screenings Kreativschaffender) dienen.

Regionale bis internationale Filmschaffende, Designer oder Game-Entwickler*innen können ihre Werke öffentlich präsentieren. Für Unternehmer*innen auf dem Campus, aber auch für die Hochschule ist die Anmietung eines Kinosaals sehr interessant. Hier können Werke aber auch Produkte hochwertig präsentiert werden.

NB 04 Kreativwirtschaft



Nutzungen: Für diesen sehr attraktiven Bereich von rund 240 bis 340 qm Nutzfläche liegen bereits unterschiedliche Anfragen vor, allerdings noch keine feste Nutzung.

Hier sind grundsätzlich Arbeitsplätze für Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft vorgesehen. Denkbar wäre auch nur ein Ankermieter, sofern er eine gewisse Frequenz und einen Mehrwert ins Haus bringen würde. Optimal wäre eine Belegung mit Unternehmen der Medien- und Filmwirtschaft, denn dieser Wirtschaftszweig hat für den Wirtschaftsstandort Offenburg eine wichtige Bedeutung, die sich auf mehreren Ebenen zeigt. Für den Hochschulstandort Offenburg ist die Bedeutung aufgrund der verschiedenen Medienstudiengänge noch einmal höher zu werten.

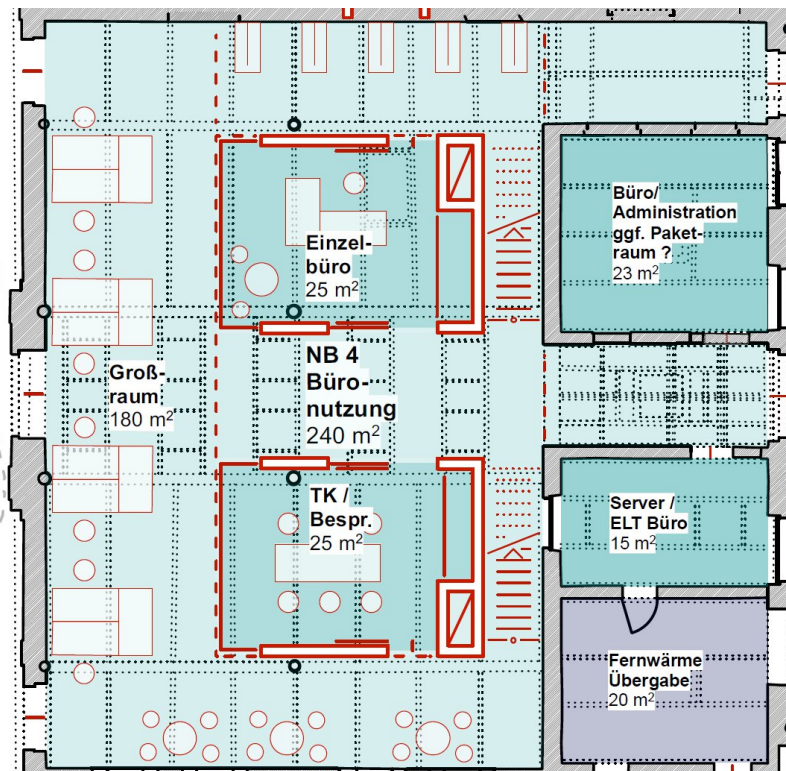


Abb. 6: NB 04 Kreativwirtschaft, EG, Planungsstand 06/25

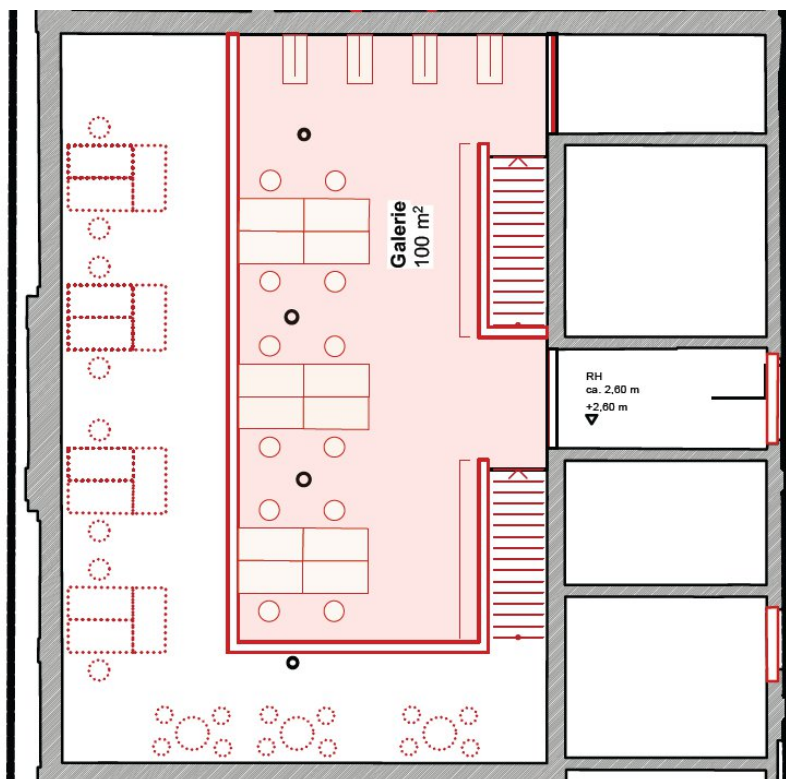


Abb. 7: NB 04 Kreativwirtschaft, ZG, Planungsstand 06/25

So hat die Medien- und Filmwirtschaft direkte ökonomische Effekte. Zu nennen sind hier zuvorderst Arbeitsplätze, Umsätze, Wertschöpfung und Steuereinnahmen.

Zudem ergeben sich indirekte ökonomische Effekte wie eine höhere Standortattraktivität: Eine lebendige Medien- und Filmwirtschaft macht den Standort besonders für Studierende der Medienfächer an der Hochschule Offenburg und Unternehmen der Branche attraktiver. Es werden Klebeeffekte generiert. Entstehen dürften aber auch Netzwerkeffekte, da die Branche Zulieferer, Agenturen, Technikdienstleister und Start-ups anzieht und so das gesamte wirtschaftliche Ökosystem stärkt.

Des Weiteren kann eine wachsende Medien- und Filmwirtschaft ein Innovations- und Digitalisierungsmotor sein. Hier sind nicht nur technologische Entwicklungen zu nennen, die ebenfalls von der Hochschule kommen könnten, sondern auch digitale Innovationen (z. B. 3D-Animation, Virtual Reality, Streaming-Plattformen), die aus der Film- und Medienbranche stammen, wirken in andere Wirtschaftszweige hinein. Insofern ist die Kreativwirtschaft als Impulsgeber zu sehen, indem Medienunternehmen andere Branchen in Marketing, Markenbildung und Kommunikation inspirieren.

Die Medien- und Filmwirtschaft ist nicht nur ein direkter Wirtschaftsfaktor mit hoher Wertschöpfung und Beschäftigung, sondern auch ein strategischer Standortfaktor, der Innovationskraft, Attraktivität, Tourismus und internationales Image stärkt.

Bauliches: Der Bereich der ehemaligen Großviehstallung westlich der ehemaligen Schlachthalle für das Großvieh wird ebenfalls vor Beginn der Bauarbeiten abgebrochen. Dieser wurde zusammen mit der Kleinviehstallung angebaut und hat ebenfalls keinen Denkmalstatus. Nutzungen sind im Erdgeschoss in zum Teil abgeschlossenen Büros und im Obergeschoss auf einer zum EG offenen Galerie möglich.

Synergieeffekte: Synergien ergeben sich in CANVAS22 mit den übrigen Gewerken und Nutzungsformen von Konferenzräumen über die Anbindung an Jugend- und Subkultur für neue Perspektiven bis hin zur Kooperation mit den Kreativwirtschaftlichen Akteur*innen des LAB22. Nach außen mit der Hochschule Offenburg und mit der bereits angesiedelten Kultur- und Filmwirtschaft ebenso wie mit der bereits ansässigen Kreativwirtschaft, bspw. Werbe- oder Bewegtbildagenturen. Alle gemeinsam finden hier ein gutes Umfeld, einen innovativen Nukleus, um sich austauschen und um netzwerken zu können.

In diesem Bereich müssen auch die Büroarbeitsplätze für die Hausleitung und das Team eingeplant werden, so dass diese sichtbar und vor allem ansprechbar sind. Das führt zu einem guten Klima im Haus. Davon wird der gesamte Campus profitieren.

NB 05 Gastronomie



Nutzungen: Auf einer Fläche von rund 340m² entsteht im südöstlichen Teil von CANVAS22 ein Gastronomiebetrieb. Zusätzliche bewirtete Aufenthaltsflächen befinden sich im Hallenbereich terunabhängige „Außenbewirtung“) und dem südlichen und südöstlichen Außenbereich (siehe Grundriss). Das gastronomische Angebot soll sich an die Bedürfnisse der kreativen Community, der Veranstaltungsbesucher*innen und des „Laufpublikums“ anpassen: Niederschwellig, regional und fair. Mit einer flexiblen, familienfreundlichen Nutzung tagsüber und geselligem Beisammensein am Abend. Die Gastronomie wird zur Vergabe öffentlich ausgeschrieben. Als Ankermieterin wird die Gastronomie eine feste Miete sowie einen umsatzabhängigen Anteil bezahlen.

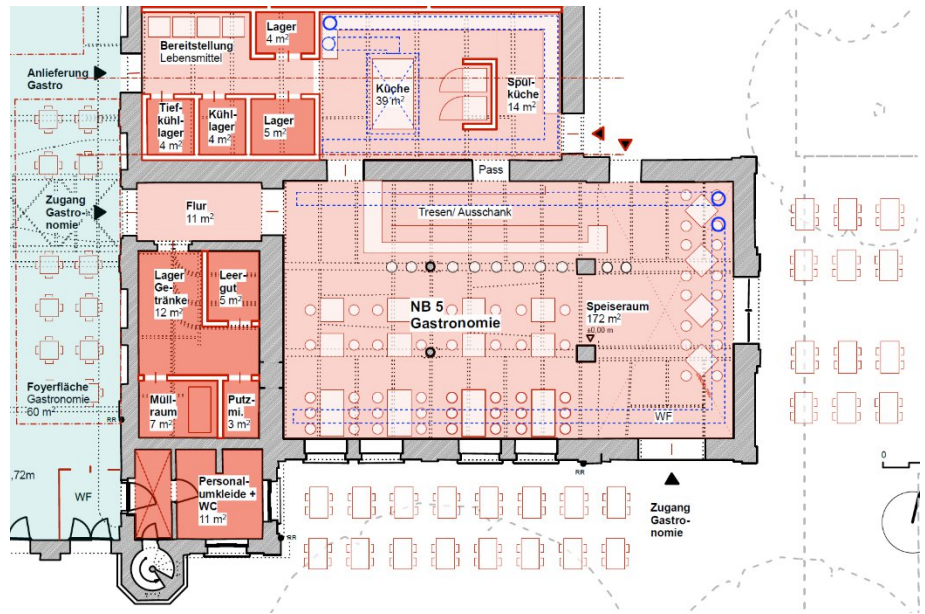


Abb. 8: NB 05 Gastronomie, Planungsstand 06/25

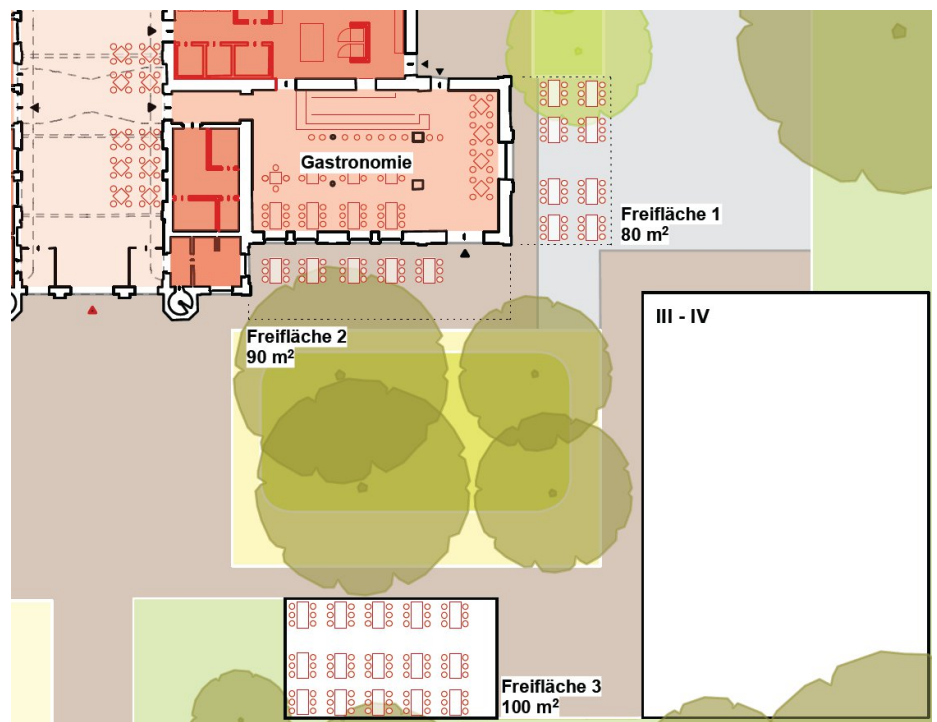


Abb. 9: NB 05 Gastronomie, Freiflächen, Planungsstand 06/25

Ein Gastronomisches Angebot vor und nach Veranstaltungen (bis ca. 0 Uhr) ist dabei obligatorisch. Die Gastronomie übernimmt in der Regel die Veranstaltungsbewirtung der Spielstätte. Gastronomie zieht auch externe Besucher*innen an und stärkt die lokale Infrastruktur, insbesondere auch im Hinblick auf das angrenzende Wohnquar-

tier.

Mit der Bahnhofsnähe ist das kreative Zentrum mit kulinarischem Angebot ein urbaner Anziehungspunkt, auch für Tagesbesucher*innen/Tourist*innen.

Gemeinsames Essen erzeugt Gemeinschaft. Damit eine offene Gemeinschaft entstehen kann, soll ein Teil der Gastronomieflächen im Hallen- sowie im weiter südlich gelegenen Außenbereich (unter Baumbestand (ca. 230m²) und auf Freifläche 3) ohne Verzehrzwang nutzbar sein. Hier können auch mitgebrachte Speisen und Getränke verzehrt werden.

Wirtschaftliche Bedeutung: Die Gastronomie wird verpachtet. Hieraus fließen feste Einnahmen für das Gesamtobjekt. Zusätzlich kann ein Catering-Vertrag für die Bewirtung einiger Flächen (Bar für Veranstaltungsstätte, Meetingräume, Künstler-Catering) abgeschlossen werden. Gastronomie bringt zusätzliche Frequenz ins Haus.

Synergieeffekte:

Eine gute Gastronomie senkt die Hemmschwelle für den Besuch kultureller und kreativwirtschaftlicher Einrichtungen. Die Gastronomie schafft informelle Räume für Begegnung zwischen Kreativschaffenden, Publikum und Partner*innen und stärkt das Gemeinschaftsgefühl.

Eine erhöhte Aufenthaltsdauer kommt Veranstaltungen und Ausstellungen zugute und umgekehrt. Zudem ist die Gastronomie sowohl für umliegende Anwohner*innen als auch für diejenigen Unternehmen, die sich gemäß dem Konzept CANVAS+ rund um das alte Schlachthofgebäude ansiedeln sollen, nötig. Mitarbeitende können unmittelbar vor Ort essen, sowie Geschäftsessen und informelle Meetings abhalten.

NB 06_1 Besprechungsräume / FLUX_Space



Nutzungen: Mit ca. 75m² bietet der FLUX⁴_Space, gelegen zwischen dem Sanitärbereich und der Off.Kultur, großzügig Platz für Austausch, Besprechungen, Präsentationen, Pop-up Events und weitere kurzfristige Nutzungsformen. Diese Räumlichkeit kann von den Nutzer*innen des Campus angemietet werden. Bei freien Kapazitäten auch von externen Interessent*innen, beispielsweise für Fachtagungen von Verbänden oder Unternehmen.

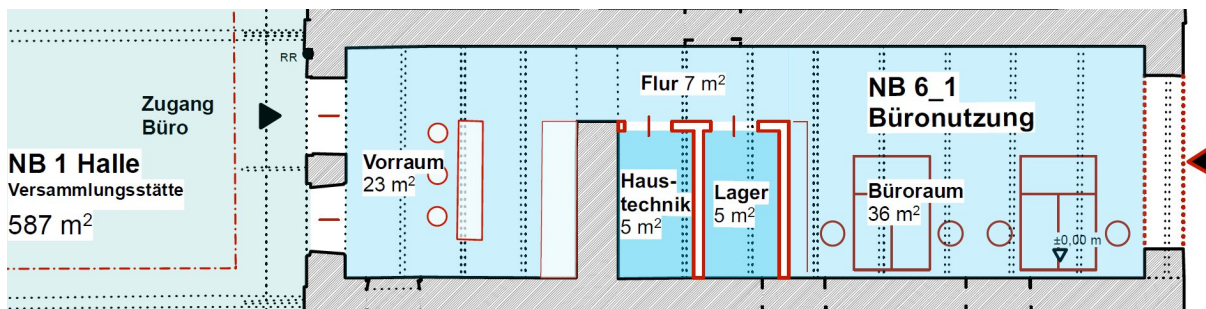


Abb. 10: NB 06_1 Kreativwirtschaft, Planungsstand 06/25

Wirtschaftliche Bedeutung: Diese Räume werden stunden- und tageweise vermietet. Sie können ebenfalls von denjenigen gebucht werden, die sich gemäß dem Konzept CANVAS+ rund um das alte Schlachthofgebäude ansiedeln. Im Umkehrschluss müssen diese Unternehmen keine (großen) Besprechungs- oder Versammlungsräume vorhalten, was deutlich Effizienz verspricht. Da flow1986 ähnliche Flächen vorhält und keine Überkapazitäten geschaffen werden sollen, wurden in CANVAS22 diese Flächenanteile zu Gunsten u.a. der Kino-Nutzung reduziert.

Synergieeffekte: Durch die Nähe zur Kreativwirtschaft bietet dieser Raum auch die Möglichkeit, sich mit branchenfremden Unternehmen auszutauschen und neue Wirtschaftsbeziehungen zu etablieren.

Diese Räume sind flexibel und unkompliziert zu mieten. Unternehmen müssen nicht über den täglichen Bedarf hinaus Räume vorhalten. Diese Räume werden geteilt.

⁴ Mit „Flux“ (dt. „Fluss“) werden verschiedene physikalische Größen bezeichnet, die sich als Produkt eines Feldes und einer Fläche ergeben.

NB 06_2 Gemeinsam genutzte Infrastruktur



Nutzungen: Räume wie Toiletten, Müllräume und weitere Infrastruktur werden (im Wesentlichen) nur einmal im Objekt vorgehalten. Das spart Ressourcen und Kosten, sowohl bei der Herstellung als auch im ständigen Betrieb.

Neben einer ausreichenden Zahl an Toiletten für Damen und Herren sollen auch Familientoiletten bspw. mit ausreichend Wickelplatz angeboten werden. Solche Details führen langfristig zu einer hohen Besucher*innen-Zufriedenheit, wovon alle Mieter*innen profitieren.

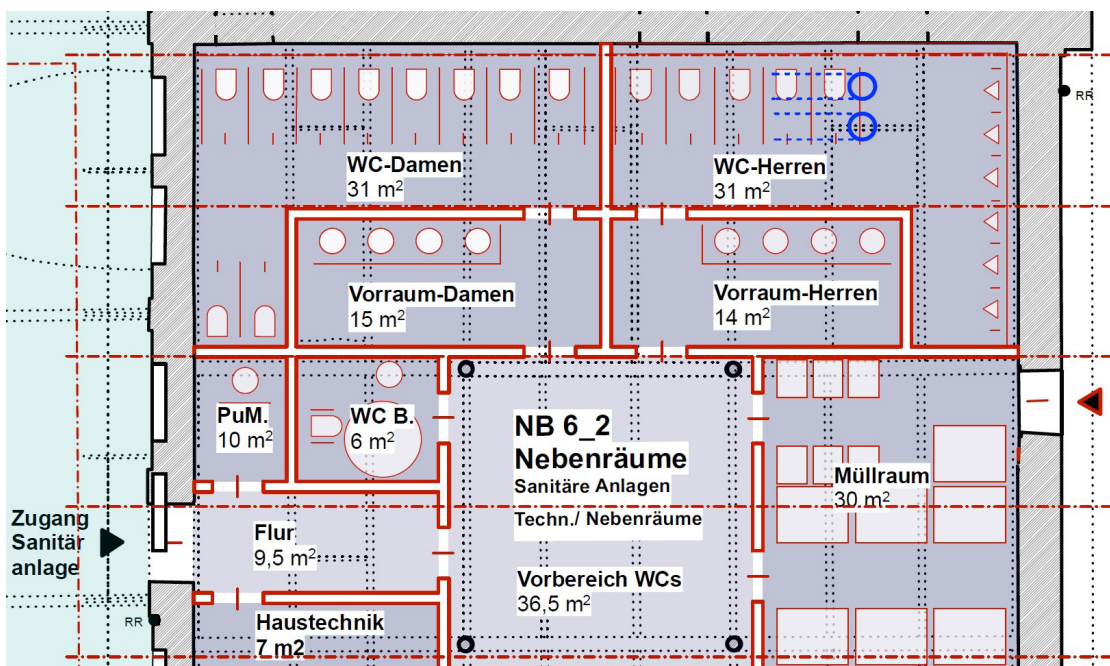


Abb. 11: NB 06_2 Gemeinsam genutzte Infrastruktur, Planungsstand 06/25

Bauliches: Im Obergeschoß über diesem Bereich werden Teile der Lüftungsanlagen des Gebäudes vorgesehen. Während des Schlachthofbetriebs wurde im Zuge einer Erweiterung nach Osten eine Halle vorgelagert (nicht mehr im Plan abgebildet). Das Tragwerk ist eine Stahlkonstruktion an Wänden und Decken. Die angebaute Halle wurde mit Sandwichblechplatten mit PU- Dämmung verkleidet. Dieser Gebäudeteil ist nicht historisch erhaltenswert und soll zurückgebaut werden damit die ursprüngliche Fassade entsprechend wiederhergestellt werden kann.

Wirtschaftliche Bedeutung: die gemeinsame Nutzung der Infrastruktur senkt die Erstellungs- und die Betriebskosten für die einzelnen Nutzungseinheiten. Die Nebenkosten werden anteilig abgerechnet.

Synergieeffekte: Die einzelnen Betreiber der Nutzungseinheiten und Fremdveranstalter*innen können sich auf ihr Kerngeschäft konzentrieren. CANVAS22 ist nicht nur Vermieter*in sondern auch Verwalter*in.

NB 07 Off.Kultur e.V.



Nutzungen: Der Off.Kultur e. V. wird direkt neben der Veranstaltungsstätte auf 108m² untergebracht. Der Zugang erfolgt über die Haupthalle. Die Außenflächen an der Ostseite des Raums können in die Nutzung miteinbezogen werden.

Der Off.Kultur e.V. hat sich in den vergangenen Jahren etabliert als Netzwerker für Subkultur, junge Kunst und interdisziplinäre Projekte in Offenburg. Mit dem neuen Raum im CANVAS22 entsteht ein flexibles, partizipativ nutzbares Zentrum für kreative Ausdrucksformen, das klassische

Kulturangebote ergänzt und subkulturelle Szenen sichtbar macht.

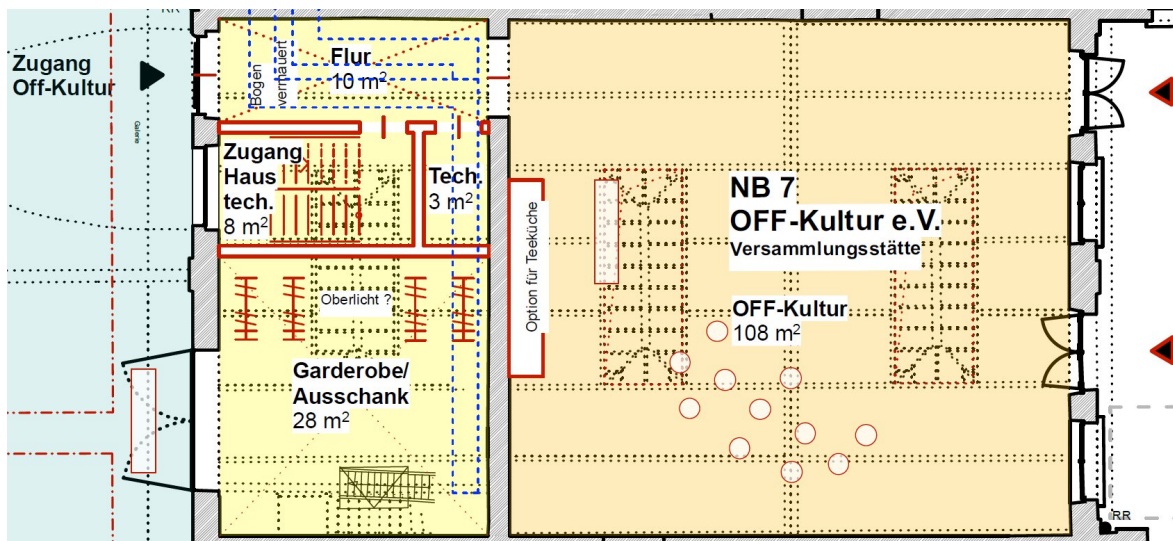


Abb. 12: NB 07 Off.Kultur e.V., Planungsstand 06/25

Der Raum dient als Bühne, Labor und Treffpunkt für Kultur- und Kreativschaffende der Ortenau. Er ist modular nutzbar – als Atelier, Ausstellungsfläche, Workshopraum oder Veranstaltungsort – und fördert niederschwellige Formate wie Jam-Sessions, Open Decks, Zine-Workshops oder spontane Performances. Subkulturelle Beiträge wie Street Art, Urban Photography oder Performances erhalten hier gezielt Raum.

Die Nutzung erfolgt gemeinschaftlich (Pop-up-Ausstellungen, Community-Events) und individuell (temporäre Ateliers, Residenzen). Die Ausstattung ist robust und wandelbar, um schnelle Formatwechsel zu ermöglichen.

Ziel ist die Förderung von Vielfalt, Innovation und gesellschaftlicher Reibung. Marginalisierte Stimmen sollen besonders berücksichtigt und fair honoriert werden. Der Raum versteht sich als integraler Bestandteil der städtischen Kulturpolitik und als Brücke zwischen Subkultur und Öffentlichkeit – mitten im Zentrum Offenburgs.

Wirtschaftliche Bedeutung: Die Vermietung erfolgt zu einer marktgängigen Miete. Die Off.Kultur ist ein Ankermieter. Die Möglichkeit der Untervermietung ist gewünscht und Teil des Konzepts.

Synergieeffekte: Thematische Kooperationen mit den anderen Kreativschaffenden des Hauses sind angedacht, ebenso dem benachbarten Jugendkulturzentrum. Von

Ausstellungen über Workshops bis zur Tanzveranstaltung. Der Off.Kultur e.V. ermöglicht, jungen Menschen ohne Leistungsdruck mit Kunst und Kultur in Kontakt zu kommen und sich auszuprobieren genauso wie experimentellen Raum für künftige Creative Professionals.

So kann der Ort für Austausch und als Impulsgeber für das benachbarte Jugendkulturzentrum, generell die Jugendkultur, junge Kreative, kreativ(wirtschaftliche) Bildungseinrichtungen und kreativwirtschaftlich Tätige wirken.

NB 08 Jugendkultur



Nutzungen: Was bisher in den bestehenden Jugendräumen keinen Platz findet, wird im CANVAS22 realisiert: Raum für (selbstorganisierte) Jugendkulturarbeit. Jugendkulturarbeit als Teil kultureller Bildung schafft Freiräume für Kinder und Jugendliche, in denen sie sich ausprobieren und eigene Standpunkte entwickeln können. Theater spielen, Musik machen, digitale Ausdrucksformen, Schreiben, Filmen, eigene Bilder entwerfen - all das bestärkt junge Menschen, einen eigenen Ausdruck zu finden und sich selbstbestimmt mit ihrer Lebenswelt und der Gesellschaft auseinanderzusetzen. Selbstwirksamkeit steht hier im Fokus.

Aufgrund der multifunktionalen Flächen ist im geplanten Bereich (rund 240m²) vieles vorstellbar: Junges Theater/Improvisation, Film / Foto/ digitale Ausdrucksformen, selbstorganisierte Vernissagen, kleine Kulturveranstaltungen, Bildende Kunst aber auch angeleitete Workshops oder Vorträge. Begegnung steht ebenfalls im Fokus. So vielfältig wie die Nutzungen wird auch die Gestaltung sein. In den Räumen entsteht so eine Vernetzungsplattform von und für junge Kulturschaffende. Bestehende Gruppen und Interessierte begegnen sich hier und entfalten über das gemeinsame Tun Selbstwirksamkeit.

Neben einem größeren multifunktionalen Raum (für Proben, Gruppen, Workshops, Begegnung zwischen Nutzergruppen) gibt es zwei kleinere Räume, die auch für klei-

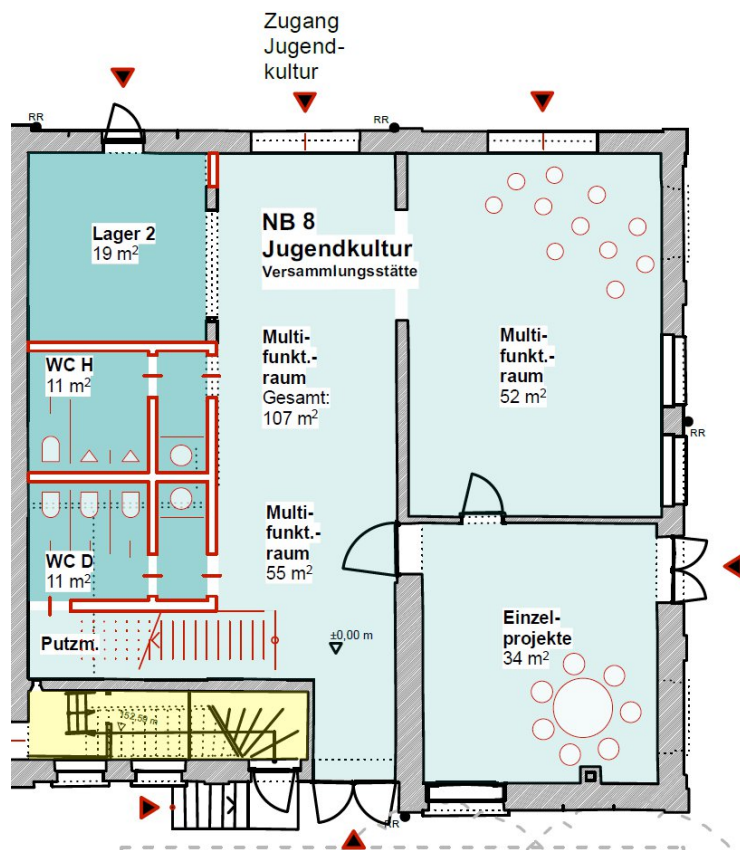


Abb. 13: NB 08 Jugendkultur, EG, Planungsstand 06/25

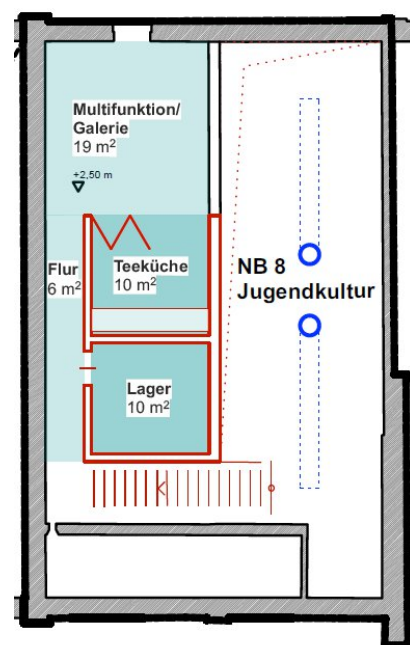


Abb. 14: NB 08 Jugendkultur, ZG, Planungsstand 06/25

nere Gruppen oder einzelne Personen zur Verfügung stehen. Zusätzlich gibt es einen eigenen WC-Bereich und ausreichend Lagermöglichkeiten auf der 2. Ebene.

Eine separate Zugangsmöglichkeit sorgt für eine Unabhängigkeit von der Spielstätte und damit einen reibungslosen Ablauf im Nutzungsalltag. Die selbstständige Nutzung der Räume durch junge Menschen ist bewusst gewollt – eine Begleitung findet durch die Abteilung 9.4 Bürgerschaftliches Engagement, Beratung und Ehrenamt statt. Die gemeinsame Nutzung der Außenfläche mit dem Off.Kultur e. V. schafft hier eine direkte Verbindung von Menschen verschiedener Altersgruppen mit ähnlichen Interessen.

Organisatorisch ist das Jugendkulturzentrum dem Fachbereich 9 mit der Abteilung Bürgerschaftliches Engagement, Beratung und Ehrenamt zugeordnet. Die konkrete Betreuung erfolgt vorhandenes Personal aus dem Bereich des bürgerschaftlichen Engagements und der kommunalen Jugendarbeit.

Durch diese hauptamtlichen Personen finden Jugendliche mit Interesse an junger Kultur und konkretem Raumbedarf Zugang zu den Räumen und werden in der selbstständigen Nutzung begleitet (Aushandlung zu Nutzungsregeln, Einbindung ins Quartier, Vernetzung und Optionen zur Raumnutzung von Spielstätte des FB Kultur) Ansprechpersonen für die Jugendlichen einerseits sowie die Leitung von CANVAS22 andererseits, sind die städtischen Mitarbeitenden des FB9, wenn es Klärungsthemen oder Konflikte im Areal gibt. Die Belegung und Vergabe der Nutzungszeiten koordiniert ebenfalls die Mitarbeiterin des jungen bürgerschaftlichen Engagements. Die Idee der Raumnutzung folgt hier also der bestehenden Jugendarbeitskonzeption mit ihrem Fokus auf Interessenorientierung und setzt einen Schwerpunkt auf junge Kultur in den verschiedensten Spielarten. Für Workshops oder Veranstaltungen können die Räume auch von bestehenden Gruppen genutzt werden.

Synergieeffekte:

Durch die direkte Nachbarschaft mit Off.Kultur e.V. und Spielstätte sind drei sich bereichernde Nutzungen miteinander in Kontakt. Getrennte Räume und dennoch mögliche übergreifende Nutzung befördert eine direkte Kooperation miteinander und bieten einen Benefit, was die räumlichen Optionen aber auch das Know-how angeht. Eine Kooperation mit Kreativschaffenden, Off.Kultur e.V., dem Fachbereich Kultur, bestehenden Gruppen und Organisationen ist ganz explizit gewünscht. Ein „Aufwachsen“ der jugendlichen Nutzer*innen in die erwachsene Kulturszene ist über diese Kontakte möglich.

Die Nutzung der Spielstätte ist durch die Kooperation ebenfalls möglich und gewünscht. Das kreativwirtschaftliche Umfeld im gesamten Areal bietet weitere Anknüpfungspunkte für die jugendlichen Nutzergruppen.

NB 09 Eine neue Spielstätte

Die in Funktionalität und Ausstattung multifunktional ausgestattete Veranstaltungsstätte schärft das Profil Offenburger Veranstaltungshäuser. **Drei städtische Bühnen** (Reithalle, Salmen und CANVAS) sowie die Oberrheinhalle, mit jeweils eigenem programmatischen Schwerpunkt, bieten ein urbanes Kulturprogramm für die Stadt und die Region.

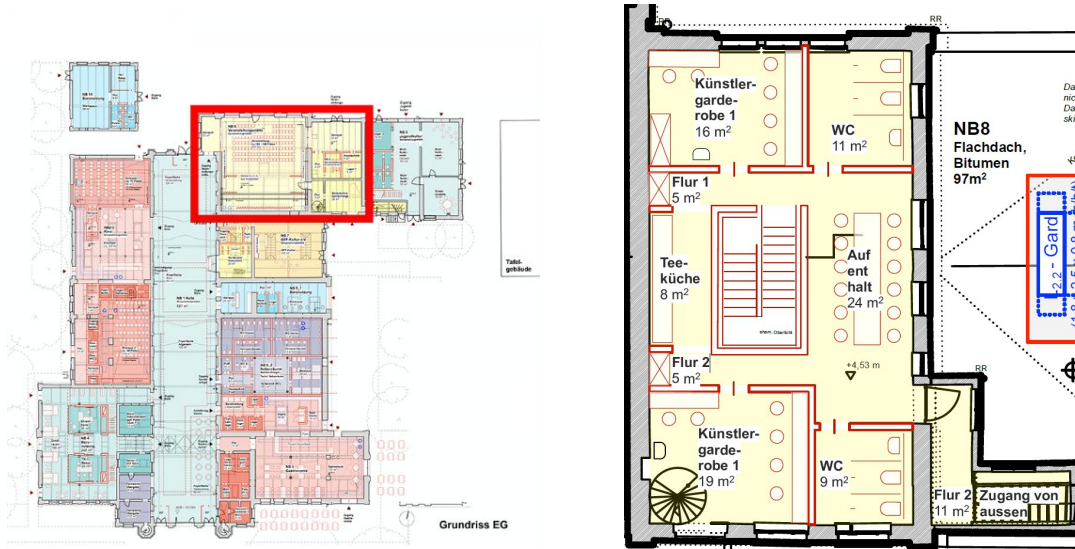


Abb. 15: NB 09 Veranstaltungsstätte, OG, Planungsstand 06/25

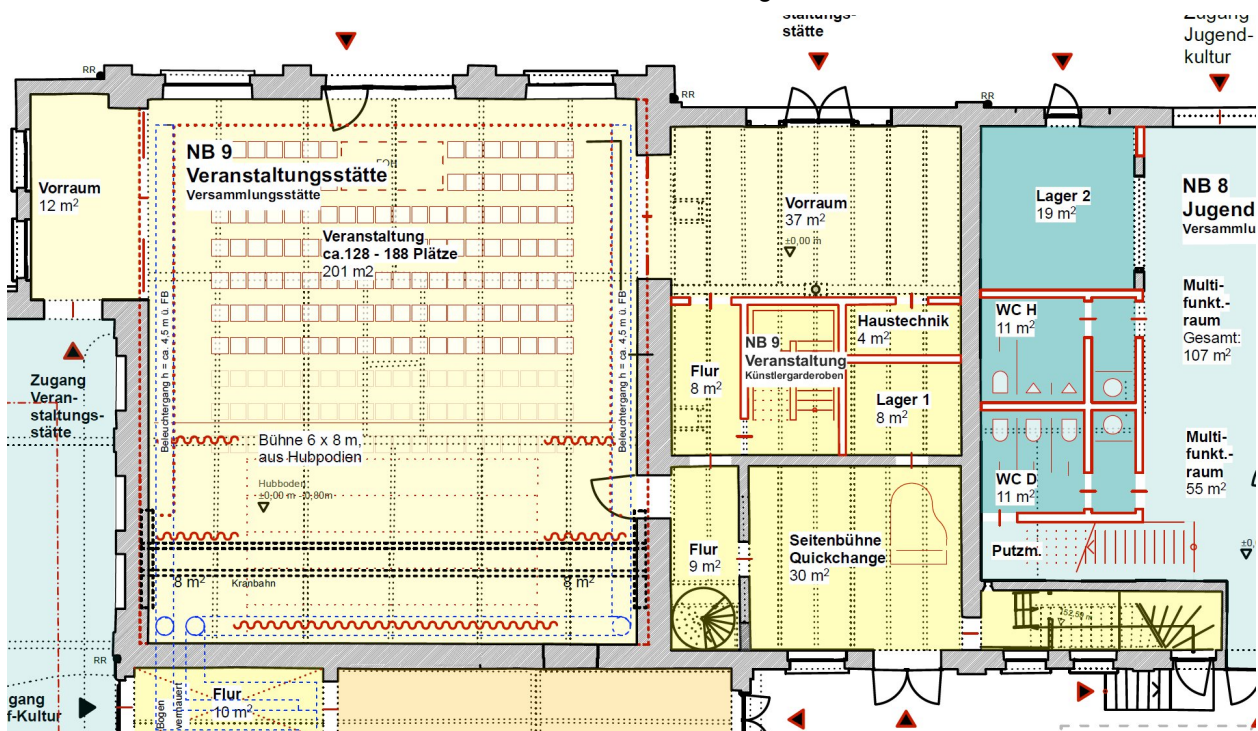


Abb. 16: NB 09 Veranstaltungsstätte, EG, Planungsstand 06/25

Nutzungen: Auf rund 365m² werden erstmals theatrale Formen jenseits der gewohnten Zuschauer-Bühnen-Perspektive und innerhalb eines innovativen variablen Konzeptes möglich. Der Raum kann in Gänze und in experimentell-offenen Anordnungen den jeweiligen Zielgruppen und Formaten entsprechend bespielt und inszeniert werden.

Modular einsetzbare Elemente wie versenkbare Bühnenflächen und vielseitige Rigging-Punkte (Träger- oder Hängepunkte) machen eine maßgeschneiderte Ansprache der Besucher*innen jeden Alters und in vielfältigen Genres und Formaten möglich. Von Galas bis hin zu Bühnenaufführung sind möglich. So ist die Spielstätte zukunftsicher, auch für neue und neueste Entwicklungen im künstlerischen Bereich und der Eventbranche. Im Obergeschoss stehen den Künstler*innen auf rund 107m² Aufenthaltsflächen und Garderoben zur Verfügung.

Lokale Theatergruppen werden ebenso ihre Heimat finden wie externe Formate des Kinder- und Jugendtheaters und vielfältige theatrale Formen im Erwachsenenbereich. Gleiches gilt für moderne Konzertformate verschiedener Genres. Die Platzkapazität liegt bei max. 180 Besuchenden.

Zusätzlich soll der Kinobetreiber die Spielstätte in abgestimmten Zeiträumen als dritten Kinosaal bzw. für Veranstaltungen im Kinokontext mitnutzen können.

Bauliches: Um für die Beispielbarkeit des Raumes größtmögliche Flexibilität zu erreichen, wird eine in der Höhe verstellbare Bühne verbaut. Damit ist der Saal für viele verschiedene Nutzungen geeignet. Diese Variante wurde in intensiver Zusammenarbeit mit FB 8 entwickelt. Ein sehr erfahrener Raumakustiker wurde mit der Beurteilung des Raumes beauftragt.

Wirtschaftliche Bedeutung: Die Spielstätte soll an mindestens ca. 30 % der Nutzungstage an Dritte vermietet werden. Hierdurch werden zusätzliche Einnahmen generiert. Die Vermietung an das Kino erhöht den Grad der Auslastung.

Synergieeffekte:

Im Zusammenspiel mit den umliegenden Nutzungen des Areals sind vielfältige Kooperationen und Vernetzungen möglich. Es entsteht ein Raum für Begegnungen und Impulse zwischen Kunst und Kultur, Kreativwirtschaft und Lehre. So steht die modulare Veranstaltungsstätte an Tagen, an denen keine Bespielung seitens des Fachbereichs Kultur stattfindet, anderen Nutzungsformen und -gruppen zur Verfügung: Beispielsweise als Produktionsstätte für TV- und Spielfilmformate, für das Prototype-Testing kreativwirtschaftlicher Akteure, für Workshops oder als gastronomische Fläche für besondere Events. Dies wird über ein Vermietungskonzept ermöglicht, welches zusätzliche Einnahmen und der Veranstaltungsstätte die angestrebte Vollausslastung beschere soll.

Die Veranstaltungsstätte ist, ebenso wie die große Halle, ein wichtiger Teil des Campus-Konzeptes.

NB 10 Lagerfläche (ehemaliger Schweinestall)



Der Gemeinderat hat in seiner Sitzung am 15.05.2023 (s. Drucksache Nr. 051/23) beschlossen, den Schweinestall vorerst nicht auszubauen, sondern lediglich für Lagerflächen so günstig wie möglich herzurichten. Die rund 94m² bieten sich hierfür mit ihrer unmittelbaren Nähe zu LAB22 (siehe NB LAB22) und CANVAS22 an⁵.

Sollte sich in den kommenden Jahren eine konkrete Nutzung ergeben, kann der Schweinestall entsprechend des Planes umgebaut werden.

Baulich wird die Anbindung des ehemals freistehenden historischen Schweinestalls im Nordwesten des Schlachthofes zurückgebaut. Dadurch wird das frei stehende Gebäude wieder in seiner bauzeitlichen Bauweise sichtbar.

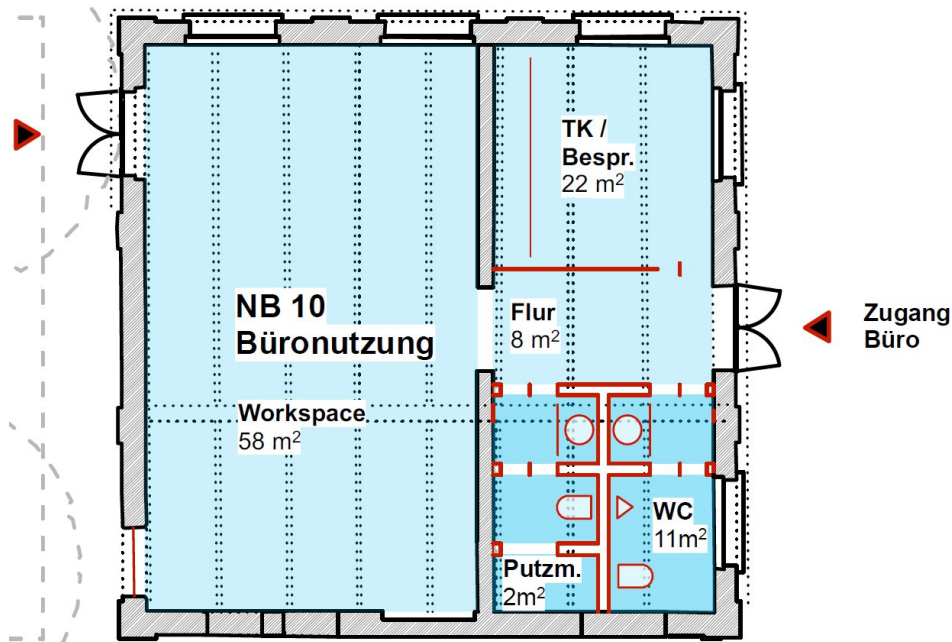
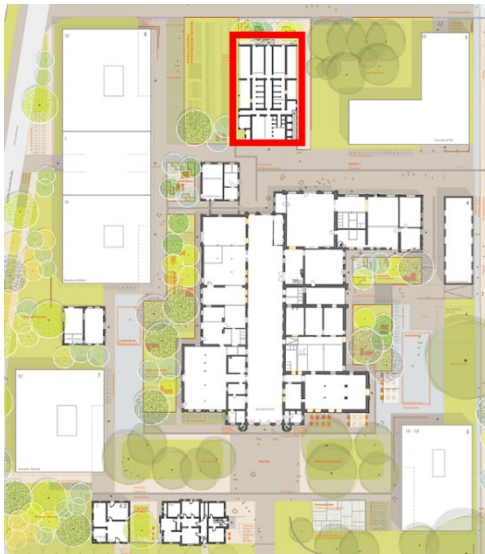


Abb. 17: NB 10 Lager, Planungsstand 06/25

⁵ Plan im Feld TK/Besprechung nicht mehr aktuell. Hier sind noch 101 qm dargestellt. Maßgeblich sind 94 qm.

NB LAB22 – (ehemaliges Schaltwerk)



Mit dem LAB22 entsteht auf rund 480 m² Nutzfläche im ehemaligen Schaltheus des alten Schlachthofs ein neuer Arbeitsort für Kultur- und Kreativschaffende. Das Gebäude wird behutsam saniert und in seiner kleinteiligen Struktur erhalten. Ziel ist die Schaffung bezahlbarer Arbeits-, Werk- und Atelierräume für Young Professionals aus Bereichen wie Bildende Kunst, Film, Design, darstellende Kunst und Software/Games.

Dieses Gebäude war bislang Teil des Projektes „Kreativ-Kita CANVAS“. Aufgrund der rückläufigen Entwicklung der Kinderzahlen und der derzeit noch vielen frei verfügbaren Krippen- und Kita-Plätze in Offenburg ist es sehr wahrscheinlich, dass der Bau der Kreativ-Kita zuerst einmal

noch zeitlich verschoben wird und eine andere Zeitschiene erhält. Das Schaltwerk wird daher nun im Rahmen des Projekts CANVAS22 weiterverfolgt.



Abb. 18: Vorabzug Grundriss LAB22 EG (links) und OG (rechts), Planungsstand: 10/25

Im Erdgeschoss und ersten Obergeschoss entstehen insgesamt **18 Arbeitsräume zwischen 6 und 35 m² sowie 10 separat mietbare Lagerflächen**. Gemeinschaftlich nutzbare Infrastruktur wie Reinigungsbecken und Teeküche ergänzt das Angebot. Die Vermietung erfolgt kuratiert, mit transparentem Auswahlverfahren, das Qualität, Diversität und Entwicklungspotenzial berücksichtigt. Neben langfristiger Vermietung sind auch temporäre Nutzungen für Projekte, Stipendien und Residenzen vorgesehen.

LAB22 versteht sich als Labor für kreatives Arbeiten und interdisziplinären Austausch. Die Nähe zum Technologiepark flow1986 und zum Hauptgebäude CANVAS22 sowie später zur Kreativ-Kita fördert Synergien und Vernetzung. Künstler*innen sollen ausdrücklich auch die Räume im CANVAS mitnutzen; der Austausch mit anderen Nutzergruppen ist Teil des Konzepts.

Die Sanierung erfolgt unter dem Leitgedanken „Erhalten vor Neubau“ mit umweltfreundlichen Materialien. Nutzer*innen verpflichten sich zu ressourcenschonendem Arbeiten. Upcycling, Recycling und Begrünung sind zentrale Bestandteile – auch im Außenbereich, der als Aufenthalts- und Austauschort gestaltet wird.

Mit LAB22 stärkt die Stadt Offenburg weitere ihre Position als Standort für Kultur- und Kreativwirtschaft am Oberrhein, indem sie auch Brancheneinsteigenden einen guten Startpunkt zu fairen Bedingungen zur Verfügung stellt.

Wirtschaftliche Bedeutung: Die Arbeitsräume werden in einer Mischung aus kurz- und langfristigen Nutzungszeiträumen vermietet.

Synergieeffekte

Durch den kuratierten Raum im LAB22 können die Kreativen auf gegenseitige Dienstleistungen zurückgreifen – beispielsweise bei Set-Building, Filmrequisite, Storyboard-Visualisierungen. Das LAB22 befindet sich in direkter Nachbarschaft zu CANVAS22. Im Außenraum sowie im Zentralgebäude finden sich mit Meetingräumen, Gastronomie, Veranstaltungsstätte und der Haupthalle viele Möglichkeiten für Austausch, Ausstellungen, Künstler*innenshops und mehr. Workshops von Kreativen, nicht zuletzt im Jugendkulturbereich, können zudem das kreative Nachwuchspotenzial stärken und Freischaffenden ein zusätzliches finanzielles Standbein bieten.

NB Außenfläche



Nutzungen: Ähnlich wie die Halle dient auch die Außenfläche um CANVAS22 als Begegnungs- und Veranstaltungsfläche für unterschiedliche Anlässe. Insbesondere in der warmen Jahreszeit kann sie als Erweiterung der Hallennutzung verstanden werden: zusätzliche Marktfläche, genauso wie Raum für Meetings, Events, Workshops und Performances unter freiem Himmel entsteht. Die Nähe zum Mühlbach und seinen angrenzenden Grünflächen steigert die Aufenthaltsqualität.

Abb. 19: Außenfläche um CANVAS22, Planungsstand 08/25

Wirtschaftliche Bedeutung: Im südlichen Außenbereich können einzelne Standflächen und vielleicht auch Stände zu Events angemietet werden. Teile des Vorplatzes können an einigen Tagen im Jahr vermietet werden – dies bedarf einer ausreichend langen Vorlaufzeit und einer intensiven Abstimmung mit den übrigen Nutzer*innen.

Synergieeffekte: Durch den auf der Südseite verorteten Haupteingang in die Halle sowie besagte Außennutzungen, begegnen sich Besucher*innen und Nutzer*innen auf der Außenfläche ganz selbstverständlich. Sie teilen sich Raum und kommen in den Austausch. Das gastronomische Angebot sowie die freien Verzehr- und Aufenthaltsflächen sorgen für zusätzliche Belebung. Der Vorplatz, für viele erster Berührungspunkt mit CANVAS22, dient somit als Visitenkarte und Spiegel dessen, was in CANVAS22 geboten wird. Diese Lebendigkeit steigert die Neugier, das Zentrum zu betreten. (Wetterbeständige) Kunst im öffentlichen Raum bietet die Chance, dem Außenbereich einen ganz eigenen Charakter zu verleihen. Eine enge Zusammenarbeit mit der Abteilung Bildende Kunst ist hierfür sehr wichtig.

NB Tafelgebäude und Tafel e.V.



Für die Umsetzung der Planung im Alten Schlachthof ist ein Umzug der Tafel vor Baubeginn notwendig. Aus diesem Grund wurden in den vergangenen Monaten verschiedene stadtinterne wie externe Gebäudeoptionen geprüft.

Wenige Tage vor Ende des Redaktionsschlusses der Vorlage hat der Tafel e.V. berichtet, dass Verhandlungen über eine geeignete Fläche kurz vor dem Abschluss stehen. In der Sitzung wird hierzu mündlich berichtet.

Nutzungen: Das südöstlich neben dem Schlachthof gelegene Tafelgebäude kann den in CANVAS22 knapp bemessenen Lagerraum kompensieren. Es soll gemeinschaftlich genutzte Lagerflächen für Halle, Spielstätte, Kino und Gastronomie bieten. Denkbar wäre zudem ein gemeinschaftlich zugänglicher „Tool-Pool“, der die Möglichkeit bietet, Werkzeuge, Technologien und Materialien nach Bedarf zu mieten/leihen, um Ressourcen zu schonen.