

► Phase 3: Designing

Einführung mit Jonas Büchel

» 30. August 2022, 16 Uhr, Online

In diesem Webinar geht es darum, wie Erkenntnisse aus dem Mapping und der Visionsentwicklung sich im Rahmen eines Kulturplanungsprozesses in einen Gestaltungsprozess miteinbeziehen lassen. Was ist eigentlich Gestaltung in diesem Zusammenhang? Wie werden Ideen für Projekte entwickelt und ausgewählt und wie können wir bei alledem unsere gemeinschaftliche Kreativität richtig fördern? Und wie können dabei alle betroffenen und interessierten Bürger*innen, Kulturschaffenden, Auftraggebenden, aber ebenso Akteur*innen der Politik und der Wirtschaft gleichermaßen beteiligt werden? Wie machen wir aus alledem ein gemeinsames Lern- und Arbeitserlebnis?

Über Jonas Büchel

Jonas Büchel ist Sozial- und Kulturplaner mit Arbeitsschwerpunkten in der Projektgestaltung im Umfeld der Europäischen Kulturhauptstädte, vorrangig im Ostseeraum, in Nord-, Mittel- und Osteuropa und dem östlichen Mittelmeerraum. Studium der Fotografie und Gestaltung in Dortmund mit weiterführenden Studien in Sozialarbeit, Sozialplanung und Kultur- und Eventmanagement, zunächst in Bochum, später mit Abschluss in Berlin. 30 Jahre Design, Sozial- und Kulturarbeit und kreative urbane Praxis in nahezu allen europäischen Regionen. Gestaltungsschwerpunkte: Emotionen, Raum und Zeit – das Individuum in seinen verschiedenen Gruppen. Werkzeuge: Urbanes Coaching, Raumanalysen, soziale und kulturelle Planung, Gemeindeentwicklung, politische Bildung, Moderation und Vermittlung, Umweltwahrnehmung, Fotografie. Jonas Büchel lebt und arbeitet in Lettland, Deutschland und Finnland.

3.5

Haben wir eine **klare Identität** in den um uns herum stattfindenden Veränderungsprozessen identifiziert (für den Raum und für uns selbst)? Können wir diese Identität eventuell zielführender ausbauen?



Hier bitte die ausgefüllten Seiten dieses Bogens als Foto hochladen

3.1

Was bedeutet für
Dich das Wort

Gestaltung
/
Design

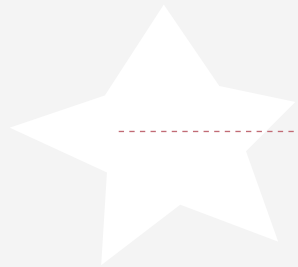
Ich

Wo und wann hast Du selbst solch
einen Prozess mitgestaltet?

Mein Umfeld
und ich

3.3

Versuche Dich einmal an
Dein letztes großes **AHA-**
Erlebnis zu erinnern -
Was war das und wie hat es
Dich beflügelt oder Deine
Stimmung aufgebaut?



3.4

Wie machen wir uns alle kollektiv **gute Laune**, selbst
wenn uns überhaupt nicht zum Lachen ist. Warum
denkst Du, dass es so unendlich wichtig ist in der
kreativen Planungsarbeit?

3.2

Welche **Rolle** siehst Du für Dich als
Akteur*in in einem gestalterischen
Vorgang in Bezug zu Deinem sozialen
und kulturellen räumlichen Umfeld?

Platz für Notizen

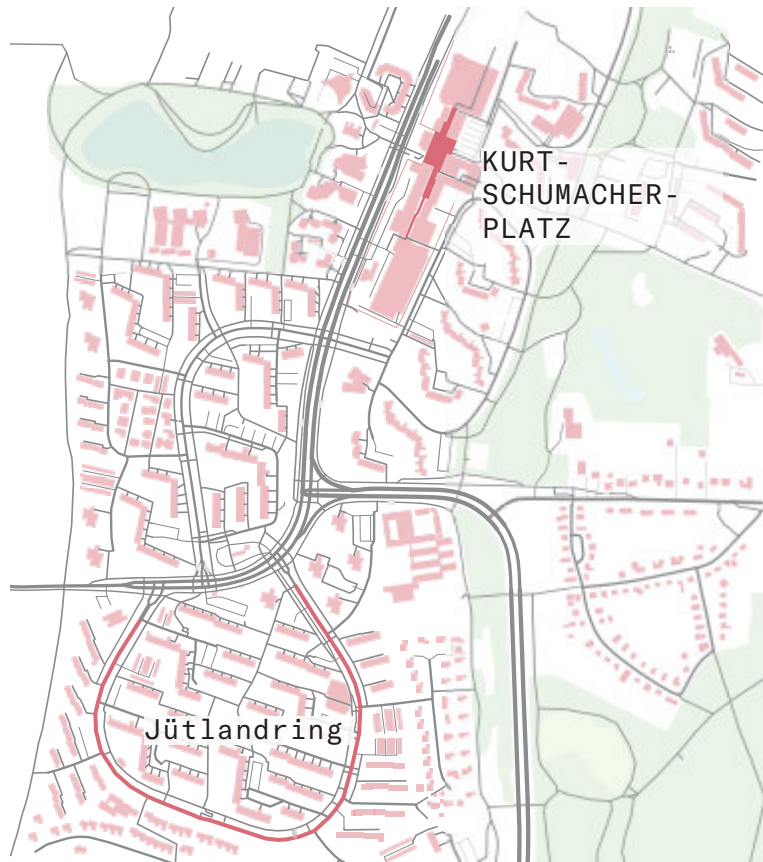


► Phase 3: Designing

Workshop mit Janin Walter

» 13. September 2022, 16 Uhr, Mettenhof

Auf Grundlage von bestehenden Visionen für Mettenhof werden wir gemeinsam verschiedene Designszenarios erarbeiten. Mit künstlerischen Werkzeugen wie Mindmapping, Zeichnung und Intervention werden wir in kleinen Gruppen Ideen entwickeln, diskutieren und testen. Wir werden vor Ort arbeiten, um so mit Passant*innen und Interessierten ins Gespräch zu kommen. So können die entwickelten Ideen direkt rückgekoppelt und weiterentwickelt werden.



3.0 Designing

Designing



Hier bitte die ausgefüllten Seiten dieses Bogens als Foto hochladen

KUNST
Macht

3.6.1 Wochenmarkt

- a. Kennst du Beispiele von belebten Wochenmärkten (selbst gesehen und erlebt, aus Filmen oder Märchen)?
- b. Was zeichnen diese Beispiele aus (Atmosphäre, Design, Akteur*innen, Nutzungen/ Angebote)? Was ist das Besondere? Wenn du selbst vor Ort warst, wie hat sich der Markt angefühlt?
- c. Wodurch ist der Markt aus dem Beispiel belebt?
- d. Welche Zielgruppen werden in den favorisierten Beispielen angesprochen und wodurch?

3.6.2 NICHT NUR Wochenmarkt

- a. Was passiert auf den Plätzen aus den favorisierten Beispielen, wenn kein Wochenmarkt stattfindet?
- b. Welche anderen Nutzungen würdest du dir wünschen? Kennst du Beispiele, wo diese Nutzungen schon bestehen? Was ist dein Lieblingsmöbel aus den favorisierten Beispielen?

3.6.3 Zugige Ecke in windgeschützten Ort umwandeln

- a. Wofür könnte die Ecke dann genutzt werden?
- b. Kennst du Beispiele (erlebte, aus Filmen, Märchen oder Dokumentationen)?
- c. Was zeichnen die Beispiele aus (Materialität, Form, Möbel)?

3.6.4 Wandfläche wird zu Werbeträger

1. Wer will werben?
2. Gibt es in unmittelbarer Umgebung Kulturschaffende, Geschäftsleute und auch Private, die Werbung nötig haben?
3. Welche Assoziationen hast du, wenn du an Werbeträger denkst?
4. Gibt es in deiner Vorstellung alternative Werbeträger? Wie sehen diese aus?

3.7.1 Jütlandring kulturell beleben

- a. Welche Künstler*innen kennst du, die in unmittelbarer Umgebung ihre Studios haben oder wohnen?
- b. Für wen sollen die kulturellen Veranstaltungen organisiert werden?
- c. Welche Gestaltung brauchen diese kulturellen Veranstaltungen?
- d. Kennst du Beispiele?

Platz für Notizen



Platz für Notizen

