Übersetzung Newsletter Nr. 4

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | | |  | | --- | | ****Die Pilot Projekte**** | | |

### **Jászberény Pilot Projekt: Roomli - das kreative Zentrum**

Die Einrichtung eines kreativen Zentrums für Volkskunstprodukte und eines Veranstaltungsortes in Jászberény ist ein gutes Beispiel dafür, wie neue Produkte und Dienstleistungen in mittelgroßen Städten entstehen können. Es ist ein Beispiel für Kommunen, Künstler und Kreative sowie Investoren. Die Kreativen profitieren von Schulungen in z.b. unternehmerischen Fähigkeiten und von Möglichkeiten, ihre Netzwerke zu stärken. Und schließlich schafft das Kreativzentrum einen neuen Anziehungspunkt für die Stadt.

In nur wenigen Monaten ist ein wunderschön renovierter Raum mit liebevollen Details, die an traditionelle Materialien und Techniken erinnern, entstanden, in dem Produkte der Volkskunst ausgestellt werden und verschiedene Veranstaltungen stattfinden können. Zwischen kreativen Menschen, die früher nur wenig miteinander in Kontakt standen, gibt es nun ein engeres Netzwerk und einen gesunden regelmäßigen Austausch.

Andere Kreative, die dem Roomli-Management bisher unbekannt waren, tauchten aus dem Nichts auf und fragen nach einer Möglichkeit zur Teilnahme. Die Zahl der Anbieter ist auf 30 Personen angewachsen.

Die verschiedenen Töpferangebote sind schnell ausverkauft. Ein Töpfer produziert im traditionellen Stil, während ein anderer Töpfer recht fortschrittlich ist und skandinavische Elemente in seine Arbeiten einfließen lässt.

Im Roomli arbeiten drei fest angestellte Mitarbeiter. Einer ist für den Verkauf zuständig, während zwei Kulturmanager (die beiden Vereinsvorsitzenden) Veranstaltungen organisieren. Ein Marketingexperte, der bei der Marketingstrategie und den damit verbundenen Aktivitäten behilflich ist, wird extern unter Vertrag genommen.

Neben der Ausstellung und dem Verkauf der Produkte werden folgende Dienstleistungen angeboten: Kunst- und Kreativcamps für professionelle Künstler, Veranstaltungen zum Austausch von methodischem Wissen, kostenlose und kostenpflichtige Workshops zu verschiedenen Themen.

Dieses Pilotprojekt hat die vorhandenen Kreativen erfolgreich koordiniert, so dass alle drei davon profitierten: die kreative Gemeinschaft, die Stadt und die Mikroregion. Es hat auch die Sichtbarkeit der Kreativen als wertschöpfende Gruppe erhöht.

Mitten im Herzen von Jászberény kann sich die Stadt nun dieses wunderschön restaurierten und gestalteten Raumes rühmen, der ein Schaufenster für die lokalen Kreativen und ein Ort für interessante Veranstaltungen für Einheimische und Touristen ist. Jetzt können regionale Künstler ihre Produkte besser vermarkten und verkaufen, Ideen mit Kollegen austauschen und ihre Geschäftskenntnisse durch Schulungen verbessern.

### **Kamnik Pilot Project: Creative Quarter Barutana**

Dieses Projekt ist ein gutes Beispiel dafür, wie kreative Künstler und Architekten eine Industriebranche wiederbeleben können. Durch ihre eigene Initiative und lohnenswerte Konzepte haben sie die Stadt überzeugt, das Gelände zu erwerben und ihr Kulturprojekt zu unterstützen. Es ist wirklich ein Beispiel für Kommunen, Künstler und Kreative.

Das Projekt des Kreativquartiers Barutana ist ein großartiges Beispiel für die Nutzung von Ideen, die bereits vor Ort vorhanden sind, da viele Akteure beteiligt sind. In der nächsten Phase werden der Kulturverein Priden možic, der das Kamfest präsentiert, die Gruppe der Architekturstudenten unter der Leitung von Professor Sinan Mihelčič, das Jugendzentrum Kotlovnica sowie die zuständigen Mitarbeiter der Stadt und des öffentlichen Instituts für Kultur zusammenarbeiten, um die oben genannten Schritte zu koordinieren.

Das gesamte Team, das durch viele begeisterte Freunde verstärkt wird, reinigte das Gelände freiwillig und unentgeltlich. Das Kamfest mit fünfzehn kulturellen Veranstaltungen findet trotz der Corona-Pandemie erfolgreich statt. Während des Sommers werden weitere kulturelle Veranstaltungen wie Ausstellungen und Konzerte durchgeführt. Es finden zahlreiche Bildungsveranstaltungen für Schulen statt.

Die Presse und die Medien berichten auf lokaler und nationaler Ebene sowie in einem ausführlichen Artikel in einer Fachzeitschrift über die räumliche Entwicklung. Ein Partner aus Ljubljana sieht ein großes Potenzial und hat bereits 10.000 Euro für die Veranstaltungen im nächsten Jahr zugesagt. Einer der ehemaligen Architekturstudenten wird auf dem Gelände ein Projekt durchführen, dies ist sein erster bezahlter Auftrag als Architekt.

Das Pilotprojekt ist ein hervorragendes Beispiel dafür, wie ein verlassenes ehemaliges Industriegelände durch die Initiative von Kulturschaffenden, die von professionellen Architekten und Architekturstudenten unterstützt werden, innerhalb kurzer Zeit mit Leben gefüllt werden kann.

Das Kreativquartier Barutana hat große Aufmerksamkeit erregt und kann als Modell für ganz Slowenien und darüber hinaus dienen.

Das vorbildliche Projekt ist auch ein Aufruf zum Handeln für die Verantwortlichen von Städten und Gemeinden überall:

"Gebt jungen kreativen Menschen Raum, lasst sie etwas ausprobieren. Sie können etwas ins Rollen bringen und das Ergebnis kann erstaunlich sein!" (Sinan Mihelčič, Architekt)

### **Vittorio Veneto Pilot Projekt: Umsetzung des KUK-Inkubationsmodells im Vittorio Veneto Lab**

Dieses Pilotprojekt ist ein Beispiel dafür, wie man einen Ort für kleine und mittlere Unternehmen und die Kreativszene schaffen kann, an dem sie sich treffen und lernen können, wie sie neue Virtual-Reality-Technologien für sich nutzen können, um ihre Position auf dem Markt zu verbessern. Es ist ein Vorbild für Kommunen, Bildungseinrichtungen, Kreative, Wirtschaftsverbände und Investoren. Gleichzeitig werden stillgelegte und nicht ausgelastete Infrastrukturen und städtische Flächen wiederbelebt, um einen interessanten Anziehungspunkt für das gesamte Gebiet zu schaffen.

Die Nutzung der VR-Technologie nimmt weltweit exponentiell zu, aber in Vittorio Veneto mangelt es an Einrichtungen, um diese Technologien kleinen und mittleren Unternehmen und allen Kreativen zugänglich zu machen, damit sie ihre Marktposition verbessern können.

Aufgrund von Corona und den damit verbundenen Lieferengpässen in der Chipindustrie kam es zu mehrmonatigen Verzögerungen bei der Umsetzung. Die Preise für die VR-Brillen und andere Technologieprodukte steigen. Zwei Workstations, zwei Projektoren, zwei Bildschirme, Drohnen und Software werden angeschafft, aber etwas weniger VR-Brillen als geplant.

Das erste Projekt wird realisiert. Acht junge Menschen unter 30 Jahren erlernen in einem Workshop die Videografie mit 360-Grad-Kameras. Sie drehen 360-Grad-Filme von Alltagssituationen in der Stadt für ein Pflegeheim. Zwei von ihnen treten als virtuelle Enkelin und virtueller Enkel auf und laden die Menschen ein, sich mit ihnen umzusehen. Diese Virtual-Reality-Aufnahmen werden den Bewohnern des Pflegeheims gezeigt, die aufgrund der COVID19-Pandemie seit fast 2 Jahren ihre Zimmer nicht mehr verlassen haben. Die VR-Brille wird ihnen aufgesetzt, und sie können sich "auf dem Markt", "im Park" und an anderen Orten umsehen. Für die meisten älteren Menschen sind dies vertraute Orte, und sie sind überwältigt und emotional berührt von dieser Erfahrung. Es ist ein denkwürdiger Austausch für Alt und Jung.

"Natürlich ist es immer noch am besten, etwas selbst vor Ort zu erleben, aber wenn das nicht möglich ist, ist die nächstbeste Option das virtuelle Erlebnis. Es ist wirklich magisch", sagt Ludovico Domini von Bclever, einem innovativen Startup, das für die Umsetzung des Pilotprojekts verantwortlich ist. Ähnliche Projekte mit sozialem Schwerpunkt sollen gemeinsam mit der Gemeinde geplant werden.

Ebenso wird mit einer örtlichen Privatschule mit wissenschaftlichem Schwerpunkt Kontakt aufgenommen, um den Schülern beizubringen, wie man Drohnen steuert, um mit Hilfe von Photogrammetriebildern 3D-Modelle zu erstellen. Nachdem der Raum zur Nutzung bereitsteht, wird eine PR-Kampagne das Programm des Zentrums und seine Aufgabe, Unternehmen und Kreative zusammenzubringen, bekannt machen.

Dieses Pilotprojekt ist ein spannendes, zukunftsweisendes Modell. Es befindet sich noch in der Startphase, aber die Grundlage für eine erfolgreiche Entwicklung ist gelegt. Die notwendige Hardware ist angeschafft, die Räumlichkeiten werden bald fertig sein, und wenn die Pandemie abgeklungen ist, können die geplanten Kurse, Workshops und Schulungen durchgeführt werden.

### **Amberg Pilot Project: KUK MAL – Dreiklang**

Ein Beispiel dafür, wie eine Veranstaltungsreihe Kreative aller 12 KuK-Bereiche vereinen kann, um gemeinsam sichtbar zu werden und Kultur- und Kreativwirtschaft unter die Leute zu bringen. Es ist ein Beispiel für Kommunen und Kreative.

Die Kultur- und Kreativwirtschaft gehört zu den am schnellsten wachsenden Sektoren der Weltwirtschaft. Sie verbindet traditionelle Wirtschaftszweige mit neuen Technologien und umfasst 12 Teilsektoren: Musik-, Buch- und Filmmärkte sowie Software und Spiele, bildende und darstellende Kunst, Design, Architektur, Presse, Werbung, Rundfunk und Sonstige.

Aber auch die Kultur- und Kreativwirtschaft ist verwundbar. Kaum ein anderer Wirtschaftszweig ist so stark von der Covid-19-Krise betroffen wie dieser Bereich. Während sich die Teilmärkte Architektur, Presse, Software und Games als weitgehend resistent erwiesen, erlitten u. a. die darstellende und bildende Kunst sowie die Film- und Veranstaltungsbranche enorme Rückschläge.

Um diesem Problem in Amberg zu begegnen, ist eine Reihe von 3 Veranstaltungstagen im Rahmen des Pilot-Projektes „KUK MAL- Dreiklang“ geplant. Das Kulturreferat der Stadt Amberg, mit dem Projektleiter Florian Gröninger und der Projektassistentin Denise Sennewald-Dundek, ist für die Planung von der Veranstaltungsreihe verantwortlich. Akteure aus der Kultur- und Kreativwirtschaft beteiligen sich mit einem breit gefächerten Programm.

Am Donnerstag, 11. November, beginnt der Dreiklang mit der Vernissage "12x KuK" in der entweihten Spitalkirche in Amberg. Die multimediale Ausstellung besteht aus 12 gedruckten Pappfiguren, die jeweils ein Amberger Akteur der 12 Bereiche der Kultur- und Kreativwirtschaft darstellen. Mit Hilfe von Audioaufnahmen erzählen die Figuren den Besuchern von ihrer Branche und erklären ihre Arbeit.

Mit KUK MAL ist die SAG MAL Kampagne gestartet. Die Besucher werden gefragt, wie sie sich die zukünftige Nutzung der drei Standorte vorstellen.

Am 18. November präsentiert sich die junge Kultur- und Kreativwirtschaft der Stadt und aus dem Umland an allen drei Standorten. Ab dem späten Nachmittag geben sich in der Spitalkirche junge Musiker und Literaten die sprichwörtliche Klinke in die Hand. Musikalische Beiträge von Simon Braun, Felix Gleixner und der neuen Band Eggplant Circus wechseln sich ab mit Texten von Tobias Sichelstiel und Jörg Fischer.

Parallel dazu finden im Stadtlabor Workshops statt, bei denen man Profis aus der Kultur- und Kreativwirtschaft bei der Arbeit zuschauen und auch selbst mitmachen kann.

Im Ringtheater wird ein ehemaliges Kino in einen kulturellen Veranstaltungsort umgewandelt, in dem am Abend die Arbeiten regionaler Filmemacher gezeigt werden.

Am 25. November um 18 Uhr wird in der Spitalkirche die Ausstellung "Wieder am Zug" des Amberger Kunstsymposiums 2021 von Hanna Regina Uber eröffnet. Das Amberger Kunstsymposium versteht sich als Plattform, die es Künstlern ermöglicht, ihren Ausdruck durch Kooperation, Diskurs sowie gegenseitige Inspiration zu vertiefen und auch experimentell zu erweitern. Die Ausstellung zeigt Arbeiten, die während des Symposiums 2021 entstanden sind. Nach der Ausstellungseröffnung ist um 19 Uhr im Ringtheater ein "Making Of"-Film geplant, der zeigt, wie die Kunstwerke entstanden sind.

Den Abschluss der Veranstaltung bildet eine offene Diskussion zum Thema "Kultur- und Kreativwirtschaft in Amberg" und welche Bedeutung die Orte des Dreiklangs - Ringtheater, Spitalkirche, Stadtlabor - in diesem Zusammenhang haben können.

Es besteht ein großes Interesse an der Nutzung der drei Standorte im Zentrum der Stadt: Spitalkirche, Stadtlabor und Ringtheater in Zukunft regelmäßig zu nutzen. Die Erfahrungen aus dem StimulART-Pilotprojekt bieten auch wertvolle Erkenntnisse für eine sinnvolle Aufgabenverteilung in der Stadtverwaltung zwischen dem Amt für Wirtschaftsförderung und Gewerbebau einerseits und dem Amt für Kultur andererseits.

Lokale Kreative aus den verschiedenen Bereichen konnten sich besser kennen lernen. Der Aufbau eines Netzwerks braucht aber noch Zeit und sensible Unterstützung.

Mit diesem Budget von 22.850 Euro konnte viel bewiesen werden, und wenn sich das Leben wieder normalisiert hat, sollen solche Veranstaltungen wiederholt werden.

### **Naumburg (Saale) Pilot Project: Pop-Up Festival 17.-26.09.2021**

Das Pilotprojekt verwandelt ein leerstehendes Gebäude in ein öffentliches Schaufenster für die reiche Kulturszene der Region, belebt das Netzwerk der Kultur- und Kreativschaffenden und legt den Grundstein für ein neues Kreativzentrum. Es ist ein Beispiel für Gemeinden und Kreative.

Die Arbeit lokaler Künstler wird in der Bevölkerung nicht ausreichend wahrgenommen, da es in Naumburg keinen zentralen Ort gibt, an dem Künstler ihre Werke ausstellen können. Die Künstler haben geäußert, dass sie sich mehr Aufmerksamkeit, Wertschätzung und unterstützende kommunale Strukturen wünschen. Außerdem könnte der Vernetzungsgrad unter den Künstlern viel besser sein. Es gibt freie Flächen, die für die Kreativszene genutzt werden könnten.

Im Rahmen des Stimulart-Programms beschließt die Stadt Naumburg, die genannten Probleme mit einem Pilotprojekt zu beheben.

Es stellen sich viele Fragen: Ist die Finanzierung eines Zentrums für kulturelle und kreative Aktivitäten möglich? Wird eine solche Bauinitiative von den Kreativen und den Einheimischen akzeptiert? Soll vor der Entscheidung für ein Kreativzentrum zunächst eine Probeveranstaltung stattfinden? Und dann die zündende Idee:

Warum nicht ein solches Kulturzentrum für einen Zeitraum von 10 Tagen "auftauchen" lassen?

Ein Festival, das sich an alle kulturinteressierten Naumburger richtet, findet vom 17. bis 26. September 2021 statt. "Dreißig Veranstaltungen in zehn Tagen. Wir haben uns gut verteilt. Ich freue mich auf ein tolles Festival", sagt Festivalleiterin Katja Berger bei der Eröffnung.

Die 30 Veranstaltungen geben Einblicke in die vielfältige Kunst- und Kulturszene Naumburgs.

Das ehemalige Kinder- und Jugendzentrum "Freizi" sprudelt nur so vor Leben. Sechzehn Künstlerinnen und Künstler präsentieren hier ihre Werke und lassen sich beim Schaffen über die Schulter schauen.

Eine der beteiligten Künstlerinnen, Sabine Ebert-Hoyer, sagt: "Jeder Besucher, der hierher kommt, ist wunderbar. Wir arbeiten hart, wir vernetzen uns und kämpfen um jeden Besucher." Für sie ist die Ausstellung ein Ersatz für all die abgesagten Veranstaltungen der vergangenen Monate.

Die Ausstellungen auf zwei Etagen zeigen eine beeindruckende Vielfalt an Stilen, Formen und Techniken und bieten Anlass zu Gesprächen zwischen Künstlern und Kunstinteressierten.

Im Innenhof gibt es eine Tanzfläche mit Live-Musik. Bei Einbruch der Dunkelheit wird das Gebäude von bildenden Künstlern mit Projektoren unter dem Motto "Evolution und wie sich alles verändert" farbig beleuchtet.

Das Festival geht über den Veranstaltungsort am Stephanplatz hinaus. Die Stadt wird zur Bühne, denn zahlreiche weitere Veranstaltungsorte wie das Stadttheater und die Stadtbibliothek, das Turbinenhaus, die Vereinigten Domstifter, das "Zentrum für Architektur und Umwelt" und das Café Zille sind beteiligt. Auch Veranstaltungsreihen wie die "Kulturbude" auf dem Marktplatz oder das internationale Lesefestival "Interlese '' stehen auf dem Festivalprogramm.

Großer Beliebtheit erfreuen sich die sieben Kreativ-Events, die von dreißig Studenten der Hochschule Merseburg organisiert werden, wie die Schnitzeljagd durch die Naumburger Kreativ- und Kulturszene, ein Speed-Dating für Kulturschaffende und Kulturunternehmer zum Austausch in lockerer Atmosphäre oder eine 24-Stunden-Mitmachaktion für Jugendliche im Stadtpark.

Musikalische Highlights sind die Konzerte von Naumburger Bands im Domgarten und die "Improvisation in Klang und Farbe", bei der lokale Musiker und Maler gemeinsam improvisieren und eine Fusion aus Klang und Farbe schaffen.

Das Pop-Up-Festival Naumburg ist ein gelungenes Beispiel für ein Veranstaltungskonzept, das sich kreativ an alle Herausforderungen anpasst. Trotz schwieriger Bedingungen wurde ein 10-tägiges Festival mit 30 Veranstaltungen an verschiedenen Orten in der Stadt erfolgreich organisiert und durchgeführt. Die Künstler waren motiviert und engagiert, um die Ausstellung zu einem Erfolg zu machen. Die Erfahrung hat die Beziehungen zwischen den Künstlern gestärkt.

Die Erfahrungen mit dem Pop-Up-Festival sind eine gute Grundlage, auf der man aufbauen kann. Das Festival könnte in Zukunft zu einer regelmäßigen Veranstaltung werden. Die Option, ein neues Kreativzentrum zu gründen, sollte in Betracht gezogen werden. Dies erfordert die Gründung eines Vereins. Zu diesem Zweck hat sich ein fester Kreis von Künstlern gebildet, der sich regelmäßig trifft, um daran zu arbeiten.

"Das Pop-up-Festival hat gezeigt, wie vielfältig die lokale Kreativszene ist, welches Potenzial sie hat und wie wichtig Kunst und Kultur für unsere Lebensqualität sind. Das gilt es fortzusetzen. Die Gründung eines Vereins zur Förderung eines vielseitigen Kunstzentrums ist daher zu begrüßen. Ein Kunstzentrum wäre ein erfreuliches Ergebnis des Projekts "Stimulart", vor allem wenn es eine nachhaltige Bereicherung für die Stadt ist." (Constanze Matthes, Naumburger Tageblatt, 25.11.21).

# ****CCI Repository Handbook****

Wenn Sie mehr über die im Rahmen des StimulArt-Projekts entwickelten Pilotprojekte erfahren möchten, empfehlen wir Ihnen, einen Blick in das CCI Repository zu werfen, das auch als Projekthandbuch dient. Es bietet einen theoretischen Rahmen für die Pilotprojekte und stellt auch andere bewährte Verfahren auf lokaler und nationaler Ebene vor, die im Laufe des Stimulart-Projekts ermittelt wurden. Sie können das Projekt auf der Stimulart-Website [NEEDS A LINK] finden.