



PEOPLE PLACES STORIES

Menschen-Orte-Geschichten

**Engagement für kulturelles Erbe -
Aufbau von Kulturerbe-Gemeinschaften**

**Anregungen aus dem EU-Projekt
"People Places Stories" (PPS) 2023**

Der Inhalt

Bildung von Gemeinschaften durch Engagement für kulturelles Erbe - Aufbau von Kompetenzen

- 03 Neue Rollen für Kulturerbe und Kulturschaffende
- 05 Der PPS-Ansatz
 - Kontexte einer Kulturerbe-Gemeinschaft
 - PPS braucht unterschiedliche Kompetenzen
- 08 Die PPS-Methodik
- 09 • Phase 1. Der Start: Identifizierung der Art der Gemeinschaft
- 10 • Phase 2. Analyse der aktuellen Situation
- 11 • Phase 3. Überblick verschaffen, Vision entwickeln und Ziele setzen
- 12 • Phase 4. Aufbau von Kapazitäten und Kompetenzen
- 13 • Phase 5. Engagieren und wachsen / aktiv sein
- 14 • Phase 6. Nachhaltigkeit: Stabilisierung und Erhaltung
- Die Beispiele
- 15 • Maryhill (UK) - zu Phase 2
- 16 • Goutelas (FR) - zu Phase 3
- 17 • Schloss Heers (BE) - zu Phase 4
- 18 • Monteleone di Puglia (IT) - zu Phase 5
- 19 • The Mill (UK) - zu Phase 6

Neue Rollen für Kulturerbe und Kulturschaffende



PEOPLE PLACES STORIES

Neue Rollen für Kulturerbe und Kulturschaffende

In den letzten Jahrzehnten hat das Kulturerbe einen konzeptionellen Wandel erfahren. Es entwickelte sich von der Orientierung auf einzelne Objekte – gebautes Erbe, Denkmäler und materielles Erbe – hin zur Einbeziehung gemeinschaftsorientierter Werte, die das immaterielle Erbe und zeitgenössische Kulturerbepraktiken in einer ganzheitlichen Sicht auf das Erbe in einer territorial verwurzelten Kulturlandschaft umfassen.

Infolgedessen entwickelten sich die Werte des Kulturerbes von einem Schwerpunkt auf den Eigenwert, der nationalen/regionalen Identität und den Stolz auf das Erbe über die Aufwertung und die regionale Entwicklung hin zur Bewertung des lokalen Wertes, der Schaffung und Anerkennung des Erbes, der Bürgerbeteiligung und der Einbeziehung der Bürgerschaft. Dieser Wertewandel wird in der Konvention des Europarates über den Wert des kulturellen Erbes für die Gesellschaft (Faro-Konvention, Europarat, 2005) deutlich, die sich an vier Themen orientiert: gemeinsames europäisches Erbe, soziale Nachhaltigkeit, regionale nachhaltige Entwicklung und Lernen.

Diese neuen Rollen kristallisieren sich in einem der Schlüsselkonzepte des Übereinkommens heraus: Gemeinschaften des kulturellen Erbes (HC Heritage Community). Kulturerbe-Gemeinschaften sind selbstorganisierte, selbstverwaltete Gruppen von Einzelpersonen, die an einer fortschreitenden sozialen Veränderung der Beziehungen zwischen Menschen, Orten und Geschichten interessiert sind und einen integrativen Ansatz verfolgen, der auf einer erweiterten Definition von Kulturerbe beruht.

Die Veränderungen im Wert und in den Aufgaben führen zu einem wachsenden Kompetenzbedarf bei allen Akteuren, die mit dem kulturellen Erbe zu tun haben: von technischen Kompetenzen und traditionellem Handwerk zum Schutz und zur Erhaltung bis hin zu Kompetenzen in den Bereichen Geschichte, Kultur, Kunst, Management, Interpretation, Sozialwissenschaften, Gemeinschaftsentwicklung, Unternehmertum, Digitalisierung ...

Daher konzentriert sich das PPS-Projekt (People Places Stories) auf die Entwicklung neuer Kompetenzen für Fachleute, Freiwillige und die Bürgerschaft im Lichte der neuen Definitionen und neuen Rollen des kulturellen Erbes. Das Projekt will auf lokaler, basisorientierter Ebene Wirkung entfalten, wobei "die Menschen" oberste Priorität haben.

PPS betrachtet den Kompetenzaufbau in Kulturerbe-Gemeinschaften als soziokulturellen Raum für Kreativität, Lernen, Beteiligung und Integration. Dies sollte ein wechselseitiger Prozess sein: Das ist das Kulturerbe und wie können wir die Menschen einbeziehen oder: Das sind die Menschen und wie können sie erkennen, dass es für sie von Bedeutung ist?

Die Person, die diesen Prozess leitet, kann als "Faro-Manager" oder "Vermittler der Kulturerbe-Gemeinschaft" bezeichnet werden und sie ist die Schlüsselperson, auf die sich PPS konzentriert. Er/sie ist nicht "der Experte" und kann ein Fachmann oder ein Gemeindemitglied oder sogar ein kleines Team sein, ... das hängt von der Situation ab.

Der PPS-Ansatz



PEOPLE PLACES STORIES

Der PPS-Ansatz umfasst zwei Fragen:

- Welche Kompetenzen brauchen "Vermittler", um eine Kulturerbe-Gemeinschaft erfolgreich zu initiieren, zu entwickeln oder zu erhalten?
- Welche Kompetenzen brauchen die Mitglieder der Gemeinschaft, um ein aktives Mitglied einer Kulturerbe-Gemeinschaft zu sein?

Vermittler können in diesem Zusammenhang sein:

- Fachleute aus dem Bereich des Kulturerbes: Eigentümer, Manager, Mitarbeiter des Kulturerbes, Freiwillige, Interpreten, Kulturschaffende, Vereinsvorsitzende, Künstler, Multiplikatoren.
- ErwachsenenbildnerInnen: formale und nicht-formale ErwachsenenbildnerInnen, GemeindearbeiterInnen.
- Politische Entscheidungsträger: Kulturerbebeauftragte, Beamte, Planer
- Zivilgesellschaft, Gemeindemitglieder

Kontexte von Kulturerbe-Gemeinschaften

Der FARO-Aktionsplan nennt eine Reihe von Voraussetzungen für die Schaffung einer Heritage Community (HC):

- eine aktive Bürgerschaft (Heritage Community), die ein gemeinsames Interesse an einem bestimmten Kulturerbe hat;
- Personen, die die Botschaft vermitteln können (Vermittler);
- Engagierte und unterstützende politische Akteure im öffentlichen Sektor (lokale, regionale, nationale Einrichtungen und Behörden);
- engagierte und unterstützende Akteure im privaten Sektor (Unternehmen, gemeinnützige Einrichtungen, Hochschulen, zivilgesellschaftliche Organisationen, NROs usw.);
- Konsens über eine erweiterte gemeinsame Vision des Kulturerbes;
- Bereitschaft aller Beteiligten zur Zusammenarbeit (lokale Behörden und Zivilgesellschaft);
- ein definiertes gemeinsames Interesse an einer vom Kulturerbe geleiteten Aktion;
- Engagement und Kapazitäten für die Mobilisierung von Ressourcen.
- Bereitschaft der Gruppe, sich auf den Prozess der Entwicklung verschiedener Erzählungen auf der Grundlage von Menschen und Orten einzulassen;
- Streben nach einem verbesserten demokratischeren sozioökonomischen Modell;
- Bekenntnis zu Menschenrechtsprinzipien in lokalen Entwicklungsprozessen (Achtung der Würde und der vielfältigen Identitäten);
- Verbesserte demokratische Beteiligung und soziale Einbindung aller Einwohner.

Diese Elemente stellen nicht nur Anforderungen für die Schaffung einer Kulturerbe-Gemeinschaft dar, sondern können auch als Qualitätskriterien und Ziele für den Aufbau einer erfolgreichen Heritage Community (HC) angesehen werden.

Der PPS-Kompetenzrahmen

Das PPS-Team hat dazu einen Kompetenzrahmen erstellt. Hier werden Kompetenzen aufgelistet und beschrieben, die für die Bewältigung der Herausforderungen und Aufgaben im Zusammenhang mit den oben beschriebenen HC-Kontexten, Phasen, Stufen und Szenarien erforderlich sind.

Die PPS-Kompetenzen für Moderatoren umfassen vier Bereiche:

- Fachliche Kompetenzen
- Organisatorische Kompetenzen und Maßnahmen
- Soziale Kompetenzen und Partizipation
- Persönliche Kompetenzen

Weitergehende Informationen zum EU-Projekt "People Places Stories" (PPS) finden Sie unter <https://pps-eu.org>

Die PPS-Methodik



PEOPLE PLACES STORIES

Die PPS Methodik

Phase 1. Der Anfang: Identifizierung der (Art der) Gemeinschaft

Ziel: Identifizierung des Ortes, Definition der (Art der) Gemeinschaft, mit der gearbeitet werden soll, Erfassung des vorhandenen Ressourcen.

Was wird der Ausgangspunkt sein? Auf welche Gruppe(n), welches Gebiet, welchen Stadtteil, welches Dorf ... wird man sich konzentrieren? Was ist die Motivation, der Antrieb, das gemeinsame Interesse, das Bedürfnis/die Bedürfnisse, die diese Gruppe(n) bewegen?

Kulturerbe-Gemeinschaften können in vielen verschiedenen Kontexten existieren oder gebildet werden, und daraus ergibt sich, dass es verschiedene Szenarien für Maßnahmen gibt. Es gibt städtisches oder ländliches Erbe, stark natürliches oder kulturelles Erbe, eher materielles oder eher immaterielles. Der vom PPS-Projekt verfolgte Ansatz besteht darin, Szenarien für den Aufbau von Gemeinschaften aus der Perspektive des Kontextes einer Kulturerbe-Gemeinschaft zu entwickeln. Je nachdem, welches Erbe die Menschen schätzen und wie sie es nutzen wollen, haben wir drei Szenarien entwickelt: Gemeinschaft des Ortes, des Interesses und der Praxis.

Gemeinschaften des Ortes

Hierbei handelt es sich um eine Gruppe von Menschen, die in einem bestimmten Gebiet (Nachbarschaft, Stadtteil, Stadt, Dorf) leben und sich aufgrund des gemeinsamen Ortes, an dem sie leben, arbeiten oder sich entspannen, zusammenfinden.

In diesem Zusammenhang gibt es vielleicht (noch) kein "explizites" Kulturerbe oder ein gemeinsames Interesse, das die Mitglieder der Gemeinschaft verbindet; sie "bewohnen" einfach denselben Ort, ohne ein klares gemeinsames Interesse oder Erbe zu haben.

Dieses Szenario für den Aufbau einer Gemeinschaft könnte mit der Identifizierung des kulturellen Erbes, der kulturellen Kartierung, der Identifizierung von Werten, der Identifizierung von Interessenvertretern, der Einbindung von Interessenvertretern, dem Projekt- und Aktionsmanagement und der Kommunikation beginnen.

Interessengemeinschaften

Dies ist eine Gruppe von Menschen, die ein gemeinsames Interesse oder eine gemeinsame Praxis haben, aber keinen klaren Bezug zur Tradition oder zum Kulturerbe. Diese Gruppe ist nicht unbedingt an einen Ort gebunden (sie kann sogar virtuell sein).

Dieses Szenario für den Aufbau einer Gemeinschaft könnte mit einem Prozess zur Ermittlung von Werten und Interessengruppen, der Einbeziehung von Interessengruppen, Projekt- und Aktionsmanagement, Kommunikation ... beginnen.

Gemeinschaften der Praxis

Dies ist eine Gruppe von Menschen, die eine (traditionelle) Praxis teilen, die von den Teilnehmern als Teil ihres kulturellen Erbes anerkannt wird.

Dieses Szenario zum Aufbau einer Gemeinschaft könnte mit der Identifizierung von Interessengruppen, der Einbindung von Interessengruppen, dem Projekt- und Aktionsmanagement, der Kommunikation ... beginnen.

Phase 2. Analyse der aktuellen Situation

Ziel: Gut identifizierte Elemente der Gemeinschaft ans Licht zu bringen: Leitung, Struktur, Untergruppen, Netzwerke, STAGE- oder SWOT-Analyse, kulturelle Kartierung

Wer sind die Gemeinschaften und Interessengruppen, die es bereits gibt? Wodurch unterscheiden sich die Gruppen voneinander, was haben sie gemeinsam? Welche Beziehung haben die Menschen zu den Elementen des lokalen Kulturerbes? Was betrachten sie als bedeutsam für ihr Leben, was wollen sie teilen? Was ist persönlicher Raum, was ist gemeinsamer Raum, was ist der verbindende Faktor? Was hat einen persönlichen Wert, was hat einen gemeinsamen Wert ...?

WIE kann man Erbe identifizieren/erschaffen?

Die Schaffung eines Kulturerbes ist ein Prozess der Identifizierung, der Wertschätzung und der Anerkennung ... durch Menschen, die sich mit ihm verbunden fühlen. Geschichtenerzählen (Storytelling) kann in diesem Prozess eine große Hilfe sein.

Storytelling ist die Vermittlung einer realen oder imaginären Erzählung an eine oder mehrere Personen. Geschichten bieten eine Distanz und Objektivität, die den Menschen helfen kann, sicher über Themen zu sprechen, die vielleicht zu schwierig sind, um sie direkt oder persönlich anzusprechen. Sie können dazu beitragen, ein kulturelles Erbe auf angenehme Weise zu dokumentieren, so dass es eher weitergegeben wird und schwer zu vergessen ist.

Die Erschaffung und Weitergabe einer gemeinsamen Geschichte des Kulturerbes kann ein unglaublich vereinender und humanisierender Akt des gemeinschaftlichen Zusammenhalts und des gemeinsamen Feierns sein.

Geschichten vermitteln das Gefühl, dass sie nicht in unserer Zeit oder gar in unserer Welt spielen. Sie können einen anderen Ort und eine andere Zeit zum Leben erwecken und eine Distanz zur Realität bieten, die den Teilnehmern Raum zum Nachdenken gibt und ihnen die Möglichkeit bietet, ihren eigenen Alltag in der Fantasie zu verlassen. Diese Flucht kann eingefahrene Denkmuster und persönliche Erzählungen durchbrechen, was bei sorgfältigem Umgang eine wirkungsvolle Intervention sein kann, um neue Beziehungen zum Erbe zu knüpfen.

Ein geschützter und akzeptierter Raum, in dem persönliche Geschichten ausgetauscht werden können, kann ein unglaublich kraftvoller Erzählprozess sein, um das gelebte Erbe zu verstehen.

Durch den Einsatz von Techniken wie kreatives Mapping, "sanfte Fragen" (über die Gemeinschaft), "ein Tag im Leben von ...", können Menschen ...

- bessere Gespräche führen
- über ihre eigene Gemeinschaft nachdenken
- phantasievoll und metaphorisch denken
- das, was sie über das Kulturerbe wissen, nutzen und es mit imaginären Elementen zum Leben erwecken
- sich selbst in Bezug auf das Kulturerbe positionieren

Beispiel: Maryhill (UK)

Phase 3. Überblick verschaffen, Vision entwickeln und Ziele setzen

Ziel: Identifizierung der Bedürfnisse der Gemeinschaft in Bezug auf die Teilnahme an der Gesellschaft, am kulturellen Leben, an der gemeinsamen Nutzung von Werten und des kulturellen Erbes und Entwicklung einer Vision und Festlegung von Zielen für eine Gemeinschaftsinitiative zum Kulturerbe.

Was sind die Bedürfnisse der Menschen in Bezug auf Teilhabe und Wohlbefinden in der lokalen Gemeinschaft? Welche Initiativen sollten ergriffen werden, um diese Bedürfnisse zu erfüllen? Welche Rolle spielt das (lokale) Kulturerbe in diesem Prozess? Können uns die Grundsätze von Faro inspirieren? Wer sind die Akteure in diesem Prozess? Wie können wir in dieser Hinsicht einen offenen Dialog einrichten? Wie können wir Menschen identifizieren und einladen, Teil des Gemeinschaftsteams zu werden?

WIE kann man eine Vision für eine auf dem Erbe basierende Gemeinschaftsentwicklung entwickeln?

Für diese Phase schlägt das PPS-Team den Placetelling®-Ansatz vor, eine multidisziplinäre Methode zur Schaffung neuer Ortsnarrative auf der Grundlage einer (Neu-)Interpretation der Geschichte, des Erbes und/oder der kulturellen Merkmale eines Gebiets.

Placetelling® umfasst zunächst eine Forschungsphase: eine "Neuinterpretation" der historischen Ereignisse und eine Analyse der bestehenden Erzählungen über das Gebiet. Partizipative Prozesse sollten die Einbindung der relevanten Interessengruppen gewährleisten.

In einem zweiten Schritt werden diese Erkenntnisse (teilweise) neu interpretiert: Wert und Bedeutung für die gegenwärtige Gemeinschaft werden im Lichte des zeitgenössischen Wohlbefindens und der Bedürfnisse neu definiert, um die Initiative zur Entwicklung der Kulturerbe-Gemeinschaft mit relevanten gesellschaftlichen Themen und Perspektiven zu verknüpfen.

Dieser Prozess der (Wieder-)Erschaffung/Anerkennung des Erbes führt zu einer "orientierenden" Erzählung. Diese Art von Erzählung unterstützt den Aufbau einer neuen Identitätsdimension und eines Zugehörigkeitsgefühls unter den Mitgliedern einer lokalen Gemeinschaft, indem sie der lokalen Gemeinschaft die gegenseitige Beziehung, die sie mit dem Ort verbindet, bewusst macht.

Beispiel: Goutelas (FR)

Phase 4. Aufbau von Kapazitäten und Kompetenzen

Ziel: Steigerung der Kapazitäten der Gemeinde, um die Ziele zu erreichen, die man sich für diese HC-Initiative gesetzt hat: Kompetenzentwicklung und Lernen für Moderatoren, Interessenvertreter und Bürger organisieren.

Welche Kompetenzen brauchen die Vermittler, um diese Kulturerbe-Gemeinschaft aufzubauen, zu pflegen und zu erhalten? Welche Lern-/Entwicklungsziele strebt dieses Projekt an? Wie organisiert man das Lernen für die beteiligten Personen? Kann eine Verbindung zur Schule, zur Hochschule oder eine Verbindung zur nicht formalen Erwachsenenbildung hergestellt werden?

WIE kann man ein Lernumfeld für Ihre Gemeindemitglieder schaffen?

- Vernetzung mit Organisationen der Erwachsenenbildung, um Gruppen besser zu erreichen.
- Einbeziehen spezieller Gruppen (Arbeitslose, Interessengruppen ...)
- Beteiligung von Handwerkern, Studenten ...
- Angebot von handwerklichen Kursen
- Organisation einer (freiwilligen) Wissensbörse (Techniker, Historiker, Künstler, Köche, Verwaltungsangestellte, Ökologen ...)
- Gründung einer Gemeinschaft von "Lernenden" (Handwerk, Kunst ...)

Beispiel: Schloß Heers (BE)

Phase 5. Engagieren und wachsen / aktiv sein

Ziel: Aktivierung und Einbindung der Akteure, Kommunikation mit der (weiteren) Gemeinschaft.

Wie aktiviert man die Interessengruppen? Wie kann Aufmerksamkeit erzeugt und die Vision der Gemeinschaft kommuniziert/geteilt werden? Wie lässt sich das spannend und inspirierend gestalten?

WIE kann man dazu beitragen, gemeinsame Erzählungen über Orte und Werte zu entwickeln? Ein großer Teil des kulturellen Erbes ist nur über die lokale Gemeinschaft zugänglich. Daher ist das wiederkehrende Thema, das in der orientierenden Erzählung (siehe Phase 3) vorgestellt wird, die Interpretationsgrundlage für die Konstruktion ortsbezogener Geschichten – durch diese Gemeinschaft –, die sich auf eine Vielzahl von soziokulturellen Faktoren und Aktionen beziehen. Diese Geschichten können alle Formen annehmen, vom "einfachen" mündlichen Geschichtenerzählen bis hin zu medialen und/oder künstlerischen Ausdrucksformen und soziokulturellen Ereignissen.

Sie sind auch das Thema und der Ansatz für die gesamte Kommunikation mit der "Außenwelt": Menschen aus anderen Gebieten und Kulturen. Es geht um die Schaffung von Interpretationsmedien über eine Gemeinschaft für andere Gemeinschaften. Dies kann in Form von Tagen der offenen Tür, kulturellen Veranstaltungen, Kunstprojekten, öffentlichen Gärten, World Café, Geschichtenerzählungen, Erzählpfaden, Heldengeschichten, Spaziergängen zum Kulturerbe ... geschehen.

Beispiel: Monteleone di Puglia (IT)

Phase 6. Nachhaltigkeit: Stabilisierung und Erhaltung

Ziel: Die Gemeinschaft soll über die ursprünglichen (Projekt-)Aktivitäten und Ergebnisse hinaus Bestand haben.

Nachhaltigkeit funktioniert entlang von 5 Linien:

- Aufbau eines Netzes von stabilen Beziehungen
- Eine institutionelle Heimat finden
- Integration in die lokale/regionale Politik
- Entwicklung von Ergebnissen von hoher Qualität und Übertragbarkeit
- Unternehmertum und Kommerzialisierung

Wie lassen sich dauerhafte Prozesse und Aktivitäten etablieren? Wie lassen sich die Aktivitäten in das allgemeine soziale/kulturelle/wirtschaftliche Leben der Gemeinschaft einbetten? Wie lässt sich eine dauerhafte Bedeutung und einen (zusätzlichen) Wert für die Gemeinschaft schaffen?

WIE können Sie Ihre HC-Aktivitäten in unternehmerische Aktivitäten integrieren?

Ein Beispiel wäre die Gründung eines Gemeinschaftsunternehmens. Dabei handelt es sich um eine Form des Sozialunternehmens, die den Menschen in den Mittelpunkt stellt; ein innovatives Instrument, das Synergien zur Verbesserung eines Gemeinschaftsguts schafft; ein Geschäftsmodell, bei dem die Menschen Nutzer und Nutznießer von Waren und Dienstleistungen sind; ein Unternehmen, das an der Basis ansetzt, um eine lokale Erneuerung zu schaffen.

Das Gemeinschaftsunternehmen ist eine unmittelbare Antwort auf die Bedürfnisse eines bestimmten Gebiets, die von denjenigen gegeben wird, die dieses Gebiet in erster Linie bewohnen. Das Gemeinschaftsunternehmen (oder die Genossenschaft) ist das Engagement eines jeden Einzelnen für ein gemeinsames Ziel.

Die Ziele sind:

- das wirtschaftliche und soziale Wohlergehen der Gemeinschaft zu steigern,
- Schaffung von Arbeitsplätzen
- Schutz des kulturellen Erbes

Die Elemente eines Gemeinschaftsunternehmens sind:

- es produziert stabil und kontinuierlich Waren oder Dienstleistungen für die gesamte Gemeinschaft, nicht nur für seine Mitglieder
- es basiert auf integrativen und demokratischen Grundsätzen
- es ist in einer Gemeinschaft verwurzelt, deren oberstes Ziel die Verbesserung des Wohlergehens als menschliche Entwicklung ist
- gegenseitige Anerkennung als eine Gruppe von Menschen mit gemeinsamen Fähigkeiten und Kulturen, die sich um Interessen, Ressourcen und Projekte scharen
- sie ist offen und entwicklungsorientiert
- sie gewährleistet einen diskriminierungsfreien Zugang zu Waren und Dienstleistungen für alle Mitglieder der Gemeinschaft

Beispiel: The Mill (UK)

Beispiel: Maryhill (UK)



By Richard Webb, no changes made, CC BY-SA 2.0,
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=9745741>

Maryhill war früher ein Dorf, ist aber heute ein Stadtteil von Glasgow, benannt nach der Frau, die im 18. Jahrhundert ein großes Anwesen in diesem Gebiet besaß.

Das Maryhill Burgh Hall Centre hat in Zusammenarbeit mit dem 'The Storytelling Village Glasgow' begonnen, mit der örtlichen Gemeinde an einem Kulturerbe-Projekt zu arbeiten, das auf dem Charakter von Mary Hill basiert.

Ziele

- Mehr über Mary Hill herauszufinden und die Gemeinschaft um diesen Charakter als Teil ihres Erbes zu vereinen. Über ihre eigene Gemeinschaft nachzudenken. Die Metapher von Mary Hill nutzen, um über ihre eigene Position nachzudenken und zu überlegen, was wichtig ist. Vertiefung des Gefühls der Gemeinschaft, das Gebiet und sein Erbe zu besitzen und mit ihm verbunden zu sein.

Dies wird erreicht durch:

- Einführung in Mary Hill, die historische Figur, auf die sich das Projekt konzentriert.
- Feststellen, welche Informationen bisher über Mary Hill bekannt sind und überlegen, was man daraus ableiten und sich vorstellen könnte.
- Sammeln von historischen Informationen aus der Gemeinde, die den Burgh Halls bisher unbekannt waren
- Einführung des Konzepts des Geschichtenerzählens (Story Telling) und der behutsamen Reflexion der persönlichen Erzählung
- Ermutigung der Teilnehmer, phantasievoll und metaphorisch über die Gegend von Maryhill nachzudenken und neue Bedeutungen über ihren Ort abzuleiten.
- Die Verbindungen, Gefühle und Erfahrungen der Menschen mit ihrem Gebiet kennenlernen.
- Zusammentragen von Zeugnissen für Aufführungsmaterial.

Verwendete Techniken:

- Kreatives Mapping: Stellen sie sich den Stadtteil als Person vor (zeichnen Sse) und fragen sie die Teilnehmer:
 - Wo ist das Herz von Maryhill?
 - Wo versteckst du dich?
 - Wo wäre die Lunge?
 - Wo ist der Mund, der Bauch, ... und warum?
- Stellen Sie sanfte Fragen: Was ist Ihre Traumgemeinschaft?
- Denken Sie phantasievoll: Gestalten Sie Mary Hill wie eine Figur in einer Geschichte
- Was wissen wir?
- Was stellen wir uns vor?
- Zeichnen Sie Tage aus ihrem Leben
- Sie als reale Person malen, das Erbe zum Leben erwecken

Beispiel: Goutelas (FR)



By Gregory Bret, no changes made, CC BY-SA 2.0, <https://www.accr-europe.org/fr/le-reseau/membres/france/chateau-de-goutelas>

Goutelas ist ein Schloss in Frankreich (Loire-Forez), das derzeit ein "Konferenzhotel", Gastronomie und ein breites Spektrum an kulturellen Aktivitäten anbietet.

Unter der Leitung von "Les Oiseaux de Passage" (Marseille) haben die Mitarbeiter von Goutelas in Zusammenarbeit mit Mitgliedern der lokalen Gemeinschaft die Geschichte der Region erforscht und aufgearbeitet. In ihren Recherchen stießen sie auf ein literarisches Meisterwerk: *L'Astrée*, geschrieben von Honoré d'Urfé in den Jahren 1607-1627 (5.399 Seiten).

Es ist eines der einflussreichsten Werke der französischen Literatur. Der Autor verbrachte einen Teil seiner Jugend im Loir-Forez, und die Szenen des Buches spielen in der Gegend zwischen Boën-Goutelas und Montbrizon. Es gibt sogar einen "L'Astrée-Wanderweg", der zu allen relevanten Orten der Geschichte führt.

L'Astrée spielt im fünften Jahrhundert nach Christus. Das Buch hat viele Geschichten, aber die Hauptlinie ist eine Liebesgeschichte, die in einer ländlichen Gemeinschaft von Hirten, aber auch in einer Welt von Göttinnen, Nymphen und Königinnen spielt. Die zugrundeliegende Vision ist gegen das Establishment gerichtet und betont die weibliche Vorherrschaft.

L'Astrée wurde von der Gemeinde ausgewählt, um Teil der neuen Identität der Region und ihrer Menschen zu sein. Die Emanzipation wurde zum Thema einer "Balade matrimoniale": ein Spaziergang durch das "weibliche Erbe", welches "Frauen in Verantwortung" als gewählte lokale Autorität, als Unternehmerin (Landwirtschaft, Weinproduktion, Festivalveranstalterin ...) in Szene setzt. Es wird das Leitmotiv für neue Veranstaltungen im Schloss und in der Region sein.

Beispiel: Schloss Heers (BE)



Von Eebie - Eigenes Werk, no changes made, CC BY-SA 4.0,
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1825176>

Das Schloss von Heers wurde erstmals 1328 erwähnt, aber die eigentlichen Gebäude stammen aus der Zeit um 1500. Im Laufe der Jahrhunderte befand es sich in Privatbesitz und spielte eine wichtige Rolle in der Region, doch ab den siebziger Jahren geriet es in Vergessenheit und verfiel. Heute befindet sich das Schloss im Besitz der flämischen Regierung und wird von Herita, der flämischen Organisation zur Aufwertung des baulichen Erbes, verwaltet.

Lokale Freiwillige spielen eine besondere Rolle bei der Restaurierung und Wertschätzung von Schloss Heers. Learning by doing und voneinander Lernen ist Teil der DNA der Gruppe. Wie können wir die richtigen Kompetenzen für die Erledigung aller relevanten Aufgaben erhalten? Welche Kompetenzen sind in der Gruppe vorhanden? Wie können wir Wissen und Erfahrung am besten teilen? Wo finden wir Hilfe? Wenn ein Experte benötigt wird, wäre die erste Option, ihn/sie als Freiwilligen in die Gruppe zu holen (wenn möglich) und den besten Weg für das Lehren und Teilen zu finden. Wenn man jemanden in die Gruppe aufnimmt, hat man mehr Zeit für den Austausch von Wissen.

- Die ehrenamtlichen Schlossführer nahmen einen Historiker an Bord, um bessere Führer zu werden.
- Die Gärtner/Parkmanager engagierten einen Experten für historische Gärten, der einen Arbeitsplan und einen Lehrplan erstellte.
- Die Gruppe, die die Ställe restaurierte, lud traditionelle Handwerker ein, um von ihnen zu lernen.
- Mit dem Zentrum für Erwachsenenbildung von Heusden - Zolder (einem Dorf in der Region) wurde vereinbart, eine Zweigstelle im Schloss zu eröffnen und eine Reihe einschlägiger Kurse - z. B. Gartenarbeit, Park- und Waldbewirtschaftung, einschließlich praktischer Übungen vor Ort - für die ehrenamtlichen Mitglieder von Heers und externe Lernende wie Asylbewerber und Arbeitssuchende zu organisieren.
- Das VDAB (Nationales Zentrum für Arbeitsvermittlung und Berufsbildung) prüft ein Praktikumsangebot.
- Es besteht eine Zusammenarbeit mit der Universität Hasselt im Bereich der experimentellen Archäologie für die Entwicklung des Handwerks (z. B. der Bau eines traditionellen Ziegelofens).
- Sogar die Verpflegung der Freiwilligengruppe wird von Freiwilligen übernommen und ist Gegenstand von Schulungen und Lernen.

All dieses Wissen, die Erfahrung und die Lernprozesse sind ein Gewinn für die Veranstaltungen, die für die Einbeziehung der breiten Öffentlichkeit organisiert werden.

Beispiel: Monteleone di Puglia (IT)



no changes made

https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Monteleone_di_Puglia#/media/File:04_Monteleone_skyline.JPG

Monteleone di Puglia ist ein kleines Dorf in der Mitte des italienischen Mezzogiorno. Das Dorf war in ökonomischer Hinsicht von einer traditionellen Haupttätigkeit abhängig und litt unter erheblicher Entvölkerung. Dazu kam eine beträchtliche Überalterung der Bevölkerung und ein Mangel an öffentlichen Dienstleistungen. Um diese Situation zu ändern, haben die Bevölkerung und die lokalen Behörden einen erfolgreichen "Rebranding"-Prozess eingeleitet.

Später führte ein Team der Universität Salento eine Analyse dieses Prozesses auf der Grundlage der Placetelling®-Technik durch (2015 - 2019).

Die erneute Lektüre der lokalen Geschichte durch die Bewohner des Dorfes hatte ein historisches Ereignis zutage gefördert: "Der Aufstand" (23. August 1942), bei dem es um einen Aufstand der örtlichen Gemeinde gegen das faschistische Regime ging. 96 Bürger wurden verhaftet und ins Gefängnis gesteckt. Es war der Beginn vieler ähnlicher Aufstände von Menschen und Dörfern gegen das Mussolini-Regime. Diese Geschichte wurde auf die heutige Situation umgedeutet und brachte die Erzählung von Monteleone als einem Dorf der Akzeptanz, als Ort und Gemeinschaft des Friedens und der Gewaltlosigkeit hervor. Diese Erzählung war das Leitmotiv für eine Reihe von Veranstaltungen und Aktivitäten, die zu einer Veränderung des Dorfes und seines Images in der Außenwelt führten:

- Die Umwandlung des Kriegsdenkmals in ein Friedensdenkmal: "La Guerra e' Follia".
- Die Eröffnung eines Aufnahmezentrums für erwachsene Flüchtlinge und eines zweiten für jugendliche Flüchtlinge.
- Über mehrere Jahre hinweg wurden eingewanderte Künstler eingeladen und beauftragt, große Wandgemälde und Graffiti zu den Themen Demokratie, Einwanderung, Frieden ... zu schaffen.
- Das Dorf wurde mit dem Internationalen Preis für Frieden und Gewaltlosigkeit ausgezeichnet.

All dies gab dem Dorf eine neue Identität, ein unverwechselbares Aussehen und neue Energie für die weitere Arbeit mit einer klaren Botschaft.

Beispiel: The Mill (UK)



By Mervyn Rands – Own work, no changes made, CC BY-SA 4.0,
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=65917490>

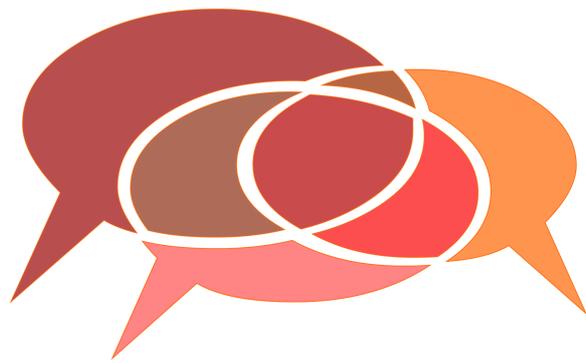
Mill House im Osten Londons ist eine der ältesten und größten Gezeitenmühlen Großbritanniens, in der die Menschen seit fast tausend Jahren die Gezeitenenergie des Flusses Lea in Stratford im Osten Londons nutzen. Ursprünglich ein Sumpfgebiet, liegt das Gebäude auf einer künstlichen Insel, teilweise auf Pfählen, auf Land, das ursprünglich von Zisterziensermönchen urbar gemacht wurde. Die erste Erwähnung einer Mühle an dieser Stelle stammt aus dem Domesday Book von 1086, und es ist wahrscheinlich, dass die Zisterziensermönche die erste Mühle gebaut haben.

Das heutige Gebäude stammt größtenteils aus dem 17. Jahrhundert und wurde über Hunderte von Jahren als Mühle betrieben.

1997 wurde es restauriert. Der Komplex steht unter Denkmalschutz (Grade 1) – der höchsten Schutzstufe in England – und besteht aus verschiedenen Gebäuden. Seit der ersten Restaurierung hat sich die Gegend etwas verändert, was vor allem auf das olympische Erbe zurückzuführen ist: Die verbesserten Verkehrsverbindungen und der rasche Zuwachs an neuen Wohngebieten haben junge Berufstätige angezogen und die Bevölkerungsstruktur in diesem Teil Londons verändert. In der Zwischenzeit hat der sich ändernde Wasserstand die Stabilität des Gebäudes beeinträchtigt.

Die Hausmühle hat verschiedene Maßnahmen ergriffen, um sicherzustellen, dass sie als Kulturerbe erhalten bleibt; als eingetragener gemeinnütziger Verein, der von einer Gruppe ehrenamtlicher Treuhänder verwaltet wird, erstellt sie Finanzierungsangebote für Restaurierungen. Sie hat Partnerschaften mit örtlichen Unternehmen, Gemeindegruppen und akademischen Einrichtungen geschlossen. Der Ort ist zu einem Zentrum für die örtliche Gemeinschaft geworden. Er beherbergt jetzt ein Museum, eine Schule und Fernseh-/Filmstudios. Eine örtliche Kirche mietet einen Raum für ihre Gottesdienste, Künstler veranstalten Ausstellungen, Menschen kommen auf ein Getränk im Café vorbei, und Freiwillige führen Führungen durch.

Im Jahr 2017 wandte sie sich an das Institut für Archäologie des UCL: Jetzt beherbergen die Treuhänder MA-Studenten für eine intensive Studienwoche, in der sie sich mit praktischer und technischer Konservierung, Dokumentation und einer Reihe von Fragen der Denkmalpflege befassen. Die Studenten helfen der Gemeinde durch ihre Forschungen, die Erstellung von Managementplänen für die Erhaltung und die Beratung einer Reihe lokaler Interessengruppen, von denen viele erst seit kurzem in der Gegend leben und oft nichts über die Mühle wissen. Einige Studenten absolvieren Praktika und setzen ihre Beziehung zur Mühle als Freiwillige fort. Die Studenten haben der Organisation Computermodelle der Gebäudefundamente zur Verfügung gestellt, die wichtige Informationen für das Verständnis der sich verändernden Bedingungen liefern und Ideen für die Zusammenarbeit mit der Gemeinde liefern. Die Treuhänder sind zukunftsorientiert; sie haben kürzlich eine Vision für die House Mill entwickelt, die sie mit ihren Interessenvertretern teilen.



PEOPLE PLACES STORIES



UNIVERSITÀ
DEL SALENTO



SMART
REVOLUTION



PLATO

Platform Opleiding, Onderwijs en
Organisatie B.V.
Universiteit Leiden

Diese Broschüre wurde Ihnen vom Landkreis Kassel zur Verfügung gestellt. Weitere Informationen zum EU-Projekt PPS finden Sie unter <https://pps-eu.org>
Kassel, März 2023

This document is published under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>) and available to download for free from the PPS website



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the project does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Ref. no. 2020-DE-02-KA204-007698