

Konzept

Stadt.Plan.2020

**Masslose Visionen von Kindern, Jugendlichen & Architekten
auf dem Kasernenplatz**

*Koproduktion Junges Theater Basel, Kaserne Basel, Institut Innenarchitektur/Szenografie (HGK).
Im Rahmen des Kinder- und Jugendtheaterfestivals SPOT vom 31.5. bis 6.6. 2010*

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1. Kurzkonzept	3
2. Urbane Konzepte und die Stadt als Bühne	
<u>2.1 Die Stadt als Körper der Gesellschaft</u>	4
<u>2.2 Die Stadt als Bühne</u>	6
3. Projekt „Stadt.Plan.2020“	
<u>3.1 Idee und Arbeitsthema</u>	7
<u>3.2 Realisierung</u>	
3.2.1 workshops – Teil 1: learning the city	8
3.2.2 workshops – Teil 2: building the city	8
3.2.3 Mögliche Begleitprojekte: Stadt-Recherchen	9
4. Facts and Figures	
<u>4.1 Trägerschaft, Partnerinstitutionen und Arbeitszusammenhänge</u>	10
<u>4.2 Terminplan</u>	12
5. Ziele und Nachhaltigkeit	13
6. Anhang	
<u>6.1 Organigramm</u>	14
<u>6.2 Zeitachse</u>	15
<u>6.3 Skizze Kasernenplatz</u>	16
<u>6.4 Lehrangebot Erziehungsdepartement</u>	17

Stadt.Plan.2020

Masslose Visionen von Kindern, Jugendlichen & Architekten auf dem Kasernenplatz

*Koproduktion Junges Theater Basel, Kaserne Basel, Institut Innenarchitektur/Szenografie (HGK).
Im Rahmen des Kinder- und Jugendtheaterfestivals SPOT vom 31.5. bis 6.6. 2010*

1. Kurzkonzzept

Basel ist als Kunst- und Kulturstadt bekannt. Die Stadt vermarktet sich mit «culture unlimited» und setzt Schwerpunkte als Architekturstadt. Mit MetroBasel wird für die trinationale Metropolitanregion Basel, bestehend aus der Kernstadt Basel, den Vororten als urbane Agglomeration sowie den ländlichen Einzugsgebieten geworben und Länder übergreifende Stadtplanungszusammenhänge angegangen. Und nicht zuletzt wird mit der „IBA 2020“ das Modell einer Internationalen Bauausstellung zur Umsetzung qualitativ hochwertiger Projekte genutzt, mit dem Ziel das Wachstum der Region nachhaltig zu steuern, das grenzüberschreitende Engagement zu festigen und die Sichtbarkeit der Region nach Innen und nach Aussen zu erhöhen.

Bei all diesen Bemühungen im internationalen Wettbewerb um Standortgunst und Stadtentwicklung werden die wichtigsten «stake-holder» der Städte der Zukunft geflissentlich übersehen: die heutigen Kinder und Jugendlichen als Bewohnerinnen und Bewohner der Städte der Zukunft. Wir wollen sie nach der Stadt der Zukunft befragen, mit ihnen gemeinsam die Diskussion führen, was von der heutigen Stadt in die Zukunft übernommen werden soll, worauf wir möglicherweise besser verzichten können und welche Visionen und Wünsche für künftige BewohnerInnen der Stadt bestehen. Wir sind überzeugt, dass neben der „Fachperspektive“ die Beobachtung und das aktive Mitdenken und Entwickeln der Kinder und Jugendlichen neue Wege in der Stadtplanung einleitet. Dies ist – neben dem gegenseitigen Lerneffekt, und der real sichtbaren Container-Stadt – ein Hauptziel des Virtuellen Kinderstadtprojektes „Stadt.Plan.2020 – Masslose Visionen von Kindern, Jugendlichen & Architekten auf dem Kasernenplatz“.

Während eines Schuljahres arbeiten ArchitektInnen mit SchülerInnen der Primarstufe, der OS und der Gymnasialstufe sowie WBS zu dem Thema: Wie stellst Du Dir Deinen Lebensraum in Basel in 10 Jahren vor?

Die Ergebnisse werden im Rahmen des Schweizer Kinder- und Jugendtheaterfestivals SPOT vom 31.5. bis 6.6. 2010 in einer Installation auf dem Kasernenplatz präsentiert. Während einer Woche gibt es jeweils vormittags spezielle Führungen und Veranstaltungen für alle Schulstufen. Am Nachmittag ist die Container-Office-Landschaft „Stadt.Plan.2020“ für ein breites Publikum und die Festivalbesucher des SPOT Festivals geöffnet. Die Partner für das Projekt „Stadt.Plan.2020“ sind das Schweizer Kinder- und Jugendtheaterfestival SPOT sowie die Trägerin ASTEJ (Association Suisse du Theatre pour l' Enfant et la Jeunesse), das junge theater basel, die Kaserne Basel, das Institut Innenarchitektur und Szenografie der FHNW, Architekturbüros (BSA) und Schulen der Stadt Basel (ED). MetroBasel und die IBA 2020 haben bereits ihre Mentorenschaft für das Projekt zugesagt.

2. Urbane Konzepte und die Stadt als Bühne

2.1 Die Stadt als Körper der Gesellschaft

Die Stadt ist für jede Gesellschaft funktional dadurch definiert, dass sie das Zusammenleben miteinander unbekannter Menschen ermöglicht. Die Stadt ist der Körper der Gesellschaft. Sie ist der Ort, an dem die verteilte Struktur und die verdichtete Kultur einer Gesellschaft zu einer spannungsvollen Einheit finden. Sie ist der Ort, an dem das Verhältnis einer Gesellschaft zu sich selbst wahrnehmbar wird. Diesen Ausgangspunkt formuliert der Soziologe und Kulturtheoretiker Dirk Baecker in seinem „Next City Pflichtenheft – Besser wissen, besser wollen“ (2009), wovon der zweite und dritte Merksatz eine Folie des Nachdenkens und Recherchierens für unser Projekt „Stadtplan 2020“ bilden kann.

„2. Die antike Stadt der Schriftgesellschaft ist die monumentale Stadt. Mauer, Bauten und Marktplatz veranschaulichen die Herrschaftsstruktur der Gesellschaft im Verhältnis zum Land und zum Wettbewerb. Die moderne Stadt der Buchdruckgesellschaft ist die funktionale Stadt. Nutzungsflächen, Straßen und Massenmedien veranschaulichen die Sachordnung der Gesellschaft im Verhältnis zum prekären Gleichgewicht ihrer Arbeitsteilung. Die nächste Stadt der Computergesellschaft ist die virtuelle Stadt. Protokollzonen, Netzwerke und Grenzflächen veranschaulichen die Selbstorganisation einer Gesellschaft im Verhältnis zur Medialität ihrer Formen.“

"Mauer, Bauten und Marktplatz", "Nutzungsflächen, Straßen und Massenmedien", "Protokollzonen, Netzwerke und Grenzflächen" sind hier als Stellvertreter angesprochen, die deutlich machen, was es heißt, eine Stadt als einen symbiotischen Mechanismus zu verstehen, der Bewusstsein, Wahrnehmung und Körper an je unterschiedliche Differenzierungsformen der Gesellschaft bindet. Diese Bindung ist keine Fesselung, sondern eine Festlegung auf wieder auflösbare Beziehungen. Die antike Stadt ist insofern eine *monumentale Stadt* (lat. *monere*, erinnern), als sie die in der Antike noch verfügbare repräsentative Ordnung der Gesellschaft in den Monumenten der Macht (Tempel und Paläste) und des Schutzes, den die Macht gewährt (Mauern und Plätze), anschaulich macht, vorführt und so erinnert. Und sie ist auch insofern monumentale Stadt, als jedes Monument mit vorführt, an wen es sich wendet, nämlich an die Feinde vor den Mauern der Stadt ebenso wie an die Bürger in ihren Häusern, an die Gläubigen in den Tempeln, an die Besucher der Bäder, des Theaters und des Zirkus und an die Kaufleute und Kunden auf den Marktplätzen, die allesamt durch jeden Blick in die Runde daran erinnert werden, wo sie sich befinden und wem sie ihren Schutz verdanken. Der Satz des Fürsten "protego ergo oblige" (Carl Schmitt) beziehungsweise, bereits partizipativ gewendet, "protego ergo sum" (Alexander Kluge) definiert hier das Gesetz der Dinge.

Die moderne Stadt ist eine *funktionale Stadt* (lat. *functio*, die Verrichtung), insofern hier vor allem anschaulich ist und erfahrbar gemacht wird, *was* man in ihr tun kann (Nutzungsflächen), *wie* man miteinander in Verbindung steht (Straßen) und mit *welchen*

Angeboten man wen unter Umständen erreichen kann (Massenmedien). Monumente wirken jetzt nur noch ornamental, so sehr sie die Blicke auf sich ziehen und vermuten lassen, dass es immer noch jemanden gibt, der eine möglicherweise unzulässige Macht ausübt. Alle entscheidenden Informationen auch über eventuelle Schutzmechanismen, derer man im Umgang mit den Risiken und Gefahren der nationalen und globalen Konkurrenz nach wie vor bedarf, bezieht man aus den Massenmedien. *News*, so stellte die Chicagoer Stadtsoziologie (Robert E. Park, Ernest W. Burgess, Roderick D. McKenzie, *The City*, 1967) fest, verknüpfen das Verschiedene miteinander, *neighborhoods* stiften Gemeinschaft, *professions* versorgen mit in der Moderne noch brauchbaren, auf Arbeit ebenso wie auf Autorität bezogene Identitäten und *markets* erlauben es, Knappheiten auszuprobieren und mit ihnen zu handeln.

Die nächste Stadt, wenn die Anzeichen nicht täuschen, ist eine *virtuelle Stadt* (franz. *virtuel*, fähig zu wirken, möglich, lat. *virtus*, Tugend, Tüchtigkeit, Kraft, Männlichkeit), insofern sie sich zum Medium (lat. *medium*, die Mitte, das Mittel) ihrer selbst macht. Die virtuelle Stadt hebt den in der modernen Stadt territorial noch sichtbaren, aber bereits nicht mehr funktionalen Unterschied zwischen Stadt und Land endgültig auf, indem Stadt, das Miteinanderleben von untereinander Unbekannten, jetzt überall möglich ist. Entscheidend ist, dass Protokolle verfügbar sind, die Zugriffe ermöglichen und definieren, dass Netzwerke ausgewiesen werden können, in denen man sich im Wissen um noch unbekanntes, aber absehbare weitere Möglichkeiten bewegt, und dass Grenzflächen bis hin zu No-Go-Areas sichtbar sind, die Abstände schaffen, Gefahrenzonen ausweisen und so das Bewusstsein für die Riskanz jedes virtuellen Zugriffs wach halten. Die nächste Stadt ist virtuell, (Virtualität ist *nicht* das Gegenteil von Realität) das heißt sie bezieht ihre Realität daraus, dass sie *Formen aller Art medialisiert* und so deren Material für andere Formen brauchbar macht. Die virtuelle Stadt ist keine irrealer Stadt, sondern eine Stadt, deren Realität in der dauernden Möglichkeit der Umwidmung dieser Realität besteht. Und sie ist auch keine fiktive Stadt, sondern allenfalls eine Stadt, in der laufend neue Fiktionen auf ihre Realitätstauglichkeit hin geprüft, angenommen und verworfen werden können. Die virtuelle Stadt ist eine Stadt, in der *Rechner und Rechnernetzwerke* dazu genutzt werden, Konstellationen zwischen Bewusstsein, Körper und Kommunikation auszuprobieren, für die bislang nicht nur die Phantasie, sondern vor allem die Kontrollmöglichkeit gefehlt hat. Die Suchmaschinen der privaten Computerbenutzer, die Diagnoseunterstützungsgeräte der Ärzte, die Reutersbildschirme der Aktienhändler, die CAD-Maschinen der Ingenieure, die Gefechtsfeldmonitore des Soldaten, die Modellrechner der Investoren, die Multimediamaschinen der Künstler, die Sicherheitsüberwachungssysteme zahlloser Polizisten, Wächter, Kontrolleure und eine Flut von statistischen Daten, die diesen Computernetzwerken nicht nur zur Verfügung stehen, sondern durch den schieren Umstand ihrer Nutzung aufgefrischt und vermehrt werden (zum Beispiel in der Form von *clickstreams*), verflüssigen und verdampfen ein weiteres Mal alles Bestehende (Karl Marx) und fangen Kondensate politischer und wirtschaftlicher, technischer und militärischer, kultureller und wissenschaftlicher Informationen auf, von denen man sich bisher vielfach nichts hätte träumen lassen.

3. Die aktuelle Stadt ist die Überlagerung der antiken, modernen und nächsten Stadt. Stadtplanung und Stadtentwicklung haben es ebenso sehr mit der Geschichte wie mit der Zukunft der Stadt zu tun. Die Geschichte liefert das Material möglicher Einwände gegen den Entwurf riskanter Zukünfte. Die erwartete Zukunft zwingt zur Kritik einer Vergangenheit, die zu wenig auf diese Zukunft vorbereitet hat. Die Gegenwart ist der unklare Ort unabdingbarer Entscheidungen. Leerstellen definieren das eventuell Mögliche.“ (Dirk Baecker, Besser wissen, besser wollen: Das Next City Pflichtenheft, März 2009)

2.2 Die Stadt als Bühne

Urbane Konzepte der Gegenwart, die sich einerseits mit den schrumpfenden Städten, andererseits mit wachsenden Agglomerationen auseinandersetzen, die eine Stadtplanung in Planquadraten betreiben oder Bauten der Superlative in die Höhe treiben, ziehen Diskussionen, Begeisterung, Einwände in der Planungs- und Realisierungsphase in vielen Gesellschaftsbereichen nach sich. Nicht selten klaffen die Ansprüche von Wirtschaft, Politik, Bildung, Integration/Migration, Kultur etc. und Stadtplanung auseinander, obwohl oder weil sie in ihren Notwendigkeiten und Bedürfnissen eng aneinander gekoppelt sind. Schliesslich gewinnt man den Eindruck zweier möglicher Szenarien – entweder beflügeln sich die Bereiche oder einer ist des anderen Klotz am Bein. Die Stadt ist eine Bühne, auf der sichtbar und unsichtbar die Protagonisten der Gesellschaft, die in ihr leben und handeln, Auskunft geben über den Zustand der Stadt und das Zusammenleben der Bürger in ihr. Also ist jede Veränderung der Stadt, durch Wege, die verbinden oder trennen, durch Bebauung von Freiflächen, die neue Kommunikationszentren entstehen lassen, aber auch alte Netzwerke von Begegnung zerstören kann, eine Grund legende Veränderung. Es geht nicht um die ideale Stadt, sondern darum, die Besonderheiten einer Stadt, ihre eigene Gewachsenheit aus der Vergangenheit mit der Gegenwart und Zukunft zu verbinden.

In „Die Schweiz – Ein städtebauliches Portrait“ (R. Diener, J. Herzog, M. Meili, P. de Meuron, C. Schmid, Birkhäuser 2006) betont Jaques Herzog „ Es ist ein grosses Bedürfnis nach etwas anderem entstanden, danach, die Differenz wieder zum Thema zu machen. Anders ausgedrückt: Um wirklich einen Schritt weiter zu kommen, braucht es nun die intime, langsame Arbeit an der Stadt.“ Und weiter heisst es im Abschnitt „Physische Realität: „ Neue Technologien wie Klonen, Reproduktionsmedizin und Biotechnologie scheinen ... ausreichender Beweis dafür, dass unsere Kultur nach dem ewigen Leben strebt. Dieses aber steht für das Ende der Geschichte und das Ende der Realität. Vor allem die Realität hat ... angesichts der Beschleunigung unserer Kultur einen ganz schweren Stand. Auch wir werden mit Haut und Haar von der enormen Beschleunigung des Reisens, des Arbeitens und des Kommunizierens erfasst und strafen deshalb manchmal das Körperliche mit Vergessenheit. Doch meldet sich dieses immer wieder mit Nachdruck zurück. Genauso ist die Stadt aus dem Ärmel des Virtualisierungszaubers wieder aufgetaucht und behauptet sich in ihrer ganzen physischen Realität.“

In den letzten zehn Jahren haben sich Theater und Theaterfestivals intensiv mit dem Stadtraum auseinandergesetzt. Zum einen haben sich die Theaterhäuser geöffnet, sind

in die Stadt ausgeschwärmt, haben sich in der Auswahl von Schauplätzen, Stoffen und Protagonisten neuen sozialen Realitäten gestellt. Eine neue Form des Dokumentartheaters mit den „Spezialisten aus dem Alltag“ ist entstanden, die Themen Migration und Parallelwelten stehen verstärkt im Zentrum von Theater- und Tanzproduktionen, die Auseinandersetzung mit der Mediengesellschaft und neuen Technologien wird aus der Perspektive der theatralen Kommunikation geführt. Zum anderen haben die Theater Künstler aus anderen kreativen Bereichen wie z.B. der Bildenden- und Medien-Kunst, aber auch aus der Architektur und Stadtplanung eingeladen, Projekte zu entwickeln, die die Stadt als Bühne begreifen. Eine inhaltliche und formale Öffnung der Theater findet statt – weg von der reinen literarischen Bühne – hin zu einer Kunstform, die sich als öffentliches Forum für die sozialen Themen der Gegenwart mittels der Vernetzung zeitgenössischer Kunstformen und ihrer performativen Präsentation begreift.

An dieser Schnittstelle schliessen sich das junge theater basel, die Kaserne Basel und das Institut Innenarchitektur/Szenografie (HGK) zusammen und entwickeln gemeinsam mit Schulen und Architekturbüros das Projekt „Stadt.Plan.2020 – Masslose Visionen von Kindern, Jugendlichen & Architekten auf dem Kasernenplatz.“

3. Projekt „Stadt.Plan.2020 – Masslose Visionen von Kindern, Jugendlichen & Architekten auf dem Kasernenplatz“

3.1 Idee und Arbeitsthema

Das Schlussbild auf dem Kasernenplatz sieht so aus: eine grossräumige Office-Landschaft aus Containerbüros öffnet während der Festivalwoche ihre Türen und das Publikum kann bei der Planung einer virtuellen Stadt – Basel im Jahr 2020 – zuschauen, fragen, anregen. Auf den Dächern der Office-Landschaft und in ihren Zwischenräumen werden Modelle mit einfachen Formen nach gebaut. So entsteht über 6 Tage eine Modellstadt auf dem Kasernenareal.

Das zentrale Thema, das aus verschiedenen Perspektiven bearbeitet wird, lautet:

Wie stellst Du Dir Deinen Lebensraum in Basel in 10 Jahren vor?

Diese Frage bezieht sich zum einen auf den eng definierten Kernstadtraum von 37,2 qkm, aber auch auf die Agglomeration Basel sowie die Trinationale Region. Damit eröffnet diese Frage Möglichkeiten von Entwürfen in die Höhe und in die Fläche, verbunden mit Themen, die die Generation der heute 6 bis 16 Jährigen bewegt.

Alle Teil-Projekte führen Kinder & Jugendliche an den Gedanken heran, die Stadt als einen Gestaltungsspielraum zu betrachten und nicht als etwas statisch Gegebenes hinzunehmen. In der Zusammenarbeit mit engagierten Lehrpersonen, Architekten, animierenden Studenten und Künstlern werden Kinder und Jugendliche über einen Zeitraum von einem Schuljahr Untersuchungen im Stadtraum durch führen, Umsetzung von Stadtplanungsideen in Entwürfe lernen und schliesslich eigene Entwürfe und Modelle präsentieren.

3.2 Realisierung

3.2.1 workshops – Teil 1: learning the city

mit: Schülern, Lehrern, Architekten, Pädagogik-Studenten

Einem Vorschlag von Philippe Cabane (Stadtsoziologe Basel) folgend, werden alle Architektur-Büros der Stadt Basel aufgerufen, im ersten Halbjahr des Schuljahres 09/10 einen Tag in einer Schulklasse zu gestalten. Dies ist sowohl konkret als auch sinnbildlich gemeint. Basel, die Stadt der Architekten bewegt sich auf die jüngste Generation zu und fragt diese nach ihren Zukunftsvisionen. Aus einem Architektur-Tag in den Schulen geht eine Gruppe von längerfristigen Arbeitsbeziehungen zwischen Schulklassen und Architekturbüros für das Projekt „Stadt.Plan.2020“ hervor.

Der erste Teil des Projektes – Herbst/Wintersemester - besteht aus der intensiven Arbeit von insgesamt 15 Architekturbüros mit Schülern an dem Thema Stadtplanung & Stadtentwicklung im Rahmen von Schulunterricht, Projektwochen, Arbeitsgemeinschaften. Damit die Schüler im zweiten Teil selber zu Stadtplanern werden können, müssen sie im ersten Teil mit Grundfragen vertraut gemacht werden. Umgekehrt sind Formate geplant, die die Stadtplaner und Architekten mit einer anderen Sichtweise der Schüler konfrontieren (siehe Rechercheprojekte).

Geplant sind je 5 Projekte mit der Primarstufe, der OS und der Gymnasialstufe bzw. WBS. Als mögliche Arbeitsformate stehen Projektwochen, Lernen am Projekt, Freiwahl-Fachkurse oder auch einzelne Schulfächer zur Auswahl.

3.2.2 workshops – Teil 2: building the city

mit: Schülern, Lehrern, Architekten, Pädagogik-Studenten, Szenografen

Während sich der erste Teil des Arbeitsprozesses verstärkt auf eine inhaltliche Recherche konzentriert, geht es im zweiten Teil der workshops – Frühjahrs/Sommersemester - darum, konkrete Ideen zur Stadt der Zukunft zu entwickeln und an ihrer gestalterischen Umsetzung und Präsentation zu arbeiten. Jedes Architekturbüro arbeitet mit seiner Schülergruppe zur Frage: Wie stellst Du Dir Deinen Lebensraum in Basel in 10 Jahren vor?

Die Umsetzung und Veranschaulichung der einzelnen Vorschläge wird für die Präsentation in den Ausstellungscontainern auf dem Kasernenplatz erarbeitet. Hier kommen das Szenografie-Institut und seine Studenten ins Spiel – sie betreuen die Umsetzung der Ideen und Vorschläge und leisten, ähnlich wie die Pädagogik-Studenten – Vermittlungsarbeit. Während die Architekturbüros und Schulen den Rahmen bilden, den Prozess steuern, bilden die Studenten und Schüler die Arbeitsgruppenteams.

3.2.3 Mögliche Begleitprojekte: Stadt-Recherchen

Ein Meter

Projekt mit und für Kinder

Gehen Kinder die gleichen Wege durch die Stadt wie Erwachsene? Woran orientieren sie sich? Welches sind ihre Lieblingsplätze? Und wo ängstigen sie sich? Es ist nicht nur die um einen Meter niedrigere Perspektive, die den Blick von Kindern auf ihre Stadt von dem der Erwachsenen unterscheidet. Im Rahmen des Projektes werden Methoden entwickelt und ausprobiert, die den unterschiedlichen Blick von Kindern und Erwachsenen auf die Stadt verdeutlichen und dokumentieren. So werden zum Beispiel Kinder mit gps ausgerüstete Kameras am Helm tragen, welche in regelmässigen Abständen Fotos von ihrem Blickfeld aufnimmt. Eine anschließende Montage der einzelnen Aufnahmen verdeutlicht ihre Bewegung durch den Tag. Andere werden mit selbst gebauten Camera-obscuras ihre Lieblingsorte fotografieren, andere die Zeichen, anhand derer sie sich orientieren, wieder andere beängstigende Orte usw. Auf diese Art wird ein Stadt-Memory entstehen, das wiederum Anlass für eine spielerische Auseinandersetzung sein wird.

Arche Noah

Projekt mit und für Jugendliche

Jugendliche distanzieren sich von den Orten ihrer Kindheit: dieser These folgend, untersucht das Projekt Arche Noah, welche konkreten Orte und Dinge es sind, die Jugendliche auf ihrem bisherigen Lebensweg begegnet sind, wie sie aufgeladen sind und welche sie mit welchen Intentionen für ihren weiteren Weg ins Auge fassen. Diese Untersuchung führt zu der Aufgabe, wie Jugendliche ein Archiv der Gegenwart entwickeln würden. Was würden sie auf eine Arche Noah – eine Denkfigur der Stadt der Zukunft - mitnehmen und was zurücklassen. Wie die Ergebnisse dieser Überlegungen dokumentiert werden, muss ebenso herausgefunden werden.

Die imaginäre Stadt

Projekt mit und für Kinder und Jugendliche

Eine Möglichkeit, die Ergebnisse der Überlegungen zu einer virtuellen Stadt zu präsentieren, werden Stadtführungen sein. Kinder wie auch Jugendliche werden Gäste durch ihre Stadt führen. Sie zeigen die für sie wichtigen Orte und bespielen einige der Orte. Die Gäste gewinnen Einblick in ein für sie ansonsten verborgenes Geschehen. Weiterhin werden die Gäste auf Orte und Gebäude gelenkt, die es jetzt noch gar nicht gibt, die aber den Wünschen oder Befürchtungen der Stadt-Führer entsprungen sind. Auch an diesen Orten werden theatralische Interventionen ein mögliches Zukunftsszenario verdeutlichen.

4. Facts and Figures

4.1 Trägerschaft, Partnerinstitutionen und Arbeitszusammenhänge

(s. Anhang 1: Organigramm)

Im Zusammenhang mit dem Projekt „Stadt.Plan.2020 – Masslose Visionen von Kindern, Jugendlichen und Architekten auf dem Kasernenplatz“ gründet sich der **Trägerverein „Vision: Stadt.Plan.2020“**, dessen Ziel in der künstlerischen und Wissensvermittlung von Architektur und Stadtplanung für Kinder und Jugendliche besteht. Ebenso setzt sich der Verein für die Einbeziehung von Kindern und Jugendlichen bei den Themen Stadtentwicklung und Lebensraumgestaltung ein.

Das Projekt **„Stadt.Plan.2020“** findet im Rahmen des Schweizer Kinder- und Jugendtheaterfestivals SPOT vom 31. Mai bis 6. Juni 2010 statt. SPOT ist das Festival für das professionelle Schweizer Kinder- und Jugendtheaterschaffen. Während 5 Tagen werden 10 Schweizer und 3 ausländische Theatergruppen rund 25 Vorstellungen für junges Publikum spielen. Trägerin und Organisation des Festivals ist die Association Suisse du Théâtre pour l'Enfance et la Jeunesse (ASTEJ). Die ASTEJ organisiert seit 1979 regelmässig Festivals des professionellen Kinder- und Jugendtheaters. Seit 1983 sind die Festivals als Wandertreffen konzipiert und finden alle zwei Jahre in einer anderen Schweizer Stadt statt. Die Stationen der letzten Festivals waren: 1995 Winterthur, 1997 Biel, 1999 Luzern, 2001 Baden, 2003 Bern, 2005 Neuchâtel, 2007 Fribourg. In Basel werden die Vorstellungen im Vorstadt-Theater Basel, der Kleinen Bühne des Theaters Basel, dem jungen theater basel und der Kaserne stattfinden.

Das **junge theater basel** ist seit 1977 genau das, was der Name sagt. DER Ort für junges Theater in Basel. Hier können Jugendliche ab 14 Jahren in Theaterkursen ihre ersten Schritte auf der Bühne ausprobieren & hier werden professionelle Produktionen für Jugendliche gezeigt. Das Besondere dieser Inszenierungen ist, dass die jugendlichen Hauptfiguren jeweils von Jugendlichen gespielt werden, die zuvor in den Theaterkursen aufgefallen sind. Erwachsene werden von professionellen SchauspielerInnen gespielt. Pro Saison entstehen 2 - 4 Produktionen. Gespielt wird in Schweizerdeutsch. Jede Inszenierung erlebt 20 - 30 Vorstellungen in Basel, bevor sie auf Tournee in die Schweiz geht und zunehmend auch bei internationalen Festivals gespielt wird.

Die **Kaserne Basel** ist ein zentraler städtischer Ort für die freie zeitgenössische Theater-, Tanz- und Performanceszene, sowie für Konzerte im Bereich der Populärmusik. Künstlerisch und konzeptionell verknüpft das Haus Genre übergreifend die drei Sparten Musik, Theater und Tanz miteinander. In der gemeinsamen Arbeit werden Fragen nach der Funktion und Wirkung von Kunst und dem gegenseitigen Bedürfnis von/nach einem Publikum, das sich mit ihr auseinandersetzt, gestellt. In diesem Prozess geht es um die Auseinandersetzung mit gesellschaftspolitischen Themen und künstlerischen Ansätzen im lokalen, regionalen und internationalen Kontext. Die Kaserne versteht sich als Produktions- und Gastspielort und möchte den Austausch zwischen den Künstlern, dem Publikum, anderen Kunstzentren und Netzwerken fördern. Dabei kommt der Kaserne eine besondere Verantwortung bei der Förderung junger Künstler zu.

Institut Innenarchitektur und Szenografie (FHNW) - Innenarchitektinnen und Innenarchitekten befassen sich mit Raum als Lebensraum sowie mit den Dingen, mit denen man sich darin einrichtet oder umgibt. Raum ist ein Informationsmedium, in dem wir uns mit unseren Sinnen orientieren. Über diese oft unbewusste Wahrnehmung werden wir in verschiedene Stimmungen versetzt, die unser Befinden beeinflussen. Die Designerinnen gestalten die Atmosphäre und die Anmutungsqualitäten, die Dramaturgie und die Inszenierung eines Raumes. Wir gestalten real und virtuell real, vom einzelnen Objekt bis hin zum dreidimensionalen Ausstellungs- und Erfahrungsraum und zum Event-Design.

Schulen - Die Rektorate der Schulen wurden im Mai 2009 über das Erziehungsdepartement der Stadt Basel mit einer Empfehlung von Herrn G. Signer direkt angeschrieben und über die Möglichkeit informiert, sich für das Projekt „Stadt.Plan.2020“ zu bewerben.

Architekturbüros - Die Architekturbüros der Stadt Basel werden über den BSA angeschrieben und über die Möglichkeit informiert, sich für das Projekt „Stadt.Plan.2020“ zu bewerben.

4.2 Terminplan

(s. Anhang 2: Zeitachse)

Mai-August 09: Vorbereitung der Partnerschaften

Partner gewinnen: Erziehungsdepartement, Schulen, Hochschule für Pädagogik (Lehrerbildung), Architekturbüros, MetroBasel, IBA 2020, Kantons- und Stadtentwicklung, Stiftungen, Sponsoren

August – Januar: Beginn der 1. Arbeitsphase

Aktion Architekten in die Schulen, Aufbau temporärer Architektur-Schul-Partnerschaften, Arbeit an Teilprojekten

Arbeitszusammenhänge zwischen: Schulen – Architekturbüros – Pädagogikstudenten (Lehrerstudenten) – Künstlern

Recherche-Arbeit, Stadt als Bühne, Material sammeln

Februar:

Sortieren, Ordnen des Materials, Vorbereitung der Planungsphase für die Umsetzung auf dem Platz

März - Mai

Schüler entwickeln eigene Ideen zur Stadt der Zukunft, Lebensraum Basel im Jahr 2020

Vorbereitung der finalen Arbeitsphase und der Präsentationen

Planung und Produktion der Container-Office-Landschaft auf dem Kasernen-Areal

Arbeitszusammenhänge zwischen: Schulen – Architekturbüros – Pädagogikstudenten (Lehrerstudenten) – Künstlern. Neu kommen die Szenografie-Studenten für die Raum-Umsetzung hinzu.

Mai – Juni

Umsetzung der Ideen in die Container-Office-Landschaft auf dem Kasernen-Areal

Aufbau der Container-Office-Landschaft

31. Mai bis 6. Juni

Präsentation: Stadt.Plan.2020

Masslose Visionen von Kindern, Jugendlichen & Architekten auf dem Kasernenplatz

(s. Anhang 3: Skizze Kasernenplatz)

Ausstellung der Entwürfe der Kinder & Jugendlichen, Umsetzung in Modellbauten, Bespielung der Container

Während einer Woche gibt es jeweils vormittags spezielle Führungen und Veranstaltungen für alle Schulstufen. Am Nachmittag ist die Container-Office-Landschaft „Stadt.Plan.2020“ für ein breites Publikum und die Festivalbesucher des SPOT Festivals geöffnet.

Juni-Juli

Abschluss, Dokumentation, Archiv der Arbeit

5. Ziele und Nachhaltigkeit

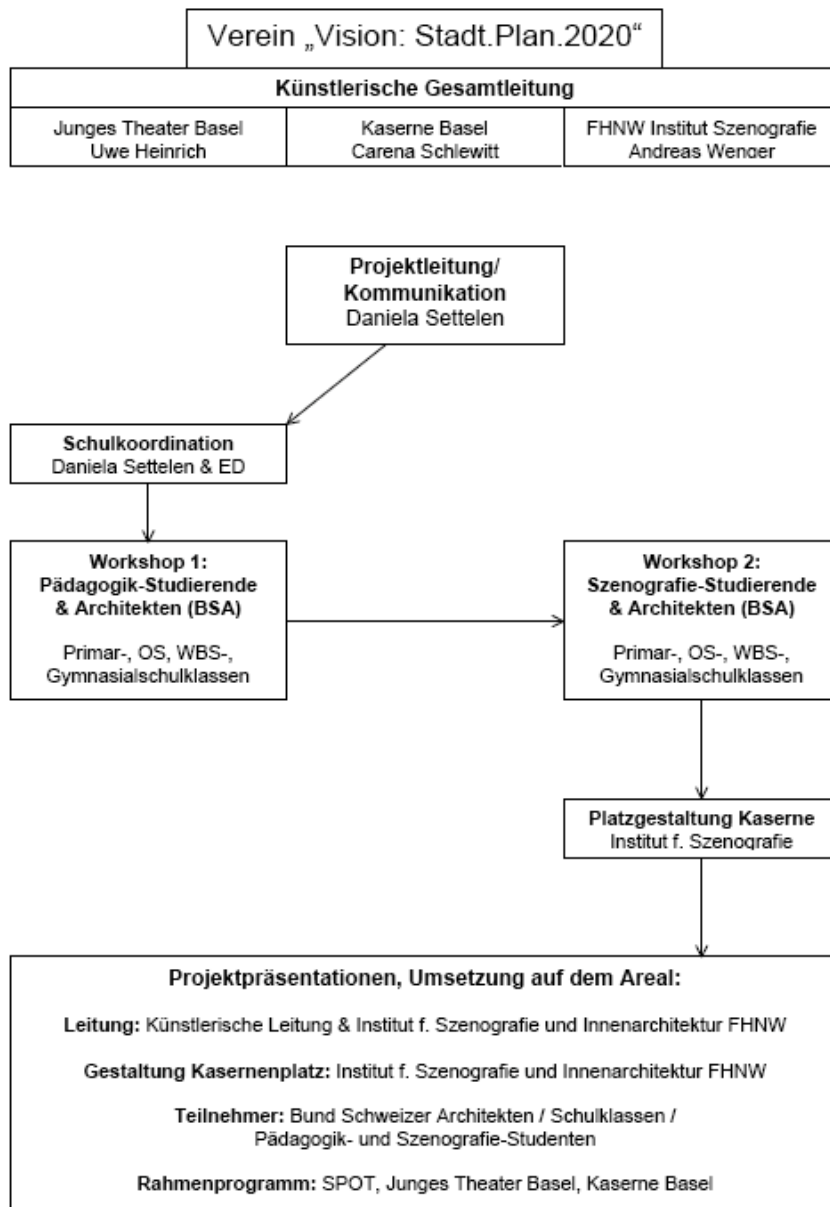
Das Projekt „Stadt.Plan.2020“ verstehen die Intitiatoren als education-Projekt für SchülerInnen aller Altersklassen und der verschiedenen Schulformen, aber auch für Architekten, Städteplaner, Studenten und ein breites Publikum. Im Hinblick auf die weitere Entwicklung der Stadt Basel und der trinationalen Metropolitanregion wollen wir durch die Anregung und Realisierung eines einjährigen Arbeitsprozesses das Bewusstsein für die Fragen nach der Gestaltung unseres zukünftigen Lebensraumes schärfen und besonders die junge Generation in den Gestaltungsprozess einbeziehen. Die IBA 2020 dient uns als Referenzpunkt in zweierlei Hinsicht – als zeitlicher Horizont und als explizite Form für Zukunftsforschung und Umsetzung städtebaulicher Visionen. Daher schlagen wir gern schon an dieser Stelle eine Fortsetzung des Projektes „Stadt.Plan.2020“ mit neuen Themen, anderen Umsetzungen und Gestaltungsformen – aber den gleichen Adressaten – vor.

Organigramm

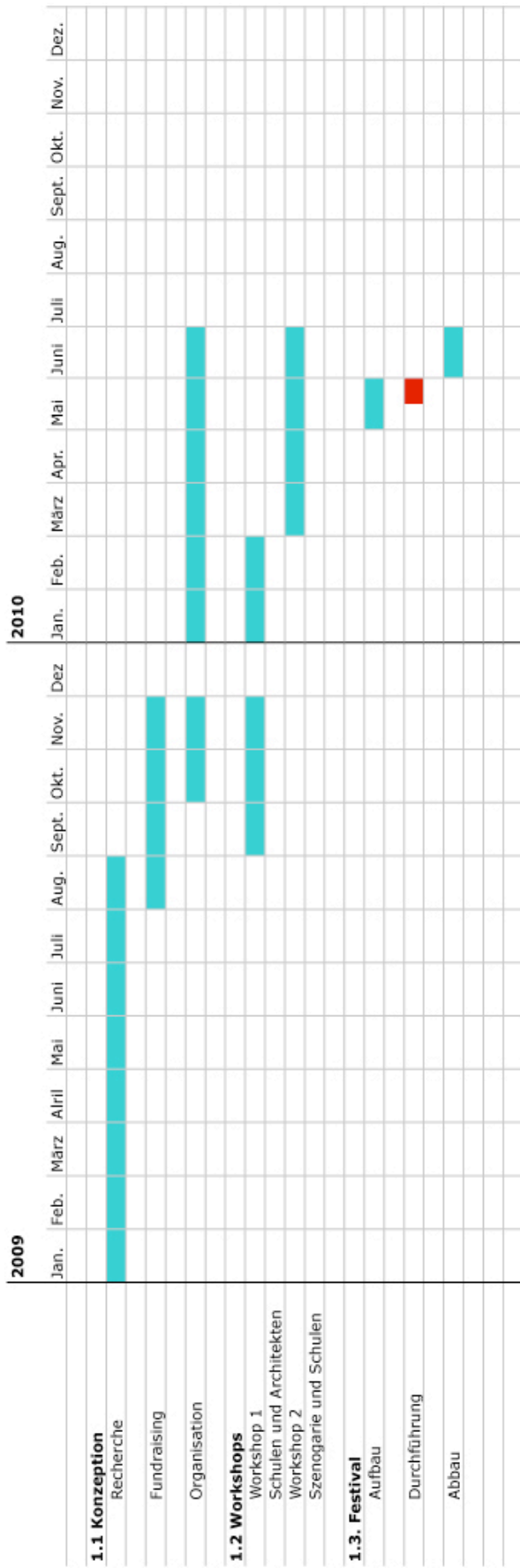
Stadt.Plan.2020 –

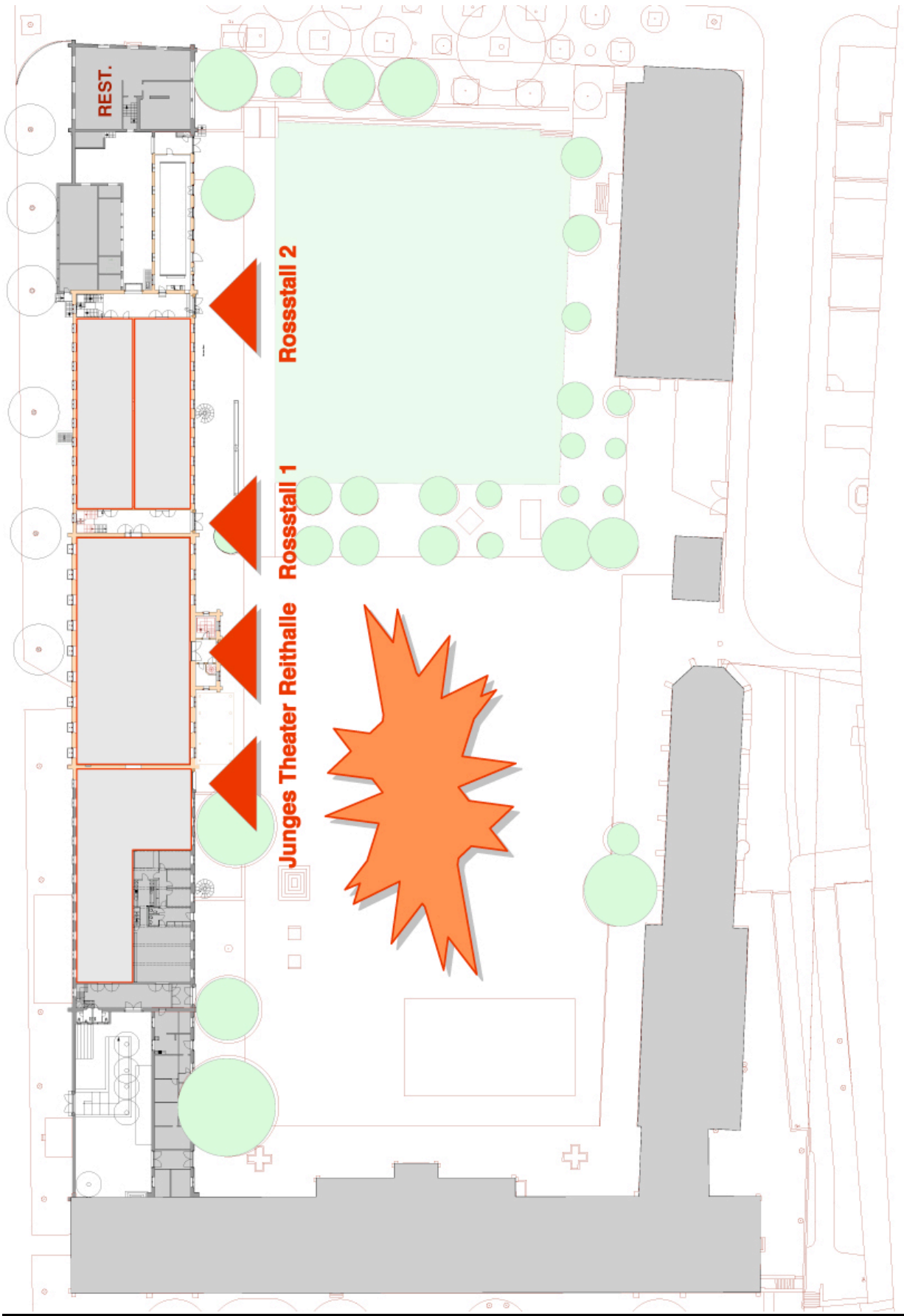
Masslose Visionen von Kindern, Jugendlichen & Architekten auf dem Kasernenareal

Im Rahmen des Kinder- und Jugendtheaterfestivals SPOT vom 31.05. bis 06.06.2010



Stadtplan 2020
Masslose Visionen von Kindern, Jugendlichen + Architekten auf dem Kasernenplatz
 im Rahmen des Kinder- und Jugendtheaterfestivals SPOT vom 31.05. bis 06.06.2010
Terminplan





Lehrangebot für das Schuljahr 2009/10: **Architektur und Stadtplanung für Schulen im Rahmen eines künstlerischen Projektes**

Stadt.Plan.2020.

Masslose Visionen von Kindern, Jugendlichen & Architekten auf dem Kasernenplatz

Das Projekt „Stadt.Plan.2020“ verstehen die Intitiatoren, junges theater, Kaserne Basel und Institut Innenarchitektur/Szenografie (FHNW) als education-Projekt für SchülerInnen aller Altersklassen, aber auch für Architekten, Städteplaner, Studenten und ein breites Publikum. Im Hinblick auf die weitere Entwicklung der Stadt Basel und der trinationalen Metropolitanregion wollen wir durch die Anregung und Realisierung eines einjährigen Arbeitsprozesses das Bewusstsein für die Fragen nach der Gestaltung unseres zukünftigen Lebensraumes schärfen und besonders die junge Generation in den Gestaltungsprozess einbeziehen.

1. Arbeitsprozess

Während eines Schuljahres arbeiten ArchitektInnen mit SchülerInnen zu dem Thema:

Wie stellst Du Dir Deinen Lebensraum in Basel in 10 Jahren vor?

Basler Schulen aller Altersklassen (Primar-, OS-, WBS- und Gymnasialstufe), können sich beim Projekt „Stadt-Plan 2020.“ bewerben. In je individueller Absprache mit der Projektleitung wird die Lehrform und der zeitliche Rahmen der beiden Phasen abgesteckt.

workshops – Teil 1: learning the city

mit: Schülern, Lehrern, Architekten, Pädagogik-Studenten

Der erste Teil des Projektes – Herbst/Wintersemester - besteht aus der intensiven Arbeit von insgesamt 15 Architekturbüros mit Schülern an dem Thema Stadtplanung & Stadtentwicklung im Rahmen von Schulunterricht, Projektwochen, Arbeitsgemeinschaften, Freiwahlfachkursen oder Gestalten/Werken. Damit die Schüler im zweiten Teil selber zu Stadtplanern werden können, müssen sie im ersten Teil mit Grundfragen vertraut gemacht werden.

workshops – Teil 2: building the city

mit: Schülern, Lehrern, Architekten, Pädagogik-Studenten, Szenografen

Während sich der erste Teil des Arbeitsprozesses verstärkt auf eine inhaltliche Recherche konzentriert, geht es im zweiten Teil der workshops – Frühjahrs/Sommersemester - darum, konkrete Ideen zur Stadt der Zukunft zu entwickeln und an ihrer gestalterischen Umsetzung und Präsentation zu arbeiten. Jedes Architekturbüro arbeitet mit seiner Schülergruppe zur Frage: Wie stellst Du Dir Deinen Lebensraum in Basel in 10 Jahren vor?

Die Umsetzung und Veranschaulichung der einzelnen Vorschläge wird für die Präsentation in den Ausstellungscontainern auf dem Kasernenplatz erarbeitet. Hier kommen das Szenografie-Institut und seine Studenten ins Spiel – sie betreuen die Umsetzung der Ideen und Vorschläge und leisten, ähnlich wie die Pädagogik-Studenten – Vermittlungsarbeit. Während die Architekturbüros und Schulen den Rahmen bilden, den Prozess steuern, bilden die Studenten und Schüler die Arbeitsgruppenteams.

2. Präsentation der Ergebnisse

Die Ergebnisse werden im Rahmen des Schweizer Kinder- und Jugendtheaterfestivals SPOT vom 31.5. bis 6.6. 2010 in einer Containerinstallation auf dem Kasernenplatz präsentiert. Während einer Woche gibt es jeweils vormittags spezielle Führungen und Veranstaltungen für alle Schulstufen. Am Nachmittag ist die Container-Office-Landschaft „Stadt-Plan 2020.“ für ein breites Publikum und die Festivalbesucher des SPOT Festivals geöffnet.

Die Partner für das Projekt „Stadt-Plan 2020“ sind: das Schweizer Kinder- und Jugendtheaterfestival SPOT sowie die Trägerin ASTEJ (Association Suisse du Theatre pour l'Enfance et la Jeunesse), das junge theater basel, die Kaserne Basel, das Institut Innenarchitektur und Szenografie der FHNW, Architekturbüros (BSA) und Schulen der Stadt Basel (ED). MetroBasel und die IBA 2020 haben bereits ihre Mentorenschaft für das Projekt zugesagt.