

Weidmüller 

hochschule für musik  detmold

DETMOLD
Kulturstadt
im Teutoburger Wald

Kreativ **D**ENKEN

KREATIV **H**andeln

 Hangar 21
Kulturfabrik
Detmolder Stadthallen GmbH



„Sag es mir – und ich werde es vergessen.
Zeige es mir – und ich werde mich erinnern.
Lass es mich tun – und ich werde es verstehen!“
Lao-Tse (chin. Philosoph)

Inhalt

Philosophie	3	Gestaltung – Kostümbau	10
Programm	4	Gestaltung – Kreative Küche	11
Themen – Erläutert	5	Gestaltung – Malerei	12
Musik – Stimme	6	Ergebnisse – Malerei	13
Musik – Rhythmus	7	Teilnahme – Erläutert	14
Bewegung – Tanz	8	Partner – Rollen	16
Bewegung – Erleben	9		

Philosophie

Die Kulturfabrik will mit kreativen Workshops Zielgruppen erreichen, die sonst wenig oder keinen Zugang zur Kultur haben. Im Umkehrschluss können Zielgruppen, die aus dem Studium oder Arbeitsfeld der Kultur kommen und weniger Zugang zu wirtschaftlichen und kaufmännischen Dingen haben einen Raum des Ausprobierens bekommen ...

Die Teilnehmer/innen können durch die Interaktion mit anderen Menschen und unterschiedlichen Generationen Selbsterfahrungen erleben und ihre sozialen Kompetenzen erweitern und ausbauen.

Insgesamt handelt es sich um ein erlebnisorientiertes Lernen, welches die Ausbildung zu kreativen, mitdenkenden, improvisationsfähigen und sozialkompetenten Menschen unterstützt. Dabei gilt es Grenzen zu überwinden und individuelle Stärken zu erkennen. Die Workshopteilnehmer/innen werden einen Raum der Offenheit, Kreativität und Technikbegeisterung erfahren, in dem ein zukunftsfähiger Wissenstransfer möglich ist.

Es werden Lernzusammenhänge geschaffen, die Spaß machen und vom „Ausprobieren“ geprägt sind.

Zur Transfersicherung, d.h. die Umsetzung des Erlernten im Berufsalltag, werden folgende Punkte im Vordergrund stehen:

Selbst- und Fremdwahrnehmung

Improvisation im Alltag

Kreatives Agieren am Arbeitsplatz

Internationalität

Sozialkompetenz

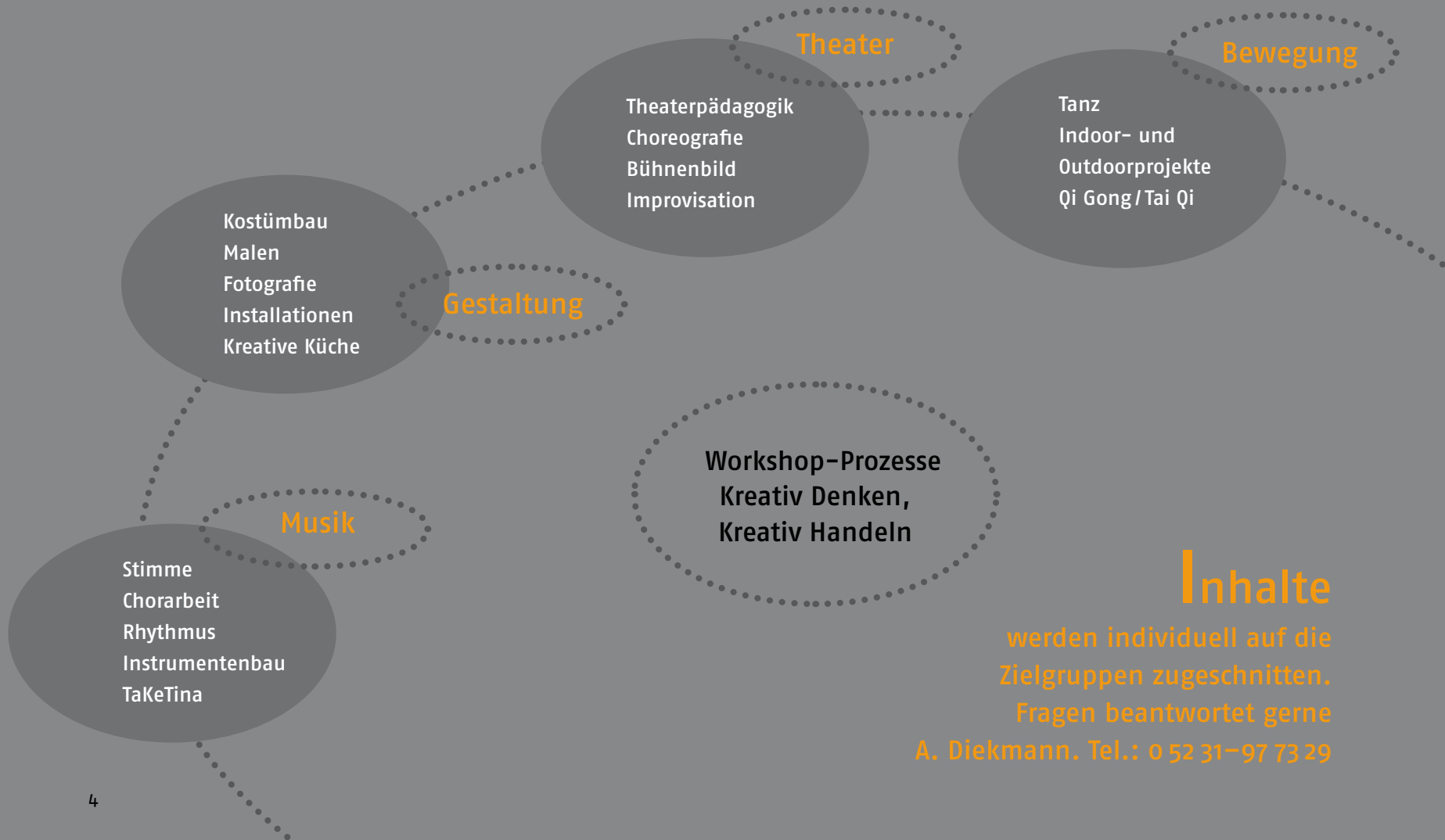
Teamfähigkeit

Persönlichkeitsbildung

Kreativität

bezeichnet die Fähigkeit schöpferischen Denkens und Handelns.

ProGRAMM



Inhalte

werden individuell auf die Zielgruppen zugeschnitten.

Fragen beantwortet gerne

A. Diekmann. Tel.: 0 52 31-97 73 29

Themen – ERLÄUTERT

Diese Broschüre umfasst einen Ausschnitt von Programmen, Themen, Künstlern und Referenten, die für die Kreativ-Workshops in einer dreijährigen Pilotphase zur Verfügung stehen ... je nach Nachfrage kann dieses Programm ständig weiterentwickelt und neue Künstler und Referenten aufgenommen werden!

Eine Erläuterung weiterer Workshop-Themen:

Musik-Improvisation:

Musikalische Prozesse entstehen ohne Vorbereitung. Es ist der spontane Gebrauch von Kreativität zur Lösung von auftretenden Problemen.

Musik-TaKeTiNa:

Ist ein musikalischer Gruppenprozess, der jedem Menschen Zugang zu seiner rhythmischen Begabung vermitteln will. Es versteht rhythmisches Lernen als menschliches Lernen. Die TaKeTiNa Rhythmspädagogik wurde von dem österreichischen Musiker, Komponisten und Autoren R. Flatischler entwickelt.

Theater-Theaterpädagogik:

Im theaterpädagogischen Prozess können zahlreiche Lernfelder gestaltet werden, die es dem Theaterpädagogen ermöglichen, die Teilnehmer/innen in ihrer persönlichen und eine Gruppe in ihrer strukturellen Entwicklung zu fordern und zu fördern. Dabei kommt es zu ganz unterschiedlichen Gewichtungen der ästhetischen, gruppodynamischen, inhaltlichen und pädagogischen Anteile. Für die Teilnehmer/innen entsteht dadurch ein direkter Zugang zu eigenen Ideen und Impulsen und die Steigerung von Kommunikation und Interaktion in Bezug auf die eigene Person und deren soziales und kulturelles Umfeld.

Auf den folgenden Seiten werden beispielhaft Programme, Künstler und Referenten vorgestellt:

Musik-STIMME

Künstler:



Ulrike Wahren

Mit ihrem vielfältigen Repertoire, das Jazz, Pop, Chanson und Musical umfasst, hat sich Ulrike Wahren in den letzten Jahren weit über Nordrhein-Westfalen hinaus einen Namen gemacht. Überdies ist Ulrike Wahren als Vocalcoach mit Workshops für Solisten und Chöre tätig und hat seit 2002 einen Lehrauftrag im Fach Populärmusik-Gesang an der Hochschule für Musik Detmold.

Ziele:

Musik wird aktiv sowie rezeptiv eingesetzt als Verstärker. Eine natürliche Autorität findet darin ebenso Platz wie ein pares inter pares. Jeder Teilnehmer wird aktiv in den Prozess eingebunden und somit Selbstverantwortung, Freude, Aktivität und Leistungsbereitschaft vermittelt. Dabei stellt das Wahrnehmen der Gruppe, das Erleben von Gemeinsamkeit einen wichtigen Bestandteil dar.



Programm 1. Tag :

Kreative Vorstellungsrunde
Verabreden von Spielregeln
Aufwärmen – Tönen
Fremd- und Selbstwahrnehmung
Einsingen mit Bewegungstraining
Annäherung an das Thema
„mein Auftreten“
Grundlagen zu Gesangstechniken
Grundlagen des Singens:
Atemtechnik, Stimmtechnik,
Körperübungen
Stimmbildung
Beispiele Stil- „Echtheit“
Feedback geben und nehmen

Programm 2. Tag:

Aufwärmen – Tönen
Einsingen mit
Bewegungstraining
Unterschiede:
klassische Gesangstechnik/
Populärmusik
Bühnenpräsenz, Körpersprache
Umgang mit Lampenfieber,
sicheres Gedächtnis
Ensemblesingen/Chorprobe
Soloarbeit
Präsentations- und
Vortragstraining
Feedback geben
und nehmen

Musik drückt aus was nicht
gesagt werden kann und worüber
es unmöglich ist zu schweigen.

Musik-RHYTHMUS

Künstler:



Mike Turnbull

Der gebürtiger Engländer lebt und arbeitet seit mehr als 20 Jahren in Deutschland als Percussionist und beschäftigt sich mit den verschiedensten Musikstilen von Klassik bis Experimentell über Weltmusik und Jazz.

Seit 2007 ist er Lehrbeauftragter für Hand-Percussion an der Hochschule für Musik Detmold.

Ziele:

Ziel ist es, durch einen aufgeschlossenen Umgang mit sich selber, mit anderen Menschen und der Umwelt, Musik jenseits der gewohnten Kategorien zu erschaffen, um positive Erfahrungen mit der eigenen Kreativität und Eigenständigkeit zu sammeln.

Durch die spielerische Beschäftigung mit Rhythmus, Klang und Improvisation wird eine individuelle Freiheit im Kontext von anderen Mitspielern erlebt. Dies wird durch verschiedene Körperübungen und Spiele aus dem Theater-Bereich verstärkt und unterstützt, und die Teilnehmer/innen erfahren das kreative Potential des Phänomens „Unartigsein“ und erarbeiten für sich einen flexiblen, sozialkompetenten Umgang mit dem „Fremden“.

Programm:

Freie Improvisation und Interaktion zwischen Künstler und Teilnehmern.



Rhythmus ist die Gestaltung von akustischen Ereignissen in ihrer Anordnung.

Bewegung-TANZ

Die Peter Gläsel Stiftung in Detmold organisiert und gestaltet Projekte im Bildungsbereich und ist in Kindergärten, Schulen und Hochschulen der Region aktiv. „Kulturelle Bildung“ ist als neues Handlungsfeld im Jahr 2008 in die Stiftungsarbeit einbezogen worden. Das Thema Tanz hat seitdem eine wichtige Bedeutung. „Community Dance“ Projekte wurden u. a. in der Kulturfabrik im Hangar 21 durchgeführt (ResiDance „Across A Clear Blue Sky“).

Aus der Zusammenarbeit mit Royston Maldoom, Janice Parker, Tamara McLorg, Josef Eder und Mags Byrne entstanden Aufführungen und Workshops bei denen auch Choreograph/innen der Region mitwirkten. Kompetenz und künstlerisches Können wird im Zusammenspiel eines internationalen Netzwerks dazu genutzt, Menschen in Bewegung zu bringen.

Community Dance ist eine Form des Modernen Tanzes, bei dem Laien künstlerisch wertvolle Ausdruckstänze einstudieren.



Ziele:

Tanzungeübte Menschen jeden Alters entwickeln durch die Zusammenarbeit mit erfahrenen Choreographinnen und Choreographen ein neues Körpergefühl, gleichzeitig werden Barrieren zwischen Menschen durch das gemeinsame Tanzen abgebaut.

- Menschen wachsen über sich hinaus, erleben die Schönheit von Bewegungen und erweitern durch das Zusammenwirken der Gruppe ihr Repertoire sozialer Kompetenzen.
- Koordination von Bewegungen erfordert Ruhe, Konzentration und Disziplin.

Methoden:

Gruppen von bis zu 30 Personen tanzen in Workshops, deren Zeitraum variieren kann. Einzige Voraussetzung ist die Bereitschaft der Teilnehmenden mitzutanzten zu wollen.

Tanz

steht für den musikalischen Körperausdruck
und das Erleben von Bewegung als
Selbstaussdruck.

Bewegung-ERLEBEN

Interakteam GmbH:

Interakteam hat sich darauf spezialisiert, handlungsorientierte Erlebnis- und Lernszenarien zu entwickeln, die es Menschen ermöglichen, in einem Wechsel aus Aktion und Reflexion eine Menge über sich und andere zu lernen.

Seit 2004 hat sich das junge Detmolder Team um Guido Röcken und Lutz Heinemann zu einem erfolgreichen Netzwerk aus 80 Erlebnis-pädagogen, Team-Trainern und Coachs mit unterschiedlichen Schwerpunkten entwickelt.

Mehr als 30.000 Teilnehmer/innen haben die erlebnisorientierten Outdoor- und Indoor-Workshops an sieben Interakteam-Standorten in NRW und Niedersachsen bisher besucht.



Ziele:

- Intensives Kennen lernen in neu zusammengesetzten Gruppen
- Teamentwicklung in bestehenden Arbeitsgruppen
- Regeln und Methoden kreativer Teamarbeit
- Regeln und Methoden kreativer Teamführung

Die Interakteam-Workshops können als Ergänzung anderer Angebote oder als eigenständiges Programm geplant werden. Die Halle und das Gelände der Kulturfabrik Hangar 21 eignen sich bestens zur Realisierung unterschiedlicher Lernszenarien. Fußläufig entfernt liegt der Teampark Detmold, der ebenfalls in die Programmgestaltung einbezogen werden kann.

Methoden:

- Teamprojekte outdoor und indoor
- Nutzung von Seil-Stationen im/am Hangar 21
- Kommunikations- und Kooperationsübungen
- Moderierte Reflexions- und Inputrunden
- Teampark Detmold
(Outdoor-Trainingsgelände mit Hochseilgarten)

Bewegung steht für das aktive und reflektierte Erleben von Gemeinschaft und die damit verbundene Entwicklung sozialer Kompetenzen und Persönlichkeitsfaktoren.

Gestaltung-KOSTÜMBAU

Shademakers:

Shademakers ist eine Kostüm- und Performance Gruppe, deren künstlerischer Leiter, der Bildhauer Paul Mc Laren, sich auf kinetische Großinstallationen spezialisiert hat. Shademakers hatte in den letzten 15 Jahren zahlreiche Auftritte in Europa, Amerika und Asien. Die Gruppe hat bislang mit über 650 Künstlern und Performern zusammen gearbeitet.

Die ursprüngliche Gruppe „Shademakers“ wurde 1990 von Paul Mc Laren in Manchester gegründet. Fünf Jahre später entstand eine neue Shademakers Mas Band in Bielefeld. Seit kurzem verfügen Shademakers über ein Künstlerhaus in Detmold – Berlebeck mit Atelierwerkstatt und Unterbringungsmöglichkeiten für internationale Gastkünstler. Weiterhin sind sie in das neue Nutzungskonzept des Hangars 21 eingebunden und arbeiten gemeinsam mit den Lunatics und dem Kulturteam der Stadt Detmold an den Großinszenierungen, die im Juli 2009 im Rahmen des Hermannjahres in Detmold unter dem Titel „Faszination Mythos“ gezeigt werden.



Ziele:

Die Hauptaktivitäten bestehen aus dem Design und Bau von Kostümen und kinetischen Großkonstruktionen, künstlerischen (Mas) Workshops und Seminaren, deren Ergebnisse international bei Straßenfestivals und Carnivals gezeigt werden. Im Hintergrund arbeitet eine kleine Kerngruppe von Künstlern, engagierten Mitarbeitern und Helfern unter der künstlerischen Leitung des Bildhauers und Designers Paul Mc Laren.

Die Shademakers kooperieren mit professionellen Künstlern, Laiengruppen und Jugendlichen in den Bereichen Maskerade, Musik, Tanz, Performance, Straßentheater und Akrobatik. Integriert ist das Workshopprogramm mit dem Schwerpunkt Jugendliche und junge Erwachsene, das sich bis zum Hermannjahr 2009 und darüber hinaus erstrecken soll.



Programm:

Freie Improvisation
und Interaktion
zwischen Künstler
und Teilnehmern.

Orbiters- Internationale Parade
Sa., den 25. Juli 2009 findet in der Detmolder
Innenstadt eine Parade mit zahlreichen inter-
nationalen Jugendgruppen aus den Bereichen
Design, Musik, Tanz, Akrobatik, Theater und
Performance statt.

Gestaltung-KREATIVE KÜCHE

Erfahrungsraum Küche:



Nicht nur für Auszubildende und Mitarbeiter/innen in den Dienstleistungsberufen wie Gastronomie und Hotel oder Veranstaltungsmanagement entfaltet sich hier ein kreativer Erfahrungsraum in Verbindung mit anderen kreativen Workshop-Themen wie z.B. Musik, Gestaltung, Bewegung und Theater. Besonders die Kombination verschiedener Themen schafft erlebnisorientiertes Lernen und ein modernes „Kulturerleben“.

Ziel:

Die Abläufe in Kochteams sind hoch kreativ und komplex.

In Verbindung mit anderen Workshop-Themen kann die „Küche“ auch für die Selbstverpflegung der Gruppen genutzt werden.

Ziele sind die Optimierung des Zeitmanagements insbesondere bei kreativen Prozessen und die teambezogenen Erfahrungen mit schmeckbaren Ergebnissen. Hierdurch kann ein kulturelles und teambildendes Ereignis für jede Gruppe spürbar gemacht werden.



Gestaltung-MALEREI

Künstler:



Axel Plöger

Axel Plöger ist Bildender Künstler, Multimediagestalter und Dozent. In seiner künstlerischen Arbeit setzt sich der Maler mit zeitgenössischer figurlicher Abstraktion auseinander. In meist großformatigen Porträts stehen sich öffentliche Personen einer persönlichen Wirklichkeit gegenüber. Plöger arbeitet als Dozent für Malerei, Kunsterzieher und kann zahlreiche Ausstellungsaktivitäten vorweisen. www.axelploeger.de

Ziele:

Idee dieses Workshops ist die Begegnung mit visueller Abstraktion. Grundlage und Ausgangspunkt ist der eigene Körper, also der Teilnehmer selbst. Punkt, Linie und Kreise werden über Bewegung erfahrbar und dann malerisch umgesetzt. So vermitteln sich erste Konzepte abstrakter Kunst, und führen schnell zu eigenen Bilderergebnissen.

Ziel ist ein grundlegendes Verständnis abstrakter Malerei und gestalterischer Visualisierung. Dieser Workshop wird ergänzt durch eine Präsentation der entstandenen Arbeiten.



5 Tage-Programm:

1. Tag
Kennen lernen und erste
Gestaltungsübungen
2. Tag
Punkt, Linie und Fläche auf Papier
3. Tag
Künstler und ihre Konzepte
4. Tag
Entwicklung eigener Bilder
anhand vorgegebener Konzepte
5. Tag
Freies abstraktes Malen und
die Auswahl der Arbeiten
für die Ausstellung

Gestaltung ist ein kreativer Schaffensprozess, bei dem durch die Arbeit des Gestaltenden die Wahrnehmung eines Objekts verdichtet, reduziert oder verdreht wird.

E

Ergebnisse – MALEREI



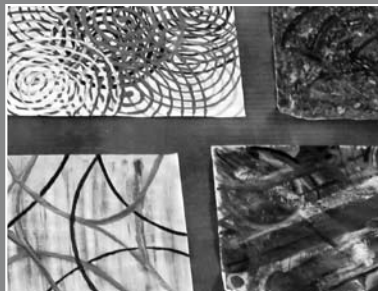
Soziale Kompetenz



Handwerkliches und
kreatives Arbeiten



Erlebnisorientiertes
Lernen



Fähigkeiten und
Fertigkeiten



Ausdruck und
Selbstbestimmung

Teilnahme-ERLÄUTERT

Teilnahme:

Für die Teilnahme fallen Teilnehmergebühren an. Diese werden je nach Gruppengröße, Anzahl der Workshoptage, Bewirtung und Seminarleitung individuell angeboten.

Termine und verschiedene Bausteine der Kreativworkshops können nach Wunsch gemischt und ebenfalls individuell vereinbart werden!

Je nach Bedarf können für jedes Unternehmen aus der Wirtschaft, Verwaltung oder Dienstleistung Inhalte zielgruppengerecht aus einem Pool von Künstlern und Referenten zugeschnitten werden.

Lernziele:

Selbst- und Fremdwahrnehmung, Improvisation im Alltag, Kreatives Agieren, Sozialkompetenz, Teamfähigkeit und Persönlichkeitsbildung.

Die Hochschule für Musik Detmold erstellt derzeit eine Evaluation über die Pilotphase. Entsprechend der Ergebnisse werden die Workshopinhalte für die Zielgruppen weiter konkretisiert.

Termine:

Eine enge Zusammenarbeit mit der Bezirksregierung Detmold ist ab 2009 geplant.

Dies bedeutet, dass die Kreativ-Workshops in die pädagogische Arbeit der Berufskollegs eingebunden werden sollen, um Auszubildenden aus Wirtschaft, Verwaltung oder Dienstleistung die Teilnahme an den Kreativ-Workshops zu verschiedenen Terminen zu ermöglichen.


Zielgruppen:

Zielgruppen dieser Kreativ-Workshops sind Auszubildende, Mitarbeiter/innen, Studenten und Nachwuchsführungskräfte.

Ort:

Detmolder Stadthallen GmbH
Kulturfabrik Hangar 21
Charles-Lindbergh-Ring 10
32756 Detmold

Terminabsprachen
und Vormerkungen zur Teilnahme nimmt
Astrid Fiebig, Tel. 0 52 31-4 58 12 11 gerne
entgegen.



Man kann Menschen nichts lehren,
man kann Ihnen nur helfen,
es in sich selbst zu finden.

Galileo Galilei

Partner-ROLLEN

Kulturfabrik Hangar 21



Detmolder Stadthallen GmbH
Kulturfabrik Hangar 21
Charles-Lindbergh-Ring 10
32756 Detmold



Die Kulturfabrik ist ein kreatives Übungslabor mit einer einmaligen Architektur, die sich für außergewöhnliche Workshops sehr gut eignet. Es ist ein Ort der Produktion von Kunst und Kultur, ein ungewöhnlicher Bildungsort. Hier finden neue Inszenierungen und Interpretationen statt.

Projektbeteiligte:

Christiane Schäfers-Hansch, Weidmüller
Prof. Dr. E. Mascher, Hochschule für Musik Detmold
Prof. Dr. J. Thalmann, Hochschule für Musik Detmold
Jürgen Grimm, Detmolder Stadthallen GmbH
Astrid Diekmann, Stadt Detmold
Projektleitung: 0 52 31-97 73 29
Astrid Fiebig, Stadthallen GmbH
Organisation: 0 52 31-4 58 12 11

Weidmüller Akademie



Weidmüller ist der führende Anbieter von Lösungen für die elektrische Verbindung, Übertragung, Konditionierung und Verarbeitung von Energie, Signalen und Daten im industriellen Umfeld. Um die Herausforderungen der Zeit, wie den rasanten technologischen und gesellschaftlichen Wandel, die Globalisierung, den steigenden Wettbewerbsdruck, die zunehmende Komplexität und die demografische Entwicklung erfolgreich zu bewältigen, muss in Bildung und Innovation investiert werden. In der Weidmüller Akademie stehen Nachwuchssicherung, lebenslange Aus- und Weiterbildung und kontinuierlicher Wissensaufbau im Mittelpunkt. Mit Blick auf die zukünftigen Herausforderungen ist Weidmüller auf Mitarbeiter angewiesen, die selbstständig denken und eigenverantwortlich handeln. Soziale und persönliche Kompetenzen, Verhalten und Einstellungen sowie die dazugehörige Werteorientierung der Auszubildenden und Mitarbeiter sind genauso wichtig wie die fachliche Qualifikation. Attraktive Zusatzangebote ergänzen die Ausbildung. Denn nur motivierte Mitarbeiter identifizieren sich mit dem Unternehmen, können über den Tellerrand blicken und bringen diese positive Energie in ihre Arbeit ein.

Hochschule für Musik Detmold



Die Hochschule für Musik Detmold vereint als Vollhochschule künstlerische, pädagogische und wissenschaftliche Kompetenz auf höchstem Niveau. Sie versteht es als ihre Aufgabe, konstruktive Beiträge zur musikalisch-ästhetischen Bildung zu leisten und übernimmt Verantwortung für die Musikalisierung und die Musikvermittlung in unserer Gesellschaft. Die Musikausbildung widmet sich der individuellen Förderung musikalischer Spitzenleistungen ebenso wie dem Aufbau ausgewogener künstlerisch-pädagogischer Befähigungen.

**Partner verfolgen
gemeinsame Ziele und stimmen
ihre Prozesse aufeinander ab.**