



# Projektübersicht



Presse- und Interviewfragen richten Sie bitte an:

**[press@creativeimpact.eu](mailto:press@creativeimpact.eu)**

Lisa Ratering | +49 (0)30 2088 891 15

# Über CIRCE

Das Creative Impact Research Centre Europe (CIRCE) ist ein europäischer Think Tank, der sich mit der Frage beschäftigt, wie Politik die Kultur- und Kreativwirtschaft unterstützen und ihre Wirkungskraft in Europa verstärken kann. Gefördert wird CIRCE von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM) aus Mitteln der Brexit Adjustment Reserve der Europäischen Kommission, um die Auswirkungen des Brexits auf die Kultur- und Kreativwirtschaft abzufedern, entstandenes Know-How zu sichern und auszubauen sowie neue Fördersansätze und Netzwerkstrukturen zu entwickeln. Dafür setzt CIRCE praxisorientierte Wissenschaft ein: Fünf Research Labs analysieren europaweit sowohl bewährte Strategien als auch mögliche neue Wege, wie die

politischen Rahmenbedingungen geändert werden können (policy making), damit sich kreative Innovationskraft in Europa bestmöglich entfalten kann. Mit dem Creative Impact Fund unterstützt CIRCE Akteur\*innen und Unternehmen dabei, mit innovativen Ideen und Herangehensweisen an neuen Lösungen für die Herausforderungen der Gegenwart zu arbeiten und so Best Practices für die zukünftige Förderung der Kultur- und Kreativwirtschaft zu erproben. Das Fellowship-Programm bringt junge Wissenschaftler\*innen und Praktiker\*innen aus der Kultur- und Kreativwirtschaft aus ganz Europa zusammen.



Mehr zum Hintergrund von CIRCE unter:  
[www.creativeimpact.eu](http://www.creativeimpact.eu)



Die Research Labs befinden sich an fünf Standorten in Europa (Deutschland, UK, Estland, Schweiz, Spanien) und untersuchen konkrete kreativwirtschaftsbezogene Themen



## Berlin

Verwaltung und  
Transformative  
Governance

Das Research Lab Berlin, verankert am **u-institut**, beschäftigt sich mit den Rahmenbedingungen für Transformation in Governance-Strukturen im Schulterschluss mit der Kultur- und Kreativwirtschaft. Im Fokus steht die übergeordnete Frage: Wie können öffentliche Strukturen die Menschen aus dem kreativen/innovativen Ökosystem besser und inklusiver unterstützen – vor allem hinsichtlich ihres positiven Wirkens auf Umwelt, Gesellschaft und Wirtschaft? Das u-institut arbeitet mit **drei Forschungsprojekten** zusammen, um aus unterschiedlichen Blickwinkeln Erkenntnisse in diesem Bereich zu generieren: **Urban Heat Studio, Oyou, Metaplan – Gesellschaft für Verwaltungsinnovation.**



## Zürich

Unternehmerische  
Strategien im Kontext  
der Kreativwirtschaft

Mit Blick auf Unternehmerische Strategien im Kontext der Kultur- und Kreativwirtschaft versucht das Research Lab Zürich, das Zurich Centre for Creative Economies verankert an der **Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK)**, traditionelle Strukturen zu überwinden und neue, passgenaue unternehmerische Voraussetzungen zu schaffen. Dabei werden zukünftige Szenarien miteinbezogen und überlegt, wie passende Strategien vom Staat gelenkt und geschaffen werden können.





## Tallin

Untersuchung zu innovativen Events und Hackathons

Das Research Lab Tallinn um **Garage48** veranstaltet Startup-Bootcamps und Veranstaltungsreihen im Hackathon-Stil, um neue Dienste und Prototypen zu entwickeln. Auch innerhalb von CIRCE möchte es die Anwendbarkeit von Hackathons wissenschaftlich prüfen und testen, um deren Rolle und Auswirkungen auf die Kultur- und Kreativwirtschaft besser zu verstehen.



## San Sebastián

Zusammenarbeit zwischen Kreativen und nicht-kulturellen Organisationen durch künstlerische Praxis

Das Team von **Tabakalera** möchte im Rahmen des Research Lab San Sebastián ein tieferes Verständnis über die Zusammenarbeit zwischen Kreativen und nicht-kulturell verorteten Akteur\*innen und Organisationen gewinnen.

Im Fokus steht dabei u.a. die Frage, wie soziale Innovationen effektiv etabliert und weiter vorangetrieben werden können. Der Wissenstransfer soll in einer Kunstaussstellung visualisiert werden.



## London

DEI (Diversity, Equity, Inclusion) in der Kultur- und Kreativwirtschaft

Das Team der **City, University of London** des Research Lab London untersucht die strukturellen Ungleichheiten in der Kultur- und Kreativwirtschaft, insbesondere seit dem Beginn der Pandemie. Der Fokus liegt vor allem auf dem Diversitätsaspekt in verschiedenen Teilbereichen: Produktionsbedingungen in der KKW und deren organisatorische, lokale, kulturelle und transversale Aspekte mit Bezug zur Intersektionalität.





## Strukturen für mehr gesellschaftliches Miteinander



### Deutschland

Instituierung fürsorglicher  
Beziehungsweisen –  
Strategien in den freien  
performativen Künsten  
in Europa

**Antonia Rohwetter** arbeitet als Dramaturgin, Forscherin, Autorin und Kuratorin für zeitgenössische darstellende Kunst und Tanz und widmet sich in ihrem Projekt dem Thema Care. In künstlerischen Beiträgen zu diesem Thema geht es meist darum, Pflege und gegenseitige Abhängigkeit als radikale Alternativen zu einer Gegenwart zu positionieren, in der ein Leben, das auf Ausbeutung, Erschöpfung, sozialer Isolation und Ungleichheit basiert, nicht mehr zu bewältigen zu sein scheint. Aber ist eine Pflegepraxis möglich, die auch die Bedingungen verändert, unter denen wir pflegen? In darstellenden Künsten stellt Antonia Rohwetter neue Formen der Pflege und des Miteinanders vor.



### Österreich

Vollpension – Dialog  
zwischen den Generationen

Das **Projekt Vollpension** ist mit seinen Generationencafés und seiner Backschule ein soziales Unternehmen, das sich auf den Dialog zwischen den Generationen konzentriert. Das Projekt „Senior Influencer Agency“ zielt darauf ab, neue standardisierte Angebote zu entwickeln, um das Wissen der Älteren in die heutige Unternehmenslandschaft einzubinden.



## Belgien

Genesung und mentale  
Gesundheit innerhalb der  
Kreativbranche

**Anna Kint** lebt in Belgien, ist Sozialdesignerin und sieht soziales Unternehmer\*innentum und Design als Antwort auf die gesellschaftlichen Herausforderungen von heute. Vor Kurzem wirkte sie bei der Gründung von Coconuts mit, einem kreativen Raum in Leuven für junge Erwachsene mit einer psychotischen Störung. Gemeinsam mit ihnen gibt sie u.a. eine neue Zeitschrift heraus, die jungen Erwachsene mit einer psychotischen Störung Mut machen und Perspektiven geben soll. Im Rahmen von CIRCE will sie untersuchen, wie sie ihren Ansatz verbreiten kann, damit auch andere Agierende in Belgien und im Ausland davon profitieren können.

## Finnland

Kuulu – digitales Tool  
für Unternehmen zur  
Förderung der Vielfalt,  
Gleichberechtigung  
und Integration

Der Name „Kuulu“ ist aus dem Finnischen abgeleitet und bedeutet „dazugehören“ und „gehört werden“. Das spiegelt die Mission des Projektteams wider, eine Kultur zu schaffen, in der sich alle wertgeschätzt und respektiert fühlen. Das **Projekt Kuulu** ist ein revolutionäres digitales Tool, das Unternehmen in die Lage versetzt, umfassende Strategien für Vielfalt, Gleichberechtigung und Integration (engl. Abkürzung DEI) zu entwickeln und umzusetzen.

Die Anwendung verbindet kreative Praktiken aus dem Design- und Games-Bereich und unterstützt die Kultur- und Kreativwirtschaft bei der Gewinnung neuer Talente.

## UK

Erforschung neuer  
Visionen für den Aufbau  
und den Erhalt  
kultureller Infrastruktur

**Merje Laiapea** ist eine Kulturproduzentin, Kuratorin und Forscherin aus Estland. Im Rahmen von CIRCE dokumentiert sie die Arbeit von Kollektiven und Organisationen, die lebensbejahende Infrastrukturen planen und aufbauen. In Stadtvierteln und Gemeinden, die häufig von Institutionen und der Politik unterversorgt sind, erproben Praktiker\*innen Wege, um prekäre Gemeinschaftsstrukturen wiederzubeleben und Kapazitäten für neue Arten von Kulturräumen zu schaffen. Das Projekt untersucht Organisationen wie MAIA, Freedom & Balance und Kin Structures in Großbritannien sowie Fallstudien aus ganz Europa.





## Deutschland

Die Erfahrungen marginalisierter Künstler\*innen in Kooperationen zwischen Deutschland und dem Vereinigten Königreich

Als Mitbegründer\*in von „CONNECTED DIFFERENCES e.v.“, einer gemeinnützigen Organisation, die sich für die Förderung marginalisierter Stimmen einsetzt, ist **Lorena Junghans** eine Vorreiter\*in bei der Nutzung innovativer technischer Lösungen zum Aufbau neuer Gemeinschaftsstrukturen und zweckgerichteter Projekte. Mit großem Einsatz setzt sich Lorena für intersektionale Perspektiven ein. In ihrem Projekt „The Experiences of Marginalised Artists in Collaborations between Germany and the UK“, untersucht sie, wie traditionelle und queere Strukturen die grenzüberschreitende Kulturproduktion beeinflussen. Ziel ist es, Strategien zur Überwindung von Hindernissen zu ermitteln und integrative Praktiken in der Kultur- und Kreativwirtschaft umzusetzen.



## Deutschland

embrace3 – Erforschung ästhetischer und ergonomischer Bedürfnisse von Menschen, die von Brustkrebs betroffen sind

Im Mittelpunkt stehen die Brustkrebserkrankten, die sich nach einer Mastektomie gegen eine Brustrekonstruktion und das Tragen von Prothesen entschieden haben, also unterschiedlich große Brüste haben, einbrüstig oder flach (ohne Brüste) sind. **embrace3** fasst individuelle Körpertopologien und träger\*innenspezifische Bekleidungsbedürfnisse in einem Designrahmen zusammen. So wird erstmals Modularität innerhalb brustunterstützender Bekleidung durch additive Fertigungstechnologien und parametrische Unterstützungsmechanismen auf der Grundlage von 3D-Körperscans erprobt.



## UK

Studie: Ganzheitliches Wohlbefinden schwarzer britischer Künstler\*innen

**Esther „Estée Blu“ Lenda Bokuma** ist R&B-Jazz-Singer-Songwriterin, Produzentin und Aktivistin aus London, GB. Ihre Studie, die sie im Rahmen von CIRCE durchführen will, basiert u.a. auf den Erkenntnissen einer Umfrage, die die Organisation Black Lives in Music 2021 durchgeführt hat.: Drei von fünf (63 %) schwarzen Musikschaffenden haben direkten/indirekten Rassismus in der Musikindustrie erlebt. In Esthers Studie geht es nicht nur darum, zu erkennen, wie es um die Gesundheit der Künstler\*innen bestellt ist, sondern auch darum, alternative Möglichkeiten zu untersuchen, wie für das Wohlergehen gesorgt werden kann.



## Schweiz

Eine lokale Erkundung von Privilegien zur Entwicklung eines Spiels

Mit einem Spiel schickt die Designerin und Forscherin **Anna De Mezzo** die Teilnehmer\*innen auf eine Reise durch verschiedene Facetten des Begriffs „Privileg“ im lokalen Kontext der Stadt Zürich (Schweiz). Unsere Gesellschaft wird ständig durch Polarisierung und extremen Individualismus erschüttert, angeheizt durch soziale Medien und Populismus. Mit dem Spiel sollen ungerechte Machtstrukturen und strukturelle Probleme offengelegt werden.



## Slowenien

UX-Designforschung in der Stadtplanung

**Naja Kikelj** ist Psychologin und Forscherin. Sie arbeitet als Beraterin für Bürger\*innenbeteiligung im Bereich der Stadtplanung, wobei sie sich darauf konzentriert, die Wünsche der Bürger\*innen in Stadtplanungsentwürfen zu berücksichtigen. Bei der User-Experience-Forschung (UX-Forschung) werden das Verhalten, die Bedürfnisse und Probleme der Zielnutzer\*innen untersucht, um benutzerfreundliche Designs zu erstellen oder zu verbessern. Ziel ist es, einen Dienst zu entwickeln, der als Unterstützung für die Stadtgestaltung dient und Folgendes ermöglicht: verbesserte Planung, höhere Qualität der städtischen Räume, systemische Veränderungen und Neugestaltung des politischen Rahmens.



## Deutschland

Wie können solidarische Unterstützungsstrukturen nachhaltig in der Kultur- und Kreativwirtschaft etabliert werden?

**Maeve Gerding** untersucht in ihrem Forschungsprojekt „Doing Solidarity, but how?“, wie eine gemeinsame (europäische wie globale) Praxis innovativer Solidarität in Kultureinrichtungen entwickelt, institutionalisiert und nachhaltig etabliert werden kann, die nicht auf punktuellen Reaktionen bestimmter Krisen und Umstände beruht. Auf Basis einer theoretischen Herleitung wird am Beispiel der Kunstbiennale Manifesta 14 untersucht, ob diese Form der kreativen, transnationalen Zusammenarbeit ein Lernbeispiel sein könnte.









# Bildung von Gemeinschaften zur Stärkung der Gesellschaft



## UK

Museum of Homelessness  
– Unabhängige Forschung,  
Kampagnenarbeit und Auf-  
klärung zu Obdachlosigkeit

Das **Museum of Homelessness**, gegründet von Menschen mit persönlichen Erfahrungen der Obdachlosigkeit, hat seit seiner Gründung im Jahr 2015 eine umfassende Mission verfolgt. Dies umfasst die Schaffung einer nationalen Sammlung zur Dokumentation der Obdachlosigkeit, unabhängige Forschung und Kampagnenarbeit sowie die Förderung von Bewusstsein und Verständnis für das Thema durch Kunst, Ausstellungen und Veranstaltungen. Das Museum zeichnet sich durch seine kreative Herangehensweise an die Museumsarbeit aus und hat internationale Anerkennung für sein unternehmerisches Engagement erhalten. Es ist dafür bekannt, innovative Lösungen für die komplexen Herausforderungen der Obdachlosigkeit zu finden und zu entwickeln.



## Bulgarien

Ländliche Renaissance  
durch Kunst und Kultur

Das Projekt „Ländliche Renaissance durch Kunst und Kultur“ von **Nevena Yovcheva** ist eine praktische Forschungsinitiative und ein kreatives Unternehmen, das ein innovatives Geschäftsmodell in der Kultur- und Kreativwirtschaft im Nordwesten Bulgariens umsetzt. In der laut EWG am stärksten verarmten Region in der EU soll ein verlassenes Dorf in eine blühende Kunstzone mit Campingplatz, Atelier und Ausstellungsraum verwandelt werden, um außergewöhnliche Tourismus- und Bildungspakete anzubieten. So sollen einerseits Stadtfamilien die Möglichkeit bekommen das Landleben zu erkunden, andererseits wird dem Dorf auch etwas zurückgegeben: Die dort geschaffenen kulturellen Inhalte sollen den Ort attraktiver machen. Das Projekt zielt darauf ab, soziale Ungleichheit, demografische Herausforderungen und den Klimawandel anzugehen, indem es intersektionelle Ansätze erarbeitet und Brücken zwischen Stadt und Land baut.





## Schweiz

Shared Sandwiches – Eine essbare Erkundung von Kultur, Gemeinschaften und städtischem Wandel

**Fabian Frey** ist Designforscher, arbeitet am Institut für Designforschung der Zürcher Hochschule der Künste und beschäftigt sich mit Augmented Reality. Sein Projekt „Shared Sandwiches“ ist eine innovative Methode zur Förderung von Gemeinschaft, Gesprächen und Kreativität in kulturellen Kontexten. In Zusammenarbeit mit einem soziokulturellen Freiraum in Zürich entwickelt er mit Workshops, performativer Gestaltung, Diskussionen und kritischer Reflexion Rezepte und Methoden, die in verschiedenen Kontexten angewendet werden können. Das Ergebnis wird ein Rezeptbuch sein, das Kreativen, Stadtplaner\*innen und anderen Interessierten ermöglicht, neue Formen der Zusammenarbeit zu entdecken und zu fördern.



## Deutschland

Anchor Places – Räumliche Dimensionen von organisch gewachsenen Gemeinschaftszentren

**Tonderai Koschke** ist Architekturforscherin und -pädagogin mit Interesse an postkolonialen Identitäten und Machtdynamiken. Ihr Projekt „Anchor Places“ untersucht die Bedeutung von Räumen für verschiedene kulturelle Gruppen in europäischen Städten, die oft in der Stadtarchitektur übersehen werden. Das Projekt analysiert Beispiele, um herauszufinden, welche Merkmale des städtischen Raums und der Architektur diese Gemeinschaften an bestimmten Orten versammeln und welche Faktoren zur Stärkung dieser Gruppen beitragen. Ziel ist es, zu zeigen, wie Städte so gestaltet werden können, dass sie die verschiedenen kulturellen Identitäten in der Gesellschaft widerspiegeln und gleichzeitig die Bedürfnisse marginalisierter Gruppen berücksichtigen.



## Frankreich

Club Co-op – Alternatives Modell für ein solidarisches Nachtleben

Der geplante **Club Co-op** in Marseille verfolgt das Ziel, ein gerechteres und inklusiveres Modell für das Nachtleben und die Kunstszene zu schaffen. Dieses Projekt zielt darauf ab, sowohl für das Publikum als auch für Künstler\*innen fairere Preise und Entlohnung zu gewährleisten. Inspiriert von genossenschaftlichen Initiativen in ganz Europa, soll der Club Co-op eine Antwort auf soziale Ungleichheiten in der Musikindustrie bieten. In einer Zeit, in der Musiker\*innen aus verschiedenen sozialen Hintergründen Schwierigkeiten haben, nachhaltige Karrieren zu verfolgen, soll dieser Raum ein alternatives Modell fördern, das Solidarität und Zugänglichkeit in den Vordergrund stellt.



## Niederlande

Können Web 3.0-Technologien sozial engagierter Kunst zu Nachhaltigkeit verhelfen?

**Aiwen Yin** ist Designerin, Theoretikerin und Pädagogin, die sich mit den sozialen Auswirkungen globaler Kommunikationstechnologien befasst. In ihrem Projekt untersucht sie Fragen im Zusammenhang mit sozial engagierter Kunst, der Nutzung des Web 3.0 zur Unterstützung von Kunstprojekten und dem Übergang zu selbsttragenden Strukturen. Sie arbeitet mit verschiedenen Kunst- und Forschungsinstitutionen zusammen, darunter das Documenta Institute in Kassel, um die Möglichkeiten des Einsatzes von intelligenten Verträgen und dezentralen autonomen Organisationen (DAO) als Übergangsinstrumente zu erforschen und Gemeinschaftsprojekten und Künstler\*innenkollektiven dabei zu helfen, nachhaltige Strukturen zu schaffen.



## UK

Personelle Vielfalt im Museumssektor

**Hoyee Tse** ist Sozialkunsthistorikerin mit einem Schwerpunkt auf der Bedeutungsgebung von Kunst und kulturellen Objekten sowie der Politik der kulturellen Repräsentation. Ihr Projekt befasst sich mit der Beschäftigung asiatischer Fachkräfte im Museumssektor und untersucht, ob Museen die Beschäftigung von Asiat\*innen auf bestimmte Positionen und Projekte beschränken. Sie möchte die Dynamiken und Einschränkungen bei der Beschäftigung von asiatischen Mitarbeiter\*innen im Museumsbereich besser verstehen, da bestimmte Positionen und Aufgaben wie die Leitung von Museumsprogrammen mit Asienbezug weiterhin fest in europäischer Hand sind. Ihr Projekt wird dazu beitragen, die Diskussion über die Diversität im Museumssektor voranzutreiben und auf mögliche Ungleichheiten bei der Beschäftigung hinweisen.



## Deutschland/ UK

The Black European Academic Network-Online-Kurs zur Bewältigung der Herausforderungen des institutionellen Rassismus im Bildungswesen und darüber hinaus

Das **Black European Academic Network (BEAN)** wurde 2010 gegründet, um die Herausforderungen des institutionellen Rassismus im Bildungswesen und darüber hinaus zu überwinden. Angesichts des sozialen und politischen Klimas in Europa und der Bedeutung kultureller Vielfalt, einschließlich der Erfahrungen von Schwarzen Europäer\*innen, entwickeln die Organisatorinnen des Buches „Mapping Black Europe: Monument, Markers, Memories“ einen Online-Fernunterrichtskurs, der auf ihren Erkenntnissen basiert.



## UK

Tend VR – VR-basierte Behandlungsmethode zur Therapie von Depressionen und Angstzuständen

**Tend VR** ist eine innovative Behandlungsmethode, die auf virtueller Realität basiert und die achtsamkeitsbasierte kognitive Therapie (MBCT) zur Behandlung von Depressionen und Angstzuständen nutzt. In Zusammenarbeit mit renommierten medizinischen Fachleuten und kreativen Technolog\*innen haben das University College London (UCL) und The Retreat eine kostengünstigere und skalierbare VR-basierte MBCT entwickelt. Die bisherigen Proof-of-Concept-Tests mit 12 Patient\*innen zeigten signifikante Verbesserungen bei Depressionen und Angst. Im Rahmen von CIRCE wird das Produkt weiterentwickelt und durch iterative Tests verbessert, bevor eine große klinische Studie mit 50 Patient\*innen durchgeführt wird, um die Effektivität der neuen Version zu bewerten.



## Ukraine

TOZHSAMIST – eine soziale Initiative zur Förderung von Vielfalt und Gleichberechtigung in der Ukraine durch Diskussionen über Selbstidentifikation, Kultur und Zukunftsperspektiven

**Alice Zhuravel** ist Sozialunternehmerin aus Charkiw, Ukraine, die sich leidenschaftlich für die Förderung von Vielfalt in der Ukraine einsetzt und an der Schnittstelle zwischen Wissenschaft und Kunst forscht. Ihr Projekt „Tozhsamist“ bietet Raum für Diskussionen über Selbstidentifikation, Kultur und Zukunftsperspektiven von Ukrainer\*innen. Das Hauptziel dieses Projekts ist die Förderung der Vielfalt in der Ukraine und die Unterstützung von positiven kulturellen Praktiken und Initiativen, die zu einer besseren Gesellschaft beitragen. Darüber hinaus soll es das Bewusstsein für die ukrainische Gesellschaft im Ausland schärfen. Dies geschieht u.a. über die Veröffentlichung von Interviews, Podcasts und die Veröffentlichung eines Buchs, das die Geschichten verschiedener Ukrainer\*innen erzählt.



## Deutschland

Forschungsbasierte, kreative Sachbuchmonografie über die Psychologie des Raums in Gegenwart und Zukunft

**Charlie Squire** ist Künstler\*in und Autor\*in mit Sitz in Berlin. Charlies Projekt erforscht den Begriff „Geografie“ aus physischer, politischer und philosophischer Perspektive. Es vergleicht persönliche Perspektiven von Menschen aus verschiedenen Umgebungen mit einer Forschungsuntersuchung der geografischen Historiografie. Es beginnt in Berlin mit einer Untersuchung von Alexander von Humboldt und setzt sich mit Themen wie marxistischer Geografie und digitaler Geografie auseinander.



## UK/ Ukraine

Civic – Wiederaufbau der Ukraine mit wirkungsorientiertem Unternehmer\*innengeist

**Civic** ist ein Projekt, das in der gesamten Ukraine Bürger\*innenversammlungen organisiert, um humanitäre Maßnahmen zu überdenken, neu zu gestalten und Pläne für den Wiederaufbau zu entwickeln. In Zusammenarbeit mit verschiedenen Partner\*innen wurde ein Fonds eingerichtet, um wirkungsorientierten Unternehmer\*innen Zuschüsse und soziale Investitionen für ihre humanitären Projekte zur Verfügung zu stellen. Das Ziel von Civic ist es, innovative unternehmerische Ansätze zu fördern, die der Ukraine beim Wiederaufbau dienen.



## Deutschland

Wie wir unsere Gemeinschaften unterstützen können, indem wir ihre Bedürfnisse ermitteln

**Manik Chander** ist Aktivistin, Autorin, Community-Builderin und Sozialunternehmerin. Gemeinsam mit ihrer Mitbegründerin Melisa hat sie „My Migrant Mama“ gegründet, den ersten Verlag, der von Migrantinnen geführt wird und sich darauf konzentriert, die Geschichten der Migration zu verändern. Ihr Projekt zielt darauf ab, die Bedürfnisse ihrer Zielgruppe besser zu verstehen, um sie unterstützen zu können. Dies umfasst die Entwicklung geeigneter Methoden, um begrenzte Ressourcen effizienter nutzen zu können und gleichzeitig Projekte und Produkte zu entwickeln, die auf Zustimmung in den Gemeinschaften stoßen.



## UK

„Birth Stories: Arts for Health and Wellbeing“-digitales Storytelling zur Erforschung unterschiedlicher Geburtserfahrungen

**Kristina Gavran** ist promovierte Schriftstellerin, Theatermacherin und Forscherin aus Kroatien, die derzeit in England lebt. Ihr Projekt „Birth Stories: Arts for Health and Wellbeing“ ist interdisziplinär angelegt und kombiniert Kunst, Gesundheit und Technologie. Es konzentriert sich auf das digitale Storytelling von unterschiedlichen Geburtserfahrungen und bezieht insbesondere Mütter mit Migrationshintergrund ein, die oft vor besonderen Herausforderungen stehen. Angesichts der Tatsache, dass viele Frauen in Mittel- und Osteuropa nach der Geburt den Beruf aufgeben, möchte das Projekt neue Wege aufzeigen, wie man dieser Zielgruppe einen besseren Zugang und Mitbestimmung ermöglichen kann.





## Schweiz

Prototyping eines Foresight-Mentoring-Programms für nachhaltigere, integrative und widerstandsfähigere Festivals

**Rafael Dernbach** ist Forscher und Kurator, der sich für unerwartete Begegnungen von Menschen und Ideen in einer fortschreitend strukturierten Welt interessiert. Er befasst sich mit Medien- und Zukunftsstudien und untersucht die neuen Medienumgebungen. Sein Projekt zielt darauf ab, Festivalfachleute durch ein vorausschauendes Mentoring-Programm dabei zu unterstützen, Festivals nachhaltiger, integrativer und widerstandsfähiger gegenüber Krisen zu gestalten. Dabei werden Herausforderungen wie Digitalisierung, Klimawandel und Arbeitskräftemangel berücksichtigt. Um Festivals als zunehmend wichtiger Bestandteil der Kreativbranche zu stärken, entwickelt Rafael Dernbach ein Prototyp, das dabei hilft potenzielle Störungen zu erkennen, sich auf diese vorzubereiten und auf Veränderungen zu reagieren.





# Ökologische Nachhaltigkeit



## UK

### Spielen für den Klimawandel

Die jungen Spieler\*innen begeben sich in den Minecraft-Welten von Frozen Planet II, einem 3D Online-Spiel, in die Rolle des Eisbären, der Lapplandhummel oder anderer Tiere und erfahren so mehr über deren Lebensräume und Herausforderungen, die der Klimawandel mit sich bringt. Die Welten und die dazugehörigen Lernressourcen sollen das Wissen und das Engagement junger Menschen stärken. Die in London lebende Forscherin Dr. **Madeleine Arber** untersucht, welche Auswirkungen das Spiel auf das Klimabewusstsein der Kinder hat und arbeitet dafür eng mit den Entwickler\*innen des Spiels zusammen.



## Deutschland

### Mattering - Paste & Pour: Verwendung von Reststoffen aus Landwirtschaft und Lebensmittelproduktion im Produktdesign

Ihre Idee für eine essbare Lebensmittelverpackung „Meal Bag“, wurde als Finalist für den Deutschen Nachhaltigkeitspreis 2021 nominiert. Im Rahmen des CIRCE-Projekts experimentiert Produktdesignerin **Amelie Graf** nun mit neuen Biomaterialrezepten und einem 3D-Drucker für Lebensmittel. Dadurch möchte sie eine funktionierende Kreislaufwirtschaft schaffen und Bioökonomie auf der Grundlage einer dezentralen und nachfrageorientierten Produktion fördern.



## Estland

Myceen – Pilzmaterialien als nachhaltige Alternative im Bausektor

Mycelium ist das unterirdische Wurzelsystem von Pilzen, das loses Material zu festen Stoffen binden kann. Mithilfe des Myceliums können Reste aus der Holz- und Agrarindustrie genutzt werden, um Materialien und Produkte für Architektur und den Bausektor zu züchten. Diese Pilzmaterialien sind kohlenstoffnegativ, VOC-frei, feuerfest und kompostierbar, was ihnen einen Vorteil gegenüber den heute üblicherweise verwendeten Materialien verschafft. Das **Projektteam Myceen** möchte mit Pilzmaterialien weitere Pilotversuche durchführen, um die Produktion zu steigern.



## Slowenien

Ein neues Material aus gebrauchten technischen Textilien: Erkundung möglicher Anwendungsfälle und Entwicklung von Prototypen

**Žan Girandon** ist in Ljubljana ansässiger Industriedesigner. Sein Projekt „Remanufacturing technical textiles“ reagiert auf die dringende Notwendigkeit, neue Wege der Verarbeitung von bereits existierenden Textilmaterialien zu erforschen, die zu schnell weggeworfen werden. Sein Hauptziel ist die Entwicklung eines neuen Materials aus gebrauchten technischen Textilien, um das volle Potenzial dieser komplexen und vielschichtigen Materialien zu erschließen und gleichzeitig die Gewinnung neuer Materialien zu reduzieren. Žan Girandon entwickelt Prototypen, um die verschiedenen Anwendungsfälle zu demonstrieren. Zusätzlich wird eine Zusammenarbeit mit Expert\*innen aus verschiedenen Bereichen, darunter Bildung, Handwerk und Produktion, angestrebt, um den Dialog zwischen Design, Technologie und Gesellschaft zu fördern.



## Slowenien

Z.O.P. – Institute for Spatial Design- eine effiziente und kostengünstige Methode zum Bauen mit Stampflehm

Lehm ist einer der nachhaltigsten Baustoffe überhaupt. Das größte Hindernis für eine breitere Verwendung dieses Materials in Europa sind die Baukosten aufgrund der hohen Arbeitskosten. Durch die Entwicklung einer einfach zu handhabenden und kostengünstigen Methode zum Bauen mit Stampflehm, will das **Projektteam Z.O.P.** die Verbreitung dieses nachhaltigen Materials fördern. Es sollen Gebäudemodule entworfen werden, welche Architekt\*innen als Teil eines größeren Gebäudes oder eigenständige Strukturen verwenden können.









# Technologien für Empowerment und Teilhabe



## Deutschland

Eine explorative qualitative Studie zu hybriden Veranstaltungen in Europa

**Christine (Tine) Essling** ist eine Berliner Kuratorin mit einem breiten Erfahrungsspektrum in den Bereichen Theater, Film und Museum. Ihr aktuelles Projekt untersucht hybride Veranstaltungen des europäischen Coordination Centre for Effects (CCE) mit Schwerpunkt auf der Einbeziehung der Teilnehmer\*innen und beleuchtet die Verschiebung zu mehr Engagement und Eigeninitiative. Ein spannendes Beispiel ist ein Livestream-Experiment, bei dem Teilnehmer\*innen persönlich mit Forscher\*innen in der Antarktis sprechen konnten. Diese Form des aktiven Engagements hat das Potenzial, nicht nur das Leben Einzelner zu beeinflussen, sondern auch gesellschaftliche Veränderungen anzustoßen und zu prägen. Somit können hybride Veranstaltungen zu wirkungsvollen Instrumenten für den sozialen Wandel werden.



## UK

Die Potenzialnutzung der Kultur- und Kreativwirtschaft zur Förderung der (politischen) Vorstellungskraft im neuen Raumfahrtsektor

**Gemma Milne** ist eine in Glasgow ansässige Autorin und Forscherin. Ihre Forschung und Publikationen widmen sich den Wechselwirkungen zwischen Technologie und Gesellschaft sowie den Auswirkungen auf die Zukunft der Innovation und Wissenschaft. Durch die Erforschung kreativer Praktiken, die die Vorstellungskraft fördern, wird sie untersuchen, welche Rolle die Kultur- und Kreativwirtschaft bei der Vorstellung einer „präfigurativen Politik“ für den Raumfahrtbereich spielen kann.



## Deutschland

„Liminalität“ - Eine künstlerische Untersuchung als Spielfilm: kollaboratives Geschichtenerzählen und dekoloniales Filmemachen

**arjunraj** ist ein vielseitiger Filmemacher\*, visueller Geschichtenerzähler\*, Multimedia-Künstler\* und Pädagoge\*. arjunraj beschreibt im Projekt „Körperkino“ die emotionalen Erfahrungen, die auftreten, wenn man die Perspektive eines anderen auf das eigene Selbst versteht und sich in ein erweitertes Bewusstsein vertieft. Durch kollaboratives Geschichtenerzählen im künstlerischen Film- und Forschungsprojekt „Liminality“ mit trans\*gender-liminalen Menschen strebt arjunraj an, die ausgegrenzten Stimmen der Unterdrückten zu stärken und die Ignoranz der Unterdrückenden zu humanisieren. Dies schafft Geschichten als Brücken, um zwischenmenschliche Barrieren zu überwinden und Verhaltensänderungen zu fördern.



## Deutschland

Anwendung partizipativer Data-Governance-Prozesse aus dem Gesundheitssektor auf Menstruationstracking-Apps, zur Stärkung von Frauen und Schließung der geschlechtsspezifischen Datenlücke

**Judith Faßbender** arbeitet an Design Patterns für interaktive Data Governance und ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Alexander von Humboldt Institut für Internet und Gesellschaft. In ihrem Projekt befasst sie sich mit Menstruationszyklus-Apps. Diese Apps werden von Nutzer\*innen oft positiv bewertet, obwohl es bekannt ist, dass Daten aus diesen Apps ungefragt an Plattformen wie Facebook verkauft werden. Gleichzeitig haben diese Daten das Potenzial, die Gesundheitsforschung für Frauen\* zu unterstützen und die geschlechtsspezifische Datenlücke zu verringern. Die Sensibilität dieser Daten erfordert jedoch spezielle Datenschutzmaßnahmen und die Einbeziehung der Nutzer\*innen in Entscheidungen über die Verwendung ihrer Daten. In ihrem Forschungsprojekt wird Judith Faßbender untersuchen, ob die Integration interaktiver Methoden in Datenverwaltungssystemen die Privatsphäre und die Kontrolle der Nutzer\*innen über ihre Daten für die Forschung stärken können.



## UK

User Experience Design und Service Design als Motor des sozialen Wandels: Ein praktischer Ansatz für die Entwicklung der Demokratie

**Dany Garcia-Solano** ist ein Experience Researcher & Designer und Medienproduzent aus Kolumbien, der derzeit in London lebt. Seine Forschung konzentriert sich darauf, konventionelle Erfahrungen durch verkörperte, situierte und interaktive Designansätze neu zu gestalten. In seinem Projekt „The Experience of Democracy“ untersucht er kreative Wege zur Bürger\*innenbeteiligung an politischen Entscheidungen und der Demokratie insgesamt, wobei die Förderung von Kreativität und Gemeinschaftsbeteiligung im Mittelpunkt steht. Dieses Projekt soll dazu beitragen, die Beziehung zwischen Menschen, Demokratie und Design neu zu definieren und das Verständnis für die Erfahrungen und Nuancen der Demokratie zu vertiefen.



## Deutschland

Queere Rhizomatik des Monumentalismus - Einsatz von Game Design für eine inklusive Stadtplanung

**Nina Martin** ist Sozialunternehmer\*in, Forscher\*in und Designer\*in aus Berlin, die sich in interdisziplinären Kooperationen für gesellschaftskritische Projekte engagiert. Their Projekt beschäftigt sich mit der Gestaltung des städtischen Raums und Denkmälern durch Mapping. Es hinterfragt den (Anti-) Monumentalismus, beispielsweise ob Sockel dazu da sind, die Sieger (oder Opfer) zu ehren, und setzt sich für ein pluralistisches Potenzial in europäischen Stadtzentren ein, indem strukturell benachteiligte Gruppen in diese Prozesse der Geschichtsschreibung und Zukunftsgestaltung miteinbezogen werden. Mithilfe einer interaktiven, nichtlinearen digitalen Spieleplattform werden kreative Möglichkeiten zur Lösung städtischer Planungsherausforderungen geboten.



## Deutschland

Founderland – Tool zur Verringerung systembedingter Hindernisse für marginalisierte Unternehmerinnen

Um die eklatante Ungleichheit bei der Vergabe von Risikokapitalfinanzierungen an Frauen und insbesondere Women of Colour zu bekämpfen, plant **Founderland** die Erweiterung des erfolgreichen Accelerator-Programms „Compass“. Es soll die Bereitschaft von Investor\*innen fördern und Gründer\*innen über eine innovative Lernplattform Inhalte zu Themen wie Fundraising, Verhandlung, Pitching und Vorurteilsabbau zur Verfügung stellen. Im Gegensatz zu anderen Bildungstools wird das Projektteam auch Gründer\*innen, Verbündete, Investor\*innen und Partner\*innen miteinander verbinden und so einen einzigartigen und spielerischen Ansatz für das Lernen bieten.



## Deutschland

Vertical52 –Hochauflösende Satelliten- und Radardaten in Echtzeit für Journalist\*innen und NGOs

**Vertical52** ist eine Plattform, die den Zugang zu und die Analyse von hochauflösenden Satelliten- und Radardaten in Echtzeit ermöglicht, um Geschichten zu erzählen und forensische Beweise zu liefern. Mit über 6.000 Satelliten, die die Erde umkreisen, wird diese Technologie nicht mehr nur Geheimdiensten und dem Militär vorbehalten, sondern steht auch Journalist\*innen und NGOs zur Verfügung. Dies eröffnet neue Möglichkeiten für journalistische Recherchen, zum Beispiel im Zusammenhang mit Themen wie Klimawandel und Umweltverbrechen.







# Bildung, Kompetenzentwicklung und Kompetenz-Matching



## Spanien

Das neue Bauhaus: Fertigkeiten und Kompetenzen für die Kreativ- und Kulturindustrie

**Jessica Guy**, interdisziplinäre\*r Designer\*in, Produzent\*in und Forscher\*in, wirkte bereits aktiv an EU-Horizon-Forschungsprojekten wie CENTRINNO, Pop-Machina und REFLOW mit. Their Projekt „The Bauhaus skills and competencies“ zielt darauf ab, die Fähigkeiten und Kompetenzen zu untersuchen, die Menschen dabei unterstützen können, eine stabile Zukunft zu gestalten, insbesondere angesichts der gegenwärtigen Herausforderungen. Jessica wird formelle und informelle Bildungsansätze erkunden, insbesondere im Bereich der Designausbildung. Viele Design-Universitäten setzen immer noch auf veraltete Design-Realitäten. Jessica Guy will daher Methoden der partizipativen Aktionsforschung anwenden und einen interdisziplinären und intersektionalen Wissensaustausch anregen, um einen aktuellen und modularen Lernrahmen für die Designausbildung zu entwickeln.



## Irland

Wie können Blockchain-Technologie und KI dem Fachkräftemangel in Europa entgegenwirken?

**Anastasia Platonava** ist Doktorandin an der Technological University of the Shannon in Irland. Ihr Fokus liegt auf der Untersuchung der Synergie von Blockchain-Technologie und künstlicher Intelligenz und deren Potenzial zur Verringerung der Qualifikationslücke in Europa. Angesichts des rasanten technologischen Wandels und der Schwierigkeiten der Unternehmen qualifizierte Arbeitskräfte zu finden, strebt ihr Projekt danach, innovative Lösungen zu entwickeln.



## Nordmazedonien

SkillGenius: KI-Stellensuchmaschine für Kultur- und Kreativschaffende

**Sergej Bogatinoski**, Softwareentwickler aus Prilep, Nordmazedonien, leitet das innovative Projekt „SkillGenius“. Dieses Projekt zielt darauf ab, unterrepräsentierte Gruppen, junge Menschen, Student\*innen, Freiberufler\*innen und Selbstständige in der Kultur- und Kreativbranche zu fördern. Mit Hilfe von KI-gesteuerten Tools bietet die Plattform personalisierte Jobempfehlungen, Schulungsressourcen und ein Forum für den Erfahrungsaustausch, damit sich die Nutzer\*innen besser und effizienter auf dem Arbeitsmarkt zurechtfinden können. Das Hauptziel ist die berufliche Weiterentwicklung, der Abbau von Barrieren und die Förderung von Vielfalt und Inklusion in der Kultur- und Kreativbranche.



## UK

Karrieren in der Kultur- und Kreativwirtschaft: Wege zur „Zukunftssicherung“ der Kultur- und Kreativschaffenden

**Cheryl Kwok** ist Musikerin und Kulturpolitikforscherin. Ihr Projekt konzentriert sich auf die Herausforderungen der unsicheren Beschäftigungssituation in mittel- und osteuropäischen Ländern, die oft mit institutionellen Problemen in Verbindung gebracht werden. Ihr Ziel ist es, die Gründe und Hindernisse zu erforschen, die junge Fachkräfte daran hindern könnten, eine Karriere in der Kultur- und Kreativwirtschaft in diesen Regionen anzustreben und fortzusetzen. Sie plant, Initiativen zu entwickeln, die den Weg zu einer nachhaltigen Karriere in diesem Bereich unabhängig von Herkunft und sozialem Hintergrund erleichtern und gleiche Chancen bieten. Cheryl Kwok setzt sich dafür ein, den Kultursektor in mittel- und osteuropäischen Ländern zukunftssicher zu gestalten.



## Ukraine

Lezo – Personalisierter KI-Karriereberater

**Lezo** ist ein personalisierter KI-Karriereberater und Chatbot, der IT- und Kreativprofis unterstützen soll. Das Projekt zielt darauf ab, berufliche Neuorientierung und Karriereveränderungen für Menschen zu erleichtern und zu beschleunigen.







# Transformatives staatliches Handeln



## Spanien

Triebkräfte und Mechanismen,  
die den Weg zu einer  
Innovationskarriere ebnen

**Nyangala Zolho** arbeitet an der Barcelona School of Economics und ist dort Policy Learning Designer\*in beim Innovation Growth Lab (IGL). Ihr Forschungsprojekt konzentriert sich darauf, wie die Politik das Wachstum innovativer Sektoren fördern kann, während gleichzeitig sichergestellt werden soll, dass marginalisierte Gruppen in den Künsten und Wissenschaften gleiche Chancen erhalten. Datengestützte Methoden, die Erkenntnisse aus Bildungs- und Berufsdaten liefern, werden mit designorientierten Mapping-Techniken kombiniert, die helfen, ein klares Bild davon zu zeichnen, wo und warum potenzielle kreative Köpfe auf lokaler (kommunaler) Ebene zurückbleiben. Auf diese Weise sollen mit der Forschungsarbeit Schlüsselfragen beantwortet werden, beispielsweise, ob sich der elterliche Bildungshintergrund gleichermaßen auf den wissenschaftlichen und den künstlerischen Werdegang auswirkt. Das Projekt zielt darauf ab treibende Kräfte und Mechanismen zur Stärkung der lokal kreativen und innovativen Wirtschaft zu verstehen und eine faktenbasierte Politikgestaltung zu unterstützen, die integrative Innovationen fördert.



## Lettland

Entwicklung von partizipativen und innovativen Forschungsmethoden mit Lebensmitteln zur Erforschung von Herausforderungen, Bedürfnissen und Hoffnungen im Kultur- und Kreativsektor

**Ieva Miltina** ist kosmopolitische Social-Impact-Projektmanagerin mit dem Schwerpunkt Innovation und Erlebnisdesign. Ihr Fokus liegt auf der Verwendung von Lebensmitteln als innovatives Forschungsinstrument im Kultur- und Kreativsektor. Sie hat bewusst den Weg von der reinen Ernährung hin zu auf Gefühlen basierenden, taktilen, sensorischen, politischen oder kulturellen Aspekten gewählt. Dies birgt ein immenses Potenzial für Innovation, Erforschung und Kreativität über Themen, Grenzen und Sektoren hinweg. Gleichzeitig sind neuartige Forschungsmethoden erforderlich, um die Komplexität zu bewältigen und den neu entstehenden Herausforderungen des Kultur- und Kreativsektors auf den Grund zu gehen.



## Niederlande

Eine Fallstudienanalyse zur nachhaltigen und innovativen Finanzierung von Kunst und Kultur in Europa

**Kübra Karataş** ist Kulturökonomin und Forscherin an der Erasmus Universität Rotterdam. Ihr Projektfokus liegt auf der Erforschung innovativer und nachhaltiger Finanzierungsstrategien für den Kunst- und Kultursektor in Europa. Sie untersucht dabei alternative Finanzierungsmethoden wie Crowdfunding und kreatives Placemaking sowie deren Chancen und Risiken für Künstler\*innen und Kulturorganisationen. Dieses Projekt zielt darauf ab, einen Leitfaden zur Diversifizierung der Finanzierungsquellen für Kunstunternehmen zu entwickeln und gleichzeitig die Diskussion über die unterschiedlichen Wertschätzungen von Kultur bei Finanzierungsentscheidungen und das Potenzial für partizipative Finanzierungsmodelle zu fördern.



## Polen

Navigieren im globalen Wettbewerb: Alternative Politikansätze für die Kreativwirtschaft in der EU

**Luiza Moroz** ist politische Analystin mit Schwerpunkt Kreativwirtschaft im ukrainischen Ministerium für Kultur und Informationspolitik. Ihr Forschungsvorhaben konzentriert sich darauf, neue Ansätze zur Politikgestaltung in der EU-Kreativwirtschaft zu erkunden, um deren globale Wettbewerbsfähigkeit zu stärken. Angesichts der Herausforderungen durch den Brexit, die Pandemie und die Auswirkungen des Kriegs durch den russischen Einmarsch in die Ukraine, setzt sie sich dafür ein, das Innovationspotenzial des europäischen Kreativsektors vor dem unsicheren politischen und wirtschaftlichen Hintergrund zu fördern und dessen Wettbewerbsfähigkeit im internationalen Vergleich zu verbessern. Hierbei stehen innovative politische Instrumente wie intergenerationelle Analysen, Big-Data-Analysen und regulatorische Sandboxes im Mittelpunkt, um die Effektivität politischer Entscheidungen in diesem Sektor zu steigern und die langfristige strategische Ausrichtung zu unterstützen.