

MEETING IN (DOLNA BRAMA 8) WITH LOCAL PEOPLE AND POTENTIAL PARTICIPANTS

ENG

Date and length

October 29, 2019

Type of activity

Meeting, discussion, exchange of opinions and ideas, and brainstorm

Participants

Moderator, people from IKM, people from city hall, local residents and inhabitants. About 15 people including the moderator, administrators, and organizers.

Short description

After reliable, solid research in the district and using the internet the list of contacts was prepared. There were about 80-90 potential participants. All of them were sent the invitation for the meeting. Some of them were also personally invited. There were also posters placed on walls. Unfortunately, only around nine people came to Dolna Brama 8 and took part in the meeting, workshops, and discussions. They shared their opinions about Stare Przedmieście with us. They gave us many local stories. They also had some ideas for the future of this part of Gdańsk. All of them were written down and collected to use in the compass and maybe in new local artistic projects.

ENG

Format / method

Meeting face to face, workshop, conversations, and brainstorm.

Response from participants

It is a difficult district.

Results and learning perspectives

Maybe instead of one huge meeting we should have prepared more smaller, intimate ones. Or maybe it would have been better to conduct individual interviews at appropriate times and in a place that is comfortable for the participants.





SPOTKANIE W PRZESTRZENI LOKALNEJ Z MIESZKAŃCAMI I POTENCJALNYMI UCZESTNIKAMI

PL

Data, długość trwania

29 października, 2019

Rodzaj działania

Spotkanie, debata, wymiana opinii i pomysłów, burza mózgów.

Uczestnicy

Moderator, osoby z IKM, osoby z urzędu miasta, mieszkańcy. Ok. 15 osób łącznie z moderatorem, przedstawicielami władz i organizatorami.

Krótki opis

Po rzetelnym, solidnym rozeznaniu w dzielnicy i korzystając z Internetu przygotowano listę kontaktów. Znalazło się na niej około 80-90 potencjalnych uczestników. Do wszystkich wysłano zaproszenie na spotkanie. Część z nich została również zaproszona osobiście. Rozwieszono także plakaty. Niestety, tylko około 9 osób przyszło na Dolną Bramę 8 i wzięło udział w spotkaniu, warsztatach i dyskusjach. Podzielili się z nami swoimi opiniami na temat Starego Przedmieścia. Opowiedzieli nam wiele lokalnych historii. Mieli też kilka pomysłów na przyszłość tej części Gdańska. Wszystkie zostały spisane i zebrane, by wykorzystać je w Kompasie i być może w nowych lokalnych projektach artystycznych.

PL

Formuła / metoda

Spotkanie, warsztat, rozmowy i burza mózgów.

Reakcje uczestników

To trudna dzielnica

Rezultaty i wnioski na przyszłość

Patrząc wstecz, mam poczucie, że może zamiast jednego dużego spotkania, trzeba było przygotować mniejsze, bardziej kameralne spotkania. Może byłoby lepiej przeprowadzić indywidualne wywiady – w odpowiednim czasie i w miejscu dogodnym dla uczestników.

ARTISTIC RESIDENCY

ENG

Date and length

October 2019

Type of activity

Ongoing artistic projects realized in this district.

Participants

Artist Milda Lazikaite from Lithuania and people from Plac Walowy.

Short description

The artist discovered Plac Walowy with assistance from the locals who helped her to arrange meetings with other residents, organizations, and artists. Residents participated in ongoing project activities such as a visioning workshop for the concerned areas, a local walk, a local outdoor game, a local live concert, and a mobile garden (where vegetables are grown in a car).

ENG

Relevant links

<https://bit.ly/3Edv6fT>

Format / method

Pictures, music, and plants.

Results and learning perspectives

Milda has prepared a report about the artistic mapping of the neighbourhoods and a proposal for actions that should be taken into consideration in the next steps when developing local demonstrator projects. The report is included with the research into the role of artistic/creative residencies in cultural planning processes. The results will be implemented in the BSR Urban Toolkit.



Milda Lauzikaite

REZYDENCJA ARTYSTYCZNA

PL

Data, długość trwania

Październik 2019

Rodzaj działania

Trwające projekty artystyczne realizowane w dzielnicy.

Uczestnicy

Litewska artystka Milda Lazikaite i osoby z Placu Wałowego.

Krótki opis

Artystka odkrywała przestrzeń Placu Wałowego przy pomocy lokalnych mieszkańców, którzy pomagali jej zorganizować spotkania z innymi mieszkańcami, organizacjami i artystami. Uczestniczyła trwających działaniach projektowych, takich jak warsztat opracowywania wizji dla danych obszarów, spacer po okolicy, lokalna gra miejsca, koncert i mobilny ogród (warzywa były uprawiane w samochodzie).

PL

Istotne linki<https://bit.ly/3Edv6fT>**Formuła / metoda**

Zdjęcia, muzyka i rośliny.

Rezultaty i wnioski na przyszłość

Milda przygotowała raport na temat artystycznego mapowania dzielnic oraz propozycje działań, które powinny zostać wzięte pod uwagę w kolejnych krokach rozwoju lokalnych projektów pilotażowych. Raport ten jest uwzględniony w badaniach nad rolą rezydencji artystycznych/kreatywnych w procesach planowania kulturowego. Rezultaty zostaną wdrożone w ramach BSR Urban Toolkit.

**GAME OF GDAŃSK:
MAGICZNE STARE PRZEDMIEŚCIE**

ENG

Date and length

Spring and summer, 2020

Type of activity

Interactive urban game

Participants

Young people, IT team, Minecraft team, teachers, and the local storytellers. Two primary schools, one secondary school, and one team of scouts. 15 projects in all.

Short description

The game combines the Minecraft model of the district with a storyline which refers to the history of the Old Suburb (Stare Przedmieście), as well as to the everyday life of its inhabitants. Visualizations from Minecraft form a part of its graphic design and the scenery and background form a part of the narration. The authors of this game have used real historical information linked to this district in the computer game. Artefacts and archive materials such as old photos, postcards, books, maps and announcements were also very useful. After choosing an interesting story, the most suitable heroes, and the right places, they began to create new adventures. They created a story that may come to be in the district.

ENG

Relevant links

- <https://bit.ly/3nt1THW>
- <https://bit.ly/3k6ggjo>
- <https://bit.ly/3EdjhX4>

Format / method

Minecraft and Twine.

Results and learning perspectives

In this project young people could connect their hobbies, such as computers, Minecraft, and programming, with the learning of history. The history of the place is very important for Gdańsk's development.

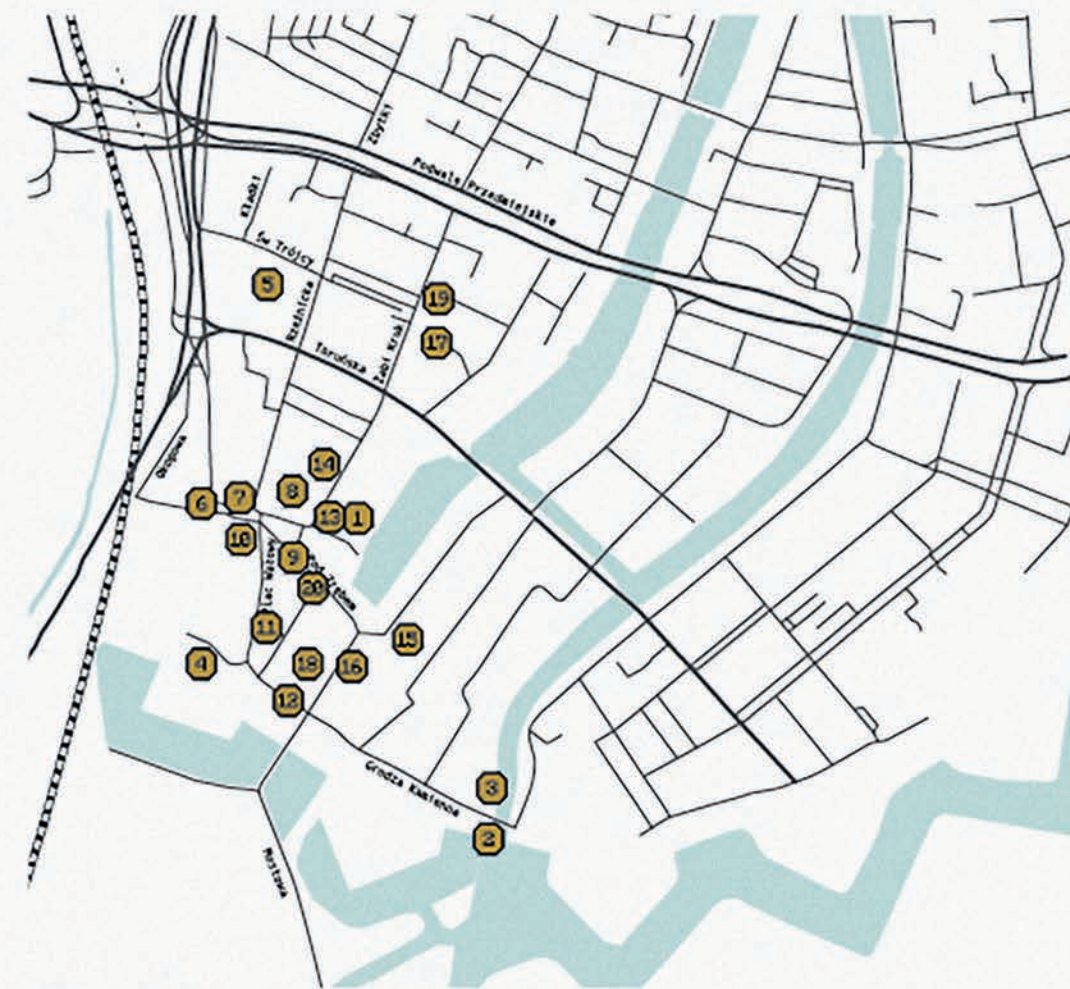
Using easy and fun methods participants raised their knowledge of their environment and surroundings.

GAME OF GDAŃSK

Milda Lazikaite

„Game of Gdansk”

The Map of the Old Suburb (Stare Przedmieście)

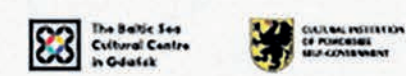


- | | |
|-----------------------------------|--|
| 1. The Żabi Kruk Harbour | 12. The Lowland Gate |
| 2. The Stone Lock | 13. The Zręb Tower |
| 3. The auxiliary mill | 14. Unimor |
| 4. St Gertrude Bastion | 15. The Southern Railway Station |
| 5. The National Museum | 16. The Majchrowski Bakery |
| 6. The Polish Gymnasium in Gdańsk | 17. The Defenders of the Polish Post Primary School no. 67 |
| 7. The White Tower | 18. The INNaczej Social Innovation Fund |
| 8. The Wiebe Barracks | 19. St Peter and Paul Church |
| 9. Embankment Square | 20. The grocery shop |
| 10. The Small Armoury | |
| 11. The city pawnshop | |

Within the project:



Organiser:

GAME OF GDAŃSK:
MAGICZNE STARE PRZEDMIEŚCIE

PL

Data, długość trwania

Wiosna i lato, 2020

Rodzaj działania

Interaktywna gra miejska

Uczestnicy

Młodzież, zespół IT, zespół Minecraft, nauczyciele i lokalni opowiadacze historii. Dwie szkoły podstawowe, jedna szkoła średnia i jedna drużyna harcerska. Razem 15 projektów.

Krótki opis

Gra łączy w sobie Minecraftowy model dzielnicy z fabułą nawiązującą do historii Starego Przedmieścia, a także do codziennego życia jego mieszkańców. Wizualizacje z Minecrafta stanowią część oprawy graficznej, a scenografia i tło – część narracji. Autorzy gry wykorzystali w niej prawdziwe informacje historyczne związane z dzielnicą. Bardzo przydatne okazały się również przedmioty i materiały archiwalne, takie jak stare zdjęcia, pocztówki, książki, mapy i obwieszczenia. Po wybraniu ciekawej historii, najodpowiedniejszych bohaterów i właściwego miejsca przystąpili do tworzenia nowych przygód. Stworzyli historię, która może wydarzyć się w dzielnicy.

PL

Istotne linki

- <https://bit.ly/3nt1THW>
- <https://bit.ly/3k6ggjo>
- <https://bit.ly/3EdjhX4>

Formuła / metoda

Minecraft i Twine.

Rezultaty i wnioski na przyszłość

W tym projekcie młodzi ludzie mogli połączyć swoje hobby, takie jak komputery, Minecraft i programowanie, z nauką historii. Historia tego miejsca jest bardzo ważna dla rozwoju Gdańska.

Za pomocą łatwych i przyjemnych metod uczestnicy podnieśli swoją wiedzę na temat środowiska i otoczenia.

PERFORMATIVE WALK
MICRO-TISSUES

ENG

Date and length

February - March 2021

Type of activity

The performance was filmed and distributed via YouTube.

Participants

Two artists from Gdańsk: Katarzyna Pastuszak and Natalia Chylińska.

Short description

We asked two Gdańsk artists, Katarzyna Pastuszak and Natalia Chylińska, to symbolically connect the heart of the Old Suburb (Plac Walowy) to significant and valuable places in its surroundings. This symbolic action aims at highlighting and challenging the physical and mental barriers that hinder free movement and communication between neighbouring districts. The idea came from a problem defined during the mapping process. There are physical and mental barriers cutting this place off from the city centre.

ENG

Relevant links

<https://bit.ly/3EdmJRw>

Format / method

Video

Response from participants

The documentation video was shown during the Gdańsk conference Game of Cities. It is still on YouTube.

Results and learning perspectives

If it's difficult to describe to people the gap between the Old Suburb and the centre of Gdańsk, then this video might help highlight this invisible distance.





MIKROTKANKI – PERFORMATYWNY SPACER

PL

Data, długość trwania

Luty – marzec 2021

Rodzaj działania

Performans został sfilmowany i opublikowany w serwisie YouTube.

Uczestnicy

Dwie artystki z Gdańska: Katarzyna Pastuszek i Natalia Chylińska.

Krótki opis

Poprosiliśmy dwie gdańskie artystki, Katarzynę Pastuszek i Natalię Chylińską, o symboliczne połączenie serca Starego Przedmieścia (Placu Wałowego) z ważnymi i wartościowymi miejscami w jego otoczeniu. To symboliczne działanie ma na celu zwrócenie uwagi na fizyczne i mentalne bariery, które utrudniają swobodne przemieszczanie się i komunikację pomiędzy sąsiadującymi dzielnicami – i podważenie ich. Sam pomysł zrodził się z problemu zdefiniowanego podczas procesu mapowania. Istnieją fizyczne i mentalne bariery odcinające to miejsce od centrum miasta.

PL

Istotne linki

<https://bit.ly/3EdmJRw>

Formuła / metoda

Wideo

Reakcje uczestników

Wideo dokumentujące spacer zostało pokazane podczas gdańskiej konferencji Game of Cities. Wciąż można je zobaczyć na YouTube.

Rezultaty i wnioski na przyszłość

Jeśli trudno komuś opisać przepaść między Starym Przedmieściem a centrum Gdańska, to wideo może pomóc uwidocznic ten niewidzialny dystans.

PROJECT, SECRETS, “WHEN YOU CAN’T FALL ASLEEP, THINK ABOUT SOMETHING NICE”

ENG

Date and length

December 30, 2020 – January 30, 2021, running 24/7

Type of activity

A small exhibition in the window of the old monument Brama Nizinna (Nizinna Gate).

Participants

Author Ada Dobrzelecka; local club, Klub Zejman; and all of the people who were walking in the street at the time of the project.

Short description

In the winter Ada wanted to give people the opportunity to cross the mysterious gate. This gate has many symbolic meanings. You could see it as an entrance or exit. It is also a point of connection and border at the same time. It stands for change and stagnation; shelter and danger; good and evil; and light and dark. Looking at Ada’s colourful collage people were touched. Everything was depicted in good light and attracted people walking by. On the shortest days of the year this installation was visible even in the dark hours. It included fish, flowers, birds, butterflies, and mushrooms. Do people need anything else to feel good?

This project is related to UCP but was funded from the budget of CCI.

ENG

Relevant links

<https://bit.ly/3lpYhUm>

Format / method

Composition of colourful and artificial fish, flowers, birds, butterflies, and mushrooms which were hidden behind a glass window.

Results and learning perspectives

It is astonishing that such a small installation could prompt so many positive emotions. It’s good to correlate the project not only to the place but also to the season.

I am sure this one wouldn’t have been so interesting in summer.





PROJEKT SEKRETY „KIEDY NIE MOŻESZ ZASNAĆ, POMYŚL O CZYMŚ MIŁYM”

PL

Data, długość trwania

30 grudnia, 2020 – 30 stycznia, 2021, 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu.

Rodzaj działania

Mała wystawa w witrynie w zabytkowej Bramie Nizinnej.

Uczestnicy

Autorka Ada Dobrzelecka; lokalny klub: Klub Zejman; wszystkie osoby, które w trakcie projektu przechodziły ulicą obok wystawy.

Krótki opis

Zimą Ada chciała dać ludziom możliwość przekroczenia tajemniczej bramy, która ma wiele symbolicznych znaczeń. Można ją postrzegać jako wejście lub wyjście. To punkt połączenia i granicy. Symbolizuje zmianę i stagnację, schronienie i niebezpieczeństwo, dobro i zło, światło i ciemność. Patrząc na kolorowy kolaż Ady, przechodnie byli wzruszeni. Dobrze oświetlona wystawa przyciągała przechodzących obok ludzi. W najkrótsze dni w roku instalacja była widoczna nawet po zmroku. Można było w niej zobaczyć ryby, kwiaty, ptaki, motyle i grzyby. Czy potrzeba nam czegoś więcej, aby czuć się dobrze?

Ten projekt jest związany z UCP, ale został sfinansowany z budżetu IKM.

MIASTO, WRACAM (CITY, I AM BACK)

PL

Istotne linki

<https://bit.ly/3lpYhUm>

Formuła / metoda

Kompozycja kolorowych, sztucznych ryb, kwiatów, ptaków, motyli i grzybów za szklaną witryną.

Rezultaty i wnioski na przyszłość

To niesamowite, że tak mała instalacja może wywołać tyle pozytywnych emocji. Dobrze jest dopasować projekt nie tylko do miejsca, ale i do pory roku.

Jestem pewien, że ten projekt nie byłby aż tak ciekawy latem.

MIASTO, WRACAM (CITY, I AM BACK)

ENG

Date and length

June 25 - June 27, 2021

Type of activity

A local park event full of various activities. For audiences of all ages and different interests.

Participants

Residents of the district (local neighbours from around Plac Wałowy), people from other districts of Gdansk, visitors.

Short description

Over 20 different activities were designed based on the Project Compass and were taking place around Plac Wałowy – the symbolic heart of Stare Przedmieście. The place was arranged to create a friendly atmosphere to hang out in the park. We used our urban furniture such as large and small wooden cubes, benches, tables, hammocks and lights. We have refreshed a sandbox, and the former fountain was recreated as a chill-out area for listening to the sounds of the city transformed into music by an instrument created by artist Florian Tuercke. The surroundings were filled with art installations by artists presenting the value of derelict and vanishing architecture, nature, history and social issues of the districts. It included an exhibition of photo and video works by students from neighbouring Art Academy. We organized activities that draw from local values and resources and engage partners such as the Arts Academy, Gdańsk Development Bureau and local NGO Local Storytellers of Dolne Miasto. Walks and short kayaking trips around the district showed the value of nature in the neighbourhood – flora and fauna living next to human beings. Urban games and tours, guided by local residents and experts, told the history of people living there and valuable architecture still present in this place. We connected the past and future of the neighbourhood by joining forces with BSCC (Baltic Sea Cultural Center), giving children a chance to create their vision of Plac Wałowy in Minecraft. The event was a chance to present plans for the revitalization of the park and discuss it with the residents, planners, city administration and Monument Conservation Office during an open-air meeting. The coordinator of the revitalization project was present there for three days to answer the questions of participants. The place was filled with workshops for children focused on the connection with the city, its form as a whole, architecture and fabric - during City Stamps workshops, children were creating small clay reliefs and installing them in pavement defects.

MIASTO, WRACAM (CITY, I AM BACK)

ENG

We proposed some activities dealing with the matter of the park being a favourite spot for dogwalkers strolling there every day. Animal behaviourists showed them how to take care of their dogs during the walks, answered their questions and help them understand the needs of their companions and take responsibility for the park they use. The action was vivid and full of summer energy with something for children, something for their parents, and something for the whole family. Something for cyclists, for dog owners, for Minecraft enthusiasts, for fans of street art, for people wild about history or mad about architecture, for canoeists, for young sculptors and painters, for lovers of good healthy food and pickers of herbs.

Relevant links

- <https://bit.ly/2XfLQST>
- <https://bit.ly/2Vlc3Ji>

Format / method

Exhibitions, games, lectures, workshops, walks, relaxing spaces, concerts and meetings with interesting people.

Response from participants

Around 460 people took part in the event. With the debate about the future of Plac Wałowy, we were able to reach people who wouldn't come to an official meeting. Their responses to a short survey mainly concerned preserving the old trees and creating a space accessible for people with disabilities. Still, most of them were happy that the place would have the attention it needs to flourish.

Results and learning perspectives

People really needed such an event. After many months of isolation or avoiding contact with other people, they were looking for such attraction. The turnout was very high. People were seemed very happy in this place. We were talking with them, and we could see the smile on their faces. During these two and a half days, the number of people who came was higher than the number of people who visit Plac Wałowy in one typical month. They were attracted by many different events. People were staying there for many hours. The COVID-19 pandemic has isolated us for some time from the people living and working in the district. We know that one event doesn't make up for the lost time that could build a stronger relationship, but it most certainly brings life and kickstarts change, but most importantly, it creates a place to meet for very different groups.





Rafał Mroziński

MIASTO, WRACAM

PL

Data, długość trwania

27 czerwca – 27 czerwca

Rodzaj działania

Lokalne wydarzenie na świeżym powietrzu pełne różnorodnych aktywności. Dla osób w każdym wieku, z różnymi zainteresowaniami.

Uczestnicy

Mieszkańcy dzielnicy (zamieszkujący okolice Placu Wałowego), osoby z innych dzielnic Gdańska, turyści.

Krótki opis

Ponad 20 różnych działań opracowanych w oparciu o kompas projektu odbyło się w okolicy Placu Wałowego – symbolicznego serca Starego Przedmieścia. Miejsce zostało zaaranżowane tak, aby stworzyć przyjazną atmosferę do spędzania czasu na świeżym powietrzu. Wykorzystaliśmy nasze meble miejskie, takie jak: duże i małe kostki drewniane, ławki, stoły, hamaki i lampy. Odświeżyliśmy piaskownicę, a dawna fontanna została odtworzona jako strefa relaksu, w której można było posłuchać dźwięków miasta przetworzonych w muzykę przez instrument stworzony przez artystę Floriana Tuercke. Otoczenie wypełniły instalacje artystów prezentujące wartość opuszczonej i ginącej architektury, przyrody, historii i problemów społecznych dzielnicy. W ramach akcji odbyła się wystawa fotografii i wideo studentów sąsiedniej Akademii Sztuk Pięknych. Zorganizowaliśmy działania czerpiące z lokalnych wartości i zasobów, angażujące takich partnerów jak Akademia Sztuk Pięknych, Biuro Rozwoju Gdańska i lokalna organizacja pozarządowa: Lokalni Opowiadacze Historii Dolnego Miasta. Spacerzy i krótkie spływy kajakowe po dzielnicy pokazały wartość okolicznej przyrody – flory i fauny żyjącej obok człowieka. Gry miejskie i wycieczki, prowadzone przez mieszkańców i ekspertów, opowiadały o historii mieszkających tu ludzi i cennej architekturze wciąż obecnej w tym miejscu. Połączyliśmy przeszłość i przyszłość dzielnicy, wspólnie z Nadbałtyckim Centrum Kultury, dając dzieciom szansę stworzenia swojej wizji Placu Wałowego w Minecrafcie. Wydarzenie było okazją do zaprezentowania planów rewitalizacji parku i dyskusji z mieszkańcami, urbanistami, urzędnikami miejskimi i pracownikami Biura Konserwatora Zabytków w ramach spotkania plenerowego. Przez trzy dni obecna była koordynatorka projektu rewitalizacji, która odpowiadała na pytania uczestników. Miejsce wypełniły warsztaty dla dzieci, których tematem był związek z miastem, jego formą jako całości, architekturą i tkanką – podczas warsztatów Stemple Miejskie dzieci tworzyły małe płaskorzeźby z gliny i wmontowywały je w ubytki w chodnikach.



Rafał Mroziński

PL

Zaproponowaliśmy zajęcia związane z tym, że park jest ulubionym miejscem spacerowiczów z psami, którzy przechadzają się tam każdego dnia. Behawiorysty pokazywali im, jak dbać o psy podczas spacerów, odpowiadali na ich pytania, pomagali zrozumieć potrzeby swoich towarzyszy i wziąć odpowiedzialność za park, z którego korzystają. Działanie było żywiołowe i pełne letniej energii, chcieliśmy zaoferować coś dla dzieci, coś dla ich rodziców i coś dla całej rodziny. Coś dla rowerzystów, dla właścicieli psów, dla miłośników Minecrafta, dla fanów street artu, dla pasjonatów historii i architektury, dla kajakarzy, dla młodych rzeźbiarzy i malarzy, dla miłośników dobrej, zdrowej żywności i zbieraczy ziół.

Istotne linki

- <https://bit.ly/2XfLQST>
- <https://bit.ly/2Vlc3Ji>

Formuła / metoda

Wystawy, gry, wykłady, warsztaty, spacerzy, przestrzenie relaksu, koncerty i spotkania z ciekawymi postaciami.

Reakcje uczestników

W wydarzeniu wzięło udział około 460 osób. Dzięki debacie na temat przyszłości Placu Wałowego udało nam się dotrzeć do osób, które nie przyszłyby na oficjalne spotkanie. Ich odpowiedzi w krótkiej ankiecie dotyczyły głównie zachowania starodrzewu i stworzenia przestrzeni dostępnej dla osób niepełnosprawnych. Większość z nich cieszyła się jednak, że miejsce to otrzyma uwagę, której potrzebuje, by się rozwijać.

Rezultaty i wnioski na przyszłość

Ludzie bardzo potrzebowali takiego wydarzenia. Po wielu miesiącach izolacji lub unikania kontaktów z innymi ludźmi, brakowało im tego rodzaju atrakcji. Frekwencja była bardzo duża. Ludzie wydawali się być w tym miejscu bardzo szczęśliwi. Rozmawialiśmy z nimi i widzieliśmy uśmiechy na ich twarzach. W ciągu tych dwóch i pół dnia liczba osób, które tu przyszły była większa niż liczba osób, które odwiedzają Plac Wałowy w ciągu typowego miesiąca. Przyciągało ich wiele różnych wydarzeń. Ludzie przebywali tam przez wiele godzin. Pandemia koronawirusa odizolowała nas na jakiś czas od ludzi mieszkających i pracujących w dzielnicy. Wiemy, że jedno wydarzenie nie zrekompensuje straconego czasu, w którym moglibyśmy zbudować silniejsze relacje, ale na pewno ożywia i zapoczątkowuje zmiany, a przede wszystkim tworzy miejsce spotkań dla bardzo różnych grup.



NOTES

NOTES

STPR

STPR

UWAGI

UWAGI

