

IM PROZESS



DIE FLAKE

Skill-Sharing-Board in 3D „Hidden Knack - Designer's Cut“
von April 2017

PROLOG

Dies ist die „Hidden Knack - Designer's Cut“-
Dokumentation des Projekts „Die Flake“. In Anlehnung
an die Prozessphasen des DragonDreaming von John
Croft gebe ich hier einen Gesamtüberblick über den
Prozess. „Hidden Knack“ ist in Anlehnung an den
„Hidden Track“ auf einem Album. Knack bedeutet
„Trick“.

Lauritz Heinsch

April 2017

Die Flake

SKILL-SHARING-BOARD IN 3D „HIDDEN KNACK - DESIGNER'S CUT“
VON APRIL 2017

Titel / Thema

Die Flake – Skill-Sharing-Board in 3D „Hidden Knack - Designer's Cut“

Ausbildungsprojekt von

Lauritz Heinsch

Tutoren

Harald Wedig, Robert Strauch & Katharina Phillip

Kontext / Bereich

„Teilen statt Tauschen“, Fairshare & Peoplecare

Zeitraum/ Zeitumfang des Projekts

Ab April 2017

DokuVersion

April 2017

Gestaltungsanliegen

Entwicklung eines 3D begehbaren Skill-Sharing-Boards zur Vernetzung von Menschen und zur Verbreitung des Gedankens des Teilens.

Bisherige Ergebnisse

- Prototypbau
- Testlauf auf eigener Veranstaltung
- Weitere Veranstaltungen sind geplant
- Bestellung einer Miniatur-Version

Verwendetes Prozessmodell

Prozessphasen des DragonDreaming

Inhaltsangabe

In Anlehnung an die Prozessphasen des DragonDreaming

Seite 3

Traum (Anregung)

Bewusstsein entwickeln

Motivation klären

Informationen sammeln

Seite 4

Plan (Schwelle)

Eine Strategie entwickeln

Die Strategie in der Welt testen

Seite 6

Handlung (Aktion)

Die Planung umsetzen

Management und Administration

Fortschritt beobachten

Seite 7

Feier (Reaktion)

Neue Fähigkeiten entwickeln

Ergebnisse wertschätzen

Einsicht gewinnen

Traum (Anregung)

Bewusstsein entwickeln

Das Teilen zugunsten gemeinsamer Ideen ist ein seltenes Erlebnis. Die Bedürfnisse unserer Mitmenschen, ihre Ressourcen und Ideen sowie Möglichkeiten der gemeinsamen Vernetzung und Unterstützung bleiben uns häufig verborgen. Außerdem werden Beziehungen von Tauschlogiken dominiert: Ich helfe dir nur, wenn auch du mir hilfst. Um dieses Gedankenmodell/System aufzubrechen, schafft die „Flake“ einen Erfahrungsraum für die Idee des "Teilens" statt "Tauschens", der dazu einlädt, Konzepte wie Eigentum, Markt und Profit neu zu denken und gemeinsam zu gestalten. Teilen bedeutet für uns Gemeinschaft fördern, miteinander lernen, Zugänge schaffen, Verschwendung vorbeugen, Haben minimalisieren & Sein maximieren sowie Freude & Glück. Teilen ist aktiv und lebendig, es fördert Selbstbestimmung und Selbstorganisation. "Beobachten und interagieren", "Energie auffangen und speichern", "Ernten", "Selbstregulation integrieren und Feedback akzeptieren", "Erneuerbare Energien und Dienstleistungen wertschätzen und verwenden", "Keinen Abfall produzieren", "Integrieren anstatt separieren", "Vielfalt" & "Randzonen schätzen und nutzen", David Holmgren

Motivation klären

Eine Gesellschaft, die auf Selbstbestimmung, Vertrauen und Kollaboration basiert, welche allen Menschen die Möglichkeit gibt ihr volles Potenzial auszuschöpfen und die Ökosysteme für alle Lebewesen bewahrt. Das soziale Experiment der „Flake“ dient als Impuls für Menschen, das Konzept des Teilens in ihrem lokalen Wirkungskreis umzusetzen und weiter in die Welt zu tragen: Lokale Hingabe für globale Verantwortung.

Informationen sammeln

Wer sind wir?

Lauritz, Tischler, Student der Permakultur-Akademie Berlin, Wildnispädagoge, reisender Foodsharing-Botschafter, Veranstalter des Humus-Festivals

Philip, Doktorand der Wirtschaftswissenschaften, Dipl. Wirtschaftsjurist, Anarchist, Reisender

Rosina, Freilernerin, Aktivistin

Luisa, Künstlerin

Paul, free

Flo, Gitarrenbauer, Landschaftsgärtner, Permakulturgärtner, Reisender, Humus-Botschafter

Plan (Schwelle)

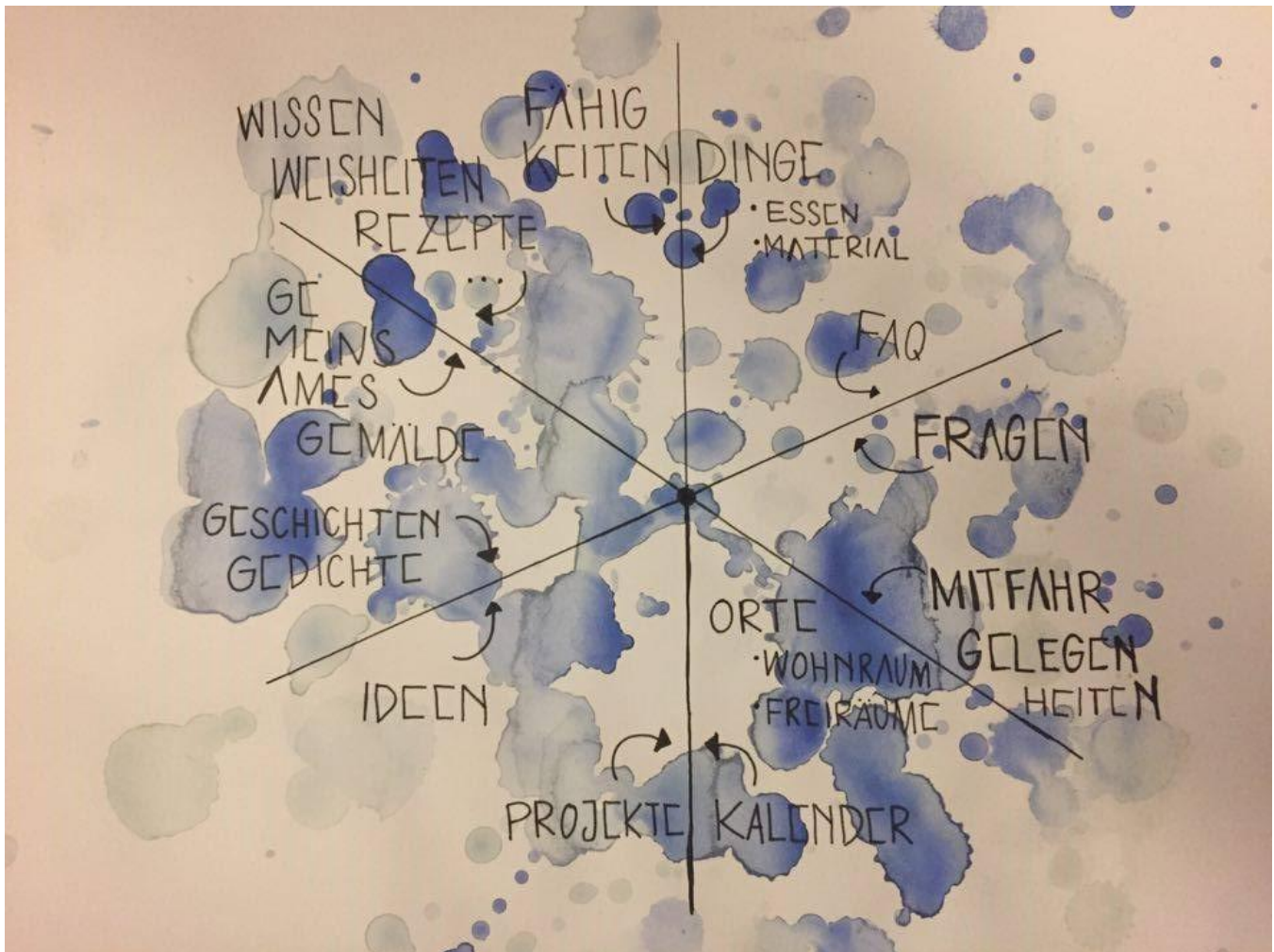
Eine Strategie entwickeln:

Die „Flake“ ist ein Freiraum der Begegnung und Spielplatz der Vernetzung, an dem Bedürfnisse, Ressourcen, Informationen und Ideen sichtbar gemacht, kombiniert und vereint werden können. Durch das Prinzip des Teilens fördert die „Flake“ Beziehungen, in denen Menschen zusammenwirken und sich gemeinsam unterstützen.

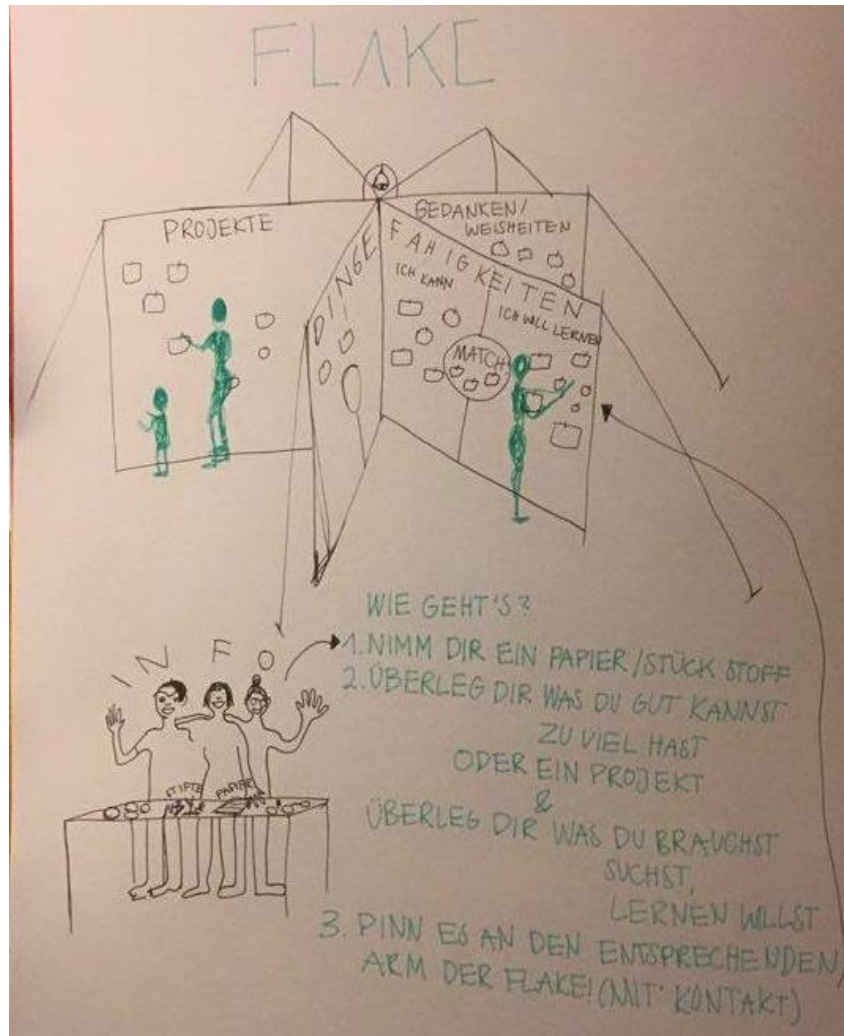
Ohne digitale Plattform finden Menschen zueinander, teilen und verwirklichen gemeinsame Ideen.

Hierdurch entsteht ein Platz des Experimentierens, der Erfahrung, sowie von Kunst und Kultur, an dem das Teilen gemeinsam kreierte und gefeiert wird.

Der Name „Flake“ ist eine Mischung aus „Snowflake“ Schneeflocke, „Flag“ Flagge und „Pflege“.



Ganz konkret bedeutet das, dass Flächen, ähnlich wie Wände aufgestellt werden (was aus der Draufsicht die Form einer Schneeflocke hat). Diese sind in verschiedene Kategorien eingeteilt, z.B. Fähigkeiten, Dinge, Ideen, Events, Orte, Lebensweisheiten. Auf jeder Fläche mit einer dieser Überkategorien gibt es die Möglichkeit durch Zettel bzw. Stoffpatches die eigenen Ressourcen/Fähigkeiten anzupinnen. Neben der Ressource stehen auf dem Zettel noch die Kontaktdaten der Person, hierüber können Suchende und Findende dann in Kontakt treten.



Die Strategie in der Welt testen

Testen konnten wir die Flake am 31.03. in Berlin auf dem Wartenberger Hof. Dort veranstalteten wir einen Komposttoilettenbau-Workshop, einen FreeMarket und präsentierten den ersten Prototyp der Flake. Es funktionierte gut. Sie braucht allerdings mehr Leute, die sie bespielen, vorstellen und auch pflegen.

Handlung (Aktion)

Die Planung umsetzen

Um das Konzept in die Welt zu tragen, treten wir als „fliegender Zirkus“ im Sommer 2017 auf diversen Festivals mit der Flake auf. Wir sind teilweise gemeinsam mit dem Foodsharing-Stand und dem RepairCafé (siehe „Foodsharing & Festivals“-Doku) unterwegs.

Bisher sind es:

„Humus“-, „MoveUtopia“-, „World of Music“-, „Burg Herzberg“-, „Jam“-, „Wilde Möhre“, „Foodsharing“- und das „Und Jetzt?!“-Festival.

Wir brauchen einen detaillierten Bauplan, ein Gefühl für die Größe, denn es kann von Festival zu Festival wachsen, eine Materialübersicht und Ersatzmaterial, sowie ein „Schlecht-Wetter-Design“. Das erste Festival ist das Humus-Festival (siehe „Humus-Festival“-Doku) Anfang Juni.

Management und Administration

Wir haben uns ein gemeinsames Büro eingerichtet, dort halten wir Treffen ab und arbeiten an den PCs, wenn es sein muss. Im Netz organisieren uns über ein interaktives PiratenPad. Weitere Prototypen können wir in Büro Nähe aufbauen.

Fortschritt beobachten

Im Moment gibt jeder ganz locker, was er oder sie geben kann. Wir sind alle von der Idee überzeugt und haben uns Verbindlichkeiten durch die Anmeldungen bei den Festivals geschaffen. Innerhalb eines Monats haben wir die Idee, einen Prototyp, ein Büro, das Konzept, einige Zeichnungen zu Stande gebracht und einen 2 stündigen Einführungs-Kurs vorbereitet sowie gehalten.

Feier (Reaktion)

Neue Fähigkeiten entwickeln

Neue Fähigkeiten entwickeln sich ständig durch die Beschäftigung mit dem Thema des Teilens. Durch Gespräche, Strategieplanungen und der direkten Umsetzung des Konzepts werden neue Denkmuster geknüpft. Die vollen Ausmaße des Projekts lassen sich bisher nur erahnen, denn wir stehen noch ganz am Anfang.

Ergebnisse wertschätzen

Durch das Feedback, das wir erhalten, wenn wir über das Konzept sprechen oder es auf irgendeine Art und Weise mit Menschen teilen, bekomme ich das Gefühl mit diesem Projekt auf dem richtigen Weg zu sein.

Einsicht gewinnen

Ressourcen und Bedürfnisse sichtbar zu machen und durch die Vernetzung dieser Beziehungen zu fördern, in denen Menschen bedingungslos miteinander teilen, war schon lange unsere Idee. Die Flake ist die weiterentwickelte 3D-Version von einem Sharing Board, das erspür-, ertast- und begehbar ist, und das sind wohl mit die wichtigsten Punkte: Offline und 3D-Erspielbarkeit. So kann wirkliche Vernetzung und Begegnung stattfinden.