Kultur Katapult

WIENXTRA-JUGENDINFO / JUGENDKULTUR & BETEILIGUNG

Inhalt

KulturKatapult 2
Projekte als Kulturkatapult 3
Wer konnte Projekte einreichen? 4
Wer ist die Zielgruppe der Projekte? 7
Wie hat das funktioniert? 8
Wer war in der Jury? 11
Entscheidungskriterien 12
Die Jury. 14
14 KulturKatapulte erfolgreich abgeschlossen! 17
14 KulturKatapulte! 18
sichtbar hörbar - hörbar sichtbar werden. Ein Film- und Musikvermittlungsprojekt 19
RUN LIKE HELL! Oder auch nicht. Eine Stadtlauf-Performance mit Stehenbleiben 23
Sounds Simple! 26
Resist-Dance 30
Suchlinge & Findlinge 34
Upcycling Babylon 38
treecycle - cool urban hot-spots 42
Hotel-Projekt // „mushed rooms“ (STAR RANKING SERVICE) 46
Alice im Wünsche-Land (Wunsch-Welt – Wirklich-Welt) 49
Wien Challenge 52
Switch: Grätzl-Tausch mit Folgen. Baukultur-Vermittlung für und mit Jugendlichen 56
Zukunft.TRÄUMEN 60
Ein Museum. Echt jetzt? Baustelle für das Wissen der Zukunft 64
Kunst- und Kulturführer „Mit Downsyndrom in Wien!“. Von Jugendlichen für Jugendliche 68
Impressum 74

KulturKatapult

Begeistern wir junge
Menschen für
Kunst und Kultur

Kulturelle Vermittlungsprojekte mit Jugendlichen

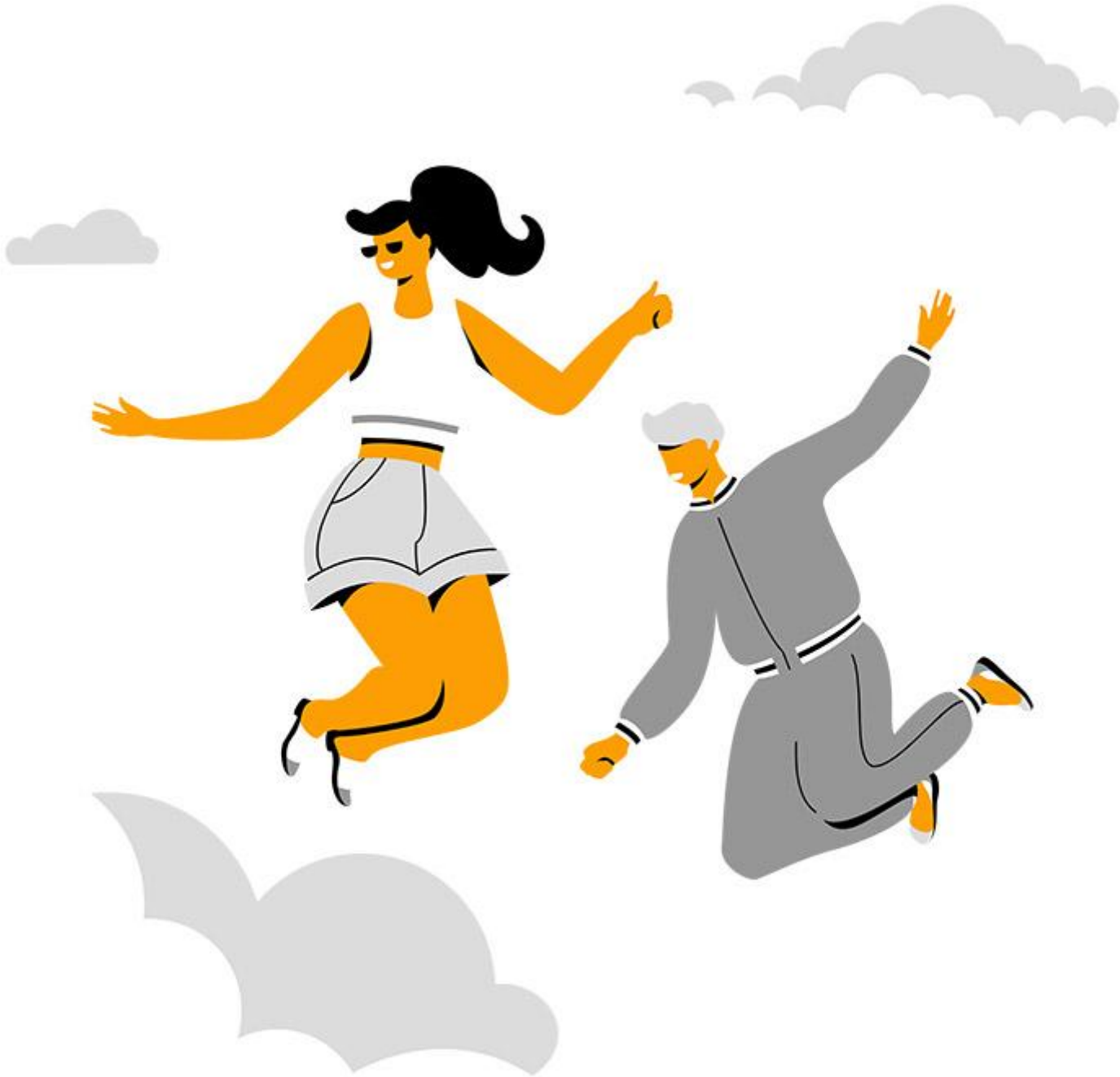
Die Initiative KulturKatapult ermutigt Jugendliche zur aktiven Teilhabe an Kunst und Kultur.

Künstler*innen, Kulturvermittler*innen und Kulturinstitutionen sind eingeladen, partizipative Projekte **für junge Menschen** und **mit jungen Menschen** einzureichen.

Die Stadt Wien fördert kulturelle Vermittlungsprojekte mit Jugendlichen im Ausmaß von € 800.000. Je nach Projekt beträgt die

Förderung zwischen
€ 20.000 bis € 90.000,-

Projekte als Kulturkatapult



Wir haben Projektideen gesucht,

- die Impulse für persönliche künstlerische und kulturelle Erfahrungen geben.
- die den Jugendlichen durch kontinuierliches Arbeiten über einen längeren Zeitraum tiefgreifende Erfahrungen ermöglichen.
- die junge Leute nachhaltig für Kunst und Kultur begeistern.
- die Lebenswelten der Jugendlichen, ihre Interessen und Themen einbeziehen und reflektieren.
- die Diversität fördern und interkulturelles sowie intersoziales Lernen anregen.

Wer konnte Projekte einreichen?

Hauptwohnsitz bzw. Standort aller Einreichenden muss Wien sein.



Vereine, Initiativen, Kollektive und Vermittler

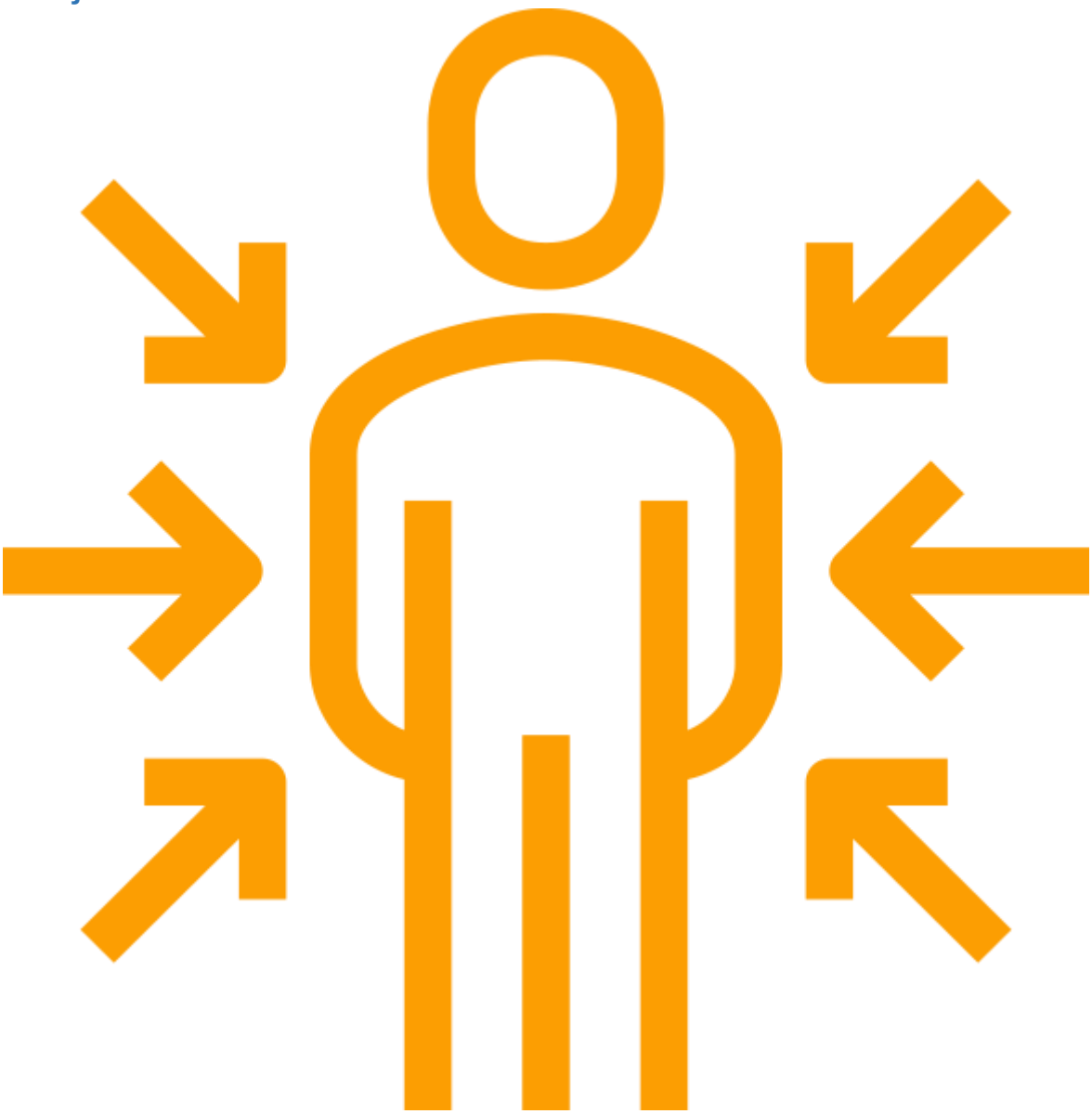
Kunst- und Kulturinitiativen, Kunst- und Kulturvereine, Kollektive von Künstler*innen oder Kunst- und Kulturvermittler*innen o.ä. (nur juristische Personen) aus allen Kunst- und Kultursparten



Kunst- und Kultureinrichtungen

Von der Stadt Wien geförderte Kunst- und Kultureinrichtungen

Wer ist die Zielgruppe der Projekte?



Jugendliche (15-20 Jahre), vor oder in beruflicher Ausbildung oder in arbeitsmarktpolitischen Maßnahmen, die bisher wenig Teilhabe an Kunst- und Kulturangeboten hatten.

Wie hat das funktioniert?



Einreichphase 1

Grobkonzept

bis 31. Jänner 2020



Einreichphase 2

Detaillierter Projektplan
bis 13. März 2020



Umsetzung

Möglicher Zeitraum
April 2020 bis Juni 2021

Wer war in der Jury?



Die Jury setzt sich aus (teils jugendlichen) Expert*innen der Bereiche Kunst/Kultur, schulische und außerschulische Bildung, Jugendarbeit sowie Diversität zusammen.

Die Jury ist in ihrer Bewertung der Projekte unabhängig.

Entscheidungskriterien

- Künstlerisch-pädagogische Qualität der Projekte
- Partizipative Einbindung der Jugendlichen in allen Projektphasen
- Inhaltliche Auseinandersetzung mit den Lebenswelten der Jugendlichen und ihrem sozialen Lebensraum, mit für sie relevanten Themen und Fragestellungen.
- Prozessorientierung sowie regelmäßige intensive und/oder nachhaltige Zusammenarbeit
- Beachtung der FairPay-Kriterien
- Beachtung von Kriterien der Diversität in der Umsetzung (Gendersensibilität, unterschiedliche soziale Herkunft der Jugendlichen, Mehrsprachigkeit etc.)
- Realistisch geplante Umsetzung und Budgetierung des Gesamtvorhabens
- Kooperation zwischen Partner*innen des Kunst- und Kulturbereiches mit dem schulischen und außerschulischen Bereich der Bildung und Jugendarbeit
- Verteilungskriterien der Projekte insgesamt: Verschiedene Kunstsparten, schulische und außerschulische Ansätze etc.

Sie haben Fragen oder möchten sich beraten lassen?

Schwerpunkt Jugendarbeit und außerschulische Kooperationspartner*innen

WIENXTRA-Jugendinfo,
Andreas Schneditz
Tel.: 01/909 4000-84092
andreas.schneditz@wienxtra.at

Schwerpunkt Lehrlinge und schulische Kooperationspartner*innen

OeAD
Roman Schanner
Tel.: 01/53408-542
roman.schanner@oead.at

Die Jury

Die Jury setzt sich aus (teils jugendlichen) Expert*innen der Bereiche Kunst/Kultur, schulische und außerschulische Bildung, Jugendarbeit sowie Diversität zusammen.



Yasmin Hafedh aka Yasmo, Vorsitz Jury KulturKatapult

Yasmin Hafedh, geb. 1990, ist Rapperin, Autorin, Slampoetin, Kolumnistin und steht seit 2007 auf den Bühnen dieser Welt. Als Yasmo hat sie 4 Studioalben veröffentlicht, die letzten zwei davon mit dem 8-köpfigen Ensemble „Die Klangkantine“, sie veranstaltet Poetry Slams in Wien und tritt weltweit mit ihren Texten auf. 2009 war sie die erste Österreicherin, die die deutschsprachige Poetry Slam Meisterschaft für sich entscheiden konnte.
2013 holte sie als erste Frau den Titel der österr. Poetry Slam Meisterin. Zahlreiche Texte sind in Anthologien und Literaturzeitschriften

veröffentlicht, sie schreibt als Kolumnistin bei &radieschen und den Salzburger Nachrichten und arbeitet derzeit an weiteren Projekten.

- https://www.yasmo-klangkantine.com

Ulrike Kuner

Studium an der Universität Wien. Erfahrung in Produktions- und Projektmanagement bei großen internationalen Festivals und Häusern, EU-Projekten und Netzwerken. Sie entwickelte und verwaltete erfolgreich EU-finanzierte Projekte wie modul-dance (2010-2014) und EDN - European Dancehouse Network (gefördert seit 2014). Seit September 2017 ist sie Geschäftsführerin der IG Freie Theaterarbeit und legt hierbei einen Schwerpunkt auf den Ausbau der Service- und Informationstools für freischaffende Künstler in ganz Österreich. In enger Zusammenarbeit mit Künstler*innen und Kulturpolitikern arbeitet sie an neuen Modellen und Finanzierungen.

2018 wurde sie Präsidentin des neu gegründeten Dachverbands EAIPA (Europäischer Dachverband der Freien Darstellenden Künste) mit dem Ziel, die Sichtbarkeit der Freien Szene europaweit zu steigern und relevante Informationen über die Freie Szene zu eruieren und zu veröffentlichen.

Elke Murlasits (Mag.ª)

Arbeitet als Kulturvermittlerin, Journalistin und Historikerin daran, Barrieren und blinde Flecken im Kunstbetrieb als auch im Geschichtsbild Österreichs aufzuspüren und in innovativen Formaten aufzuarbeiten. Früher u.a. langjährige Redakteurin von diestandard.at, Leiterin des „Büro der Erinnerungen“ am Universalmuseum Joanneum, seit 2015 Leiterin der KV des steirischen herbst. Erfinderin des „Büro der Offenen Fragen“ als Vermittlungsort und -format des steirischen herbst.
Schwerpunkt: Mehrsprachigkeit, partizipative Kulturarbeit Gedächtnis und Erinnerung

- https://www.steirischerherbst.at/de/pages/655/bro-der-offenen-fragen
- "treffpunkt sprachen"

Alfons „Neby“ Nebmaier

Alfons Nebmaier lebt und arbeitet in Wien. Nach einem Studium der freien Kunst an der HKS Ottersberg sowie einem Studium der Bildhauerei an der Universität für angewandte Kunst Wien ist und war der vielbeschäftigte Bayer in zahlreichen Unternehmen, Vereinen, Ausstellungen und Projekten aktiv.
Er arbeitete u.a. mit der Lernwerkstatt Donaustadt, dem Zoom Kindermuseum, wienXtra, diversen Volkshochschulen in und um Wien oder auch KulturKontakt Austria zusammen. 2006 bis 2018 übernahm der die Leitung der Werkstätte für Bildhauerei an der Kunstschule Wien, seit 2006 ist er ebenfalls als Teamleiter am Aktivspielplatz Rennbahnweg Wien tätig.

Die Liste der Arbeitsfelder von Alfons „Neby“ Nebmaier ist vielfältig, sein Schwerpunkt bleibt jedoch stets derselbe: die Vermittlung kreativen Denkens und Handelns auf einer möglichst sinnlichen Ebene sowie die Schaffung von Möglichkeiten für Menschen außerhalb des klassischen Kunstdiskurses, eigene Ideen und Pläne umzusetzen.

Sharon Muska

Sharon Muska ist die jugendliche Stimme unserer Jury und kann bereits auf viele Erfahrungen zurückblicken. 2016 holte er den Wiener Landessieg beim Jugendredewettbewerb in der Kategorie „Klassische Rede“, als langjähriger Youth Reporter des Jugendportals gestaltete er Beiträge für ORF Sport+ und interviewte spannende Persönlichkeiten aus verschiedensten Bereichen. In seiner Freizeit moderiert er gerne, spielt Keyboard und rappt in der von ihm mitgegründeten Band The Grammyz.

- https://www.instagram.com/sharouzo/

Die Jury des Projekts KulturKatapult hat aus insgesamt 219 eingereichten Konzepten die besten Projekte ausgewählt. In einem zweistufigen Verfahren von Februar bis Ende April und einer Mischung aus Onlinebewertung und insgesamt drei Jury-Sitzungen wurden alle eingereichten Beiträge nach den Kriterien und Zielen des KulturKatapults bewertet. Am Schluss fiel die Entscheidung auf 14 Projekte, die von der Jury mit den meisten Punkten und dem besten inhaltlichen Feedback bedacht wurden.

Wir bedanken uns bei allen Einreicher*innen und gratulieren den 14 Projekten!

14 KulturKatapulte erfolgreich abgeschlossen!

Trotz vieler Umplanungen und Verschiebungen (Covid19) konnten die 14 Projekte erfolgreich zu Ende geführt und viele Jugendliche für Kunst und Kultur begeistert werden.

Hier finden Sie die Dokumentation der einzelnen Projekte:

14 KulturKatapulte!

- sichtbar hörbar - hörbar sichtbar werden. Ein Film- und Musikvermittlungsprojekt
- RUN LIKE HELL! Oder auch nicht. Eine Stadtlauf-Performance mit Stehenbleiben
- Sounds Simple!
- Resist-Dance
- Suchlinge & Findlinge
- Upcycling Babylon
- treecycle - cool urban hot-spots
- Hotel-Projekt // „mushed rooms“ (STAR RANKING SERVICE)
- Alice im Wünsche-Land (Wunsch-Welt – Wirklich-Welt)
- Wien Challenge
- Switch: Grätzl-Tausch mit Folgen. Baukultur-Vermittlung für und mit Jugendlichen
- Zukunft.TRÄUMEN
- Ein Museum. Echt jetzt? Baustelle für das Wissen der Zukunft
- Kunst- und Kulturführer „Mit Downsyndrom in Wien!“. Von Jugendlichen für Jugendliche

sichtbar hörbar - hörbar sichtbar werden. Ein Film- und Musikvermittlungsprojekt



© *Julia Wesely*

Projektteam:
Leitung: Flo Hanatschek und Dietmar Flosdorf
Musik zum Anfassen /
Universität für Musik und darstellende Kunst Wien

Team Filmvermittlung:
Ana Stefanovic, Roland Schafek, Babsi Neundlinger, Reini Schafek, David Altweger, Tom Frank

Team Musikvermittlung:
Carles Muñoz Camarero, Philipp Kienberger, Anja Obermayer, Simon Raab, Mona Matbou Riahi, Anna-Maria Schnabl, Paola Garcia Sobreira, Veronika Sterrer, Iva Zabkar

Weitere Teammitglieder:
Projektabwicklung und Organisation der Abschlussveranstaltung:
Nicole Marte, Peter Andritsch, Gerhard Vohla
Zentrum für Musikvermittlung Wien 14

Kooperationspartner*innen/Teilnehmende Jugendliche:
Jugend am Werk Bildungs:Raum GmbH

Mit Unterstützung von:
mdw – Universität für Musik und darstellende Kunst Wien, Institut für musikpädagogische Forschung und Elementares Musizieren (IMP) / Fachbereich Musik im Dialog
Wiener Klappe
aufgemoebelt KG - Produktion Korneuburg
4youreye projektionsdesign & technik gmbh
Vega-Payer-Weyprecht Kaserne, 1140 Wien

,

Projektidee

„sichtbar hörbar - hörbar sichtbar werden“ ist ein Film- und Musikvermittlungsprojekt von, mit und für Jugendliche und Studierende der mdw – Universität für Musik und darstellende Kunst Wien. Das Projekt thematisiert das Bedürfnis nach Zugehörigkeit, bzw. das Lebensgefühl, sich fremd, ohne „Heimat“, oder sich wegen der eigenen kulturellen oder religiösen Identität nicht angenommen zu fühlen, indem Jugendliche mit professioneller Unterstützung

- einen Stummfilm zu diesem Thema von der Idee über das Drehbuch / Schauspiel / Ausstattung bis hin zur Umsetzung mit Kamera / Schnitt entwickeln und erarbeiten,

- dessen Vertonung gemeinsam mit den Studierenden und professionellen Musiker*innen kompositorisch entwickelten, probten und live klanglich umsetzen,

- den Film öffentlich präsentieren und dafür öffentliche Anerkennung bekommen.

Anliegen ist es, den Jugendlichen des Technologiezentrums der Sparte „Tischler*innen“ von „Jugend am Werk“ ein „Gesicht“ und eine „Stimme“ zu geben. Durch die direkte Begegnung der Jugendlichen mit Künstler*innen und Studierenden, initiiert es im Dialog über die gemeinsame künstlerische Arbeit Interesse füreinander sowie nachhaltige Neugier auf und für Kunst und Kultur.

Das Projekt wird durch das Institut für Musiksoziologie der Universität für Musik und darstellende Kunst Wien evaluiert.

Präsentation in der Panzerhalle, das Programmheft und eine Fotogalerie.

Projektverlauf

Nach zweimaliger Verschiebung wegen Corona startete das Projekt mit einer Kick off-Veranstaltung, die den Jugendlichen das Projekt vorstellte und die freiwillige Teilnahme anbot. Der darauffolgende erste Teil des Projekts mit zwei Ausbildungsgruppen der Sparte „Tischler*innen“ begann mit einer gemeinsamen Exkursion in eine professionelle Werkstatt für Filmkulissenbau.

Ausgangspunkt der gemeinsamen Begegnungen mit dem Filmteam in den folgenden Workshops war die Auseinandersetzung mit dem Thema des Films. In einem gemeinsamen „Brainstorming“ wurden Fragen rund um (fehlende) Zugehörigkeit und Heimat diskutiert, eigene Erfahrungen ausgetauscht, der Unterschiedlichkeit der Erlebnisse nachgegangen und abschließend Texte darüber geschrieben. Diese bildeten die Grundlage zur Entwicklung einer Geschichte, eines Drehbuchs, entsprechender Filmszenen, sowie Fragen zur Ausstattung und der Drehorte.

Der zweite Projektteil entwickelte zusammen mit den professionellen Musiker*innen des ZMV und den Studierenden der mdw im Rahmen der Lehrveranstaltung zur Musikvermittlung Ideen zu Vertonung der Stummfilm-Sequenzen. Die Vertonungen führten alle Beteiligten zusammen. In Diskussion unter- und miteinander wurden unterschiedlichste klangliche Ton-/ Musikfilm-Umsetzungsideen zur Stärkung der filmischen Botschaften entwickelt, fixiert und geprobt.

Die Jugendlichen präsentierten bei der Abschlusspräsentation als Instrumentalist*innen bzw. “soundcrew“ zusammen mit ihren neuen „Musiker-Kolleg*innen“ ihren Film „Let me be“ mit ihrer Musik erstmals öffentlich. Es handelte sich um ein Präsentations-Gesamtkonzept zum Projektthema unter Einbindung von künstlerischen Beiträgen verschiedenster Kunstsparten (Film, Musik, Tanz) aus unterschiedlichsten Bildungsebenen an einem dem Thema

und den Covid-Bestimmungen gerecht werdenden besonderen Ort: der Panzerhalle der Vega-Payer-Weyprecht Kaserne in Wien 14.

Feedback der Teilnehmer_innen

Feedback eines Studierenden der Universität für Musik und darstellende Kunst Wien:

„*Das Projekt war für mich in vielerlei Hinsicht ein großer Erfolg und vielmehr und bedeutender als das Absolvieren einer Lehrveranstaltung. Wir, die Lehrenden, hatten einen wertvollen, gesellschaftspolitisch wichtigen Beitrag geleistet. Die Lehrlinge konnten mit uns erleben, dass man als Team Großes schaffen kann und wie gut es sich anfühlt, wenn man etwas gemeinsam erreicht. Abseits davon konnten wir ev. das Interesse am Musizieren und Klänge entwickeln erwecken. Abschließend möchte ich mich bedanken, dass ich ein Teil von diesem wunderbaren Projekt sein durfte. Es hat mich menschlich auf ganz vielen Ebenen berührt und ich bin dankbar einen wertvollen Teil zur Musikvermittlung und zum gemeinsamen Wohl beigetragen zu haben.*“

Fazit

Das Projekt gab sowohl Einblicke in Drehbuch, Regie, Bild- und Kameratechnik und Zubehör einer Filmproduktion und ihrer nötigen Arbeitsschritte, als auch in Kompositionstechnik (Filmmusik), Instrumentenbau und -funktionen und Ensemblespiel. Die Einbindung von Referenzbeispielen aus der Filmgeschichte (Stummfilm/Film) und Filmmusik- bzw. Musikgeschichte live dargeboten, brachte Inspiration, verortete das eigene Tun im Projekt in einem größeren kulturellen Kontext und förderte damit kulturelle Neugier und Teilhabe. Die nötige Entwicklung von Teamgeist und Verlässlichkeit in der künstlerischen Arbeit beim Filmen, Proben und auf der Bühne, schaffte Raum für das Entstehen neuer „Freundschaften“ zu bisher unbekannten, scheinbar in „unbekannten Welten“ beheimateten Künstler*innen.

Die Schritte bis zur Präsentation eröffneten unterschiedlichste Erfahrungs- und Lernfelder für Eigeninitiative, Diskussionskultur, Revisionsbereitschaft, Krisenbewältigung, Abstimmung, Rücksicht, Empathie, Teambildung, Verantwortungsbereitschaft, Durchhaltevermögen, Erweiterung des Horizontes in Bezug auf Diversität und Migration, kultureller und religiöser Identität bis hin zu vertiefenden Bildungs-, Arbeits- oder Berufsoptionen. Hörbar und sichtbar wurde bei diesem Projekt, welch persönlichkeitsstärkende Wirkung Kulturvermittlung haben kann.

RUN LIKE HELL! Oder auch nicht. Eine Stadtlauf-Performance mit Stehenbleiben



© *Theater in der Hauptstadt*

Projektteam:
Iris Harter, Christian Himmelbauer
Theater in der Hauptstadt - Verein für Kulturarbeit

Weitere Teammitglieder:
Markus Hamele, Angelika Höckner & Gerald Moser (Atelier Wunderkammer), Hans Wagner, Laurette Burgholzer, Sarah Zelt, Pippa Galli, Sabina Kargl-Faustenhammer u.A.

Kooperationspartner*innen/Teilnehmende Jugendliche:
FMS/PTS 10

Mit Unterstützung von:
Stand 129 und Tilmann Frommelt

Projektidee

Schneller, weiter, höher, besser, schöner, fitter, hipper, happier, schneller, weiter – STOP! Einatmen, ausatmen. So, jetzt noch einmal von vorne. Es treibt uns, wir treiben uns. Wohin? Warum? Wie?

Das Theater in der Hauptstadt unternimmt gemeinsam mit dem Atelier Wunderkammer und Schüler*innen der FMS/PTS 10 einen performativen Roadtrip zum Thema Be- und Entschleunigung, Tempo und Resonanz. Ein trans- und multidisziplinäres (Theater-)Projekt für Jugendliche mit Jugendlichen. Deine Reality als Kunst. Und die Kunst im Alltag, in der Gemeinschaft, in der Öffentlichkeit verankert, sichtbar gemacht. Oral History als Artefakt festgehalten: Wie schnell lebst du wirklich und gibt es Ruhe- bzw. Zufluchtsorte? Wo sind die? Liegt dir die Welt zu Füßen oder läuft sie auf deinem Rücken vorüber?

Das Projekt „RUN LIKE HELL! Oder auch nicht.“ versteht sich als trans- und multidisziplinäres Projekt für Jugendliche, bei dem Jugendliche selbst die Akteur*innen sind. Dem Vermittlungsgedanken steht hier ein sehr niedrigschwelliger partizipativer Ansatz zur Seite. Die Zielgruppe hat nicht nur die Möglichkeit, an einem konventionellen Theaterprojekt teilzunehmen, sondern kann sich in den unterschiedlichsten Bereichen (und Projektphasen) einbringen. Wer zum Beispiel nicht performen möchte, aber irgendwie doch getriggert ist von der Unternehmung, kann unter professioneller Anleitung des Teams Wunderkammer eigene Bühnenideen verwirklichen (Planung und Herstellung) und so die Schulwerkstätten nicht nur funktional sondern auch kreativ und künstlerisch nutzen. In manchen Fällen geht es vielleicht auch einfach um die Erfahrung, dass der eigene Alltag, die eigene Lebensrealität in Form gegossene „Kunst“ sein kann (mein Einkaufszettel als Vorsprechmonolog etc.) und andererseits um das Erleben, dass Kunst/Kultur auf eine beiläufige, unspektakulär spektakuläre und doch höchst sichtbare Art und Weise in Alltag, Öffentlichkeit und Gemeinschaft verankert sein kann. Die eigene Realität als Artefakt zu erleben, kann Türen, Wege, Augen, Ohren, Hirn und Herz öffnen für eine breitere Kunstrezeption und ein wacheres Wahrnehmen des kulturellen Angebots. Auch die künstlerische Perspektive gewinnt so einen unbezahlbaren Pool an Stoffen, Sichtweisen und Lebendigkeit.

Das Projekt ist prozessorientiert und mündet dennoch in einer Art Ergebnis, bei dem gemeinsam eine Essenz der monatelangen Zusammenarbeit gezeigt und erlebbar gemacht wird. Auf diese Weise werden Berührungsängste abgebaut und neue Blickwinkel ermöglicht. Im Zuge unserer Arbeit für zwei Theaterprojekte in oberösterreichischen Schulen (u.a. PTS) mit partizipativer Ausrichtung im Rahmen der Projektschiene Macht|schule|theater haben wir eine Arbeitsweise bzw. Methode in der Gestaltung von Theaterabenden entwickelt, die sich stark über die eigenen Geschichten der Mitwirkenden definiert und damit arbeitet. Entstanden sind Theaterabende aus O-Tönen, die

über den Weg der darstellerischen Distanz, künstlerischen Auswahl, Gestaltung und Verdichtung eine Kunsterfahrung ermöglichen, die mit dem Erleben von Lebensrealitäten anderer, mit einem Kennenlernen des Gegenübers Hand in Hand geht. Auf diese Weise treten Publikum und Mitwirkende in Dialog und Austausch ohne notwendigerweise miteinander zu sprechen.

Projektverlauf

Das Theater in der Hauptstadt und die FMS/PTS 10 haben über ein ganzes Schuljahr zusammen an diesem theatralen Projekt gearbeitet. Aufgrund der Arbeitssituation in Zusammenhang mit der Corona-Pandemie wurde eine andere Form der Präsentation des künstlerischen Ergebnisses gewählt. Da eine Aufführung im ursprünglich geplanten Sinn nicht möglich war, haben sich die Schüler*innen der Klassen F3, F7 und F13 des Schuljahres 2020/21 ausgehend von Fragen zu Tempo, Zeit, Geschwindigkeit und Stillstand einen Audio-Video-Walk auf den Leib und ins Ohr der Stadt geschrieben.

Viel Spaß und: RUN LIKE HELL! Oder auch nicht.

Links
Audio-und-Video-Stadtlauf
Stadtplan & Infos

Sounds Simple!



© *Sounds Simple!*

Projektteam:
Philipp Pettauer, Magdalena Gigler - Vienna Community Webradio
Lydia Naomi Knöbl

Weitere Teammitglieder:
David Schessl, Therese Kaiser, Masha Dabelka, Philipp Pettauer, Lea Sonderegger, Lydia Naomi Knöbl, Tobias Blessing, Reimundo Correa, Laura Thimm-Braun

Kooperationspartner*innen/Teilnehmende Jugendliche:
PROSA - Projekt Schule für Alle!

Mit Unterstützung von: Celeste Wien

Projektidee

„Sounds Simple!“ ist eine Initiative, bei der Musikschaffende aus dem Bereich der freien und nicht-kommerziell ausgerichteten subkulturellen (elektronischen) Musikszenen Wiens, gemeinsam mit sozial benachteiligten Jugendlichen Musik produzieren bzw. auflegen.

Der Fokus liegt zum einen auf der Vermittlung von technischem Know-How in den Bereichen Producing/Recording/DJing im Rahmen von Workshops, deren inhaltliche Schwerpunkte sich nach den Interessen und Vorlieben der Jugendlichen richten. Zum anderen geht um das aktive Unterstützen, Forcieren und Aktivieren des kreativ-schöpferischen Potential, welches unserer Meinung nach in jedem jungen Menschen steckt, jedoch aufgrund von struktureller, sozialer und materieller Ungleichheiten nicht bei allen gleich stark gefördert wird. Wir sind davon überzeugt, dass unser Projekt besonders für junge Menschen interessant ist, die in der Rolle von Konsument*innen Musik zwar gerne hören, sich jedoch nicht zutrauen, selbst Musik zu machen. Im Rahmen von „Sounds Simple!“ sollen die Jugendlichen die motivierende Erfahrung machen, dass es auch mit wenigen Vorkenntnissen und geringem materiellen Aufwand möglich ist, musikalische Vorstellungen und Ideen umzusetzen. „Sounds simple!“ zielt darauf ab, dass die Jugendlichen das Musik-Machen als kreative, sinnstiftende Aktivität nachhaltig in ihren persönlichen Lebensalltag integrieren und als emotionales Ausdrucksmittel zu verwenden lernen.

Die teilnehmenden Jugendlichen haben während der Projektphase die Möglichkeit, Musikinstrumente, wie Klavier, Gitarre, Schlagzeug, DJ-Equipment, etc… zu bestimmten Zeiten frei für die selbständige Weiterentwicklung konkreter Ideen oder die experimentelle Auseinandersetzung zu nutzen. Die Betreuer*innen vor Ort bieten dabei Unterstützung.

Am jeweiligen Ende der beiden dreimonatigen Projektzyklen steht ein Abschlussabend, an dem die Jugendlichen präsentieren, was im Rahmen des Projekts entstanden ist: Von einer Gesangsdarbietung, einer Rap-Einlage, einem DJ-Set, bis hin zu tänzerischen Einlagen oder der Präsentation eines Musikvideoclips ist alles möglich und erwünscht. Im Fokus des Projekts steht jedoch weniger das Endprodukt, als vielmehr die kreativ-schöpferische Tätigkeit des Musik-Machens an sich, für die die Jugendlichen im Rahmen des Projekts nachhaltig begeistert werden sollen.

Projektverlauf

Der Projektstart und die erste Projektphase verliefen plangemäß. Zwischen den Workshopeinheiten wurde regelmäßig Feedback von den Teilnehmer*innen eingeholt und es kam zu inhaltlichen Anpassungen, welche die Gestaltung der Workshopeinheiten betraf. Einige der TeilnehmerInnen wünschten sich auch Instrumente wie Klavier und Gitarre zu lernen, was wir schließlich auch ermöglichen konnten und so wurden die Workshops von da an als Stationenbetrieb gestaltet - ein Teil der Gruppe arbeitete intensiver mit Instrumenten, der andere Teil beschäftigte sich zwischenzeitlich mit DJing oder dem Aufnehmen von Tönen, Geräuschen, Stimme oder Instrumenten.

COVID-bedingt mussten die Workshops von November 2020 - Mai 2021 leider pausiert werden. Im Frühjahr 2021 wurde das Projekt bei PROSA erneut vorgestellt und es startete eine neue Anmeldephase um auch neuen, interessierten Schüler*innen von PROSA die Teilnahme am Projekt zu ermöglichen. Die ursprünglich geplanten zwei Zyklen wurden somit zu einem größeren Zyklus zusammengelegt, wobei die Frequenz der Workshops etwas erhöht wurde.

Aus den geplanten zwei Abschlussabenden wurde ein schließlich einer, der im Lerncafé von PROSA am 22.10.2021 in Kombination mit dem PROSA-Herbstfest stattfand, womit auch eine rege Besucher*innenteilnahme gewährleistet werden konnte. Bei der Abschlussveranstaltungen hatten alle Jugendlichen die Möglichkeit, Ihren Kolleg*innen und Freund*innen auf zu zeigen, was sie bei „Sounds Simple!“ gelernt hatten und es wurde ein vorläufig letztes Mal gemeinsam musiziert, getanzt und gefeiert.

Fazit

Sehr wichtig war, die Workshops in jeder Hinsicht so offen wie möglich zu gestalten. Wichtig war es, die Jugendlichen permanent darin miteinzubeziehen, was Sie interessiert, Feedback einzuholen und sich dadurch immer rückzuversichern, dass die Workshops wirklich an der Lebenswelt der Jugendlichen orientiert sind.

Ebenso zeigte sich, welche wichtige Rolle die soziale Komponente in den Workshops spielte. Neben dem Ausprobieren und Experimentieren mit Musik-, DJ- und Aufnahmetechniken wurde gemeinsam getanzt, geplaudert und gegessen und die Teilnehmer*innen konnten sich in einem lockeren Umfeld mit Gleichaltrigen austauschen, sich näher kennenlernen und auch aus ihrem gewohnten Alltag entfliehen.

Auffallend waren auch die Unterschiede zwischen den Geschlechtern. So fiel gelegentlich auch die Behauptung, dass eigentlich "nur Männer" DJs sein könnten. Ein wichtiges Anliegen des Projekts war auch, diesen Vorurteilen entgegenzuwirken und zu zeigen, dass Musik, sei sie gemacht mit „klassischen“ Instrumenten, elektronisch erzeugt und performativ dargeboten als DJ, weder an das Ges„hlecht, die „Herkunft oder den sozialen Status geknüpft ist. Wir hoffen, dass wir mit „Sounds Simple!“ einen Schritt in diese Richtung gehen konnten, sehen aber auch, dass es noch vieler weiterer, ähnlicher Angebote braucht, um die Teilhabe an Kunst und Kultur für ALLE langfristig zu erhöhen.

Links

Projektwebsite

Resist-Dance



© *Dicle Kök*

Projektteam:
Esra E. Demir, Cagdas Yilmaz, Matthias Thaler
AliCes - Verein für subversive Kunst und kulturelle Forschung

Weitere Teammitglieder:
Yagmur Yilmaz, Andrea Heuer, Eda Demir, Zeyneb Hamed

Kooperationspartner*innen/
Verein Juvivo 09 – Juviveule

Teilnehmende Jugendliche:
Qurattul A., Zainab H., Foosiya M., Salma A., Destina K., Jamila M., Farima B., Fahri S., Dicle K., Fatma E., Abdi, Maria, Lavin, Lena, Gamze und viele mehr

Mit Unterstützung von: Verein Juvivo 09, Prosa - Projekt Schule für alle.

Projektidee

Das Projekt Resist-Dance versteht Kunst als Widerstand: sich eine Art des Umgangs anzueignen, um den manchmal allzu banalen Alltag oder anderen erstickenden Umständen kraftvoller zu begegnen. Deshalb hat es versucht, gemeinsam mit Jugendlichen Räume zu schaffen, in denen schöpferische Möglichkeiten entstehen. Tanzen, Schreiben, Filmen und Jammen lautet unser Programm.

Projektverlauf

Das Projekt gestaltete aus den Interessen der Jugendlichen heraus vier unterschiedliche Ateliers, die in regelmäßigen Abständen stattfanden. All diese Ateliers verstanden sich auch als Begegnungsorte: des einander Treffens, kollektiven Entscheidens, gegenseitigen Verständnisses und gemeinsamen Ex-perimentierens.

Die vier Ateliers: Breakdance, Film, Jam Session, Schreibwerkstatt

Breakdance-Workshop:
„Tanzen bis zum Umfallen“. Das Interesse war sehr groß, daher Verlegung in den öffentlichen Raum. Vorwiegend Mädchen konnten gemeinsam experimentieren und Chroreografien entwickeln, die sie dann bei den Jam Sessions vorführten.

Film-Workshop:
Die Film-Workshops boten den Jugendlichen die Gelegenheit, sich vor und hinter der Kamera auszuprobieren. Basis waren die Texte, die in der Schreibwerkstatt entstanden sind. Die Workshops fanden an den Lieblingsorten der Jugendlichen statt: Donaukanal, Praterstern und das Museumsquartier wurden zu Filmkulissen.

Jam Session:
„Jammen statt Jammern“ war das Motto. Am Donaukanal konnte ein Container von Juvivo 09 genutzt werden und eine Tanzfläche, Soundanlage, Mikros, Schlagzeug und Gitarren luden zum mitmachen ein. Die Workshop-Teilnehmer*innen und Besucher*innen nahmen das begeistert an.

Schreibwerkstatt:
„Vieles auf der Welt reißt uns, einiges zerreißt uns, dann hören wir ein Wort und es packt uns“ war das Motto der Schreibwerkstatt. Das sprach vor allem Jugendliche, die an Lyrik interessiert sind, an. Aus Diskussionen, Gesprächen und dem Background der Teilnehmer*innen kristallisierten sich die Themen „Frau-Sein“ und „Widerstand“ heraus. Es entstanden Texte und auch ein Podcast. Die Texte waren Basis für die „Film-Bande“.

Feedback der Teilnehmer_innen

„Danke euch allen dafür, dass wir Videos machen konnten. Schade, dass es jetzt endet.“ Qurattul A.

„Ich fand’s cool mal eine Kamerafrau zu werden, mit ner echten Kamera zu filmen. Auch sonst wars voll lustig.“
Foosiya M.

„Finds cool was wir geschrieben haben, auch die Leute vom Workshop.“
Jamila M.

„Wann findet die nächste Jam Session statt ;)“ Fatma E.

Fazit

Jugendliche sind permanent unter Kontrolle und hier bauen sich selbstverständlich Frustrationen auf. Sie möchten ernst genommen werden wie auch Erwachsene; sie möchten auf Augenhöhe in der Welt der Erwachsenen kommunizieren. Deshalb haben wir stark in Beziehungsarbeit investiert. Hierbei haben wir finanziell einiges an Betreuungsarbeit gesteckt und unser Augenmerk auf das gemeinsame Zeit verbringen mit Jugendlichen gelegt. Mal waren wir gemeinsam Eis gegessen, mal sind wir im MQ stundenlang zusammen gesessen u.a. Wir haben es geschafft einige der Jugendlichen für die Kunst-Universitäten Wiens zu begeistern: Eine Teilnehmerin arbeitet gerade an ihrem Portfolio für die Angewandte. Eine andere möchte Schauspielerin werden. Wir haben sehr oft über Wünsche und Zukunft gesprochen. Auch haben wir sie mit Künstler*nnen bekannt gemacht, die an ihre Träume fest geglaubt haben und heute Sängerin oder Autorin sind.

Die Teilnahme von Jugendlichen aus einem Frauenhaus hat uns sehr erfreut, wenngleich es herausfordernd für uns war. Wir würden uns wünschen, dass diesen Frauen und Mädchen hier mehr Aufmerksamkeit gegeben wird, um ihnen mehr Möglichkeiten an Lebensräumen und Begegnungen in der Gesellschaft zu schaffen.

Wir sind der festen Überzeugung, dass Jugendliche mehr Spielräume brauchen, aber auch eine andere Beziehungsweise, die ihre Fähigkeiten forciert und sie dort auffängt, wo sie eine Stütze brauchen.

Links
Instagram
Facebook

Suchlinge & Findlinge



© *HOLD&STEIN*

Projektteam:
Kurt Neuhold & Astrid Steinbrecher
Hold & Stein – Verein für Kunst und Kultur

Kooperationspartner*innen/Teilnehmende Jugendliche:
Manfred Danzl, Berufsschullehrer BS Bau, verantwortlich für die Maurerlehrlinge
Petra Lux, Leiterin des „Siedlungstreffs Leberberg“

Projekt 1: Berufsschule für Baugewerbe – BS Bau, Kagran
Engincan Acar, El-Sudejs Asanoska, Mücahit Demirci, Omid Haidari, Mahdi Hosseini, Gloire Kanga, Rouzan Kassem Ajeel, Vanessa Matek, David Vasilkic

Projekt 2: „Siedlungstreff Leberberg“ – Verein Wiener Jugendzentren
Sukhmani, Yaren, Gülfen, Felix, Levent, Valerio, Raphi, Daniel, Fabian, Lea, Tamarisj, Delia, Baran, Sabina, Laura, Jin, Amelia, Aleksandra, Laura R., Maxi

Mit Unterstützung von:
Gernot Kulle – Direktor der BS-Bau, Karl Krammer – Direktor der WMS Leipziger Platz
Hannes Derfler – Bezirksvorsteher 1200 Wien, MA 56

Projektidee

„Suchlinge & Findlinge“ ist ein partizipatives Kunstprojekt, bei dem Jugendliche unter professioneller Leitung und Begleitung von Mag.ª Astrid Steinbrecher (Steinmetz- und Steinbildhauermeisterin, Diplombildhauerin) und Kurt Neuhold (DSA, freischaffender Künstler) Steinblöcke aus St. Margarethener Kalksandstein künstlerisch gestalten und die dafür notwendigen handwerklichen Kenntnisse erlangen. Jugendliche, als Suchende nach ihrem Platz in der Welt ,meißeln diese Suche in Symbolen und Formen in den Stein. Die Zeichen erzählen Geschichten vom Alltag und vom Stolz, angekommen zu sein - trotz vieler Kratzer, wie die Spuren auf Findlingssteinen, die während eisiger Zeiten von fernen Orten hierher transportiert wurden. Die Spurensuche junger Künstler*innen, gefunden und verewigt in einer Steinskulptur – aus Suchlingen werden Findlinge.

Projektverlauf

Die „Berufsschule für Baugewerbe“ und der „Siedlungstreff am Leberberg“ konnten als Kooperationspartner gewonnen werden. Durch Corona und die damit verbundenen Lockdowns und Kontaktbeschränkungen gab es einige Anlaufschwierigkeiten.

Ende Mai 2021 wurden drei große und mehrere kleine bruchraue Kalksteinblöcke aus St. Margarethen in die Berufsschule transportiert; am 31. Mai 2021 konnten wir endlich mit der künstlerischen Projektumsetzung beginnen. Bis Mitte Juli gestalteten wir mit den Lehrlingen in einem intensiven partizipativen Arbeitsprozess die Steinblöcke; Fein- und Abschluss-arbeiten an drei großen und mehreren kleinen Steinen fanden im Herbst statt. Astrid Steinbrecher und Kurt Neuhold waren für den Ablauf, die künstlerische Gestaltung und fachliche Anleitung zuständig, Manfred Danzl implementierte die künstlerische Arbeit in das Ausbildungsprogramm der Maurer*innen. Er koordinierte die Workshop-Tage mit den Ausbildungsfirmen der Lehrlinge und übernahm auf einfühlsame, aber konsequente Art die pädagogisch strukturierende Betreuung der Teilnehmer*innen.

Anfang August 2021 platzierten wir einen großen und mehrere kleine Steine im Garten des Siedlungstreffs am Leberberg und begannen auch dort gemeinsam mit den Jugendlichen künstlerisch zu arbeiten. Das Betreuungsteam des Jugendzentrums fördert in dieser Stadtrandsiedlung das Zusammenleben und die Integration der Kinder und Jugendlichen mit attraktiven Freizeit- und Beschäftigungsangeboten. Von Seiten des Jugendzentrums wurde das Kunstprojekt sehr positiv wahrgenommen, weil auch „auffällige“ Jugendliche sehr engagiert mitarbeiteten – vielleicht weil durch den Kraftaufwand, der notwendig ist, um das harte Material zu bearbeiten, Aggressionen, Unruhe und Wut kanalisiert und abgebaut werden konnten.

Nach lockdown-bedingten Verschiebungen konnten wir endlich im März 2022 die Kunstwerke der Öffentlichkeit präsentieren: im Park des Siedlungstreffs Leberberg, im Eingangsbereich der BS-Bau und zwei Skulpturen auf den Grünflächen vor der WMS Leipzigerplatz, die Bezirksvorsteher Hannes Derfler eröffnete. Wir bedanken uns für die Unterstützung bei den Direktoren der BS Bau und WMS Leipziger Platz, bei der Schulbehörde, MA56 und beim Team des Siedlungstreffs Leberberg.

Feedback der Teilnehmer_innen

Eindrücke und Statements BS Bau: Positiv das Interesse an uns und der Berufsausbildung; Erstaunen darüber, wie anstrengend künstlerische Ideenfindung & Gestaltung sowie die handwerkliche Steinmetztätigkeit ist, gleichzeitig Freude und Stolz darüber, was in diesem Arbeitsprozess geschaffen werden kann; großes Interesse an der öffentlichen Aufstellung und Sichtbarkeit der gemeinsam gestalteten Skulpturen; großes Interesse der Lehrerschaft der BS Bau an diesem Projekt sowie an Steinbildhauerworkshops innerhalb der Schule für Schüler*innen und Lehrende.

Eindrücke und Statements Siedlungstreff Leberberg: Große Begeisterung, die Arbeit mit Hammer und Meißel auszuprobieren; große Offenheit von sich, der Familie und dem Alltag zu erzählen und gleichzeitig darüber, auch etwas von uns zu erfahren. Es war schön zu beobachten, wie stolz die Jugendlichen auf ihre Kreationen im Stein sind und wie wichtig die Nennung ihrer Namen auf der Informationstafel ist; sehr positive Rückmeldung und unterstützende Betreuung des Projekts durch das Jugendtreff-Team.

Fazit:

Fast alle teilnehmenden Jugendlichen haben einen migrantischen Hintergrund, viele mit schwierigen, teilweise traumatisierenden Erfahrungen. Alle haben sehr realistische Berufs- und Zukunftsvorstellungen. Verdienst, Berufsausbildung, Anstellung, Aufstiegsmöglichkeiten etc. stehen im Mittelpunkt; wenig wissen über die Möglichkeit zu studieren oder andere Aus- und Weiterbildungseinrichtungen zu besuchen.
Trotz nationalistischer Vorbehalte in der Gruppe war eine gute Zusammenarbeit der Projektteilnehmer*innen möglich.

Nicht nur am Leberberg waren die Identitäts- und Rollenfindung, die Mann / Frau-Thematik sehr präsente Themen. Bei den Lehrlingen standen oft Probleme in den Ausbildungsfirmen und vor allem mangelnde Wertschätzung, Ehre und Ehrverlust, das „nicht-ernst-genommen-Werden“ im Mittelpunkt. All diese Erfahrungen unterstreichen die Bedeutung der öffentlichen Präsentation der Kunstwerke und der Namensnennung aller Beteiligten auf den Informationstafeln zu jeder Skulptur.

Die Direktion der Berufsschule, einige Lehrende und das Team im Siedlungstreff am Leberberg sind an der regelmäßigen Durchführung von Kunstprojekten interessiert. Weitere Kunstprojekte wären eine wichtige und sinnvolle Bereicherung der Lehrlingsausbildung. Die Kreativität zu schulen und zu fördern ist sinnvoll; leider bleibt dafür viel zu wenig Zeit und Platz und es fehlt an den dafür notwendigen Ressourcen. Projekte und Erfahrungen außerhalb des beruflichen Umfeldes sind wichtig; die Entdeckung und Förderung der Kreativität wirkt sich positiv auf die Persönlichkeit, aber auch auf die Qualität der Berufsausübung aus.

Links

Berufsschule für Baugewerbe
Siedlungstreff Leberberg (Instagram)
Astrid Steinbrecher

Upcycling Babylon



© *Markus Bruckner*

Projektteam:
Reinhard Fuchs, Projektleiter
PHACE - Ensemble für neue Musik

Weitere Teammitglieder:
Veronika Grossberger, Organisation/Beratung
Markus Bruckner, Organisatorische Mitarbeit, technische Vorbereitung, Dokumentation
Jorge Sanchez-Chiong, Künstlerische Leitung, Konzept
Brigitte Wilfing, Künstlerische Leitung, Konzept

Kooperationspartner*innen/Teilnehmende Jugendliche:
Jugend am Werk, Janosch Stratemann
Kapsch, Elisabeth Reiter

Mit Unterstützung von: Roland Schueler, Violoncello, Instrumentenbau
Thomas Wagensommerer, Gamedesign
Louise Linsenbolz, Gamedesign, Fotografie

Projektidee

Das Erfolgserlebnis, aus etwas Unbrauchbarem etwas Besonderes gemacht zu haben: aus Müll eine E-Gitarre, aus Enttäuschungen einen Song, einen Rap mit DJing, aus Fake News Szenen für Computer-Game und Musikvideo. Der kreative Umgang mit der eigenen Welt und Umwelt steht im Zentrum von Modulen, um das Upcycling von Materialien in Musikinstrumente, sowie von Kommunikationskonflikten in multimediale Erzählungen. Spezialist*innen in Vermittlung, Instrumentenbau, Game-Design, DJing, Musik und Performance der Ensembles PHACE und andotherstage fördern die Jugendlichen in der Erweiterung ihrer Möglichkeiten und spielen und begleiten auf den neugebauten Instrumenten. Ausflüge ins Konzerthaus und eine Kooperation mit dem Weltmuseum unterstützen die Bildung kultureller Tätigkeiten als Identifikation.

Projektverlauf

Workshops bei Kapsch: Viele der jugendlichen Teilnehmer*innen leben erst seit ein paar Jahren in Österreich und sind noch damit beschäftigt, ihren Platz in der Gesellschaft und in der Arbeitswelt zu finden. Sie haben keinen Kontakt zu und keinen Austausch mit gleichaltrigen österreichischen Jugendlichen, den sie sich aber sehnlichst wünschen. Sie wollen ihre Deutschkenntnisse verbessern und in Österreich ein gutes, sicheres Leben aufbauen, in dem sie die gleichen Chancen haben wie österreichische Jugendliche. Diese Wünsche und Sehnsüchte sind bald in den verschiedenen Workshops, sei es beim Texte schreiben, sei es beim Materialsammeln von Fotos, Sounds und Zeichnungen, sei es beim Bauen der Instrumente zur Sprache gekommen.

Die ursprüngliche Idee, Verschwörungstheorien zum Thema auf künstlerischer Ebene zu machen, wurde von den Workshopleiter*innen bald verworfen, um auf die Bedürfnisse und drängenden Fragen der Jugendlichen einzugehen. Diese verdichteten sich rund um folgende Schwerpunkte: In welchem Setting sie ungezwungen die deutsche

Sprache anwenden können, wie sie eine Ausbildung finden können, die sich wirklich interessiert. Wie sie insgesamt das Leben in diesem sehr fremden Kosmos Europa bewältigen können.

Die Workshops fanden insgesamt an 15 Tagen statt. Die Workshopeinheiten wurden an jeweils 3 Tagen geblockt, sodass ein tieferes Eintauchen in einen Themenbereich möglich war. Die Workshops fanden im Seelab der Seestadt und in der Lehrlingsinstitution von Kapsch statt.

Workshop Brigitte Wilfing: Körperarbeit, Meditation und Yoga, automatisches Schreiben

Workshop Thomas Wagensommerer und Louise Linsenbolz: Fotogrammetrieren

Workshop Jorge Sanchez-Chiong: Instrumentenbau und gemeinsames Experimentieren und Musizieren

Instrumentenbau-Werkstatt mit Roland Schueler

Am 28. Juni 2021 gestalteten die Workshopleiter*innen mit den Jugendlichen ein Abschlussfest in der Fabrik der Seestadt. Jorge Sanchez-Chiong präsentierte gemeinsam mit Mitgliedern des Ensemble PHACE Ausschnitte seines Werkes "Coming soon". Er moderierte durch den Vormittag, stellte zwischendurch immer wieder einzelne Instrumente und Musiker*innen vor und präsentierte die selbstgebauten Instrumente. Brigitte Wilfing gestaltete eine Performance, in der sie die Texte der Jugendlichen hineinverwebte. Thomas Wagensommerer und Louise Linsenbolz zeigten das entstandene Computerspiel, das danach von allen Beteiligten ausprobiert werden konnte.

Die Musiker*innen des Ensemble PHACE mutierten im Laufe des Vormittags selbst zum Publikum und konnten einen Einblick in die Arbeit der vergangenen Wochen gewinnen. Das Fest klang mit Speis, Trank, Gesprächen, Musik und Tanz aus.

Feedback der Teilnehmer_innen

"Ich habe einige neue Erfahrungen gemacht und deswegen fühle ich mich jetzt besser. Ich habe viele neue Dinge gelernt." Rahila

"Wir haben zuerst getanzt und dann alle unsere Gedanken aufgeschrieben. Ich habe gelernt, dass man mit Schreiben viel ***Ruhe*** *bekommt. Ich hatte richtig Schmetterlinge im Bauch und man fühlt sich danach sehr frei."* Fatima

"Ich habe viele neue Bewegungen gelernt. Ich habe das erste Mal ein Instrument gebaut. Das war cool." Esra

"Ich habe vieles, was Musik betrifft gelernt, besonders was Beats betrifft." Simon

Fazit

Die Workshopteilnehmer*innen erhielten durch den Instrumentenbau und gemeinsames experimentelles Musizieren einen praktischen Zugang zur Musik der Gegenwart, lernten durch die Schreibwerkstatt ihre Gedankenwelt künstlerisch in Worte zu fassen und über das Fotogrammetrieren virtuelle Welten zu kreieren.

Das Projekt war sowohl für die Workshopteilnehmer*innen und Workshopleiter*innen eine immense Bereicherung und Horizonterweiterung.

Links

Homepage (PHACE)
Videodokumentation (ca. 15‘)

treecycle - cool urban hot-spots



© *Tim Dornaus*

Projektteam:
Theresa Schütz
T/abor - Raum für Kunst und transdiziplinäre Zusammenarbeit

Weitere Teammitglieder:
Rüdiger Suppin, Johannes Wiener (T/abor) - Projektdokumentation, Verwaltung und Buchhaltung

Lars Moritz, Iver Ohm, Lisa Pucher, Rainer Steurer, Stefanie Wuschitz - Kooperationspartner*innen, Kunstworkshopleiter*innen

Frank Jödicke, Tim Dornaus, Claude Hofer - Event-Technik, Musik und Fotografie

Kooperationspartner*innen/Teilnehmende Jugendliche:
Charlotte Welzl, Andreas Achatz, Projektpartner*innen der Volkshilfe Wien, Leiter*innen der Programme AusbildungsFIT JOBFABRIK und Jobtrain

JOBFABRIK - Büro-Gruppe, Haustechnik-Gruppe, Garten-Gruppe:
Mona Abd El Khalek, Shawn Marasigan, Lars Atexinger, Niko Lukits, Celine Glaubinger, Esra Okcan, Tom Walter, Devrim Eren, Sako Conde, Roksandra Jovanovic, Elonardo Pnishim, Öznur Kocak, Rayen Nairi
Trainerin: Irina Bargl, Coach: Nina Zopf

Jobtrain - Ökologie- und Handwerk-Gruppe:
Mujtaba Hajizada, Delagha Bachtani, Corinn Neuwirth, Leon Hammer, Jakob Öztürk, Sebastian Spilauer, Anderson Abreu, Timon Resch, Samer Turkmani, Andreas Kokesch
Trainer: Philipp Brunnhuber, Coach: Ulrich Gallischnig

Mit Unterstützung von:
Volkshilfe Wien, Tanja Wehsely
Bezirksvorstehung Favoriten, Marcus Franz
Bezirksvorstehung Leopoldstadt (2020), Uschi Lichtenegger
Zukunftshof, Andreas Gugumuck (im Vorstand)
Garage Grande – Raum für gutes Klima
dérive – Radio für Stadtforschung
LA21 - Grätzloase
Jergitsch Gitter
BauKarrussel

Projektidee

Treecycle ermutigt Jugendliche zur aktiven Teilhabe an der Koproduktion einer zukunftsfähigen Stadt, macht sie zu Protagonist*innen des Wandels. Vor spürbar heißer werdenden Sommern, neben Protesten und Ohnmachtsgefühlen angesichts individueller Handlungsmöglichkeiten, hören wir jungen Menschen zu, wie sie sich globalen Fragen zur Stadt im Klimawandel stellen wollen. Wir fordern unser Recht auf öffentlichen Raum ein. Gemeinsam kreieren wir coole Oasen für aufgeheizte Betonwüsten. Mit der Produktionsschule Jobfabrik bauen wir eine nachhaltige Zusammenarbeit auf, die Jugendlichen berufliche Entwicklungsmöglichkeiten aufzeigt. Gemeinsam wollen wir jugendliche Freiräume neu denken und hands-on, 1:1 im Co-Create Prototypen für städtische Oasen koproduzieren: Cool urban hot-spots

Projektverlauf

Workshopreihe 1 / Juli - September 2020:
Auftakt und Zukunftswerkstatt „Postkarten aus einer grünen Zukunft“ mit Jugendlichen der JOBFABRIK
Workshops: „Umweltforschung im Ökosystem Stadt und Haus“, „Alltagsforschung zur Stadt im Klimawandel“, „Urbane Erkundungen und Stadtreportagen zu Hitzeinseln“ (siehe Links), „Aktionsforschung zu Jugend-Freiräumen“, Baum-Pflanzung zum Park(ing)-Day

Workshopreihe 2 / September - November 2020:
Kick-Off und Laborwerkstatt, Labortag „Open-Source-Technologien für Bewässerungssysteme“. Ökologie-Workshops: „Ökosysteme im Raum für gutes Klima“

Ökologie-Workshops am ZUKUNFTSHOF / März 2021:
„Permakultur-Garten und Baumschule für ein gutes Stadtklima“, Garten Labor: „Wir recyceln Container zu Pflanzentrögen und Wassertürmen“, Möbel-Labor: Prototypenbau treecycle –„Stadtmöbel als Ökosystem“, Foto-Exkursion: „Neu gewurzelt – Junge Bäume für ein neues Stadtklima“

Event:
Eröffnung einer treecycle-Oase am Columbusplatz mit allen Jugend-Gruppen und Projektpartner*innen.

Workshopreihe 3 / August – September 2021:
Projekt: „Wir planen eine Oase am Parkplatz der JOBFABRIK“, Grünraum-Werkstatt: „Bäume, Gemüse und Brunnen für den Parkplatz der JOBFABRIK“, Werkstatt: „The flying classroom“. Abschlussveranstaltung am ZUKUNFTSHOF. Labortage: Cyclus – Nachhaltiges Produktdesign

Feedback der Teilnehmer_innen

„Man macht sich die Hände einfach schmutzig und ist mitten drin.“
„Das Arbeiten im Garten gibt mir ein gutes Gefühl, weil man sieht wie alles wächst, und auch was man schafft.“
„Wenn man gemeinsam an einer Sache arbeitet und dann steht sie plötzlich wirklich da und man wird dafür gesehen – das ist ein cooles Gefühl!“
„Zuerst dachte ich nicht, dass wir wirklich einen Baum in die Stadt bringen, aber jetzt steht mal einer da. Und wir pflanzen noch mehr.“

Fazit

Auch im Kleinen können wir das Stadtklima nachhaltig verbessern. Die Möglichkeiten für Jugendliche sich bei der Gestaltung öffentlicher Räume in die Wiener Stadtentwicklung einzubringen sind derzeit noch begrenzt. Im Jugendvermittlungsprojekt konnten wir zeigen, dass es Potenziale birgt sich den brennenden Fragen von Jugendlichen nach einer zukunftsfähigen klimagerechten Stadt zuzuwenden. Und Jugendliche konnten mit ihren Ideen überzeugen, die mit treecycle als coole Oase für aufgeheizte Betonwüsten mitten in der Stadt für alle direkt erfahrbar wurden.

Links

Urbane Erkundungen und Stadtreportagen zu Hitzeinseln, auf Radio dérive am 01.09.2020
Wir pflanzen einen Stadtklima-Baum am Parking-Day der LA21 Grätzloase.
Jobfabrik mit treecycle am 18.09.2020
Labortag zu Open-Source-Technologien, im MZ* BALTAZAR'S LAB am 09.11.2020
Eröffnung einer treecycle Oase mit der Volkshilfe Wien am Columbus-Platz am 05.07.2021

Hotel-Projekt // „mushed rooms“ (STAR RANKING SERVICE)



© *Hallimasch Komplex*

Projektteam:
Alin Sanwald, Tomas Schweigen
Schauspielhaus Wien

Weitere Teammitglieder:
Hallimasch Komplex (bestehend aus elf Künstler:innen), Lucie Ortmann, Andreas Fleck

Kooperationspartner*innen/Teilnehmende
Jugendliche:Berufsschüler*innen:
Patricia Bombera, Leo Dittrich, Damjan Dragomirovic, Fiona Haas, Daniel Hütter
,

Projektidee

Was hat guter Service eigentlich mit Schauspiel zu tun? Berufsschüler*innen aus den Bereichen Tourismus, Mobilitätsservice, Hotel- und Gastgewerbe machen zu Beginn der Spielzeit am Schauspielhaus Wien ihre Interessen, ihr bereits erworbenes Wissen und ihre Fähigkeiten neu und anders produktiv: Im Rahmen einer mehrwöchigen Theaterinstallation bringen sie ihre Erfahrungen, Fragen und diversen Lebensrealitäten in einen künstlerischen Prozess ein. Dabei entwickeln sie gemeinsam mit Künstler*innen, professionellen Performer*innen und dem Ensemble des Schauspielhaus Wien ein utopisches Gastgewerbe und die visionäre Praxis eines hierarchiefreien Service.

Projektverlauf

Zwischen der Einreichung und dem vorläufigen Ende des Projektes gab es pandemiebedingt Änderungen in der Herangehensweise an die einzelnen Berufsschulen und Berufsschüler*innen. Zuerst lag der Fokus nur auf Berufsschulen. Dieser musste aber aufgrund der geringen Rückmeldung von Schüler*innen nach Absprache mit KulturKatapult auf Polytechnische Schulen erweitert werden. Weiters wurde das „Recruting“ auch auf Instagram und Facebook verbreitet, um auf diese Art und Weise mehr Jugendliche anzusprechen.

Organisatorisch kam es aufgrund der notwendigen zeitlichen Verschiebung des Projektes einerseits zu einer Änderung im Künstler*innen-Team. Wir waren sehr froh, das Künstler*innen Kollektiv Hallimasch Komplex für die Durchführung des Projektes mit den Berufsschüler*innen gewinnen zu können. Andererseits gab es aufgrund der Lockdowns und Schließungen finanzielle Änderungen und Einbußen generell für das gesamte Schauspielhaus Wien. Konkret für unser Projekt mit den Berufsschüler*innen bedeutete dies zusätzliche Reise-, Unterbringungs- und Honorarkosten für das Künstler*innen Kollektiv Hallimasch Komplex, die so nicht vorhergesehen waren. Durch mehrmalige Verschiebungen und Unterbrechungen mussten die Künstler*innen beispielsweise im Februar 2022 erneut anreisen, um das Projekt zu Ende zu bringen. Zudem war ungewiss, ob das bereits bestehende Team von Jugendlichen zu den zukünftigen Terminen noch verfügbar sein würde.

Der ursprüngliche Start des gesamten Hotel-Projekts, inklusive der konkreten Projektarbeit mit den Jugendlichen, musste um eine Spielsaison auf 21/22 verschoben werden. Selbst die Premiere und in Folge die Aufführungen von „mushed rooms“, welches in enger Zusammenarbeit mit den Berufsschüler*innen entstand, mussten auf Februar 2022 gelegt werden. Dies löste zum Teil auch Frustration von Seiten der Schüler*innen aus, die sich äußerst konzentriert und motiviert auf ihren Auftritt vorbereitet hatten.

Inhaltlich wurde alles, wie von Hallimasch geplant, gemeinsam mit den Berufsschüler*innen erarbeitet

(Entwicklung eines Produktionsfragekatalogs, Entwicklung von Spielen mit eigenem Regelwerk ähnlich eines Escape-Rooms, Entwicklung von Standbildern, szenischen Bildern und Figuren). Es gab regelmäßige Workshops mit den Jugendlichen auf der Probebühne und in der Endphase auch in der Hotel-Installation im Schauspielhaus.

Fazit

Große Freude hat das rege Interesse der Jugendlichen an Kunst und Kultur und ihre engagierte Anteilnahme am Projekt gemacht. Sie konnten ihre eigenen Erfahrungen und Ideen mit einbringen. Sie wurden vom Künstler*innen Kollektiv Hallimasch Komplex als neugierig, motiviert, kreativ, mutig und sehr offen empfunden.

Schwierig war die Terminplanung für gemeinsame Proben. Da die Jugendlichen unterschiedliche Schulen besuchten und unterschiedliche Arbeitgeber*innen/Arbeitszeiten hatten, gestaltete sich das Finden von Zeitfenstern für Proben mit der ganzen Gruppe als herausfordernd. Die durch die Pandemie und Lockdowns unsichere und sich ständig verändernde Planungslage verschärfte diese Situation.

Besonders ist uns die schöne Entwicklung einer Gruppengemeinschaft aus Jugendlichen unterschiedlicher Berufsschulen und Herkunft, sowie die Entstehung eines „Wir“-Gefühls aufgefallen. Der freundschaftliche Umgang auf Augenhöhe zwischen Künstler*innen und Jugendlichen, aber zugleich die Beibehaltung hoher Professionalität auf beiden Seiten war außergewöhnlich und bemerkenswert.

Links

Hallimasch Komplex

Alice im Wünsche-Land
(Wunsch-Welt – Wirklich-Welt)



© *Markus Herdin*

Projektteam:
Hana Zanin
Ich bin O.K.

Weitere Teammitglieder:
Attila Zanin, Werner Schuster, Mag. Helmut Syrch, Helga Neira Zugasty, Dr. Maria Dinold

Kooperationspartner*innen/Teilnehmende Jugendliche:
Schüler*innen der ITA (Individualisierte Teilausbildung und Arbeitsintegration) und der Hans-Radl-Schule, der Vitalakademie und des Institutes St. Christiana
Gasttänzer*innen der Tanzausbildung Wien

Mit Unterstützung von:
Arena Wien, Akzent Theater, Licht ins Dunkel, BMBWF, GUTTMANNcine

Projektidee

Menschen mit Behinderung haben oft nur einen begrenzten Zugang zu einem relevanten kulturellen Angebot und einer aktiven Teilhabe an dessen Gestaltung. Mit der Produktion „Alice im Wünsche-Land“ wollen wir mit Hilfe von Theater und Tanz in einem inklusiven Setting dem entgegenwirken. Den Teilnehmer*innen sollen Möglichkeiten geboten werden Austausch, Selbsterfahrung und Selbstwirksamkeit zu erleben und dadurch neue Perspektiven für das eigene Leben zu gewinnen.

Projektverlauf

An der ITA und der Hans-Radl-Schule haben wir Workshops veranstaltet. Interessierte Schüler*innen wurden anschließend eingeladen im Ich bin O.K. Tanzstudio zu schnuppern. Sie konnten dort einen Kurs gratis belegen und sich an der Entwicklung von „Alice“, einer neue Version, welche auf den Motiven der bekannten Geschichte von Lewis Caroll beruht, zu beteiligen. Die Teilnehmer*innen übten Tanztechniken und gestalteten die Rollen auf Grundlage ihrer eigenen Wünsche. Sie erlernten Choreografien und gestalteten ihre Kostüme für verschiedene Szenen.

Insgesamt waren es schließlich 120 Tänzer*innen, jeweils ein/e Musiker/in an Schlagzeug, Klavier und Kontrabass und eine Musicalsängerin, die das Stück im Juni 2021 für vier Vorstellungen auf die Open-Air-Bühne der Arena-Wien brachten. Im Jänner und Februar 2022 wurde ein für die Bühne im Theater Akzent adaptierte Version für weitere zwei Vorstellungen aufgeführt.

Feedback der Teilnehmer_innen

*„An den strahlenden Sommertagen und -abenden des 26. und 27. Juni 2021 lösten Christine Kortschak und Magdalena Tichy als Alice in abenteuerlichen Begegnungen das Rätsel der emotionalen Kälte der Herzkönigin. Mit Hilfe aller Tänzer*innen, die persönliche Ideen und Wünsche in phantasievollen Szenen realisieren konnten, brachten sie ihr die verlorene Herzenswärme zurück! Diese wird in Krisenzeiten umso mehr benötigt, um Spaltung, Ausgrenzung und Ängsten vorzubeugen.*“
Karin Lebersorger, Kinder- und Jugendpsychologin

„Liebes Ich bin O.K. Team, Ihr habt Großartiges geleistet. Es war eine unglaubliche Aufführung. Jede Gruppe, jeder einzelne Tänzer war perfekt in seiner Rolle. Soviel Witz, Charme, Unterhaltung und Action! Tolle Musik, phantasievolle Kostüme, die Freude der Mitwirkenden. Alle Zuschauer wurden in diesen Bann gezogen und waren hellauf begeistert. Ein großes Dankeschön an jeden Einzelnen von euch. Hoffentlich gibt es noch viele Fortsetzungen!“
Eva und Günther Horvath (Eltern)

Fazit

*Die zahlreichen Rückmeldungen und die Begeisterung des Publikums waren für uns und unsere Tänzer*innen eine sehr bereichernde Erfahrung. Alle Tänzer*innen, die über KulturKatapult neu dazugekommen sind, haben sich entschieden zu bleiben und weiter unsere Kurse zu besuchen. Das positive Feedback lässt außerdem den Rückschluss zu, dass unsere Inszenierung zu einer eingehenden Beschäftigung mit Themen wie Inklusion, Behinderung, Zusammenleben, persönliche Weiterentwicklung u.v.m. geführt hat.*

Links

Alice im Wünsche Land
YouTube

Wien Challenge



© *Daria Tchapanova*

Projektteam:
Flo Staffelmayr, Julia Meinx, Lino Kleingarn
Verein Theater Ansicht

Weitere Teammitglieder:
Maike Clemens, Camilla Henrich

Kooperationspartner*innen/Teilnehmende Jugendliche:
Petra Plank und Matthias Sulzberger von „Bonnie & Clyde“ (Gamedesign)

Schüler*innen der Bundesschule Kalvarienberg, der HLMW9, der Bafeb10, der Vienna Business School Akademiestraße, Jugendliche in arbeitsmarktpolitischen Maßnahmen der IBIS ACAM Bildungs GmbH (Überbetriebliche Lehrausbildung Wien)

Projektidee

Wien neu erleben! Anhand virtueller Spaziergänge wird das kreative Potential der Stadt erlebbar und gestaltbar gemacht. Durch eine App wird digitale und interaktive Kunst sichtbar. Die User*innen der App können aber genauso selbst kreative Spuren in der Stadt hinterlassen und Beiträge hochladen. Die Idee ist, den Jugendlichen Kunst und Kultur spielerisch näher zu bringen, indem die ihnen vertrauten digitalen Medien genutzt werden. Des weiteren werden die Teilnehmer*innen zu „Kulturbotschafter*innen“ ihrer Lieblingsorte und sind dazu herausgefordert, weitere Beiträge anzuregen.

Projektverlauf

Ausgangsfrage: Wo treffen sich Jugendliche außerhalb schulischer Institutionen, wo findet kultureller Austausch statt und wie eignen sich Jugendliche ihre Stadt an? Das Ziel war Medien anzubieten, die jugendrelevante Sprache und Ausdrucksformen einsetzen.

Idee: ein interaktives Stadt-Spiel mit einer App zu bauen. Einen virtuellen Stadtplan mit Spots, die laufend erweitert werden können.

Jänner - Juni 2021: Workshops mit Berufsschüler*innen und Jugendlichen in arbeitsmarktpolitischen Maßnahmen: Inhalte, Mechaniken und Orte in Wien für die App. Parallel dazu Spiel- und App-Entwicklung durch Kooperation mit den Game-Entwickler*innnen von „Bonnie & Clyde“ (Februar bis Juni 2021)

Ergebnis: ein Location-based-Game, das über eine eigens entwickelte App „GEMMA!“ gespielt wird. Durch das interaktive Spielformat wird der Fokus der User*innen auf (Jugend-)Kultur im öffentlichen Raum gelenkt. Das digitale Tool zielt darauf ab, den Jugendlichen eine Aneignung von Räumen zu ermöglichen.

Im Vorfeld wurde die App durch Workshops von ANSICHT begleitet, in denen die Jugendlichen zu diversen Hashtags Orte in der Stadt auswählten und mit „Stories“ (Audiotracks, Texten) und „Challenges“ anreicherten. Der so entstandene Content wurde künstlerisch bearbeitet, in die App geladen und wird auf einer virtuellen Stadtkarte als Preview (Pin) angezeigt. Diese Pins haben, je nach Hashtag, ein individuelles Erscheinungsbild. Die User*innen der App können außerdem neue Orte hinzufügen, was dazu führt, dass die aktuellen urbanen Hotspots der Jugendlichen in der Anwendung abgebildet werden und – vor allem – erkundet werden können. „GEMMA!“ arbeitet mit einem Filtersystem, das den User*innen ermöglicht, schnell Orte zu finden, die sie neugierig machen und an denen sie etwas tun können. Beispiele dafür sind #viennaspecials, #greencity, #moveyourbody, oder auch

#loudmusicnoneighbours. Der eigene Avatar besteht aus einem Paar 3D-Schuhe. Zu Beginn sind es Standard-Sneakers, die jedoch je nach Spielerfolg verschönert und mit Items (cosmetics) verziert werden können. Mit diesen Schuhen gilt es, die Stadt und möglichst viele Pins vor Ort zu entdecken. Nähert man sich einem Pin physisch, kann anhand des Standorts der gesamte Content abgerufen werden.

Es gibt vor Ort folgende Interaktionsmöglichkeiten:
User*innen erkennen den genauen Ort als Bild und sie können die „Stories“, die diesen Orten betreffen, lesen oder sich via Audioaufnahme anhören. Außerdem gibt es an dieser Stelle eine „Challenge“, die ausgeführt werden kann. Sie können zudem virtuelle „Geschenke“ öffnen oder selbst eines hinterlassen (beispielsweise Items zum Upgraden des Schuh-Avatars). Ebenfalls gibt es in der App eine Reihe von Quests, beispielsweise die gezielte Suche nach bestimmten Orten („Besuche 15 Pins mit dem Hashtag #meetpeople“ bzw. „Besuche 10 Pins, die weniger als 5 Likes haben“ bzw. „Besuche 5 Pins in 5 unterschiedlichen Bezirken“...) oder das Sammeln bestimmter Geschenke.

Der Final Release ging Anfang September 2021 in den App-Stores online. Zu diesem Zeitpunkt befinden sich in der App über 200 Spots in ganz Wien, die durch ein Foto in der App dargestellt werden und eine Beschreibung enthalten. Die Mehrzahl dieser Spots verfügt zudem über eine Audioaufnahme, in denen Jugendliche etwas über diesen Ort erzählen.

Feedback der Teilnehmer_innen

„*Die Schüler*innen der Kalvarienberggasse hatten großen Spaß dabei, sich mithilfe der Künstler*innen durch die Stadt zu bewegen und ihre Lieblingsplätze aufzusuchen. Gemeinsam trotz Distanz zu sein war ein besonderes Erlebnis für die ganze Klasse und hat dazu beigetragen, wieder ein bisschen zurück zum "Wir" zu finden. Ich bin dankbar dafür, dass Theater und Kunst stattfinden kann und es so engagierte und motivierte Menschen gibt, die Traditionelles neu denken und so auch für Digital Natives greifbar und spannend machen. Tolle Projekte, tolle Menschen, tolle Ergebnisse* :-)“
Lehrkraft der Bundesschule Kalvarienberg 17, Juli 2021

Fazit

Ausgehend von der Idee, das künstlerische Verständnis von Jugendlichen und ihr Stadtempfinden für alle Menschen greifbarer zu machen, wurde die App „GEMMA!“ in Begleitung des ANSICHT Teams von jungen Menschen für junge Menschen entwickelt.

Nach einer Testphase der App, in der in Workshops mit Jugendlichen noch an allen Inhalten und Mechaniken gearbeitet wurde, ging die „GEMMA!“ App final im September 2021 online. Durch die verschiedenen, für die User*innen künstlerisch bedeutsamen Orte entstand ein Stadtreiseführer für junge Menschen, der sich über ganz Wien erstreckt.

Links

Projektbeschreibung und Links zur App (Google Play und App Store)
Instagram-Kanal

Switch: Grätzl-Tausch mit Folgen. Baukultur-Vermittlung für und mit Jugendlichen



© *Wanderklasse*

Projektteam:
Stephanie Drlik
ÖGLA | Österreichische Gesellschaft für Landschaftsarchitektur
Sybille Bader
Wanderklasse – Verein zur BauKulturVermittlung

Weitere Teammitglieder:
Nicole Trummer (ÖGLA), Sara Zebec, Ronja Hye (Wanderklasse), Heide Studer (Landschaftsarchitektin Tilia), Dominik Scheuch (Landschaftsarchitekt Yewo Landscapes), Hannah Fischer, Rosa Märzendorfer, Johannes Hloch, Josef Krpelan

Kooperationspartner*innen/Teilnehmende Jugendliche:

Jugendzentrum Hirschstetten
Jugendzentrum Sonnwendviertel
WUK Workspace

Projektidee

Wir alle nutzen die Stadt. Auch wenn wir in unterschiedlichen Stadtteilen leben oder zu verschiedenen Nutzer*innen-Gruppen gehören, müssen wir uns den öffentlichen Stadtraum teilen. Jugendliche und junge Erwachsene halten sich ganz selbstverständlich auf Plätzen, Straßen und Parks in ihrem Wohn- oder Schulumfeld auf, nehmen Freiräume in Anspruch und identifizieren sich mit diesen. Es finden unzählige soziale Interaktionen statt, denn Freiräume sind Treffpunkt, Aufenthaltsraum, Spielplatz, Laufsteg, Sportplatz, Kaffeehaus uvm. Die Nutzbarkeit des Stadtraumes und die Möglichkeit eines ausgeglichenen Miteinanders hängen jedoch stark von seiner Ausgestaltung ab. Dabei leisten Landschaftsarchitekt*innen einen wichtigen Beitrag, doch viel zu selten werden Jugendliche oder ihre Ansprüche bei der Gestaltung von öffentlichen Freiräumen einbezogen. Das Wissen über die Herstellung, Planung und Gestaltung von Außenräumen, aber auch die Möglichkeiten der zivilgesellschaftlichen Beteiligung sind bei Jugendlichen gering. Das erschwert Mitsprache.

„Switch: Grätzl-Tausch mit Folgen“ eröffnet für Jugendliche des Jugendzentrums Hirschstetten und des Jugendtreffs Sovie (Sonnwendviertel) einen neutralen Kulturraum für Themen wie Stadtstrukturen, Baukultur, Kulturtechniken, Partizipation und Handlungsverantwortung. Jugendliche lernen, ihr Lebensumfeld zu bewerten und Informationen mittels entsprechender Tools auf eine Karte zu übertragen. Diese Karte wird Grundlage für den Austausch mit Expert*innen, Verantwortlichen und Jugendgruppen aus anderen Grätzln Wiens. Im Projektprozess werden die Jugendgruppen als Expert*innen für ihr eigenes Umfeld miteinander konfrontiert und Themen unter Gleichgesinnten reflektiert. Parallel wird gruppenintern mit dem Projektteam individuell erarbeitet, welche Qualitäten **im** eigenen Umfeld fehlen. Unter Moderation des Projektteams verknüpfen die Jugendlichen die Inputs zu einem umsetzbaren Gestaltungsprojekt. Professionelle Projektpartner*innen werden zur Umsetzung hinzugezogen.

Das Ergebnis ist zu Projektbeginn völlig offen und richtet sich nach den Bedürfnissen der Jugendlichen vor Ort. Das eingereichte Vorhaben soll als Startprojekt für Folgevorhaben dienen.

Projektverlauf

In Krisenzeiten wie der Covid-19-Pandemie wächst die Bedeutung des Wohnumfeldes und des frei nutzbaren öffentlichen Raumes. Insbesondere in Bevölkerungsstrukturen, wo großer Druck auf die begrenzten Wohnflächen herrscht, müssen öffentliche Außenräume weit mehr Funktionen erfüllen als Aufenthaltsmöglichkeiten im Freien anzubieten. Die Corona-Pandemie hat aber nicht nur die Bedeutung des Projektes erhöht, sondern leider auch seine Durchführbarkeit erschwert. Die direkte Arbeit mit Jugendlichen in den Jugendzentren war in der überwiegenden Projektlaufzeit nicht wie geplant möglich. Da der Projektablauf bewusst flexibel gestaltet wurde, um auf die Bedürfnisse und Inputs der Jugendlichen eingehen zu können, konnte auch auf die planungsunsichere Situation und die entsprechenden Corona-Vorschriften und Gegebenheiten reagiert werden, wobei einige grundlegende Änderungen durchgeführt werden mussten:

Das Erarbeiten einer Karte des Wohngebiets und einer Stadtsafari konnten wie geplant durchgeführt werden. Der vorgesehene „Switch“, also das Zusammenführen der Ergebnisse der beiden Jugendgruppen aus Hirschstetten und dem Sonnwendviertel sowie gemeinsame Führungen durch das jeweilige Grätzl, mussten hingegen entfallen. Die Stadtsafaris der Jugendlichen mit Expert*innen wurden jedoch mit den Gruppen getrennt voneinander durchgeführt.

Da die Zusammenarbeit mit dem Jugendzentrum Sonnwendviertel Corona-bedingt nicht aufrechterhalten werden konnte, musste ein/e andere/r Projektpartner*in gefunden werden. Das Team des WUK Workspace konnte für eine Zusammenarbeit gewonnen werden.

Es wurde professionell mitgefilmt und die Ergebnisse wurden entsprechend Social-Media-tauglich aufbereitet, damit die Jugendlichen ihre Grätzl im digitalen Raum vorstellen und teilen konnten.

Auf Grund der fehlenden Kontinuität der Workshop-Teilnehmer*innen war es nicht möglich, bauliche Vorhaben zu entwickeln und umzusetzen. Daher wurde an temporären Interventionen gearbeitet, die gemeinsam mit den Jugendlichen im Rahmen von halbtägigen Workshops umgesetzt wurden, etwa Kreide-Graffitis zur Gestaltung, Bewusstmachung und Aufwertung des Freiraumes oder ein Fußball-Turnier, dass in einem gemeinsamen Planungsprozess entwickelt und abgehalten wurde.

Ein zentrales Anliegen des Projektvorhabens war auch, Bewusstseinsbildung bei den Expert*innen/Planer*innen zu schaffen und die Wünsche und Anliegen der Jugendlichen wieder stärker in ihr Bewusstsein zu rücken.

Zudem fand eine Abschlussveranstaltung zum Austausch zwischen Jugendvermittler*innen und Planer*innen/Landschaftsarchitekt*innen statt, um Erfahrungen für künftige Planungen weiterzugeben und Netzwerke aufzubauen.

Feedback der Teilnehmer_innen

Positiv war, dass gerade besonders Coronakrisen-betroffene Jugendliche (Kinder aus schwierigen Familiensituationen oder aus geringen Einkommensschichten, Kinder mit Migrationshintergrund etc.) eingebunden werden konnten und die Vermittlungsarbeit von ihnen sehr interessiert aufgenommen wurde. Das Feedback der Jugendlichen war durchwegs gut, das Interesse an Freiraum- bzw. Planungsthemen war groß, besonders bei den Mädchen.

Fazit

Die Arbeit mit Jugendzentren bzw.-treffs ermöglicht es, Jugendliche, die nicht über das System Schule erreicht werden können, einzubinden. Schwierig an dieser Zusammenarbeit ist, dass die Teilnahme der Jugendlichen in den Jugendzentren auf freiwilliger Basis beruht und die Teilnehmer*innen daher wechseln sowie die Teilnehmer*innen-Zahlen stark schwanken können. Eine konkrete Planung mit festen Gruppengrößen ist schwer möglich, was maximale Flexibilität in der Planung von Vorhaben erfordert.

Links

Projektwebsite

Zukunft.TRÄUMEN



© *Nick Mangafas*

Projektteam:
Airan Berg, Verena Schäffer, Andrea Flachs
Occupy Culture, Verein zur Förderung der gleichberechtigten Teilhabe an Kunst und Kultur

Kooperationspartner*innen/Teilnehmende Jugendliche:
Caritas preWork Holz- und Digitalwerkstatt der Caritas der Erzdiözese Wien
equalizent Bildungs- und BeratungsGmbH für Gehörlose
Jugend am Werk Bildungs:Raum GmbH (Gruppe Goldschmied*innen, Gruppe Restaurantfachkräfte/JaW ZOBA)
Jugendtreff Eleven (Verein Wiener Jugendzentren)
Verein PlayTogetherNow
WUK work.space

Beteiligte Künstler*innen:
Emily “Soulcat” Fakic, Jenny Gand, Altroy Jerome, Romy Kolb, Betül Seyma Küpeli, Moritz Lembert, Anna Manzano, Daniela Mühlbauer, Tina Rauter, Sandra Sieczkowski & Fesih Alpagu, Miae Son, Alexandra Maria Timmel, Maria Weber

Mit Unterstützung von:
Dschungel Wien – Theaterhaus für junges Publikum, Kulturhaus Brotfabrik, Kunsthalle Wien
Leopold Museum, MuseumsQuartier Wien, Stand 129, Volkstheater

Projektidee

Mit Zukunft.TRÄUMEN machte sich OCCUPY CULTURE zusammen mit rund 60 Wiener Jugendlichen auf die Suche nach der Zukunft in unsicheren Zeiten. Wie wollen wir in Zukunft arbeiten und leben, wie sehen unsere Städte aus? Muss das eigentlich alles immer so bleiben oder geht es auch anders? Und wenn ja, was sind wir selbst bereit dafür zu tun – gerade dann, wenn wieder einmal alles „alternativlos“ so ist, wie es ist?

Jugendliche aus sieben Wiener Jugendzentren, Produktionsschulen, Vereinen und Lehrwerkstätten waren im Rahmen des Projekts eingeladen, ihre ganz eigenen Vorstellungen von Zukunft, von Mitbestimmung und vom Begriff Arbeit zu entwerfen, zu hinterfragen und zu phantasieren. In Zusammenarbeit mit Künstler*innen aus den Bereichen Film, Theater, Medienkunst, Performance, Tanz und Musik entwickelten sie in einem intensiven, gegenseitigen Austauschprozess neue künstlerische Formate und wurden zu Autor*innen, Performer*innen, Choreograf*innen und Regisseur*innen ihrer eigenen Geschichten. Während des gesamten Projekts gab es für die Beteiligten außerdem die Möglichkeit, Kunstinstitutionen im und ums MuseumsQuartier vor, auf und hinter den Kulissen zu entdecken und kennenzulernen.

Projektverlauf

Die zeitlichen und organisatorischen Abläufe mussten aufgrund der Covid19-Pandemie und der damit verbundenen Maßnahmen und Lockdowns mehrmals völlig neu konzipiert und aufgesetzt werden. Die Workshops mussten insgesamt viermal verschoben werden, die Abschlussveranstaltung wurde letztendlich komplett neu konzeptioniert, da das ursprünglich geplante 2-tägige Abschlusscamp in der geplanten Form nicht durchführbar war. Im Frühjahr 2021 entschieden wir uns für eine komprimierte Version im Rahmen einer Freiluftveranstaltung im Frühherbst 2021. Zu diesem Zeitpunkt war immer noch nicht klar, ob eine Live-Präsentation der entstandenen Projekte überhaupt und wenn ja, in welcher Form, möglich sein würde. Deswegen beschlossen wir, die künstlerischen und zwischenmenschlichen Prozesse in den Workshops filmisch und fotografisch umfangreich zu dokumentieren und diese, auch im Sinne der Nachhaltigkeit, und auf unserer Website zugänglich zu machen.

Die Durchführung der Freiluftveranstaltung war nur durch das Einwerben zusätzlicher Fördermittel möglich, in unserem Fall durch „Frischluft – Kunst im Freien“ vom BMKÖS, sowie durch die Unterstützung seitens des MuseumsQuartiers, das den Fürstenhof kostenfrei zur Verfügung stellte. Da die Präsentation nun im öffentlichen Raum anstatt an einem vollausgestatteten Veranstaltungsort eines Kooperationspartners stattfand, konnten wir einerseits viel zusätzliches Publikum erreichen, das spontan an der Präsentation teilnehmen konnte, andererseits waren wir nun rechtlich und finanziell in der Rolle des Veranstalters – was wiederum einen beträchtlichen, vorab nicht geplanten organisatorischen und finanziellen Mehraufwand mit sich brachte. Am 1. Oktober 2021 kamen alle Beteiligten zusammen und besetzen für einen Nachmittag und Abend gemeinsam mit OCCUPY CULTURE das Wiener MuseumsQuartier. Die entstandenen Projekte – Tanz-, Musik- und Theaterperformances, Kurzfilme und die Filmdokumentation Zukunft.TRÄUMEN – wurden in einer Mischung aus Filmscreenings und Live-Events auf einer Outdoorbühne im Fürstenhof präsentiert. Dazu gab es Auftritte aus befreundeten Projekten und Raum für gegenseitiges Kennenlernen und Erfahrungsaustausch. Den Abschluss des Tages bildeten Live-Konzerte, u.a. ein Konzert des Rappers Kid Pex (in Kooperation mit SKIN Performancefestival für junges Publikum von Dschungel Wien).

Die Coronamaßnahmen und Kontaktbeschränkungen erschwerten die Zusammenarbeit mit den Kooperationspartner*innen aus der Jugendarbeit. In unserem Fall war es mehreren Partnern nicht möglich, weiter am Projekt teilzunehmen (Bahnfrei, Jugendzentrum Hirschstetten, Stand 129). Glücklicherweise konnte durch intensives Networking neue Kooperationspartner und interessierte Jugendliche gefunden werden

(Caritas preWork, Verein PlayTogetherNow, equalizent). Ebenso war es nicht möglich, mit allen der ursprünglich angefragten Künstler*innen im Rahmen der Workshops zusammenzuarbeiten, da nach einem Jahr voller Verschiebungen und Absagen nicht mehr alle für den letztendlichen Durchführungszeitraum verfügbar waren. So musste auch der der kuratorisch-künstlerische Part mehrmals neu aufgerollt und neu gedacht werden.

Feedback der Teilnehmer_innen

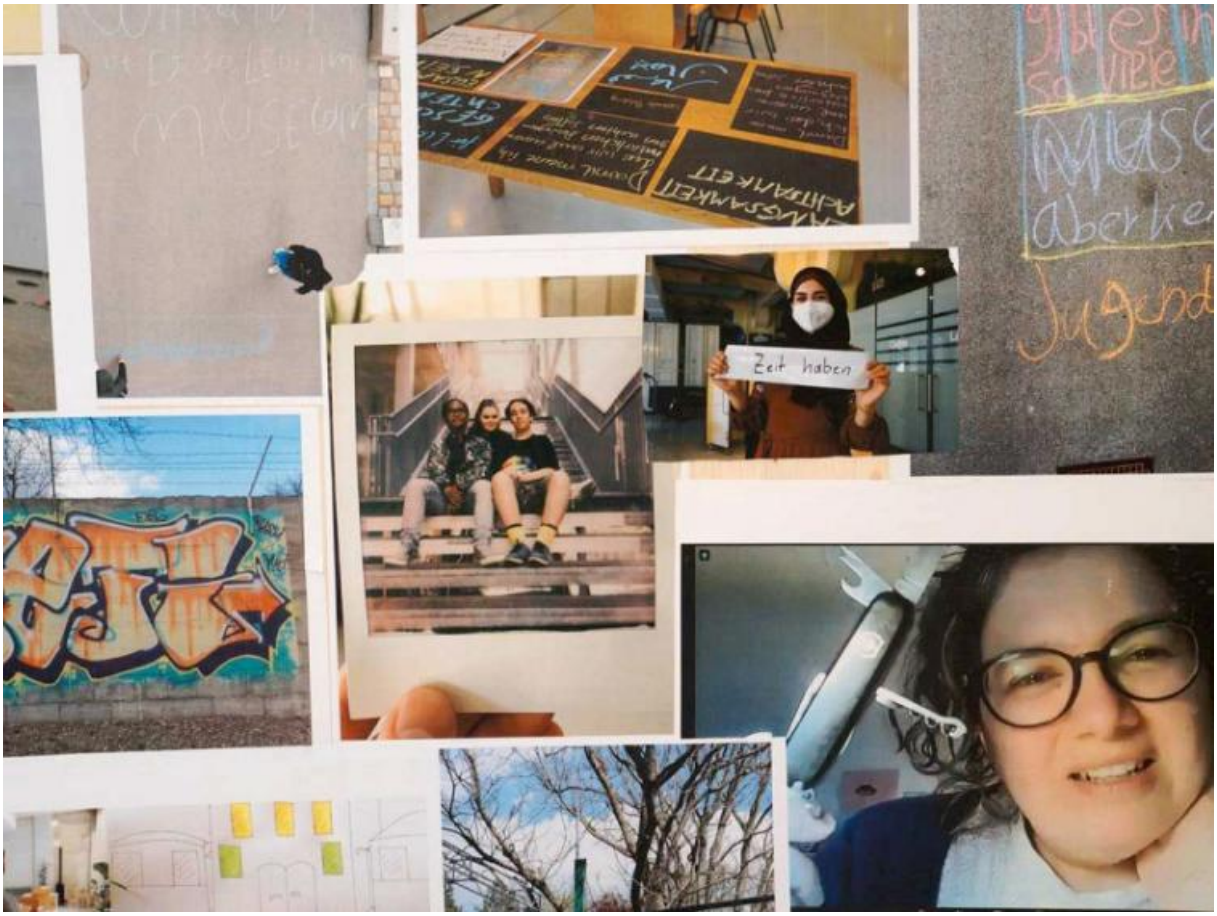
Die Feedbacks der beteiligten Jugendlichen waren durchwegs positiv. Besonders eine Gruppe gehörloser Jugendlicher aus der Einrichtung equalizent Bildung und Beratung hob hervor, wie außergewöhnlich es ist, dass ihre Bedürfnisse in einem Kultur-(vermittlungs-)projekt wahrgenommen würden. In der Filmdokumentation Zukunft.TRÄUMEN der Filmemacherin Sandra Sieczkowski kommen beteiligte Jugendliche selbst zu Wort und berichten über ihre Erfahrungen in den Workshops und ihren persönlichen Zugang zu den Themen.

Wiederholt wurde von den Beteiligten und den Partnerorganisationen der Wunsch nach einer zweiten Ausgabe unseres Projekts und nach mehr partizipatorischen Kulturvermittlungs-projekten dieser Art ausgesprochen, dem wir uns nur anschließen können.

Links

Auf der Projektwebsite finden sich u.a. Fotos und Videos aus den Workshops, Präsentationen der Einzelprojekte und die Filmdokumentation „Zukunft.TRÄUMEN“.

Ein Museum. Echt jetzt? Baustelle für das Wissen der Zukunft



© *trafo.K*

Projektteam:
Renate Höllwart, Simon Nagy, Elke Smodics
Büro trafo.K

Weitere Teammitglieder:
Eva Dertschei & Carlos Toledo (Studio TiD), Yasmina Haddad & Andrea Lumplecker (Kunstraum SCHOOL), Marty Huber, Claudia Hummel, Carla Bobadilla, Barbara Meyer, Lia Sudermann

Kooperationspartner*innen/Teilnehmende Jugendliche:
Jugend am Werk – Technologiezentrum Floridsdorf
WUK m.power
WUK work.space
Queer Base

Mit Unterstützung von:
Kulturhaus Brotfabrik

Projektidee

Wieso gibt es in Wien eigentlich kein Jugendmuseum? Es gibt Kunstmuseen, Bezirksmuseen, ein Kindermuseum – aber kein Jugendmuseum. Wir schlagen daher vor, den Grundstein für ein solches Museum zu legen. Zunächst einmal wollen wir gemeinsam verstehen und erträumen, was ein Jugendmuseum sein könnte. Ausgehend von dem Wissen der Jugendlichen fragen wir, was wir wissen wollen, wie wir es erzählen wollen und was im Hinblick auf eine andere mögliche Zukunft nicht vergessen werden soll.

In mehreren Modulen entwerfen wir mit Jugendlichen, Institutionen und Künstler*innen Bildstrategien, Formate, Sammlungsansätze und ein Modell. Das Projekt endet mit einer öffentlichen Kampagne für ein Jugendmuseum der Zukunft.

Projektverlauf

Aufgrund der Lockdowns und Kontaktbeschränkungen im Rahmen der Pandemie mussten wir unsere ursprünglich konzipierten Zeitpläne immer wieder aufgeben, adaptieren und neu planen. Auch die Form des Projekts musste angepasst werden: Wir haben sowohl digitale Workshop-Formate entwickelt als auch Hybrid-Workshops. Abseits der COVID-bedingten Abänderungen transformierte sich das Projekt allerdings vor allem aufgrund der aktiven Teilnahme der Jugendlichen und aufgrund der Wünsche, Vorschläge und Forderungen, die sie an die gemeinsame Arbeit stellten. Die Schwerpunkte der jeweiligen Workshopreihen wurden, abhängig von der jeweiligen Gruppendynamik und den in ihr aktuell vorherrschenden Themen, adaptiert. Nicht zuletzt kreisten diese Themen aufgrund der außergewöhnlichen gesellschaftlichen Situation vor allem um Gemeinschaft, Austausch, Begegnung und die Reflexion über die Konstruktion von „Jugend“.

Das abschließende Präsentationsformat wandelte sich vom ursprünglich projektierten tragbaren Toolkit zu einer Ausstellung (Kulturhaus Brotfabrik, 27.10. - 29.10.2021) und einer Konferenz (29.10.2021) sowie einer Website. Die Jugendlichen gestalteten analog ebenso wie digital Ausstellungsstücke in Form von Posters, Installationen, Animationen, Videos, Collagen und Zeichnungen.

Es ist uns ein Anliegen festzuhalten, dass sich alle Beteiligten – die mit uns arbeitenden Künstler*innen, unsere Kooperationspartner*innen und Kontaktpersonen in den Institutionen sowie die Jugendlichen selbst – höchst flexibel auf den dynamischen Prozess der Neugestaltung eingelassen haben.

Feedback der Teilnehmer_innen

In allen Workshopreihen, so unterschiedlich sie verliefen, wurde uns vonseiten der Jugendlichen gespiegelt, dass sie es sehr geschätzt haben, gemeinsam und vor allem im selben Raum an einem Projekt zu arbeiten, es inhaltlich und formal stark selbst zu gestalten und dabei von uns unterstützt zu werden.
Nach dem Workshop mit WUK m.power wurde uns das Feedback zugetragen, es habe sich bei den gemeinsam verbrachten Tagen um das „Highlight des Jahres“ der Teilnehmer*innen des Kurses gehandelt. Die Tischler*innen von Jugend am Werk schließlich haben uns spüren lassen, dass sie es genossen haben, ihre im Betrieb erlernte Arbeit auch künstlerisch weiterzudenken und ihre Expertise auf eine Weise einzusetzen, die nicht an den Lernzielen der Institution orientiert ist. Sie haben mehrmals den Wunsch geäußert, die Workshopreihe zu verlängern und noch öfter als ursprünglich geplant Museen zu besuchen und Ausstellungen zu diskutieren – ein Wunsch, dem wir selbstverständlich mit Freude nachgekommen sind und durch den wir auch nach Ende des Projektzeitraums noch mit den Jugendlichen in Kontakt sind.

Fazit

Uns ist im Laufe des Projekts mehr als deutlich geworden, dass von Seiten der Jugendlichen ein großes Interesse daran besteht, am Kulturleben teilzunehmen – vorausgesetzt, sie werden mit ihrer Expertise ernstgenommen und respektiert. Wir haben dementsprechend keinerlei Notwendigkeit gesehen, sie für Kunst und Kultur zu „begeistern“, sondern vielmehr dringenden Bedarf daran ausgemacht, ihren jeweiligen Kulturtechniken und ihrem Wissen Platz zu geben.

Die Fragen, die uns und die Teilnehmer*innen bewegt haben – Was bedeutet „Jugend“ überhaupt? Welche Repräsentation von „Jugend“ würde ein Jugendmuseum bedeuten? Welche Geschichten sind uns wichtig, mit welchen Strategien wollen wir sie sichtbar machen? – haben wir auf egalitärer Ebene gemeinsam erarbeitet, erprobt und ausverhandelt.

Es ist unmissverständlich klar geworden, dass der Bedarf an einem Jugendmuseum in Wien groß ist. Die Vorstellungen, die mit der Idee eines solchen Museums einhergingen, hatten viel mit bestehenden Frustrationen über Umgangsweisen im Sozialen zu tun, ebenso wie mit Entwürfen, diese Unzufriedenheiten zu überwinden und neue Formen von Gemeinschaft herzustellen.

Obwohl es uns sehr wichtig war, die Vorstellung eines Museums nicht auf einen fixen Raum zu reduzieren, ist die Forderung nach einem selbstbestimmten und selbstorganisierten Raum von Jugendlichen und für Jugendliche von jeder Gruppe mit Nachdruck vorgebracht worden. Mit ihr ging der Wunsch nach Sichtbarkeit für eigene Anliegen und für Geschichten einher, die sonst nicht erzählt werden, gemeinsam mit der Forderung nach Beständigkeit und Dauerhaftigkeit einer eigenen Institution. Es ist uns ein großes Anliegen, das Ziel eines Jugendmuseums in Wien weiter zu verfolgen. Die Kampagne, mit der das gegenwärtige Projekt abschloss – materialisiert auf der Website jugendmuseumjetzt.at – stellt den ersten Schritt in diese Richtung dar.

Links

Website
Bericht über den Workshop mit WUK work.space
KiJuKu-Artikel über die Ausstellung

Kunst- und Kulturführer „Mit Downsyndrom in Wien!“. Von Jugendlichen für Jugendliche



© *Jolly Schwarz*

Projektteam:
Leitung:
Eva Aurenhammer
Parinamana - Verein für transformative Kunst und interaktive Kunst- und Kulturvermittlung

Weitere Teammitglieder:
Daniela Maierbrugger, Julia Bugram, Irena Mares (Parinamana), Verein MoBet

Kooperationspartner*innen/Teilnehmende Jugendliche:
Museen
Albertina Wien, Kunsthistorisches Museum, Haus der Musik, Belvedere

Ateliers und Werkstätten
Arteum Steinbildhauerei - Reinhard Winter, Keramik Atelier - Hermann Seiser, Musikatelier - W. Gessner, Graffitti-Workshop mit Manuel Murel, Buchbinde-Workshop mit Verena Klema

Theater
Dschungel Wien, Ronacher

Projektidee

Wiener Jugendliche mit Downsyndrom im Alter von 15-20 Jahren erstellen einen Führer durch Wien mit Schwerpunkt Kunst und Kultur, der sich an alle jungen Erwachsenen gleichermaßen wendet. Der Kunst- und Kulturführer wird von den Jugendlichen selbst gestaltet und online sowie als Print veröffentlicht. Es werden Kunst- und Kultureinrichtungen (Oper, Theater, Ateliers, Konzerthäuser, Museen) von den Jugendlichen in Begleitung erfahrener Erwachsener besucht. Im Anschluss finden Workshops statt, bei denen hinter die Kulissen geschaut und zum jeweiligen Thema gezielt gearbeitet wird. Jeder Besuch & Workshop wird am Ende kurz von den Jugendlichen in deren eigenen Worten/Zeichen/Gefühlen bewertet. Die Eindrücke werden gesammelt & ausgewertet und zu einem Kunst- und Kulturführer zusammengefasst.

Ziel des Projekts ist echte Teilhabe und Mitgestaltung. Menschen mit Downsyndrom haben Talente, die oft übersehen werden. Diese Talente werden hier als wertvoll wahrgenommen und gefördert. Unser Projekt nimmt Jugendliche in ihrer Lebensrealität ernst und schenkt eine Ressource für ihre Freizeitgestaltung.

Jugendliche mit Downsyndrom erhalten durch dieses Projekt die Möglichkeit, nicht nur passiv an Kunst und Kultur teilzunehmen, sondern einen echten Platz in der Gesellschaft mit all ihren Talenten einzunehmen. Sie werden selbst zu Kulturvermittler_innen. Dies ist eine neue Art der Zusammenarbeit mit Jugendlichen mit Downsyndrom. Sie fördert die Verantwortung der Jugendlichen, da sie gefragt sind, Empfehlungen abzugeben und ihre Erfahrungen zu bewerten. So zeigen sie anderen neue Möglichkeiten, Kultur und Kunst zu erleben und aktiv mit zu beeinflussen. Das betrifft nicht nur die Freizeit, sondern auch berufliche Ebenen. Der Kulturführer wird auch für Tourist*innen nutzbar sein.

Projektverlauf

Wir haben ein unglaublich aufregendes und vielfältiges Projekt erlebt, in einer echten Krisenzeit. Wir mussten mehrfach alles umplanen, da es ständig zu Ausfällen und Neukoordinationen kam. Trotz allem haben wir mit den Jugendlichen, Eltern und Kooperationspartnern ein stabiles Kommunikationsnetzwerk geschaffen, beinahe alle Veranstaltungen erleben können und einen schillernden Kunst- und Kulturführer zustande gebracht. Es war unglaublich lustig, vielseitig und lehrreich.

Feedback der Teilnehmer_innen bzw. deren Eltern

„Celine hat es sehr gut gefallen, sie hat neues entdeckt, neues gelernt und ausprobiert und ist in ganz unterschiedliche kulturelle, kunstvolle und kreative Themen eingetaucht, die wir ihr nie zeigen hätten können. Für diese wichtige und wertvolle Inspiration von euch danken wir von ganzem Herzen. Außerdem hat sie Freunde kennengelernt und Freundschaften geschlossen, die sicher von längerer Zeit sein werden.“

„Stella war nach jedem Termin glücklich, dass sie dabei war und kam immer voller Energie nach Hause, egal ob z.B. ein Graffiti- oder ein Tanz-Workshop am Programm stand. Stella konnte durch eure Veranstaltungen ihren kreativen Horizont erweitern, den sie durch uns nicht kennengelernt hätte. Stella sprach auch immer wieder von den Betreuungspersonen und war von ihnen sichtlich begeistert.“

„Ich bedanke mich für euren Einsatz dieses außergewöhnliche Projekt zu organisieren und durchzuführen. Die Angebote waren wirklich vielfältig und besonders interessant. Cathi hat sich auf jede Veranstaltung sehr gefreut und mir danach begeistert berichtet. Am allerbesten haben ihr natürlich die Tanzworkshops im Ronacher und im Dschungel Wien gefallen. Es war alles eine echte Bereicherung ihres Lebens, da sie andere Leute kennenlernen konnte und andere Dinge tun konnte als normalerweise. Ganz besonders möchte ich mich bei den Damen, die begleitet haben, bedanken, da mir Cathi immer ganz stolz erzählt hat von den Unterhaltungen, die n o r m a l waren und nicht so, dass sie sich nicht ernst genommen gefühlt hat. Ihr habt meine Tochter viel mehr gegeben als Freizeitgestaltung und es wäre schön und wichtig, wenn eine Fortsetzung gelingen könnte. Nochmals vielen Dank von Cathi und mir.“

Fazit

Es ist ein großartiges Projekt gelungen, neue Perspektiven für Berufe und Freizeit wurden entdeckt. Es wird in Zukunft konkrete berufliche Zusammenarbeiten zwischen z.B. der Albertina und Menschen mit DS geben. Die jungen Erwachsenen sind sehr miteinander zusammengewachsen. Unglaubliche Talente haben sich gezeigt und in dieser schwierigen Zeit haben unsere jungen Erwachsenen viel Freude und Stabilität über unser Projekt erfahren. Alle Beteiligten rufen nach einer Verlängerung für die nächsten Jahre und wir sind dabei, es möglich zu machen.
Wir sind sehr glücklich, wie umfangreich positiv das Projekt gewirkt hat. Besonders aufgefallen ist uns die schockierende Tatsache, dass einige Jugendliche sich endlich erstmals wirklich gesehen und gehört gefühlt haben. Oder, wie Cathi es so schön gesagt hat, „normal“. Darum freuen wir uns, dieses Projekt ins Leben gerufen zu haben!

Links

Website inkl. Online-Version des Kunst- und Kulturführers und Fotos von den Aktivitäten
Schnitzeljagd in der Albertina

OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO

Downloads

Hier finden Sie wichtige Dokumente zur Einreichung.

Beschreibungen der ausgewählten 14 Projekte

Download

Finale Projekte KulturKatapult

Download

FAQ - Häufige Fragen

Download

Projektplan

Download

Detailkalkulation

Download

Presse

Hier finden Sie unsere Presseaussendungen, Pressefotos und Logos.
Wir katapultieren weiter!

10.09.2020

Die Initiative KulturKatapult begeistert Jugendliche für Kunst und Kultur und unterstützt Vermittlungsprojekte mit insgesamt 800.000 Euro. Nach über 200 Einreichungen gehen die 14 geförderten Projekte nun in die Umsetzung.

Bei der Pressekonferenz am 10. September im Schauspielhaus Wien wurden einige der Projekte vorgestellt.
Die Umsetzung der 14 ausgewählten Projekte erfolgt bis Juni 2021.

Wir katapultieren weiter!

Download

09.09.2020
Hier finden Sie die Logos der Stadt Wien (Kultur), KulturKatapult, dem OeaD und WIENXTRA.

Eine Initiative der Stadt Wien – durchgeführt von WIENXTRA in Kooperation mit dem OeAD.

WIENXTRA-Jugendinfo,
Babenberger Straße 1, Ecke Burgring
1010 Wien

Impressum
Datenschutzerklärung

Impressum

OFFENLEGUNG GEMÄSS MEDIENGESETZ
WIENXTRA ist eine Organisation für alle Kinder und jungen Menschen in Wien. Feste, Musik, Kino, Spiel oder Medien – WIENXTRA lädt ein, mitzumachen und die Stadt zu gestalten. Zehn Einrichtungen setzen Angebote von Veranstaltungen und Information bis zu Bildung und Beratung, und das günstig oder gratis. Für Erwachsene gibt's ein breites Bildungsprogramm.
WIENXTRA arbeitet mit der Stadt Wien und ganz besonders mit deren Fachbereich Jugend eng zusammen

Medieneigentümer, Herausgeber und Verleger
Verein WIENXTRA in Kooperation mit der Stadt Wien - Fachbereich Jugend
Geschäftsführer: Vucko Schüchner
Friedrich-Schmidt-Platz 5, 1082 Wien
Tel. +43 1 909 4000
office@wienxtra.at

Offenlegung

WWW.KULTURKATAPULT.AT
Kulturkatapult-Website: Konzept, Design, technische Umsetzung, Support: tiles.at

https://www.wienxtra.at/datenschutz