

KulturKatapult 2020-2021

Beschreibungen der ausgewählten 14 Projekte

In einem zweistufigen Verfahren wurden von Februar bis Ende April 2020 und mit einer Mischung aus Onlinebewertung und insgesamt drei Jury-Sitzungen alle 219 eingereichten Beiträge nach den Kriterien und Zielen des KulturKatapults bewertet.

Am Schluss fiel die Entscheidung auf diese 14 Projekte.

sichtbar hörbar - hörbar sichtbar werden	2
Switch: Grätzl-Tausch mit Folgen. Baukultur-Vermittlung für und mit Jugendlichen	3
ZUKUNFT.Träumen.....	4
Ein Museum. Echt jetzt? Baustelle für das Wissen der Zukunft.....	5
Kunst- und Kulturführer „Mit Downsyndrom in Wien!“ Von Jugendlichen für Jugendliche	6
RUN LIKE HELL! Oder auch nicht. Eine Stadtlauf-Performance mit Stehenbleiben	7
Sounds Simple!	8
Resist-Dance	9
Suchlinge und Findlinge	10
Upcycling Babylon.....	11
treecycle – cool urban hotspots	12
STAR RANKING SERVICE	13
„Wunsch-Welt – Wirklich-Welt“	14
Wien Challenge	15

sichtbar hörbar - hörbar sichtbar werden

Zentrum für Musikvermittlung mdw Wien 14

Das Film- und Musikvermittlungsprojekt „sichtbar hörbar - hörbar sichtbar werden“ thematisiert das Bedürfnis nach Zugehörigkeit bzw. das Lebensgefühl, sich fremd, ohne „Heimat“ oder wegen seiner kulturellen/religiösen Identität nicht angenommen zu fühlen, indem Jugendliche mit professioneller Unterstützung

- Stummfilme zu diesem Thema entwickeln und ausarbeiten,
- deren Vertonung gemeinsam mit den Studierenden der Universität für Musik umsetzen,
- öffentlich präsentieren und dafür Anerkennung bekommen.

Anliegen ist es, Jugendlichen ein „Gesicht“ und eine „Stimme“ zu geben. Durch die direkte Begegnung der Jugendlichen mit Künstler_innen und Studierenden initiiert das Projekt im Dialog über die gemeinsame künstlerische Arbeit Neugier auf und nachhaltiges Interesse für Kunst und Kultur.

Ziele:

Die Umsetzung geschieht inklusiv in partizipativ und dialogisch prozesshaft angelegten Workshops unter der Leitung von professionellen Workshopleiter_innen in den Sparten:

Film (Drehbuch, Schauspiel, Requisite, Kamera, Schnitt) und Musik (Komposition und Ensemblespiel) durch Komponist_innen, Musiker_innen und Lehrende der Musik-Uni zusammen mit ihren Studierenden.

Die direkte Begegnung von Du zu Du in der Auseinandersetzung mit den Projektthemen „Zugehörigkeit“ und „Fremdheit“ zusammen mit den Künstler_innen und Studierenden in gemeinsamen Arbeitsschritten und -prozessen, macht deren Leidenschaft für ihr Metier spürbar. Sie initiiert Interesse an den Arbeitsfeldern der Kulturschaffenden (Schauspiel/Film/Komposition/Musik) und ermöglicht Teilhabe an künstlerischen Entstehungsprozessen von der Idee bis zur Präsentation in der Öffentlichkeit.

Das Projekt gibt sowohl Einblick in Drehbuch, Regie, Bild- und Kamertechnik 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, von gegebenenfalls sogar gleichaltrigen Studierenden dargeboten, bringt Inspiration, verortet das eigene Tun im Projekt in einen größeren kulturellen Kontext und fördert damit kulturelle Neugier und Teilhabe. Die nötige Entwicklung von Teamgeist und Verlässlichkeit in der künstlerischen Arbeit beim Proben und auf der Bühne schafft Raum für das Entstehen neuer Freundschaften mit bisher unbekanntem, scheinbar in „fremden Welten“ beheimateten Künstler_innen.

Die Schritte bis zur Umsetzung der Idee eröffnen Felder für Eigeninitiative / Diskussionskultur / Revisionsbereitschaft / Krisenbewältigung / Abstimmung / Rücksicht / Empathie / Teambildung / Verantwortungsbereitschaft / Durchhaltevermögen / Erweiterung des Horizontes bezüglich Diversität / Migration, kultureller u. religiöser Identität / vertiefende Bildungs-, Arbeits- oder Berufsoptionen.

Switch: Grätzl-Tausch mit Folgen.

Baukultur-Vermittlung für und mit Jugendlichen (zam.wachsen – mit.gestalten – zam.gestalten – mit.wachsen)

ÖGLA | Österreichische Gesellschaft für Landschaftsarchitektur

Für Jugendliche sind die Freiräume der Stadt Treffpunkt, Aufenthaltsraum, Spielplatz, Sportplatz und vieles mehr. In Krisenzeiten wie der Covid-19-Pandemie aber auch der Klimakrise 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 zu bieten. Doch viel zu selten werden Jugendliche oder ihre Ansprüche bei der Gestaltung öffentlicher Freiräume einbezogen. Das Wissen um die Herstellung, Planung und Gestaltung von Außenräumen, aber auch die Möglichkeiten der zivilgesellschaftlichen Beteiligung sind bei Jugendlichen gering, was ihre Mitsprache erschwert. „Switch: Grätzl-Tausch mit Folgen“ eröffnet für Jugendliche zweier Wiener Jugendzentren einen neutralen Raum für Themen wie Baukultur, Stadtstruktur, Partizipation und Handlungsverantwortung. Im Projektprozess werden die Jugendlichen zu Expert_innen ihres Wohnumfelds, sie erarbeiten Gestaltungsideen, setzen diese selbst um und treten in Austausch mit Jugendlichen eines anderen Grätzls.

Ziele: Das Projekt stärkt ein bisher noch unterrepräsentiertes Feld der Kulturvermittlung

Landschaftsarchitekt_innen erbringen einen bedeutenden Teil der österreichischen Baukulturproduktion, was bislang noch wenig wahrgenommen wird. Die Initiative HAUS DER LANDSCHAFT hat es sich zur Aufgabe gemacht, durch professionelle Baukultur-Vermittlung möglichst alle Bevölkerungsgruppen mit Landschaftsarchitektur vertraut zu machen. Für die BauKulturVermittlungsarbeit mit Jugendlichen setzt die Initiative auf professionelle Abwicklung durch die „Wanderklasse“.

Bei der Baukulturvermittlung von Landschaftsarchitektur stand bisher der technische bzw. ökologische Kontext im Vordergrund der Vermittlungsarbeit. Im Projekt „Switch“ wird jedoch der öffentliche Raum als Kulturraum der Nutzer_innen begriffen, die permanent in Verhandlungen stehen. Die gestalterischen und ökologischen Qualitäten sind im Gesamtprojekt wichtige Aspekte, die ästhetische und funktionale Gestaltung selbst soll jedoch erst am Ende eines Prozesses stehen. Bei „Switch“ wird den Jugendlichen ein Einblick gewährt, wie die Abläufe in der Planung funktionieren. So sollen sie feststellen, wo die Mitsprache- und Handlungsmöglichkeiten für sie als Nutzer_innen liegen. Darüber soll Wissen in angewandter Form vermittelt werden, etwa durch Stadtteilsafaris, welche die Teilnehmer_innen für das Projektteam gestalten. Dabei können auf Augenhöhe Erkenntnisse über die Sicht der Jugendlichen gewonnen und mit weiterem Hintergrundwissen ergänzt werden.

Die Kulturvermittlung bezieht sich in diesem Projekt in hohem Maße auf die Eigenerfahrung der Teilnehmer_innen und bindet diese als Expert_innen ein. Ihre Expertisen werden reflektiert, aufge bessert und gefördert, um Teilhabe und Mündigkeit am gesellschaftlichen Leben im eigenen Stadtteil zu steigern. Durch das gebaute Ergebnis soll Respekt und Zustimmung aus der weiteren Bevölkerung erlangt werden: Einerseits hinsichtlich der Jugendlichen selbst, andererseits für die Beschäftigung mit dem öffentlichen Raum als Kulturgut aller Nutzer_innen.

ZUKUNFT.Träumen

Verein Occupy Culture - Verein zur Förderung der gleichberechtigten Teilhabe an Kunst und Kultur

ZUKUNFT.Träumen ist ein partizipatorisches Workshopformat, das Jugendliche einlädt, künstlerische Ideen zu Fragen zu formulieren, die ihnen unter den Nägeln brennen, weiterzuspinnen und in einem professionellen Rahmen selbstorganisiert umzusetzen. In Zusammenarbeit mit Künstler_innen verschiedener Sparten kreieren die Beteiligten neue künstlerische Formate und agieren als Autor_innen, Performer_innen, Choreograf_innen und Regisseur_innen ihrer eigenen Geschichten. Profis teilen ihr praktisches Wissen und stellen Tools zur Verfügung, die später selbstbestimmt eingesetzt werden können. ZUKUNFT.Träumen versteht sich als Labor, das junge Menschen ermutigt, ihre ganz eigenen Vorstellungen von Zukunft, von Mitbestimmung und vom Begriff Arbeit zu entwerfen, zu hinterfragen und zu phantasieren.

Ziele:

Mit ZUKUNFT.Träumen wollen wir Jugendliche ermutigen, eigene Ideen zu den Fragen, die mit ihrer Lebenswelt in Verbindung stehen, künstlerisch umzusetzen und so ihr kreatives Potenzial zu entdecken bzw. auszubauen. Wir sind überzeugt, dass Möglichkeiten zur aktiven Teilhabe an künstlerischen Prozessen – das Erlebnis des Selbermachens, die Rolle als aktive Akteur_in und nicht nur als passive Zuschauer_innen – das Interesse und die notwendigen Kompetenzen stärkt, um auch später gleichberechtigt am Kunst- und Kulturangebot partizipieren zu können.

Gerade Jugendliche, die sich für eine Lehre entscheiden und/oder nicht in einem „(hoch)kulturaffinen“ Umfeld aufwachsen, fühlen sich oft von dem vorhandenen Kulturangebot nicht angesprochen, sei es, weil Formate und Themen sie nicht ansprechen, weil Angebote zu teuer sind oder weil ein bestimmter Wissens- und Erfahrungsschatz nötig ist, um vorhandene Angebote zu nutzen. Deshalb schlagen wir ein Modell vor, dass Jugendliche mittels Co-Creation und der Entwicklung von Formaten, die ihren Interessen und Möglichkeiten entsprechen, dazu ermächtigt, eine aktive Rolle in künstlerischen und gesellschaftlichen Prozessen einzunehmen. Unser Projekt findet dort statt, wo sich die Jugendlichen für gewöhnlich aufhalten – in Jugendzentren und an Ausbildungsorten.

Als Ausgangspunkt schlagen wir drei übergeordnete Themen vor:

Zukunft/Träume/Utopie/Dystopie

Wie stellst du dir deine Zukunft vor? Wovon träumst du? Welche Hoffnungen und welche Ängste beschäftigen dich? Was können wir tun, um unsere Träume zu verwirklichen?

Arbeit

Was ist Arbeit für dich, was nicht? Was möchtest du auf keinen Fall machen? Von welcher Arbeit träumst du und wie gelangen wir dorthin? Wie werden Menschen in der Zukunft arbeiten?

Stadt/Mitbestimmung/Demokratie

In welcher Stadt möchtest du leben und was bist du bereit, dafür zu tun? Wie sieht für dich eine Stadt aus, in der alle gut leben und mitbestimmen können? Was braucht es dafür und wer gehört dazu?

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

Büro trafo.K

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 drei Modulen entwerfen wir mit Jugendlichen, Institutionen und Künstler_innen Bildstrategien, Sammlungsansätze und ein Modell. Das Projekt endet mit einem Prototypen sowie einer öffentlichen Kampagne für ein Jugendmuseum der Zukunft.

Ziele:

Wir führen unser Wissen als Künstler_innen und Kunstvermittler_innen mit dem immensen Wissen der Jugendlichen zusammen, um es in Austausch zu bringen: Wie passen aktuelle Formen der Video-Produktion in den Sozialen Medien mit künstlerischen Strategien zusammen? Was sammeln wir gerne im Alltag und was davon ist uns für die Sammlung eines Jugendmuseums wichtig? Was wünschen wir uns von einem Raum, den wir selbst gestalten können und der dann Museum heißt?

Indem wir mit künstlerischen Beispielen arbeiten, präsentieren wir Strategien von Gruppen, die sich bereits mit ähnlichen Fragen beschäftigt haben. Wir reflektieren sie, ziehen Vergleiche und lernen von ihnen, wie eigene Anliegen und Wünsche gestaltet werden können. Diese Beispiele sind Anregung, selbst Videos zu drehen, Sammlungen anzulegen oder Visionen einer möglichen Zukunft auszumalen.

Die Workshop-Reihen finden über einen längeren Zeitraum statt, um mit den einzelnen Gruppen in kontinuierlichem Austausch zu stehen. Die jeweiligen Schwerpunkte der Workshops werden mit den Alltagserfahrungen der Jugendlichen in Verbindung gebracht und sind die Grundlage für eine gemeinsame Auseinandersetzung mit dem Kunstfeld. Es entsteht ein Modell für ein Jugendmuseum, das zur weiteren Beteiligung einlädt und über das Projekt hinaus wirken kann. Das Ende der Workshops fällt also mit dem Anfang eines Museums zusammen, das von Jugendlichen für Jugendliche gestaltet wird.

Daher sind unsere Workshops nicht in sich geschlossene Einheiten, sondern nach allen Richtungen offen. Idealerweise beeinflussen sich die Gruppen gegenseitig mit dem Wissen, das sie produzieren und regen einander an, gemeinsam langfristige Formate zu entwickeln: weitere Workshops zu konzipieren, einen Jugendbeirat für das Jugendmuseum der Zukunft zu gründen, mit dem mobilen Prototypen herumzufahren und ihn zu präsentieren. Je mehr Jugendliche das am Ende der Projektzeit - anstelle von uns- machen wollen, desto erfolgreicher sehen wir unser Projekt.

Kunst- und Kulturführer „Mit Downsyndrom in Wien!“

Von Jugendlichen für Jugendliche

Parinamana - Verein für transformative Kunst und interaktive Kunst- und Kulturvermittlung

Innerhalb eines Jahres besuchen Jugendliche mit Downsyndrom zwölf Museen, Ateliers und Theater mit interaktiven Führungen & Workshops. Mit Expert_innen sammeln sie ihre Eindrücke und erschaffen gemeinsam einen einzigartigen Kunst- und Kulturführer durch Wien.

Sie erhalten hier die Möglichkeit, nicht nur passiv an Kunst und Kultur teilzunehmen, sondern einen echten Platz in der Gesellschaft mit ihren Talenten und Bedürfnissen einzunehmen. Dies fördert ihre Verantwortung, da sie gefragt sind, Empfehlungen abzugeben und ihre Erfahrungen zu bewerten. So zeigen sie anderen neue Möglichkeiten, Kultur zu erleben und aktiv Einfluss zu nehmen. Das betrifft nicht nur die Freizeit, sondern auch berufliche Ebenen!

Der Kunst- und Kulturführer „Mit Downsyndrom in Wien“ nimmt Jugendliche in ihrer Lebensrealität ernst und schenkt eine Ressource für ihre Freizeitgestaltung und auch eine mögliche Aussicht für ihr Berufsleben.

Ziele: Jugendliche mit Downsyndrom als Kulturvermittler_innen.

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. Dies ist eine neue Art der Zusammenarbeit mit Jugendlichen mit Downsyndrom, die auch berufliche Chancen mit sich bringt: Es gibt z.B. in Deutschland bereits mehrere Online-Redaktionen, die Menschen mit Downsyndrom als Mitarbeiter_innen schätzen, da diese sehr direkt und klar kommunizieren. Es gibt ca. 60.000 Jugendliche mit Downsyndrom im deutschsprachigen Raum. Der Kulturführer wird auch für diese Personen (Tourist_innen) nutzbar sein.

Auch die beteiligten Kunst- und Kultureinrichtungen haben einen klaren Vorteil durch die Zusammenarbeit: Sie bekommen ein sehr ehrliches und klares Feedback zu ihren Angeboten. Es kann auch als Anstoß dienen, Menschen mit Downsyndrom im Kulturbetrieb einzustellen, da sie mit ihren besonderen Fähigkeiten sehr zum Gelingen eines vielfältigen kulturellen Lebens, für das Wien ja bekannt ist, beitragen.

Wir freuen uns, dass die Albertina Wien zeitgleich mit unserer Projektidee damit begonnen hat, Kulturvermittler mit geistigen Einschränkungen auszubilden!

Dies ist ein Pilotprojekt, das im Weiteren mit Adaptionen gerne auch auf andere Personen mit geistigen Einschränkungen ausgeweitet werden kann. Einige Städte in Deutschland und der Schweiz haben sich an dem Projekt ebenfalls sehr interessiert gezeigt.

RUN LIKE HELL!

Oder auch nicht. Eine Stadtlauf-Performance mit Stehenbleiben

Theater in der Hauptstadt - Verein für Kulturarbeit

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?

Ziele:

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 niedrighschwelliger 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 Berührungsgängste 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.

Sounds Simple!

Vienna Community Webradio

„Sounds Simple!“ ist ein Musikvermittlungsprojekt mit und für Jugendliche mit Fluchthintergrund. In Workshopeinheiten, die von Musiker_innen aus der Wiener Independent-Elektronikszene abgehalten werden, erwerben Teilnehmer_innen Grundlagenkenntnisse in den Bereichen der Musikbearbeitung und des DJings. In Zusammenarbeit mit den Musiker_innen erarbeiten die Jugendlichen ein eigenständiges musikalisches Projekt, das im Rahmen eines Abschlussabends präsentiert wird. Bei „Sounds Simple!“ sollen Jugendliche nachhaltig für das Musik-Machen begeistert werden und die Erfahrung machen, dass musikalische Erfolgserlebnisse auch ohne Vorkenntnisse und finanzielle Ressourcen möglich sind.

Ziele:

Wir denken, dass in jedem jungen Menschen kreatives Potential steckt, das jedoch aufgrund von strukturellen, sozialen und materiellen Ungleichheiten nicht bei allen gleich stark gefördert, aktiviert und unterstützt 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 noch nicht zugetraut haben, 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.

Wir denken, dass sich die Erfahrungen, die im Zuge der eigenständigen, schöpferischen Tätigkeiten gemacht werden, auch positiv auf das Selbstwertgefühl der Jugendlichen auswirken und zu einer Steigerung des Selbstbewusstseins beitragen, was gerade auch in der oftmals zermürenden Suche nach einem Job oder Ausbildungsplatz wichtig ist. „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.

Das Projekt stellt in diesem Sinne auch ein neuartiges, innovatives Modell der Kulturvermittlung dar, da Musiker_innen aus dem Feld gegenwärtiger Populärmusik in direktem Kontakt mit Jugendlichen arbeiten. Über den Trägerverein „Community Webradio Vienna“ verfügt das Projekt über einen großen Pool an Musiker_innen, die sich ihr Wissen und Know-How in der Regel autodidaktisch erworben haben und oft selbst über keine offizielle musikalische Ausbildung verfügen. Aufgrund der oftmals atypischen Biographien der in das Projekt eingebundenen Musiker_innen aus der freien elektronischen Musikszene Wiens sind wir der Überzeugung, dass diese als Kulturvermittler_innen besonders authentische Arbeit leisten und die Jugendlichen in dieser Lebensphase begleiten können.

Resist-Dance

Alice's – Verein für Subversive Kunst und kulturelle Forschung

Das Projekt „Resist-Dance“ möchte gemeinsam mit Jugendlichen die scheinbar geschlossene Realität hinterfragen. Mittels schöpferischer Medien sollen Möglichkeiten an vielfältigen Ausdrucksformen erschlossen werden. Hierbei bezieht sich Resist-Dance nicht zufällig auf Elemente der Anti-Logik von „Alice im Wunderland“, um festgefahrene Wahrnehmungsbilder aufzuzeigen und zu transformieren. Durch diese provozierte Öffnung der Wahrnehmung erhofft sich das Projekt die Vorstellungskraft der Jugendlichen anzusprechen. Die Ideen die aus dieser Zusammenarbeit resultieren, sollen an einem gemeinsam organisierten Festival zur Schau gestellt werden. Nicht allein diese Werke, sondern auch das Tanzen wird als ein Widerstehen gegenüber erstickenden Realitäten, die sie zu erstarren drohen, verstanden.

Ziele:

Im Prozess der Inklusion ist es ein wichtiger Schritt zu lernen, dass Kultur nicht einfach von oben fließt, sondern auch gemeinsam geschaffen werden kann. Aus diesem Grund baut unsere Methodik auf den Ideen der Zusammengehörigkeit und Kollektivität auf: Wir wollen die Ideen mit den Jugendlichen entwickeln und gemeinsam umsetzen. Unser Hauptprinzip ist daher die Horizontalität. Wir möchten junge Menschen ermutigen, gemeinsam Entscheidungen zu treffen und Hindernisse in Frage zu stellen, die sie von kreativen Aktivitäten ausschließen.

Die Workshops und das Festival sind also kein Service, sondern eine Einladung zur Zusammenarbeit:

- Wir wollen eine gleichberechtigte Zusammenarbeit schaffen.
- Wir wollen eine Sprachdisqualifikation vermeiden.
- Wir wollen Hierarchien nach Geschlecht hinterfragen.
- Wir möchten, dass das Wissen nicht von einer Person in der Gruppe stammt, sondern in der Gruppe assoziiert und verbreitet wird.
- Wir wollen einen offenen Raum schaffen, in dem wir kontinuierlich über die Bedürfnisse von Kindern diskutieren und sie als wesentlichen Bestandteil des gesamten Arbeitsprozesses betrachten können.
- Wir wollen unseren Inputs Transparenz geben, um so Ausgrenzung zu vermeiden und hierarchische Machtstrukturen in Frage zu stellen.

Vor allem wollen wir die Vorstellungskraft junger Menschen ansprechen, ihre Ideen einfangen und unsere vorhandenen Fähigkeiten mit ihnen teilen. Wir möchten den Glauben in ihnen wecken, dass wir gemeinsam neue Realitäten schaffen können. Was genau macht uns so ohnmächtig, welche schöpferischen Ideen können wir dem entgegenhalten? Diesen Fragen möchten wir nachgehen und sehen es als einen Prozess, durch den sich nicht nur die Vorstellungskraft ändert. Die Workshops decken verschiedene Kunstbereiche ab und erfordern somit unterschiedliche Methoden. Es wird einen roten Faden geben, der sich durch die Workshops durchzieht und im Festival mündet: Das Unmögliche, das Absurde, das Irrationale verlangen. Beim Festival wird es auch zu einer Begegnung mit den Kunstwerken verschiedener Künstler_innen kommen, die auf ihre Weise versucht haben, neue Realitäten zu schaffen.

Suchlinge und Findlinge

Verein Hold & Stein

„Suchlinge & Findlinge“ ist ein partizipatives Kunstprojekt des Künstler_innen-Kollektivs Hold&Stein, bei dem Jugendliche unter professioneller Leitung Steinblöcke künstlerisch gestalten und die dafür notwendigen handwerklichen Kenntnisse erlangen. Dabei werden sie in den gesamten Arbeitsprozess miteingebunden – vom Entwurf bis zur Platzgestaltung im öffentlichen Raum. Jugendliche sind Suchlinge, nach sich selbst und ihrem Platz im Leben. In unserer heutigen digitalen Welt brauchen sie reale Begegnungen, sinnlich-haptische Erlebnisse durch die Auseinandersetzung mit Material und Erfahrungen für Körper und Geist, die der vielschichtige Arbeitsprozess ermöglicht. Die eigene Spurensuche durch Wort und Bild im Stein sichtbar machen - aus Suchlingen werden Findlinge.

Ziele:

Die teilnehmenden Jugendlichen sind in allen Projektphasen aktiv mit eingebunden. Die Realisierung der „Suchlinge & Findlinge“ ist ein komplexer Prozess, der eine kompetente, strukturierte und arbeitsteilige Herangehensweise notwendig macht. Die Einbindung von Institutionen, um interessierte Jugendliche anzusprechen (Z.B. Berufsschule Baugewerbe, Kontakt zu Jugendzentren,...), die Kooperation mit Behörden (Bewilligungen) ist genauso notwendig, wie die Beauftragung und Zusammenarbeit mit Firmen für Transporte, Werkzeugnutzung und Arbeitsmöglichkeiten.

Die Teilnehmer_innen sollen über alle Arbeitsschritte informiert werden, die Umsetzung soll gemeinsam geplant und arbeitsteilig durchgeführt werden. Dadurch lernen die Jugendlichen, wie wichtig eine wertschätzende und verlässliche Zusammenarbeit ist.

Upcycling Babylon

PHACE – Ensemble für neue Musik

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-Games und Musikvideos. 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 andother stage fördern die Jugendlichen in der Erweiterung ihrer Möglichkeiten und spielen und begleiten auf den neugebauten Instrumenten. Ausflüge ins Konzerthaus sowie Kooperation mit dem Weltmuseum unterstützen die Bildung kultureller Tätigkeiten als Identifikation.

Ziele:

UPCYCLING BABYLON bietet Zeit- und Denkraum für Entfaltung und Experiment, lustvoll, prozessorientiert, jenseits kommerzieller Zwänge. Jugendliche arbeiten mit Material, mit dem sie täglich in ihrer Ausbildung zu tun haben: Metall, Holz, Plastik oder Papier. Das Material, das eine bestimmte Funktion und Ausrichtung innerhalb der beruflichen Tätigkeit hat, erfährt in diesem Projekt eine Umdeutung, eine neue Perspektive.

An der zeitlichen Disposition von Jugendlichen und Ausbildungsstätten orientiert, arbeitet UPCYCLING BABYLON modular mit der Absicht, bereits innerhalb kurzer Begegnungen Ergebnisse zu erzielen, aber auch eine Vertiefung und Kontinuität zu ermöglichen. Die Module decken auch ein breites Spektrum an aktuellen, künstlerischen Tätigkeiten und Disziplinen ab und bieten Einblick in Prozesse, die von Poesie über Digital Music bis hin zu Gaming reichen.

Ein Team von hochqualifizierten und in der Vermittlung erfahrenen Künstler_innen möchte sich mit einer Vielfalt an Formaten auf junge Menschen und ihre Ideen einlassen.

Das Projekt geht von der Realität der Jugendlichen aus, von ihrem Arbeitsmaterial, von Botschaften in Sozialen Medien, mit denen sie sich beschäftigen. Themen wie Medienkritik und Selbstbestimmung stehen im Fokus der Arbeit. Die Übergänge zwischen den Disziplinen sind fließend und lassen den Jugendlichen Spielraum für Entscheidung und Schwerpunktsetzung. Jugendliche werden dabei unterstützt, ihre Instrumente, Texte, DJ-Techniken, Sampling- und Gamesequenzen selbst zu entwerfen und zu Kulturmacher_innen zu werden.

Auch erfahren sie Wertschätzung und Einblicke in künstlerische Schaffensprozesse durch die Abschlussveranstaltung des Projektes, bei der sie die Möglichkeit haben, mit den Künstler_innen der beiden Ensembles im Weltmuseum aufzutreten, ihr Material auszustellen, Kontextualisierungsprozesse zu erleben und zu beobachten, wie sich Materialien zu Werken formulieren und transformieren.

Durch die Kooperation mit Institutionen der Hochkultur, wie dem Weltmuseum oder Probenbesuche von PHACE im Konzerthaus mit anschließender Führung und mit Räumlichkeiten der OFF-Szene, wie der MediaOpera am Stadtrand (Seestadt) verbindet UPCYCLING BABYLON nicht nur unterschiedliche Disziplinen und Felder, sondern auch Realitäten des Kulturschaffens.

treecycle – cool urban hotspots

Raum für Kunst und transdisziplinäre Zusammenarbeit

Treecycle ermutigt Jugendliche zur aktiven Teilhabe an der Koproduktion einer zukunftsfähigen Stadt, macht sie zu Protagonist_innen des Wandels. Vor spürbar heißer werdender Sommer, 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 im Co-Create Prototypen für städtische Oasen koproduzieren: Cool urban hot-spots.

Ziele:

Bei treecycle geht es selbstverständlich nicht nur um die partizipative Gestaltung einer Parkfläche. Es geht um das Ermöglichen von aktiver Teilhabe an Architektur und öffentlichem Raum. Darum, mit Jugendlichen zu entwickeln, was eine mögliche Perspektive auf jugendlichem Freiraum sein kann, aufzuzeigen, in welcher Art von Stadt wir zukünftig alle leben wollen.

Impulsgeber für treecycle ist eine Schieflage. Der öffentliche Raum gehört uns allen. Junge Menschen sind Expert_innen ihres urbanen Alltags. Geplant wird selten mit ihnen, meist für sie, dann werden Nutzungsansprüche idealisiert und schubladisiert. Das Ergebnis sind mit hohem Anspruch gestaltete verwaiste Platzzuweisungen - Käfige zwischen Schnellstraßen und Baumhäuser für schüchterne Mädchen. Öffentlicher Raum entsteht erst im Gebrauch - so gesehen können Spontanpartys unter Autobahnbrücken noch eher als jugendlicher Freiraum gelten.

- Wie können wir MIT Jugendlichen öffentlichen Raum als jugendlichen Freiraum neu denken?
- Welche Taktiken können wir in Architektur, Design und Kunst anwenden, um uns Gewohntes abzugewöhnen, um zu neuen Gestaltungsformen mit Jugendlichen zu gelangen?
- Können wir durch neue Formate der Koproduktion auch neue Perspektiven auf die Stadt im Klimawandel werfen, die nachhaltige Strategien für eine zukunftsfähige Stadt eröffnen?

All diesen Fragen gehen wir bei der Transformation einer gewöhnlichen Parkfläche nach. Dabei entwickeln Jugendliche mit uns ungewöhnliche Modelle der urbanen Koproduktion. Wir erkunden Stadtgebrauch hands-on und loten in Aktionsforschungen jugendlichen Freiraum aus. Wir übersetzen Ideen in Architektur 1:1 und entwerfen ohne Pläne zu zeichnen. Wir gestalten gemeinsam, im Co-Create und bauen gleichzeitig in offenen Werkstätten alle überall mit. Bei treecycle sind Jugendliche Raum-Ko-Produzent_innen: Planer_innen und -Nutzer_innen in einer Person.

STAR RANKING SERVICE

Schauspielhaus Wien

Was hat guter Service eigentlich mit Schauspiel zu tun? 20 Berufsschüler_innen aus den Bereichen Tourismus, Mobilitätsservice, Hotel- und Gastgewerbe entdecken zu Beginn der Spielzeit am Schauspielhaus Wien ihre Interessen, ihr bereits erworbenes Wissen und ihre Fähigkeiten neu: 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 gesamten Ensemble des Schauspielhauses ein utopisches Gastgewerbe und die visionäre Praxis eines hierarchiefreien Service.

Ziele:

Das Schauspielhaus (SSH) fördert schwerpunktmäßig junge Künstler_innen, es widmet sich ausschließlich aktuellen Themen und spricht daher grundsätzlich ein junges Publikum an. Das Programm umfasst popkulturelle und niedrigschwellige Formate wie Konzerte oder Projekte, die sich an Serien oder Social Media anlehnen. Die Lebenswelten Jugendlicher werden dabei auf vielfältige Weise aufgegriffen und reflektiert. Trennungen zwischen Publikum und künstlerischer Arbeit werden regelmäßig durch spezifische räumliche Anordnungen und das direkte Einbeziehen von Besucher_innen als Teilnehmer_innen (Bsp. „Cellar Door“, „Seestadt-Saga“) unterlaufen/aufgehoben, was eine direkte Ansprache und unmittelbaren Austausch ermöglicht.

Das SSH führt junge Menschen an zeitgenössische Formen des Theaters heran, verführt zur Teilhabe und möchte sie nachhaltig dafür begeistern. Das SSH-Team kann bereits auf eine erfolgreiche kontinuierliche Einbindung von Jugendlichen in die künstlerische Arbeit des Hauses aufbauen. Im Fall des vorliegenden Projekts sollen die Auszubildenden umfassend in die Erarbeitung und die Durchführung eines künstlerisch höchst anspruchsvollen Theaterprojekts involviert werden, es findet also ein ständiger Austausch mit den professionellen Beteiligten statt.

Insbesondere sollen auch Jugendliche angesprochen werden, die aus kunstfernen Hintergründen kommen und bisher über keine Erfahrungen mit zeitgenössischem Theater und Kunst verfügen.

Die Ziele von Kulturkatapult sind dem SSH ein großes, selbstverständliches Anliegen und konnten bisher, soweit es unsere finanziellen Kapazitäten zuließen, bereits wiederholt und sehr erfolgreich, in dieser intensiven und aufwändigen Form aber nur punktuell, umgesetzt werden. Eine Unterstützung dieses Projekts wäre deshalb eine sehr große Hilfe und ein Ansporn, diese wichtige Arbeit zu intensivieren und weiter auszubauen.

„Wunsch-Welt – Wirklich-Welt“

„Ich bin OK.“ Kultur- und Bildungsverein der Menschen mit und ohne Behinderung

Bei „Wunsch-Welt / Wirklich-Welt“ werden Jugendliche aus Berufsschulen und Schulen für Jugendliche mit Behinderungen in eine Tanztheater-Produktion eingebunden: Sie sind an der Stückentwicklung beteiligt, nehmen aktiv an den Proben im Rahmen von unseren Tanzkursen teil und machen bei den Aufführungen auf der Bühne mit. So fließen ihre Lebenswelten und für sie relevante Themen in das Stück ein. Jugendliche aus dem Teilnehmer_innenkreis unseres Vereins werden Peers für neue Tanzinteressierte sein. In diesem gemeinsamen inklusiven Lernprozess finden sie nicht nur ihre Vorlieben für bestimmte Tanztechniken und Rollen heraus, sondern gewinnen für ihr Selbstbild neue Perspektiven und können ihre körperlichen, kommunikativen und ausdrucksmäßigen Fähigkeiten stärken.

Ziele:

Bei „Wunsch-Welt – Wirklich-Welt“ werden Jugendliche aus Berufsschulen und Schulen für Jugendliche mit Behinderungen in eine Tanztheater-Produktion eingebunden: Sie sind an der Stückentwicklung beteiligt, nehmen aktiv an den Proben teil und machen bei den Aufführungen auf der Bühne mit. So fließen ihre Lebenswelten und für sie relevante Themen in das Stück ein. In diesem gemeinsamen Lernprozess finden sie nicht nur ihre Vorlieben für bestimmte Tanztechniken und Rollen heraus, sondern gewinnen für ihr Selbstbild neue Perspektiven und können ihre körperlichen, kommunikativen und ausdrucksmäßigen Fähigkeiten stärken. Sie sammeln dabei künstlerische und kulturelle Erfahrungen, wodurch ihr Interesse an Kultur nachhaltig beeinflusst werden soll.

Wir informieren die Jugendlichen über dieses Projekt, indem wir an den betreffenden Schulen Workshops anbieten. Sie erlernen dabei unter Anleitung unserer Tanzpädagog_innen und unserer Dance Assists (ausgebildete Tänzer_innen mit Lernbehinderung) kleine Choreografien als Vorgeschmack auf das Tanztraining in den Techniken Modern Dance und Hip Hop Tanz und erhalten in der persönlichen Begegnung die wichtigsten Informationen über das Projekt.

Bei den Kursen und Proben erleben sie, wie eine Aufführung entsteht und dass kontinuierliches Training das Körperbewusstsein stärkt. Sie lernen, sich in ein Team einzugliedern, erfahren Akzeptanz und Anerkennung ihrer Persönlichkeit. So wird für sie Kultur von einem Schlagwort zu einem erlebbaren Inhalt.

Spätestens bei der Premiere wird für sie die Begeisterung, die sie im Publikum erwecken, zu einer persönlichen Erfahrung, dass das gemeinsame Hinarbeiten auf ein Ziel sich lohnt und Freude und Anerkennung bringt.

Das Projekt enthält nicht nur die Chance, dass Jugendliche sich aktiv in die Kulturszene auf einer öffentlichen Bühne einbringen können, sondern auch nachhaltige Prozesse für ihre persönlichen Entwicklungen angeregt werden.

Wien Challenge

ANSICHT

Wien neu erleben! Anhand virtueller Spaziergänge wird das kreative Potential der Stadt erleb- und gestaltbar gemacht.

Durch eine App wird digitale und interaktive Kunst sichtbar. Die User_innen der App können aber genauso selber 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“ ihres Stadtteils und sind dazu herausgefordert, weitere Beiträge anzuregen.

Ziele:

Zu Beginn werden möglichst diverse Gruppen aus Jugendlichen dazu eingeladen, sich über „ihre“ Stadt sowie Kunst und Kultur Gedanken zu machen und werden für das Projekt „aufgewärmt“: Welche Möglichkeiten gibt es, an Kunst und Kultur in der Stadt teil zu haben?

Wir möchten in einen Austausch treten und erfahren, wie die Jugendlichen ihre Kultur begreifen und ihnen die Möglichkeit geben, ihre Ideen durch Inputs aus verschiedenen künstlerischen Sparten auf eine andere Ebene zu rücken. Kunst in ihrer Abstraktion der Realität könnte man auch als ein Rätsel verstehen, das sich nur durch das Zusammenfügen mehrerer Elemente, durch eigenes Erleben lösen lässt. Es soll für die jungen Menschen spannend und erlebbar gemacht werden, sich auf zeitgenössische Kunst einzulassen und diese als Referenzrahmen für eigenes Tun zu sehen.

Aus dieser ersten Phase soll sich eine Gruppe aus ca. 46 Jugendlichen bilden, welche in Workshops intensiv und künstlerisch weiterarbeitet. Hierzu möchten wir den Jugendlichen eine Vielzahl von kreativen Angeboten bieten und kreative Impulse setzen. Indem wir mit jeweils 2 Jugendlichen in „ihren“ Bezirken auf Entdeckungsreise gehen, findet eine kulturelle Auseinandersetzung mit der alltäglichen Umgebung statt und die Jugendlichen finden für die künstlerischen Skills, die zuvor in den Workshops vermittelt wurden, ein Betätigungsfeld.

Wien wird in ein riesiges Spielbrett verwandelt und die Jugendlichen „erobern“ die Stadt spielerisch, indem sie künstlerisch-kulturelle Spuren hinterlassen. Dabei geht es nicht nur um das Erleben von Kunst und Kultur, sondern auch um eine individuelle Ausdrucksweise, Kreativität und Phantasie. Die Abenteuerlust, Geschicklichkeit und Ausdauer der Jugendlichen soll dazu genutzt werden, dass sie sich mit Kunst und Kultur auseinandersetzen.

Wir möchten digitale und analoge Stationen im gesamten Stadtgebiet installieren, an deren Ort im Rahmen des Spiels eine kurze künstlerische Intervention off- oder online stattfindet. Mit dem eigenen Smartphone ausgestattet, werden den App-User_innen die verschiedenen Spots angezeigt. Jede dieser Stationen zeugt von Jugendkultur und davon, wie Jugendliche „ihre“ Stadt erleben.

Diese einzelnen (ortsbezogenen) Interventionen im Rahmen des KulturParcours können sein: Eigene Songs der Jugendlichen, Geschichten, kritische Stimmen zu Stadterneuerungen, urban art, Eigens produzierte Videos, Aktionen im öffentlichen Raum, Installationen und Collagen.

Team KulturKatapult

Roman Schanner (OeAD)

Ulrike Gießner-Bogner (OeAD)

Michaela Münster (WIENXTRA-Jugendinfo)

Andreas Schneditz (WIENXTRA-Jugendinfo)

Stefan Kühne (WIENXTRA-Jugendinfo) - Projektleitung

Kontakt

jugendinfowien@wienxtra.at

Eine Initiative der Stadt Wien – durchgeführt von WIENXTRA in Kooperation mit OeAD/KulturKontakt Austria.

WIENXTRA-Jugendinfo

Babenberger Straße 1

1010 Wien