

1. Quartal 2016

Magazin der LAG Kinder- und Jugendkultur Hamburg

**kyju**

Schwerpunkt  
**Computerspiele**



**FSJ Kultur**  
Dahinter stehe ich

**Kulturagenten**  
Wie es weiter geht

**Kirsch kern & Compes**  
Geschichten vom Kleiderberg

**WienXtra**  
Im Kulturgemüsegarten

- 03 Computerspiele: Potenziale nutzen
- 04 Creative Gaming: Neue Levels der Kreativität
- 06 ComputerSpielSchule: Super Marios auf eigenen Wegen
- 08 FSJ Kultur: Ich mache das, wohinter ich stehe
- 10 Isabella Vértes-Schütter zur Kinder- und Jugendkultur
- 13 News aus der Szene
- 14 Kritik: Fluchtgeschichten aus der Kleiderkammer
- 16 Kulturagenten: Das Programm in der Stadt verstetigen
- 18 Pro + Kontra: Computerspiele als Kulturgut?
- 20 Kritik: Ideen liegen überall herum
- 22 wienXtra-kinderinfo: Quer durch den Kulturgemüsegarten
- 24 Tipps + Termine



## kinder- und jugendkultur

### Herausgeber

LAG Kinder- und Jugendkultur e.V.  
[www.kinderundjugendkultur.info](http://www.kinderundjugendkultur.info)  
Wilhelm-Strauß-Weg 2, 21109 Hamburg  
Telefon: 040-180 180 44

Die LAG Kinder- und Jugendkultur vernetzt die Hamburger Akteure und vertritt die Interessen Ihrer Mitglieder gegenüber Politik und Verwaltung.

### Leserbriefe an

[info@kinderundjugendkultur.info](mailto:info@kinderundjugendkultur.info)

**Redaktionsleitung** Lutz Wendler  
[redaktion@kinderundjugendkultur.info](mailto:redaktion@kinderundjugendkultur.info)

**Redaktionsschluss** der nächsten Ausgabe:  
12. Februar 2016; **Erscheinungsdatum:** März 2016

Der LAG-Newsletter und »kju« als PDF können hier abonniert werden: [www.kinderundjugendkultur.info](http://www.kinderundjugendkultur.info)

**Gefördert von der Kulturbehörde  
der Freien und Hansestadt Hamburg.**

### Bildnachweise

© Titel: Creative Gaming, S. 3 Lutz Wendler, S. 5 Creative Gaming, S. 7 Creative Gaming, S. 8/9 Arne Bachmann (2), S. 11: SPD-Hamburg, S. 15 Nino Herrlich, S. 16/17 Iskender Kökce/Kulturagenten, S. 17 Lea Fischer, S. 18 privat, S. 19 privat, S. 21 Max Bartsch/Tanzplan, S. 23 Lutz Wendler, S. 24 Chris Lambertsen/Bücherhallen, Bonding/abgedreht, Sava Hlavacek/Kraut\_Produktion und Theater, Christina Körte/Körber-Stiftung, Der Kurzfilmtag, UKL

## Schwerpunkt Computerspiele Potenziale erkennen und nutzen

Eine Kindheit ohne Spiele? Unvorstellbar! Neben Brettspielen, Puzzles, Lego, Karten- oder Sportspielen sind digitale Spiele im 21. Jahrhundert wichtiger Bestandteil des Spielerepertoires Heranwachsender. Dabei lösen sie »analoge Spiele« mitnichten ab, sondern stellen vielmehr eine bedeutsame Ergänzung dar. Digitale Spiele prägen den Alltag von Kindern und Jugendlichen, sind Bestandteil ihrer Kultur und aus ihrer Lebenswelt kaum noch wegzudenken. Für die einen ist diese Entwicklung begrüßenswert, für die anderen ein eher unausweichliches Übel. Obgleich digitale Spiele für viele Erwachsene ebenfalls zum Alltag gehören, die Generation der ersten Gamer längst erwachsen ist und selbst Kinder hat, gibt es insbesondere bei Pädagogen und Eltern im Zusammenhang mit digitalen Spielen Vorbehalte, Unsicherheiten und Berührungängste. Dies kann zu Konflikten zwischen Jung und Alt führen, die sich schlimmstenfalls in einer (digitalen) Kluft manifestieren.

Fernab normativer Einordnungen sind digitale Spiele Teil der Kultur beziehungsweise der performativen Praxis Heranwachsender. Gleichzeitig wird immer wieder darauf verwiesen, dass der Deutsche Kulturrat im Jahr 2009 Computerspiele als Kulturgut ausgelobt hat, womit vor allem eine wirtschaftliche Förderung von »kulturell wertvollen« digitalen Spielen in Form des Deutschen Computerspielpreises einhergeht. Ob und wel-

chen Einfluss das auf die digitale Spielkultur in ihrem Facettenreichtum hat, ist unklar. Klar ist hingegen, dass es – jenseits und diesseits kommerzieller Strömungen – eine kaum überschaubare Vielfalt kultureller Praxen mit und rund um digitale Spiele gibt: ob Cosplay, Let's Play, Indie Games Szene, Medienkunst, Machinima, YouTube Channels oder LAN Partys – digitale Spiele sind Ausgangspunkt für vielerlei Artikulationsformen. Gleichzeitig spielen sich viele dieser kulturellen Praxen für Erwachsene quasi im Verborgenen ab, weil denen der Zugang zu diesen Formen der aktiven Auseinandersetzung fehlt. Dabei wird, sobald man einen genaueren Blick auf das Medium wirft, schnell deutlich, welche Möglichkeiten es bietet, um sich auszudrücken, etwas zu gestalten, kreativ zu werden.

Spätestens an dieser Stelle werden Überschneidungen zur kulturellen Arbeit deutlich (egal in welcher Kunst- oder Mediengattung), bei der ein zentraler Aspekt im Einnehmen neuer Perspektiven auf scheinbar Normales beziehungsweise Alltägliches liegt. Neue Sichtweisen einzunehmen bedeutet beim digitalen Spiel, dass man Regeln bricht und somit das System (Computer-)Spiel durchdringt, es versteht. Dieser Regelbruch führt zur Erkenntnis, dass ein scheinbar ebenso komplexes wie geschlossenes System aufgebrochen und verändert werden kann. Ein wichtiger Schritt hinsichtlich einer kompetenten und mündigen Mediennutzung.



Christiane Schwinge und Andreas Hedrich

Wohlgermerkt – Computerspiele bergen auch die Gefahr des Missbrauchs. Deshalb gibt es nicht nur für die Spiele, sondern auch für die Spieler Regeln. Doch wer Regeln aufstellt, sollte wissen, wovon er spricht – sonst begegnet er seinen Adressaten nicht auf dem gleichen Level. Deshalb ist es notwendig, dass auch Eltern und Lehrer wissen, in welchen virtuellen Welten ihre Kinder beziehungsweise Schüler unterwegs sind. Sie können dabei auch lernen, welche kreativen Abenteuer dort möglich sind. Letztlich ist dieses Heft ein Plädoyer, das Wissen von Kindern und Jugendlichen ernst zu nehmen und vielleicht sogar gemeinsam mit ihnen kreative Freiräume zu erobern. Denn eine Vernetzung verschiedener kultureller Praxen ist möglich – und wünschenswert. Digitale Spiele sind Kultur. Sie verbinden und geben Impulse. Sie sind kommunikative Ausgangspunkte und greifen auf, was Menschen zu Menschen macht: das Spiel.

Christiane Schwinge und Andreas Hedrich

Die Medienpädagogin Christiane Schwinge (34) und der Medienpädagoge Andreas Hedrich (47) sind Mitgründer der Initiative Creative Gaming e.V.

## Schwerpunkt Computerspiele

### Creative Gaming – neue Levels der Kreativität erobern

**Als Creative Gaming 2007 startete, war die Hamburger Initiative von Medienpädagogen und -künstlern ein Pionierprojekt. Heute gilt sie als Erfolgsmodell für den konstruktiven Umgang mit Computerspielen.**

Das erste Standbild des YouTube-Videos zeigt einen Jugendlichen auf seinem Mountainbike. Sobald der Play-Button gedrückt wird, ist klar, wohin die Reise geht – der unmittelbar einsetzende elektronische Sound ist so eckig wie die 8-Bit-Ästhetik der ersten digitalen Jump'n'Run-Spiele. Und die Kamera folgt dem 13 Jahre alten Ibrahim auf einem Geschicklichkeitspfad, im Slalomkurs vorbei an Hindernissen oder mitten durch einen Klötzchenturm. Punktgewinne und -verluste werden laufend eingeblendet. Zwischendurch beißt Ibrahim in einen Apfel und lädt seinen Energiebalken auf, bevor er im finalen Wettlauf mit dem Endboss auch den letzten Level bewältigt.

»Spät dran« heißt das Game-Video in Pixelästhetik, das Siebtklässler der Nelson-Mandela-Stadtteilschule in Kirchdorf mit Hilfe von Medienpädagogen der Initiative Creative Gaming entworfen, gefilmt und vertont haben, als wäre es ein Computerspiel. Okay, Ibrahim auf seinem Fahrrad ist nicht Super Mario. Aber um besonders realistische Nachahmung gängiger digitaler Geschicklichkeitsspiele ging es in diesem Projekt auch nicht, sondern um das quasi spielerische

Lernen. Also um Erkenntnisgewinn durch die Förderung individueller Kreativität. Und um den Spaß, den die Beteiligten offensichtlich hatten. Alles das ist Programm bei Creative Gaming. Schon 2007 wurde die Initiative von Medienpädagogen und Medienkünstlern gegründet, die zweierlei erkannt hatten: dass es notwendig sei, mit einem Medium, das sich rasant verbreitete, konstruktiv umzugehen; und dass die rasch ver-teufelten Computerspiele neben Gefahren des Missbrauchs auch ein großes kreatives Potenzial enthielten, das es für die Kinder- und Jugendkultur zu nutzen gelte. Mit diesen Einsichten waren die Gründer von Creative Gaming, die überwiegend in Hamburg und Berlin ansässig sind, sehr früh dran.

Längst ist das rasch wachsende Netzwerk der Pioniere ein Vorzeigeprojekt. Die rasante Entwicklung lässt sich gut am jährlichen Festival PLAY ablesen, das es seit 2007 gibt und bei dessen Premiere in Bonn die Macher ein überschaubares Grüppchen bildeten – ein Jahr später in Hamburg waren es schon mehr als 200 Schüler und etwa 30 Lehrer. Nach fünf gut geförderten Jahren in Potsdam ist das Festival für kreatives Computerspielen seit 2013 wieder in Hamburg zu Hause. PLAY15 im September hatte rund 5000 Besucher. Den Großteil des Etats von 200.000 Euro trugen in diesem Jahr die Bundeszentrale für politische Bildung, die Stadt Hamburg, die Medienstiftung Hamburg/

Schleswig-Holstein und die Joachim-Herz-Stiftung sowie Ersparnisse des jaf e.V. und der Initiative. Die seriösen Partner und Locations wie das Museum für Kunst und Gewerbe, das Ohnsorg-Theater oder das Nachtsyl im Thalia widerlegen das Vorurteil, bei PLAY handle es sich um eine Art Messe-Werbeveranstaltung der Spiele-Industrie.

PLAY ist gewissermaßen das Schaufenster von Creative Gaming, denn das Festival zeigt in Workshops, Performances, Ausstellungen, Vorträgen, Podiumsdiskussionen und auf digitalen Spielplätzen das Spektrum der vielen Aktivitäten und Netzwerke, die über die Jahre entwickelt wurden. Ein Festival, das auch für die alltägliche Arbeit der Initiative wirbt.

Christiane Schwinge und Andreas Hedrich, die zur Festivalleitung von PLAY gehören, schätzen, dass Creative Gaming übers Jahr verteilt 26 sehr verschiedene Angebote in Hamburg und bundesweit macht – »alles flach hierarchisch organisiert«, sagt Hedrich, der unter den zehn Gründern war. Heute sind in dem losen Verbund etwa 100 Menschen bundesweit aktiv, neben Medienpädagogen und -künstlern auch Wissenschaftler und Spiele-Entwickler.

Das Gros ihrer Projekte ist echte Schularbeit, eingebettet in Programme wie das Bündnis für Bildung »Kultur macht stark« oder die Kultur



Wechsel von der digitalen in die analoge Welt:  
Ein PLAY 15-Workshop-Teilnehmer baut in Übergröße  
das Schwert aus dem Open-World-Spiel »Minecraft« nach

agenten. Creative Gaming leistet Lehrerfortbildungen und praktische Arbeit an mehreren Hamburger Schulen, in denen digitale Spielwelten zum Beispiel den Deutsch-Unterricht oder die Mathe-Stunden ergänzen und bereichern – am intensivsten in einem Pilotprojekt in Wilhelmsburg, wo eine Mittelstufenprofilklasse über Jahre begleitet wird. Im Juni ist mit der ComputerSpielSchule Hamburg das erste offene Programm in der Bücherhalle Holstenstraße gestartet, das an jedem Freitagnachmittag kostenfrei und ohne Anmeldung besucht werden kann (siehe Seite 7). Dort und auch in den verschiedenen Ferienworkshops können Spiele mit einfachen Werkzeugen individuell programmiert und so genutzt werden, dass »die Puppen« nicht auf vorgegebenen Bahnen, sondern nach den Wünschen des Spielers tanzen.

Christiane Schwinge und Andreas Hedrich schätzen am kreativ genutzten Computerspiel, dass es grundsätzlich mit jedem Genre der Kinder- und Jugendkultur vernetzt werden kann – vom Puppentheater bis hin zum Konzert, in dem ein Sinfonieorchester Games-Music spielt. Ein besonderer Reiz liege in der Übersetzung des Digitalen ins Analoge und andersherum, wenn das, was sonst virtuell am Bildschirm zu erledigen ist, zur Arbeit wird, bei der man sich die Hände schmutzig machen kann. Bei PLAY15 wurden unter dem Motto »Machen« unter anderem Workshops zum »Gamesbacken« unter Konditoren-Anleitung und

zum realen Nachbau von Dingen aus digitalen Welten in Pappe, aus Knete und Elektroschrott angeboten.

»Ein wichtiger Aspekt unserer Arbeit sind handlungsorientierte Projekte, bei denen die Teilnehmer zusammenarbeiten sollten und über das Medium miteinander kommunizieren. Dabei lernen sie, auf die Fähigkeiten von anderen zu vertrauen. Jungs lernen von Mädchen, Erwachsene von Kindern, Lehrer von Schülern – und umgekehrt«, sagt Christiane Schwinge. Andreas Hedrich ergänzt: »Wenn wir uns mit anderen verabreden, um zu spielen, dann hat das soziale Konsequenzen. Man muss gemeinsam planen und verhandeln, um zusammenzukommen. Das sind im Grunde gesellschaftlich relevante Prozesse, die hier gelernt werden. Davon kann auch die große Politik profitieren.« So gesehen ließe sich das paradoxe Rezept von Creative Gaming für den Umgang mit digitalen Spielen auch auf andere Bereiche übertragen: Feste Strukturen entzaubern, um mit Hilfe der eigenen Fantasie auf einen höheren Level zu kommen.

Lutz Wendler

[www.hamburg.playfestival.de](http://www.hamburg.playfestival.de)

## Schwerpunkt Computerspiele Super Marios auf eigenen Wegen

**Jugendliche lernen, wie sie kreativ und kritisch mit einem Medium umgehen, das ihnen vorgefertigte Spielabläufe anbietet.**

Das Marketing für die eigenen Produkte macht den jungen Akteuren sichtlich Spaß. Die Präsentation der Spiele, die sie gerade entworfen haben, wird zur Parodie auf die Verkaufsstrategien der Game-Industrie genutzt. Die Jugendlichen zeigen ihre selbst gezeichneten Cover, die so viele Text- und Bildreize enthalten, als müssten sie sich im Überangebot eines Elektronik-Kaufhauses behaupten. Dazu gibt es martialische Titel wie »Mario Castle – der Move des Todes« oder Verballhornungen wie »Kevin 2.0«. Und bei der Live-Präsentation wird mit marktschreierisch-hohlen Slogans ironisch für das eigene Produkt geworben: »Mario hat sich selbst neu erfunden« und »Der Preis ist heiß, aber teuer«.

Oder kurz und einprägsam: »Neuer, teurer, besser.« Und als Vertreter ihres eigenen Produkts zeigen sie ihrem Publikum auch gleich noch, wie sie sich als Super Mario in einem selbstgestalteten Level bewegen.

14 Jungs im Alter von elf bis 16 Jahren sind Teilnehmer des fünftägigen Herbstferienworkshops der ComputerSpielSchule Hamburg in der Bücherhalle Holstenstraße. »Leider ist kein Mädchen dabei. Schade, denn Mädchen haben häufig ein besonderes Talent für das Design

von Spielen und Levels. Von Angeboten, die mit Computerspielen zu tun haben, fühlen sie sich aber nur selten angesprochen«, sagt Karin Liau. Die 28-Jährige ist selbst begeisterte Gamerin. Sie hat Waldhorn studiert und nach ihrem ersten Abschluss an der Hamburger Hochschule für Musik und Theater mit Kultur- und Medienmanagement als Zweitstudium weitergemacht. Beim Festival PLAY13 ist sie auf die Aktivitäten von Creative Gaming aufmerksam geworden und engagiert sich seither in der medienpädagogischen Arbeit der Initiative.

Der Workshop, den sie gemeinsam mit Christina Kutscher leitet, folgt einem bewährten Aufbau. »Zunächst wollen wir bei den Teilnehmern die Vorstellung aufbrechen, dass digitale Spiele eigenen digitalen Regeln folgen«, sagt Karin Liau. Deshalb seien am ersten Tag gewöhnliche Brettspiele analysiert worden. »Die Jungs sollten herausfinden, wie diese analogen Spiele funktionieren, nach welchen Regeln sie ablaufen und was ihren Reiz ausmacht.« Am gleichen Tag folgte eine körperliche Erfahrung beim Streetgame: Der Workshop ging nach draußen, um einfache digitale Spiele wie das betagte Video-Tennispiel »Pong« von Atari zu simulieren. Ein Teilnehmer wurde zum Spielball, die anderen wurden als Schläger oder Bande eingesetzt.

Was nach Kleinkinderspiel klingt, soll auf simple Weise Erkenntnisprozesse fördern. Karin

Liau: »Es geht zu Beginn um die grundsätzliche Frage, was ein Spiel überhaupt ist – und darum zu erkennen, dass Spiele bestimmte Grundelemente haben müssen, um zu funktionieren. Ob digital oder analog macht dabei keinen Unterschied.«

Nächster Schritt war die Arbeit mit Twine, einem Programm, mit dem sich anschaulich zeigen lässt, wie verzweigte Geschichten erzählt werden können. »Damit kann man auf einfache Weise interaktive Geschichten nach dem »Choose Your Own Adventure«-Prinzip entwickeln. Darin muss der Leser eigene Entscheidungen treffen, die den Fortgang des Abenteuers beeinflussen. Diese Spiele haben ihren Ursprung aber eher in der analogen Literatur, als in der digitalen Evolution«, sagt Karin Liau.

Nach zwei Tagen war also bereits ein Grundverständnis für Spielstrukturen entwickelt – Voraussetzung dafür, dass die Jugendlichen mit

Die ComputerSpielSchule Hamburg ist ein offenes, wöchentliches Angebot für Jugendliche (von 13 bis 17 Jahren) und Erwachsene zum gemeinsamen Spiel und kreativen Arbeiten mit Spielen; außerhalb der Ferien freitags von 14 bis 18 Uhr, bis Ende 2015 in der Bücherhalle Holstenstraße, ab Januar für ein halbes Jahr in der Bücherhalle Wandsbek.

[www.computerspielschule-hamburg.de](http://www.computerspielschule-hamburg.de)



Screenshot aus einem Spiel, das ein Teilnehmer mit der Software Kodu programmiert hat

simpler Programmiersoftware in einem vorgegebenen Rahmen eigene Spiele-Ideen umsetzen konnten. Mit »Super Mario Maker« ließ sich mit einer prominenten Figur erproben, wie ein Level-Design spannend gemacht werden kann. Und mit dem Icon-basierten, bildhaften Programm Kodu konnte der kreative Prozess im klassischen Gamedesign noch freier ausprobiert werden: Als wären sie Spiele-Entwickler hätten die Jungs das Handwerkszeug für die Erschaffung einer kleinen Welt. Sie konnten eigene Landschaften als Spielfelder und Akteure erschaffen, deren Bewegungsmöglichkeiten sie vorgaben.

»Learning by doing« lautet das didaktische Prinzip, mit dem spielerisch Bewusstsein und Kreativität der Gamer gefördert werden soll. Woran misst die Medienpädagogin Karin Liu den Erfolg

ihrer Vermittlungsarbeit? »Wenn die Teilnehmer etwas von dem mitnehmen, was wir hier ausprobieren. Wenn sie Freude hatten und nicht das Gefühl, dass sie nur hier waren, weil sie hier sein mussten, um im Auftrag der Eltern ihre Freizeit sinnvoll zu nutzen. Und wenn am Ende Ergebnisse präsentiert werden, die mich erstaunen – spannende Ideen und Kniffe, auf die ich selbst nicht gekommen wäre.«

Im besten Fall entsteht also die kreative Freiheit, die das Logo der ComputerSpielSchule verheißt: lauter Gamepads, die wie Fledermäuse oder Schmetterlinge aufsteigen.

**Lutz Wendler**

Links zu Spielkritiken und Elterntipps:

BIU (Bundesverband interaktive Unterhaltungssoftware):  
[www.biu-online.de](http://www.biu-online.de)

Computerprojekt Köln:  
[www.computerprojekt-koeln.de](http://www.computerprojekt-koeln.de)

Computerspielmuseum Berlin:  
[www.computerspielmuseum.de](http://www.computerspielmuseum.de)

Initiative Creative Gaming:  
[www.creative-gaming.eu](http://www.creative-gaming.eu)

Spielbar:  
[www.spielbar.de](http://www.spielbar.de)

Spieleratgeber NRW:  
[www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de)

Magazin Kulturelle Bildung, Schwerpunktthema Digitale Medien der Bundesvereinigung kulturelle Kinder- und Jugendbildung (BKJ): [www.bkj.de](http://www.bkj.de) (unter Publikationen, Magazin Nr. 13)

»Games und Bonuslevel« in »Scout. Das Magazin für Medienkompetenz«:  
[www.scout-magazin.de](http://www.scout-magazin.de)

## FSJ Kultur

### »Ich mache lieber das, wohinter ich stehe«

**Pauline Barnhusen absolviert ein Freiwilliges Soziales Jahr Kultur in der Jugendbibliothek Hoeb4U in den Zeisehallen. Sascha Wiersch startete dort vor zehn Jahren die Pionierarbeit der Bücherhallen in Sachen digitale Medien.**

Pauline Barnhusen ist 18 Jahre jung und hat gerade ihr Abitur geschnürt. Vor ihr liegt der Lebensabschnitt, den viele Menschen als gleichermaßen spannende wie schöne Zeit in Erinnerung behalten. Doch wie vermeintlich katastrophal ihre Aussichten auf dem Arbeitsmarkt mal sein werden, bekommt die junge Frau mit den dunkelblonden Haaren schon seit Jahren zu hören. »Meiner Generation wird schon in der Schule oder auf Informationsveranstaltungen eingebläut, dass wir es richtig schwer haben werden«, erzählt sie. »Besonders, wenn man sich wie ich eher für den kulturellen Bereich interessiert. Ich weiß wirklich nicht, warum man uns immer Angst macht.«

Um sich gedanklich zu sortieren und praktische Erfahrungen für ihren späteren Werdegang zu sammeln, absolviert Pauline Barnhusen seit September ein Freiwilliges Soziales Jahr (FSJ) Kultur bei der Jugendbibliothek Hoeb4U in Ottensen. Kundenkontakt, neue Artikel in den Bestand aufnehmen – Barnhusen ist in den normalen Arbeitsalltag voll eingebunden und sich schon nach den ersten Monaten sicher, die rich-

tige Entscheidung getroffen zu haben. »Ich bin selbstständiger geworden und die neuen Erfahrungen haben mir schon total geholfen in der Frage, was ich später machen möchte«, sagt sie. Viel mit Menschen zu tun zu haben, das ist auch ein Wunsch für die Zeit nach dem Jahr in der Bibliothek.

Das FSJ sei ein Modell, von dem letztlich alle Seiten profitierten, findet die Direktorin der Hamburger Bücherhallen, Hella Schwemer-Martinsen. Sie sagt: »Die Freiwilligen probieren sich aus und tun dabei etwas Gutes und Sinnvolles.« Resultat seien oft Projekte, für die es sonst vielleicht keinen Anstoß gegeben hätte. Ralf Classen von der KinderKulturKarawane berichtet: »Erst waren wir unsicher, ob es eine gute Entscheidung war, ein FSJ Kultur einzurichten. Können wir den jungen Menschen eine spannende Einsatzstelle bieten? Müssen wir nicht zu viel Zeit investieren für Anleitung und Betreuung? Jetzt sind wir begeistert über die hoch motivierten jungen Leute, die uns extrem wirkungsvoll unterstützen und ein bisschen ‚frischen Wind‘ in unser Projekt bringen.«

Die Jugendbibliothek Hoeb4U ist in den altehrwürdigen Zeisehallen ansässig und eine Bibliothek der etwas anderen Art. Läuft man auf die geöffnete Eingangstür zu, fällt der erste Blick auf einige jüngere Jugendliche, die sich an einer Playstation versuchen. Weiter hinten stöbern



Sascha Wiersch arbeitet seit 2005 in der Jugendbibliothek Hoeb4U

sich Mittvierziger durch den Musik-Bestand und Teenager blättern in roten Sesseln liegend in Manga-Comics. An Wochenenden werden hier Workshops zu verschiedensten Themen und im Do-it-yourself-Bereich angeboten oder ein Japanisch-Einführungskursus. Im Internet präsentiert sich Hoeb4U mit einer eigenen Homepage sowie auf den sozialen Netzwerken Twitter, Instagram, Tumblr und natürlich Facebook, wo es offenbar zu einer interessanten Schnittmenge kommt. Von den knapp 550 Personen, die dort auf »Gefällt mir« geklickt haben, interessieren sich laut Facebook viele auch für die Seite der Bücherhallen Hamburg – und die Trash-TV-Sendungen »Kölln 50667« und »Berlin – Tag & Nacht«.

Einer der Initiatoren des Projekts ist Sascha Wiersch. Hamburgs erste Jugendbibliothek wurde vor zehn Jahren eröffnet, Wiersch war





Pauline Barnhusen absolviert ein freiwilliges soziales Jahr im Bereich Kultur

einer der drei Festangestellten. Heute sind es fünf Angestellte, fünf Auszubildende und Pauline Barnhusen. »Damals«, blickt Wiersch auf die Anfangszeit zurück, als er erst 24 Jahre alt war, »waren wir extremst innovativ.« Das Angebot von Hoeb4U richtete sich explizit an 14- bis 24-Jährige, hatte aber keinerlei Schulmaterialien im Angebot. Nur die Hälfte des Bestands waren Bücher, die andere Hälfte audiovisuelle Medien bis hin zu Spielen für Playstation und X-Box. Computerspiele in einer Bibliothek? Damals fast schon eine Provokation.

Mittlerweile gibt Wiersch Seminare mit Titeln wie »Gaming in Bibliotheken«, und immer mehr Bücherhallen in ganz Deutschland verleihen auch Videospiele. Wiersch, selbst seit vielen Jahren begeisterter Gamer, findet das nur logisch. Ob ein Videospiele purer Nonsens

oder reine Unterhaltung sei oder eben einen tiefgründigen Inhalt biete, »kommt immer auf das Produkt selbst an, nicht anders als bei Büchern.«

So etwas wie ein Paradebeispiel für pädagogisch verwertbare Videogames ist Minecraft. In dem von einem schwedischen Programmierer entwickelten Spiel ist der Anwender nicht an eine vorgegebene Handlung gebunden. Unter anderem geht es darum, mit würfelartigen Blöcken etwas zu konstruieren. Für Minecraft gibt es Lehrmaterial, in den USA arbeiten Hunderte Schulen bereits mit dem Spiel.

Wenn Pauline Barnhusen ihr FSJ beendet hat, möchte sie ein Studium aufnehmen – und zwar allen Unkenrufen zum Trotz im kulturellen Bereich. Von der Panikmache lässt sie sich schon lange nicht mehr beeindrucken. »Wenn ich später halbherzig etwas anderes studiere, nur weil dort die Berufsaussichten besser sind, macht mich das doch nicht glücklich«, sagt sie. »Dann mache ich lieber etwas, was ich toll finde und wohinter ich stehe. Damit werde ich auch mehr Erfolg haben.«

**Arne Bachmann**

Im Freiwilligen Sozialen Jahr in der Kultur (FSJ Kultur) engagieren sich Jugendliche und junge Erwachsene zwischen 16 und 26 Jahren für ein Jahr in verschiedenen kulturellen Einrichtungen. Die Freiwilligen unterstützen das Team in den täglichen Aufgaben, bringen neue Ideen ein und stellen einen guten Kontakt zur (jungen) Zielgruppe her. Durch ihren Einsatz unterstützen sie nachhaltig die Arbeit der Einrichtungen.

Wer sich vorstellen kann, einem jungen Menschen seinen Kulturbetrieb näher zu bringen und ihn in einer Orientierungsphase zu begleiten, sollte die Gelegenheit nutzen und mit seiner Einrichtung eine FSJ Kultur Einsatzstelle werden. Die Kapazitäten dafür wachsen. Zum Jahrgang 2016/2017 werden 25 neue Plätze eingerichtet.

Weitere Informationen Katrin Claussen und Rebekka Leibbrand 040/180 13 844 oder [info@fsjk-hamburg.de](mailto:info@fsjk-hamburg.de).

## Im Gespräch mit Isabella Vértes-Schütter »Kinder- und Jugendkultur bleibt Querschnittsaufgabe«

### 🔗 Welche Bedeutung hat die Kinder- und Jugendkultur für Sie?

Isabella Vértes-Schütter: Ich erlebe immer wieder, was für eine starke Erfahrung es ist, wenn Kinder und Jugendliche sich kreativ ausprobieren, die eigenen Möglichkeiten ausloten und Grenzen zu überschreiten versuchen. Kreative Prozesse sind entscheidend für die Persönlichkeitsentwicklung. Es geht dabei auch um Fragen der Selbstverwirklichung: Wie stelle ich mich dar, wie wirke ich auf andere, was ist meine Identität? Die Künste eröffnen unterschiedlichste Zugänge. Das Theater ist in dieser Hinsicht wohl das ursprünglichste Medium, weil es aufs Spielen zurückgeht, und das ist für jedes Kind elementar. Deshalb war es für mich von Anfang an klar, dass wir am Ernst Deutsch Theater eine Jugendsparte aufbauen müssten. Seither ist die theaterpädagogische Arbeit hier so ins Zentrum gerückt, dass unser Haus gar nicht mehr ohne vorstellbar ist.

### 🔗 Was bringt die Theaterarbeit mit Jugendlichen Ihnen persönlich?

Sie hält mich wach und ermöglicht mir, immer wieder neu hinzugucken und die Dinge nicht für gesetzt und selbstverständlich zu halten.

Immer wieder in Frage gestellt zu werden, tut uns allen gut. Die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen hat im Haus eine große Flexibilisierung bewirkt, weil wir uns immer wieder auf neue Gruppen von Jugendlichen mit unterschiedlichen Bedürfnissen einstellen müssen. Die positiven Effekte werden uns besonders bewusst, wenn zum Beispiel John Neumeier, der am Ernst Deutsch Theater mit seiner »Werkstatt der Kreativität« zu Gast ist, uns sagt, dass hier alles so einfach funktioniere. Weil wir die Anforderungen und Wünsche der jungen Tänzer, die mit eigenen Choreographien, Beleuchtungsideen und anderen Konzepten hierher kommen, aufnehmen und unkompliziert umsetzen. Die Arbeit mit jungen Menschen empfinden wir an diesem Theater nicht nur als sozial und pädagogisch wertvoll, sondern auch als künstlerisch bereichernd.

### 🔗 Stichwort Koalitionsvertrag. Dort ist die Rede davon, dass Hamburg die kinderfreundlichste deutsche Stadt werden wolle. Wie kinderfreundlich ist Hamburg heute? Was ist noch zu tun?

In der letzten Legislatur haben wir zum Beispiel ein großes Kita-Programm realisiert, auf das ich sehr stolz bin. Wir müssen weiter daran arbeiten, kostenfreie Zugänge zu Bildung zu eröffnen. Was die kulturelle Bildung angeht, hat eine Expertenanhörung ergeben, dass wir eine unglaubliche Vielfalt an Projekten haben, die Kultur und Schule verbinden. Es wurde auch

deutlich, dass das auf viele großartige Akteure zurückgeht, die schon lange tätig waren, bevor diese Themen systematisch politisch bewegt wurden. Aber wir sind inzwischen an einem Punkt, an dem die strukturelle Verknüpfung von Kultur und Schule in der Fläche weitergebracht werden muss. Deshalb sind sich die Koalitionspartner einig, dass ein gut ausgestatteter Fonds Kultur und Schule auf den Weg gebracht werden muss. In der letzten Legislatur sind 500.000 Euro zusätzlich geflossen. Ich bin aber sehr zuversichtlich, dass wir in den kommenden Jahren weitere Schritte machen werden. Wir wollen in dieser Legislatur einen solchen Fonds kreieren.

### 🔗 Wie könnte der aussehen?

Wir haben eine Fülle von hochwertigen Projekten in der Stadt. Es wird jedoch beklagt, dass die Verstetigung, die strukturelle Verlässlichkeit nicht ausreichend gegeben ist. Wir haben immerhin schon erreicht, dass es in jeder Schule einen Ansprechpartner für das Thema kulturelle Bildung gibt. Ein zu schaffender Fonds sollte uns ermöglichen, dass verlässliche Strukturen entstehen, damit das Angebot möglichst von allen Kindern und Jugendlichen in der Stadt genutzt werden kann.

### 🔗 Wie sollte das organisiert werden?

So ein Fonds soll selbstverständlich behördenübergreifend sein. Er muss aber gemeinsam von

der Kultur-, der Schul- und der Sozialbehörde angestoßen werden. Und es müssen elementare Fragen geklärt werden: Wo sollte der Fonds aufgesetzt werden? Wie kann er ausgestattet sein? Wer würde die Mittel vergeben? Institutionen wie die LAG Kinder- und Jugendkultur und der Verein Stadtkultur Hamburg sind für uns wichtige Partner, die in diesem Prozess ihr Expertenwissen einbringen.

**❓ Wie könnte dieser Fonds ausgestattet sein?**

Ich weiß, dass es die Wunschvorstellung in der Szene gibt, dass es zwei Millionen Euro sein sollten. Wir haben erst einmal eine halbe Million Euro geschafft, weil die Kultur- und Tourismustaxe Spielräume für eine Umschichtung im Haushalt geschaffen hat. Es stellt sich jetzt die Frage, wie sich zusätzliche Mittel generieren lassen. Die Aufgaben der Stadt werden ja nicht kleiner ... Wichtig bleibt aber, dass wir weitere Ziele in Angriff nehmen. Und das tun wir. Ich weiß jedoch aus Erfahrung, dass es kaum etwas Komplizierteres gibt als behördenübergreifende Abstimmungsprozesse. Ich wünsche mir, dass wir für den Haushalt 2017/18, über den Ende 2016 beraten wird, etwas vorliegen haben.

**❓ Wie viel gibt die Stadt jährlich für Kinder- und Jugendkultur aus?**

Die Kulturbehörde finanziert Kinder- und Jugendkultur mit rund 2,7 Millionen Euro. Darin sind



Isabella Vértes-Schütter, Intendantin und SPD-Bürgerschaftsabgeordnete

nicht enthalten die Fördermittel, die im Rahmen institutioneller Förderansätze von Kultureinrichtungen bereitgestellt werden. Hinzu kommt das Engagement von Schulbehörde, Sozialbehörde und Stadtentwicklungsbehörde. Verstärkte Investitionen waren über den Sanierungsfonds 2020 möglich und neue Möglichkeiten ergeben sich über den Quartiersfonds. Kinder- und Jugendkultur bleibt Querschnittsaufgabe.

**❓ Der Aufbau neuer Strukturen ist eine Sache. Wie aber sieht es mit dem Erhalt bewährter Einrichtungen aus, deren Existenz zuweilen prekär ist?**

Den Koalitionspartnern ist bewusst, dass wir wichtige Projekte verstetigen müssen, deren Finanzierung nicht gesichert ist, weil sonst etwas kaputtzugehen droht, was wertvoll ist. Mit Buchstart, der HipHop Academy,

dem Forschungstheater und KIKU in Bergedorf möchte ich hier nur vier Projekte nennen, für die wir behördenübergreifend Lösungen gefunden haben, um sie zu stabilisieren. Das war eine große Kraftanstrengung. Aber es kommt auch immer wieder Kritik aus der Szene, dass nichts Neues entstehen kann, wenn die Behörden darum bemüht sind, nur das Bestehende finanziell abzusichern.

#### 🔗 **Wo sehen Sie besonderen Handlungsbedarf?**

Bei Fragestellungen der ganztägigen Betreuung, der frühkindlichen Bildung, der Inklusion und der Integration von Flüchtlingen.

Die Kultur sollte ein wesentlicher Faktor sein, um diesen Aufgaben gerecht werden zu können. Das ist auch im Bewusstsein der beteiligten Behörden. Gerade was die Integration von Flüchtlingen anbelangt, kommen ganz neue Fragestellungen auf den Plan. Und ich erinnere auch daran, dass die Rahmenezuweisung für die Stadtteilkultur, die ja auch viele Projekte der Kinder- und Jugendkultur betrifft, zuletzt 2009 angehoben wurde. Auch das ist eine Aufgabe, die wir bei der Aufstellung des nächsten Haushalts vor uns haben. Es bringt jedoch nichts, die Mittel zu erhöhen, wenn es keine effektiven Strukturen gibt. Das Gleichgewicht muss stimmen. Und es ist sehr wichtig, dass wir in der Fläche mit unserem Angebot weiterkommen, also alle Kinder und Jugendlichen in Hamburg erreichen.

#### 🔗 **Wie sehr setzen Sie auf die Unterstützung der Kinder- und Jugendkultur durch Stiftungen?**

Wir waren uns schon in der vergangenen Legislatur einig, dass man diese Hilfe nicht überstrapazieren darf. Die Stadt wird durch das starke private Engagement in Hamburg nicht von ihren Aufgaben befreit. Wenn 50 Prozent eines Projekts durch private Zuwendungen geschultert werden, dann ist es notwendig, dass die Stadt die andere Hälfte gibt. Wenn Stifter alleingelassen werden, lässt sich deren Bereitschaft nicht halten.

#### 🔗 **Welche Bedeutung hat ein Projekt wie die Kulturagenten?**

Das ist sehr wichtige Vermittlungsarbeit an 24 Stadtteilschulen, die vielfältige kulturelle Angebote kennenlernen. Das stärkt Kinder in den Quartieren, und auch die Arbeit der Lehrer. Das ist ein Programm, das Zeit braucht, um die Möglichkeiten auszuschöpfen und zu verstetigen. Glücklicherweise wurde es ja gerade bis 2018 verlängert. Ein ähnlicher Glücksfall sind die Kulturlotsen als künstlerische Begleiter an Schulen.

#### 🔗 **Sollten Olympische Spiele in Hamburg ein Ereignis sein, von dem gerade Kinder und Jugendliche in der Stadt etwas haben?**

Selbstverständlich. Ich finde es gut, dass die Kultur in einer so frühen Phase der Diskussion bereits ein Thema ist. Ich habe von Menschen aus London gehört, dass es dort nicht so war. Es ist jedenfalls ein gutes Signal, dass es bei uns

nicht nur um kulturelle Leuchttürme gehen soll, sondern dass Olympia in Hamburg etwas ist, an dem alle teilhaben, denn die Infrastruktur unserer Stadt wird sich dadurch verändern. Das eröffnet große Chancen auch für die Kinder- und Jugendkultur. Es muss unser Ziel sein, dass insbesondere Basisprojekte davon profitieren.

#### **Interview: Lutz Wendler**

Isabella Vértes-Schütter, Jahrgang 1962, ist seit 1995 in der Nachfolge ihres verstorbenen Ehemannes Friedrich Schütter Intendantin des von ihm mitgegründeten Ernst Deutsch Theaters. Für die SPD wurde sie 2011 und 2015 in die Hamburgische Bürgerschaft gewählt. Sie ist Fachsprecherin ihrer Fraktion für Kultur. Die Schauspielerin und promovierte Ärztin hat zwei Kinder.

Die Jugendsparte am Ernst Deutsch Theater wurde 2003 gegründet. Jedes Jahr arbeiten sechs Jugendclubs an – oft genreübergreifenden – Theaterprojekten. Die Ergebnisse werden beim mehrtägigen Plattform-Festival vorgestellt. Außerdem ist das Ernst Deutsch Theater regelmäßig an dem Programm »TUSCH – Theater und Schule« beteiligt.



»Seiteneinsteiger«-Lesung

## Krieg und Katastrophen: Kinder brauchen Kunst.

Wie gehen wir mit Kindern und Familien um, die enturzelt und traumatisiert hier ankommen? Was kann ein ästhetischer Handlungsansatz zur Verarbeitung leisten? Wo liegen die Grenzen für nicht therapeutisch ausgebildete Kursleiter? Welche Unterstützung braucht es dazu von Seiten der Behörden/Politik? Diesen Fragen gehen wir in einer Podiumsdiskussion am 18. Februar um 19.30 Uhr mit Ankerland e.V., stART international e.V., der LichtwerkSchule und anderen nach (Ort wird noch bekannt gegeben, Eintritt 5 Euro, um Spenden wird gebeten).

Am 19. Und 20. Februar folgt ein Workshop (wo: ORT) zur praktisch-künstlerischen Auseinandersetzung mit Fragen zu den Themen Flucht, Heimat, Trauma, interkulturelle Kompetenz und der Bedeutung eines ästhetischen Handlungsansatzes von stART international e.V. für Einsteiger, bei ausreichender Nachfrage zusätzlich für Fortgeschrittene (Teilnahmegebühr 190 Euro). Der Workshop ist eine Kooperation der LAG Kinder- und Jugendkultur mit der gemeinnützigen LichtwerkSchule. Weitere Infos und Anmeldung auf der LAG-Website.

[www.kinderundjugendkultur.info](http://www.kinderundjugendkultur.info)

## Hamburger Verlage Nummer 1 bei Kinder- und Jugendliteratur

Vier von sechs Preisen bei der Verleihung der Jugendliteraturpreise 2015 auf der Frankfurter Buchmesse gingen nach Hamburg. Doppelt erfolgreich war der Aladin Verlag: Als bestes Bilder-

buch wurde »Herr Schnuffels« (ab 5 Jahre) von David Wiesner ausgezeichnet, als bestes Kinderbuch »Der Träumer« (ab 10 Jahre) von Pam Muñoz Ryan (Text) und Peter Sís (Illustration). Das beste Jugendbuch 2015 kommt aus dem Carlsen Verlag, »Schneeriese« von Susan Kreller (ab 12 Jahre). Außerdem erhielt die Hamburger Illustratorin Sabine Friedrichson für ihr Lebenswerk den Sonderpreis der neunköpfigen Kritikerjury. Das Preisgeld pro Sparte beträgt 8000 Euro. Der Sonderpreis ist mit 10.000 Euro dotiert.

[www.djlp.jugendliteratur.org](http://www.djlp.jugendliteratur.org)

## Londons Kulturbeauftragte lobt Olympia-Kulturdiskussion

»Brillant, wie das hier läuft«, sagte Ruth MacKenzie kürzlich in einem Interview mit dem Hamburger Abendblatt. Die Kulturbeauftragte der Olympischen Spiele in London 2012 lobte den früh angestoßenen Diskussionsprozess: »Mit den führenden Köpfen der Kulturszene zu beginnen – und dann die anderen Menschen in der Stadt mitzunehmen, das ist ein guter Weg. So war es bei uns in London leider nicht. Wir haben nicht Jahre vor dem eigentlichen Event alle Kulturschaffenden der Stadt zusammengerufen, um darüber zu sprechen, was man machen könnte, welche Themen wir setzen wollen. Um zum Beispiel sicherzustellen, welches Vermächtnis wir uns für unsere Bevölkerung, unsere Stadt, unsere Kulturszene, unsere Künstler wünschen.« MacKenzie sagte auch, dass eine Bewerbung der

Stadt in jedem Fall nütze, auch wenn sie nicht erfolgreich sein sollte, weil die Hamburg im Prozess darüber nachdenke, wie sie sich sehe und wie sie wahrgenommen werden möchte. Ein solcher »Kulturplan« sei in jedem Fall ein Gewinn für die Stadt. Mackenzie: »Hamburg kann nur gewinnen.« Skeptisch stimmt allerdings, dass für vier Jahre kulturelle Olympiade (alle Sparten, alle Zielgruppen, internationale Projekte) weniger als 0,3% des Gesamtetats der Spiele – nämlich 30 Millionen – kalkuliert wurden.

## Das Lesefest »Seiteneinsteiger« feierte seinen zehnten Geburtstag

Was 2005 mit einem Tag im Herbst begann, an dem das Lesen gefeiert werden sollte, hat sich zu einem respektablem Festival mit vielseitigen Literaturveranstaltungen für Kinder und Jugendliche entwickelt, das in diesem Jahr seinen zehnten Geburtstag feierte. Das von der Kultur- und der Schulbehörde geförderte Lesefest »Seiteneinsteiger« ging 2015 über neun Tage und bot rund 200 Veranstaltungen in Schulen und an öffentlichen Orten. Das alles basierend auf dem Grundgedanken, die reiche Vielfalt der Kinder- und Jugendliteraturstadt Hamburg mit ihren zahlreichen Autoren, Illustratoren und wichtigen Verlagen in den Fokus zu rücken. Außerdem haben die »Seiteneinsteiger«-Gründerinnen Nina Kuhn (Leitung) und Stefanie Ericke (Programm) 2009 mit dem Lesenetz Hamburg ein Forum initiiert, das die Akteure der außerschulischen Leseförderung zusammenbringt.

## »Kirsch kern & Compes« Fluchtgeschichten aus der Kleiderkammer

**Kirsch kern & Compes bringen Joke van Leeuwens Kinderbuch »Als mein Vater ein Busch wurde und ich meinen Namen verlor« in einer virtuoson Bearbeitung auf die Bühne.**

Es ist ein Bild, das bleibt. Der Berg aus alten Kleidern auf der Bühne des Fundus-Theaters wirkt als Überhöhung, die sich den Betrachtern unmittelbar erschließt. Ganz konkret ist er in der neuesten Produktion von Kirsch kern & Compes »Als mein Vater ein Busch wurde und ich meinen Namen verlor« wandlungsfähiges Bühnenbild und Kostümfundus, doch zugleich steht der Berg als Symbol für die instabile und improvisationsbedürftige Situation von Flüchtlingen.

Judith Compes und Sabine Dahlhaus haben ein gutes Händchen dafür, in Kinderbüchern geeignete Stoffe für die Bühne zu entdecken. Ihre Umsetzung der Vorlage ist stets so originell, dass etwas Eigenes entsteht, das typisch ist für die Arbeit von Kirsch kern & Compes. Die Ergebnisse sollen aber nicht Markenzeichen sein, sondern Versuchsanordnungen mit offenem Ergebnis – denn das Kinder- und Jugendtheater-Duo scheint kontinuierlich einer künstlerischen Maxime zu folgen: risikobereit bleiben, sich selbst und das Publikum immer wieder neu überraschen.

Das 2012 erschienene Kinderbuch »Als mein Vater ein Busch wurde und ich meinen Namen verlor« von Joke van Leeuwen ist eine dank-

bare Vorlage. Die niederländische Autorin und Illustratorin hat Krieg, Vertreibung und Flucht aus der Perspektive eines etwa zehn Jahre alten Mädchens beschrieben – als unterhaltensame und spannende Geschichte, mit vielen skurrilen (erwachsenen) Figuren und oft grotesk wirkenden Situationen, in denen es einiges zum Lachen gibt, aber Ängste und Schrecken als Subtext stets präsent sind. Diese zwischen Unterhaltung, Information und einem unterschweligen Gefühl ständiger Bedrohung changierende Atmosphäre ins Theater zu übertragen, ist trotz der virtuos gebauten Vorlage kein Selbstgänger. Kirsch kern & Compes aber haben es geschafft, die vielfarbige Stationengeschichte überzeugend in ihren kleinen Bühnenmaßstab zu übertragen (Text: Marie Stolze, Regie: Luisa Taraz).

Ein Coup ist die überraschende Rollenverteilung. Judith Compes, die Ältere der beiden, spielt Toda, das Mädchen, das allein auf die Reise ins Nachbarland geschickt wird, weil in der Heimat ein Krieg herrscht. Sabine Dahlhaus dagegen wechselt oft die Kleider und schlüpft vor den Augen des Publikums von einer Erwachsenen-Rolle in die nächste und baut dabei nach und nach den Kleiderberg ab.

Aus dieser Aufteilung entsteht eine interessante Konstellation. Compes erzählt unaufgeregt aus der Sicht des Mädchens Toda eine abenteuerliche Fluchtgeschichte, während Dahlhaus

die Erwachsenen im raschen Wechsel von einer schrillen Rolle zur anderen (insgesamt 14 Figuren) so spielt, wie Toda sie wahrnimmt: immer ein bisschen verschroben, oft unverständlich und manchmal gefährlich seltsam. Die verschiedenen Spielarten des Verrücktseins der Erwachsenen in den Zeiten des Krieges sind sozusagen die unterhaltsame Begleitmelodie des Stücks.

Kirsch kern & Compes profitieren von Joke van Leeuwens besonderer Gabe, komplexe Zusammenhänge in Szenen zu übersetzen, die Kinder begreifen. Wenn das Mädchen Toda zum Beispiel mit anderen geflüchteten Kindern im Haus Gemeinwohl landet und mit Geschenken beglückt werden soll, die sie nicht haben will, und am Ende für ihre Undankbarkeit beschimpft wird, dann ahnt man, wie anstrengend es sein kann, auf Mildtätigkeit angewiesen zu sein. Viel spontanes Gelächter gibt es für Todas Versuche, die Sprachbarriere zu überwinden. Das Verständigungsproblem wird zur komischen Nummer, wenn Toda sich mit Vokabeln wie Misselie und Junselie (Mädchen und Junge), Törsel und Fanstrel (Tür und Fenster) oder der Konjugation von »hubsele« (haben) plagt: ö hubsel, dö hubsel ... Herzstück der Inszenierung ist aber der Kleiderberg, der so wandlungsfähig ist, wie es Menschen auf der Flucht sein müssen. Er dient den Darstellerinnen als Kleiderkammer, als Haus und Höhle, als Versteck. Nach und nach werden die Kleidungsstücke abgetragen, so dass



Judith Compes (l.) und Sabine Dahlhaus auf dem Kleiderberg, der im Zentrum ihrer neuen Inszenierung steht

ein Skelett von Paletten sichtbar wird, die wiederum zu Häusern und Schaltern für die inquisitorische Passkontrolle umfunktioniert werden. Julia Berndt (Bühne/Kostüm) gelingt ein kleines Gesamtkunstwerk, indem sie das Thema in ein für sich sprechendes Bühnenbild übersetzt.

Kirsch kern & Compes haben sich mit ihrer neuesten Produktion wieder selbst übertroffen. Dusseldödu – Danke schön.

**Lutz Wendler**

Judith Compes und Sabine Dahlhaus gründeten 1998 ihr mobiles Kindertheater Kirsch kern & Compes. Seither haben die beiden 16 Produktionen herausgebracht: Märchenadaptionen (»Schneewitte«, »La Froschkönig«), eine Gedichtrevue (»Ottos Mops«), Kinderbuch-Bearbeitungen (»Anton und die Mädchen«, »Dr. Brumm kommt in Fahrt«), eine preisgekrönte Kasperletheater-Variation (»Tri Tra Trullala – Kasperl, Melchior Balthasar«) und Jugendtheater-Stoffe (»Ihr Lieben, viel zu weit entfernten«, »Jinx. Verhext.«).

Für Dr. Brumm wurden Kirsch kern & Compes kürzlich mit dem 2. Hamburger Kindertheaterpreis ausgezeichnet. In Hamburg sind die beiden das nächste Mal vom 16. bis 20. Dezember im Fundus-Theater mit dem ebenfalls prämierten »Tri Tra Trullala« zu sehen. Buchungen über [www.kirsch kern-compes.de](http://www.kirsch kern-compes.de).

Joke van Leeuwens Kinderbuch »Als mein Vater ein Busch wurde und ich meinen Namen verlor« ist mit den Illustrationen der Autorin in deutscher Übersetzung von Hanni Ehlers 2012 im Gerstenberg Verlag erschienen (6,99 Euro, Altersempfehlung 10-12 Jahre).

## KWB und die Kulturagenten Das Programm in der Stadt verstetigen

**Das Modellprogramm »Kulturagenten für kreative Schulen« startete zum Schuljahr 2011/12 in den fünf Bundesländern Baden-Württemberg, Berlin, Hamburg, Nordrhein-Westfalen und Thüringen an insgesamt 138 Schulen mit 46 Kulturagenten.** In Hamburg leisteten seither acht Kulturagenten an jeweils drei Stadtteilschulen wertvolle Arbeit, somit kamen 24 Hamburger Schulen in den Genuss der gezielten Vermittlung von Kunst und Kultur. Für die Kulturagenten ging es in erster Linie darum, gemeinsam mit Schülern, Lehrern, Eltern, Künstlern und Kulturinstitutionen ein fächerübergreifendes Angebot an kultureller Bildung aufzubauen, das auch nach dem Ende des Programms bestehen kann und eine langfristige Versorgung der Schulen mit Kunst und Kultur gewährleistet.

Die erste Phase endete 2015, und im Sommer wurden die Weichen für die kommenden vier Jahre gestellt. **Auf der Grundlage eines Bewerbungsverfahrens wurde die »Koordinierungsstelle Weiterbildung und Beschäftigung e.V. (KWB)« ab September mit der Organisation der Hamburger Kulturagenten von der Behörde betraut.** KWB hat organisatorische Kompetenzen und wird diese für den Bereich kulturelle Bildung zur Verfügung stellen. Bei einem gemeinsamen Termin von Schulbehörde, Kulturbehörde, KWB und LAG wurde über die Perspektiven des Programms gesprochen.

Christine Reinhold, Projektleiterin der KWB, äußerte sich einige Wochen später gegenüber dem Magazin »kju« zur künftigen Arbeit. Man könnte sagen, dass es durchaus Signalwirkung habe, dass die KWB im »Haus der Wirtschaft« in Hamburgs City-Nord beheimatet ist – auch für die Kulturagenten. Künftig soll in dem Programm die Schnittstelle von Schule, Kultur und Wirtschaft mehr in den Fokus rücken. »Diese Schnittstelle wird ja bereits von uns bearbeitet. Berufsorientierung, eine Zusammenarbeit mit Unternehmen und der Bezug zur Wirtschaft wurden in den vergangenen vier Jahren bei den Kulturagenten nicht so stark behandelt, aber genau das ist unsere Expertise«, sagt Christine Reinhold.

Alle acht Kulturagenten der vergangenen vier Jahre wurden neu eingestellt, arbeiten nun mit einer deutlich engeren Anbindung an die Hamburger Landestelle KWB. Dort treffen sie sich regelmäßig und tauschen sich über Inhalte aus. Da die KWB nun direkter Arbeitgeber ist, fällt Verwaltungsarbeit der Agenten weg, die bislang noch für die vorherige, in Berlin ansässige Koordinierungsstelle zu leisten war.

Die Netzwerke sollen künftig flexibler strukturiert werden, also nicht mehr nur nach Stadtteilen organisiert, sondern an Themen ausgerichtet sein. Dann könnte es zum Beispiel ein Netzwerk zum Theater geben und eines zur Bildenden Kunst, so dass künftig alle beteiligten Schulen



vom Know-how und den künstlerischen Netzwerken aller Kulturagenten profitieren würden.

Bisher hatte die KWB zwar noch kein Programm mit ausschließlich kultureller Ausrichtung unter ihrem Dach, doch es gab durchaus Berührungspunkte mit Kultur innerhalb der hauseigenen Angebote. Auf einer ersten Informations-Veranstaltung im laufenden Schuljahr erfuhren die 24 Stadtteilschulen, die bisher am Programm teilgenommen hatten, dass sie weiterhin dabei sein werden und wie es weitergeht. Und es wurde eine Erweiterung in Aussicht gestellt: Das Programm könnte sich für weitere Stadtteilschulen öffnen.

24 Schulen bilden ungefähr die Hälfte aller Hamburger Stadtteilschulen. Zwei weitere haben Interesse angemeldet, und diese beiden könnten noch im laufenden Schuljahr ins Programm aufgenommen





Szene aus dem Video »The Farmsen Fashion Week« an der Erich-Kästner-Stadtteilschule

men werden, sagt Christine Reinhold. »Uns ist wichtig, dass das Kulturagenten-Programm ein Hamburg-Label bekommt und in der Stadt verstetigt wird.«

Das von der KWB eingereichte Konzept wurde von der Behörde für gut befunden und ausgewählt. Christine Reinhold räumt ein, dass es Punkte gebe, die erst noch entwickelt werden müssten: »So wollen wir zum Beispiel Veranstaltungsformate erarbeiten. Mit unserem Know-how und den Erfahrungen der Kulturagenten der vergangenen vier Jahre haben wir einen ganz besonderen und wertvollen Erfahrungsschatz.«

Mehr Schulen in das Modellprogramm aufzunehmen, ist Voraussetzung dafür, dass die »Kulturagenten an kreativen Schulen« zu einem Faktor werden, den niemand mehr missen möchte.

Christine Reinhold: »Je mehr Zuspruch wir von den Schulen bekommen, desto mehr Zuspruch wird auch von weiteren Institutionen kommen, die das Potenzial erkennen und es sowohl ideell als auch finanziell unterstützen.«

In den vergangenen vier Jahren standen für den Start des Modellprogramms in den fünf Bundesländern insgesamt rund 22,8 Millionen Euro zur Verfügung – eine finanziell sehr gute Ausstattung. Hauptgeldgeber waren die Kulturstiftung des Bundes und die Stiftung Mercator mit jeweils zehn Millionen Euro, die beteiligten Bundesländer übernahmen die Kofinanzierung. Nun aber wird das Programm in die Zuständigkeit der einzelnen Länder überführt. Klar ist, dass die Länder in der zweiten Phase mehr Verantwortung übernehmen, organisatorisch und finanziell. Mit der Folge, dass weniger Geld als in der Startphase zur Verfügung steht.

Um das Kulturagenten-Programm in Hamburg aber dauerhaft zu etablieren, wird es nötig sein, es breiter und stabil aufzustellen. Christine Reinhold ist zuversichtlich, was die nachhaltige Neustrukturierung betrifft: »Wir haben zusammen mit der Hamburger Kultur- und der Schulbehörde ein Finanzierungskonzept erarbeitet. Planmäßig wird die Stiftung nach und nach die Verantwortung an die Bundesländer übergeben. Zukünftig werden wir zehn Prozent des Gesamtetats erwirtschaften müssen, entweder durch Gewinnung neuer Stiftungen oder durch Fundraising oder Sponsoren – die Verantwortung liegt bei uns und der Stadt Hamburg.«

### Dagmar Ellen Fischer

KWB – 1990 auf Anregung des Hamburger Senats und der Agentur für Arbeit gegründet – hat sich als oberstes Ziel gesetzt, die Beschäftigung zu fördern und zu diesem Zweck innovative Strategien zu entwickeln. Christine Reinhold ist Projektleiterin der »Kulturagenten für kreative Schulen«. Sie arbeitet seit mehr als vier Jahren für die KWB. Sie studierte Germanistik, Linguistik und Philosophie, absolvierte eine Ausbildung zur Medienkauffrau und arbeitete bereits in den Bereichen Projekt-Management, Marketing und Öffentlichkeitsarbeit. [www.kwb.de](http://www.kwb.de)

## Pro Computerspiele als Kulturgut Das spannendste Medium unserer Zeit

Digitale Spiele sind heute unumstrittener Bestandteil der Jugendkultur. Sie sind für die Heranwachsenden zum Raum für soziale Begegnungen, virtuelle Wettkämpfe und das Erproben neuer Kultur- und Inszenierungspraktiken geworden. Knapp die Hälfte aller Jugendlichen ab zwölf Jahren spielt mehrmals die Woche oder sogar täglich auf der Konsole, dem Computer, online oder auf dem Handy (Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest: Jugend, Information, (Multi-) Media, 2014). Sie schlüpfen in vertraute oder bisher unbekannte Rollen, bewegen sich ohne Scheu in fiktiven Umgebungen und erzählen dort ihre eigenen Geschichten. So werden die digitalen Spielwelten zum Experimentierfeld für das eigene Probedenken. Trial and Error, Scheitern und Neuanfang. Denn Computerspiele weisen ein besonderes Merkmal auf: Sie eröffnen alternative Erlebnisräume, in denen das eigene Handeln nur scheinbar durch programmatische Grenzen bestimmt wird. Damit bilden sie die Grundlage für eine kreative Freiheit, die sich insbesondere beim zweckfreien Spielen entfalten kann. Das Alsoob des Virtuellen birgt ein ungeheures Potenzial für neue Perspektiven, kreative Umdeutung und künstlerische Ausdrucksformen.

Diesen Ansatz zu fördern, hat sich nicht zuletzt auch die kulturelle Praxis zur Aufgabe gemacht. In Workshops und Projekten in schulischen und außerschulischen Kontexten wird auf digitalen Spielplätzen gebastelt, gelötet, programmiert und gefilmt. Kreatives Computerspielen knüpft an das Expertenwissen der Jugendlichen an und vermit-

telt einen künstlerischen Umgang mit ihrem Alltagsmedium. Dabei wird das digitale Spiel zum Werkzeug oder Sandkasten für neue Kulturprodukte: als Kulisse für den eigenen Animationsfilm, als Setting für die digitale Landschaftsfotografie, als Vorlage für die Reproduktion lebensgroßer Computerspielfiguren. Die Jugendlichen lernen dabei, die typische Ästhetik und charakteristischen Bestandteile digitaler Spiele zu benennen und mit ihrer konkreten Wirklichkeit in Beziehung zu setzen. Vor allem erkennen sie durch die gestalterische Auseinandersetzung aber, dass sich Grenzen überschreiten und Regeln in Computerspielen brechen lassen. Der Regelbruch eröffnet neue Ausdrucksmöglichkeiten für die kulturelle Teilhabe.

Das digitale Spiel zeigt sich also als das womöglich spannendste Medium unserer Zeit. Weil es interaktiv ist, kommt es ohne die Spielenden nicht aus. Diese entscheiden über den Verlauf und das Ende des Spiels, sie bringen die Geschichte des Spiels voran und bestimmen so nicht nur, was sie erleben, sondern auch wie sie es erleben wollen. Spielen fördert selbstbestimmtes Handeln und ist damit Grundbedingung für die subversive Annäherung an das Kulturgut. Demzufolge trägt der kreative Umgang mit digitalen Spielen im Sinne einer kulturellen Bildung zur Persönlichkeitsbildung junger Menschen bei. Der Einsatz von Computerspielen in formalen und informellen Bildungskontexten darf deshalb nicht als reine Spielerei zum Selbstzweck verkannt werden. Denn »Kinder und Jugendliche sind Experten ihrer



Vera Marie Rodewald

eigenen Lebenswelt. Deshalb muss ihren ganz eigenen kulturellen bzw. ästhetischen Wahrnehmungen und Gestaltungsstrategien Raum gegeben werden. Kulturelle Bildung entsteht dabei im Wechselspiel von Rezeption und Produktion, individuellem und gemeinschaftlichem Lernen, ästhetischer Wahrnehmung, Erkenntnis und künstlerischem Handeln« (Empfehlung der Kultusministerkonferenz zur kulturellen Kinder- und Jugendbildung, 2013). Ein medienkritisches Bewusstsein lässt sich folglich erst dann aneignen, wenn ein Wechsel der Perspektive vorgenommen wurde. Um Spielregeln zu brechen und die digitale Spielkultur für den Erwerb kognitiver und kreativer Kompetenzen nutzen zu können, ist das Spielen unerlässlich.

### Vera Marie Rodewald (28)

arbeitet als Medienpädagogin und wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Hochschule für angewandte Wissenschaften in Hamburg. Sie gehört zur künstlerischen Leitung des Festivals PLAY und hat als Initiatorin der Initiative Creative Gaming zahlreiche Workshops und Projekte, auch im Rahmen der ComputerSpielSchule Hamburg, konzipiert und geleitet.

# Kontra Computerspiele als Kulturgut

## Was ist Kultur?

Die Frage, ob Computerspiele Teil der Kultur sind, setzt voraus, dass geklärt ist, was Kultur ist. Versteht man unter Kultur nun alle Aktivitäten des Menschen, die nicht zu seiner Natur gehören, dann ist so ziemlich alles Kultur, was Menschen so – insbesondere in der Gemeinschaft und als Gemeinschaft – tun. Dieser rein beschreibende Kulturbegriff findet durchaus Verwendung, wenn zum Beispiel von der Kultur einer Zeit, eines Volkes oder einer Gruppe die Rede ist: »Das Essen mit Stäbchen ist Teil der chinesischen Kultur«, »Erpressung und Mord gehören zur Kultur der Mafia« – solche Sätze beschreiben, was ist, und der zugrunde gelegte Begriff von Kultur enthält keinerlei Wertung.

Neben diesem deskriptiven gibt es auch einen normativen Kulturbegriff. Diesem verdankt das Wort »Kultur« seine Existenz, hat doch das lateinische Wort cultura die Bedeutung Pflege oder Ausbildung und bezog sich ursprünglich auf den Ackerbau. Dieser Bedeutung zufolge zielt Kultur auf das gute Handeln ab (richtig anbauen, den Acker pflegen etc.). Schon die Römer weiteten den Bereich des durch Kultur zu Pflegenden auf den Menschen aus und sprachen von der Kultur der Seele (cultura animi) und von Kultur als Bearbeitung der eigenen Persönlichkeit. In diese Tradition der Verwendung des Ausdrucks Kultur gehören auch »Kulturkritik« und »Kulturförderung« als Errungenschaften der Neuzeit, muss doch eine kritische Bewertung immer vorgenommen werden, wenn es um das Ausgeben öffentlicher Mittel geht.

Damit liegt der normative Kulturbegriff allen Diskussionen darüber, was gefördert wird und was nicht, automatisch zugrunde, denn gefördert wird, was sein soll. Wenn beispielsweise hierzulande ein Kulturstaatsminister den Machern eines sehr realistischen und brutalen Killerspiels einen Kulturpreis verleiht (50.000 Euro), dann muss er sich der Frage stellen, was an dem Spiel gut, das heißt dem Menschen förderlich, ist. Sport, Musik, Theater, Museen, Wissenschaft, Kunst, Naturschutz, und Bildungseinrichtungen wie Kindergärten, Schulen und Universitäten genießen ein hohes Ansehen in der Gemeinschaft und werden staatlich gefördert, weil diese kulturellen Aktivitäten bzw. Institutionen zu Wachstum, Glückserlebnissen und zum Erkennen sowie zum richtigen Tun – den Idealen der Aufklärung – beitragen.

Nach dem gegenwärtigen Stand unseres Wissens schaden Bildschirmmedien im allgemeinen und ganz besonders Computerspiele der körperlichen, emotionalen, geistigen und sozialen Entwicklung junger Menschen nachweislich und verursachen Bewegungsmangel, Übergewicht, Schlafmangel, Sucht, Stress, hohen Blutdruck, Aufmerksamkeitsstörungen, Ängste, Depression (einschließlich Selbstverletzungen und Selbstmordgedanken) und Schulversagen. Zudem steigern sie die Aggressivität und vermindern die Empathiefähigkeit. Das Jugendwort des Jahres 2015 – Smombie, die Zusammensetzung aus Smartphone (dem vielfach vor allem zum Spielen verwendeten Schweizermesser des digitalen Zeitalters) und Zombie (seiner Seele beraubter



Manfred Spitzer

willenloser Mensch) – trifft diesen Sachverhalt punktgenau und zeigt an, dass er von Jugendlichen mittlerweile selbst klar erkannt wird.

Wir Erwachsene haben die Verantwortung für die körperliche, geistige und seelische Entwicklung der nächsten Generation als unsere wichtigste Aufgabe zur Sicherung unseres Gemeinwohls, unserer Zukunft und unserer Kultur. Computerspiele richten großen Schaden an im Hinblick auf Glück, Gesundheit und Bildung. Wenn wir junge Menschen und deren Bildung dem unkontrollierten Profitstreben von Firmen überlassen, die zu den reichsten der Welt gehören, und dies auch noch als »Kultur« bezeichnen, handeln wir verantwortungslos!

**Manfred Spitzer (57)**  
ist Psychiater, Psychologe und Hochschullehrer. Seit 1998 leitet er die Psychiatrische Universitätsklinik in Ulm und das 2004 eröffnete Transferzentrum für Neurowissenschaften und Lernen (ZNL). Seine Bücher »Digitale Demenz« (2012) und »Cyberkrank!« (2015) behandeln die Risiken und Nebenwirkungen digitaler Informationstechnik aus wissenschaftlicher Sicht.

## »JungerTanzHamburg« auf Kampnagel Ideen liegen überall herum

»Was uns bewegt, was wir bewegen«, ein Tanzstück für Kinder ab 5 Jahren im K3 Tanzplan Hamburg auf Kampnagel.

Ein großes Kissen mit drei Ausbuchtungen und einem Loch in der Mitte – ist ein dreibeiniges Tier, das mit seinem enormen Auge neugierig in die Welt schaut. Vertrautes mit frischem Blick sehen, Alltagsgegenstände zweckentfremden und aus einer neuen Perspektive betrachten: Diese Idee zieht sich wie ein bunter Faden durch das Tanzstück für Kinder ab fünf Jahren. Die 50-minütige Performance »Was uns bewegt, was wir bewegen« entstand in Zusammenarbeit des Trios aus Lucia Glass als Choreografin, der Textildesignerin Nadine Goepfert sowie der Tänzerin Eva Svaneblom.

Schon das Bühnenbild suggeriert, dass bekannte Bestandteile vollkommen neu zusammengesetzt und erlebt werden sollen: Gemalte Pupillen und Wimpern richten ihr geteiltes Augenmerk aufs Publikum, eben solche Hände und Füße beweisen durch ein ungewohntes Verhältnis zueinander, dass nicht immer alles Hand und Fuß haben muss.

Zu Beginn belästigt eine Fliege die Tänzerin – natürlich kann niemand das winzige Tier sehen, aber am verräterischen Summen mühelos im Raum verfolgen. Und während sich Eva Svaneblom ganz auf dessen exzentrische Flugbahnen konzentriert, mutiert sie selbst zum zappelnden Insekt.

In den folgenden Szenen lässt sich die in einen schwarz-weiß-gestreiften Spielanzug gekleidete Tänzerin von den über die Bühne verteilten Gegenständen anregen. Eigentlich macht sie das, was vermutlich viele Kinder im Zuschauerraum gern tun würden: Sie verteilt die farbigen, asymmetrisch ausgebeulten Kissen auf dem Boden und hüpfert in deren Löcher hinein; sie wirft bunte Schnipsel, die formal Körperteilen nachempfunden sind, durch eine Öffnung in der Bühnenbild-Stellwand; sie kippt kleine schwarze Bälle (oder doch fette Fliegen?) durch einen transparenten Schlauch. Ihr Gesicht verrät zeitgleich, was sie fühlt: Übermut, Bedauern, Ekel. Und staunen kann sie mit dem ganzen Körper.

Am Lachen der Kinder ist leicht erkennbar, welche Sequenz sie am liebsten mögen: Jene mit Musik und verrückten Geräuschen, zu denen die Tänzerin kleine, präzise Bewegungen zeigt. Sie hebt einen Arm oder ein Knie, wackelt mit dem Po oder hält sich die Augen zu, während es Pling Plong macht, knarrt oder rappelt. Die Komik entsteht durch die originelle Zuordnung von optischem Eindruck und akustischer Begleitung bei rhythmischer Präzision. Zur Freude der jungen Zuschauer wird der Klang-Tanz später noch einmal wiederholt.

Als sich die solistische Performerin bunte Stoffbahnen umhängt und übers Gesicht legt, bis sie unter ihnen fast zu verschwinden droht, ruft ein Kind aus dem Publikum, was es sieht: »Ein

Gespenst!« Kinder erkennen oder assoziieren in und zu den Bildern der Tanzperformance individuell die unterschiedlichsten Dinge oder Situationen, auch wenn sie ihre Idee dazu nicht immer vernehmlich mitteilen. Was sie indes mitteilen, ist ihre Ratlosigkeit in Form eines hin und wieder hörbaren »Hä?« Oder sie befragen die mitgebrachten Erwachsenen, die in ihrem Rücken sitzen, nach dem abstrakten Geschehen auf der Bühne. Im letzten Viertel der Vorstellung zeigen einige Zuschauer der altersmäßig definierten Zielgruppe deutliche Anzeichen von Langeweile oder Ermüdung und deren Körpersprache erzählt, dass sie die Aufführung gern verlassen würden.

Schade. Denn großartige und witzige Ideen liegen zahlreich auf der Bühne herum, zum Greifen nah. Einige werden aufgegriffen. Doch warum wird das gelöcherte, blaue Wundertier, das (Erwachsene) an eine Amöbe erinnert, nicht fantasievoll bewegt, wie es der Titel verspricht? Und weshalb dürfen das orangefarbene oder das gestreifte Kissen nicht auch etwas erleben? Stattdessen wird nur eines dieser originellen Wesen wie stellvertretend an der ersten Zuschauerreihe entlang geschoben ...

Natürlich muss es nicht immer eine konkrete Handlung sein, die Kinder im Theaterraum fesselt. Im Gegenteil: Der völlig handlungslose Klang-Tanz zeigt, wie unterhaltsam und spannend Abstraktion sein kann. Doch selbst die fantasievollste Vorstellungskraft braucht Anre-



Kopfloser Klang-Tanz: Szene aus der Performance für Kinder

gungen, die auf fruchtbaren Boden fallen – und das können nur Bewegungen, die eben nicht beliebig sind, sondern etwas über das Bewe-  
te erzählen. Was auch immer wir in die Hand  
nehmen und bewegen, kann lebendig werden  
– aber nur mit einem klaren Bezug wird es auch  
uns bewegen.

Dagmar Ellen Fischer

#### JungerTanzHamburg

Das vom Tanzplan Deutschland ins Leben  
gerufene »K3 – Zentrum für Choreografie  
Hamburg« präsentiert seit 2013 die Reihe  
»JungerTanzHamburg« auf Kampnagel. Mit  
dem Ziel, ein junges Publikum für zeitgenös-  
sischen Tanz zu gewinnen, werden in diesem  
Rahmen professionelle Tanzwerke für Kin-  
der und Jugendliche entwickelt, manchmal  
auch unter Beteiligung der jeweiligen Ziel-  
gruppe. Den Anfang machte Philipp van der  
Heijden mit »verzopft«, es folgten »nimmer«  
von Antje Pfundtner und »Fühlende Fische«  
der Regisseurin Franziska Henschel. Neben  
den jeweils altersgerechten Inhalten steht die  
Suche nach neuen Formen der Stückentwik-  
lung und nach ungewöhnlichen Formaten im  
Vordergrund.

[www.k3-hamburg.de](http://www.k3-hamburg.de)

## Die wienXtra-kinderinfo Quer durch den Kulturgemüsegarten

**Das Infozentrum von wienXtra im Museums-Quartier ist ein Ort mit Netz und doppeltem Boden. Kinderlärm ist hier unbedingt erwünscht, auch wenn Erwachsene sich unterhalten. Ebenso, dass spielende Kinder dem Personal über den Kopf wachsen oder in der zweiten Etage ordentlich Lärm machen. Und Gewusel in allen Ecken ist ohnehin Alltag.**

Die Wiener kinderinfo ist zugleich Indoor-Abenteuerspielplatz und Orientierungshilfe für ihre Eltern, die sich profunde Tipps holen, wie der Nachwuchs in der Freizeit unterhalten, bewegt und angeregt werden kann. Über dem Beratungstresen hängt ein weitmaschiges Kletternetz, zur oberen Spiellandschaft führt eine Treppe. Unten sind Sitz- und Lese-Inseln, es gibt eine Hör-Höhle, den Tresen entlang schlängelt sich eine Rampe, damit Kinder auf Augenhöhe mit den Frauen auf der anderen Seite kommen. »Als wir vor bald 15 Jahren die wienXtra-kinderinfo planten, wussten wir, dass das Ganze nur funktionieren kann, wenn es den Kindern gutgeht. Denn nur dann haben ihre Eltern auch die Zeit, mit uns zu reden«, sagt die Leiterin Sabine Krones.

Seit das Museumsquartier im 7. Bezirk nahe dem Zentrum 2001 eröffnet wurde, ist die zentrale kinderinfo im Tunnelgewölbe eines barocken Gebäudes zu Hause, das vom zweiten Hof nahe der Mariahilfer Straße her zugänglich ist.

Hofnachbarn sind das Zoom Kindermuseum und der Dschungel Wien, ein Theater für junges Publikum. Die Rückseite des Infozentrums grenzt an den weitläufigen Innenhof des MuseumsQuartiers, an dem unter anderem die Kunsthalle, das Leopold Museum und das Museum für moderne Kunst Stiftung Ludwig (mumok) liegen. Die Gebäude aus dem 17. und 18. Jahrhundert mit ihren Innenhöfen waren einst kaiserliche Pferdestallungen. Sie wurden reizvoll ergänzt durch Neubauten. Das gesamte Ensemble hat 90.000 Quadratmeter Nutzfläche, mehr als 60 Kulturinstitutionen arbeiten hier. Im Sommer belebt ein jugendliches Publikum die einladend möblierten Innenhöfe der Kulturoase bis in die Nacht hinein.

Einen passenderen Platz hätte man für die zentrale Einrichtung, die umfassend und kostenlos über das gesamte Freizeitangebot der Stadt Wien informiert, nicht finden können. Die wienXtra-kinderinfo ist dienstags bis sonntags geöffnet – 295 Tage im Jahr. 2014 wurden 36.222 Besucher gezählt. »Im Schnitt kommen 123 Menschen täglich, und wir bearbeiten etwa 100 Anfragen – persönlich, telefonisch oder per Mail. Am Wochenende oder an schulfreien Tagen sind es auch schon mal 300 Besucher am Tag«, sagt Sabine Krones. Sie ist neben der kinderinfo auch für das in Netz und Printpublikationen veröffentlichte monatliche Familienprogramm wienXtra-kinderaktiv zuständig und auch

für das wienXtra-Ferienspiel verantwortlich, das dem Hamburger Ferienpass entspricht.

»wienXtra will, dass sich Kinder und Familien in der Stadt zu Hause fühlen und ihre Freizeit gemeinsam und abwechslungsreich gestalten können«, lautet einer der Leitsätze des Fachbereichs Kind, Jugend, Bildung. Zu den zwölf Einrichtungen, die wienXtra dafür im Auftrag des Magistrats der Hauptstadt betreibt, gehören neben »kinderinfo« und »kinderaktiv« unter anderem die »jugendinfo«, das »programmkinocinematic«, eine »soundbase«, die »spielexbox« und »schulevents«. Angebote, die es auch in Hamburg und anderswo gibt, doch in Wien wird der Betrieb des Ganzen zentral koordiniert. Etwa 100 Mitarbeiter hat wienXtra, der Jahrestat beträgt sieben Millionen Euro.

»Zwei konträre Publikumsreaktionen haben uns dazu bewogen, 2001 die wienXtra-kinderinfo einzurichten. Viele Eltern meinten, es gebe kaum ein Angebot für Kinder in der Stadt, andere dagegen beklagten, dass es so viel gebe, dass die Übersicht fehle«, sagt Sabine Krones. Inzwischen arbeiten die wienXtra-Programmexperten mit mehr als 400 Partnern »quer durch den Kulturgemüsegarten« (Krones) zusammen. Krones Team bedient das große Potenzial von Kindern der ersten sieben Schulstufen – etwa 20.000 Kinder pro Jahrgang. Über die Jahre habe die kinderinfo auch das Angebot verän-



Sabine Krones (unten rechts) und ihr Team vor der wienXtra-kinderinfo

dert, hat deren Leiterin beobachtet. »Die Nachfragen hier bilden ab, was Familien brauchen. Davon haben wir gelernt, aber auch die Anbieter haben gelernt, dass Kinder Besucher sind, die eigene Interessen haben, auf die eingegangen werden muss. Es geht nicht mehr um schmissige PR-Angebote, die Kinder locken sollen, sondern um Mitgestaltung wie zum Beispiel in Kinderateliers der Wiener Museen.«

Einen besonderen Stellenwert im gesamten Angebot hat für Sabine Krones der Ferienpass. Sie erzählt, dass Österreich 15 Wochen Schulferien im Jahr habe. Ganze neun Wochen davon sind – ein Relikt des früheren Agrarlandes – Sommerpause in der Schule. Zeit, die von Fami-

lien überbrückt werden muss. Für das »wienXtra-ferienspiel« gibt es einen kostenlosen Pass. Jedes Jahr werden etwa 200 Projekte mit 4000 Einzelterminen eingebunden. Viele sind gratis, alle anderen haben gemäßigte Teilnahmegebühren. Allein im Sommer werden mehr als 130.000 Pässe ausgegeben.

wienXtra sieht Sabine Krones als lohnende Investition in die Zukunft: »Die demografische Entwicklung besagt, dass Wien 2050 das jüngste Bundesland sein wird. Es ist noch nicht lange her, dass es das älteste war.« Außerdem nimmt wienXtra soziale Aufgaben wahr. Ungefähr ein Drittel der fast 1,8 Millionen Wiener Bürger wurde außerhalb Österreichs geboren. Kultur

erleichtert Integration. Wie groß die Wertschätzung der Stadt für ihren Nachwuchs sei, so Krones, habe sich vor einigen Jahren gezeigt, als Kinder als erste Besucher im frisch renovierten neogotischen Rathaus wie alljährlich ihre großen Familienfeste feiern durften.

Sabine Krones sieht die kinderinfo als zeitgemäße Dienstleistung: »Das Leben wird schwieriger, und das wirkt sich auch auf die Familie aus. Deshalb sollen unsere Angebote helfen, die knappe Freizeit miteinander gut zu organisieren.« Dass ein Aufenthalt in der Oase der kinderinfo dazu ein erster Schritt sein kann, erfährt sie immer wieder selbst: »Letztens haben wir uns in einem Workshop mit 30 Studierenden alle spontan in der oberen Spiellandschaft hingelegt und den Augenblick der Ruhe in einer anregenden Umgebung genossen. Das war beflügelnd.«

**Lutz Wendler**

[www.wienXtra.at](http://www.wienXtra.at)  
[www.kinderinfowien.at](http://www.kinderinfowien.at)  
[www.mqw.at](http://www.mqw.at)

## Einige Highlights im kommenden Vierteljahr Tipps von Dezember 2015 bis Februar 2016

### 1.12.2015 – 2.1.2016

Ausstellung zum Bürgerengagement  
»Wir sind dabei« Zentralbibliothek, Hamburg  
[www.buecherhallen.de](http://www.buecherhallen.de)



### 9. – 11.12.2015

27. Hamburger Nachwuchs Filmfestival  
»abgedreht« | Metropolis-Kino, Hamburg  
[www.abgedreht-hamburg.de](http://www.abgedreht-hamburg.de)



### 11. – 13.12.2015

Inklusives Theaterfestival »In/Zwischen«  
Kampnagel, Hamburg  
[www.eucreea.de](http://www.eucreea.de)



### 3. – 5.2.2016

Symposium Hamburg  
THE ART OF MUSIC EDUCATION Vol. V  
[www.music-education-2016.de](http://www.music-education-2016.de)



### 21.12.2015

Bundesweiter Kurzfilmtag  
[www.kurzfilmtag.com](http://www.kurzfilmtag.com)



### 26. – 28.2.2016

14. Leipziger Symposium zur  
Kinder- und Jugendstimme  
[www.kinderstimme.uniklinikum-leipzig.de](http://www.kinderstimme.uniklinikum-leipzig.de)

