

BRIDGING

CO-CREATIVE CULTURE AS
A BRIDGE TO SOCIAL BONDING
AND MUTUAL TRUST



Kompendium I: Intersozial



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Impressum

Herausgeber des Kompendiums:

Damien McGlynn, Voluntary Arts (UK & Irland)

Mitherausgeber*innen:

Hans Jørgen Vodsgaard, Interfolk (DK),

Hans Noijens & Ingrid Smit, LKCA (NL)

© Die Partner des Projekts BRIDGING, Kulturelle Samråd i Danmark (DK); Interfolk, Institute for Civil Society (DK); Voluntary Arts (UK); Fundacja Alternatywnych Inicjatyw Edukacyjnych (PL); EDUCULT - Denken und Handeln in Kultur und Bildung 2018 (AT); The Latvian Association of Castles and Manors (LV); JSKD - Republic of Slovenia Public Fund for Cultural Activities (SI); und LKCA - St.Landelijk Kennisinstituut Cultuureducatie en Amateurkunst (NL), 2018. Diese Kompendien sind mit der entsprechenden Quellenangabe zu zitieren.



Das Projekt BRIDGING wurde aus dem Erasmus+-Programm der Europäischen Union kofinanziert. An dem zweijährigen Projekt sind Partner*innen aus sieben europäischen Ländern beteiligt. Das Projekt wurde von der Dänischen Nationalagentur für das Programm Erasmus+ der Europäischen Union unterstützt. Weitere Informationen finden Sie unter: www.bridgingsocialcapital.eu

Diese Publikation spiegelt nur die Sicht der Autor*innen wider und weder die Dänische Nationalagentur für das Programm Erasmus+ noch die Europäische Kommission können für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
Einleitung	7
Fallstudie: Fun Palaces	9
Fallstudie: The Create Course	16
Fallstudie: Musicon, Den Haag	23
Fallstudie: Kinderen Aan Zee	26
Fallstudie: Ein neues Kulturzentrum in Holeby	29
Fallstudie: Ein neues Gemeindezentrum in Ejby	34
Zentrale Erkenntnisse	39
Mit den Ergebnissen weiterarbeiten	41

Vorwort

Von Damien McGlynn, Communications & Partnerships Director, Voluntary Arts

Das Potenzial von Kreativität, unterschiedliche Gruppen von Menschen zusammenzubringen, wird von Tägigen in diesem Bereich allgemein anerkannt. Aufmerksame Beobachter*innen wissen um unzählige Beispiele co-kreativer Projekte und Aktivitäten, die dazu beigetragen haben, soziale Unterschiede zu überbrücken und gleichzeitig etwas anzubieten, das vor allem Spaß macht. Dies ist vielleicht nicht allzu überraschend. Etwas gemeinsam zu schaffen und zu teilen, uns auszudrücken und dabei an der Anstrengung, dem Resultat, der Trauer und der Freude teilzuhaben, die dies mit sich bringt, ist eine sehr persönliche Angelegenheit. Unser individueller Umgang mit Kreativität stellt oft - auch unbeabsichtigt - unsere persönliche Ansichten, Vorstellungen und Vorurteile infrage. Dies hilft uns, die Sichtweisen Anderer kennenzulernen – und somit ihre Erfahrungen in der Welt, in der wir leben.

Die Welt ist in vielerlei Hinsicht besser vernetzt als je zuvor und wir erleben, wie einige traditionelle Strukturen und Mittel der Gemeinschafts- und Identitätsfindung zu zerfallen beginnen. Viele Staaten und Kommunalverwaltungen berichten von der Krise wachsender Einsamkeit und Isolation.¹ Gepaart mit einem zunehmend polarisierten öffentlichen Diskurs und der Verbreitung extremistischer Ansichten, hat dies zu einer Fragmentierung der heutigen Gesellschaft beigetragen, die unsere Fähigkeit gefährdet, in Gemeinschaft zu leben, zu arbeiten und zusammenzukommen und dabei unsere Unterschiede zu verstehen und zu respektieren.

„The capacity of a country to support peaceful collective decision making involves multiple factors including the quality of institutions, intergroup relations, and the effectiveness of channels for resolving conflicts. [...] Trust refers to the extent to which individuals have confidence in people whom they know personally, including family and neighbors. It can also refer to trust in people met for the first time and in people of different religions and nationalities. [...] Civic engagement relates

¹ Public Health England, Dec 2015, <https://publichealthmatters.blog.gov.uk/2015/12/08/loneliness-and-isolation-social-relationships-are-key-to-good-health/>

to social capital, participation, and the agency that motivates individuals to be part of collective action.“²

Vertrauen basiert auf Vertrautheit und Verständnis und diese Eigenschaften sind entscheidend für eine gedeihliche, zusammenhaltende Gemeinschaft jeglicher Größenordnung. Auf lokaler und nationaler Ebene sowie innerhalb der Europäischen Union ist die Notwendigkeit, unsere Nachbar*innen und Mitbürger*innen zu verstehen, eine gemeinsame Voraussetzung für eine glückliche, friedliche Zivilgesellschaft.

„Higher income, better health of mind and body, and a high degree of trust in one’s community (social capital) all contribute to high life satisfaction; poverty, ill health, and deep divisions in the community all contribute to low life satisfaction.“³

In einer Zeit, in der der gesellschaftliche Zusammenhalt in Europa und der ganzen Welt abzunehmen scheint, ist es wichtig, die Art und Weise zu hinterfragen, wie Menschen mit unterschiedlichem Hintergrund zusammenkommen und sich auf Gemeinsamkeiten berufen. Unsere Gemeinschaften sind heutzutage deutlich vielfältiger, kurzlebiger und stärker digital vernetzt als in der Vergangenheit, dennoch haben sich traditionelle, lokale Verbindungen innerhalb der Gemeinschaften nicht so entwickelt wie in der Vergangenheit. Die Auswirkungen werden in Bereichen wie Kriminalität, psychische Gesundheit und ziviler Verantwortung immer offensichtlicher.

In diesem Zusammenhang hat das Projekt BRIDGING eine Untersuchung der Methoden angeregt, mit denen die Teilnahme an co-kreativen Aktivitäten dazu beitragen kann, soziales Kapital zu verknüpfen. Der Fokus wurde auf diejenigen Projekte und Aktivitäten gelegt, die Menschen mit unterschiedlichen Hintergründen zusammengeführt haben, um als gleichberechtigte Akteur*innen kreativ zu werden. Wir haben versucht, die besten Ansätze und Umgebungen ausfindig zu machen, um bestehende Trennlinien und Vorurteile zu überbrücken, seien diese kultureller, generationeller oder anderer Art. Die Chance, die sich durch die Partnerschaft von Organisationen aus sieben verschiedenen Ländern bietet, ist bedeutsam und spiegelt an sich schon eine Gemeinsamkeit in unseren Erfah-

² World Development Report (2013) <https://openknowledge.worldbank.org/handle/10986/11843>

³ World Happiness Report (2012) <http://worldhappiness.report/ed/2012/>

rungen mit Kultur und gesellschaftlichem Zusammenhalt in Nationalstaaten mit sehr unterschiedlichen Kulturen und Kontexten wider.

Über eine Laufzeit von zwei Jahren untersucht das Projektteam von BRIDGING, inwiefern diese kreativen Aktivitäten einen Einfluss auf die Verknüpfung von sozialem Kapital in den folgenden fünf Themenbereichen haben können: interkulturell, intereuropäisch, intergenerationell, interregional und intersozial. Jeder Bereich wurde durch entsprechende Forschung, Umfragen, Interviews und Fallstudien erschlossen. In jedem Bereich haben wir Beispiele für Projekte, Aktivitäten und Gruppen herausgearbeitet, an denen Menschen über die verschiedenen Differenzlinien beteiligt waren, und Schlüsselfragen zu diesen Aktivitäten gestellt. Wie wurden sie organisiert? Was waren die Hauptziele der Aktivität? Was waren die Motivationen der Teilnehmer? Wurde eine einladende und prosoziale Atmosphäre gepflegt und wie? Was waren die logistischen Überlegungen für den Kontext des Projekts?

Mithilfe der durchgeführten Forschung, des State of the Art Report und der in diesen thematischen Kompendien vorgestellten Fallstudien hoffen wir, einige gemeinsame Themenstränge und Schlüsselmerkmale der im Hinblick auf die Überbrückung der Trennlinien erfolgreichsten Projekte und Aktivitäten benennen zu können. Wir hoffen, dass die Weitergabe der Ergebnisse anderen Organisator*innen und Praktiker*innen dabei helfen wird, neue und bessere kulturelle Aktivitäten zu entwickeln, die den Teilnehmer*innen bereichernde, angenehme und kreative Erfahrungen bieten, aber auch die für unsere Gemeinschaften so bedeutenden persönlichen Kontakte und sozialen Bindungen stärken.

Jeder der fünf Untersuchungsbereiche verfügt über eigene Herausforderungen, aber in allen kann europaweit – das hat sich gezeigt – mehr getan werden kann, um Gräben zu überbrücken und den Menschen zu helfen, durch Kreativität mehr voneinander zu lernen. Ob es sich nun um eine generationenübergreifende Gruppe handelt oder um eine Gruppe, die Menschen verschiedener Kulturen zusammenbringt: die Atmosphäre, die durch die gleichberechtigte Teilnahme an einer kreativen Aktivität gepflegt wird, bietet eine stabile Plattform für den persönlichen Austausch. Sie verbindet Menschen mit sich selbst und mit denen, die sie umgeben.

„Higher life satisfaction is correlated with having a more intense relational life in general, such as socializing frequently with friends and relatives, attending social gatherings and cultural events, participating in sports, performing volunteer work, and pro-social behavior...“⁴

Bei der Entwicklung und Durchführung der Aktivitäten sind einige Dinge zu berücksichtigen, um die Inklusion einer möglichst großen Vielfalt an Menschen sicherzustellen und die Fallstudien nehmen diese Überlegungen zum Anlass, verschiedene Vorgehensweisen aufzugreifen. Diese stellen keine erfolgsgarantierenden Methoden dar, sondern sollen vielmehr Möglichkeiten aufzeigen, wie verschiedene potenzielle Barrieren unter verschiedenen Umständen überwunden werden können.

Die Ergebnisse der Umfrage legen nahe, dass die Teilnehmer*innen in erster Linie von dem Wunsch geleitet sind, etwas Angenehmes und Kreatives zu tun. Der soziale Nutzen ist oft später ersichtlich, aber für die meisten Teilnehmer*innen zunächst zweitrangig. Dies ist keineswegs ein negativer Befund. Vielmehr deutet es auf den besonderen Reiz dieser kreativen Aktivitäten für Menschen jeglicher Herkunft hin. Sie kommen auf ihrer Suche nach kreativem Ausdruck und Vergnügen zusammen, was bereits eine Umgebung schafft, in der ein wertvoller sozialer Ertrag entstehen kann. In diesem Kompendium sollen mehrere Beispiele für die erfolgreiche Anwendung dieses Zusammenhangs vorgestellt und Vorschläge erarbeitet werden, wie Andere aus diesen Ansätzen lernen können.

Das vorliegende Kompendium ist das erste einer Reihe von insgesamt fünf Kompendien. Diese Ausgabe beschäftigt sich mit intersozialem „Bridging“. Herausgeber ist Damien McGlynn von Voluntary Arts (UK & Irland) und Mitherausgeber sind Hans Jørgen Vodsgaard von Interfolk (Dänemark) sowie Hans Noijens und Ingrid Smit von LKCA (Niederlande).

⁴ World Happiness Report (2012) <http://worldhappiness.report/ed/2012/>

Einleitung

Von Damien McGlynn, Communications & Partnerships Director, Voluntary Arts

Intersoziales Bridging beinhaltet, wie hier dargestellt werden soll, den Aufbau von Vertrauen und Bindungen zwischen verschiedenen sozioökonomischen Bevölkerungsgruppen. Im Anschluss an den State of the Arts Report stellen wir sechs Fallstudien vor, die den Einfluss von co-kreativen Aktivitäten auf intersoziales Bridging zum Gegenstand haben. Sie sind im Vereinigten Königreich, den Niederlanden und Dänemark angesiedelt und offenbaren eine große Bandbreite von Ansätzen. Jede Studie lädt zur Auseinandersetzung mit den Trennlinien zwischen Gruppen unterschiedlichen sozioökonomischen Hintergrunds ein, die insbesondere in Ländern mit zunehmender Einkommensungleichheit bestehen. In einem aktuellen OECD-Bericht heißt es wie folgt:

„First, the higher the level of economic inequality, the higher will be the “social barriers” between groups and the less individuals will feel familiar with and connect to other people. Second, inequality may generate a perception of injustice: it is difficult to develop trust in others if they are seen as having unfair advantages. Finally, unequal communities may disagree over how to share (and finance) public goods, and those disagreements can in turn break social ties and lessen social cohesion. Broken trust can lead to intolerance and discrimination and there is growing concern across European countries and more globally over the association with political instability.“⁵

Diese Publikation soll zum einen aufzeigen, wie co-kreative Aktivitäten intersoziales Bridging verstärken können, und zum anderen die Spezifika jener Projekte herausstellen, die in dieser Hinsicht besonders erfolgreich sind und sich daher als Modelle für die Zukunft sowie für andere lokale Kontexte anbieten.

Ungleichheiten und soziale Barrieren aufgrund wirtschaftlicher Unterschiede existieren in vielen Ländern. Der Panic!-Bericht aus dem Vereinigten Königreich skizziert die fortwährende Trennung entlang von Klassenunterschieden zwischen

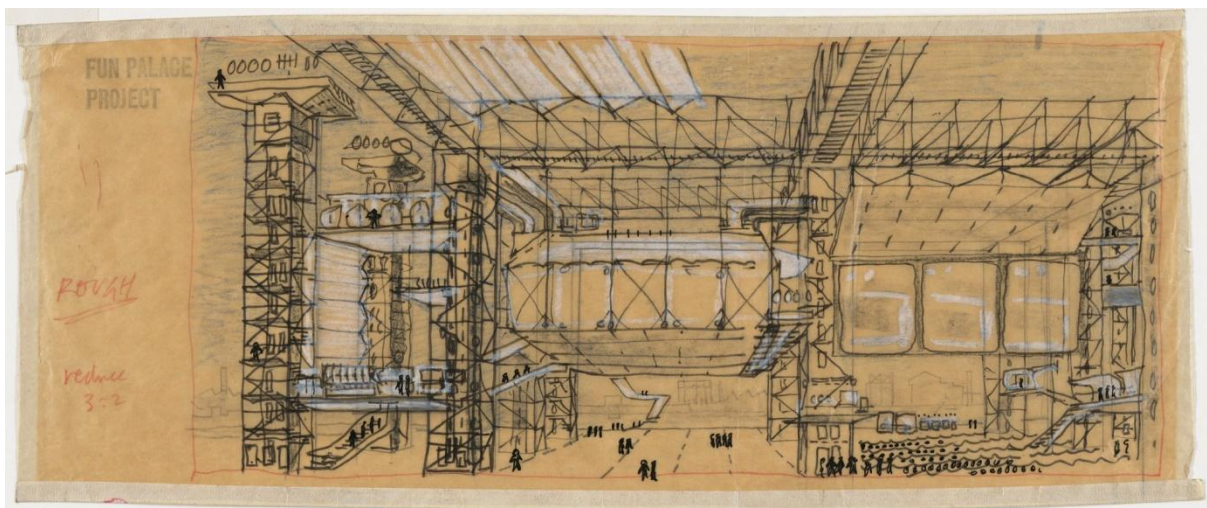
⁵ ‘Understanding The Socio-Economic Divide in Europe’, OECD (2017): <https://www.oecd.org/els/soc/cope-divide-europe-2017-background-report.pdf>

der Kultur- und Kreativindustrie und der allgemeinen Bevölkerung. Die Autor*innen betonen, dass die Analyse zeigt, dass sich die Geschmacksrichtungen der Kulturschaffenden erheblich von denen der übrigen Bevölkerung unterscheiden. In dieser Hinsicht sind gemeinschaftlich initiierte ko-kreative Aktivitäten dem professionellen Sektor mitunter bereits einen Schritt voraus. Es sind gerade diese Aktivitäten, die von Menschen außerhalb des traditionellen, finanzierten Kultursektors veranlasst und getragen werden, an denen sie sich beteiligen wollen und nicht an solchen, die ihnen von oben vorgeschrieben werden.

Fallstudie: Fun Palaces

Von Damien McGlynn, Communications & Partnerships Director, Voluntary Arts

Die ersten Überlegungen zu Fun Palaces stammen vom Theaterregisseur Joan Littlewood und dem Architekten Cedric Price aus den frühen 1960er Jahren. Sie entwarfen die Idee eines „Spaßlabors“ und einer „Universität der Straßen“ und wollten einen Ort erschaffen, an dem Kunst und Wissenschaft zuhause und für alle zugänglich sind. Aus diversen Gründen trug ihre Vision nie wirklich Früchte, wenn auch kleinere Projekte wie die Stratford Fair 1975 sich der Idee annahmen.



Cedric Price, *Fun Palace for Joan Littlewood Project*, Stratford East, London, England (Perspective), 1959-61 - <https://www.moma.org/collection/works/842>

Im ursprünglichen Entwurf für den Fun Palace hieß es: „Such Dir aus, was du tun möchtest - oder sieh anderen dabei zu. Lerne, wie man mit Werkzeugen, Farbe, Babys oder Maschinen umgeht oder höre einfach Deine Lieblingsmusik. Tanze, rede oder steig in die Höhe, von wo Du aus anderen Menschen dabei zusehen kannst, wie sie Dinge unternehmen. Mach es Dir mit einem Drink gemütlich und mach dir ein Bild, was anderswo in der Stadt passiert. Zettel einen Aufstand an oder beginne ein Gemälde zu malen – oder lehn Dich einfach zurück und starre in den Himmel.“

Anlässlich Joan Littlewoods 100. Geburtstag wurde 2014 eine neue Kampagne zur Neukonzeption dieser ursprünglichen Vision gestartet. Unter der Leitung von Stella Duffy und Sarah-Jane Rawlings hatte Fun Palaces das Ziel, Räume zu schaffen, die jede*r, unabhängig von ihrem/seinem Wohnort mitgestalten können sollte. Anstatt neue Gebäude zu errichten, konzentrierten sie sich darauf, bereits vorhandene Gebäude und Räume bestmöglich zu nutzen. Demokratie im Kulturbereich steht demnach im Mittelpunkt dieses fortlaufenden Vorhabens.

Im Oktober 2014 gab es 138 Fun Palaces, die 3183 Personen vor Ort ins Leben gerufen und 40000 Teilnehmer*innen besucht hatten. Bis 2017 gab es 362 Fun Palaces mit 13750 Kollaborateur*innen und 126000 Teilnehmer*innen, davon auch welche in Australien, Deutschland, Norwegen, Neuseeland und den USA.



Karte mit Fun Palaces im Vereinigten Königreich im Oktober 2017

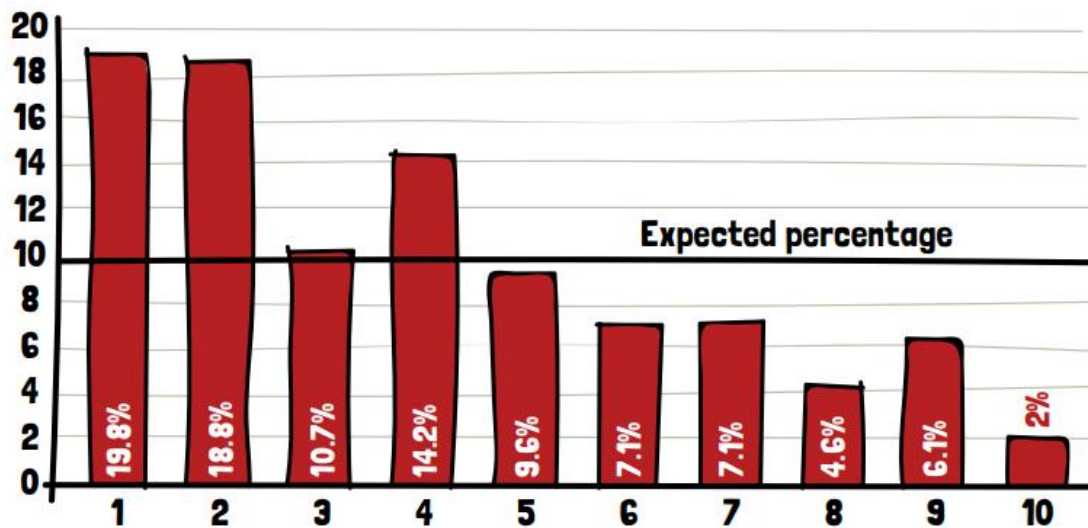
Das Konzept der Fun Palaces legt Verantwortung und Kontrolle in die Hände der lokalen Bevölkerung, die ihre eigenen Veranstaltungen organisiert. Dies ist „Kultur für, mit und von allen“. Jedes Jahr im Oktober bietet das Fun Palaces Wee-kend eine gemeinsame Plattform für ihre Arbeit, aber jede Veranstaltung wird von den Menschen vor Ort so ausgerichtet, dass sie sich in die lokalen Gegebenheiten einfügt. Dieser Grundgedanke ist ein wichtiger Bestandteil der Organisation der Fun Palaces und der Anwerbung von Veranstalter*innen und Teilnehmer*innen.

Auch die Verknüpfung von Kunst und Wissenschaft ist in ihrer Weise einzigartig. Es kommt im Allgemeinen nicht oft vor, dass beide Themenfelder als gleichermaßen bedeutende, unterhaltsame und kreative Tätigkeiten zum Ausdruck kommen. Dies spielt jedoch eine entscheidende Rolle, wenn es darum geht, neue Adressat*innenkreise zu gewinnen, die sich in diesen Bereichen nicht als kompetent oder erfahren genug sehen. Die Ko-Direktorin von Fun Palaces, Stella Duffy, setzt dabei an, Menschen zu fragen, was ihr „etwas anderes“ ist. In Workshops mit bestehenden Kunstvereinen und Veranstaltungsorten erfahren sie, welchen sonstigen Aktivitäten professionelle Kunschtchaffende in ihrer Freizeit nachgehen. Es stellte sich heraus, dass sie diese oft vor ihren Kolleg*innen geheim gehalten, da sie teilweise das Gefühl haben, sich nicht genug im jeweiligen Bereich auszukennen.

Die Teilnahme an den Fun Palaces ist eine interaktive Erfahrung, bei der jede*r etwas lernen und miteinander teilen kann. Von niemanden werde erwartet, ein*e Expert*in zu sein, wie das Kernteam betont. Dieser Ansatz schafft einen offenen und einladenden Zugang zu den Veranstaltungen. Sie sind als Zusammenkünfte von gleichberechtigten Personen gedacht, bei denen in einem hilfsbereiten Umfeld verschiedenste Aktivitäten ausprobiert werden können. Im Mittelpunkt steht der Spaß an der Sache, nicht das Erlernen oder Zurschaustellen von besonderen Fähigkeiten. Wie Duffy sagt: „Der Schlüssel liegt in unserem Namen: Fun“.

Obwohl das kleine zentrale Organisationsteam, das das jährliche Festival koordiniert, das inklusive Leitprinzip von Fun Palaces hervorhebt, hat die Auswertung der Veranstaltungen ein überdurchschnittlich hohes Engagement unter denjenigen ergeben, die oft von professionellen, finanzierten Angeboten im Kunstbereich ausgeschlossen sind. Duffy nennt die offene, willkommende und wertschätzende Haltung gegenüber dem Beitrag einer*eines Jeden als Schlüsselfaktor für diese Feststellung. Die Tatsache, dass Fun Palaces oft in Gemeinden stattfinden, die kaum von öffentlichen Kulturinvestitionen profitieren und dazu von den Menschen auf die Beine gestellt werden, die in diesen Gemeinden leben, macht es wahrscheinlicher, dass die Teilnehmer*innen bzw. Besucher*innen demografisch mit der lokalen Bevölkerung übereinstimmen.

Venue locations mapped by level of deprivation



1 is the most deprived, 10 is the least.

*Data in this graph from Fun Palaces in England only. The Index of Multiple Deprivation ranks all postcodes in England by deprivations. Each decile is 10% of the population, with decile 1 being the most deprived, and decile 10 being the least deprived.

Das obenstehende Diagramm zeigt die Verteilung der Orte, an denen Veranstaltungen von Fun Palaces in der Festivalsaison 2017 in England stattfanden. Diese Orte wurden mit dem Index of Multiple Deprivation (Index für benachteiligte Gegenden im Vereinigten Königreich) verglichen, der jede Postleitzahl in England auf zehn gleich große, auf sozioökonomischen Faktoren basierende Kategorien verteilt. Wie das Diagramm zeigt, fand eine verhältnismäßig deutlich größere Anzahl von Fun Palaces in Ortschaften statt, die zu den niedriger eingestuft und somit zu den am meisten benachteiligten Gegenden des Landes gehören.

Diese Veranstaltungen werden von Menschen innerhalb ihrer Gemeinschaften initiiert und die Daten zeigen uns, dass diese häufiger in wirtschaftlich unterprivilegierten Gegenden leben. Hierfür lässt sich eine Reihe von Gründen anführen: etwa die Reaktion auf den Mangel an finanzieller Förderung des Kulturbereichs oder auf Entfremdung bzw. Misstrauen gegenüber formalen Strukturen und ihren Angeboten. Ebenso kann dieser Umstand mit einer ausgeprägten „Anpackermentalität“ und großem gemeinschaftlichem Zusammenhalt in wirtschaftlich benachteiligten Regionen zurückgeführt werden. Das Team von Fun Palaces

erklärt sich diesen Umstand mit der eigenen Offenheit in ihrer Arbeit und mit der Tatsache, dass die Ideen einer*eines Jeden unabhängig von der eigenen Expertise gewürdigt werden.

Die Organisator*innen und Teilnehmer*innen der Fun Palaces sind ebenfalls so über die Indizes verteilt, dass eine überdurchschnittliche Gewichtung auf die „benachteiligte“ Hälfte der Bevölkerung entfällt. Bis auf einen höheren Anteil an Organisator*innen im siebten Dezil zeigt sich hier eine deutliche Abnahme in Richtung des am wenigsten „benachteiligten“ Skalenendes.

INDICES OF MULTIPLE DEPRIVATION DECILES (NB- 1 is the most deprived, 10 is the least)

1	10.00%	12.37%	11.76%
2	10.00%	11.29%	13.51%
3	10.00%	11.83%	11.61%
4	10.00%	10.22%	12.08%
5	10.00%	11.83%	11.92%
6	10.00%	9.68%	9.86%
7	10.00%	13.44%	7.79%
8	10.00%	6.45%	9.22%
9	10.00%	7.53%	6.20%
10	10.00%	5.38%	6.04%

*Anteil der Fun Palace Organisator*innen (3. Spalte) und Teilnehmer*innen (4. Spalte) im Jahre 2017*

Die Motivation von Menschen, als Organisator*innen oder Teilnehmer*innen Teil von Fun Palaces zu sein, lässt sich anhand der Forschung, die im Rahmen des State of the Art Survey des BRIDGING-Projekts durchgeführt wurde, nachvollziehen: es ist mehr die Freude daran, kreativ zu sein, das sie motiviert, als die Absicht sozioökonomische Unterschiede untereinander zu überbrücken. „Der Clou steckt im Namen“, sagt Duffy. „Die Leute wollen Spaß haben.“ In der Sprache der Projektbewerbung wird auf Kreativität, Spaß und Experimentierfreude Wert gelegt und weniger auf „die Künste“ oder „die Kultur“, was für viele abschreckend sein kann. Zentral ist zudem, dass Fun Palaces kostenlos sind und somit eine weitere mögliche Barriere beseitigt wird.

Viele kostenlose Kulturveranstaltungen und -aktivitäten ziehen jedoch kein breites Publikum an. Dies liegt oft an der Schwierigkeit, diejenigen zu erreichen, die nicht Teil dessen sind. Im Falle der Fun Palaces ist die Planung und Durchführung von Veranstaltungen von Anfang an in die lokale Gemeinschaft eingebettet, wobei über einen längeren Zeitraum das Bewusstsein dafür geschaffen wird,

dass diese kostenlos, offen und willkommend sind. „Man kann Diversität nicht nachrüsten“, erklärt Duffy. Diesen offenen, gemeinschaftsorientierten Ansatz von Anfang an zu verfolgen und sich somit die Last der Exklusivität nicht aufzubürden, hat dazu geführt, dass Menschen mit unterschiedlichen Hintergründen gerne an den Fun Palaces teilnehmen.

Der Aufbau neuer Projekte an neuen Orten hängt oft von ein oder zwei Personen ab, die vor Ort bereits gut vernetzt sind. Viele dieser Menschen kommen über soziale Medien miteinander und mit Fun Palaces in Kontakt. Facebook hat sich hierbei als hilfreich für unmittelbare Verbindungen vor Ort erwiesen, während Twitter für breitere nationale und internationale Netzwerkbildung geeignet scheint.

Ein Organisationsteam eines Fun Palaces besteht im Durchschnitt aus 38 Personen. Wo möglich, bietet das Team des Fun Palaces im Vorfeld Planungsworkshops an, um die Organisator*innen zusammenzubringen und ihre Ideen ohne Leistungsanspruch weiterzuentwickeln. Urheberschaft und Verantwortung liegen weiterhin beim jeweiligen lokalen Team. Risikobereitschaft ist dabei eine entscheidende Voraussetzung. Eine Bibliotheksmitarbeiterin, die früher schon einmal teilgenommen hatte, äußerte sich bei einem Workshop wie folgt: „Das Wichtigste, das man wissen sollte, ist, dass nichts nach Plan läuft, und wenn es das tatsächlich nicht tut, bist du die*der Einzige, die*der es weiß“.

Die Workshops helfen dabei, offensichtliche Probleme, wie zum Beispiel die Risikoabschätzung zu bewältigen, indem dort Organisator*innen auf bestehende Unterstützungs- und Orientierungsangebote wie Toolkits und Ressourcen auf der Webseite von Fun Palaces, von Voluntary Arts und der British Science Association aufmerksam gemacht werden.

Es gibt zwei Arten von Workshops: „Zum einen solche, die Menschen einbinden, die nicht zu den üblichen Verdächtigen gehören, und zum anderen solche, die innerhalb einer Gruppe zirkulieren und somit umso mehr Leute ansprechen, je größer der Aktionsradius ist.“ In beiden Ansätzen sollen insbesondere diejenigen ermutigt werden, eine leitende Funktion zu übernehmen, die sich dies im Rahmen einer gemeinschaftlichen oder kulturellen Veranstaltung bisher nicht vorstellen konnten.

Das Modell der Fun Palaces stellt eine echte Abkehr von traditionellen Audience-Development-Modellen dar, die in etablierten kulturellen Veranstaltungsorten zum Einsatz kommen. Diese Orte sind manchmal Teil der Fun Palaces, neigen jedoch eher zu einem Top-Down-Ansatz in ihren Steuerungsprozessen. Aufgrund ihrer jahrelangen, nach traditionellem Vorbild funktionierenden Öffentlichkeitsarbeit tun sie sich meistens schwerer mit der Vorstellung, Verantwortung und Kontrolle an die Zielgruppe abzugeben.

Dieses Modell wird unter anderem dahingehend übernommen, dass einige Veranstaltungsorte mittlerweile die Anwerbung von Lernenden und Teilnehmenden auf die Agenda rücken. Anstatt an geläufigen Vorstellungen festzuhalten, wie ein Personalstand zusammengesetzt sein sollte, werden vermehrt Versuche unternommen, Personen mit Erfahrung in Sozialer Arbeit einzubinden. Ein solcher Hintergrund bringt eine andere Perspektive auf die Interaktion mit einer lokalen Gemeinschaft mit sich. Im Mittelpunkt stehen dabei nicht die Besucherzahlen am Veranstaltungsort, sondern die Beziehungen innerhalb der Gemeinschaft und die Art und Weise, wie diese mit den Mitteln, die der Organisation zur Verfügung stehen, gestärkt werden können.

Duffy sieht das Problem bei diesen größeren Organisationen darin, dass „sie ihre Kunstform an die erste Stelle setzen und nicht die persönlichen Beziehungen“. In den letzten Jahren hat die Initiative der Fun Palaces einen innovativen Ansatz vorangetrieben, um heterogene Gemeinschaften zusammenzubringen und sie zu ermutigen, ihre eigene Kultur zu fördern und sie relevanter und einladender für die eigene Gemeinschaft zu gestalten.

Literatur:

Fun Palaces:

<http://funpalaces.co.uk/about/>

<http://funpalaces.co.uk/fun-palaces-begin/>

<http://funpalaces.co.uk/idea-come/>

<http://funpalaces.co.uk/about/fun-palaces-2017-3/>

MOMA: <https://www.moma.org/collection/works/842>

The Guardian: <https://www.theguardian.com/stage/2014/oct/01/fun-palaces-arts-for-all>

The Evening Standard: <https://www.standard.co.uk/go/london/arts/stella-duffy-on-creating-joan-littlewoods-fun-palaces-theres-no-austerity-of-brilliant-people-a3356451.html>

Fallstudie: The Create Course

Von Damien McGlynn, Communications & Partnerships Director, Voluntary Arts

Das Battersea Arts Centre ist einer der bekanntesten Kulturzentren Londons und gilt als ehrgeizig und innovativ in der Zusammenarbeit mit der lokalen Gemeinschaft. David Jubb, der künstlerische Leiter, hat in den letzten Jahren ein großes Interesse an der Entwicklung von „Co-Kreation“ in der Programmgestaltung und strategischen Ausrichtung gezeigt. The Create Course wurde im Winter 2015 als Pilotprojekt am Battersea Arts Centre eingerichtet.



The Create Course bietet ein kostenloses wöchentliches Treffen, bei dem die Teilnehmer*innen über einen Zeitraum von sechs Wochen verschiedene neue Dinge ausprobieren können. Der Kurs wird von Marina Sacco geleitet, die zuerst im Rahmen ihres Masterstudiums am King's College London zu kreativer Teilhabe am Battersea Arts Centre geforscht hat.

Das Hauptanliegen des Vereins bei der Durchführung dieser Art von Aktivitäten ist es, weniger nur ein Theater als vielmehr ein gemeinschaftlicher Ort zu sein. Das Battersea-Gebäude ist ein ehemaliges Rathaus, daher wird es als wichtig angesehen, dass dies ein Ort für alle ist.

Der Kurs soll vor Augen führen, dass Kreativität nicht nur mit „Kunst“ gleichzusetzen ist, sondern ein viel breiteres Spektrum von Aktivitäten beinhaltet, die jeder*m offen stehen. Aus diesem Grund wird der Kurs nicht als kunstformspezifisch beworben. Er verfolgt einen ganz anderen Ansatz als ein herkömmlicher

Theaterworkshop oder Malkurs.

Die Entscheidung, nicht das konkrete Programm für jede einzelne Woche zu bewerben, stellt sicher, dass Teilnehmer*innen nicht einfach die Angebote auswählen, die ihnen vertrauter oder bequemer erscheinen. Dies hat zwar zur Folge, dass einige Personen durch diese Unklarheit abgeschreckt werden, aber auch dass es etwas Mut bedarf sich zu einem Termin anzumelden. Die erste im Sommer 2018 stattfindende Kurseinheit trug den Titel „Mit Angst kreativ werden“ und zielte auf die Schwierigkeit vieler Menschen ab, an unbekannte Orte zu gehen oder etwas auszuprobieren, was sie ihrer Meinung nach nicht gut können.

Der Kurs umfasst so unterschiedliche Aktivitäten wie Tanz, Kochen, Gartenarbeit, Beatboxen und Malen. Die wöchentlichen Einheiten werden von zwei Leiter*innen koordiniert und werden von Gastreferent*innen besucht, die über spezifische Tätigkeiten sprechen, aber nicht als formelle Lehrer*innen fungieren.



The Create Course am Battersea Arts Centre

Die Leiter*innen beginnen die Kurseinheiten häufig mit einem Zitat, etwa von einer*m berühmten Künstler*in, um eine Diskussion anzuregen. Einfache Fragen und Spiele werden eingesetzt, damit die Teilnehmer*innen etwas von sich selbst mit den Anderen teilen. Beispielsweise werden sie eingeladen zu erzählen, was

ihr Lieblingsessen ist und warum und dazu einige persönliche Anekdoten einzubringen. Die Teilnehmer*innen werden so auf angenehme Art und Weise dazu gebracht, sich zu öffnen und über ihren eigenen Vorlieben, ihre Meinungen, ihren Hintergrund und ihre Kreativität nachzudenken. Die zweite Kursstunde baut in der Regel darauf auf und wird durch den*die Gastredner*in ergänzt, die etwas über die eigene Arbeit erzählt oder verschiedene Techniken und Experimente mit der Gruppe erprobt.

Ein wichtiges Element des Kurses ist die Energie, die sich aus dem Zusammenspiel zweier Leiter*innen ergibt. Zusammen mit dem*der Gastredner*in trägt sie dazu bei, eine lebendige Atmosphäre zu schaffen, in der der Fokus nicht immer auf dem*der Erzieher*in liegt, sondern sich auf die diversen Gespräche und Aktivitäten im gesamten Raum verteilt. Dieser dezentrale Ansatz funktioniert gerade in dieser Größenordnung, bei der normalerweise um die zehn Teilnehmer*innen den sechswöchigen Kurs besuchen.

The Create Course findet jeden Donnerstagmorgen statt und beinhaltet ein Mittagessen sowie die Benutzung der Räumlichkeiten des Kinderhorts. Die zeitliche Einplanung und der Aufnahmecharakter des Kurses spricht dabei insbesondere arbeitslose bzw. arbeitssuchende Personen sowie Menschen mit finanziellen Schwierigkeiten oder kleinen Kindern an.

Er wird auf der Webseite des Battersea Arts Centre und in den sozialen Medien beworben, jedoch haben sich Flyer in nahegelegenen Läden und Gemeindesälen als effizienter erwiesen, zumal so auch Menschen eingebunden werden, die ansonsten für kulturelle Veranstaltungen am Abend nicht an diesen Ort kämen. Die meisten Besucher*innen werden durch Mundpropaganda auf den Kurs aufmerksam, sei es vonseiten früherer Teilnehmer*innen oder Familie und Freund*innen, die die Werbung gesehen haben. In letzter Zeit haben zudem viele Menschen, die im Sozial- oder Pflegebereich tätig sind, den Kurs weiterempfohlen.

All diese Faktoren (Werbemaßnahmen, zeitliche Ansetzung und Regelmäßigkeit) haben zu einer großen Nachfrage unter Einheimischen, allerdings weniger unter Personen, die von weiter weg anreisen, geführt. Aufgrund der Entwicklungen der Gegend um Battersea leben heute unterschiedliche sozioökonomische Gruppen in der Nähe dieses Ortes. Darüber hinaus ist die große Mehrheit der Teilnehmer*innen zwischen 40 und 65 Jahre alt. Dieser Kurs richtet sich daher auch an

diese Altersklasse, die der Verein als unterversorgt im Hinblick auf kulturelle Angebote auffasst. Während es für junge Menschen bereits eine Vielzahl an möglichen Aktivitäten gibt und auch für Ältere spezifische Veranstaltungen angeboten werden, ist die oben genannte Gruppe oftmals unterrepräsentiert. Viele Teilnehmer*innen sind kürzlich in Pension gegangen, arbeitslos bzw. arbeitssuchend oder alleinerziehend. Eine kleinere Anzahl, zumeist ein bis zwei Personen pro Kurs, sind Selbständige oder arbeiten in Spätschichten.



The Create Course am Battersea Arts Centre

Vor allem die Wirkung auf die*den Einzelne*n sowie die Beziehungen zum Veranstaltungsort sind dem Verein ein großes Anliegen. Im Anschluss an den Kurs berichten viele Teilnehmer*innen von ihrem gesteigerten Selbstbewusstsein und Wohlbefinden und geben an, das Zentrum auch an anderen Tagen lieber zu besuchen als zuvor.

Jenseits der Beobachtung der Organisator*innen gab es auch einige Fälle, in denen Teilnehmer*innen Freundschaften geschlossen haben und nach Kursende weiter in Kontakt geblieben sind. Die Gründe hierfür waren des Öfteren, dass die Personen nah beieinander wohnen, Kinder im selben Alter haben oder gemeinsame Interessen pflegen.

In der Planung des Kursformats ist genug Zeit vorgesehen, um sich kennenzulernen und frei auszutauschen. Das kleine Frühstück zu Beginn und das Mittagessen am Ende des Kurses sind in den beworbenen Zeiten bereits mit angegeben. Selbstverständlich sind einige Personen weniger kontaktfreudig als andere und interagieren daher in geringerem Maße; die Anwesenheit erfahrener Leiter*innen hilft diesen etwas schüchteren Menschen jedoch dabei, auf die anderen Teilnehmer*innen zuzugehen.

Dieser soziale Aspekt wird im Vorfeld des Kurses als zusätzliche Motivation für die Teilnahme angesehen. Letztere wird als eine Gelegenheit wahrgenommen, herauszukommen und etwas Anderes zu unternehmen. Nach einem Feedback gegen Ende des Kurses gefragt, stellen viele von ihnen ein verbessertes Bewusstsein ihrer selbst und ihrer Fähigkeiten fest. Sie fühlen sich weniger einsam und dafür stärker dem Ort verbunden, an den sie sich von nun an jederzeit willkommen fühlen können. Wie auf einigen Veranstaltungen, die in jüngerer Zeit anlässlich der fertiggestellten Renovierungsarbeiten im Battersea Arts Centre stattgefunden haben, beobachtet werden konnte, zeigten sich einige der vormals zurückhaltenderen Teilnehmer*innen integrierter und interaktiver im Umgang mit der größeren Gruppe vor Ort.

Am Ende des Kurses werden die Teilnehmer*innen gebeten anzugeben, wie sehr sie sich auf einer Skala von 1 und 10 zu ihrer neuen sozialen Gruppe verbunden fühlen. Der Durchschnittswert lag dabei zwischen 7 und 8 und kann damit als hoch eingeschätzt werden. Weitere Fragen, etwa inwiefern ihr Selbstvertrauen gestiegen ist, ergeben oft Durchschnittswerte von 9 oder 10. Dieser Befund lässt sich mit der Bereitwilligkeit erklären, persönliche Effekte einfacher und schneller zu erkennen als die Herausbildung von sozialen Gruppen oder Beziehungen. Die Befragten geben an, während des Kurses deutlich glücklicher gewesen zu sein, was darauf hindeutet, dass sie die Zeit in Gesellschaft neuer Menschen genießen. In weiteren Fragen erwähnten Einige, dass die gemeinsame Zeit während des Mittagessens für sie der Höhepunkt des Kurses war, was die Wertschätzung von persönlichen Verbindungen seitens der Teilnehmer*innen zeigt.

„Es funktioniert, weil es lokal ist“, sagt Sacco. Vertrauen in das örtliche kulturelle Angebot sowie die Verfügbarkeit eines regelmäßigen Programms vor der Haustür sind gerade für diejenigen Teilnehmer*innen von Bedeutung, die weitere Anreisen scheuen würden.



The Create Course am Battersea Arts Centre

Sacco hat auch den Eindruck, dass der Kurs viel zur Entwicklung des Vereins beiträgt und geht auf den Wandel seines Leitbilds - von „to shape the future of theatre“ zu „to inspire people to take creative risks to shape the future“ - ein. Es ist bezeichnend, dass das neue Leitbild nicht das Wort „Theater“ enthält, sondern sich stattdessen an der Äußerung von Menschen als kreative Individuen orientiert. Als Teil dieses zyklischen Ansatzes ist The Create Course sowohl ein Resultat dieser Entwicklung als auch ein Beitrag zur nächsten Phase. Der Kurs hat dazu beigetragen, die Community des Vereins zu vergrößern und umgekehrt diesem Programmlücken sowie Herausforderungen bei der Erreichbarkeit des Ortes aufzuzeigen.



Leitbild des Battersea Arts Centre

Sacco versteht das Battersea Arts Centre als besonders empfänglich für diese Art von gegenseitigem Lernen, indem es eine Bereitschaft zum Wandel zeigt, die sich in einer eigenen Arbeitsmethode namens Scratch widerspiegelt und so einen wichtigen Einfluss auf den gesamten Verein haben kann. Sie glaubt, dass es die Art und Weise verändert, in der die Organisation vor allem über Kreativität nachdenkt.

Bei The Create Course geht es ausdrücklich nicht nur um Audience Development für das Battersea Arts Centre. Der Kurs ist Teil einer größeren Bewegung, die auf die Einbindung eines breiteren gesellschaftlichen Spektrums an Menschen in kreative und kulturschaffende Aktivitäten an den bekanntesten Veranstaltungsorten und Einrichtungen des Landes abzielt. Der Nutzen für den Veranstaltungsort und die Teilnehmer*innen sind auf kurze Sicht offensichtlich; die längerfristigen Vorteile, die sich aus der Förderung gesellschaftlicher Integration und kreativer Ausdruckskraft über herkömmliche sozioökonomische Trennlinien hinaus ergeben, offenbaren ein großes Transformationspotenzial für alle Beteiligten.

Literatur:

Create Course:

<https://www.youtube.com/watch?v=SM17VpTEVlc>

„Co-creating Change“, Blog des Battersea Arts Centre:

<https://batterseaartscentreblogger.com/2018/04/25/update-co-creating-change-25-apr/>

Was ist „Scratch“?:

https://www.bac.org.uk/content/39534/create_with_us/scratch/what_is_scratch

Fallstudie: Musicon, Den Haag

Von Hans Noijens, Cultural Participation Specialist, LKCA

Musicon ist ein Ort, an dem junge Menschen durch Musik gegenseitiges Interesse entwickeln; ein Ort mit einer großen sozialen und ethnischen Vielfalt; ein Schmelztiegel von Personen, der einen Reichtum an Begegnungen, Eindrücken und Ideen schafft; ein Ort, an dem neue Werke und neue Stile entstehen und sich fortentwickeln; ein Ort, an dem etwa beim Aufeinandertreffen von Pop und klassischer Musik spannende und besondere Dinge entstehen! Ein Ort, an dem jede*r willkommen ist und an dem Exklusivität zum Scheitern verurteilt ist; ein Ort, an dem talentierte Musiker*innen auf eine Zukunft im professionellen Bereich vorbereitet werden.

Die Teilnehmer*innen sind junge Menschen im Alter von 15-25 Jahren mit unterschiedlichen Hintergründen, die sich in verschiedenen musikalischen Genres und Disziplinen betätigen, aber jeweils etwas Persönliches beisteuern müssen. Sie sollten bereits einige Kenntnisse vorweisen können, die ihr persönliches Talent unter Beweis stellen. Betreuer*innen stehen den Jugendlichen sowie den Bands und Ensembles zur Seite; sie müssen in der Lage sein, Talent zu erkennen und ihnen zu einem höheren Niveau zu verhelfen; auf die Ambitionen der jungen Menschen eingehen zu können, ist ebenfalls eine notwendige Voraussetzung.



Jede*r kann teilnehmen, denn Musicon will zugänglich und nicht exklusiv sein, aber das Hauptziel ist es, die Talente junger Menschen zu entwickeln und sie auf eine Zukunft als professionelle Musiker*innen vorzubereiten. Wenn jemand das Vorsingen nicht besteht, nimmt sich das örtliche Kunstzentrum der Unterstützung bei der Weiterentwicklung an. Dies bedeutet nicht, dass kein Talent vorhanden ist, sondern dass dieses vielleicht noch zu unentwickelt oder aber im Verborgenen und Unbewussten liegt.

Musicon verfügt über gut ausgestattete und preiswerte Proberäume sowie exzellente und erfahrene Lehrer*innen, die mit Unterschieden gut umgehen können und die Wert auf die soziale Komponente des gemeinsamen Musizierens legen. Neben dem Unterricht und dem gemeinsamen Spielen hat Musicon eine offene Bühne, organisiert öffentliche Workshops mit namhaften Künstler*innen und das jährliche Talentfestival Kaderock.



Raum für Experimente, gepaart mit musikalischem Talent und einer guten Leitung ermöglichen die natürliche Entstehung von Qualität und Engagement. Qualität wird hier nicht nur in Form von hochwertiger Musik verstanden, sondern auch in der Erzeugung neuer Formen und Stile und nicht zuletzt neuer Bands und Ensembles. Die Jugendlichen können das Ensemble selbst wählen, werden aber auch aufgefordert, in verschiedenen Kombinationen zu spielen und offen gegenüber Ratschlägen zu sein, welche Kombinationen gut zusammenpassen. Die so entstandenen neuen Ensembles können somit als Ergebnis einer erfolgreichen Synergie im musikalischen und sozialen Bereich angesehen werden. Junge Menschen entwickeln in Ergänzung zu ihren musikalischen Talenten auch soziale Fähigkeiten; ohne diese letzteren ist es nicht möglich, zusammen auf hohem Niveau Musik zu machen.

Es ist interessant zu sehen, dass der Fokus auf Talent, Qualität und Experimentierfreude als Wegbereiter fungiert und Barrieren beseitigt. Wenn diese drei künstlerischen Aspekte einvernehmlich behandelt werden, fühlen sich die Teilnehmer*innen wohl und schaffen eine positive Arbeitsatmosphäre.

Die gute Erreichbarkeit (zentrale Lage in der Stadt, geringe Kosten, verschiedene Lernmöglichkeiten) macht Musicon und seine Aktivitäten zu einem idealen Ort, um unterschiedliches soziales Kapital zu verknüpfen.

Fallstudie: Kinderen Aan Zee

Von Hans Noijens, Cultural Participation Specialist, LKCA

Eine Woche lang arbeitet eine Gruppe von fünfzig Kindern und fünfzehn begleitenden Künstler*innen, Techniker*innen, Lehrer*innen und Sozialarbeiter*innen gemeinsam an einem einzigartigen, multifunktionalen Ort und stellen sich einer besonderen künstlerischen Herausforderung. Kreativität ist fundamental, denn in der heutigen, sich schnell verändernden Gesellschaft ist diese der entscheidende Faktor für Erfolg.

Die Kinder (und ihre Eltern) entdecken ihre Talente und finden heraus, wie sie diese in ihrer Heimatstadt weiterentwickeln können. Dies beinhaltet unter anderem Finanzierungsmöglichkeiten vor Ort für Menschen mit geringem Einkommen, beispielsweise lokale Jugendsport- und Jugendkulturfonds. Gleichzeitig wird ein Netzwerk geschaffen, das den Kindern erlaubt, das Folgeangebot in der Stadt wahrzunehmen.



Wir wissen, dass Kindern in Zukunft große kulturelle, soziale und materielle Herausforderungen bevorstehen. Gleichzeitig bringen technologische Errungen-

schaften Chancen mit sich, von denen wir in der Vergangenheit nur träumen konnten. In einer einzigartigen Atmosphäre sollen Kinder, mit Unterstützung von Künstler*innen und sozialen Kontakten, eigene Lösungen für kleinere und größere Themen entwickeln. Dieses Vorgehen bereitet sie auf eine aktive und unabhängige Rolle in der Gesellschaft vor.

Kinderen Aan Zee wurde 2018 in acht Städten in den Niederlanden realisiert und funktioniert in jeder Stadt auf andere Weise. Der Ausgangspunkt der Arbeit bleibt jedoch immer derselbe: entdecken, spielen und lernen.

Das Projekt nimmt in jeder Stadt jeweils eine Gruppe von fünfzig Kindern zwischen 9 und 12 Jahren auf, deren Eltern sich keinen Urlaub leisten können. Auf ihrer kreativen Entdeckungstour werden sie von fünfzehn Künstler*innen, Techniker*innen, Lehrer*innen und Sozialarbeiter*innen begleitet, mit denen sie eine Woche lang zusammen an einem kreativen Projekt arbeiten: eine Performance, eine Installation etc. Die nationale Koordination übernimmt ein Büro mit vier Mitarbeiter*innen.



Die folgenden vier Aspekte sind grundlegend für die Arbeit und garantieren ein qualitativ gutes Lernergebnis:

- die Arbeit basiert auf Co-Kreation, bei der Auswahl und Entscheidungen der Teilnehmer*innen (also der Kinder) tonangebend sind,
- der kreative Prozess steht im Vordergrund,
- die Aktivitäten sind für Neuankömmlinge (Kindern von Immigrant*innen) und Kindern mit Eltern, die sich keinen Urlaub leisten können, konzipiert,
- Nachhaltigkeit: auf geeignete Bildungsprogramme im Anschluss wird stets besonderen Wert gelegt.

Die kombinierte Zusammensetzung der Leiter*innen (Künstler*innen, Lehrer*innen, Sozialarbeiter*innen) berücksichtigt sowohl die kreativen als auch sozialen Lernprozesse der Kinder und stellt den Bildungsbezug sicher.

Kinder mit unterschiedlicher sozialer Herkunft arbeiten zusammen in einem kreativen und sozialen Prozess, im Zuge dessen unterschiedliche Lernformen mit einbezogen werden: es geht um das Erlernen individueller Fertigkeiten, aber auch um ihre Anwendung im Rahmen eines gemeinsamen, kreativen Prozesses. Dies führt zu einem doppelten Lernertrag.

Literatur: www.kinderenaanzee.nl

Fallstudie: Ein neues Kulturzentrum in Holeby

Von Hans Jørgen Vodsgaard, Interfolk

Wie Jørgen Møller schreibt, der zu dänischen Dorfgemeinschaften forscht, stellen wir in den letzten Jahren Defizite in Bildung, kulturellen Angeboten, öffentlichen Dienstleistungen und gesundheitlicher Versorgung auf dem Land und in den dörflichen Gegenden in Dänemark fest. Jørgen Møller sieht in dieser Entwicklung eine Abkehr von der Idee der Chancengleichheit: „Wir hatten mal die Vorstellung, dass man überall in Dänemark ein gutes Leben führen können sollte, aber dies scheint sich schwierig zu gestalten.“

Auf lokaler Ebene haben einige, des Öfteren von enthusiastischen Bewohner*innen angeführte Dorfgemeinden versucht, einen anderen Weg einzuschlagen, indem sie selbstverwaltete Gemeinschaftsarbeit im Bereich Kunst und Kultur gefördert haben. Die folgende Geschichte ist ein solches Beispiel:

Kunst und Kultur als Entwicklungspotenzial

Die Gemeinde Guldborgsund hat herausgefunden, dass durch ein besseres Angebot an Kultur- und Freizeitaktivitäten viele der umgesiedelten Menschen über 50 Jahren dort wohnen geblieben wären.

Ebenso hat eine Umfrage von Oxford Research ergeben, dass für ältere Menschen, wenn sie älter werden und ihre Mobilität zunehmend eingeschränkt ist, eine schöne und ruhige Umgebung im Alltag nicht ausreicht. In dieser Gruppe ist die Nachfrage nach kulturellen und freizeitlichen Aktivitäten besonders hoch.

Andere Untersuchungen, unter anderem vom Zentrum für Kultur- und Erlebniswirtschaft in Dänemark und Wonderful Copenhagen, zeigen, dass es vielen Menschen wichtig ist, dass an ihrem Wohnort „etwas passiert“ und dieser nicht einfach nur ein leerer Raum bleibt.

Veranstaltungen und kulturelle Aktivitäten tragen dazu bei, sowohl das Zusammengehörigkeitsgefühl zu einer Stadt oder einem Ort zu stärken als auch Engagement und Identifikation anzuregen, um dort Zeit verbringen zu wollen. Die

Teilnahme an einer kulturellen Veranstaltung fördert den positiven Wert dieser Stadt oder dieses Ortes und mag letztendlich zum Verbleib von tatkräftigen Bürger*innen und Unternehmen beitragen.

Im Nordosten von Falster, 125 km südlich von Kopenhagen, liegt das Dorf Horbelev, das nur 587 Einwohner*innen hat. Die nächst größere Stadt ist Nykøbing mit 16500 Einwohner*innen, die 16 Kilometer entfernt ist.

Horbelev war früher, wie andere Dörfer in der Gegend, von Auswanderung und Verfall geprägt. Aber die Entwicklung hat sich umgekehrt. Damals gab es 33 unverkaufte Häuser im Dorf. Heute sind es nur noch zehn, und die Bevölkerung ist seit 2009 um 37 Einwohner*innen gewachsen.

Die knapp 600 Einwohner*innen von Horbelev versuchen seit vielen Jahren auf enthusiastische Weise, ein lebendiges und vielfältiges Dorfleben aufrechtzuerhalten und die Energie zu bewahren, um neue Möglichkeiten zu schaffen. Ein Beispiel dafür ist die Umwandlung der ehemaligen Grundschule in einen neuen Treffpunkt für die gesamte Dorfgemeinschaft.

Die Organisation für die Zukunft von Nordost-Falster

Der Wendepunkt kam mit der Umgestaltung der Schule in Horbelev in ein neues Kulturzentrum. Die Schule war bis 2009 (und nach der Schließung der öffentlichen Schule) viele Jahre lang als unabhängige Schule geführt worden; nachdem diese auch schließen musste, ergriff eine Gruppe die Initiative für eine öffentliche Versammlung, bei der die Verwendung der Gebäude für kulturelle Zwecke diskutiert werden sollte.

Etwa 250 interessierte Personen nahmen teil. In der Folgezeit fanden Workshops statt, in denen zehn verschiedene Interessengruppen vertreten waren: Senior*innen, Tourismus & Wirtschaft, Sport, Natur & Outdoor, Kunst, Kultur, der Hafen und Strand von Hesnæs, Kinder & Jugend, Dorfzentrum und Stadterneuerung. In jeder Gruppe wurde eine Vielzahl von Ideen ausgetauscht, infolgedessen jeweils Koordinator*innen ernannt wurden. Auch die Organisation für die Zukunft von Nordost-Falster und der Nordost-Falster Investmentfonds wurden gegründet.



Die geschlossene Schule in Horbelev vor ihrer Umgestaltung

Über den Investmentfonds wurde das Schulgebäude erworben, an dessen Stelle die Organisation für die Zukunft von Nordost-Falster 2011 ein neues Dorfzentrum einrichtete. Das Dorfzentrum bietet Platz für einen Theaterverein, den Dachverband der Kunstvereine, einen Sportverein, einen Kinderclub, einen Secondhandladen, eine Pizzeria und vieles mehr.



Eine örtliche Kunstaussstellung im Kulturzentrum von Horbelev

Schluss mit dem Gerede

Torben Stjernholm, Vorsitzender der Organisation für die Zukunft von Nordost-Falster:

„Wir freuen uns darauf, die Entwicklung des Dorfzentrums voranzutreiben. Zahlreiche lokale Akteur*innen nutzen heute das Zentrum und wir hoffen, ein echtes Kulturzentrum schaffen zu können, damit mehr Leute aus Nordost-Falster und den umliegenden Städten den Weg nach Horbelev finden. Die Erweiterung des Dorfzentrums ermöglicht es uns, mehr Veranstaltungen und Ausstellungen ins Leben zu rufen als wir vorher hätten unterbringen können. Wir stellen jetzt schon fest, dass unser Projekt einige Neuankömmlinge anzieht, und wollen auch den Auszug aus Nordost-Falster entgegenwirken. Unsere schöne Umgebung und die

soziale Gemeinschaft möchten wir zum Vorteil aller Bewohner*innen von Nordost-Falster gestalten. Wir werden die Anwohner*innen mithilfe verschiedener Aktivitäten zusammenbringen und eine attraktive Bleibeperspektive für den Ort schaffen. Zudem möchten wir so viel Interesse in die Gegend wecken, dass Unternehmen, neue Anwohner*innen und Tourist*innen gleichermaßen ihren Weg hierher finden. Nordost-Falster muss zu einem Vorbild für die ländliche Entwicklung in Dänemark werden.“

Also Schluss mit dem Gerede über das randständige Dänemark und das Dorfsterben in dieser Region!

Die Bürgerinitiative in Horbelev zeigt, dass das Ziel, ein dünn besiedeltes Gebiet nachhaltig zu (wiederzu)beleben, durch die Anwendung eines Bürger*innen-helfen-Bürger*innen- oder Peer-to-Peer-Ansatzes auch im Kulturbereich umgesetzt werden kann. In diesem engagieren sich zivilgesellschaftliche Organisationen und Akteur*innen aus den Bereichen Amateurkunst, ehrenamtliche Kulturarbeit, Kulturerbe und Kulturzentren dafür, zugängliche und inklusive kunst- und kulturbezogene Aktivitäten mit einem Mehrwert für bürgerschaftliche und demokratische Partizipation und Gemeinschaftsbindung bereitzustellen.

Die Aktivitäten können vielfältig ausfallen – wie in diesem Fall die Errichtung eines gemeinschaftlichen Kulturzentrums – und dieser Rahmen schafft Gemeinschaft, was wiederum den Nährboden für mehr Aktivitäten bereitet. Es kann einzelne Anwohner*innen zu unternehmerischen Tätigkeiten veranlassen, etwa die Etablierung eines örtlichen Theaters, an dem die Bürger*innen selbst als Schauspieler*innen, Bühnenpersonal, Ticketverkäufer*innen oder Verwaltungsangestellte fungieren.

Wie im Vorwort des State of the Art Survey definiert, „[bezieht sich] der Begriff ‚Co-Kreation‘ [...] im Kontext dieses Projekts auf Co-Kreation in einem freien, zivilgesellschaftlichen Kontext, in dem verschiedene Bürger*innengruppen zusammenarbeiten und miteinander gestalten. Ziel ist die Förderung von sozialem Kapital, gegenseitigem Vertrauen und Anerkennung als Teil derselben demokratischen Gemeinschaft.“⁶

⁶ State of the Art Report. Co-kreative und partizipative Aktivitäten im Bereich der Amateurskunst, der ehrenamtlichen Kulturarbeit und des kulturellen Erbes. EDUCULT, Juni 2018.

Echte co-kreative Kooperationsformen mit einem hohen Grad an sozialem Kapital stärken – wie im State of Art Survey, Seite 57, erwähnt – die „kulturellen Fähigkeiten“ der Beteiligten und die „kulturelle[...] Demokratie [...], die die Freiheit des kreativen Schaffens und die alltägliche kulturelle Beteiligung der Bürger[*innen] fördert.“

Im Allgemeinen verdeutlicht die Fallstudie des Kulturzentrums in, dass eine starke partizipative Kultur auf Bürgerbeteiligung, Gemeinschaftsbindung und lokaler Identifikation basiert und diese fördert, wodurch wiederum das soziale Kapital und das gegenseitige Vertrauen innerhalb der Gemeinschaft gestärkt werden.

Über die Grenzen der Gemeinde Guldborgsund hinaus ist nun bekannt, dass sich die Bürger*innen von Horbelev im Nordosten von Falster der Entwicklung zur Wehr setzen, die so viele dramatische Geschichten vom Dorfsterben und den Wegzug von Einwohner*innen aus dem randständigen Dänemark mit sich gebracht hat.

Literatur:

State of the Art Report. Co-kreative und partizipative Aktivitäten im Bereich der Amateurskunst, der ehrenamtlichen Kulturarbeit und des kulturellen Erbes. EDUCULT, June 2018. Im Kontext der zweijährigen strategischen Partnerschaft (Sept 2017 – Aug 2019) im Rahmen des Erasmus+-Programms unter dem Titel „Bridging social capital by participatory and co-creative culture“ veröffentlicht.

Curricula Guidelines – Bridging social capital by participatory and co-creative culture. Interfolk, Mai 2018. Im Kontext der zweijährigen strategischen Partnerschaft (Sept 2017 – Aug 2019) im Rahmen des Erasmus+-Programms unter dem Titel „Bridging social capital by participatory and co-creative culture“ veröffentlicht.

Fallstudie: Ein neues Gemeindezentrum in Ejby

Von Hans Jørgen Vodsgaard, Interfolk

Tausende von Menschen ziehen jeden Monat in die größten Städte des Landes, sodass die kleineren Gemeinden langsam ihre Bürger*innen verlieren. In abgelegenen Gebieten sinken die Einwohner*innenzahlen und, was oft noch schlimmer ist, es gibt dort immer weniger Menschen im erwerbsfähigen Alter.

„Wir haben eine Verteilung in Dänemark, nach der die Gewinner*innen die Großstädte mit ihren guten Bildungs- und Beschäftigungsmöglichkeiten und ihrer attraktiven Kultur sind. Die Verlierer*innen hingegen blicken der Schließung von Schulen und anderen Wohlfahrtsinstitutionen entgegen. Sie haben weniger Möglichkeiten, die Qualität von Dienstleistungen aufrechtzuerhalten, an die wir heutzutage gewöhnt sind. Es gibt mehr Löcher in den Straßen und es dauert länger, bis diese repariert werden.“ (Lea Louise Holst Laursen, Associate Professor am Institut für Architektur, Design und Medientechnologie der Universität Aalborg).

Auf lokaler Ebene haben einige, des Öfteren von enthusiastischen Bewohner*innen angeführte Dorfgemeinden versucht, einen anderen Weg einzuschlagen, indem sie selbstverwaltete Gemeinschaftsarbeit im Bereich Kunst und Kultur gefördert haben. Die folgende Geschichte ist ein solches Beispiel.

Die Gemeinde Ejby

Der Präsident des Kulturrates der Gemeinde Køge lebt in einem kleinen Dorf mit 3200 Einwohner*innen, das neun Kilometer von Køge entfernt liegt – einer Stadt mit 37000 Einwohner*innen. Zwischen Køge und Kopenhagen liegen wiederum 45 Kilometer.

Seit vielen Jahren können sich die Einwohner*innen von Ejby im Kunst- und Kulturbereich betätigen, da in Dänemark per Gesetz jede Personengruppe, die einen Verein mit einem demokratisch gewählten Vorstand gründet, Anspruch auf Un-

tersützung vor Ort und die Bereitstellung von Räumlichkeiten für ihre Aktivitäten hat.

Im März 2013 besserte sich jedoch die Situation für die Einwohner*innen von Ejby, da es dem Präsidenten des örtlichen Kulturrates gelang, die nicht mehr genutzte Bibliothek zu erwerben und in Zusammenarbeit mit den Bewohner*innen der Stadt ein Gemeindezentrum zu errichten. Dieses entwickelte sich zu einem kulturellen Versammlungsort, an dem Kultur- und Bildungsaktivitäten angeboten werden, die das Gemeinschaftsleben in dem kleinen Ort stärken, Bewohner*innen zum Verbleib bewegen und vielleicht sogar neue anziehen sollten.

Die Gemeinde zeigte Interesse an dieser Idee und bewilligte die Kostenübernahme für die Sanierung des Gebäudes, den Leerlaufbetrieb und die Wartung der Alarmanlage. Darüber hinaus sollte die gesamte Instandhaltung des Außenbereichs in ihre Zuständigkeit fallen. Die Bibliothek stimmte zu, die meisten Möbel und Bücher stehen zu lassen, um weiterhin Bücher ausleihen zu können. Die Büchersammlung wurde desweiteren um Bücher aus einer weiteren geschlossenen Bibliothek in der Nähe ergänzt.



Die alte Bibliothek in Ejby

Eine vertrauensvolle Gemeinschaft

Alle Bürger*innen von Ejby sind im Haus willkommen. Man bezieht eine günstige Mitgliedschaft und erhält daraufhin einen Schlüssel. Das Haus kann somit sowohl während der Geschäftszeiten als auch in den Abendstunden genutzt werden, wobei die letzte Person, die das Haus verlässt, für das Abschließen verantwortlich ist. Indem die volle Verantwortung für das Haus übernommen wird, fühlen sich die Bewohner*innen als Teil einer vertrauensvollen Gemeinschaft.

Als Mitglied kann man an verschiedenen Aktivitäten teilnehmen, die meist von

den Mitgliedern selbst initiiert und geleitet werden und die größtenteils aus künstlerischen und kulturellen Aktivitäten wie den folgenden bestehen:

- Ganzjährig wechselnde Kunstaussstellungen, Theateraufführungen, Konzerte und Vorträge zu verschiedenen Themen. Theateraufführungen und Konzerte sind oft für die ganze Familie gedacht, sodass die Kinder oft im Zentrum zu Besuch sind.
- Kurse zu Ahnenforschung und IT
- Ganzjährige Theater- und Musikworkshops für Kinder
- Mitglieder können das ganze Jahr über unbegrenzt viele Bücher ausleihen. Eine Ausleihkontrolle gibt es nicht, die Rückgabe liegt bei den Mitgliedern selbst. Diese Regelung basiert auf gegenseitigem Vertrauen und gibt allen das Gefühl, dass es ihr Haus ist. Es kann auch an dieser Art von Vertrauen liegen, dass viele ihre eigenen Bücher in den Bibliotheksregalen hinterlegen, damit andere sie benutzen können.

Darüber hinaus gibt es dort Besprechungsräume, Lesesäle und eine Küchenzeile, die allen Mitgliedern zur Verfügung steht. Alle Vereine in der Stadt können kostenlos einen Platz in einem der Besprechungsräume buchen.

Am wichtigsten ist jedoch, dass durch die Existenz des Zentrums Kunst- und Kulturaktivitäten in der Stadt zugenommen haben und die Identifikation mit der Bürger*innengemeinschaft von Ejby gestärkt wurde.

Am Anfang der hier erwähnten Kunst- und Kulturaktivitäten stand die Gründung einer demokratisch strukturierten Organisation. In Dänemark ist die Tradition der Vereinsgründung 150 Jahre alt. Man sagt, dass jede*r Dän*in mindestens drei Vereinen angehört und dass ist vermutlich nicht allzu weit hergeholt. Vereinsstrukturen werden in Dänemark und generell in allen fünf nordischen Ländern sehr geschätzt.



Treffen im Ejby Medborgerhus

Vereine gelten hier als „kleine Demokratien“. Es gibt Orte, an denen Menschen auf Grundlage demokratischer Prinzipien neue Aktivitäten entwickeln und so demokratische Bildungsprozesse stattfinden können, die die Kontrolle über die eigene alltägliche Lebenssituation fördern.

Zunehmende Einbindung und Wirksamkeit gehen mit einem geringeren Gefühl von Machtlosigkeit einher. Dies gilt auch für die oben erwähnten Aktivitäten. Wenn man ein Problem eigenständig angehen kann, fühlt man sich weniger ohnmächtig. Man wird so zum*zur Mitbegründer*in eines Projekts, dass kollaborativ und in demokratischem Sinne entstanden ist. Daher sind es vielleicht solche Kunst- und Kulturaktivitäten in Vereinen, in denen alle eingebunden sind und ein positives Zusammengehörigkeitsgefühl schaffen, die dem Abwanderungsproblem in Dänemark entgegenwirken können.

Dieses Beispiel zeigt die Bemühungen um eine Belebung dünn besiedelter Regionen. Als Organisation können wir anderen interessierten Vereinen bei einem solchen Prozess unterstützen. Aus anderen Fällen können wir die Schwerpunktlegung sowie mögliche Schwachstellen der Akteur*innen ableiten, um zum Erfolg des Projekts beizutragen.

Wie im Vorwort des State of the Art Survey definiert, „[bezieht sich] der Begriff

‚Co-Kreation‘ [...] im Kontext dieses Projekts auf Co-Kreation in einem freien, zivilgesellschaftlichen Kontext, in dem verschiedene Bürger*innengruppen zusammenarbeiten und miteinander gestalten. Ziel ist die Förderung von sozialem Kapital, gegenseitigem Vertrauen und Anerkennung als Teil derselben demokratischen Gemeinschaft.“⁷

Echte co-kreative Kooperationsformen mit einem hohen Grad an sozialem Kapital stärken - wie im State of Art Survey, Seite 57, erwähnt – die „kulturellen Fähigkeiten“ der Beteiligten und die „kulturelle[...] Demokratie [...], die die Freiheit des kreativen Schaffens und die alltägliche kulturelle Beteiligung der Bürger[*innen] fördert.“

„Letztendlich beeinflussen co-kreative Aktivitäten die Teilnehmernetzwerke am stärksten. Sie fördern die Bildung einer Gruppe (ein*e Befragte*r nannte es ‚ein Dorf‘, ein*e andere*r ‚eine Familie‘). Die Teilnehmer*innen arbeiten eher wieder zusammen, nachdem sie etwas gemeinsam geschaffen haben und ein Ziel erreicht haben, als wenn sie einfach in der gleichen Klasse waren und derselben Lektion gefolgt sind.“ (State of the Art Report, Seite 60).

Im Allgemeinen verdeutlicht die Fallstudie des Gemeindezentrums in Ejby, dass eine starke partizipative Kultur auf Bürgerbeteiligung basiert und diese fördert, wodurch wiederum das soziale Kapital und das gegenseitige Vertrauen innerhalb der Gemeinschaft gestärkt werden; desweiteren wird hier deutlich, dass ehrenamtliche Arbeit im Kunst-, Kultur- und Kulturerbebereich in dünn besiedelten Regionen die Gemeinschaftsbindung und Identifikation mit dem Ort fördern kann.

Literatur:

State of the Art Report. Co-kreative und partizipative Aktivitäten im Bereich der Amateurskunst, der ehrenamtlichen Kulturarbeit und des kulturellen Erbes. EDUCULT, June 2018. Im Kontext der zweijährigen strategischen Partnerschaft (Sept 2017 – Aug 2019) im Rahmen des Erasmus+-Programms unter dem Titel „Bridging social capital by participatory and co-creative culture“ veröffentlicht.

Curricula Guidelines – Bridging social capital by participatory and co-creative culture. Interfolk, Mai 2018. Im Kontext der zweijährigen strategischen Partnerschaft (Sept 2017 – Aug 2019) im Rahmen des Erasmus+-Programms unter dem Titel „Bridging social capital by participatory and co-creative culture“ veröffentlicht.

⁷ State of the Art Report. Co-kreative und partizipative Aktivitäten im Bereich der Amateurskunst, der ehrenamtlichen Kulturarbeit und des kulturellen Erbes. EDUCULT, Juni 2018.

Zentrale Erkenntnisse

Von Damien McGlynn, Communications & Partnerships Director, Voluntary Arts

Aus den hier vorgestellten sechs Fallstudien lassen sich einige Gemeinsamkeiten und Überlegungen, wenn nicht Schlussfolgerungen ableiten. Im Kontext von intersozialem „Bridging“ können drei Kernthemen benannt werden: Wertschätzung, Integration und Spaß. Zunächst kann das Konzept von „Wertschätzung“ in individuellen Wert auf der einen und Beitrag oder kreativen Input auf der anderen Seite unterschieden werden. In Zeiten, in denen viele europäische Gesellschaften unter anderem von zunehmender wirtschaftlicher Ungleichheit und hieraus resultierender sozialer Spaltung und Ängstlichkeit geprägt sind, wird dem persönlichen Bedürfnis nach Anerkennung eine große Bedeutung zuteil. Menschen möchten das Gefühl haben, dass sie etwas wert sind, und dieses Bedürfnis wird in einem neoliberalen System mit einem sich ständig wandelnden Arbeitsmarkt, der nach Produktivität und Profit ausgerichtet ist, im Alltag oft nicht erfüllt.

Dieses unerfüllte Bedürfnis nachzuvollziehen, ist für die Auseinandersetzung mit intersozialem Bridging essentiell. Aktivitäten und Projekte, die co-kreativ aufgebaut sind und damit den Beitrag aller Teilnehmer*innen mit einbeziehen und wertschätzen, stoßen insbesondere bei denjenigen auf anhaltendes Interesse, die sich von herkömmlichen, hierarchisch organisierten Formaten ausgegrenzt fühlen. Von Teilnehmer*innen wird dies oft als „Investition“ aufgefasst. Indem Mitsprache statt bloße Teilnahme in den Vordergrund gerückt wird, bekommen die Ideen einer*s Einzelnen eine Bedeutung und ist die Zustimmung größer als bei anderen Ansätzen. Der gemeinsame Schaffensprozess und die Wertschätzung der Ideen Einzelner ist ein wichtiger Schritt in Richtung der Verknüpfung sozialen Kapitals.

All dies hat an sich bereits einen Wert; im Rahmen von intersozialem Bridging kommt außerdem der Integrationsprozess zum Tragen. In den letzten Jahrzehnten sind viele verschiedene Modelle erprobt worden, die kreative Praxen für die Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Problemfeldern wie Armut und Ungleichheit nutzbar machen. Neben anderen Punkten wird durch die häufige Fo-

kussierung auf sozioökonomische benachteiligte Menschen jedoch der Integrationsaspekt vernachlässigt.

Die hier vorgestellten Fallstudien offenbaren zahlreiche erfolgreiche Ansätze, die Menschen mit unterschiedlichen sozioökonomischen Hintergründen in einem Schaffensprozess zusammengebracht und dazu veranlasst haben, Sozialleistungen miteinander zu teilen und Verbindungen und Vertrauen untereinander zu vertiefen. Die Projekte veranschaulichen, wie eine umsichtige und umfassende Auseinandersetzung mit verschiedenen Ansätzen eine Umgebung schafft, die intersoziales Bridging fördert.

Wie im Bericht diskutiert, sind einige praktische Aspekte wie Kosten, Standort und Erreichbarkeit im Feld des intersozialen Bridging ausschlaggebend. Diese geläufigen Hindernisse werden bei der Planung neuer und bestehender kreativer Aktivitäten oft übersehen. Der Austausch unter Personen mit unterschiedlichen Hintergründen kann dabei helfen, diese Bedenken frühzeitig zu erkennen und anzugehen. Zu oft werden diese Themen innerhalb einer homogenen Gruppe diskutiert, die mögliche Hürden für andere Menschen schlichtweg nicht bemerkt.

Schließlich bleibt Spaß ein zentraler Bestandteil. Wie im State of the Arts Survey Report ausgeführt, ist der Wunsch, etwas Angenehmes und Kreatives zu tun, die Hauptmotivation für die Teilnehmer*innen. Auch wenn dies wie eine simple Grundlage für jedes kreative Projekt erscheinen mag, ist die Berücksichtigung dessen, was die Zielgruppe gemeinhin als unterhaltsam, aufregend und verlockend empfindet, von zentraler Bedeutung. Wie einige der Fallstudien gezeigt haben, kann es manchmal notwendig sein, unsere vorgefassten Meinungen zur „richtigen“ Planung und Durchführung solcher Aktivitäten infrage zu stellen. Mehr zuzuhören und sich auszutauschen, kann zu wichtigen Erkenntnissen darüber führen, wie kreative Aktivitäten effizient geplant, beworben und organisiert werden können, sodass potenzielle Hindernisse für die Teilnahme und eine inklusive Grundausrichtung berücksichtigt werden.

Mit den Ergebnissen weiterarbeiten

Wir hoffen, dass sich die hier aufgelisteten Fallstudien als aufschlussreich erwiesen haben und zum Nachdenken darüber anregen, wie Sie co-kreative Aktivitäten in Ihrer eigenen Gemeinschaft entwickeln können. Die Kontexte, Herausforderungen und Menschen sind von Ort zu Ort unterschiedlich, aber die vielen Vorteile, die die Verknüpfung sozialen Kapitals und die gemeinschaftsfördernde Wirkkraft kreativer Aktivitäten mit sich bringen, bleiben über geografische, kulturelle und sprachliche Grenzen hinweg dieselben.

Nachdem diese Projekte und Ansätze vorgestellt wurden, können die folgenden Fragen hoffentlich Anderen dabei helfen, inklusivere kreative Aktivitäten zu organisieren.

1. Brauchen wir co-kreative Aktivitäten mit intersozialem Bridging in unserer Gemeinschaft?

Nein

Sind Sie sicher? Falls ja, danke für die Lektüre!

Ja

Fahren Sie fort...

2. Was möchten wir mithilfe dieser co-kreativen Aktivitäten und des intersozialen Bridging für unsere Gemeinschaften erreichen?

3. Welche Gruppen nehmen in Ihrer Wahrnehmung nicht an Ihren Aktivitäten teil oder sind nur „schwer zu erreichen“?

4. Welche Schritte könnten Sie in die Wege leiten, um die Bewerbung des Angebots zu verbessern und die Sichtbarkeit in den Zielgruppen zu erhöhen?

5. Was könnte möglicherweise Einzelpersonen mit unterschiedlichen Hintergründen von der Teilnahme abhalten oder sie daran hindern?

6. Haben Sie mögliche finanzielle Hürden aufgrund folgender Punkte berücksichtigt?

Standort	
Zeitliche Ansetzung	
Aktivität	
Ausstattung	

-
- 7. Welche Personen oder Organisationen könnten Sie um Unterstützung und Ratschlag bitten, um die Aktivitäten inklusiver zu gestalten?**

- 8. Was könnten Sie zusätzlich zur Verfügung stellen oder ermöglichen, damit die Aktivität einladender wirkt? Verpflegung? Verkehrsmittel? Kinderbetreuung?**