



MADE BY: SELF 2.0

MALTE MACKENRODT UND HENDRIK SCHWEDT

MADE BY: SELF ist ein Kulturelles Bildungsprojekt für junge Menschen ab 16 Jahren, die nach Möglichkeiten suchen, ihre Stadt aktiv mitzugestalten. Für über 120 Teilnehmer/innen wird ein lebensweltorientiertes Angebot unter Einbezug neuer Kommunikations- und Technikmedien geschaffen. Während der einjährigen Projektlaufzeit wird zweimal in je viermonatigen Phasen zeitgemäße Kreativarbeit anhand eines Workshopkonzepts beleuchtet. Dafür vermitteln Dozent/innen, die in der jungen Kulturszene bekannt sind, Grundlagen für die Durchführung einer abschließenden Kulturveranstaltung, die von den Teilnehmer/innen selbst verantwortet wird. Gefördert wird MADE BY: SELF in 2014/2015 vom Niedersächsischen Ministerium für Wissenschaft und Kultur, dem Fonds Soziokultur sowie der Stadt und Region Hannover. Die pädagogische Verantwortung trägt der Verein Niedersächsischer Bildungsinitiativen, Projektträger ist das Kulturzentrum Pavillon in Hannover. Die Projektleitung übernehmen Hendrik Schwedt und Iyabo Kaczmarek.

Lebensweltorientierter Ansatz

Das heutige kulturelle Leben junger Menschen findet zu großen Teilen im sogenannten ‚Nachtleben‘ statt. Dort existieren subkulturelle Kunst- und Ausdrucksformen, die jungen Menschen als Betätigungsfeld und szenebegleitende Vernetzungsmöglichkeit dienen, um sich selbst auszuprobieren, Selbstwertgefühl aufzubauen und Respekt bzw. Anerkennung für ihr kreatives Potenzial zu erhalten.

Die Kulturformen des Nachtlebens und seine spezifische Ästhetik zählen heutzutage zweifellos zu den wichtigsten identitätsstiftenden Instanzen der Jugend. Darin drücken sich wechselseitig Ideen und Gedanken von Kultur aus. Neue Medien sind essenzieller Bestandteil des künstlerischen Ausdrucks dieser zeitgemäßen modernen Kulturformen, die sich im stetigen Wandel befinden; einhergehend mit einem stetigen Veränderungswillen.

MADE BY: SELF versteht sich als lebensweltorientiertes Modellprojekt, das sich für den natürlichen Zugang junger Menschen zum Kulturbetrieb einsetzt und neue Kommunikations- und Technikmedien einbezieht und nutzt. Das Projekt verknüpft digitale und analoge Realitäten, denn die Nutzung von digitalen Netzwerk- und Verbreitungsformen steht im Fokus und digitale Kommunikations- und Technikmedien dienen der Projektarbeit. MADE BY: SELF partizipiert an Lebens-

welten, die bereits existieren und professionalisiert die Teilnehmer/innen im Umgang damit.

Zur Lebenswelt junger Menschen gehört eine digitale Identität, die auf Facebook, Instagram, Soundcloud und ähnlichen Sozialen Netzwerken konstruiert und gepflegt wird. Die mediale Darstellung des Ichs bedeutet Aufmerksamkeit und Wahrnehmung, somit auch Aufwertung und Motivation. Durch die sozial-mediale Aktivität verschmilzt die reale Existenz untrennbar mit dem medialen Ich.

Crossmedialer Ansatz

Mit dieser medialen Sozialisation geht auch eine crossmediale Kommunikation einher, denn durch neue Kommunikations- und Technikmedien sind eine eigene Bild- und Textsprache und somit Symbolsprache entstanden, die sich rasant verändern. Ständig werden Inhalte nach außen präsentiert und digitale Bilder, Schrift und Sound finden dafür gleichermaßen Verwendung. Dies führt dazu, dass man von einer Ästhetisierung des Alltags junger Menschen spricht. Denn die kulturellen, subkulturellen und medienspezifischen Codes werden ständig rezipiert, gefiltert und in neue Darstellungen überführt. Daher bekommen unterschiedliche Kommunikationstechniken, Design, Video etc. eine größere Bedeutung als je zuvor.

Die Teilnehmer/innen treffen bei MADE BY: SELF auf ein digital und analog beworbenes und durchgeführtes Projekt. In sieben separaten Workshops (Veranstaltungsmanagement, Veranstaltungstechnik, Marketing & Kommunikation, Grafikdesign, Foto & Video, DJing und Dekoration & Visuals) vermitteln die Dozent/innen die Grundkenntnisse der professionellen Veranstaltungsplanung und -durchführung. Die Einzelworkshops im Projekt werden durch crossmediale Workshops vernetzt und ihre Inhalte während der Projektphase aufeinander abgestimmt. Neue digitale Kulturtechniken, digitale und analoge Arbeitsräume, etablierte und zukunftsichere Soft- und Hardwaremedien und digitales Identitätsmanagement sind untrennbar damit verbunden. Das betrifft alle Bereiche: Die Kunstform des DJings hat sich in den letzten Jahren von der analogen Schallplatte hin zur digitalen MP3 gewandelt, begleitet von entsprechender Hardware. Fotokameras sind digitalisiert, Bilder werden mit Software bearbeitet. Design hat sich als Kunstform etabliert: Hier wird nicht der Stift, sondern das Grafikprogramm genutzt. Marketing



und Kommunikation für Kulturveranstaltungen werden größtenteils über Online-Medien mit einer plattformimmanenten Ästhetik betrieben. VJing, also das Kreieren eigener Lichtbilder und Projektionen auf Veranstaltungen, wird mit Software entwickelt. Künstlerische Lichtkonzepte werden in der Veranstaltungstechnik eingesetzt. Veranstaltungsmanagement greift auf moderne Projektmanagementsoftware zurück.

Als Abschlusspräsentation der jeweiligen Workshop-Durchläufe entsteht eine von den Teilnehmer/innen organisierte und eigenverantwortete Veranstaltung im Nachtleben, die die analogen und digitalen Kompetenzen bündelt und in der Außendarstellung sichtbar macht.

Mehr Sein als Schein

Während Sozialen Medien und digital erschaffenen Identitäten zumeist der Ruf anhaftet, mehr Schein als Sein zu sein, verfolgt MADE BY: SELF ein entgegengesetztes Prinzip: Durch kontinuierliche interne Kommunikation, Abstimmung und Qualitätssicherung in virtuellen Arbeitsräumen formuliert und verfolgt das Projekt unter Einbezug aller teilnehmenden jungen Menschen den Anspruch, die Kluft zwischen ‚digitalem Anspruch‘ und ‚Real-Life-Wirklichkeit‘ erst gar nicht entstehen zu lassen. Nach dem Motto: Was wir schaffen ist greif- und erlebbar. Was wir posten und damit sprichwörtlich in Aussicht stellen, ist kein leeres Versprechen, ist kein Fake.

What you see is what you get

Die Außendarstellung, Dokumentation und Bewerbung des Projektes, der Arbeitsfortschritte der Workshops und der Abschlussveranstaltung erfolgen ebenfalls über neue Kommunikationsmedien. Eigene Onlinepräsenzen in Sozialen Netzwerken erschaffen sukzessive eine kulturelle Marke. Diese

Markenkommunikation erzeugt eine für Soziale Netzwerke beispielhafte Verlässlichkeit und Vertrauenswürdigkeit. Die Abschlussveranstaltung selbst präsentiert sich als ein für sich stehendes Kunstwerk.

MADE BY: SELF bietet so Lösungsansätze für die Angst gegenüber neuen Kommunikations- und Technikmedien. Es ist ein generationenübergreifendes digitales Lernprojekt – auch für die Dozent/innen und Kooperationspartner/innen. Resultate sind die Erzeugung eines medialen „Wir-Gefühls“, die Förderung medialer Kompetenz und ein verstärktes Rollenverständnis. Zudem werden mit Neuen Medien die Ermächtigung und Befähigung des/der Einzelnen stärker ermöglicht und eine analoge und digitale Gemeinschaft sowie ein Netzwerk aufgebaut.

Der kulturelle Ausdruck durch das Projekt lässt die Teilnehmer/innen eine Vorbildfunktion in ihren Altersklassen einnehmen. Als Multiplikator/innen tragen sie einen Beteiligungs willen und die Möglichkeiten der kulturellen Aktivität in die Gesellschaft Hannovers. Das Projekt trägt zu einer kulturellen Professionalisierung bei, arbeitet generationenvermittelnd und dient als Ansprechpartner, auch für Verwaltung und Politik.

Malte Mackenrodt ist Dipl.-Kommunikationswirt und war bis 2014 als PR-Berater in der Energiewirtschaft tätig, bis er im vergangenen Jahr in die interne Unternehmenskommunikation der Sparkasse Hannover wechselte. Seit 1999 beteiligt er sich nebenberuflich als DJ und Veranstalter im hannoverschen Nachtleben und ist bei MADE BY: SELF Dozent für Marketing und Kommunikation.

Hendrik Schwedt ist Dipl.-Sozialwissenschaftler sowie M.A. Management und Führungskompetenz. Nach beruflichen Stationen in der verbandlichen Wohlfahrtspflege und der gewerkschaftlichen Erwachsenenbildung leitet er derzeit den Geschäftsbereich Innovation und Bildung eines Wirtschaftsunternehmens in Hannover. Seit mehr als 15 Jahren organisiert er zudem Kulturveranstaltungen und engagiert sich in der kulturellen Jugendbildung, aktuell als Projektleitung von MADE BY: SELF.

IMPRESSUM

Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung (BKJ) e. V.
Küppelstein 34, 42857 Remscheid, Fon 02191.79 43 90, Fax 02191.79 43 89
info@bkj.de, <http://bkj.de>

Greifswalder Straße 4, 10405 Berlin,
Fon 030.48 48 60-0, Fax 030.48 48 60-70, berlin@bkj.de

V.i.S.d.P.: Prof. Dr. Gerd Taube

Redaktion: Kirsten Witt, Luna Ali, Inga Biel, Ronja Bornemann, Nadine Hampel, Julia Honer, Anne Theresa Kliche, Milan Lugerth, Janina Martens, Lisa Modrakowski, Jakob Molkentini, Julian Paul

Lektorat: Dr. Marion Steinbach

Autorinnen und Autoren dieser Ausgabe: Luna Ali, Sabine Bankauf, Josephin Behrens, Maria Bliklen, Ronja Bornemann, Janine Burger, Christoph Deeg, Michael Dietrich, Claudia Engelmann, Mechthild Eickhoff, Sigrid Fahrer, Björn Friedrich, Michael Geidel, Max Gramm, Nadine Hampel, Andreas Hedrich, Julia Honer, Johanna Lambertz, Milan Lugerth, Malte Mackenrodt, Carolin Müller-Bretl, Rolf Nobel, Jenny Klein, Gerhard Knecht, Klaus Küchmeister, Torsten Meyer, Christiane Raabe, Sebastian Ring, Michael Ritter, Vera Marie Rodewald, Julia Schabos, Hendrik Schwedt, Prof. Dr. Gerd Taube, Kathrin Walter, Annekathrin Wetzell, Ilona Wuschig

Fotografie: Titel photocase.de (springmo), S. 2 Maya Hässig, S. 7 Aram Bartholl, S. 8 photocase.de (Sinais), S. 9 Maya Hässig, photocase.de (mi.la und Rike.), Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S. 11 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S. 13 UZWEI, S. 14 Etta Gerdes, S. 15 Kevin Munkel Fotografie, S. 16 photocase.de (Christophe Papke), S. 17 dbv/Katrin Neuhauser, photocase.de (Dsches), Volker Beushausen, photocase.de (nailiaschwarz), CreActing.net – Verein zur Förderung der Kreativität e. V./Wolfgang Schramm, S. 19 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S. 21/22 Michael Pape, S. 24 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S. 25 photocase.de (seelenlos), S. 26/27 Maria Bliklen, Diana Tobias, S. 28 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S. 29 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S.30 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S. 31 PA/SPIELkultur e. V., jff.de/games, Maya Hässig, S. 32 PA/SPIELkultur e. V., jff.de/games, S. 34 photocase.de (seelenlos), S. 35 photocase.de (akim!), S. 37/38 miriquidi Film, S. 40 dbv/Katrin Neuhauser, shutterstock.com (robert_s), Maya Hässig, S. 42 Internationale Jugendbibliothek München, S. 43/44 PA/SPIELkultur e. V., München, S. 45/46/47 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, Seite 49 photocase.de (seelenlos), S. 50 123comics, S. 62 Maya Hässig, shutterstock.com (Pavels Hotulevs), S. 52 PietSmiet UG, Gronkh, S. 53 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S. 55 Fewjar, S. 56 Zeichnung von Nevis, Fewjar, S. 58/59/60 MobileMovie Hamburg, Klaus Küchmeister, jaf- Verein für medienpädagogische Praxis Hamburg, S. 62 Maya Hässig, shutterstock.com (Pavels Hotulevs), S. 64, 65, 67 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S. 69 dbv/Katrin Neuhauser, S. 71 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S. 72 Herzog August Bibliothek Wolfenbüttel, S. 73 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, Seite 74 Maya Hässig, S. 75 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S. 77 Maya Hässig

Gestaltung: Maya Hässig, Köln **Druck:** Druckhaus Süd, Köln

Bankverbindung: Bankverbindung: Sparkasse Remscheid, Konto-Nr.: 30 46, BLZ: 340 500 00

ISSN: 1866-8178

9. Jg., Heft 13-2015

Copyright 2015 für alle gestalteten Beiträge und Entwürfe sowie der gesamten grafischen Gestaltung liegt bei der Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung e. V. (BKJ). Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, Aufnahme in Online-Dienste und Internet, Vervielfältigung auf Datenträger wie CD-ROM etc., auch auszugsweise, nur nach vorheriger schriftlicher Zustimmung der Herausgeberin. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Die Redaktion behält sich Kürzungen eingereicherter Beiträge vor. Es gelten die Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Gerichtsstand ist Remscheid.

gefördert vom:



Bundesvereinigung
Kulturelle Kinder- und Jugendbildung e. V.



Wir danken der Initiative Creative Gaming e. V. aus Hamburg, die für dieses Heft eine Fotostrecke zur Verfügung gestellt hat. Die Arbeit von Creative Gaming setzt da an, wo die Spiele als Produkt aufhören: mit Workshops, Diskussionen und Laboren. Denn Spielen gehört zum Menschen wie Essen und Trinken. Einen Großteil unserer motorischen und kognitiven Fähigkeiten erlernen wir spielerisch. Dazu gehört inzwischen auch das Spielen am und um den Computer. Daraus hat sich eine bunte Szene etabliert, die Computerspieler eher als digitalen Sandkasten, denn als Spiel mit festen Regeln begreift. Creative Gaming ist Comedy in Ballerspielen, Theater in Onlinewelten, Geschichtsunterricht mit Strategiespielen – und die Kunst, etwas Bestehendes in etwas Eigenes zu verwandeln. Das fördert die Initiative Creative Gaming. Denn ein kritischer Umgang mit den Spielen ist genauso wichtig wie ein unverkrampfter. Dies alles ist zu erleben beim jährlich stattfindenden PLAY – Festival für kreatives Computerspielen, das Spieler/innen, Künstler/innen und Interessierte zusammenführt. Das nächste Mal vom 15. bis 19. September 2015 in Hamburg. Spielen Sie mit! www.creative-gaming.eu. Fotos: Bente Stachowske, www.bentestachowske.de