

Berlin, 11. März 2021

KULTURLICHTER – Deutscher Preis für Kulturelle Bildung Die Nominierten und Preisträger 2021 (fachliche Auswahl der Jury)

Kurzbeschreibungen zu allen neun nominierten Projekten finden Sie online unter
www.kulturlichter-preis.de

PREIS DES BUNDES

Lernplattform für Jewish Places – Jüdisches Museum Berlin *Preisträger Preis des Bundes*

Begründung der Jury: Die digitale Plattform ist partizipativ angelegt, lädt zum Mitmachen ein und bindet das Wissen und Engagement aller Interessierten ein. Sie animiert auf zugängliche Weise das Mitmachen, das eine intensive Auseinandersetzung und persönliches Engagement zur Folge hat.

Auf der Karte entsteht ein umfassendes Bild jüdischen Lebens in Deutschland in aller Tiefe und Breite. Das Bildungskonzept der geplanten Lernplattform ist herausragend, denn hier wird zum Mitmachen und gemeinsamem Reflektieren angeregt. Inhalt, Technik und Methoden sind stimmig.

Die Plattform ermutigt zum forschenden Lernen, auch im eigenen Umfeld und ermöglicht u.a. neue regionale und lokalgeschichtliche Perspektiven. Mit den Themen jüdisches Leben und Diversität greift Jewish Places zentrale Fragen unseres gesellschaftlichen Zusammenlebens auf und macht sie für jeden Einzelnen erlebbar. Das Jüdische Museum greift damit auch ein zentrales kulturpolitisches Anliegen auf und engagiert sich mit Bildung gegen Antisemitismus.

Bauhaus-machen.de – Die digitale Bildungsplattform – Bauhaus Kooperation Berlin Dessau Weimar gGmbH

Begründung der Jury: Im Zentrum steht das eigene schöpferische Gestalten. Die Kulturtechniken des Bauhauses werden mit den interaktiven Kulturtechniken der digitalen Welt kombiniert: die Aufnahme von experimentellen Audiobeiträgen mit Tablets, Experimente mit Licht und Schatten, die Verfremdung des eigenen Gesichts, um eine Gesichtserkennungssoftware auszutricksen, selbst gebaute Bewegungsapparate mit Augmented Reality inszenieren. Bauhaus-machen.de regt zum Experimentieren an und gibt Anleitungen für Workshops. Die Plattform und ihre Beiträge sind durch partizipative Prozesse u.a. von der Zielgruppe entwickelt bzw. im Entstehungsprozess praktisch erprobt. Dies immer in gewinnbringender Verbindung neuer digitaler Technologien mit analogen Verfahren und Werkstoffen. Bauhaus-machen.de zeigt Formen der kulturellen Bildung, die die 100 Jahre alte Idee des Bauhauses treffsicher ins Zeitgenössische überträgt, und in denen das partizipative Element, d.h. Ausprobieren, Gestalten und Mitdenken in besonderer Weise gefördert wird.

Seite 2, 11. März 2021

UPDATE – Spielerisch GameTheater machen – tjg. theater junge generation (Dresden)

Begründung der Jury: UPDATE ist ein innovatives und partizipativ angelegtes Projekt, das die Lebenswelt jüngerer Menschen einbindet und zu einem künstlerischen Werk entwickelt. Die Inszenierungskonzepte können weit über Dresden hinaus auch in anderen Häusern und Ensembles aufgegriffen werden. Das Bildungskonzept wie auch die Nutzung digitaler Werkzeuge hat die Jury überzeugt. Hier wurde nicht nur Analoges durch Digitales ausgetauscht, sondern etwas komplett Neues im Wechsel zwischen beiden Sphären gewagt. Digitale Spiel- und Interaktionslogiken sind durch die Jugendlichen durchdrungen und als Strukturprinzip auf die Bühne übertragen worden. Damit wird ein neuer schöpferischer Prozess angestoßen, eine Kulturtechnik der digitalen Welt wird kombiniert mit der jahrtausendealten Form des Theaters. Analoge und digitale Elemente werden verschmolzen zu einer neuen kulturellen Form.

PREIS DER LÄNDER

Fabmobil – eine fahrende Kunst- und Digitalwerkstatt für den Ländlichen Raum – Constitute e.V. (Dresden)

Preisträger Preis der Länder

Begründung der Jury: Der Bezug zu ländlichen Räumen und die niedrigschwellige Ansprache Jugendlicher hat die Jury überzeugt. Das Bildungskonzept ist reflektiert und sehr gut entwickelt, indem die Vermittlung kultureller Aspekte der digitalen Technologien im Vordergrund stehen. Damit erwerben junge Menschen in peripheren Regionen spielerisch Kompetenzen fürs 21. Jahrhundert. Beispielgebend ist auch die Verknüpfung mit analogen Tools, die die Einbettung der Digitalität in die „reale Welt“ unterstützt. Das Projekt ist ein herausragendes Beispiel für eine aufsuchende Kulturarbeit und kann für andere Akteure in den ländlichen Regionen Deutschlands Anregungen und Impulse geben.

lost/found/art. Von der historischen Spur zum Erinnerungskunstwerk. Partizipatives Kunstprojekt und Sonderausstellung in der Gedenkstätte Sachsenhausen – Gedenkstätte und Museum Sachsenhausen, Stiftung Brandenburgische Gedenkstätten

Begründung der Jury: „lost/found/art“ ist ein besonderes Projekt partizipativer und am künstlerisch-kreativen Ausdruck orientierter Bildungsarbeit; es schafft neue Zugänge zur Gedenkstätte für diverse Gruppen und arbeitet integrativ. Das Bildungskonzept, welches die Erinnerungskultur und das eigene Schaffen mithilfe digitaler Werkzeuge verbindet, hat die Jury begeistert.

Werkstatt Quillo – Ensemble Quillo / Quillo e.V. (Falkenhagen/Brandenburg)

Begründung der Jury: Die Werkstatt Quillo zeigt, welche Chancen digitale Arbeitsweisen für Kunst- und Kulturprojekte im ländlichen Raum bieten. Das eigene Komponieren als Thema für digitale Vermittlungsformate ist ungewöhnlich und interessant. Die im Projekt umgesetzte Bildung von Netzwerken kann besonders im ländlichen Raum zur nachhaltigen



Seite 3, 11. März 2021

Verankerung beitragen. Das Fazit der Jury: ein hervorragendes Projekt mit überregionaler Strahlkraft.

PREIS DES PUBLIKUMS

Achtung: Der Gewinner des Preis des Publikums wurde durch ein Online-Voting ermittelt.

Digitale Übertitelung und Übersetzung im Theater und im Live Stream – boat people projekt (Freies Theater aus Göttingen)

Begründung der Jury: Die Anwendung ist zwar erst in der Entwicklung, aber überaus vielversprechend: sie ist auf hohem Niveau konzipiert, hat großes Potenzial und könnte in allen Kulturbereichen eingesetzt werden. Technische Innovation stützt die Teilhabe von anderssprachigem Publikum und erweitert damit die bisherigen Möglichkeiten in der Vermittlung von Theater. Das boat people projekt zeigt mit dem Projekt eine hohe Innovationsbereitschaft, die große Anerkennung verdient.

Wandertag im Weltraum – ASA-FF (Chemnitz)

Begründung der Jury: Wandertag im Weltraum ist ein überaus kreatives, sehr gelungenes Projekt. In partizipativ angelegten Formaten spricht es jüngere Zielgruppen an und verfolgt verschiedene Kooperationen mit Schulen, z.B. auch mit Partnerschulen im Ausland. So entstehen neue, grenzüberschreitende kreative Dialogformate. Es ist damit niedrigschwellig und in der Kombination von technischen und digitalen Tools innovativ in der kulturellen Bildungsarbeit.

Resolution UNO – Niedersächsische Staatstheater Hannover GmbH

Begründung der Jury: Bei Resolution UNO wurden digitale und hybride Formate in Reaktion auf die Pandemie und den Lockdown entwickelt. Sie sind im Rahmen eines starken Konzepts innovativ für die Bildungsarbeit eingesetzt. Besonders hervorzuheben ist die Verbindung von künstlerischem Zugang mit politischer Bildung und der Selbstermächtigung junger Menschen.

**KULTUR
LICHTER**
DEUTSCHER PREIS FÜR
KULTURELLE BILDUNG

Weitere Informationen zum Wettbewerb finden Sie unter www.kulturlichter-preis.de.