

# Aufsuchende Audioarbeit am Beispiel des Projekts "Stuwer City" - Ein Erfahrungsbericht

AutorIn: [gecko - art](#)

"Stuwer City" - ein Freiluft-Audioprojekt.

Ort des Audio-Geschehens: Max-Winter-Park im zweiten Wiener Gemeindebezirk. Zeitraum: April bis Juni 2009. (Mit-)Wirkende: ParknutzerInnen im Alter von 5 bis 12 Jahren. Mit dabei: Mikrofone, Aufnahmegeräte, Audioboxen und als Beilage ein gemischter Kabelsalat. Vollständiger Projekttitle: "Stuwer City - Eure Hörstadt im Park", ein Projekt der Gruppe gecko-art [<http://www.geckoart.at>]. Motto: Willkommen zu Sprechtaufnahmen, Hörspielerfindung und Interviews!

## Was "machz" ihr da?

Ein Freiluft-Medienprojekt müsste leicht und locker in einen Park einziehen können, als wäre das die natürlichste Sache der Welt. Geräte und ihre unergründlichen Kabelverbindungen haben oft den Touch der Unerreichbarkeit und können erst nach langwierigen Aufbauarbeiten in Betrieb genommen werden. Filmaufnahmen und Tonaufnahmen muten oft an wie eine Stadt für sich und in sich, deren Betreten nur Auserwählten vorbehalten zu sein scheint.

Um einem solchen Erscheinungsbild entgegenzuwirken, verleihen wir dem Medienbrimborium eine mobile Komponente, im Fall der "Stuwer City" erscheint das Projektteam bei den ersten Audioworkshops mit dem Hörstadt-Gohicle, einem hölzernen Zweiradwagen, der das Aufnahme-Equipment transportiert und der überdies von Hand gezogen oder geschoben werden kann. Wir haben Glück, denn das Wetter ist auf unserer Seite, was uns einmal mehr vor Augen führt, dass kleine und kostengünstige Medienapparaturen mitunter immer noch wasserscheu, staub-, wind- und sonnenempfindlich sind. Medienarbeit im öffentlichen Raum hängt aber mehr noch von der "sozialen Wetterlage" ab. Ohne SozialarbeiterInnen vor Ort [<http://www.bassena2.at>] und ihrem Know-How ist unsere konstruktive Teilnahme an der vielgestaltigen Park-Gruppendynamik kaum möglich. Außerdem geht es bei der "Stuwer City" um Audioarbeit mit Gruppen, nicht um Aufnahmen mit einzelnen Kindern.

Ist der Aufnahmeplatz einmal ausgewählt, stoppt das Hörstadt-Gohicle, und wir orientieren uns am guten alten Modell des Hockerkreises. 10 bis 20 Klapphocker werden im Kreis aufgestellt, um einen "Aufnahmeraum" zu definieren, in dessen Mitte die Aufnahmegeräte aufgebaut sind, allem voran ein mobiles Mikrofon mit sehr langem Kabel. Das Mikrofon sollte schließlich jede/n Einzelne/n erreichen können, der/die mitmachen will. Jedes Kind hat dadurch die Möglichkeit, das Mikro zu verwenden, ohne extra aufzustehen, ohne "vor ein Mikrofon am Stativ zu treten". Es sollen keine Ansprachen gehalten werden. Es gibt auch keine "Bühnensituation", nur den Kreis, in dem jede/r gleichberechtigt die Möglichkeit zu seiner/ihrer Sprechtaufnahme hat. Das Mikrofon wandert bei den ersten Aufnahmen somit auch im Kreis, wird von einem Kind zum anderen weitergereicht. Zu diesem Zeitpunkt haben die eigentlichen Hörspielaufnahmen noch nicht begonnen. Es geht ums Ausprobieren. Wie hält man/frau ein Mikrofon, wie laut soll die Stimme beim Hineinsprechen sein? Solche Fragen



beantworten sich, regulieren sich und organisieren sich während Probeaufnahmen von selbst, wenn sich die Gruppe auf eine sehr einfache inhaltliche Vorgabe einigt (etwa auf ein kurzes Vorstellen mit Namen und Hobby oder auf ein Vorstellen einer erfundenen Person in der Ich-Form. Sprachbegabte Tiere können selbstverständlich auch in den Sprechreigen einsteigen).

Abb.1: Stuger City-Aufnahmerunde



Gruppen im öffentlichen Raum sind sehr heterogen, was Alter, Motivation und Erwartung betrifft. Da der öffentliche Raum immer auch ein freier Raum ist, steht den einzelnen Kindern die individuelle Dauer der Teilnahme *frei*. Es handelt sich ja nicht um schulischen Medienunterricht, bei dem 45 Minuten lang "durchgehalten" werden muss, ehe der Raum verlassen und das Geschehen unterbrochen werden darf. Hohe Fluktuation ist besonders in Parks eine natürliche Sache. Zudem wird Audioarbeit auch als Denkarbeit empfunden und gewinnt mitunter im Wechselspiel mit anderen Betätigungsmöglichkeiten erst ihren Reiz (Fußball spielen, Schaukeln, Klettern, Relaxen, Streiten u.s.w.).

Die Teilnahme an den Workshops ist nicht an vorherige Anmeldung gebunden, sondern steht allen Kindern und Kindergruppen offen, die gerade den Park benützen oder vorbeikommen. Die meisten Kinder im Park treten in Gruppen und Spielgemeinschaften auf, und als solche nehmen sie auch am Workshop teil. Viele Gruppen kennen sich nur aus der Ferne und begegnen einander beim Workshop das erste Mal. Mit wenigen Ausnahmen sind die Kinder einer Gruppe durch die gemeinsame Muttersprache verbunden. Die Muttersprachen sind hauptsächlich Serbisch, Bosnisch, Kroatisch und Türkisch. Ein großer Teil der Kinder spricht Deutsch beinahe ohne Akzent.

Der Beginn eines Stuger City-Workshops ist immer sehr spannend. Die Neugier der 5-12jährigen ist groß, sie sitzen bereits im Kreis, noch ehe wir mit dem Aufbau der mobilen Tontechnik fertig sind, und stellen konkrete Fragen, die mit *Was "machst" ihr da?* zusammengefasst werden könnten und sowohl Geräte als auch den Inhalt betreffen. Mikrofone und Aufnahmegeräte sind schnell erklärt. Bei den digitalen Wunderkästen beschränkt sich die Handhabung auf eine überschaubare Abfolge von Druckknopf-Betätigungen. Aber weil Geräte ja nur eine Art Transportmittel sind, geht es nach den Probeaufnahmen um die Vermittlung der Inhalte und Ziele, besser gesagt um eine Art Projektvorstellung: Im Laufe von zwei Monaten sollten Kurzhörspiele mit den Ideen der Kinder entstehen und mit deren eigenen Stimmen aufgenommen werden, ohne dass dabei etwas aufgeschrieben und abgelesen wird. *Ach ja - was ist ein Hörspiel?* Wir antworten: *Ein Hörspiel ist eine besondere Art einer Geschichte, bei der man/frau alles ausschließlich hören kann - Stimmen der Menschen, Geräusche, Töne, Klänge und vieles mehr.* Bald ist allen klar, dass nicht wir, die Erwachsenen an den Geräten etwas vorführen würden, sondern die gesamte Gruppe sich in die Geschichte einbringen kann und soll. Mit den Worten der Park-Sprache: *Die Show seid ihr selbst. - Okay, alle wissen nun, wie Mikros bedient werden und was ein Hörspiel ist.* Und das Thema? Hier greifen wir erstmals auf den zweiten Projekttitel zurück: "Eure Hörstadt im Park". Eine "Stadt" soll zu hören sein. Bekannte Plätze und Orte in Wien sollen sich im Max Winter-Park akustisch an Hörstationen widerspiegeln, die zu einem späteren Zeitpunkt im Rahmen einer Präsentation im Park aufgestellt werden sollten.

## Freiluft-Medienarbeit mit Mikrofonen und Aufnahmegeräten



Die Mikrofone warten, der Lautstärkepegel der Gruppe im Aufnahmekreis ist hoch. Das muss so sein, alles andere wäre *fad* und *uncool*. Auch sind die Interessen innerhalb der - oft bunt zusammengewürfelten - Gruppe verschieden. Die Einen zieht es zur Technik, zum *Aufnahmekastel* plus Kabelsalat, den sie mehrmals ohne Erfolg zu entwirren versuchen. Nicht selten wollen vier Kinder gleichzeitig den Aufnahmebutton betätigen und weitere drei an ein und dem selben Kopfhörer "kontrollhören". Der *Projektmann* an der Technik versucht mit den Kindern eine Reihenfolge zu vereinbaren, die von denen eingehalten wird, die "Durchhaltevermögen" beweisen, bis sie an der Reihe sind. Die Anderen sind eher dem Inhaltlichen zugewandt, überlegen im Voraus (was übrigens besser funktioniert, wenn sie das Mikrofon in der Hand halten) oder lassen ganz einfach Dampf ab. Manche schalten das Mikrofon immer wieder ein und aus, bevor irgendeine Aufnahme beginnt oder brüllen ins Mikro. Häufigstes Missverständnis: Mikrofon heißt nicht immer Verstärkung der Stimme wie bei einem Popkonzert, was von TV-Übertragungen bekannt ist. Selbstverständlich ist "Verstärkung" der Stimme auch bei uns ein wesentliches Element, allerdings geht der Weg über die Aufnahme der Stimme und nicht über die lautere Wiedergabe.

Das kann am besten durch eine Erstaufnahme mit der gesamten Gruppe erprobt werden. Hier liegt der Schwerpunkt darauf, nach der Aufnahme die eigenen Stimmen zu hören. Das Mikrofon wandert im Kreis von einem Kind zum anderen. Diese ersten Aufnahmeunden haben den Zweck, die Gestaltungsmöglichkeiten der Stimmen auszuloten. Vor allem geht es um die Erfahrung, dass Medien dem Erscheinungsbild, das man/frau von sich selbst hat, widersprechen. Im Audiobereich ist es der Unterschied der eigenen Stimme, die man/frau beim Sprechakt hört (und die mittels Vibrationen des Schädelknochens erfahren wird), und jener Stimme von einem/einer selbst, die aus der Lautsprecherbox ertönt (sie wie sie auch von anderen über Schallwellen wahrgenommen wird). Im Video- und Fotobereich ist dieser Unterschied deutlicher. Um dieser Diskrepanz zu begegnen, ermuntern wir die Kinder zunächst, ihre Stimmen zu verstellen, die eigenen Namen gruselig, piepsig oder flüsternd auszusprechen, aber auch Effekte wie gleichzeitiges Sprechen von mehreren oder Stimmengewirr auszuprobieren. Letzteres dient auch dazu, dass ein Kind nicht nur abwartet, bis es seine Stimme hört, sondern auch Synergieeffekte (Zusammenklänge und Charakteristika verschiedener Stimmen) wahrnimmt, die das Audiomedium bietet. Spannend ist das Anhören dieser ersten Aufnahme, weil sie auch festhält, wie sich jedes einzelne Kind einbringt, in wie weit es improvisiert, inszeniert und/oder informiert.

Für viele Kinder ist der Freiluft-Workshop die erste Gelegenheit, über das Audiomedium mit der eigenen Stimme in Hör-Kontakt zu kommen. Die folgenden Aufnahmen haben das selbe Schema: Inhaltsbesprechung, Rollenverteilung, Aufnahme, Anhören. Unsere weiteren Besuche im Park laufen ähnlich ab. Nach den Probeaufnahmen entscheiden die Kinder sehr bald für sich, wer an den Hör-Geschichten weiter arbeiten und wer bloß ein wenig Hör-Dampf ablassen will. Mit den narrativen Kerngruppen arbeiten wir daher schrittweise weiter, die anderen kehren zu ihren Spielen zurück und besuchen uns zwischendurch, um in die Geschichten hineinzuhören oder ihre Kommentare zu unserer Arbeit abzugeben. "Narration" deutet hier auch den Wechsel von "Erlebniszene" an, die mit verschiedenen Rollen audiodramaturgisch durchgespielt werden, und reinen "Erzählpassagen", die als roter Faden durch die Geschichte leiten. Im Freiluftbereich hängt die Gestaltungsfreude mitunter von äußeren Faktoren ab, deshalb wird das Niveau "variabel" gehalten. *Was passiert wo? Wie passiert es? Welche erfundenen Personen sind daran beteiligt?* - Das sind unsere entscheidenden Fragen, auf die je nach Situation aufgebaut wird. Diese Überlegungen mit den Kindern betreffen zunächst nur die Einzelszenen, aus denen sich das gesamte Hörspiel entwickeln soll.

Bei jedem Stuer City-Hörspielworkshop gibt es einige Kinder, welche über die gesamte Workshopdauer anwesend sind, die den Fortgang der Geschichte bestimmen und den Überblick wahren. Die Motivation dieser Kinder ist oft so hoch, dass

sie neu hinzugekommenen Kindern die bisherige Handlung in knapper Form erzählen. Dabei gilt, dass alle fiktiven Personen, die in der Geschichte bisher vorgekommen sind, auch weiterhin im Hörspiel präsent sein und zudem mit anderen Kinderstimmen weitersprechen können. Hier ist wichtig, dass fiktive Personen klar charakterisierte Stimmen haben, die auch eine Archetypik aufweisen können (etwa die "Stimme der Großmutter", die "Stimme des Löwen", eine "Bahnhofsdurchsage"). Die Erarbeitung eines zusammenhängenden Hörspiels bei hoher TeilnehmerInnen-Fluktuation muss eine einfache Gesamtdramaturgie aufweisen. Es ist im Wesentlichen eine Geschichte, die aus aneinandergefügten Szenen besteht, die durch eine äußerst einfache Gesamthandlung verbunden sind. Neuen TeilnehmerInnen wird die Handlung mit einfachen Worten erklärt, gefolgt von der Frage: *Und was könnte danach passieren?* Das Gesamtergebnis ist dadurch auch heterogen, die Geschichte bewegt sich linear weiter. Dramaturgisch ausgestaltet werden vor allem die - für alle überschaubaren - Einzelszenen.

Die Hörspiel-Aufnahmen sind aber nur ein Teil des Projekts. Die zweite Komponente stellen Statements und Interviews zum Park, zum Wohn- und Schulumfeld dar. Dieser Bereich wird stets an die Hörspiel-Aufnahmen angeschlossen, nachdem sich der Aufnahmekreis aufgelöst hat. Kinder haben nun die Möglichkeit, einander unter Verwendung von Mikro und Aufnahmegegeräten zu interviewen. Dieses Angebot wird reichlich genutzt und bedarf keiner weiteren Erklärung, weil den Kindern das mediale Interview hinlänglich bekannt ist. Oft beginnen zwei Kinder mit einem simplen Frage-Antwort-Spiel, wobei sie überraschenderweise die Anrede "Sie" verwenden. Schritt für Schritt gehen sie dann selbstständig zu tieferen Fragen über.

Abb. 2: Stuer City-Interviewsessions



Als Aufnahmegegeräte fungieren zwei Mini-Disc-Rekorder und ein digitaler All-in-one-Rekorder, da all diese Geeräte relativ robust und im öffentlichen Raum auch aufgrund ihrer Kleinheit leicht transportierbar sind. Die ebenfalls robusten Kondensatormikrofone, HiFi-Boxen und Kopfhörer vervollständigen unsere Ausrüstung. Nun ja, der Kabelsalat sollte noch Erwähnung finden. Die Geeräte gehören noch in der richtigen Weise miteinander verbunden, wobei einige Übergangsstecker erforderlich sind. Die Platzwahl des Workshops im Park wird auch auch davon abhängen, ob ein Stromanschluss in nächster Nähe vorhanden ist oder ob wir mit "Batterie- bzw. Akkubetrieb" unterwegs sein werden. Im letzteren Fall sind wir mobiler, allerdings auch leiser bei der Wiedergabe der Stimmen an den Boxen. Wir machen die Erfahrung, dass Freiluft-Medienprojekte mit Geeräten transparenter sind hinsichtlich ihrer technischen Komponente, erstens weil alle Aufbauten offen einsehbar sind, und zweitens weil die Kinder sich am Aufbau beteiligen. So bekommen die Kinder die Möglichkeit, den Aufnahmevorgang als offenen Prozess technisch, formal und inhaltlich mitzuverfolgen.

## Menschen zum Sprechen bringen, Sprache als lustvolles

### Medium

Wir erklären den Kindern, dass wir die Aufnahmen noch nachbearbeiten würden, um die Hörspiele fertigzustellen und im Juni bei einer großen Zwischenpräsentation im Park an Hörstationen vorzustellen. Diese Information ist für die Kinder zwar interessant, jedoch haben sie vor allem Freude am "Hier und Jetzt". "Jetzt" die Stimme aufzunehmen, "jetzt" eine



Geschichte zu gestalten, "jetzt" die eigene Stimme zu erproben und etwas zu erfinden, das man sich eine Stunde davor noch gar nicht vorstellen konnte, ist das wirklich Spannende und Kreative an dieser offenen Hörspielwerkstatt. Auch folgt es den Gesetzmäßigkeiten des öffentlichen Raums, der kurze Aufnahmeeinheiten und Spielvorgaben (nicht Arbeitsvorgaben) erfordert. Dabei stehen lebendige Sprache und Stimme immer im Vordergrund.

Sprachlebendigkeit schließt aber immer auch Sprachenvielfalt mitein. Daraus ergibt es sich von selbst, dass Sprechaufnahmen mitunter auch mehrsprachig gestaltet werden. Module von gecko-art-Vorgängerprojekten wie die "Sprachwechselstation Wien" [[www.sprachwechselstation.at](http://www.sprachwechselstation.at)] oder angewandte Beispiele aus unserem Artikel "Mehrsprachige Medienarbeit" [[http://www.mediaculture-online.de/Mehrsprachige\\_Medienarbeit.515.0.html](http://www.mediaculture-online.de/Mehrsprachige_Medienarbeit.515.0.html)] werden in die Stuer City-Workshops integriert.

Das Mikrofon wirkt mit, Menschen zum Sprechen zu bringen, gleichgültig, wo sie sich befinden. Das Mikrofon fungiert auch als der "Zuhörer an sich". Das Mikrofon in seiner technischen Reduziertheit ist denn auch eine Art Spielvorgabe für die Anderen, die nicht zuletzt deshalb zuhören, weil das Mikrofon in Betrieb ist und als unparteiische Instanz zwischengeschaltet wird. Das gecko-art-Team versucht bei den Workshops, diese Hör-Empathie von einer bloß technischen Ebene auf die Gruppe zu übertragen.

Nicht zuletzt stellt sich im Projekt die Stimme selbst als Medium vor, denn auch sie transportiert Inhalte, wobei die Bandbreite nicht vom Knöpfe-Drücken abhängt. Oft stellen Kinder ihre "Spezial- oder Geheimstimmen" das erste Mal vor und hören sie auch das erste Mal an den Boxen, nachdem sie aufgenommen ist. Effekte werden mit den natürlichen Möglichkeiten der Stimme ausprobiert, wie etwa die Veränderung der Sprechgeschwindigkeit, der Tonhöhen oder das Sprechen im Chor. Aber dieser lustvolle Umgang mit der Stimme kann mitunter auch dramaturgisch-inhaltlich in die Geschichte einfließen. Vor allem Mädchen im Alter von 7 bis 11 Jahren erstaunen uns durch ihre sprachliche und erfinderische Kompetenz.

Das pädagogische Ziel lässt sich so zusammenfassen: Im Rahmen eines praktisch-gestalterischen Medienprojekts haben die Kinder die Möglichkeit, Ausdrucks- und Gestaltungsschatz der eigenen Stimme zu entdecken und zu erweitern. Dabei soll vermittelt werden, dass "Mikrofone" nicht nur Mittel zur performativen Selbstdarstellung sind, sondern dass Geräte und Instrumente in ihrer prozessorientierten Anwendung ein kooperatives Gestalten unterstützen können. Weiters soll zu sozial verantwortlichem Medienverhalten ermutigt und auf praktische Weise gezeigt werden, dass Erarbeitung von Hörspielen und Aufnahmen von Interviews, die eine Meinungsvielfalt aufweisen, nur in Teamarbeit möglich sind.

## Hördramaturgie und ein eigenständiger Stil

Die Stilistik, die sich aus dem freien Zugang zu Sprache, Fantasie und Produktion am Anfang jedes Workshops entwickelt, erhält eine Eigendynamik. Die Kinder verstehen, dass Improvisation bei der Hörspielerarbeit ebenso wie beim "freien Interview" ein wichtiger Punkt ist und dass wir, die Erwachsenen, nichts Bestimmtes und Bestehendes von ihnen erwarten. Kreativ-inhaltliche Medienarbeit ist kein Katalog mit Fragen, auf die es nur bestimmte Antworten gibt. Im Gegenteil, wir sind vielmehr neugierig auf die tiefliegenden Schichten ihrer Hörfantasie, welche die vorgefertigte Fernseh-, Film und Werbesujets der Massenmedien zwar ein- bis zweimal durchspielen, aber vielleicht doch irgendwann hinter sich lassen.



Wenn nicht, dann werden sie zumindest mit dem Angebot zu Eigenkreativität konfrontiert und treffen auf eine Atmosphäre, in der sie nicht ausgelacht werden und in der ihnen zugehört wird. Wie auch immer, die Kinder werden von Mal zu Mal mutiger, ihre eigenen inneren Drehbücher zu entwerfen oder bei den Interviews ihre eigenen Fragen zu stellen. Sie können auf diese Weise zu ungewöhnlichen Ideen und Stellungnahmen stehen, denn wir vermitteln ihnen zu Beginn der Aufnahmen, dass wir auch noch nicht wissen, wohin sich die Geschichte entwickeln würde oder welche Fragen und Antworten möglich wären.

Unsere Rolle: Wir fungierten als Verstärker der Ideen der Kinder und helfen ihnen bei der Realisierung und der Aufnahme. Durch diesen egalitären Ansatz können die Kinder in eine dramaturgische Audio-Welt eintauchen, in der dann doch andere Gesetze als im Medium Video/Film gelten. Was der/die HörerIn nicht sehen kann, muss im Hörspiel so ausgearbeitet werden, dass ein innerer Film vor den Augen des Publikums entsteht. Daher arbeiten wir auch intensiv an Hintergrundgeräuschen und an den Dialogen.

Methodisch gesehen bieten wir den Kindern eine Erfahrungswerkstatt an, in der sie die Möglichkeit haben, kulturschaffend (Hörspiele) und reflektierend (Interviews) tätig zu sein. Stimm-, Ton- und Sprecherlebnisse stehen dabei an erster Stelle. Der Fortschritt des Projekts wird vom eigenen Handeln der TeilnehmerInnen bestimmt. Dies bedingt auch, dass sich "Regeln" und "Gesetzmäßigkeiten" von selbst entwickeln, wenn ein Fortschritt erwünscht ist. Die Handhabung der Geräte ist davon ebenso betroffen wie auch die Diskussion der Ideen, bevor sie in "Form" gebracht und aufgenommen werden.

## GRUPPEN VOR ORT

Ja, ein Park ist eben ein Park.

Durch den intensiven Kontakt mit den Kindern und teilweise auch mit den Jugendlichen des Max-Winter-Parks kommen wir recht schnell mit den verschiedenen Gruppen in Berührung. Durch die regelmäßige und effiziente Parkbetreuung [ <http://www.wien.gv.at/freizeit/bildungjugend/jugend/park.html>] ist der Same bereits gesät und für unsere Audioarbeit von großem Vorteil, denn Sport und kreatives künstlerisches Arbeiten stehen somit in keinerlei Konkurrenzverhältnis zueinander, vielmehr gibt es einen Austausch zwischen den einzelnen fluktuierenden Gruppen, die sich zwischen Sport/Spielplatz und Hörspielwerkstatt bewegen. Durch das Konzept der Kurz- und Miniaufnahmen können wir daher mit diesen äußerst mobilen Gruppen und Einzelkindern Höraufnahmen machen, die wir nachträglich durch die Studiobearbeitung in eine Gesamtform bringen. "Die Hörspielwerkstatt" wird schon bald von den Kindern und Jugendlichen als fixer Bestandteil der Nachmittagsbetreuung registriert und eingefordert.

Besonders wichtig dabei ist, die anfangs mitunter rau auftretenden Gruppen zu integrieren und Positionskämpfe (*Ich bin der Erste, der das Mikro kriegt!*) zuzulassen, solange niemand dabei diskriminiert wird. Audioarbeit im öffentlichen Raum ist zunächst nicht produktorientiert, sondern wird vielfach gemäß eigener Standortbestimmungen und spezieller Erwartungshaltungen benutzt. Ja, natürlich sind wir oft mit Problemen konfrontiert, wenn plötzlich eine Bubengruppe auftritt und eine Mädchengruppe während der Hörspielaufnahme stört. Ein Park ist eben ein Park. Und wo mit Stimm- und Sprachaufnahme gearbeitet wird, zeigt sich Pädagogik von ihrem selbstorganisierenden Aspekt, auch wenn wir unseren Ärger hin und wieder zeigen.

## Medial-öffentlicher Aspekt

Kinder sehen ihre Wohn- und Spielumgebung mit anderen Augen als die Erwachsenen, und sie sind durchaus kritisch. Diesen Umstand machen wir uns zunutze, indem wir ihnen das Aufnahmegerät in die Hand drücken und Interviews mit jugendlichen ParkbenutzerInnen führen lassen.

Fragen wie *Was bedeutet ein "Park" für dich? Was tust du hier im Park am liebsten, wo und warum? Was sollte deiner Meinung nach in einem Park sein? Wie würdest du deinen Park beschreiben?* werden von den mobilen ReporterInnen im gesamten Parkareal gestellt. Konfliktsituationen mit älteren Jugendlichen, rassistisch motivierte Handlungen und angeschmierte Parkbänke werden ausführlich dargelegt und diskutiert.

## Die Hörstadt präsentiert sich

Mittwoch, 10. Juni 2009: Die Hörspiele und Interviews werden für die Dauer eines Tages im Rahmen einer öffentlichen Veranstaltung mittels Hörboxen im Park präsentiert. Wir laden die Kinder ein, zu den laufenden Hörgeschichten Zeichnungen anzufertigen, die in eine geplante Audiovision (siehe Projektüberblick unten) einfließen sollen. Das Medium Bild stellt für viele Kinder eine von Schule und Freizeit gewohnte Herausforderung dar, das Angebot wird daher intensiv und in einer friedlichen Atmosphäre genutzt.

Auch machen wir damit den Versuch, die auditive Fantasie der visuellen voranzustellen. Hier geht es also nicht um "Abzeichnen" von Gesehenem, sondern um Zeichnen direkt aus der inneren Audio-Vorstellung heraus. Anscheinend haben die Kinder weniger Hemmungen, eine "Schnellbahn" zu zeichnen, wenn sie diese (aus dem Hörspiel oder anderswoher) in ihrer Tonalität wahrnehmen als wenn sie diese vor Augen haben.

Abb. 3: Stuer City-Präsentation (links das "Gohicle")



## Ausblick - Audioarbeit und Diskursivität

"Stuer City - Eure Hörstadt im Park" führt unserer Gruppe gecko-art wieder einmal vor Augen, wie intensiv es sein kann, wenn ein selbst geschaffener Audio-Raum zu vibrieren beginnt.

Ein Hörspiel zu erfinden ist eine uneitle Sache. Es geht dabei nicht ums Aussehen, um das perfekte Make-Up oder um die größten Muskeln. In der Gruppe zusammen zu sitzen und sich auch einer anfänglichen Ideen-Leere bewusst zu sein, ist viel mutiger und fördert eine sehr spannende Gruppendynamik. Diskursivität wird in diesem Prozess ebenso gefördert wie lustvoll heraus platzende Ideen, die man schon immer verwirklichen wollte.

Selbstverständlich geht es in einem solchen Prozess auch um die Kanalisierung von Ideen. Und natürlich ist es wichtig, dass die ProjektleiterInnen erklären, was in der Audioaufnahme machbar ist und was nicht. Kinder überprüfen diese



Argumente und sind auch bereit, andere Varianten für die Aufnahme zu erarbeiten. Dramaturgisch und sprachlich begabte Kinder übernehmen in Projekten wie "Stuwer City" immer eine Vorreiterrolle, indem sie Geschichten vorantreiben und dabei stets den roten Faden in der Hand behalten. Durch ihre kindliche Herangehensweise wirken sie auf andere Kinder motivierend, die sprachliche Probleme haben oder generell andere Talente aufweisen.

Die Gruppe bewegt sich also, sie ist vergleichbar mit einer Welle, die immer neues Wasser an Land spült. Die verschiedensten Talente werden durch den egalitären Ansatz der Projektleitung sensibel zusammen gemixt. Dass es dabei lautstark zugeht und auch hitzige Diskussionen zugelassen werden, liegt auf der Hand.

Wirklich kreative Prozesse beschränken sich nicht auf eine schöne Blümchen-Fantasie.

## STUWER CITY - Projektüberblick

Im Auftrag des Vereins Bassena Stuwerviertel [[www.bassena2.at](http://www.bassena2.at)] konzipierten Evelyn Blumenau und Walter Kreuz (*gecko-art* [[www.gecko.art.at](http://www.gecko.art.at)]) dieses Projekt, in dem aufsuchende Audioarbeit und der Max Winter-Park als Begegnungsraum die Hauptrollen spielen. Die Vorbereitungen zum Projekt begannen im November 2008 mit Besprechungen und Besuchen im Park (Örtlichkeiten, Gruppen vor Ort, Workshopplätze, Akustik, Stromanschlüsse). Mit April 2009 begannen die jeweils zweistündigen Freiluft-Hörspielwerkstätten und Interviewsessions. Bis Ende Mai fanden 12 Parkbesuche statt. Die ParkbetreuerInnen der Bassena [[www.bassena2.at](http://www.bassena2.at)] trugen durch ihr effizientes Spiel- und Betreuungssystem wesentlich zur organisatorischen Abwicklung des Projekts bei. In einer einwöchigen Nachbereitungsphase (Zusammenstellung und Mischung aller Stimmaufnahmen) wurden die fertigen Hörspiele und Interviews bei einer Zwischenpräsentation am 10.6. im Max Winter-Park erstmals vorgeführt. Bei dieser Veranstaltung hatten die Kinder die Möglichkeit, zu den Hörspielen Zeichnungen anzufertigen.

Folgende Audiomodule entstanden:

Geister im Max Winter-Park (Hörspiel, 06:51)

Darf ich in den Prater gehen? (Hörspiel, 07:18)

Achtung, Achtung, jetzt kommt die Schnellbahn (Hörspiel, 04:09)

Touristinnen und Touristen kommen in die Stadt (Hörspiel, 04:06)

Statements und Meinungen (Interviews, 16:09)

Unterwegs im Max Winter-Park (Audiorundgang, 04:37)

### [Hörbeispiele](#)

Im Zeitraum Juli/August 2009 wurde eine Audiovision gestaltet, in welcher auch die Zeichnungen, die am 10.6. entstanden waren, miteinbezogen. Die Abschlusspräsentation mit Vorstellung der Audiovision ist für 11.9. im Max Winter-Park



vorgesehen. Im Lokal der Gebietsbetreuung Leopoldstadt [<http://www.gebietsbetreuung.wien.at/navdocs/index-gb02.html>]  
(Max Winter-Platz 23, 1020 Wien) ist eine Hörstation mit den bisherigen Aufnahmen aufgestellt.

Tags

stuwercity, projekt, audioarbeit

-----  
Redaktion Medienimpulse

Concordiaplatz 1, Präs 7

1010 Wien

redaktion@medienimpulse.at

Offenlegung

Impressum:

Impressum gemäß "Mediengesetz mit Novelle 2005"

BGBl. Nr. 314/1981 in der Fassung BGBl I Nr. 49/2005.

Medieninhaber: Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur , Minoritenplatz 5, 1014 Wien, Österreich.

Hersteller: Inhalt: Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur

Verlagsort: Wien.

Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur

Minoritenplatz 5

1014 Wien

T +43 1 53120 DW (0)

F +43 1 53120-3099 v [www.bmukk.gv.at](http://www.bmukk.gv.at)

-----