

## **Ausgewählte temporäre KunstSpielOrte in der Messestadt Riem**

### **- Bekanntgabe**

#### **Sitzungsvorlage Nr. 20-26 / V 11818**

Anlage: Ausschreibungstext

#### **Bekanntgabe in der Sitzung des Kulturausschusses vom 07.12.2023**

Öffentliche Sitzung

#### ***I. Vortrag des Referenten:***

##### **1. Anlass für die Vorlage**

Im Rahmen des Beschlusses zur Neuausrichtung der Kunst im Öffentlichen Raum in Riem wurde 2021 u.a. beschlossen, 2024 temporäre KunstSpielOrte in der Messestadt Riem zu realisieren (Beschluss des Kulturausschusses vom 16.9.2021, bestätigt durch Beschluss der Vollversammlung vom 29.9.2021, Nr.20-26 / V04189). Nachdem nun fünf KunstSpielOrte ausgewählt sind, soll an dieser Stelle dem Stadtrat ein kurzer Rück- sowie ein Ausblick gegeben werden.

Laut Beschluss sollen KunstSpielOrte generationsübergreifende Begegnungsorte sein, die den Menschen schöpferische Aneignungsmöglichkeiten im öffentlichen Raum ermöglichen. Sie bewegen sich zwischen Kunst im öffentlichen Raum, Kultureller Bildung und zeitgemäßer Spielpädagogik.

Gleichzeitig sollen die KunstSpielOrte möglichst partizipativ entwickelt werden – gemeinsam mit der Bevölkerung der Messestadt und deren Institutionen. Dies erklärt auch die relativ lange Vorlaufzeit bis zur Realisierung der Projekte. Dazu fanden innerhalb der letzten zwei Jahre verschiedene vorbereitende Programme und Aktionen in der Messestadt statt: z.B. ein Auftakt im Kopfbau mit Performance, bei dem das Projekt der Öffentlichkeit vorgestellt wurde, ein Workshop in der Kultur-Etage mit lokalen Initiativen und Expert\*innen aus Kunst und Spiel zur Vorbereitung einer Ausschreibung, sowie weitere Informationsveranstaltungen bei und mit Organisationen der Messestadt.

So wurde das Projekt z.B. im Rahmen des Sommerfestes im Kinder- und Jugendzentrum QUAX präsentiert oder mehrfach beim Runden Tisch Riem.

Neben dieser Arbeit im Stadtteil wurde nach und nach die Öffentlichkeitsarbeit aufgebaut: Auf der Webseite kunstspielorte.de sind die bisherigen Aktivitäten veröffentlicht sowie ein Trailer und ein Feldforschungsfilm mit ersten Umfragen zu KunstSpielOrten in der Messestadt.

Künstlerisches Spiel oder spielerische Kunst? Künstler\*innen, Kulturschaffende und Kunstvermittler\*innen sowie interdisziplinäre Teams aller Formen des Künstlerischen Schaffens (regional bis international) konnten sich bis zum 31. Mai 2023 mit ihren Projektideen bewerben. Die Ausschreibungssumme betrug zwischen 25.000€ und 80.000€.

Zu dieser Ausschreibung wurden 71 Anträge eingereicht, davon 65 formal korrekt. Diese wurden dann in der Messestadt im Kopfbau in einer zweitägigen Ausstellung gezeigt und die Bewohner\*innen der Messestadt hatten die Möglichkeit ein Votum für einzelne Projekte abzugeben. Dieses Votum sowie die Einschätzung der örtlichen Gleichstellungsbeauftragten und des Beauftragten für Diversität und Inklusion im Kulturreferat wurden in der abteilungsübergreifenden Entscheidungsrunde (gemäß Beschluss vom Nr.20-26 / V04189) mit Vertretungen aus den Abteilungen 1 (Kunst im öffentlichen Raum), Abt. 2 (Stadtteilkultur) und Abt.3 (Kulturelle Bildung / Interkulturelles) berücksichtigt.

Fünf Vorhaben wurden als temporäre KunstSpielOrte ausgewählt. Diese sollen nun als Pilotprojekte 2024 in der Messestadt Riem umgesetzt werden. Die in Riem gewonnenen Erfahrungen der Pilotprojekte sollen in einer Abschlussveranstaltung Ende Oktober 2024 reflektiert werden und können perspektivisch in die Entwicklung eines oder mehrerer zukünftiger KunstSpielOrte einfließen.

## 2. Im Einzelnen

Die fünf Vorhaben, die als temporäre KunstSpielOrte ausgewählt wurden, sind auch als kuratierte Gesamtschau zu lesen. Kriterien für die Auswahl waren: Wie partizipativ ist das Vorhaben? Wie werden Kunst und Spiel zusammengebracht? Welche Zielgruppen werden angesprochen und wie altersverbindend ist das Vorhaben? Und werden lokale Initiativen einbezogen? Die Vorhaben sind ausgewogen in der Geschlechterverteilung (3 männliche Ansprechpartner und 3 weibliche Ansprechpartnerinnen), migrantische Perspektiven werden ebenso miteinbezogen wie feministische Ansätze. Außerdem finden sich verschiedene Formen des künstlerischen Schaffens und unterschiedliche spielerische Ansätze in den Projekten wieder:

- Das Wheel of Riem ist ein Glücksrad, aufgebaut im öffentlichen Raum, und der Gewinn eine Überraschung: eine Wahrnehmungsveränderung, eine visuelle, Hör-, Seh- oder Tasterfahrung, die den Willy-Brandt-Platz in Riem verändern wird. Die Grundfrage: Was könnte alles passieren, wenn der Fantasie freien Lauf gelassen wird? Wie nehmen wir öffentliche Räume wahr? Was irritiert und was verzaubert uns?

Zum Kernteam des jungen Kollektivs gehören die Theatermacher\*innen Maj Lilith Hemmesmann, Anton Fuchs, Julian Kämper, Estrella Jurado und Rosanna Rotach. In gemeinsamer Arbeit entstand bereits die partizipative Installation AUTO-STOPP.EUROPA (Kosten: 49.276,00 €)

- Ein weiteres performatives Projekt ist Unser Wohnzimmer, das als Aufführungsort im öffentlichen Raum, mit Sofa und Leselampe, die Menschen niederschwellig einlädt spielerisch mitzumachen. Gemeinsam mit Künstler\*innen wird ein künstlerisches Rahmenprogramm entwickelt.

Das Wohnzimmer wurde eingereicht von dem Künstlerduo Alexandra Lukas und Faraz Baghaei aus Düsseldorf, das gemeinsam Tanz/ Musik- und Theateraufführungen auf öffentlichen Plätzen umsetzt. Das Wohnzimmer wurde bereits vom Fonds Darstellende Kunst und im Rahmen der Ausschreibung „Heimatuhr“ (european centre for creative economy) gefördert. (Kosten: 29.013,00 €)

- Bal Moderne ist ein internationales, zeitgenössisches Tanz-Projekt, das bereits an verschiedenen Orten in Europa ähnlich umgesetzt wurde. Nun soll es in einer adaptierten Form auch in die Messestadt kommen, eingeladen von der Tanzschule Ballett in Riem. Ballett in Riem bietet seit fast 15 Jahren tanzpädagogische Angebote in der Messestadt Riem unter der Leitung von Ana Prati Goulart. Der Bal Moderne wurde 1993 von Michel Reilhac in Paris ins Leben gerufen, und wurde sofort zu einem Publikumserfolg. Es hat bisher in verschiedenen Teilen der Welt stattgefunden. Die Choreografien wurden u.a von Künstler\*innen wie Anne Teresa de Keersmaecker, Sidi Larbi Cherkaoui und Maria Clara Villalobos kreiert. Projektverantwortliche für die Umsetzung von BalModerne in der Messestadt ist Oonagh Duckworth, Tänzerin, Journalistin, Dramaturgin, Produzentin und Performance-Macherin.
- Sowohl ästhetisch als auch inhaltlich erinnert das Riem Arcade Projekt (AT) an Arcade Automaten aus den 1970er Jahren und die Anfänge des Videospiele. Ein Kiosk Pong als Treffpunkt ist Ausgangsort, zu dem nach und nach verschiedene künstlerische Spiele hinzukommen, die in Workshops mit Vermittler\*innen entwickelt werden. Ein Spiel ist beispielsweise ein überdimensionierter Flipper oder ein analoges Pong Spiel. Für dieses Vorhaben haben sich Lisa Langbein, Atidh Jonas Langbein, Clara Höfs, Franziska Huber, Valentin Penninger und Simon Ruhland, Münchner Vermittler\*innen aus den Bereichen Bildende Kunst, Architektur, Design, Musik und Sozialpädagogik zusammengeschlossen. (Kosten: 56.160,00 €)
- Das interaktive Radiospiel Find the Feedback des Künstlerkollektivs LIGNA ähnelt einer digitalen Schnitzeljagd und macht den gesamten Stadtteil zu einem Spielfeld. Dabei kommen Mediale Kunst, Musik und Performance Kunst zusammen. Find the Feedback lädt dazu ein, mit einem fast schon vergessenen Medium in den öffentlichen Raum der Stadt zu intervenieren: dem analogen Radio. Dabei wird der öffentliche Raum der Stadt durch mediale Interventionen neu erfahrbar und verändert werden. Kooperationspartner dieses Projekts ist Radio Lora in München. LIGNA besteht aus den Medien- und Performance-Künstlern Ole Frahm, Michael Hüners und Torsten Michaelsen. Sie gelten als Pioniere des kollektiven Audiowalks und arbeiten seit zwei Jahrzehnten daran, den öffentlichen urbanen Raum und den medialen Raum zu überlagern. Ihre Arbeiten wurden u.a. mit dem George-Tabori-Preis sowie bereits zweimal mit dem Bulgarischen ICAR für die beste Performance ausgezeichnet. (Kosten 34.578,75 €)

Neben dem Zusammenbringen von Kunst und Spiel werden die KunstSpielOrte partizipativ sein, dabei insbesondere die Menschen und Initiativen vor Ort einbinden, sowie den öffentlichen Raum als Begegnungsort nutzen. Zu diesen Schwerpunkten

haben die einzelnen Vorhaben unterschiedliche Ansätze vorgeschlagen:

Partizipative Anknüpfungspunkte finden sich sowohl in der Umsetzung der Vorhaben als auch in der Entwicklung der Projekte, z.B. können alle Bewohner\*innen der Messestadt – egal wie alt oder welche Vorbildung – kollektiv beim Bal Moderne mittanzen. Im Riem Arcade Projekt (AT) werden verschiedene Generationen durch unterschiedliche künstlerische Ansprache in ihren Geschichten abgeholt und entwickeln das Kiosk Pong und weitere Spiele gemeinsam in Workshops. Auch das Wheel of Riem erarbeitet seine Gewinne zusammen mit den Menschen vor Ort.

Dabei sind verschiedene soziale und (sozio-)kulturelle Initiativen der Messestadt bereits in die Planungen integriert und die Vorhaben greifen bereits vorhandene Strukturen vor Ort auf. Lokale Kooperationspartner sind z.B. das Kinder- und Jugendzentrum QUAX oder das interkulturelle muslimische Forum für Frauen und Familien e.V., das Projekt Find the Feedback hat sich mit Radio Lora zusammengeschlossen und das Ballett in Riem ist selbst lokaler Anbieter und kooperiert mit einer internationalen Choreographin. Neben dem Aufgreifen lokaler Strukturen nutzen die Künstler\*innen-Kollektive den öffentlichen Raum und dessen Potentiale als Begegnungsorte. Der KunstSpielOrt „Find the Feedback“ des Kollektivs LIGNA begreift den öffentlichen Raum als erweiterten Sozialraum, möchte die Messestadt neu und anders kennenlernen und digitale wie analoge öffentliche Räume zusammenbringen. In diesem Radioprojekt werden Orte in der Messestadt untersucht immer in generationsgemischten bzw. interessengemischten Gruppen: Neuhinzugezogene und Alteingesessene, junge Menschen und ältere Menschen, etc. Anschließend werden Reportagen für das Radio geschrieben und aufgenommen, die Spuren legen für ein interaktives Radiospiel, das sogar über die Messestadt hinaus in München gehört werden kann. Gleichzeitig wird ein mobiles Sendestudio in der Messestadt aufgebaut, das auch für weitere Sendungen genutzt werden kann und so zu einem Treffpunkt im Stadtteil wird. Auch das Riem Arcade Projekt (AT) baut mit dem Kiosk Pong einen realen Treffpunkt, der mit Workshops nach und nach wächst und ggf. auch über die Zeit der KunstSpielOrte in der Messestadt eine Anlaufstelle zum gemeinsamen Spielen wird. Das Wohnzimmer bietet einen niederschweligen Kulturaustausch auf öffentlichen Plätzen in der Messestadt, abseits üblicher Institutionen der Hochkultur. Das Konzept beinhaltet eine beziehungsorientierte Kulturarbeit und möchte gezielt mit der Nachbarschaft vor Ort in den Dialog gehen und Teilhabe für alle ermöglichen.

Die konkrete Realisierbarkeit wird gerade überprüft, es können sich auch noch Veränderungen ergeben. Deshalb wurden drei Nachrücker benannt.

Die Bekanntgabe muss als Nachtrag behandelt werden, da erst jetzt abschließende zentrale Fragen zwischen Künstlerkollektiven und dem Kulturreferat geklärt werden konnten. Eine Behandlung in diesem Ausschuss ist notwendig, um das Projekt schnellstmöglich beginnen zu lassen und in der Öffentlichkeit zu bewerben.

Die Korreferentin des Kulturreferats, Frau Stadträtin Schönfeld-Knor, die Verwaltungsbeirätin für Kulturelle Bildung, Internationales, Urbane Kulturen, Volkskultur, Interkulturelles (Abt.3), Frau Stadträtin Burneleit, die Stadtkämmerei sowie der BA 15 Trudering-Riem haben Kenntnis von der Vorlage.

**II. Bekanntgegeben.**

Der Stadtrat der Landeshauptstadt München

Die / Der Vorsitzende:

Der Referent:

Ober-/Bürgermeister/-in  
ea. Stadträtin / ea. Stadtrat

Anton Biebl  
Berufsm. Stadtrat

III. Abdruck von I. und II.  
über D-II-V/SP  
an die Stadtkämmerei  
an das Direktorium - Dokumentationsstelle  
an das Revisionsamt  
mit der Bitte um Kenntnisnahme.

IV. Wv. Kulturreferat (Vollzug)

---

Zu IV. (Vollzug nach Bekanntgabe):

1. Übereinstimmung vorstehender Ausfertigung mit der Originalbekanntgabe wird bestätigt.
2. Abdruck von I. mit IV.  
an GL-2  
an Abt. 3  
mit der Bitte um Kenntnisnahme bzw. weitere Veranlassung.
3. Zum Akt

München, den .....  
Kulturreferat