

# Künstlerisches Arbeiten = uncool = schwul ?



© alle Foto: Frank Begemann

Silhouetten werden über einen Beamer auf Papier übertragen

Erfahrungen mit einem Workshop  
im Rahmen des „Electronic Migrants“-Projekts  
in Berlin-Kreuzberg.

FRANK BEGEMANN

## „Abhängen - Handyfilmen“

In der Jugendsprache ist „abhängen“ oder „chillen“ gleichbedeutend mit Entspannung. In diesem Sinne forderte der Workshop-Titel zu einem zufälligen, lockeren Zusammenkommen der Jugendlichen heraus. Dieser Rahmen eröffnete die Gelegenheit zu einem Austausch über die Möglichkeiten, welche ein modernes Handy bieten kann. Ziel war das Bearbeiten von digitalen Medien via Handy.

Anfänglich zeigten die Jungen zunächst einmal das, was schon auf ihren Handys kursierte: Musik, Video-Dokus und selbst gemachte Kurzvideos, in denen sie sich allein oder mit Freunden, mit Totschlägern, Stich- oder Schusswaffen, Pitbulls, Playboyhasen oder „fetten“ Autos und stets ohne Lächeln in Szene setzten. Einige hatten die selbstdarstellerischen Videosequenzen mit gängigem Gangsta-Rap unterlegt, der gewalt-verherrlichende und sexistische Elemente enthält und sich der Klischees von den „krassen Jungs“ aus

dem Ghetto bedient. Besonders wichtig war für die Jungen das Setzen von Zeichen im Medium, z. B. gekreuzte Finger oder Tags, die eine Zugehörigkeit zu Kreuzberg 36 signalisieren.

Der technische Gegenstand „Handy“ brachte die Jungen schnell ins Fachsimpeln über das Verschicken von Fotos, das Unterlegen mit Sound, Bildqualitäten etc. Nachdem sie dar-

über hinweg waren, künstlerisches Arbeiten als uncool oder mit „Das ist ja schwul“ abzuwerten, zeigten sich hinter der stilisierten Fassade der „Gangstas“ und Gangsta-Rapper im Laufe der Projektarbeit, nach und nach, eher gegenteilige, sensible Persönlichkeiten mit großem Interesse und zahlreichen Fragen über das mediale Arbeiten hinaus.

Der Beschäftigung mit Papier, Farben und Schere oder dem Posieren vor der Kamera haftet aus Sicht vieler Jungen etwas „Schwules“ an. Aus den Äußerungen der Jungen lässt sich eine Logik ermitteln, nach der anscheinend nur bestimmte Materialien und Tätigkeiten als „schwul“ gelten und „ein Handy definitiv nicht schwul ist“. Im Workshop mussten die Künstler immer wieder gegensteuern, damit der Fluss des Sich-Einlassens auf den künstlerischen Handlungsprozess nicht unterbrochen wurde.

## Electronic Migrants

Bei dem hier vorgestellten Projekt „Electronic Migrants“ handelte es sich um ein Kooperationsprojekt zwischen Berliner KünstlerInnen des *Instituts für Kunst im Kontext* der Universität der Künste (UdK) und Jugendlichen des Streetwork-Teams des Paul-Gerhardt-Werks in Berlin-Kreuzberg, unter der Leitung von Barbara Meyer (UdK) und Frank Begemann (DISSENS e.V., Bereich „Jungenarbeit und Kunst“). Es richtete sich an männliche Jugendliche mit kurdischem, türkischem oder arabischem Migrationshintergrund.

Diese Jungen, die oft in Street Gangs organisiert sind, haben dort im sogenannten „Wrangelkiez“, eine Anlaufstelle. Das Alter der Jugendlichen liegt zwischen 12 und 18 Jahren. Ihre Chan-

cen, am Bildungssystem zu partizipieren, sind als „sehr gering“ einzustufen. Nur für wenige bietet sich im Rahmen ihrer Möglichkeiten die Aussicht auf ein Ausbildungsverhältnis.

Angeboten wurden sehr unterschiedliche Workshops zu Themen wie „Abhängen – Handyfilmen“, „Kommunikationskörper“, „Silhouetten“ und „Superhelden“. Die in diesen Workshops digitalisierten Arbeiten wurden in den Peergroups der Teilnehmer präsentiert oder in den Open Space verschickt. Gastvorträge selbstständig tätiger Webdesigner und Handyspezialisten aus dem Kiez, in diesem Rahmen THINKTANKS genannt, sorgten für den notwendigen Input von außen. Durch das Arbeiten mit ästhetischen Medien sollte den Jungen Gelegenheit gegeben werden, sich mit sich selbst auseinanderzusetzen. Ziel war es, ihre sozialen und künstlerischen Kompetenzen zu erweitern und so zur beruflichen Orientierung beizutragen [1].

Hatten die Jungen ihre Widerstände erst einmal überwunden, wollten sie ihre Fotoarbeiten oder Soundtracks in der Regel unbedingt fertigstellen, um sie mit nach Hause nehmen zu können. Zugleich war die Ambivalenz zwischen Coolness und Hingabe an den Prozess bis zum Schluss oft enorm, sodass es einer Menge Mut bedurfte, sich aus der Homogenität einer manifestierten Verweigerungshaltung der Jungengruppe zu befreien und die Kunstarbeit zu wagen bzw. beizubehalten. Die Jungen mussten eine momentane Abwertung durch die anderen hinnehmen, was den Jüngeren wesentlich besser gelang als den Älteren. Als problematisch erwies sich dabei, dass Ablehnung oft sehr versteckt, subtil und mit zunehmendem Alter auch massiver gezeigt wurde.

Als positives Resultat des Workshops ist neben den erstellten Arbeiten der Reibungsgewinn zu nennen, der aus der spannenden und zugleich fordernden Auseinandersetzung mit den Jungen hervorging.

### Kunst und Identität - Momenten künstlerischen Schaffens

Manche sagen: „Kunst kommt von Können!“ Eine solche Aussage, die auf das Erbringenmüssen einer Leistung anspielt, erscheint nicht gerade ermutigend. Eine wichtige Voraussetzung des „Könnens“ allerdings ist ein Moment des Wagnisses, des Sich-Einlassens oder – anders ausgedrückt – der Lust am Experimentieren. Experimentieren wiederum hat etwas sehr Spielerisches und Forderndes. In diesem Sinne ist das Arbeiten in der Kunst beschreibbar als ein Abtasten des Materials (des Objektes) oder präziser: als Pendelbewegungen zwischen dem Kunstschaffenden (Subjekt) und dem Material. „Mitgebrachte, vorgefertigte Urteile stören nur diesen Kommunikationsprozeß“ [2]. Der Prozeß des künstlerischen Arbeitens trägt in diesem Sinne zu einer besseren Wahrnehmungsfähigkeit bei.

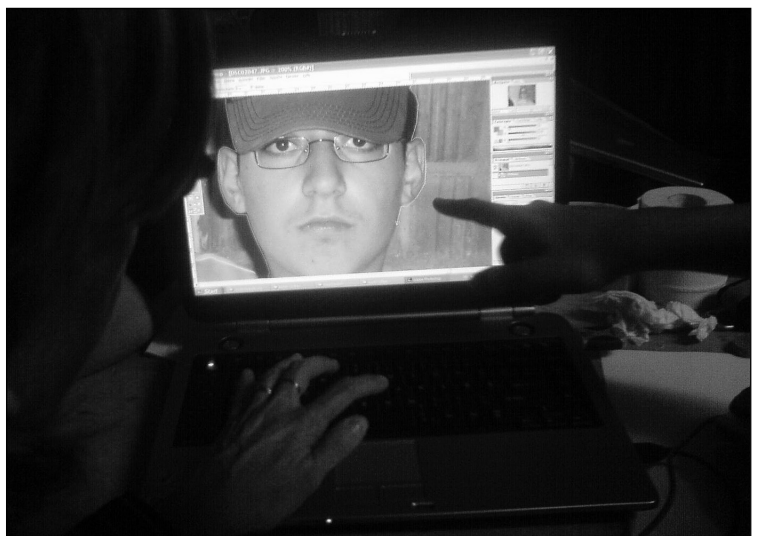
Momente des Ausprobierens, des Spiels, sind für Jungen oft „uncoole“ Situationen, die als peinlich empfunden werden können. Von außen betrachtet wirken solche Phasen zuweilen wenig spektakulär, ist der Junge in der künstlerischen Aktion doch auf seine Ehrlichkeit und Naivität im Prozess angewiesen, um zu Ergebnissen kommen zu können.

Im Workshop posierten die Jungen oft mit ihren Handys und den Camcordern. Das bloße Sich-in-Szene-Setzen, das „Posen“ nicht vor der Kamera, sondern mit dieser, war für einige bereits Ausdruck genug. Diese Art der Selbstdarstellung enthält Anspielungen auf das, was den Jungen täglich durch die Medien suggeriert wird: Sie vermittelt das Gefühl, teuren Besitz und mitgelieferte Medienkompetenz in Händen zu halten, sowie vor allem der Potenz, „es“ zu können. Die reine Pose allein führt jedoch nicht zu Erkenntnissen in der künstlerischen Arbeit. Hier bedarf es einer persönlichen Auseinandersetzung mit sich selbst und dem Material.

Die Jungen sollten die Möglichkeit erhalten, auszuprobieren, zu skizzieren, zu verwerfen, „naiv“ drauflos zu gestalten und schließlich Entwürfe umzuset-



Material-Einkauf auf einem Flohmarkt



Handyfotos werden am Computer nachbearbeitet und zurückgeschickt (oben), Maler-Arbeit eines Jungen; die Silhouette stammt aus dem Handyfoto (unten)





Ein Webdesigner stellt seine Projekte vor

zen. Derart wichtige Prozessabläufe bedürfen in einem solchen Kontext einer Begleitung. Eine große Herausforderung für die Jungen im Verlauf dieses Ausprobierens war der Umgang mit Erlebnissen des Scheiterns, nach dem die Lust am Experimentieren gerade auch verlangt. Mit einem Scheitern geraten die Jungen jedoch schnell in den Bereich möglicher Versagensängste, die insbesondere durch „Rituale“ der Abwertung untereinander noch begünstigt werden. Der Aneignung eines solchen geschlechtertypischen Verhaltens sollte dringend durch die Schaffung eines „geschützten Raums“, die Möglichkeit, etwas Neues angstfrei ausprobieren zu können, entgegengewirkt werden. So ist es erforderlich, dass bei künstlerischer Arbeit die Tür geschlossen wird, sodass Neugierige nicht ohne Weiteres im Vorbeigehen Einblick nehmen können.

Ein solcher Raum ist nicht nur physischer Natur, er wird durch die begleitenden KünstlerInnen und PädagogInnen auch emotional umgrenzt. Bestandteil der Workshopleitung ist die Aufgabe, dafür Sorge zu tragen,

dass auch unter den Jungen ein Klima entsteht, in dem Persönliches erzählbar werden kann. Denn was ist eine Story, ein Video, ohne persönlichen Erzählerwillen? Sie bleibt eine Geschichte, die sich wie so oft Klischees bedient, die nicht lebt, keine Identität hat.

#### Anmerkung

[1] Künstlerische Konzeption: Anja Sommer, Steffi Hanna, Viola Mosch, Jette Ahrent, Carolina Kecskemethy, Frank Begemann, Barbara Meyer.

[2] Michael Brater. a.a.O., S. 69

#### Literatur

BÖHNISCH, Lothar [2004]: Männliche Sozialisation. Eine Einführung. Juventa Verlag, Weinheim

BRATER, Michael [1989]: Künstlerisches Handeln. Die Förderung beruflicher Handlungsfähigkeit durch künstlerische Prozesse. Veröffentlichungen der Gesellschaft für Ausbildungsforschung und Berufsentwicklung e.V., München/Stuttgart.

KRAJEWSKI, Markus (Hrsg.) [2004]: Projektmacher. Zur Produktion von Wissen in der Vorform des Scheiterns. Kulturverlag Kadmos, Berlin.

MARQUARDT, Petra & KRIEGER, Wolfgang [2007]: Potenzielle Ästhetischer Praxis in der Sozialen Arbeit. Eine Untersuchung zum Bereich Kultur-Ästhetik-Medien in Lehre und Praxis. Schneider Verlag Hohengehren, Baltmannsweiler.



**Frank Begemann**

arbeitet als Freier Künstler und Pädagoge für DISSENS e.V. und bietet Workshops im Arbeitsbereich „Jungenarbeit und Kunst“ an.

► [www.fuzzy-kids.de](http://www.fuzzy-kids.de), [frank.begemann@dissens.de](mailto:frank.begemann@dissens.de)