

Beschlussvorlage öffentlich Federführend: 40.6 Abt. Schule, Jugend und Förderangelegenheiten Beteiligt:	Nr.	VO/2021/3958 öffentlich
	Datum:	21.05.2021
	Verfasser/-in:	Hübner, Michael
Kulturförderung 2021		

Status	Datum	Gremium	Zuständigkeit
Öffentlich	07.06.2021	Ausschuss für Kultur, Sport, Jugend, Bildung und Soziales	Entscheidung

Beschluss: Der Ausschuss für Kultur, Sport, Jugend, Bildung und Soziales empfiehlt die Förderung des Projektes „Vampir 21 – Workshopreihe und Event mit Großfiguren“ vom Verein Kulturmühle e.V. in Höhe von 3.000,00 €.

Begründung:

Gesamtkosten: 9.500,00 €

Beantragte Förderkosten: 3.000,00 €

Projektbeschreibung: siehe Anlage

Zweckbindung: Personal- und Sachkosten

Finanzielle Auswirkungen (Alle Beträge in Euro):

Durch die Umsetzung des vorgeschlagenen Beschlusses entstehen voraussichtlich folgende finanzielle Auswirkungen auf den Haushalt:

	Keine finanziellen Auswirkungen
X	Finanzielle Auswirkungen gem. Ziffern 1 - 3

1. Finanzielle Auswirkungen für das laufende Haushaltsjahr

Ergebnishaushalt

Produktkonto /Teilhaushalt:		Ertrag in Höhe von	
Produktkonto /Teilhaushalt:	28102.5415920	Aufwand in Höhe von	3.000,00

Finanzhaushalt

Produktkonto /Teilhaushalt:		Einzahlung in Höhe von	
Produktkonto /Teilhaushalt:	28102.7415920	Auszahlung in Höhe von	3.000,00

Deckung

	Deckungsmittel stehen nicht zur Verfügung
--	---

X	Die Deckung ist/wird wie folgt gesichert		
Produktkonto /Teilhaushalt:		Ertrag in Höhe von	
Produktkonto /Teilhaushalt:	28102.5415920	Aufwand in Höhe von	3.000,00

Ergebnishaushalt

Produktkonto /Teilhaushalt:		Ertrag in Höhe von	
Produktkonto /Teilhaushalt:		Aufwand in Höhe von	

Finanzhaushalt

Produktkonto /Teilhaushalt:		Einzahlung in Höhe von	
Produktkonto /Teilhaushalt:		Auszahlung in Höhe von	

Erläuterungen zu den finanziellen Auswirkungen für das laufende Haushaltsjahr (bei Bedarf):

2. Finanzielle Auswirkungen für das Folgejahr / für Folgejahre

Ergebnishaushalt

Produktkonto /Teilhaushalt:		Ertrag in Höhe von	
Produktkonto /Teilhaushalt:		Aufwand in Höhe von	

Finanzhaushalt

Produktkonto /Teilhaushalt:		Einzahlung in Höhe von	
Produktkonto /Teilhaushalt:		Auszahlung in Höhe von	

Deckung

	Deckungsmittel stehen nicht zur Verfügung		
	Die Deckung ist/wird wie folgt gesichert		
Produktkonto /Teilhaushalt:		Ertrag in Höhe von	
Produktkonto /Teilhaushalt:		Aufwand in Höhe von	

Ergebnishaushalt

Produktkonto /Teilhaushalt:		Ertrag in Höhe von	
Produktkonto /Teilhaushalt:		Aufwand in Höhe von	

Finanzhaushalt

Produktkonto /Teilhaushalt:		Einzahlung in Höhe von	
Produktkonto /Teilhaushalt:		Auszahlung in Höhe von	

Erläuterungen zu den finanziellen Auswirkungen für das Folgejahr/ für Folgejahre (bei Bedarf):

3. Investitionsprogramm

X	Die Maßnahme ist keine Investition		
	Die Maßnahme ist im Investitionsprogramm		

	enthalten
	Die Maßnahme ist eine neue Investition

4. Die Maßnahme ist:

X	neu
X	freiwillig
	eine Erweiterung
	Vorgeschrieben durch:

Anlage/n: Antrag mit Kosten- und Finanzierungsplan und Projektbeschreibung

Der Bürgermeister

(Diese Vorlage wurde maschinell erstellt und ist ohne Unterschrift gültig.)

Antrag auf Gewährung einer Zuwendung

40 - Amt für Bildung, Jugend, Sport und Förderangelegenheiten			
Eing. 14. JAN. 2021			
4000	4100	4200	Nr.
			40

Wird vom Amt für Bildung, Jugend, Sport und Förderangelegenheiten ausgefüllt:

AZ:

Amt für Bildung, Jugend, Sport und Förderangelegenheiten
Hinter dem Rathaus 6
23966 Wismar

Rechtsform des Antragstellers:

gGmbH e. V. e.V. i.G.

öffentl. rechtl. Körperschaft Sonstige

Antragsteller:

Name: Kulturmühle Wismar e.V.

Straße: hinter dem Chor 13/15 PLZ / Ort: 23966 Wismar

Telefon: 03841/ 4711-606 Telefax:

Ansprechpartner: Johanna Kanka-M. Unterschriftberechtigter: J. Friedrichsen, J. Kanka-M.

E-Mailadresse: kontakt@kulturmuehle-wismar.de

Name und Ort des Kreditinstituts: Sparkasse Mecklenburg-Nordwest

IBAN: DE25 1405 1000 1000 3663 55

BIC: NOLADE21WIS

Maßnahme:

Förderbereich:

- Kulturförderung Kinder- und Jugendarbeit (Projektförderung)
- Wohlfahrtspflege Kinder- und Jugendarbeit (Institutionelle Förderung)

Bezeichnung der Maßnahme: "Vampir 21"- Workshopreihe und Event mit Großfiguren

Durchführungszeitraum von: 1.3.2021 bis: 30.9.2021

Durchführungsort: Wismar

Beantragte Fördersumme: eur 3000,-

Erklärung:

Ich / Wir erkläre(n), dass der Träger zum Vorsteuerabzug gemäß § 15 UStG

nicht berechtigt



berechtigt



ist und dies auch bei den Ausgaben berücksichtigt hat (Preis ggf. ohne Umsatzsteuer)

Ich / Wir versicher(n) die Richtigkeit und Vollständigkeit der vorstehenden Angaben und das die Gesamtfinanzierung der Maßnahme gesichert ist.

Mir / Uns ist ferner bekannt, dass insbesondere vorsätzlich falsche Angaben, speziell zu Maßnahmeeinhalten und -dauer sowie zur Finanzierung, die eine unberechtigte Förderung zur Folge haben, eine Rücknahme der Zuwendung nach sich ziehen und bei gegebenen Umständen strafrechtlich verfolgt werden kann. Zudem muss / müssen ich / wir davon ausgehen, künftig von der Förderung ausgeschlossen zu werden.

Mir / Uns ist bekannt, dass ich / wir überzahlte oder zu unrecht erhaltende Zuwendungen zurückzahlen habe(n).

Mir / Uns sind folgende Gesetzlichkeiten, Verordnungen oder Richtlinien im Wortlaut bekannt:

a) Förderrichtlinie für die Bereiche Kultur, Jugend und Wohlfahrtspflege

b) Allgemeine Nebenbestimmungen für Zuwendungen zur Projektförderung (AnBest-P)

1.11.2020, Wismar

Ort, Datum

J. Kanka-M.

rechtsverbindliche Unterschrift des Antragstellers

Anlagen

- Projektbeschreibung
- Kosten- und Finanzierungsplan

Sören Friedrichsen
J. Kanka-M.


KULTURMÜHLE WISMAR e.V.
Hinter dem Chor 13/15
23966 Wismar
GERMANY
telefon: 03841 / 4711-606
mail: kontakt@kulturmuehle-wismar.de

Kosten- und Finanzierungsplan

Maßnahme: Vampir 21

Träger: Kulturmühle Wimar e.V.

Zeitraum: 1.4.-31.12.2021

I. Kostenplan

Nr.	Kostenart	Aufwand
1	Unterbringung und Verpflegung <small>Miete Probenraum = Eigenleistung</small>	400 EUR
2	Öffentlichkeitsarbeit	500 EUR
3	Fahrkosten	EUR
4	Material für pädagogische Arbeit	1200 EUR
5	Material für Verwaltungsarbeit	EUR
6	Honorarkosten	7000 EUR
7	sonstige Kosten (durch Einzelaufstellung ergänzen)	400 EUR
	Gesamtkosten	9500 EUR

II. Finanzierungsplan

Nr.	Finanzierungsart	Ertrag
1.	Einnahmen aus Teilnehmerbeträgen	0 EUR
2.	Eigenanteil des Trägers	200 EUR
3.	Spenden	200 EUR
4.	sonstige Einnahmen* (durch Einzelaufstellung zu ergänzen) <small>Miete, Administration, Ehrenamtstunden des Verein = Eigenanteil</small>	1600 EUR
5.	Zuwendungen/Förderungen <small>BÜRGERSTIFTUNG DER HANSESTADT</small>	2500 EUR
5.1	des Bundes und ESF <input type="checkbox"/> beantragt <input type="checkbox"/> bewilligt	EUR
5.2	des Landes M-V <input type="checkbox"/> beantragt <input type="checkbox"/> bewilligt	EUR
5.3	des LK NWM <input checked="" type="checkbox"/> beantragt <input type="checkbox"/> bewilligt	2000 EUR
5.4	anderer Kommunen <input type="checkbox"/> beantragt <input type="checkbox"/> bewilligt	EUR
	Zwischensumme der Einnahmen	EUR
6	von der Hansestadt Wismar beantragte Zuwendung	3000 EUR
	Gesamteinnahmen	9500 EUR

Kosten- und Finanzierungsplan in 2021

44.317,00 €

Projekttitle:	„Vampir21“/Bau-Workshop + Event	
Antragsteller/in:	Kulturmühle Wismar e.V. -	
Personalkosten	Workshop-Leitung (2 Personen)	2.000,00 €
	Assistenz Ausstattung / Begleitung	500,00 €
	Konstruktion, Entwicklung, Werkstattarbeiten	2.800,00 €
	Mediale Assistenz, ÖA, sozial media	500,00 €
	Aufwandspauschale Performer	
	Administration (Ehrenamt Verein)	1.200,00 €
		7.000,00 €
Sachkosten	Figurenmaterial für 5 Großfiguren, Untergestelle	1.200,00 €
	Technik, Digitales Equipment	200,00 €
	Miete (für zwei Monate)	400,00 €
	Grafik & Druck, Photos & Dokumentation	300,00 €
	Sonstiges, Begleit- und Fahrtkosten	400,00 €
		2.500,00 €
Gesamtkosten		9.500,00 €
Einnahmen	Hansestadt Wismar Kultur+Soziales	3.000,00 €
	Landkreis NWM	2.000,00 €
	Fonds Soziokultur/ NPN-Neustart Kultur	
	Bürgerstiftung der Hansestadt Wismar	2.500,00 €
	Spenden	200,00 €
	Eigenmittel Verein	200,00 €
	Eigenanteil Verein (Miete, Administration, EA)	1.600,00 €
Gesamteinnahmen		9.500,00 €

“Vampir21“

eine mehrteilige Workshopreihe mit bürgerlicher Beteiligung beim Bau von 5 Großfiguren sowie einem Pandemie-tauglichen Event unter Mitwirkung professioneller und semiprofessioneller Performer*innen

Antragsteller:

Kulturmühle Wismar e.V.
hinter dem Chor 13/15
23966 Wismar
Telefon: 03841/ 4711- 608

Kontakt:

Kulturmühle Wismar e.V.
Johanna Kanka-Maue
telefon: 0176- 71 955 066
e-mail: buehne@kulturmuehle-wismar.de

Projektbeschreibung

Laufzeit: 1.März bis 30.September 2021

Durchführende: Figurenbauer*innen, Theatermacher, Student*innen für

Ausstattungsassistenten, Mediendesigner*innen, Performer*innen

Beteiligte: Figurenbau- und Spielinteressierte jeder Alterstufe und

sozialem/kulturellen Umfeld; betrachtende BürgerInnen outdoor und inhome

Durchführungsort: Hansestadt Wismar, öffentliche Plätze (1/2021 definiert)

Bereich #: kulturelle Bildung, Gestaltungswerkstatt, Figurentheater,

Performance, bürgernahe Bühnenkultur, Aktions-Kunst im öffentlichen Raum

1. Idee/ WAS und WO

Ausgehend von Bram Stokers Roman „Drakula“ und dem 1922 ausgestrahlten Stummfilm „Symphonie des Grauens“ soll 100 Jahre später, im Sommer 2022 vor dem historisch geprägten Hintergrund der Wismarer Altstadt eine Freilichtinszenierung mit vergrößerten Schatten-projektionen und Großfiguren stattfinden, deren Präsentationsformat neuartig und in Zeiten der Pandemie-tauglich ist. Dabei wandern die Zuschauer vom Hafen aus nicht nur zu den bekannten Stationen des Filmklassikers, ihre Gänge werden auch akustisch medial bereichert und von Großpuppen begleitet. Erzähler tauchen auf, Szenen ereignen sich und überdimensional entfaltet sich die dramatische Handlung durch Schattenprojektionen, Klang und Lichtspiel.

Zur Einhaltung der geforderten Hygieneregeln/Hygienemaßnahmen erhalten die ZuschauerInnen signifikante Masken, die zum Gesamtbild beitragen. Die Bewegungen der Großfiguren sind so verlangsamt, dass die Betrachter im gestreckten Pulk gut folgen können, ortsfixierte Szenen werden mit viel Umraum positioniert und die beteiligten Figurenspieler der übergroßen Gestalten agieren mit entsprechendem Abstand und dennoch im abgestimmten Zusammenspiel.

Angedacht ist, dass die ausgearbeitete Inzenierung mit den zuvor gebauten Figuren jährlich (oder alle zwei Jahre) als wiederkehrendes Ereignis gezeigt wird, und somit nachhaltig zur kulturellen Belebung von Stadt und Region beiträgt.

Um eine vielfältige Beteiligung für dieses öffentlichkeitswirksame Theaterprojekt im Jubiläumsjahr 2022 zu erreichen und ein zeitgenössisches Vorgehen schon im Vorfeld zu teilen, soll „Vampir21“ als dazugehöriges Vorprojekt stattfinden. Es beinhaltet die nachhaltige Entstehung der 5 Charakterfiguren und deren erstmaligen Einsatz als öffentliches Event mit performativen Charakter.

Zuscher*innen können am Event, welches professionelle, semiprofessionelle Performer*innen und Laienspieler*innen gleichermaßen gestalten, live oder digital teilhaben. Interaktive Beteiligungsmöglichkeiten während der künstlerischen Präsentation und die Integration von Impulsen durch die Follower sollen in der Zusammenarbeit vom Leitungsteam mit einem Medien-Profi festgelegt und flexibel auf die aktuelle Situation der Pandemie angepasst werden.

Als offene Aktionskunst unter freiem Himmel formiert sich live eine expressive/aussagekräftige Spielweise mittels Bewegungs-Exploration zwischen Mensch und Puppe - genauer von 5 Tänzer*innen und 20-25 Figurenspieler*innen. Diese im Projekt „Vampir21“ entwickelten Bewegungsscores werden weiterführend Elemente der umfassenden theatralen Inszenierung in 2022 sein.

Die Figurenbau-Werkstatt findet an vier Wochenenden und einer Intensivwoche in zentraler Altstadtlage in einem Hinterhof nahe der St.Nikolaikirche statt. Auch für individuell-kleine Präsenzzeiten ist der Ort für die Stadt-Bewohner ideal, für Auswärtige leicht zu erreichen. Aufgespannte Wettersegel ermöglichen lange Bauphasen mit ausreichend Frischluft. Da davon auszugehen ist, dass nicht alle Figurenbauer*innen, die sich in „Charakter-Teams“ zusammenfinden, zeitgleich arbeiten, kann der notwendige Abstand eingehalten werden.

Zum Mitwirken sind Personen jeden Alters, unterschiedlicher sozialer, kultureller und religiöser Herkunft eingeladen, aus Wismar und aus der Umgebung. Bei der Entwicklung und Realisierung fließt die Vielzahl der Fähigkeiten und Neigungen der Beteiligten in die Vielzahl der praktischen und gestalterischen Arbeiten ein: schnitzen, konstruieren, nähen, malen, werken, spielen, u.v.m. Nennenswert ist auch, dass die Figuren mit einer Höhe von 4-5m nur im Team-Work geschaffen und ebenso nur von einem 4-5köpfigen Spieler-Team geführt werden können. Nach dem Sommer-Event können die entstandenen Teams auch spontan bei passenden Gelegenheiten/ Anlässen mit den Großpuppen in Aktion treten.

Ab Frühjahr 2022 wird dann mit den erprobten Figuren das Stück „der Vampir aus Wismar“ einstudiert und Szenen erarbeitet. Sie werden prägender Bestandteil der 7 Freilicht- Aufführungen sein, in denen - bei hoffentlich sommerlichen Witterungsverhältnissen - ebenfalls Laien und Profis im Zusammenspiel agieren - sowohl auf der „Bühne“, als auch hinter „den Kulissen“.

2. Umsetzung/ WIE und WANN

Folgende Maßnahmen sind konkreter Bestandteil der beantragten Maßnahme:

VORBEREITUNG

[März, April]

- Öffentlichkeitsarbeit zur Gewinnung von Teilnehmer*innen:
Fleyer, mailings, persönliche Kontakte, Netzwerkarbeit
- Konstruktion und Umsetzungsplanung
- Materialbeschaffung, praktische Vorbereitungen der Außenflächen (Sonnensegel)
- Akquise zum Finden der Performer*innen:
Netzwerkauf Ruf (LAG-Tanz), persönliche Ansprache

KERNAKTIVITÄTEN

[April - Juli]

- 4 monatliche Wochenendworkshops über zwei Tage, 1 Intensivwoche zum Figurenbau
- weitere handwerkliche Arbeit durch die Profis wie Schnittkonstruktion, Kopfbau, Zuschnitte
- Entwicklung der performativen Bewegungsaufgaben und Score-Absprachen
- Öffentlichkeitsarbeit zur Gewinnung Teilnehmenden und Zuschauenden:
mailings, Pressearbeit, sozial media, Postkarten
- erste Puppenführung, Funktionsprobe im Juli
- Festlegung und Absprachen zum Performanceablauf
- Performance mit sozial media -Aktivitäten

TRANSVER/ WEITERFÜHRUNG [August, Septemeber]

- Definierung der typischen Bewegungsformen und Qualitäten; Fixierung über Film und Kinetographie/ Bewegungsnotation zur Wiederholbarkeit
- Dokumentation, Auswertung und Auswahl an Medialen Beiträgen
- administrativer Abschluss
- Resümee im Team

3. Zielsetzung/ WARUM und FÜR WEN

Unser wichtiges Anliegen ist es, trotz Pandemie und Krise gemeinsam kulturell aktiv zu sein, zu künstlerischer Aktivität anzuregen und darstellende Kunst vor Ort lebendig halten. Wir möchten zeigen, dass kulturelle Teilhabe weiterhin möglich ist / sichtbar machen, dass Kultur gemeinsam gestaltet werden kann und dringlich sollte, da sie elementarer Bestandteil unseres gesellschaftlichen Zusammenlebens ist. Trotz- und gerade mit Abstand und reichlich Frischluft lassen sich theatrale Formen entwickeln, die neue Sichtweisen eröffnen und neuartige interaktive Wege eröffnen.

„Vampir 21“ greift ebenso wie „der Vampir aus Wismar“ ein Thema auf, welches historisch in der Stadt verankert ist und mit dem sich breite Teile der Bevölkerung verbunden fühlen. Über diesen traditionellen Bezug sollen sowohl die Wismarer als auch Gäste der Stadt als Beteiligte angesprochen werden und neue Aspekte zu aktuellen Aspekten wie Irrsinn, Medizinhörigkeit, Energieraub und Vertrauen? Arglist? Flucht? Pandemie? Einsamkeit erhalten.

Als ein künstlerisches und zugleich identitätsstiftendes Projekt bereichert es das kulturelle Angebot in der Region. In der Besonderheit seiner Mittel soll das Theaterereignis überregional strahlen und als öffentlichkeitswirksames profilschärfendes Event Zuschauer und auch über die Landesgrenzen anziehen.

Als soziokulturelle Projekt ermöglicht es außerdem die Fortführung einer bürgernahen Bühnenkultur, in der Menschen aus verschiedenen kulturellen, religiösen und sozialen Gruppen und Altersstufen über das Medium Theater in Begegnung kommen. Im praktisch-gestaltenden Tun können sie Vorurteile und Berührungsängste abbauen, Toleranz und Gleichberechtigung entwickeln und erhalten vielfältige Möglichkeiten, voneinander und miteinander zu lernen.

4. Selbstdarstellung/ WER mit WEM

Der gemeinnützige Verein Kulturmühle-Wismar engagiert sich seit 2009 für die Förderung von Kunst und Kultur auf dem Gelände der Klußer Mühle, einem Gebäudekomplex ohne Fenster und Heizung. Nachdem die ersten künstlerischen Projekt wie „Mühlenrauschen“ [2012] stark an den Ort gebunden waren, erweiterten die Akteure der Sparte Bühnenkultur ab 2013 das Tätigkeitsfeld in den Stadtraum hinein. Im Sozio-kulturellen Bereich entstanden so in den letzten 8 Jahren 16 Projekte, in denen der Verein die Trägerschaft selbst übernahm oder als Kooperationspartner beteiligt war. Bei den 14 Amateurtheater-Produktionen konnten fast 170 Teilnehmende unter der Anleitung von ca. 30 Kulturschaffenden und über 5000 Zuschauer von der gemeinnützigen Kulturarbeit des Vereins profitieren. Kooperationen in Form von Projektpartnerschaften waren: „Antigone sucht ihr Lachen“ mit dem Verein „das Boot e.V.“/ Integration psychisch Erkrankter, [2014], „Freiheit und Glaube“ mit der ev.Luth.Kirchengemeinden [2017], „Krabat“ mit zwei Grundschulen der Stadt [2016], im Projekt „Crash“ mit dem Kreisjugendring und der AWO, „Räuber“ mit den beiden Gymnasien, außerdem Lesungen von „Bomben auf Wismar“ [2020] mit dem Archivverein und den Wismarer Lesegärten.

Seit 2018 bietet der zweite Stadort hinter dem Chor - mit Fenstern und beheizbar - nicht nur Raum zur Konzipierung und Realisierung von meist generationsübergreifenden Bühnenprojekten. Frei von institutioneller Förderung sind Büro, Bewegungsraum, Lager und Werkstatt auch Anlaufstelle und Nutzungsmöglichkeit für weiter Kulturschaffende:

- bildende KünstlerInnen auch aus Krisengebieten zum künstlerischen Schaffen
- Jugendliche eines Musical-Vereins zum choreographieren
- aktiven Kirchenmitgliedern zur Mitnutzung des Kostümfundus
- Sols-Selbständigen Darsteller/innen zur Internetnutzung
- Tanzleiterinnen für Bewegungsangebote u.a. für MigrantInnen

Außerdem steht der Verein im Austausch mit

- anderen TheatermacherInnen (Ich&Du AG, Niederdeutsche Bühne, JAUXI-Entertainment)
- Kleinkünstlern der Umgebung (Theater Dramaukles, Wicht-Theater)
- den Kreativen MV, Innovation port HWI, Kreiskulturrat, lag-Tanz und Fachstelle Tanz

Als agierender Verein haben haben sich dem Verein Mitglieder als auch beteiligte Kollegen aus anderen Städten angeschlossen. Interessenten und Zuschauer folgen uns aus Berlin, Hamburg, Leipzig und Hessen. Wir wirken somit über die Landesgrenze und arbeiten auch überregional.