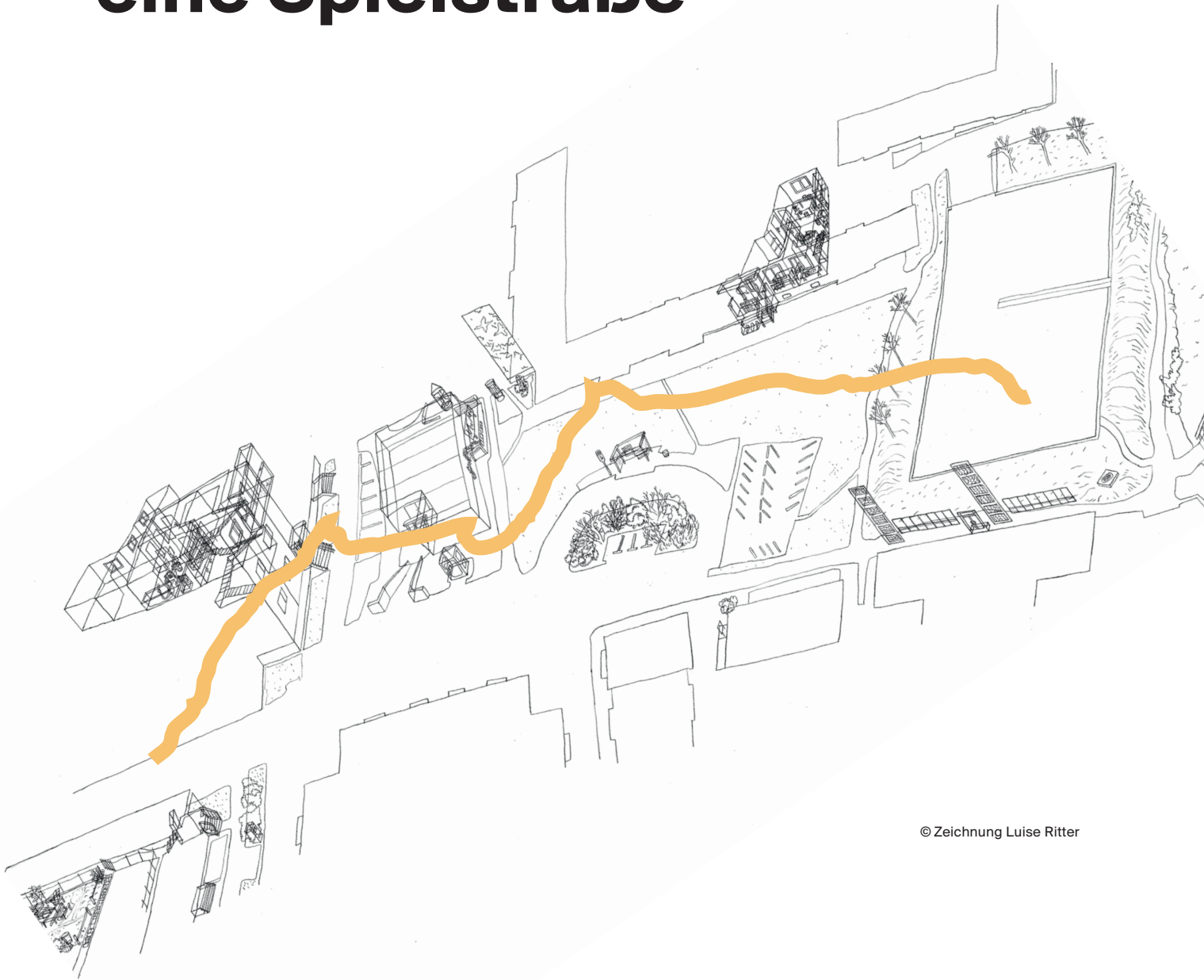


Sommer
2024

Zurück in die Zukunft – eine Spielstraße



© Zeichnung Luise Ritter

von Mio e.V. mit

der Theater- und Performancegruppe cobratheater.cobra,
der Hochschule der Bildenden Künste Saar

und Kindern, Jugendlichen und allen Bewohner:innen aus dem
Quartier Am Südpark in Halle-Neustadt.

„Die Zukunft ist noch nicht geschrieben, geben wir uns ein wenig Mühe.“
Michael J. Fox als Marty McFly in Zurück in die Zukunft Teil I

Was sind denn die Orte, wo wir gemeinsame Erfahrungen machen,
wo Menschen verschiedener Herkünfte und Milieus für einen gewissen Moment
gemeinsame Erfahrungen machen und sich darüber austauschen?
Sportplätze, Kindergärten, Spielplätze, Marktplätze, Dorffeste,
Theater, Kino, Kneipen, Kegelbahnen, Spielstraßen.

Zurück in die Zukunft – eine Spielstraße

von Mio e.V. mit der Theater- und Performancegruppe cobratheater.cobra, der Hochschule der Bildenden Künste Saar und Kindern, Jugendlichen und allen Bewohner:innen aus dem Quartier Am Südpark in Halle-Neustadt.

Intro

Vor genau sechzig Jahren¹ wurde der Grundstein von Halle-Neustadt gelegt – ein damals viel beachtetes Ereignis. Denn die Pläne und Vorstellungen von der ersten modernen sozialistischen Stadt waren groß. Und bis heute ist es die größte Planstadt, die jemals in Deutschland errichtet wurde. Die Stadt als gesellschaftlicher Entwicklungsraum, beeinflusst von den Traditionen des Bauhauses, des industriellen Bauens und der Funktionstrennung, elektrisierte die Partei und die Architekten. Alle sollten gleich sein, gleich wohnen, leben und arbeiten. Die eindeutige Stadt ohne Ungewissheiten, Subkulturen und Konflikte sollte entstehen mit Wohn-Ensembles, Schulen, Kinderkrippen, modernen Versorgungseinrichtungen, Sport- und Kulturbauten, breiten Straßen, Grünanlagen und Kunst im öffentlichen Raum. Die Zukunft heißt Fortschritt. Es geht aufwärts mit der Menschheit.



Wenn wir heute Bilder aus der Gründungszeit von Halle-Neustadt betrachten, fällt mindestens dreierlei auf. Die Bewohner:innen sind jung – es sind viele, aus allen Ecken der neu gegründeten DDR Gesellschaft. Sie bewegen sich zielstrebig zur Arbeit, zum Einkaufen, zur Schule, zu den wenigen Sportstätten und Kulturinstitutionen und als Drittes: Die Stadt war eine riesige Baustelle. Nahezu alles war in unfertiger Bewegung. Insbesondere von den Kindern wurde die neue Stadt, jenes Konglomerat von Bauzustand und „trautem Heim“, begeistert aufgenommen. Sie verstanden es, diesen Zustand für ein interessantes, fantasievolles, gemeinschaftliches und nicht immer ungefährliches Spiel zu nutzen. Baumaterial, Betonplatten, Baugeräte, Schutt und Schlamm waren ihre Begleiter auf diesem großen Abenteuerspielplatz².



Sechzig Jahre später: Halle-Neustadt ist gekennzeichnet durch Stadtumbau-, Migrations- und gesellschaftliche Transformationsprozesse. Im Viertel Am Südpark in Halle-Neustadt³ werden all diese Prozesse auf kleinstem Raum besonders deutlich. Es wiederholt sich das Bild der vergangenen Zukunft: Kinder unterschiedlichster Herkünfte und Vergangenheiten spielen zwischen Häusern im Unfertigen des Ortes eine gemeinsame zukünftige Gesellschaft.



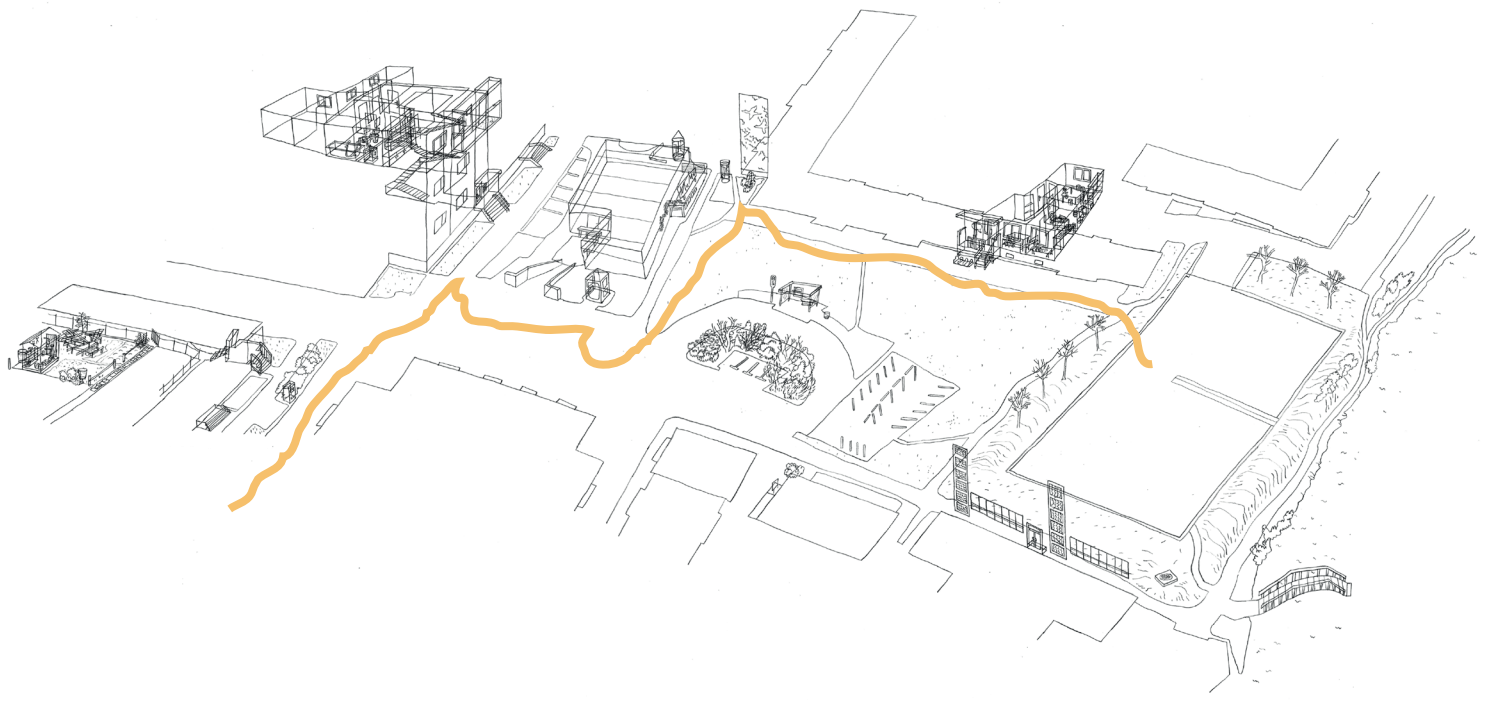
Die Vorstellungen einer Stadt, die zu ihrer Zeit durchaus ernst gemeint waren, erscheinen heute eher wie drollige Parodien verstaubter Science-Fiction-Welten. Die von aller unübersichtlichen Komplexität bereinigte Zukunftswelt, die hier entworfen wird, steht einer Gegenwart gegenüber, die zunehmend von Unsicherheiten

und Ängsten geprägt ist und mehr denn je Szenarien des ökonomischen, ökologischen und demographischen Untergangs entwirft.

In diese Gemengelage werfen wir uns in eine Art naiven Aktivismus⁴ und widmen unsere Aufmerksamkeit der Zukunft, den Kindern, Jugendlichen und aller Bewohner:innen am Südpark in Halle-Neustadt. Wir machen uns fit für die Zukunft. Welche Fertigkeiten und Fähigkeiten braucht es? Wir suchen nach einer gemeinsamen Gestaltung und ganz und gar nach einer positiven Erzählung. Denn in einer Zeit zunehmend komplexer Systeme geht es immer weniger darum, was wir uns für die Zukunft wünschen, und immer mehr darum, welche Zukunft wahrscheinlich eintreten wird, wenn wir so oder anders handeln. Die zentrale Frage an die Zukunft ist nicht mehr: Was wollen wir? sondern: Was passiert wenn?

In einer Zusammenarbeit von der Theatergruppe cobratheater, cobra und Mio e.V. und unter Beteiligung von Studierenden der Kunsthochschulen aus Halle und Saarbrücken erarbeiten wir die Inszenierung Zurück in die Zukunft – eine Spielstraße für den Südpark unter Beteiligung der Kinder und Bewohner:innen.

In dem szenischen Projekt werden wir einen Parcours durch den Südpark errichten. Wir werden uns einen Weg durch die Straßen, Höfe, Plätze und Durchgänge schlagen, Spielorte bauen, einrichten und verbinden. Wir werden Menschen und Mythen aus unterschiedlichen Vergangenheiten und diversen Zukünften begegnen, wir werden bizarre Prüfungen bestehen – dank derer wir uns von einem Ort zum nächsten bewegen – bis wir endlich den Platz ohne Namen⁵ betreten, der sich als gar nicht so unnahbar erweist, wie wir ihn uns immer vorgestellt haben.



Kontext

Die Idee vom Parcours durch den Südpark verbinden wir mit einem weiteren Ereignis aus der vergangenen Zukunft. Das Konzept der Spielstraße⁶ von 1972 in München ist mehr als eine vom Auto befreite Zone.



Spielstraßen sind Bereiche für freie, lebendige Kommunikation zwischen Bewohner:innen, Besucher:innen, Künstler:innen und anderen Akteur:innen und Aktanten.

Und weiter zurück verweisen die Konzepte der Spielstraße auf Walter Benjamin und Asia Lacis Konzept des proletarischen Kindertheaters, das den Kindern als Zuschauer:innen und Akteur:innen ihre natürliche Fähigkeit zum Spielen belässt und ihrer unbändigen Neugier am Entdecken und Erforschen uneingeschränkt Raum gewährt. Mit Ihrer politisch-ästhetischen Haltung entwickelten sie ein Theaterkonzept für Kinder, das sich als Instrument ihrer Selbstverwirklichung verstehen lässt. Zweifellos verließen sie mit ihrem Programm vom proletarischen Kindertheater die vorgezeichneten Bahnen der Ästhetik und Erziehung, mit dem Ziel, ästhetische Erfahrungsräume zu öffnen und neue Wahrnehmungs- und Darstellungsräume zu provozieren. In dieser Hinsicht schafften sie ein erstes Theaterlaboratorium für Kinder, das ihnen flexible Spielorte und Spielgelegenheiten und intermodale Wahrnehmungs- und Erfahrungsmöglichkeiten bot.



Arbeitsweise

In Zusammenarbeit mit weiteren Künstler:innen und -gruppen, Studierenden der HBKsaar (Spekulativen Normadinnen) und der Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle wollen wir, gemeinsam mit den Bewohner:innen Am Südpark mit theatralen, mikropolitischen, rituellen und anderen künstlerischen Methoden versuchen, ein positives Bild von Zukunft zu gestalten, spielerisch zu erproben und nachhaltig zu verankern.

In dem Projekt verbinden wir unsere langjährige Erfahrung in der Forschung im Stadtteil mit der Arbeit mit den Kindern und Jugendlichen.

Mio e.V. ist seit 2017 mit verschiedenen Formaten⁷ am Südpark aktiv und verfügt über tiefes Wissen, Vertrauen und ein Netzwerk im und um den Stadtteil und seine Bewohner:innen.

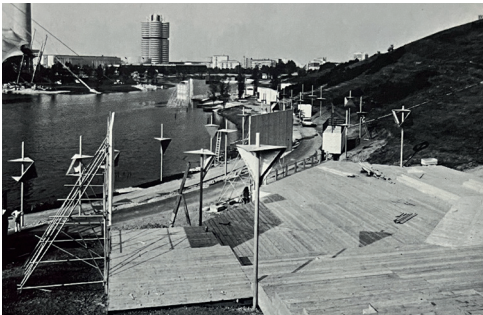
Im Sommer 2019 verwandelte Mio e.V. mit dem Projekt Kaleidoskop Südpark⁸ den Platz ohne Namen in ein künstlerisch-experimentelles Forum für Kinder und Jugendliche aus dem Quartier⁹. Es entstand ein Ort der Begegnung, zu dem die Kinder einen Bezug hatten, weil sie ihn selbst geschaffen und gebaut hatten. Statt einer öden Kieswüste gab es auf dem Platz nun eine Aussichtsplattform, einen Tanzboden, Hütten, ein Museum, ein Kiosk und einen Hafen. Seit 2022 ist Mio e.V. Teil des BMBF Verbundforschungsprojekts StadtUmMig II¹⁰. Im Zuge dieser Aktivität wurde im September 2023 mit Hilfe einer Förderung durch den MikroKulturFonds Sachsen-Anhalt ein Lagercontainer angeschafft, der bereits als Basis für Aktivitäten dient und ein erster Spielort für Zurück in die Zukunft – eine Spielstraße sein wird.

In unserem Vorhaben bauen wir auf all diese Erfahrungen auf und bringen in einer ersten Projektphase Studierende und Künstler:innen in Kontakt mit dem Stadtteil und seinen Bewohner:innen. Kinder der Grundschule Am Kirchteich, mit der Mio e.V. seit 2017 kooperiert, zeigen den 'Eindringlingen' ihren Stadtteil, ihre Orte – die Spielorte, die Kletterbäume, Durchgänge, Verstecke, die wir in den Parcours verbinden wollen. Bereits existierende Gruppen und Akteure¹¹ im Quartier, werden besucht und eingeladen, sich an der Spielstraße zu beteiligen.

Während aller Projektphasen öffnet sich wöchentlich der erste Spielort der Spielstraße, der Container auf dem Platz ohne Namen, mit kleinen Formaten und Einladungen zur Beteiligung. Auch hier wird auf das vorhandene Netzwerk im Stadtteil zurückgegriffen. Es soll somit ein Miteinander und eine lebendige Nachbarschaft gefördert werden. Zudem reiht sich Zurück in die Zukunft – eine Spielstraße thematisch im Kulturellen Themenjahr Halle (Saale) 2024: Komm raus zum Spielen! ein.

In einer zweiten Projektphase werden in mehreren Workshops, geleitet von Künstler:innen Szenografien, Tanz, Musik, Film aber auch Spielregeln, Verabredungen für die Spielorte entwickelt. Studierende, Künstler:innen, Kinder der Grundschule, Bewohner:innen ... alle bringen sich als Expert:innen ein: als Kostüm- und Bühnenbildner:innen, als Musiker:innen, Souffleur:in, Performer:in ...

Architekturen für die Spielorte als variablen Aktionsfeldern, die eine offene szenische Form ermöglichen, werden mit Studierenden der beteiligten Kunsthochschulen entworfen und umgesetzt¹². Flankierend sind die Studierenden der Hochschulen angehalten, weitere kleinere Spielorte, Orte der Begegnungen, des Verweilens, des Lobens und des Tadelns, eine Materialspielstation, eine Minifabrik, eine Hörstation ... inhaltlich zu entwickeln und an konkreten Orten als 1:1-Modell zu erproben. Das können neben funktionalen Erprobungen auch Optionen für Formen des Miteinanders, der Gemeinschaft oder des Gemeinnsinns sein. Die einzelnen Spielorte verbinden sich zu einem Parcours durch das Viertel.



Neben der architektonischen Gestaltung der Spielorte wird eine Dramaturgie für die Inszenierung und die Nutzung der Spielstraße, des Parcours durch den Südpark entwickelt. Vielleicht bedarf es Prüfungen, um Fertigkeiten und Fähigkeiten zu entwickeln, um den Parcours zu meistern. Kooperation und Solidarität sind gefordert oder treten wir in einen sportlichen Wettbewerb?

Wie in jedem Spiel gibt es auch auf der Spielstraße Regeln. Wer diese verletzt oder bewusst stört, kann nicht teilnehmen.

Die Inszenierung verändert sich je nach Tages- und Nachtzeit.

Sie soll fließend, aushandelnd, verästelnd und überraschend sein.

In diesem Sinne möchte die Spielstraße auch zeigen, dass ein realer Raum, im Gegensatz zu virtuellen Orten und Spielen, mit der Möglichkeit, selbst Hand anzulegen, Lösungen für Konflikte zu erarbeiten und Verantwortung für das eigene Handeln zu übernehmen, eine wertvolle Erfahrung sein kann.



Die letzte dritte Projektphase startet mit der großen Eröffnung der Inszenierung Zurück in die Zukunft – eine Spielstraße. Ausgangs- und Endpunkt des szenischen Parcours ist dabei der Platz ohne Namen.

Nicht erst jetzt sind alle Menschen an den Südpark eingeladen, dieses Viertel Halles zu entdecken. Die Möglichkeit der Beteiligung ist also nicht nur auf die Bewohner:innen am Südpark beschränkt.

Alle Menschen sind willkommen und wer möchte, kann mitspielen.

Zurück in die Zukunft – eine Spielstraße lädt zum Austausch, zum gemeinsamen Spielen, Essen, Singen, Tanzen und Begegnen ein. An mindestens drei Tagen im Sommer 2024 wird der szenische Parcours gespielt. Dazwischen und danach steht er allen Menschen zum Weiterspielen zur Verfügung.

Alles ist offen.

Der Eintritt ist frei.

Anmerkungen

- 1 Am 5. Juli 2024 feiert die Grundsteinlegung von Halle-Neustadt ihren 60sten Geburtstag
- 2 Harald Kirschner, Abenteuer Platte, 2021
- 3 Das Viertel Am Südpark ist der zuletzt gebaute Teil Halle-Neustadts. In der ursprünglichen Planung nie vorgesehen, besitzt er nur geringe stadtplanerische Qualität. Es fehlt an gestalteten Freiräumen sowie einem funktionierenden Stadtteilzentrum. Durch unterschiedliche Entwicklungen – vor allem in der Nachwendezeit – und dem Verkauf von Genossenschaftseigentum an Immobiliengesellschaften, hat sich das Viertel zu einem Wohnstandort für Menschen mit niedrigem sozio-ökonomischen Status entwickelt.
- 4 siehe auch Prof. Dr. Maren Urner: Neugier, Naivität und Nachsicht – Drei Zutaten für die Macher:innen von morgen: Für eine Transformation müssen wir uns vom statischen zum dynamischen Denken bewegen. Dazu brauchen wir vor allem auch Entscheider:innen, Macher:innen und Verantwortungsträger:innen, die neugierig, naiv und nachsichtig mit sich und ihren Mitmenschen umgehen.
- 5 Wie bespielt man einen Platz, der noch nicht mal einen Namen hat, der einfach da ist, weil hier nicht fertig gebaut wurde, der im Bewußtsein der Menschen, die hier leben, keine Rolle spielt, eine der vielen Leerstellen im Südpark – ein Quartier, das nach der Wende baulich unvollendet blieb und lediglich zeitweilig als Parkplatz dient – wobei diese hier eigentlich gar nicht knapp sind? Anruf im Ordnungsamt: „Wir planen ein Festival am Südpark in Halle-Neustadt.“ „Wo genau?“ „Auf dem Platz zwischen Edvard-Grieg-Weg und Salzmannschule.“ „Der Platz hat keinen Namen?“ „Ja, auf dem Platz ohne Namen.“ (2019 Vorbereitung zum Kaleidoskop Südpark). Der Platz ohne Namen kann alles sein: Kieswüste, Spielort, Freiluftkino, Tanzsaal, Theaterlabor, Koordinationszentrum, Wunderkammer, Parkplatz, ...
- 6 Das Programm der ersten Spielstraße in München 1972 war bspw. auf die Olympischen Sportspiele ausgerichtet. In die Sportlandschaft wurde eine Architektur aus kleinen, variablen Aktionsfeldern integriert, die eine offene szenische Form ermöglichte. Eine Selbst- und Welterfahrung, Selbstermächtigung - Empowerment würde man heute sagen - steht im Mittelpunkt dieser Konzepte. Spielstraßen Programme gehen von der jeweils vorhandenen räumlich-zeitlichen Situation aus und von einem gegebenen Angebot für Unterhaltung, Erholung und Bildung.
- 7 siehe Anlage
- 8 Kaleidoskop Südpark wurde als Modellprojekt aus dem Bereich der kulturellen Bildung von der Kulturstiftung des Bundes gefördert. Kaleidoskop arbeitet praktisch, fiktiv und spekulativ an Visionen für den jeweiligen lokalen Kontext. Der Name ist dabei Programm: Jeder ist Teil eines Ganzen. Alle Eindrücke der Umgebung, alle Erfahrungen der Beteiligten verändern das Gesamtbild. In dem künstlerisch-experimentellen Format Kinder und Jugendliche des Quartiers mit Künstler:innen, Wissenschaftler:innen und Urbanist:innen zusammengebracht, um gemeinsam der Frage nachzugehen, wie sie ihre Zukunft in ihrem Quartier gestalten wollen. Zentral dabei ist die praktische Auseinandersetzung mit dem Quartier sowie das gemeinsame Bauen an einem 1:1 Modell mit künstlerischen Methoden und Mitteln kultureller Bildung. Ergänzend hierzu wurde im Herbst 2019 zu einem bundesweiten Erfahrungsaustausch mit Initiativen und Künstler:innen eingeladen, um gemeinsam der Frage nach einer kollaborativen und partizipativen künstlerischen Arbeit im öffentlichen Raum nachzugehen. Zu dem Projekt ist ein Film entstanden, der auf diversen Filmfestivals gezeigt wurde.
- 9 Schon am Morgen standen die ersten Kinder auf dem Platz und wollten loslegen, jeden Tag kamen Kinder dazu, es wurden immer mehr, denn es sprach sich rum, dass auf dem Platz etwas passierte.
- 10 StadtumMig II ist ein BMBF-Verbundprojekt mit dem Leibniz-Institut für Raumbezogene Sozialforschung e.V. (IRS), dem Leibniz-Institut für ökologische Raumentwicklung e.V., der Brandenburgische Beratungsgesellschaft für Stadterneuerung und Modernisierung mbH, dem Berliner Institut für empirische Integrations- und Migrationsforschung, der AWO Soziale Dienste gGmbH Westmecklenburg (Schwerin), Mio e.V. Halle (Saale) und dem Geflüchteten Netzwerk Cottbus e.V.
Ziel von StadtumMig II ist es im Austausch zwischen Wissenschaftler:innen und lokalen Verbundpartnern wie uns, Erkenntnisse aus der ersten Projektphase zu vertiefen, lokal spezifische Handlungsstrategien zu erarbeiten und Lernprozesse für eine sozial gerechte Gestaltung von Umwelt- und Lebensqualität in ostdeutschen Großwohnsiedlungen anzustoßen. Mehr Infos zu StadtumMig findet: <http://stadtummig.de>
- 11 siehe Abschnitt Partner:innen
- 12 Mio e.V. bemüht sich bei allen Projekten und Produktionen stets nachhaltig und ressourcenschonend zu handeln. Auch in dieser Produktion recyceln wir alte Produktionen oder Materialien von anderen Kultureinrichtungen, um Kosten zu minimieren und um ein Zeichen im Sinne einer Kreislaufwirtschaft zu setzen, indem wir materielle Ressourcen sinnvoll weiternutzen.

Bildnachweis

Zeichnung Titel und Seite 3: Luise Ritter, Seite 2: Harald Kirschner, Seite 3: Mio e.V., Seite 4: Spielstraße 1972, Seite 5: Spielstraße 1972 und Mio e.V.