

Die digitale Zukunft vor Augen

Aufbruch in der Praxis der kulturellen Bildung

Von Eva Bürgermeister und Matthias Riesterer Die Digitalisierung unserer Lebenswelt hat nicht nur den Alltag durchschlagend verändert, sondern auch zu einem tiefgreifenden Wandel in Kunst und Kultur geführt. Aber ist die digitale Medienwelt schon in der Praxis der kulturellen Kinder- und Jugendbildung angekommen? Eine Reihe von kulturpädagogischen Einrichtungen und Projekten haben die Herausforderungen des kulturellen Klimawandels angenommen und richtungweisende Arbeit geleistet. Schließlich ist die Integration neuer Angebote und Infrastrukturen eine Frage der Zukunftssicherung.

▶▶ Junge Menschen suchen mit ihren Computern auf dem Mars nach außerirdischem Leben, engagieren sich beim Kollektivlexikon WIKIPEDIA oder erleben selbstwirksam, dass sie binnen Tagen und in ihrer Vernetztheit erfolgreich gegen Regime oder Großbauprojekte mobilisieren können. Was heute mit uns und um uns herum passiert, war vor 20 Jahren noch gänzlich unvorstellbar, vor 10 Jahren unter Experten vielleicht ein Ideenstreif am Horizont, aber seit ca. 5 Jahren erlebbare Realität für alle, die die kulturellen Möglichkeiten der neuen Medien nutzen. Gemessen am zeitlich-geschichtlichen Horizont der Menschheit ist es berauschend, wie schnell und durchdringend unsere Kulturen und Gesellschaften durch die Digitalisierung verändert werden. Was wir erleben, ist weder ein Wetterumschwung, noch ein vorübergehendes Wetterphänomen, sondern ein durch Informations- und Kommunikationstechnologien katalysierter gesellschaftlicher Klimawandel.

Kultur des Remix und des Mashups

Vieles von dem, was den Menschen ausmacht, sein schöpferisches Denken, Handeln, seine Reflektionsfähigkeit über sich und die Welt, genauso die ihm eigene Entwicklung von Identität und Sinn, entfaltet sich in westeuropäischen Gesellschaften zusehends im medial-vernetzten Wirkungskontext. Die medienbedingte Expansion von Formen und Formaten der Information, Interaktion und Kommunikation formatieren das uns bekannte Repertoire an Codes neu, die unsere Erfahrungen, Handlungen und unsere auch kulturell geprägte Verständigung betreffen. In diesem Prozess findet eine lebendige Verquickung von virtueller und non-virtueller Welt

statt, in dem neue Zugänge und Räume für Bildung, Lernen und Arbeit – schlicht für das Sein von Mensch und seinen Institutionen – entstehen. Folgerichtig ist es, sich von einem dichotomen Weltbild – hier die reale, dort die digitale Welt – zu verabschieden.

Die Digitalisierung unserer Lebenswelt ist daher auch als tiefgreifender Wandel in Kunst und Kultur zu begreifen. Ehemals klare (Definitions-)Grenzen weichen auf. Produzent und Autor sind Rezipient und Leser zugleich. Unklarer ist, was heute zur Hoch-, Populär- oder Trivialkultur zählt – und wer noch die Definitionshoheit darüber hat. Kunstsparten verschwimmen, es entstehen neue und der Prozess wird beschleunigt durch eine „digitale Demokratisierung“ der Zugänge zu künstlerisch-kulturellen Ausdrucks- und Verbreitungsmöglichkeiten: Sei es die multimediale Kunstform des VJings als sich permanent veränderndes Gesamtkunstwerk oder bildgerecht und präzise inszenierte Flashmobs als neue performative Praxis, erweiterte Formen des literarischen Schaffens und Wettstreits wie TWITTER-Slam oder Handy-Poetry sowie Varianten der Bild- und Filmgestaltung wie Brickfilme und Machinima. Es entsteht eine Kultur des Remix und des Mashups, die Kultur des Web 2.0, die Alltag und Teil europäischer Kindheiten und Jugendkulturen prägt.

Entsprechende Veränderung sind zu erwarten bzw. längst eingetroffen in der künstlerisch-kulturellen Praxis ebenso wie in der Kommunikation von Kultur- und Bildungsinstitutionen oder allgemeiner, im umfassenden Bereich kultureller Bildung, die wichtiges Querschnittsthema in der Jugend-, Kultur- und Bildungsarbeit ist. Die Herausforderungen des kulturellen Klimawandels sind groß, insbesondere für alle Akteure, die sich mit ihren Angeboten an eine mit der digitalen Medienwelt sozialisierte Kinder- und Jugendgeneration wenden. Eine breite und vertiefende Auseinandersetzung mit der digitalen Medienwelt in Theorie und Praxis ist daher notwendig.

Die Akteure der kulturellen Bildung haben auf diese Entwicklungen reagiert. Nachdem Medien zunächst als Fachsparte akzeptiert wurden, hat der zentrale Fachverband, die Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung e.V. (BKJ), im Juni 2011 ein neues Positionspapier mit dem Titel **Kulturelle Bildung in der Netzgesellschaft gestalten. Positionen zur Medienbildung** veröffentlicht.¹ Es steht für eine zeitgemäße Positionierung und Haltung, in der die Anerkennung und Bedeutung der digitalen Medienwelt für die kulturelle Bildungsarbeit in unterschiedlichen Dimensionen zum Ausdruck gebracht wird. Für die BKJ kann kulturelle Bildung nur noch mit der Querschnittsaufgabe kulturelle Medienbildung gedacht werden. Mit Verweis auf das grundlegende Verständnis von kultureller Bildung wird damit anerkannt, dass die digitale Welt zweifellos ein heute wichtiger Zugang zur Welt mit ihren ästhetisch-künstlerischen Ausdrucksformen und Angeboten ist. Digitale Medienwelten erweitern die Gesamtheit aller Gelegenheiten, Formen und Strukturen, über und in der eine kreative Auseinandersetzung angeregt wird, um Welt als Ausdruck menschlicher Kultur wahrzunehmen und durch kulturelle Praxis und mit Kunst zu begreifen.

Wenn Kunstsparten verschwimmen – Jugendliche arbeiten mit Tanzpädagogen und Medienkünstlern bei Take off junger Tanz, einem Projekt des NRW Landesbüros Tanz (Choreographie Gizella Hartmann)





Zugang zur digitalen Medienwelt?

Aber ist das digitale Medienzeitalter schon in der Praxis der kulturellen Kinder- und Jugendbildung angekommen? Diese Frage ist legitim. Denn kulturelle Bildung bedeutet, jungen Menschen den Zugang zur Welt und Teilhabe durch subjektiven Ausdruck und Kreativität zu ermöglichen. Digitale Medienwelten umfassen die eben genannten Aspekte. Gesellschaftliche Teilhabe durch kulturelle Teilhabe muss daher auch eine Teilhabe an Medien beinhalten.

Bislang gibt es nach Wissen der Autoren kaum Studien oder Evaluationen, die sich mit der Qualität und Quantität der Nutzung und Einbindung digitaler Medien in den Einrichtungen des kulturellen Bildungsbereichs auseinandersetzen. Vorliegend ist die vom Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland e.V. (KJF) initiierte und von der BKJ unterstützte Online-Umfrage **Sind wir on?.**² Das Hauptinteresse der Online-Umfrage galt der Verwendung von digitalen elektronischen und audiovisuellen Medien für die organisatorische, kommunikative wie auch künstlerisch-produktive Arbeit. Im Fokus standen die Angebote der kulturpädagogisch, eben nicht medien-spezifisch orientierten Einrichtungen aus dem BKJ-Mitgliedsspektrum wie z.B. Zirkus-, Jugendkunst- und Musikschulen, Bibliotheken, theaterpädagogische Einrichtungen etc.³ Einen weiteren Fingerzeig bietet die bundesweite Datenerhebung des Bundesverbands der Jugendkunstschulen und Kulturpädagogischen Einrichtungen e.V. (BJKE). **Phantasie fürs Leben. Jugendkunstschulen in Deutschland.**⁴ Neben diesen Ergebnissen der im März 2011 veröffentlichten bundesweiten Datenerhebung bietet die Auswertung des dreijährigen Engagementwettbewerbs PlusPunkt KULTUR einen weiteren Einblick in die Relevanz von Medien im Bereich kultureller Bildung.⁵

Die Ergebnisse der Umfrage des KJF, die BJKE-Datenerfassung und auch die Auswertung des Wettbewerbs machen deutlich: Die digitale Medienwelt spiegelt sich (noch) nicht – ihrer real-lebensweltlichen Bedeutung für Kinder und Jugendlichen entsprechend – in den Formaten, Konzepten und Programmen der kulturellen Bildungseinrichtungen wider. Die KJF-Umfrage stellt fest, dass weder in der Organisation und Kommunikation noch in der kulturpädagogischen Arbeit selbst neue Technologien wie soziale Netzwerke, Podcasts, Wikis und Weblogs in nennenswerten Umfang zur Anwendung kamen. Zumindest für den Bereich Kommunikation/Öffentlichkeitsarbeit dürfte sich die Situation im Jahr 2011 weiter verändert haben. Der Blick auf die eigene Follower- oder Freundes-/Gefällt-mir-Liste der Autoren, die sichtbare Nutzung sozialer Medien wie FACEBOOK oder auf attraktiv-interaktiv gestaltete Blogs von Projekten jüngerer Datums belegen, dass viele Einrichtungen und Personen aus dem kulturellen Bildungsbereich den Weg ins Web 2.0 gefunden haben und erfolgreich nutzen.

Wirklich relevant sind aber die Antworten auf die Frage, in welcher Qualität Medien in die Konzepte, Programme und Projekte integriert werden. Dies wäre ein Hinweis für die Nachhaltigkeit und Ernsthaftigkeit, das Unterfangen kulturelle Bildung mit der Querschnittsaufgabe kulturelle Medien-



bildung zu realisieren. Die Einrichtungen würden ihren Horizont erweitern, Fachkompetenzen ausbauen und sich neue Möglichkeiten und Zugänge zu bislang (noch) nicht oder vielleicht nicht mehr erreichten Zielgruppen eröffnen. Die KJF-Umfrage bestätigt, dass es häufig Kinder und Jugendliche selbst sind, die sich in den Projekten eine stärkere Einbindung von Medien im Rahmen der künstlerischen Arbeit gewünscht haben.⁶ Auch die Erfahrungen beim PlusPunkt KULTUR weisen auf den hohen Stellenwert von digitalen Medien für junge Menschen und zugleich auf den möglichen Mangel an Angeboten mit Einbindung digital-medialer Elemente – sei es auf Ebene von Organisation, Kommunikation oder der künstlerisch-kulturpädagogischen Arbeit.⁷

Best Practice interdisziplinär

Die KJF-Umfrage legt die Erkenntnis nahe, dass das Gros der Aktivitäten von kulturpädagogischen Einrichtungen, die nicht medien-spezifisch arbeiten, kulturpädagogische Angebote mit Medienanteilen bzw. klassische medienpädagogische Angebote und Formate bilden. Häufig werden Fotografie und Film/Video in oder zur Dokumentation der Projekte (Tanz, Theater, Lesung) genutzt. Neue künstlerische Ausdrucksformen und Synergien durch Medien entstehen jedoch im Wesentlichen in interdisziplinären Kulturprojekten, bei denen Medien in den fachspezifischen Kontext der klassischen Kunstsparten eingebunden wurden. Viele der z.T. sehr anspruchsvollen und aufwendigen Projekte sind erst durch fachübergreifende Kooperationen ermöglicht worden. Nachfolgend werden einige modellhafte und spartenübergreifende Best Practice-Projekte vorgestellt. Sie bilden einen Ausschnitt aller Aktivitäten ab, sind aber noch nicht die Regel. Aufgrund des vorliegenden Datenmaterials richtet sich der Fokus an dieser Stelle auf Projektentwicklungen aus dem nicht-medien-spezifischen Fachkontext.

Tanz: Interdisziplinäre Projekte finden sich in der KJF-Umfrage besonders häufig im Bereich Tanz. Dabei bilden Foto-, Video- oder Toninstallationen den Hintergrund von Tanzchoreographien. Als Best Practice-Beispiele sind z.B. die Projekte von **Tanz-in-Schule** des NRW Landesbüros Tanz (www.tanzinschulen.de) zu nennen. Tänzerinnen und Tänzer, Tanz-



pädagogen und Choreographen arbeiten hier regelmäßig mit Medienkünstlern zusammen, um mit Kindern und Jugendlichen auf der Bühne Installationen zu erarbeiten. Ähnlich arbeitet die Bezirksgemeinschaft Tanz in Kreuztal. Im Rahmen des Projektes **Getanzte Töne** werden digitale Visualisierungsmöglichkeiten und Tanz miteinander verbunden. Konkret werden Klavierimprovisationen als Töne visualisiert und projiziert. Diese Projektionen bildeten den Hintergrund der Tanzperformance.

Theater: Auch der Theaterbereich bietet interessante Ansätze. Ein Musterbeispiel ist das PlusPunkt KULTUR prämierte Theaterprojekt **playgrounds** des Hamburger Vereins kulturkaviar für alle e.V. Mit **playgrounds** werden Theater und Games ästhetisch und inhaltlich in Bezug gesetzt. Entstanden ist ein Theaterstück, **„das vom Erschaffen und Entgleiten der eigenen Identität im Spiel erzählt.“**⁸ Die Initiative Creative Gaming hat hierfür der Theatergruppe die Charakteristika von Spielen und das „Leben“ von Avataren und deren realweltlichen Besitzern näher gebracht. (siehe auch Kurzportrait im Projektpool S. 108)

Innovationslabor/Kreative Spielewelten: Ähnlich geht das städtische Jugendzentrum Sprockhövel in Kooperation mit dem Computerprojekt Köln e.V. vor. In Rahmen der jährlich durchgeführten Projektwoche werden mit Kindern und Jugendlichen „Spielideen und -situationen aus PC-/Konsole-Spielen in die Realität übertragen und als Spiellandschaft von Kindern für Kinder realisiert“⁹. Die Idee von Spielmobilien im Sinne eines digital orientierten Innovationslabors findet sich bei der **Vice Verse Collaborative Tour**, mit der der Verein Essential Existence Galerie e.V. (EEG) aus Leipzig kooperiert hat. Entstanden ist eine einzigartige Festival-zu-Festival-Zusammenarbeit, bestehend aus dem Communikey Festival aus Colorado/USA und dem Dis-patch Festival aus Serbien. Diese beinhaltet die multidisziplinäre künstlerische Zusammenarbeit und ein umfassendes Angebot mit Konzerten, Audio-Video Performances sowie dem Kinder-Programm **KidsPatch**. **KidsPatch** ist ein höchst partizipatives, interaktives audio-visuelles Programm für Kinder, bei dem ein intuitiv,



kreativ-erfinderischer und zukunftsorientierten Ansatz von Kinderbildung im Kontext digitaler Medien und Kunst verfolgt wird. Kinder im Alter von 5 bis 12 Jahren erfahren in Workshops die Bereiche Musik, Grafik, kreative Prozesse und neue Medien. Auf diese Weise erhalten sie spielerisch Zugang zu den kreativen Anwendungsmöglichkeiten digitaler Medien. KidsPatch kooperiert mit etablierten Künstlern.¹⁰

Musik: Auch im Musikbereich, z.B. im Bläserjugendbereich, finden sich neue Ansätze und Vorhaben, die mit Medien experimentieren. Gleich vier Kunstsparten (Theater, Tanz, Musik, Film/Video) wurden vereint beim Vorzeigeprojekt **Der unbekannte Krieg** der Landesmusikjugend Rheinland-Pfalz – ebenfalls ausgezeichnet vom PlusPunkt KULTUR und aktuell nominiert mit einem BKM-Preis kulturelle Bildung 2011. Eine Komposition von Carsten Brauch zum Thema „Erinnerung“ bildete die Grundlage für die künstlerische Bearbeitung in den beteiligten Theater-/Musik-/Video- und Tanzgruppen, deren Arbeiten zu einer großen multimedialen Aufführung zusammengeführt wurden. Am Ende entstanden ein Orchesterkonzert sowie ein musikalisch begleitetes Theaterstück, in das Videoprojektionen sowie filmisch umgesetzte Zeitzeugeninterviews eingebunden wurden. Mediale Kunstinstallationen umrahmten die multimediale Aufführung.¹¹

Medien werden beim Projekt **Unerhörte Orte**, das Teil des Kooperationsprojektes Landklang ist und vom Verein Blauschimmel Atelier e.V. umgesetzt wird, für eine neue Vermittlung von Musik genutzt. Bei der dokumentarisch-experimentellen Bild-Sound-Performance werden Bilder und Sounds im Arbeits- und Lebensumfeld von Menschen gesammelt und verarbeitet. Leitfrage für die Kooperationspartner ist: Wann, wie und wo wird Musik gemacht. Profis und Laien schaffen daraus ein außergewöhnliches Musikereignis, das Menschen neue Zugänge zu neuer Musik eröffnet.¹²

Kunsth Handwerk/Musik

Welche Wege, Orte und Gelegenheiten die kultureller Bildung unter Einbezug von Medien beschreiten könnten, zeigt der experimentelle Workshop Viel Lärm um nichts! - Musik und Kunst mit dem Overheadprojektor, der vom Hartware MedienKunstVerein

Interdisziplinäre Best-Practice-Projekte der kulturellen Bildung – von links: Innovationslabor KidsPatch, Musik und Kunst mit Overheadprojektor und Experimente im Jugendbläserbereich (Der unbekannte Krieg)



im Dortmunder U in Kooperation mit der Künstlerin Tina Tonagel umgesetzt wird. Die Künstlerin arbeitet mit selbstgebauten Instrumenten auf Overheadprojektoren. Erzeugt werden Töne, Klänge und Bildprojektionen zugleich, die sich im Rhythmus der Musik bewegen. In den Workshops erbauen und erfinden die Teilnehmer elektronische Musikinstrumente auf einem Overheadprojektor. Der Hartware MedienKunstVerein verbindet damit Technik und Elektronik, Musik und Performance.¹³

Die Zukunft umarmen

Diese Beispiele verdeutlichen – wie auch viele andere in der Umfrage genannte Aktivitäten: Im kulturellen Bildungsbereich gibt es positive, viel versprechende und richtungweisende Projekte und Angebote, bei denen Medien mit den klassischen Künsten und Angeboten der kulturelle Bildung verzahnt werden. Das innovative Angebot sorgt für eine Sicherung von Aktualität, Qualität und Vielfalt der kulturellen Bildungsangebote. Die Einrichtungen kultureller Bildung haben aber „noch viel Luft und Potential“ bei der Einbindung und Umsetzung digitaler Medienangebote im Sinne einer Querschnittsaufgabe.

Die Einbindung von Medien in die kulturelle Bildungsarbeit macht diese interessanter und attraktiver, zugleich aber auch komplexer und voraussetzungsvoller. Es braucht mehr Erfahrungen und Kompetenzen auf Seiten der Anbieter, um die kreativen Möglichkeiten zu erkennen und durch Einbindung bzw. Transformation fruchtbar zu machen. Dies erfordert häufig die Einbindung von Kooperationspartnern und den damit einhergehende Aufbau von Netzwerken. Kleinere, von wenigen Enthusiasten gegründete Vereine, wie beispielsweise der EEG e.V. oder kulturkaviar für alle e.V. haben sich bereits auf den Weg gemacht. Mit viel Affinität für transdisziplinäre Kooperationen, Projekte, Konzepte und viel Offenheit gegenüber kulturellen Phänomenen der digitale Technologien und Medienwelt, suchen sie nach Wegen und Netzwerken, um das dort gegebene kreative und gesellschaftliche Gestaltungspotential zusammenzuführen und zu nutzen.

Kreative Vernetzungen, Offenheit, neue aber auch bewährte Konzepte sowie kompetente Fachkräfte, die über den Teller- rand sehen wollen, sind sicherlich wichtige Kapitalien für eine nachhaltige kulturelle Bildungsarbeit. Ein Bereicherung sind bewusste Grenzüberschreitungen, partizipative und inter- und transdisziplinäre Zusammenarbeit genauso wie Mischformen non-virtuell/virtuellen Ausdrucks- und Gestaltungsvermögens.

Symbiose mit Bühne und Computerspiel – beim Projekt playgrounds wurden theater- und medienpädagogische Methoden verknüpft

Medienpädagogen, Medienkünstler und all jene, die sich auf diese Weise in der Medienwelt kreativ, reflektiert und kooperativ-vernetzend bewegen, sind wichtige und die richtigen Partner für die Weiterentwicklung kultureller Bildungsarbeit. Gemeinsam können Konzepte und Angebote entwickelt werden, die nicht nur die kulturellen und ästhetischen Kompetenzen von Kinder und Jugendliche angemessen fördern, sondern auch die wichtige gesellschaftliche Funktion kultureller Bildung durch ein zeitgemäßes Programm und Angebot zu sichern hilft.

In gemeinsamer Anstrengung von Pädagogen und Künstlern – aus dem Medienbereich im Verbund mit anderen Kultursparten – und all jener, die sich auf diese Weise in der Medienwelt kreativ, reflektiert und kooperativ-vernetzend bewegen, wird sich die kulturelle Bildungsarbeit weiter entwickeln. Und Unterstützung wird es von der Zielgruppe geben. Junge Menschen wünschen sich die Integration von Medien und fordern diese auch ein – wie auch in der KJF-Umfrage deutlich wird. Angesichts der hohen Mediennutzung und der Relevanz, die Medien im und für das Leben von Kindern und Jugendlichen spielen, ist das nicht verwunderlich. Es ist daher auch ein sinnvoll, Kindern und Jugendlichen schon bei der Konzipierung von Projekten mehr Mitspracherecht einzuräumen, um ihre Kompetenzen und ihre Interessen adäquat zu berücksichtigen.

Ohne Medien wird es in Zukunft kaum mehr gehen. Inwiefern kulturelle Bildung die heutige Jugend(medien)kultur zu integrieren und dessen Potenzial für die Entwicklung neuer Angebote und Infrastrukturen zu nutzen weiß, ist daher eine Frage der Nachhaltigkeit und Zukunftssicherung.

Dabei geht es auch um programmatische Glaubwürdigkeit. Denn das Postulat des Zugangs zur Gesellschaft durch kulturelle Teilhabe und damit kulturelle Bildung kann heute und in Zukunft nicht mehr ohne eine Teilhabe und einen Zugang zur digitalen Medienwelt gedacht werden.

Literatur/ Anmerkungen

1. Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung e.V. (2011): Kulturelle Bildung in der Netzgesellschaft gestalten – Positionen zur Medienbildung. Erarbeitet unter Beteiligung von Eva Bürgermeister, Jürgen Ertelt, Matthias Riesterer, Wolfgang Zacharias. Remscheid.
2. Zu den Orten kultureller Bildung gehören außerdem Medien- und Tanzwerkstätten, Theaterpädagogische oder auch Soziokulturelle Zentren, Freiwilligendienste, Jugend- und Wohlfahrtsverbände etc. oder auch die klassischen Kunst- und Kultureinrichtungen wie Opernhäuser oder Museen und natürlich auch Schulen, insbesondere Ganztagschulen.
3. Eva Bürgermeister/Bianca Fischer (2010): Sind wir on? Digitale Medien in der Kulturellen Kinder- und Jugendbildung. Hg. KJF, Remscheid
4. Bundesverband der Jugendkunstschulen und Kulturpädagogischen Einrichtungen e.V. (2011): Phantasie fürs Leben Jugendkunstschulen in Deutschland. Ergebnisse der bundesweiten Datenerhebung. Unna.
5. Riesterer, Matthias (2011): Junges Engagement im neuen Jahrzehnt. Ergebnisse und Erfahrungen aus drei Jahren PlusPunkt KULTUR. Hg. BKJ, Remscheid/Berlin
6. Bürgermeister/Fischer (2010), Seite 26.
7. Beim PlusPunkt KULTUR wurden in drei Jahren 90 kulturelle Engagementprojekte von jungen Menschen zwischen 14 und 30 Jahren ausgezeichnet. Per Onlinevoting konnten junge Menschen ein Thema selbst bestimmen. Bei der letzten PPK-Runde wählten sie das Thema „Neue Medien/Social Media“, gewählt hatten vor allem junge Menschen, die ihr Projekt ohne Anbindung an eine Einrichtung umgesetzt haben. Dies könnte ein Indiz sein, dass Einrichtungen, keine adäquaten Projekte/Angebote mit Medienbezug anbieten.
8. vgl. www.kulturkaviar.de/playgrounds.html und <http://creative-gaming.eu/category/workshop/theater/>
9. <http://computerprojekt-koeln.de>
10. www.kids-patch.com
11. www.der-unbekannte-krieg.de
12. www.blauschimmel-atelier.de/aktuell
13. www.hmkv.de/programm/programmpunkte/2011/Veranstaltungen/2011_Workshop_Tonagel.php

Dr. Eva Bürgermeister leitet das Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland. Sie ist im Vorstand der Bundesvereinigung für Kulturelle Kinder- und Jugendbildung e.V. (BKJ) und Sprecherin des Fachausschuss Medien.

Matthias Riesterer leitet für 3 Jahre das Projekt PlusPunkt KULTUR der BKJ. Seit Juni 2011 ist er Projektreferent beim Bundesnetzwerk Bürgerschaftliches Engagement.