

KULTURRÄUME⁺

DAS KUBIA-MAGAZIN / 13



LEBEN GESTALTEN
INKLUSIVES DESIGN



KULTURÄUME[®]

DAS KUBIA-MAGAZIN / 13

INHALT



03 ENTRÉE

05
FOYER
»Mein Normal passiert in eurem Normal!«
Das Barcamp zu Inklusion und Barrierefreiheit in
Kunst und Kultur
Janine Hüsch

11
Neues von kuba

15
SALON
Kultur im Design für Alle
Mehrwerte für unterschiedlichste Zielgruppen
Mathias Knigge

19
»Ich sehe das Problem nicht«
Zu den Illustrationen von Édith Carron
in diesem Heft

20
Feldforschung in Omas Kleiderschrank
Vestimentäre Praktiken von Frauen über 60 Jahren
Esther Gajek

26
Partizipatives Design
Ein Porträt der Arbeit von Dementia Lab
Ann-Katrin Adams

29
Do it yourself
Alltagstaugliches Design für Menschen mit Demenz
Anneke Goertz

32
LIEBLINGSSTÜCK
»Sag's mit Inklumoji«

33
Zum Spielen ist man nie zu alt
Games und Alter
Denise Gühnmann

35
ATELIER
Praxistipps // Ausbildung // Ausschreibung //
Ausstellung // Neuerscheinungen

39
GALERIE
Erinnerungsräume partizipativ gestalten
Ein Porträt der Kulturgeragogin Evelyn Duerschlag
Kim de Groot

42
Farbenfrohe Mode für besondere Menschen
Natalie Dedreux und Andrea Halder im Gespräch mit
der Modedesignerin Isabella Springmühl

46
LOUNGE
Radiotipp: Angel Radio, der britische Sender von
Älteren für Ältere
Coworking-Tipp: TUECHTIG schafft Raum
für Inklusion

48
IMPRESSUM



ENTRÉE

Liebe Leserinnen und Leser,

jetzt schlägt's dreizehn! Wer hätte gedacht, dass Alter und Behinderung einmal zu Themen für Design werden? Die dreizehnte Ausgabe unserer *Kulturräume* tritt den Beweis an. Hier dreht sich alles um die inklusive und altersfreundliche Gestaltung von Produkten, kulturellen Dienstleistungen und virtuellen Angeboten. Statt spezieller und oftmals defizitorientierter Lösungen für wenige Menschen hat inklusives Design klare Mehrwerte für ganz unterschiedliche Gruppen, so die Erfahrung von Mathias Knigge von der Agentur grauwert. Auch für den Kulturbereich bietet das »Design für Alle« eine Vielzahl von praktikablen Möglichkeiten, die unabhängig von Alter oder Behinderung einfach und komfortabel funktionieren, ohne zu stigmatisieren. Das internationale DementiaLab beschreitet andere Wege: Es nimmt die individuellen Bedürfnisse von Menschen mit Demenz in den Fokus und sucht mit ihnen gemeinsam nach kreativen Design-Lösungen. Wie diese in der Praxis ausschauen können, zeigt die Produktdesignerin Anneke Goertz mit ihren Do-it-yourself-Tipps, die alten Menschen den Alltag leichter machen sollen. Auch für die von uns porträtierte Kulturgeragogin Evelyn Duerschlag ist Partizipation elementar. Gemeinsam mit Bewohnerinnen und Bewohnern von Alteneinrichtungen gestaltet sie großflächige Wandbilder zu bewohnbaren Erinnerungen. Den Bereich des Game-Designs assoziieren wir ebenfalls nicht unbedingt mit alten Menschen. Medienexpertin Denise Gühne-mann berichtet uns von der generationenverbindenden Kraft digitaler Spiele und dem YouTube-Kanal »Senioren zocken«.

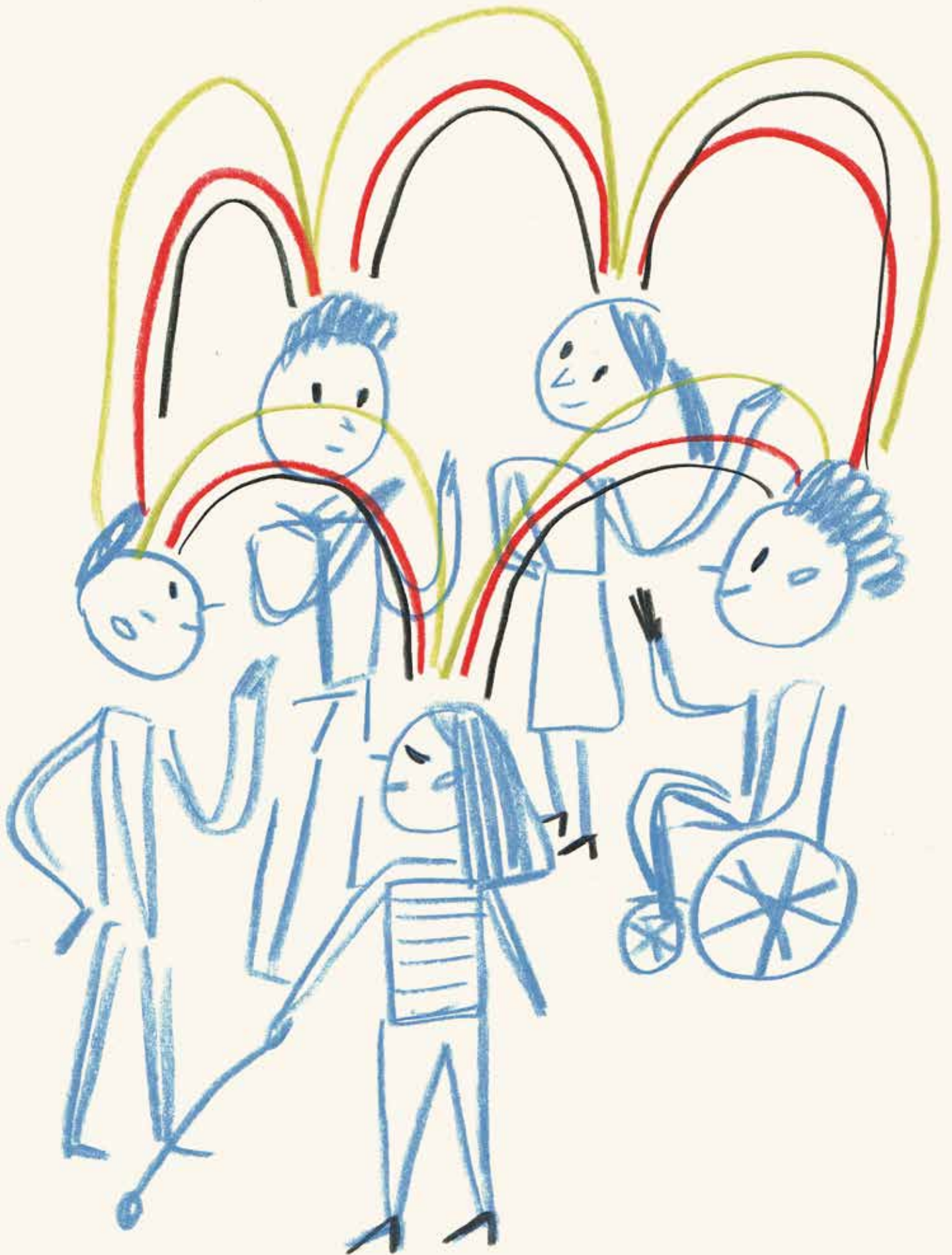
Ein wichtiges Feld des Designs ist die Mode. Schließlich machen Kleider Leute – egal in welchem Alter. Die Kulturwissenschaftlerin Esther Gajek und ihre jungen Studierenden haben sich damit befasst, ob es ein altersspezifisches Kleidungsverhalten gibt. Nicht das kalendarische Alter, sondern die Sozialisation und die aktuellen Lebensumstände bestimmen, wie wir uns kleiden, so das Ergebnis. Farben- und lebensfroh ist die Mode der guatemaltekischen Designerin Isabella Springmühl, mit der unsere Kolleginnen aus der Ohrenkuss-Redaktion gesprochen haben. Mit leuchtenden Farben, traditionellen Stoffen und viel Herz kreiert die erste Modeschöpferin mit Down-Syndrom einen unverwechselbaren Stil und tragbare Mode für Menschen mit und ohne Behinderung.

Im Foyer berichten wir von unserem großartigen »InkluCamp« im vergangenen Mai im Dortmunder U. Dort haben sich Fachleute unterschiedlichster Disziplinen über Barrierefreiheit in Kunst und Kultur ausgetauscht. Die Illustratorin Édith Carron hat das Barcamp mit einem Graphic Recording meisterlich dokumentiert – davon zeugen ihre Zeichnungen in unserem Heft.

Kreativität und Mut zur Gestaltung wünscht

Ihre Redaktion

WISSENSTRANSFER





FOYER

MEIN NORMAL PASSIERT IN EUREM NORMAL!

DAS BARCAMP ZU INKLUSION UND BARRIEREFREIHEIT IN KUNST UND KULTUR

Von Janine Hüsch

Das »InkluCamp« am 10. Mai 2017 im Dortmunder U bot ein Forum, um Inklusion im Kontext von Kunst und Kultur aus verschiedenen Perspektiven zu diskutieren. Rund 85 Fachleute aus Kultur, Wirtschaft, Design und Forschung nutzten die Gelegenheit, sich auszutauschen und von Erfahrungen, Projektideen, konkreten Lösungsansätzen sowie Impulsen angrenzender Disziplinen für ihre künftige Arbeit zu profitieren. Organisiert wurde das »InkluCamp« von kubia in Zusammenarbeit mit Uzwei_Kulturelle Bildung im Dortmunder U.

VERANSTALTUNG AUF AUGENHÖHE

Keine langen Grußworte, dafür alle per Du: Zu Beginn des Tages empfing Moderatorin Annette Ziegert die Teilnehmerinnen und Teilnehmer des spartenübergreifenden »InkluCamps« und verwies gleich auf die »Spielregeln« dieses besonderen Formats: Bei einem Barcamp steht das Tagungsprogramm vor Beginn der Veranstaltung noch nicht fest. Es macht keinen Unterschied zwischen Referierenden und Teilnehmenden, sondern ermöglicht allen Interessierten, eigene Impulse einzubringen. Bereits im Vorfeld wurden zahlreiche Vorschläge für sogenannte Sessions eingereicht, über welche die Teilnehmenden bei der gemeinsamen Sessionplanung abstimmen konnten. Auch spontane Beiträge waren willkommen. Am Ende gab es für das »InkluCamp« 16 Vorschläge. Die Formate reichten von Projektvorstellungen, -ideen und -initiativen über den Informationsaustausch bis hin zu Diskussions- und Feedbackrunden sowie Kurzvorträgen. Das Interesse des Plenums an den Vorschlägen war so groß, dass alle Sessions in den »Stundenplan« übernommen werden konnten.

INKLUSION – MÜSSTEN WIR AUCH?

Bevor es in die Sessions ging, stimmte Juliane Gerland, Juniorprofessorin für Kulturelle Bildung und Inklusion an der Universität Siegen, auf die thematische Ausrichtung des »InkluCamps« ein. In ihrem Impulsvortrag mit dem provokanten Titel »Inklusion – müssten wir auch? Sollten wir aber! Könnten wir schon! Machen wir doch ..., oder nicht?« reflektierte sie die Fragen, die alle, die sich im Feld der Kunst und Kultur mit Inklusion beschäftigen, umtreiben – ob persönlich-subjektiv oder institutionell. Gerland verwies auf rechtliche und gesetzliche Grundlagen für Inklusion und machte klar, dass darüber hinaus die anstrengende, aber unausweichliche Bestimmung der Begrifflichkeiten »Kunst und Kultur« sowie »Inklusion« elementar sei. Um Inklusion im Kontext von Kunst und Kultur zu betreiben, bedürfe es einer Schärfung des Blicks auf bereits gelingende Umsetzungen. Inklusion lasse sich weniger als ruckartiger Einschnitt begreifen, der alles bisher Dagewesene umwirft, sondern vielmehr als eine sukzessiv ablaufende Zunahme glückender



Die Qual der Wahl zwischen vielen Sessions

inklusive Momente, die gründlich reflektiert und weiterentwickelt werden können. Inklusion im Kontext von Kunst und Kultur bedeute für den Kulturbetrieb aber insbesondere eins: Öffnung. Öffnung für neue Adressatengruppen, Öffnung für bisher unerprobte Formate, Öffnung für andere Methoden.

VIELFÄLTIGE SESSIONTHEMEN

Im Anschluss an den Impulsvortrag wählten die Teilnehmenden nach eigenen Interessen vier Sessions aus dem Stundenplan aus.

Die Themen waren denkbar vielfältig: Möglichkeiten, aber auch Grenzen des Leitbilds »Design für Alle« im Kulturbetrieb; Arbeitsweisen und Finanzierung inklusiver Theaterprojekte und -gruppen; Planungsschritte für inklusive Veranstaltungen; Nachhaltigkeit inklusiver Projekte; barrierefreie Internetnutzung; Präsentation internationaler Vorbilder für Inklusion – sei es mit Blick auf gesellschaftliche bzw. politische Voraussetzungen oder speziell mit Blick auf Theater und Performances;

Herausforderungen im Berufsalltag einer autistischen Mediengestalterin und Vorbilder aus der Museumslandschaft für gelungene inklusive Kulturvermittlung – beispielsweise mittels Schwellkopien, 3-D-Druck, digitaler Museumsguides, partizipativer Medienprojekte mit Inklusionsklassen oder multisensorischer Vermittlungsstationen.

INKLUSIVES VERANSTALTUNGSFORMAT

Der Austausch auf Augenhöhe in kleinen Gruppen war gewinnbringend: Es wurde wissbegierig, kritisch und inspiriert diskutiert. Viele Sessions nutzten, im Gegensatz zu klassischen Tagungen mit frontalen Vortragssituationen, das Format der offenen Gesprächsrunde. Menschen mit und ohne Behinderung waren sowohl Sessionleitung als auch Teilnehmende. So erwies sich das Barcamp als per se inklusives Veranstaltungsformat, das Teilhabe ermöglicht und einen Rahmen schafft, wo jede und jeder etwas beitragen kann. Alle Teilnehmenden sind gleichberechtigte Expertinnen und Experten. Es findet eine bereichernde Öffnung für neue

Stimmen statt. Gerade bei dem Thema Inklusion, das teils mit Berührungängsten und Unsicherheiten verbunden ist, kann ein Barcamp Barrieren beseitigen und dazu beitragen, dass Menschen aufeinander zugehen, um gemeinsam Fortschritte zu machen.

KUNST EXKLUSIV ODER BEISPIELGEBEND?

Wie sieht es mit den inhaltlichen Erkenntnissen des Barcamps aus? Inwieweit können Kunst und Kultur in Sachen Inklusion bestehen? Der Kulturbereich könnte, wie es Juliane Gerland in ihrem Eröffnungsvortrag erläuterte, auf den ersten Blick zunächst auch exklusiv erscheinen. Denn kulturelle Teilhabe kostet Geld, künstlerisches Talent bedarf zwecks Entfaltung einer nachhaltigen Förderung, Kunst wirkt oft komplex und anspruchsvoll und eine Teilnahme oder Mitwirkung kann längere Übung und Erfahrung voraussetzen. Doch in den Sessions des Barcamps konnte in zahlreichen Beispielen das Gegenteil bewiesen und das von Gerland benannte »inklusive Potenzial künstlerischer Medien und Methoden« herausgestellt werden. Es zeigte sich, dass Kunst und Kultur gar beispielgebend sein können für eine kunst- und kulturunabhängige inklusive Gesellschaftsentwicklung: Künstlerischen Projekten und kreativen Prozessen sind Grenzüberschreitungen und Experimente oft immanent, was sich wiederum als hilfreiche Qualität – auch für inklusive Prozesse – erweist.

BARRIEREFREIHEIT ALS NUTZEN FÜR ALLE

Häufig wird konstatiert, dass Barrierefreiheit – in welcher Form auch immer – etwas ist, das einen Mehrwert für jedermann bietet. Dahinter steckt die Haltung, nicht defizitorientierte Lösungen für wenige, sondern attraktive Angebote für alle zu entwickeln. Es kann folglich für den Kulturbereich hilfreich sein, sich nicht allein auf eine Zielgruppe zu konzentrieren, sondern den allgemeinen Nutzen im Blick zu haben. Ein gutes Beispiel dafür sind



Multisensorische Vermittlung:
Ein Objekt zum Ertasten und Lesen

multisensorische Stationen im Museum. Sie bieten Kunstvermittlung auf verschiedenen sinnlichen Ebenen. So eröffnen Tastmodelle (z. B. Repliken von Kunstwerken mittels 3-D-Druck), Audio-guides, Videos mit Gebärdensprache oder riechbare Objekte allen Besucherinnen und Besuchern neue Erfahrungshorizonte. Zudem wird auf diese Weise ein wichtiger Aspekt der Inklusion umgesetzt: Die Angebote ermöglichen Teilhabe und Selbstbestimmung gleichermaßen.

GRENZEN DES DESIGNS FÜR ALLE

Darüber hinaus ist aber auch festzuhalten, dass ein solches »Design für Alle« zwar grundsätzlich gedacht und umgesetzt werden sollte, jedoch ebenfalls zugelassen werden muss, Sonderwege zu finden. Es müssen auch alternative Zugänge geschaffen werden, die sich eben nicht an alle, sondern an fokussierte Zielgruppen richten, beispielsweise Audioguides in Leichter Sprache für Menschen mit Lernschwierigkeiten.

In ähnlicher Weise belegen die Erfahrungen, die in den vorgestellten Praxisprojekten gemacht wurden, dass es in inklusiven Kulturprojekten meist keine Standardlösungen für Barrierefreiheit geben kann, sondern individuelle Lösungen gefunden werden müssen.

KEINE CHECKLISTEN FÜR INKLUSION

In den Diskussionen während des Barcamps wurde deutlich, dass eine Öffnung des Kulturbereichs hin zu Inklusion bzw. inklusiven Angeboten nicht denkbar ist, ohne diejenigen, die es betrifft, mit ihren Fähigkeiten einzubeziehen und mit ihnen als Wissensproduzentinnen und -produzenten zusammenzuarbeiten. Um attraktive, konkrete und zum Teil individuelle Lösungen für Nutzerinnen und Nutzer zu finden und Kosten zu sparen, sollten Behindertenbeauftragte bzw. Expertinnen und Experten in eigener Sache von Anfang an in die Planung barrierefreier Projekte eingebunden sein. Checklisten etwa zur Barrierefreiheit allein genügen da nicht. Es bedarf der Prozessbegleitung.

BARRIEREN IM KOPF

Zugleich zeigte der Blick in andere Länder, dass in Deutschland nicht nur der definatorische Rahmen von Behinderung viel weiter gedacht werden muss, sondern die Haltung gegenüber Inklusion einer grundlegenden Veränderung bedarf. Inklusion muss hierzulande noch »erlernt« werden, denn der selbstverständliche Umgang mit Inklusion scheint

noch zu fehlen. Die Angst zu diskriminieren und die Unsicherheit zu stigmatisieren lähmen oft die Entscheiderinnen und Entscheider, ihre Angebote für Menschen mit Behinderung zu öffnen.

Häufig sei aber auch das Problem, wie eine Teilnehmerin einbringt, dass Menschen mit Behinderung oft selbst exklusiv denken und eine Barriere im Kopf haben. Sie dächten oft, dass sie nicht gemeint sind. Sie müssten daher auch selbst eine veränderte Haltung zu Inklusion entwickeln und klar kommunizieren: »Mein Normal passiert in eurem Normal!«

INKLUSIVE WILLKOMMENSKULTUR

Umso wichtiger ist es, dass entsprechende Angebote und Möglichkeiten explizit als barrierefrei oder inklusiv kommuniziert werden, damit sich Menschen mit Behinderung auch eingeladen fühlen. Zu dem damit verbundenen Ziel, eine Willkommenskultur in den Kulturbetrieben zu etablieren oder zu verbessern, gehört dann auch, die rechtlichen Grundlagen (z. B. die Bedeutung der Buchstaben im Schwerbehindertenausweis) zu kennen und das Personal (beispielsweise an den Kassen) entsprechend zu schulen.

Alles in allem machte das »InkluCamp« deutlich, dass barrierefreie Kunst und Kultur ein virulentes Thema darstellt, das von einem interdisziplinären Gedankenaustausch aller(!) an Inklusionsprozessen Beteiligten nur profitieren kann, um für die Möglichkeiten der Barrierefreiheit weiterhin zu sensibilisieren. *jh*

»INKLUCAMP« IM BILD

Die fotografische Dokumentation des »InkluCamps« erstellte Anna Spindelndreier. Sie arbeitet als freie Fotografin unter anderem für die Fotodatenbank »Gesellschaftsbilder«. Diese Datenbank wird von dem Verein Sozialhelden e. V. betrieben und richtet sich an Medienmacherinnen und -macher sowie an alle Interessierten, die für ihre Arbeit Bilder fernab von Klischees suchen und die Vielfalt der Gesellschaft abbilden möchten.

WEITERE INFORMATIONEN:

www.gesellschaftsbilder.de

AUTONOMIE



WILD west

Seniorentheatertreffen
NRW in Gelsenkirchen

31.05.-03.06.2018

www.wildwest-nrw.de

WILDwest 2018

4. Seniorentheatertreffen NRW im Consol Theater Gelsenkirchen

WILDwest 2018 – das NRW Seniorentheaterfestival geht vom 31. Mai bis zum 3. Juni 2018 in die vierte Runde.

Das Festival

- präsentiert Inszenierungen aus ganz NRW in ungewöhnlichen Formaten,
- bietet Fachforen und Workshops,
- schafft Räume für theatrale Experimente

Das Consol Theater Gelsenkirchen bringt die Seniorentheaterszene NRW in den Fokus und wird zu einem Ort, von dem Impulse ausgehen.

Consol Theater Gelsenkirchen

Bismarckstr. 240 – 45889 Gelsenkirchen – Tel. 0209 9882282 – kontakt@consoltheater.de

NEUES VON KUBIA

FÖRDERFONDS KULTUR & ALTER 2018

Ergebnisse der Beiratssitzung

Mit dem Förderfonds Kultur & Alter unterstützt das Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen auch im kommenden Jahr Projekte, die zeitgemäße und innovative Formen der Kulturarbeit von und mit älteren Menschen und im Generationendialog erproben. Für das Jahr 2018 stehen 100 000 Euro zur Verfügung, um die künstlerisch-kulturellen Aktivitäten von älteren Menschen zu fördern. Der Förderschwerpunkt lautet: »Kultur für Männer nach der Berufsphase«.

Im Oktober 2017 tagte der Beirat des Förderfonds Kultur & Alter und gab für 11 der 60 eingereichten Projekte eine Förderempfehlung für das Jahr 2018 ab. Die ausgewählten Projekte zeichnen sich durch eine besondere künstlerisch-kulturelle Qualität aus und entwickeln modellhafte und nachhaltige Formen und Formate der Kulturarbeit mit Älteren.

Ausgewählt wurden unter anderem verschiedene Theaterprojekte mit Älteren, Musikprojekte, in denen sich Alt und Jung über musikalische Vorlieben austauschen und an DJ-Workshops teilnehmen, oder in denen Menschen mit Demenz zu avantgardistischer Musik kreativ werden, sowie eine Schreibwerkstatt, deren Ergebnisse in einem Poetry Slam auf die Bühne gebracht werden sollen.

Fünf der empfohlenen Projekte entsprachen dem Förderschwerpunkt und haben sich zum Ziel gesetzt, die in der Kulturarbeit unterrepräsentierte Gruppe der älteren Männer anzusprechen.

Die nächste Ausschreibung erfolgt im kommenden Frühjahr für Projekte, die 2019 durchgeführt werden sollen.

WEITERE INFORMATIONEN:

www.ibk-kubia.de/foerderfonds

ALL IN. ÄSTHETIK UND METHODEN DER INKLUSIVEN KULTURARBEIT

Internationales Symposium // 8. Mai 2018 // 10.00 bis 17.00 Uhr // Comedia Theater // Köln

Das internationale Symposium widmet sich den Gestaltungsvoraussetzungen und ästhetischen Möglichkeiten qualitativvoller inklusiver Kulturarbeit in den Sparten Tanz, Theater und Musik. In Lecture Performances, Gesprächsrunden und Probenbesuchen wird beleuchtet, welche neuen Methoden und Ausdrucksweisen in der künstlerischen Arbeit von mixed-abled Tanz-, Theater- und Musikensembles entstehen, wie Hilfsmittel zu Stilmitteln werden und welche Rolle neue Technologien dabei spielen.

Das Symposium ist eine Kooperationsveranstaltung von kubia, Sommerblut Kulturfestival e.V. und der internationalen Performing Arts Company Un-Label.

Das Programm erscheint im Februar 2018.

WEITERE INFORMATIONEN:

www.ibk-kubia.de/symposium

BÜHNE FREI!

Fachtag Theatergeragogik und Demenz

**4. Dezember 2017 // 10.00 bis 17.00 Uhr
Melanchthon-Akademie // Köln**

Theater erreicht Menschen mit allen Sinnen. Wenn kognitive Fähigkeiten nachlassen, können theatergeragogische Angebote für Menschen mit Demenz neue Wege des Ausdrucks und der Kommunikation eröffnen und bislang unentdeckte Fähigkeiten ins Rampenlicht rücken. Der Fachtag lädt Theaterfachleute, Kulturgeragoginnen und -geragogen sowie Tätige in Altenhilfe und Pflege ein, sich theoretisch und praktisch dem Themenfeld zu nähern. Fachvorträge am Vormittag beleuchten die Thematik aus altersmedizinischer Sicht, geben einen Überblick über Methoden und Formate in der theatergeragogischen Praxis und stellen anhand der »Oper für Jung und Alt« die Chancen von kultureller Teilhabe mit Demenz vor. Am Nachmittag geht es in parallel stattfindenden Workshops um Menschen mit Demenz als Akteure auf der Bühne, um die Gelingensbedingungen von demenzfreundlichen (Musik-)Theaterbesuchen, um interaktives Theater im Pflegeheim sowie um Bewegung und nonverbale Kommunikation.

WEITERE INFORMATIONEN:

www.ibk-kubia.de/fachtag-theatergeragogik

ZERTIFIKATSKURS KULTURGERAGOGIK

Im April 2018 startet der nächste Zertifikatskurs »Kulturgeragogik« an der Fachhochschule Münster. In der einjährigen berufsbegleitenden Weiterbildung lernen Künstlerinnen und Künstler, Kulturpädagoginnen und -pädagogen sowie Tätige in der Altenhilfe und Pflege, wie qualitativ hochwertige Kulturarbeit mit Älteren angeleitet und in die Praxis umgesetzt werden kann. Die Weiterbildung richtet sich an Fachkräfte der Sozialen Arbeit und Pflege, an Kulturpädagoginnen und -pädagogen sowie an Künstlerinnen und Künstler. Voraussetzung ist der Abschluss eines (Fach-)Hochschulstudiums oder eine einschlägige Berufsausbildung mit Berufserfahrung.

Der Zertifikatskurs ist ein gemeinsames Angebot von kubiA und der Fachhochschule Münster. Bewerbungen sind ab sofort möglich!

KONTAKT UND WEITERE INFORMATIONEN:

Fachhochschule Münster, Fachbereich Sozialwesen
Referat Weiterbildung
Ramona Gessler
Telefon: 0251 8365771
ramona.gessler@fh-muenster.de
www.kulturgeragogik.de

NEUER GLANZ FÜR UNSERE INTERNETSEITEN

Mit responsivem Design für mobile Endgeräte, inklusive Zugangsmöglichkeiten und starken Bildern präsentieren sich seit Beginn dieses Jahres die Internet-Seiten von kubiA und Theatergold. Videos in Gebärdensprache und Texte in Leichter Sprache sorgen für mehr Barrierefreiheit. Die Navigation erfolgt nun benutzerfreundlich über ein sogenanntes Hamburger-Menü. Ein Kalendarium mit Suchfunktion auf Theatergold.de gibt eine Übersicht über die lebendige Seniorenschauspielerszene in ganz Nordrhein-Westfalen.

Unsere neu sortierten Websites ermöglichen den Nutzerinnen und Nutzern bereits auf der Startseite den schnellen Weg zu zentralen Themen unserer Arbeit: beispielsweise zum neuen Themenfeld Inklusion oder zu den kulturgeragogischen Fortbildungsmöglichkeiten.

WEITERE INFORMATIONEN:

www.ibk-kubiA.de
www.theatergold.de

THEMENSCHWERPUNKT KULTURELLE BILDUNG UND ALTER(N) AUF KUBI-ONLINE

Immer häufiger setzt sich die kulturelle Erwachsenenbildung auch mit den Bildungsinteressen und -barrieren älterer Menschen auseinander. Vieles gilt es dabei aber, noch differenzierter didaktisch und methodisch, adressatengerecht und alterssensibel zu reflektieren.

Gemeinsam mit kubiA möchte die »Wissensplattform Kulturelle Bildung Online« zu einem intensivierten Fachdiskurs über »Kulturelle Bildung und Alter(n)« motivieren. Fachkräfte der Kulturellen Bildung, aus Kulturwissenschaft und -praxis sind herzlich eingeladen, sich in den Diskurs einzumischen.

Wir freuen uns, wenn Sie Ihre Expertise teilen möchten und einen Fachbeitrag mit Ihrem Theorie-, Praxis- und Forschungswissen über Kulturelle Bildung im Alter zur Veröffentlichung zur Verfügung stellen möchten.

KONTAKT UND WEITERE INFORMATIONEN:

Wissensplattform Kulturelle Bildung Online
Hildegard Bockhorst
redaktion@kubi-online.de
www.kubi-online.de

KUBIA BEIM DEUTSCHEN SENIORENTAG 2018

kubiA ist seit diesem Jahr (nicht stimmberechtigtes) Mitglied der BAGSO, der Bundesarbeitsgemeinschaft der Senioren-Organisationen. Die BAGSO veranstaltet alle drei Jahre den Deutschen Seniorentag. 2018 findet der 12. Deutsche Seniorentag vom 28. bis 30. Mai in den Westfalenhallen Dortmund statt und trägt das Motto »Brücken bauen«. kubiA wird mit einem Stand und verschiedenen Veranstaltungsangeboten zur Kulturellen Bildung im Alter vertreten sein, unter anderem in Zusammenarbeit mit dem Bund Deutscher Amateurtheater.

WEITERE INFORMATIONEN:

www.ibk-kubiA.de/seniorentag

MITGLIEDSCHAFT IM KULTURRAT NRW

Seit Herbst dieses Jahres ist kubiA Mitglied im Kulturrat NRW e. V., einem landesweiten unabhängigen Zusammenschluss von über 80 Organisationen in den sieben Sektionen Musik, Tanz, Theater, Medien, Literatur, Bildende Kunst und spartenübergreifende Kultur / Soziokultur. Der Kulturrat NRW sieht seine Aufgabe insbesondere darin, der Kunst und Kultur im Bundesland Nordrhein-Westfalen mehr Geltung zu verschaffen und die Voraussetzungen für ihre Entwicklung zu fördern.

WEITERE INFORMATIONEN:

www.kulturrat-nrw.de

INTERNATIONALE VERNETZUNG

kubia ist seit 2016 Mitglied von AMATEO. Das Europäische Netzwerk für Kulturteilhabe vertritt als europäischer Verbund die Amateurlinien und unterstützt damit ihre grenzübergreifende Vernetzung. AMATEO hat 31 Mitglieder in 13 europäischen Ländern. Seit August 2017 und bis Juli 2021 wird AMATEO nun von der Europäischen Kommission unter dem Titel »Arts take part« als kulturelles Netzwerk gefördert.

WEITERE INFORMATIONEN:

www.amateo.info

WILDWEST 2018**Viertes Seniorentheatertreffen NRW im Consol Theater Gelsenkirchen**

WILDwest geht in die vierte Runde: Vom 31. Mai bis 3. Juni 2018 steht im Consol Theater Gelsenkirchen wieder die vielfältige Seniorentheaterverszene in Nordrhein-Westfalen im Rampenlicht. Austausch, Dialog und Diskurs bilden den Schwerpunkt des Festivals, das erneut in Kooperation mit Theatergold, dem Forum für Theater im Alter in NRW, stattfinden wird. Im Dialog mit jugendlichen Partnergruppen soll WILDwest im kommenden Jahr zu einem Brennglas gesellschaftlicher Fragestellungen werden. Gelegenheit zur Diskussion bieten die Workshops, Gesprächsrunden und nicht zuletzt die Festivalparty. Die Jury wird Mitte März 2018 Einladungen für vier Produktionen aussprechen, die mit ungewöhnlichen Formen und Ästhetiken Perspektiven auf zeitgenössisch relevante Themen eröffnen.

KONTAKT UND WEITERE INFORMATIONEN:

Susanne Lenz
Telefon: 02191 79 42 95
lenz@theatergold.de
www.theatergold.de

REIF FÜR DIE BÜHNE: RICHTIG GIFTIG!**Ein Theaterreigen um Leben und Tod uraufgeführt**

Die Leverkusener Seniorentheatergruppe »Silberdisteln«, unter Leitung der Theaterpädagogin Jessica Höhn, hat im Sommer 2016 den Stückewettbewerb NRW »Reif für die Bühne« mit ihrem Konzept »Allesfresser« für sich entschieden. Mit dem Preis wurden die Entwicklung eines Theaterstücks gemeinsam mit dem Autor und Theatermacher Erpho Bell sowie die Inszenierung gefördert. Das Stück, das unter dem Titel »Richtig giftig! – Ein Theaterreigen um Leben und Tod« im Oktober im Leverkusener KAW (Kulturausbesserungswerk) uraufgeführt wurde, thematisiert das Wechselspiel von Beziehungen und Begegnungen, die das Leben prägen. Aus Sicht einer älteren Generation, die noch voll im Leben steht und nicht mehr bereit ist, alles zu schlucken, verdichtet sich in der Theaterproduktion ein bitterböser Reigen aus Zufällen und Missverständnissen. »Richtig giftig!« ist hervorragend arrangiertes Theater, das Lust auf mehr von dieser Regisseurin und ihrer Truppe macht«, lobt der Kölner Stadt-Anzeiger in seiner Ausgabe vom 18. Oktober 2017. Der Theatertext wird unter dem Titel »Allesfresser« im Programm des Theaterverlags Hofmann-Paul veröffentlicht, in Auszügen auch in der Stückedatenbank von Theatergold.

KONTAKT UND WEITERE INFORMATIONEN:

Susanne Lenz
Telefon: 02191 79 42 95
lenz@theatergold.de
www.theatergold.de



KULTURKOMPETENZ+

**PRAXISWISSEN FÜR KULTURELLE BILDUNG
IM ALTER UND INKLUSION**
HALBJAHR 01/2018

WEBINARE

KUNSTBEGEGNUNGEN IM MUSEUM FÜR MENSCHEN MIT DEMENZ UND IHRE ANGEHÖRIGEN

21. Februar 2018 // 14.00 bis 15.00 Uhr
Online // Leitung: Arthur Schall und
Dr. Valentina Tesky

Im Projekt »Artemis« führten Forschende im Bereich Altersmedizin der Goethe-Universität in Kooperation mit dem Städel Museum in Frankfurt a. M. ein Kunstvermittlungangebot für Menschen mit Demenz und ihre Angehörigen durch. Das Webinar stellt den Aufbau der Kunstführungen und anschließenden Atelierbesuche vor und zeigt die positiven Effekte eines solchen Angebots.

BARRIEREFREIE DOKUMENTE GESTALTEN

20. Juni 2018 // 14.00 bis 15.00 Uhr
Online // Leitung: Domingos de Oliveira

Viele Faktoren können die Lesbarkeit von digitalen und analogen Dokumenten für Menschen mit Behinderung oder altersbedingten Einschränkungen erschweren. Dieses Webinar vermittelt, wie Texte gestaltet sein sollten, damit sie für möglichst viele Menschen zugänglich sind. Auch die barrierearme Veröffentlichung von Fotos und Links im Internet wird Thema sein.

WORKSHOPS

TANZBEGEGNUNGEN VON ALT UND JUNG GESTALTEN

27. Februar 2018 // 10.00 bis 17.00 Uhr
Ballettzentrum Westfalen // Dortmund
Leitung: Anna-Lu Masch

Tanz- und Bewegungsarbeit, die sich auf die Stärken der Tanzenden konzentriert, rückt die wertfreie Selbstwahrnehmung sowie die eigene Kreativität in den Mittelpunkt. Der Workshop zeigt in praktischen Übungen, wie auf dieser Basis eine fruchtbare Zusammenarbeit von Schülerinnen und Schülern mit Älteren entstehen kann.

STARKE STIMMEN – RADIOARBEIT FÜR MENSCHEN MIT UND OHNE DEMENZ

6. März 2018 // 10.00 bis 17.00 Uhr
VHS im Bildungszentrum // Gelsenkirchen
Leitung: Heike Magnitz

Eine eigene Radiosendung oder ein Hörspiel gestalten, Interviews führen, Texte entwerfen, Moderationen sprechen u. v. m. Während des Workshops können die Teilnehmenden ausprobieren, wie Radiomachen ganz niederschwellig in der Arbeit mit Älteren und mit Menschen mit Demenz funktionieren kann.

SCHREIBEN ÜBER GELEBTES LEBEN

BIOGRAFISCHES SCHREIBEN MIT ALTEN MENSCHEN

20. März 2018 // 10.00 bis 17.00 Uhr

Melanchthon-Akademie // Köln

Leitung: Sabine Sautter

Biografische Texte alter Menschen erzählen, was sie geprägt hat, was ihnen wichtig war und ist. Der Workshop gibt eine praktische Einführung in das biografische Schreiben. Texte, Bilder und Erinnerungsstücke werden zu einem Lebensbuch für den alten Menschen selbst und seine Familie, auch als Gedächtnisstütze im Falle einer Demenz.

SENIORENCHORLEITUNG:

METHODENWORKSHOP MIT CHOR

14. April 2018 // 10.00 bis 17.00 Uhr

Kunst- und Musikschule // Brühl

Leitung: Dr. Kai Koch

Einen Chor älterer Stimmen methodisch gut zu leiten, kann in diesem Workshop live mit dem Seniorenchor der Kunst- und Musikschule Brühl erprobt werden. Vormittags stehen die Besonderheiten der Leitung eines Seniorenchors im Vordergrund. Die in praktischen Übungen erarbeiteten Probesequenzen werden am Nachmittag mit dem Chor eingesetzt und gemeinsam reflektiert.

DRITTE RÄUME ÖFFNEN

THEATER MIT MENSCHEN MIT DEMENZ

23. April 2018 // 10.00 bis 17.00 Uhr

Begegnungszentrum Meerwiese // Münster

Leitung: Erpho Bell und Wolfgang Marten

Theater mit Menschen mit Demenz kann für alle Beteiligten neue, kreative Räume öffnen, wenn sich die Spiel-szenen an den Potenzialen und Interessen der Spielenden ausrichten. In dem Workshop werden die Rahmenbedingungen für das gemeinsame Spiel, mögliche szenische Formen sowie deren konzeptionelle Weiterentwicklung vorgestellt und erprobt.

IMPROVISATIONSTHEATER MIT ÄLTEREN

12. Juni 2018 // 10.00 bis 17.00 Uhr

Kommunikationszentrum die börse // Wuppertal

Leitung: Sarah Mehlfeld

Gerade die Lebenserfahrung älterer Spielerinnen und Spieler ist eine wertvolle Quelle der Inspiration. Je mehr ein Mensch erlebt hat, desto facettenreicher kann er Szenarien und Figuren auf der Bühne entwerfen. Der Workshop zeigt, wie mit Mitteln des Improvisationstheaters der Ensemblezusammenhalt und das Selbstvertrauen auf der Bühne gestärkt werden können, und wie die Improvisation die Theaterarbeit mit Älteren unterstützen kann.

ANMELDUNG UND WEITERE INFORMATIONEN:

www.ibk-kubia.de/qualifizierung



SALON

KULTUR IM DESIGN FÜR ALLE

MEHRWERTE FÜR UNTERSCHIEDLICHSTE ZIELGRUPPEN

Von Mathias Knigge

Produkte, Gebäude und Dienstleistungen sind für Menschen mit Behinderung oder mit altersbedingten Veränderungen zum Teil nur schwer oder gar nicht nutzbar. Dabei ist es sinnvoll – vor dem Hintergrund von Inklusion und demografischem Wandel –, anstelle spezieller und oftmals defizitorientierter Lösungen für wenige Menschen klare Mehrwerte für möglichst große Gruppen zu schaffen. Mathias Knigge, Inhaber der Agentur grauwert – Büro für Inklusion und demografiebeste Lösungen und Vorstandsmitglied von Design für Alle – Deutschland e. V. (EDAD) ist überzeugt: Das Konzept »Design für Alle« bietet hier den richtigen Ansatz, um Angebote zu entwickeln, die unabhängig von Alter oder Behinderung einfach und komfortabel funktionieren, ohne zu stigmatisieren.

Unsere Gesellschaft verändert sich. Hersteller und Handel, aber auch Dienstleister, Tourismus und der Kulturbetrieb stehen in Zukunft zunehmend Kundinnen und Kunden höheren Alters oder mit Behinderung gegenüber und müssen auf deren spezifischen Bedürfnisse eingehen. Als attraktive Angebote gelten daher eher jene, die nicht nur gut aussehen, sondern auch durch leichte Nutzbarkeit überzeugen – ohne als »Seniorenprodukt« oder Hilfsmittel wahrgenommen zu werden.

BARRIEREFREI MIT ATTRAKTIVEN MEHRWERTEN

In einer Studie für das Bundeswirtschaftsministerium (BMWi) hat grauwert mit Partnern (u. a. Kompetenznetzwerk EDAD) das Potenzial gut gestalteter Lösungen im »Design für Alle« aufgezeigt. Diese illustriert anschaulich mit zahlreichen Beispielen, welche Kriterien berücksichtigt werden sollten, damit barrierefreie Lösungen nicht defizitorientiert auf eine Zielgruppe beschränkt, sondern allen Nutzerinnen und Nutzern offen stehen (Neumann et al. 2014):

Gebrauchsfreundlichkeit: Lösungen so gestalten, dass sie einfach und sicher nutzbar sind. Damit ein Produkt von einem möglichst großen Nutzerkreis niedrigschwellig und komfortabel eingesetzt werden kann, dürfen keine unverhältnismäßig großen körperlichen Anstrengungen und komplexen Bewegungen notwendig werden. Kraft, Motorik, Sinneswahrnehmung, Denkvermögen, Erfahrung sowie der kulturelle Hintergrund möglichst vieler Nutzerinnen und Nutzer müssen bei der Produktentwicklung berücksichtigt werden. Um Informationen gut wahrnehmen zu können, sollte ein Produkt immer mehrere Sinne ansprechen (»Zwei-Sinne-Prinzip«). Durch einfache, leicht verständliche Bedienungsabläufe und eine hohe Fehlertoleranz werden Anwendungsprobleme vermieden.

Anpassbarkeit: Lösungen so entwickeln, dass unterschiedliche Nutzerinnen und Nutzer sie an ihre individuellen Bedürfnisse anpassen können. Individuelle Einstelloptionen ermöglichen mehreren Menschen den Umgang mit einem Produkt. Die veränderbare Höhe von Stühlen oder die Anpassung von Schriftgrößen auf dem Bildschirm können den Nutzerkomfort maßgeblich steigern.



Tastobjekte in 3-D-Druck unterstützen den barrierefreien Zugang in Museen.

Bei individuellen Einschränkungen machen die Einstellmöglichkeiten eine Nutzung zum Teil erst möglich. Für die Verwendung individueller Hilfsmittel (Brille, Hörgerät etc.) sollten entsprechende Schnittstellen vorgesehen werden.

Nutzerorientierung: Nutzerinnen und Nutzer und deren Perspektiven frühzeitig im Entwicklungsprozess berücksichtigen. Wer die Bedürfnisse potenzieller Nutzerinnen und Nutzer kennt und sie rechtzeitig in die Produktentwicklung einbezieht, erspart sich kostspielige Planungsfehler. Davon profitieren nicht nur die Kundinnen und Kunden (positives Nutzungserlebnis), sondern auch das Unternehmen (z. B. durch schlankere Prozesse, weniger Serviceanfragen und zusätzliche innovative Ideen).

Der Fokus sollte nicht nur auf die Endnutzerinnen und -nutzer gerichtet sein. Auch andere Personen werden das Produkt einsetzen, zum Beispiel Verkaufs-, Reinigungs- oder Kundendienstpersonal sowie Angehörige oder Gäste der Endverbraucherin oder des Endverbrauchers. Durch

verschiedene Methoden wie Befragungen, Beobachtungen, Produkttests, Simulationen oder die Verwendung von Normen und Checklisten können die Wünsche der Kundinnen und Kunden ermittelt werden. Verbraucher-, Senioren- und Behindertenverbände bieten dazu weitere Informationen an.

Ästhetische Qualität: Nur attraktive Produkte können alle erreichen. Wesentliche Grundlage für eine Kaufentscheidung ist es, Aufmerksamkeit und Begehrlichkeiten, zum Beispiel durch Emotionen, zu wecken. Maßgeblich dafür ist eine ansprechende äußere Gestaltung der Produkte, die sich in die Lebenswelt der Nutzerinnen und Nutzer positiv einfügt.

Eventuelle Unterstützungsfunktionen zur besseren Bedienbarkeit sollen nicht als stigmatisierende Sonderlösung, sondern als attraktiver Mehrwert dargestellt und auch so wahrgenommen werden.

Marktorientierung: Produkte breit positionieren, um das gesamte Marktpotenzial optimal auszuschöpfen. Die Anforderungen von »Design für

Alle« dürfen weder für die Kundschaft noch für das Unternehmen zum Preistreiber werden. Es sind letztlich die Mehrwerte der Produkte, die am Markt überzeugen und die Zahlungsbereitschaft erhöhen. Preis, Kommunikation und Vertrieb des Produkts müssen auf die jeweiligen Zielgruppen abgestimmt sein. Dafür sollten die Gestaltungsspielräume bei Produktentwicklungen genutzt werden, damit sich vielfältige Nutzergruppen angesprochen fühlen.

INKLUSION IM KULTURBEREICH

Alternative Inhalte in Kino und Theater: Kulturelle Veranstaltungen werden bei Sprachbarrieren, Hör- oder Seheinschränkungen durch alternative Inhalte zugänglich. Dazu zählen Hörunterstützung oder Szenenbeschreibung (Audiodeskription) genauso wie Untertitel oder Sprachversionen (wie Originalsprache). Mit einem speziellen WLAN-Streamer können Spielstätten den Live-Ton verzögerungsfrei auf Smartphones (oder Leihgeräte) der Zuschauerinnen und Zuschauer übertragen. Die Nutzung der barrierefreien App erfolgt im Theater oder Kinosaal individuell und für andere nicht wahrnehmbar.

Demografiekonzept für die Kunsthalle Emden: Die Kunsthalle Emden entwickelte mit der Agentur grauwert ein Demografiekonzept, mit dem Ziel, Barrieren zu entfernen und attraktiven Komfort bei der Kunstbetrachtung zu schaffen. Ein ebener Zugang, leserliche Beschriftungen, aber auch erhöhte Sitzgelegenheiten gehören dazu. Neben den konkreten Maßnahmen unterstützte grauwert das Museum bei der langfristigen Umsetzung dieser Anpassungen mit einem Planungshandbuch.

Workshops zu barrierefreier Kultur in Hamburg: Die Hamburger Kulturbehörde hat sich zum Ziel gesetzt, langfristig barrierefreie Kulturangebote in der Stadt zu etablieren. Dazu gab sie die Entwicklung einer Workshop-Reihe zu diesem Thema für Museen und Theater in Auftrag. Inzwischen wurden sechs Workshops in Theatern und

Museen durchgeführt. Teilnehmende aus den Bereichen Leitung und Personal, Bau und Technik, Vermittlung und Kommunikation sowie dem kuratorischen Bereich konnten so eine neue Blickweise auf die vielfältigen Bedürfnisse von Besucherinnen und Besuchern entwickeln und eruieren, wo konkreter Handlungsbedarf besteht.

Die Workshops helfen zu differenzieren, welche Schritte schnell erfolversprechend umgesetzt und positiv zu kommunizieren sind. Kultureinrichtungen können dadurch ihre begrenzten finanziellen Mittel sinnvoll und gezielt einsetzen. Praxistipps und Beispiele aus der interdisziplinären Arbeit ermöglichen es den Teilnehmenden, bereits im Rahmen der Workshops Lösungsansätze abzustimmen.

Vermittlungskonzept für die Kunsthalle Hamburg: Für die Ausstellung »Art and Alphabet« in der Hamburger Kunsthalle hat grauwert ein Vermittlungskonzept entwickelt, um einer möglichst breiten Gruppe von Besucherinnen und Besuchern den Zugang zur Ausstellung zu eröffnen. Durch eigens konzipierte und gestaltete Stationen werden die Kunstwerke für verschiedene Sinne (Sehen, Hören, Tasten, Riechen) erfahrbar. Das Konzept legt einen besonderen Schwerpunkt auf die Vermittlung an Blinde und Sehbehinderte, lädt mit seinen Angeboten aber ausdrücklich alle Besucherinnen und Besucher ein, die Ausstellung in ihrer sinnlichen Vielfalt kennenzulernen. Von den Vermittlungsstationen, den deskriptiven Bildbeschreibungen und der akustischen Führung durch die Ausstellung profitieren Besucherinnen und Besucher mit unterschiedlichsten Bedürfnissen.

Online-Portal »Culture Inclusive«: Ein weiteres Beispiel dafür, wie Kulturangebote zugänglicher gemacht werden können, veranschaulicht das Kulturportal »Culture Inclusive«. Auf dem von der Firma Sennheiser initiierten und kostenfrei nutzbaren Online-Portal werden unter www.culture-inclusive.com inklusive Kulturangebote und barrierefreie Veranstaltungsorte in ganz Deutschland vorgestellt und können durch einen Filter sowie auf einer interaktiven Karte virtuell vorbesichtigt

werden: Kinos mit Audiodeskription, Theater mit Gebärdendolmetscherin oder -dolmetscher, Oper mit ebenem Zugang oder Ballett mit Hörunterstützung. Auf dem integrierten Blog kann rund um inklusive Kultur diskutiert werden.

Es erklärt sich von selbst, dass das Portal als barrierefreies Angebot im »Design für Alle« angelegt ist. Es ist also für jede Nutzerin und jeden Nutzer – mit oder ohne Behinderung – zugänglich (BITV-konform und responsive für Computer, Tablet und Smartphone) und bietet Informationen, die für alle Kunstinteressierten relevant sind.

DESIGN ALS SCHLÜSSEL FÜR VERÄNDERUNG

Es ist ein Kernbestandteil des Designs, mit Vielfalt umzugehen und Komplexität in einfache Lösungen zu überführen, die für sämtliche Lebenslagen geeignet sind. Studien belegen: Es ist kein bedeutender Mehraufwand, die Dimension der Diversität bei der Produktentwicklung mitzudenken, doch der dadurch erzeugte Mehrwert ist im Ergebnis hoch – etwa zufriedene Kundinnen und Kunden, mehr potenzielle Nutzerinnen und Nutzer, weniger Rückläufe, Fehlbedienungen und Ähnliches –, sodass sich das zusätzliche Engagement als eine Investition in die Zukunft lohnt.

DER AUTOR:

Mathias Knigge ist Ingenieur (Technische Universität Berlin) und Produktdesigner (Universität der Künste Berlin). Er hat sich auf die Entwicklung generationenübergreifender und inklusiver Lösungen spezialisiert. 2004 gründete er grauwert – Büro für Inklusion und demografiefeste Lösungen in Hamburg. Knigge berät Unternehmen, unterstützt bei der Produktentwicklung, führt Produkttests und Analysen durch und vermittelt sein Wissen durch Trainings, Workshops sowie Publikationen und Vorträge. Er ist Vorstandsmitglied von Design für Alle – Deutschland e. V. (EDAD).

LITERATUR:

Mathias Knigge (2013): Produktentwicklung für Alt und Jung. In: Axel Börsch-Supan: Verbrauchervielfalt: Chancen des demographischen Wandels für Konsum und Finanzen. Frankfurt a. M., S. 216–227.

Mathias Knigge (2016): Design für Alle – Attraktiv und hilfreich. In: Angewandte Gerontologie 2016 [www.econtent.hogrefe.com/doi/pdf/10.1024/2297-5160/a000036, letzter Zugriff: 20.10.2016].

Mathias Knigge / Jörn Erkau (2014): Cinema and Theatre: Accessible Entertainment, with Benefits for All. In: UD 2014, Proceedings of the International Conference on Universal Design, S. 421–422.

Peter Neumann / Mathias Knigge / Klaus Iffländer / Simon Kesting (2014): Entwicklung handlungsleitender Kriterien für KMU zur Berücksichtigung des Konzepts »Design für Alle« in der Unternehmenspraxis. Studie im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie. Hamburg / Münster.

WEITERE INFORMATIONEN:

www.grauwert.info

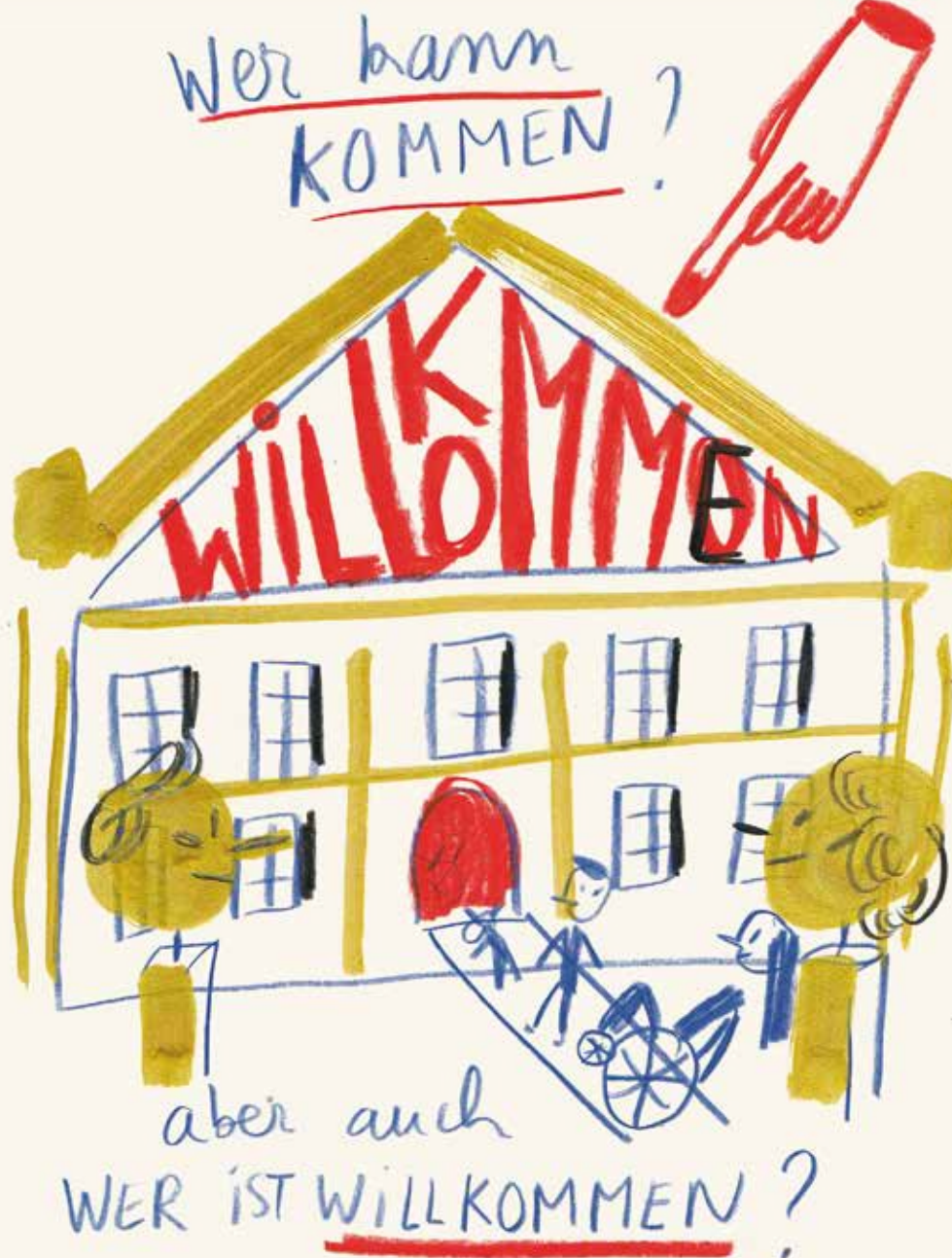
KOMPETENZNETZWERK »DESIGN FÜR ALLE – DEUTSCHLAND«

Das deutschlandweite Kompetenznetzwerk Design für Alle – Deutschland e. V. (EDAD) berät, informiert, forscht und vernetzt, damit Produkte, Dienstleistungen und eine gebaute Umwelt besonders leicht und komfortabel für alle Menschen nutzbar sind. Die Mitglieder von EDAD kommen sowohl aus der Forschung als auch aus der Praxis. EDAD ist die deutsche Mitgliedsorganisation des Design for All Europe e. V. (EIDD) mit Partnern in 23 europäischen Staaten.

WEITERE INFORMATIONEN:

Design für Alle – Deutschland e. V. (EDAD) – www.design-fuer-alle.de

Design for All Europe (EIDD) – www.dfaeurope.eu



ICH SEHE DAS PROBLEM NICHT

ZU DEN ILLUSTRATIONEN VON ÉDITH CARRON IN DIESEM HEFT

Seit sieben Jahren lebt die französische Illustratorin Édith Carron in Berlin. Ihre witzigen, spontanen und bunten Zeichnungen und Animationen macht sie für renommierte internationale Printmedien wie den »New Yorker«, die »New York Times«, die »Süddeutsche«, »Le Monde« oder »Die Zeit«. Dazu ausgebildet wurde sie an der École Estienne in Paris, an der École supérieure des arts décoratifs in Straßburg und der Weißensee Kunsthochschule in Berlin. Das kubia-»InkluCamp« zur barrierefreien Kunst und Kultur im Mai dieses Jahres im Dortmunder U dokumentierte sie live mit einem Graphic Recording. Mit bunten Stiften und in stilisierten Illustrationen hielt sie Zwischentöne, Visionen und Haltungen der Teilnehmenden des Barcamp fest. Ausgewählte Zeichnungen schmücken die vorliegende Ausgabe. *af*

WEITERE INFORMATIONEN:

www.edithcarron.net



FELDFORSCHUNG IN OMAS KLEIDERSCHRANK

VESTIMENTÄRE PRAKTIKEN VON FRAUEN ÜBER 60 JAHREN

Von Esther Gajek

*Die Frage nach einem altersspezifischen Kleidungsverhalten stand am Beginn eines Seminars von Esther Gajek am Lehrstuhl für Vergleichende Kulturwissenschaft an der Universität Regensburg. Die Studierenden befragten ihre älteren weiblichen Verwandten dazu, warum sie welche Kleidung kaufen und tragen. Die 23 Interviewpartnerinnen bildeten eine große Bandbreite ab in Bezug auf ihr Alter und den gesundheitlichen Zustand, ihre regionale Herkunft, ihren ehemaligen Beruf und damit auch die finanzielle Situation sowie das aktuelle Lebensumfeld.**

Das Seminar begann mit einer Bestandsaufnahme: Die Studierenden baten ihre Verwandten darum, in ihrer (zufällig ausgewählten) Alltagsgarderobe zu erscheinen, möglichst auch Accessoires und Unterwäsche mitzubringen. Alle erhaltenen Stücke wurden vor Ort einzeln vermessen, fotografiert und genau beschrieben. Um ein eventuell vorhandenes Spezifikum des Alters herauszuarbeiten, verglichen die Studierenden sodann den Kleidungsbestand der älteren Verwandten mit demjenigen, den sie selbst an diesem Tag trugen. In einem zweiten Schritt führten die Studierenden mit den Verwandten ein Gespräch über die Kleidungsstücke und erfragten biografische Zusammenhänge.

GESUNDHEITSSCHUHE UND LEDERJACKE

Schon kurze Blicke auf die Fotos der Interviewpartnerinnen und die genauen Beschreibungen ihrer Kleidungsstücke zeigten ein Spannungsfeld, das am Beispiel zweier Frauen mit sehr unterschiedlichem Kleidungsstil umrissen werden kann: Frau Reich** (84), gelernte Schneiderin, nach der Heirat als Hausfrau tätig, entsprach mit violetter Strickjacke, knielangem Wollrock, Perlenkette, Dauerwelle und Gesundheitsschuhen einerseits einem gängigen Stereotyp der Großmutter, erweiterte

ihre Auswahl aber mit eng anliegenden Leggings unter dem Rock, die sie wegen der niedrigen Temperaturen angezogen hatte. Frau Kern (74), eine ehemalige Verkäuferin in der Kleidungsbranche, widersprach üblichen Vorstellungen, indem sie grundsätzlich in Läden für junge Frauen einkauft und sich durchgängig schwarz anzieht. Auch ihre Auswahlkriterien (Aktualität vor Qualität) und besonders ihr Kaufverhalten, das von den Studierenden als »Frustshopp« bezeichnet wurde, hatte das Forschungsteam nicht bei dieser Altersgruppe erwartet: »Wenn ich oft recht bedrückt bin und ich komme dann in die Stadt. Das ist für mich, wie soll ich das sagen, früher hab' ich immer mir das Neue an den Schlafzimmerschrank gehängt voller Freude und es angeschaut. [...] Es baut einen auch auf.« (Frau Kern)

Hatten schon gewisse Kombinationen von Kleidungsstücken, aber auch das Kaufverhalten Anlass gegeben, die im Seminar vorhandenen Meinungen infrage zu stellen, so erst recht der Blick auf die einzelnen Kleidungsstücke beider Altersgruppen: Isoliert fotografiert konnten zum Beispiel bestimmte Unterhemden, einzelne T-Shirts, aber auch Jeans oder Lederjacken nicht mehr ohne Weiteres einer bestimmten Altersgruppe zugeschrieben werden. Schnell wurde deutlich,



In seiner Reihe »Spring-Autumn« thematisiert der asiatische Fotograf qozop die Rolle der Kleidung in unserer Gesellschaft durch die spielerische Gegenüberstellung von zwei Generationen.

dass – betrachtet man die Textilien isoliert – keine Rede von einem typischen Kleidungsstil von Frauen über 60 Jahren sein kann. Spezifische Merkmale, die mit einem vermeintlichen Stil von Frauen 50 plus bzw. dessen Stereotypisierung in Verbindung gebracht werden, überwogen weder bei den Farben und Mustern (Beige, Pastelltöne, große Muster) noch bei den Formen und Details (weite, figurumspielende Schnitte, Hosen mit Gummibund, untaillierte Blusen und Kleider, flache, weit geschnittene Schuhe). Diese waren – wenn überhaupt – eher bei Frauen ab 80 anzutreffen und keineswegs typisch für alle Frauen ab 60 Jahren. Erst die Kombination aus Schnitt, Farben, Mustern, Details und Accessoires ergab eine gewisse Homogenität, die jedoch nur als Tendenz konstatiert werden konnte und viele Ausnahmen einschloss.

KONTINUITÄT IM KLEIDUNGSSTIL

Mit dem Eintritt in den Ruhestand hatten die Befragten ihre Kleidungsgeohnheiten nicht grundlegend verändert. Der Großteil ihrer Garderobe entsprach, so ein signifikantes Ergebnis, einem Kleidungsstil, den die Frauen über Jahrzehnte entwickelt hatten. Augenfällig war jedoch, dass die ehemalige Berufstätigkeit bzw. das damit verbundene Außer-Haus-Sein ausschlaggebend dafür zu sein schien, sich insgesamt aufwendiger anzuziehen und diesen Stil auch noch im Ruhestand beizubehalten (vgl. Twigg 2013: 65; 72). »Ich war immer beruflich tätig. Ich musste immer chic sein und das hab' ich dann so beibehalten. Ich würde nie morgens aus dem Badezimmer gehen und nicht richtig angezogen sein oder richtig fertig sein«, beschrieb es Frau Wolf (87), ehemalige Finanzbuchhalterin.



Die teilnehmenden Jugendlichen und Älteren des Fotoprojekts wurden einmal in ihrer Alltagskleidung sowie einmal nach dem Kleidertausch fotografiert.

Die ehemalige Lehrerin Frau Kroll (78) ist ein gutes Beispiel für einen Kleidungsstil, der von den Eltern vorgelebt wurde, sich noch heute konkretisiert und dann auch selbst an Kinder und Enkelkinder weitergegeben wurde und wird. Es sei bei den Eltern üblich gewesen, »dass man auch da sehr gepflegt war, also nicht nur das Haus und die Wohnung gepflegt hatte, sondern auch sich selbst. Die Kleidung dient Frau Kroll einerseits zur Betonung des Typs, der Darstellung des Ichs und der eigenen Werte (»Ordnung, Sauberkeit, Gepflegtheit«), ist aber auch auf das jeweilige Gegenüber ausgerichtet und hat damit eine kommunikative Funktion: »Man möchte zum Beispiel ausdrücken, ich schätze euch wert; ich mache mich schön für euch, wenn ihr mich eingeladen habt, und das sollt ihr auch sehen.« (Frau Kroll)

Weniger familiäre Dispositionen wie bei Frau Kroll als vielmehr eigene Interessen prägen das

Kleidungsverhalten von Frau Fischer (82). Die gelernte Schneiderin legt bis heute in jeder Lebenssituation großen Wert auf ihr Aussehen. Für bevorstehende Krankenhausaufenthalte bügelt sie sogar ihre Unterhosen. Wie auch bei Frau Kroll ist die Kleidung von Frau Fischer stark auf ein Gegenüber bezogen: auf die Kirchengemeinde, auf Ärzte und Pflegende im Krankenhaus.

VERBERGEN DES SICHTBAREN ALTERS

Bei einer genaueren Durchsicht der fotografierten Kleidungsstücke fiel auf, dass besonders die Ober- teile ganze Körperzonen verhüllten (vgl. Twigg 2013: 60f.) oder dem Blick entzogen, und das nicht nur wegen der winterlichen Jahreszeit, in der die Gespräche stattfanden. Dies galt vor allem für das Dekolleté. Darauf angesprochen, führte eine 70-Jährige körperliche Veränderungen als Grund

für dessen Verbergen an (vgl. ebd.: 59–61): »Wenn wirklich halt Frauen vorher ein bisschen ausgeschnitten rumliefen, in dem Alter nicht mehr. Weil ja erstens der Busen nicht mehr so. [...] Der kann ja schon Falten haben. [...] Hochgeschlossen muss es nicht sein, aber ja ausgeschnitten halt ohne, ohne dass man da den Schlitz sieht.« (Frau Loos, 70, ehemalige Arbeiterin in der Landwirtschaft)

»In dem Alter nicht mehr« verdeutlicht das, was der Soziologe Klaus R. Schroeter als Unterschied zwischen alten und jungen Körpern beschreibt: »So, wie die korporalen Kompetenzen in Kindheit und Jugend auf das ›Noch-nicht‹ verwiesen, auf das ›Noch-nicht-Können‹, das ›Noch-nicht-Dazugehören‹, so mahnen die korporalen Kompetenzen im Alter den verbliebenen Abstand zur ideell gesetzten Grenze des ›Nicht-mehr‹(-Könnens, -Dazugehörens usw.) an. Der Körper bringt einem im Alter die Grenzen immer näher.« (Schroeter 2007: 136f.)

Vor allem in der Gruppe der über 80-Jährigen herrschte Konsens darüber, dass es sich im Alter generell nicht schicke, Haut zu zeigen bzw. sich jugendlich anzuziehen. Die Tabus wurden immer dann besonders deutlich, wenn die Interviewpartnerinnen von Gleichaltrigen erzählten, die den unausgesprochenen Normen zu widersprechen scheinen: Hosen, die zu viel Bein zeigten, Nietten oder zu kurze Jacken galten als »deplatziert«. Etwas jüngere Interviewpartnerinnen wiederum gestatten sich und anderen, »ruhig Haut zeigen [zu dürfen], vor allem im Sommer«, aber unter der Prämisse, dass »die Haut gepflegt ist.« (Frau Kroll)

Aus den oben zitierten Passagen der Interviewpartnerinnen geht hervor, dass Alter immer eine soziale Interpretation ist. Der vermeintliche wie auch der tatsächliche Blick der anderen entscheiden darüber, was als tragbar gilt und was nicht. Deutete sich bei einigen jüngeren Befragten ein Wandel vom Zeigen zum Verstecken an, so galt für die über 80-Jährigen, dass sie oft mit dem Verhüllen des Körpers aufgewachsen waren.

MODIFIKATIONEN DURCH DEN KÖRPER

Körperliche Einschränkungen, wie Beinschwelungen oder Gehbeschwerden, Inkontinenz oder das Bedürfnis nach Wärme, gingen mit Modifikationen an Kleidungsstücken einher: Komfortbünde ersetzen enger anliegende Strümpfe und Schuhe mit niedrigen Absätzen solche mit hohen. Diese gesundheitlichen Aspekte, die nun in Kleiderkauf und -auswahl hineinspielen, galten in der Mehrzahl für die Interviewpartnerinnen, die über 80 Jahre alt waren. Teile ihrer Kleidung waren stark durch Funktionalität geprägt. Weil zum Teil multiple körperliche Einschränkungen das Anziehen anstrengend werden ließen, wirkte sich dies auch auf die Kleiderauswahl aus. Dass sich hier ein Altersspezifikum konkretisiert, läge nahe, muss aber infrage gestellt werden; viel eher handelt es sich bei der Kleiderauswahl um eine Reaktion auf eingeschränkte Bewegungsmöglichkeiten, die in jedem Alter auftreten können.

HOSEN FÜR MEHR KOMFORT

Als Inbegriff bequemer Kleidung galt den befragten Frauen die Hose. Entgegen gewissen Erwartungen wurde diese von allen Interviewpartnerinnen getragen: bei einem Teil der Gruppe (besonders jenen unter 70) in Kontinuität zu ihrem bisherigen Leben, bei anderen als Kleidungsstück, das sie erst im Ruhestand entdeckt hatten. »[Ich] habe mich auch in den letzten Jahren auf Hosen spezialisiert«, sagte eine 70-Jährige, die sogar von einer regelrechten »Hosensucht« sprach (Frau Loos). Auch eine andere Befragte entdeckte dieses Kleidungsstück erst spät: »Ich fand das erst nicht so schön für eine Frau. Weil ich schöne Beine habe, konnte ich die zeigen. Aber sie sind bequem. Und deshalb trage ich jetzt auch Hosen.« (Frau Kroll)

SLIPPER STATT PUMPS

Ließen sich schon beim Wechsel vom Rock zur Hose Veränderungen im Kleidungsverhalten feststellen, so auch beim Thema Schuhe. Hier formulierten fast alle Befragten, dass mit zunehmendem Alter die Absatzhöhe gesunken sei und damit keine bzw. kaum eine Kontinuität mehr zu der Schuhwahl früherer Zeiten bestünde (vgl. auch Giese 2012: 27f.): »Ja, ich hatte auch mal Pumps. Schon ziemlich hoch, aber die Zeiten sind vorbei.« (Frau Loos) In einem anderen Interview wird noch deutlicher, dass die Ästhetik der Bequemlichkeit gewichen war: »Ich habe einige Schwierigkeiten mit Zehen und so weiter, sodass ich Stöckelschuhe gar nicht mehr tragen kann, was ich sehr bedaure. Ich hab' im Moment immer mehr breitflächigere und auch eben niedrigere Schuhe. Obwohl ich genau weiß, dass es zu manchem Kleid oder Kostüm gar nicht so passt. Aber es bleibt mir nichts anderes übrig.« (Frau Gruber, 82, ehemalige Grundschulrektorin)

Die 82-Jährige formulierte hier die unfreiwillige Entscheidung für den breiteren, niedrigen Schuh und gegen ein in sich stimmiges Gesamtbild von Kleidung, wie sie es auch in ihrem Alter noch verkörpern will (vgl. Twigg 2013: 52). Die Schuhe, die sie nicht tragen mochte, aber musste, machen die »Diskontinuität von innerem Selbst und äußerer Erscheinung« (Schroeter 2007: 140) deutlich. Mit der Formulierung »was ich sehr bedaure« deutete die Befragte an, dass es ihr nicht leichtfiel, die Auswirkungen der körperlichen Veränderungen auf ihr Kleidungsverhalten hinzunehmen (vgl. Twigg 2013: 62). Die Befragte war eine der wenigen, die dieses Gefühl so direkt äußerte; die anderen Frauen schienen die Folgen, die der biologische Prozess des Alterns für ihren Körper hatte, gelassener hinzunehmen.

STEREOTYPE KLEIDUNG IM ALTER?

Die Ausgangsfrage war, ob sich bei den befragten Frauen eine Alterstypik im Kleidungsverhalten

darstellt. Der Eintritt in den Ruhestand führte im Ergebnis nicht zu einem automatischen Bruch mit bereits vorhandenen Mustern – im Gegenteil: das Interesse an Mode, Kleidung und der Wunsch, auf andere zu wirken, blieben erhalten, auch wenn ein Rückzug aus dem Berufsleben Veränderungen mit sich gebracht hatte. Die Hochaltrigkeit dagegen, die oft mit größeren gesundheitlichen Einschränkungen einhergeht, hatte einen spürbaren Einfluss auf die Kleidungswahl: Funktionalität und Bequemlichkeit, erkennbar an niedrigeren Schuhen und bequemeren Schnitten, treten in den Vordergrund. Es bleibt festzuhalten, dass die körperlichen Auswirkungen des Alters das Kleidungsverhalten beeinflussen, nicht das Alter an sich.

Insgesamt gilt, dass sowohl die durchlebte Sozialisation als auch die aktuellen Lebensumstände, zum Beispiel die ökonomischen Bedingungen, das Körpergewicht, gesundheitliche Einschränkungen oder die Einkaufsmöglichkeiten im näheren Umfeld, mehr Einfluss darauf hatten, wie die Frauen sich anzogen, als das kalendarische Alter.

* Bei dem Beitrag handelt es sich um eine gekürzte Fassung des gleichnamigen Artikels von Esther Gajek in dem Sammelband Cordula Endter und Sabine Kienitz (2017): »Alter(n) als Soziale und Kulturelle Praxis«. Bielefeld.

** Alle Namen der Befragten wurden geändert.

DIE AUTORIN:

Dr. Esther Gajek ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Vergleichende Kulturwissenschaft der Universität Regensburg. Sie hat mit einer Arbeit über Seniorenprogramme an Museen promoviert.

LITERATUR:

- Elke Giese (2012): *Fashion, Behaviour, Profiles*. Eine explorative Studie zur Erforschung von Motivkomplexen und Einflussfaktoren beim Umgang mit Mode im Alterungsprozess heutiger Frauen. Berlin.
- Klaus R. Schroeter (2007): Zur Symbolik des korporalen Kapitals in der »alterslosen Altersgesellschaft«. In: Ursula Pasero / Gertrud M. Backes / Klaus R. Schroeter (Hg.): *Altern in Gesellschaft. Ageing – Diversity – Inclusion*. Wiesbaden, S. 129–148.
- Julia Twigg (2013): *Fashion and Age. Dress, the Body and Later Life*. London.

LINKTIPP ZUM THEMA KLEIDUNG UND ALTER:

www.clothingandage.org

inclusion



PARTIZIPATIVES DESIGN

EIN PORTRÄT DER ARBEIT VON DEMENTIA LAB

Von Ann-Katrin Adams

Wie Design helfen kann, individuelle Bedürfnisse von Menschen mit Demenz zu erkennen und ihnen kreativ zu begegnen, erforschen Andrea Wilkinson und Niels Hendriks von Dementia Lab. Das belgische Laboratorium richtet seit dem Jahr 2011 seinen unkonventionellen, kreativen Blick darauf, wie Menschen mit Demenz sich ihren Alltag erleichtern können. Dabei liegt ein besonderes Augenmerk darauf, sie in ihren Bedürfnissen und individuellen Interessen ernst zu nehmen und gleichzeitig das (sorgende) Umfeld einzubeziehen.

PARTIZIPATIVE DESIGNANSÄTZE

Wie eine Demenz das tägliche Leben beeinflusst, ist individuell sehr unterschiedlich. Oftmals treten bei Menschen mit Demenz neben der nachlassenden Erinnerung Probleme mit der Sprache auf. Zusätzlich können die schwindende Fähigkeit, komplexe Handlungen auszuführen, Orientierungsverlust, aber auch Stimmungswechsel das Alltags(er)leben stark einschränken. Dabei ist immer von Phänomenen auszugehen, die sich im Verlauf der Demenz verstärken und teils auch wandeln. Ein Anspruch ist es daher, das jeweilige Umfeld so zu gestalten, dass ein Leben mit diesen Einschränkungen erleichtert wird – unter anderem auch mithilfe von Design. Dies unterstützt nicht nur den Menschen mit Demenz, sondern auch das sorgende Umfeld. Entwerfen für und mit Menschen mit Demenz stellt Designpädagoginnen, Designer und Forschende vor besondere Herausforderungen, da traditionelle (partizipative) Designansätze bisweilen ungeeignet sind und möglicherweise angepasst werden müssen. Im Mittelpunkt der Arbeit von Dementia Lab steht daher die Frage, wie man Menschen mit Demenz, ihre Angehörigen und Betreuungspersonen in den Designprozess involviert.

WAS IST DEMENTIA LAB?

Dementia Lab ist eine interdisziplinär arbeitende Gruppe von Designerinnen und Designern sowie Designforschenden und ist eng mit der Luca School of Fine Arts im belgischen Genk verbunden. Ein im Jahr 2011 gestartetes Projekt untersuchte erstmals, wie in einem gemeinsamen Arbeitsprozess Lösungen für Alltagsprobleme von Menschen mit Demenz gefunden und auch technisch umgesetzt werden können. Hierzu wurden in verschiedenen Pflegeeinrichtungen im persönlichen Kontakt individuelle Lösungen erarbeitet. Seit dem Jahr 2013 umfasst die Arbeit der Designerinnen und Designer unter dem Namen Dementia Lab vor allem die Lösungsentwicklung auf einem einfachen technologischen Niveau, das die unmittelbare Mitwirkung aller am Prozess Interessierten ermöglicht. Dementia Lab wurde bis 2014 von der flämischen Regierung finanziert. Daneben und darüber hinaus fördert die Robert Bosch Stiftung die Arbeit des Laboratoriums. Zusätzlich bekommt die Arbeitsgruppe teilweise Aufträge von Unternehmen und Verbänden. Die Arbeit von Dementia Lab findet in enger Kooperation mit Pflegenden und Pflegeeinrichtungen sowie Fachkräften aus Ergotherapie und Psychologie statt, die den Status von Partnerinnen und Partnern im Design- und Forschungsprozess innehaben.



Das Amulett mit Haus-Symbol beinhaltet die Adressdaten der betreffenden Personen und ist gleichzeitig ein schönes Schmuckstück.



Der Würfel kann mit persönlichen Fotos, Texten etc. gestaltet werden und bietet Anreize zur Kommunikation und Erinnerung.

EINFÜHLEN IN DIE LEBENSWELT

Designlösungen werden von Dementia Lab ausschließlich auf einem voraussetzungsarmen technologischen Level gesucht, zum einen, um die direkte Beteiligung der Menschen mit Demenz am Designprozess sowie unkomplizierte Umsetzungen zu ermöglichen; zum anderen auch, um einfach übertragbare und an individuelle Bedürfnisse anpassbare Lösungen zu finden. Besonderen Stellenwert bekommt dabei das Einfühlen der Designerinnen und Designer in die Lebenswelt der Menschen, sodass Gewohnheiten, eventuelle Beeinträchtigungen oder Herausforderungen des Alltags wahrgenommen bzw. erkannt werden.

BINNENSICHT VON MENSCHEN MIT DEMENZ

Dementia Lab verfolgt darüber hinaus zwei weitere Ziele: Die Verbreitung der designten Objekte, die von Pflegenden, Familien oder Menschen

mit Demenz selbst entwickelt wurden, sowie das Schaffen von Aufmerksamkeit und Sensibilität für die Teilnahme von Menschen mit Demenz in Forschungsprozessen. Hiermit wird eine Forschungslücke adressiert – ein Großteil künstlerischer und gestalterischer Arbeiten betrachtet Menschen mit Demenz als »Forschungsobjekte« oder aber bezieht sie nur indirekt, über die Kommunikation mit den Pflegeeinrichtungen oder Pflegenden ein, und betrachtet dadurch die Wünsche und Perspektiven von Menschen mit Demenz nur in ihrer Übersetzung. In der Arbeit von Dementia Lab hingegen, die mit der Beobachtung in den persönlichen Umwelten von Menschen mit Demenz beginnt, ist deutlich geworden, dass sich die Zielgruppe eigene Lösungen überlegt, um Einschränkungen – sei es kognitiv oder die Mobilität betreffend – zu kompensieren. Diese bleiben normalerweise im Verborgenen und werden durch Dementia Lab an diejenigen herangetragen, die von den Ideen profitieren können. Indem Menschen mit Demenz die

Fähigkeiten, Umwelt zu gestalten und die eigenen Bedürfnisse und Wünsche auszudrücken, aberkannt werden, nehmen sich die Forschenden demnach die Möglichkeit, unmittelbare Erkenntnisse, sozusagen die Binnensicht der Lebenssituation von Menschen mit Demenz einzubeziehen.

DEMENZ IN DER DESIGN-AUSBILDUNG

Ihre Erfahrungen nutzen die Designerinnen und Designer, um Studierende zu unterrichten. Vom Status eines einmaligen Experiments in einer Pflegeeinrichtung entwickelte sich somit das Thema »Design für und mit Menschen mit Demenz« zu einem festen Baustein in der Ausbildung von Designstudierenden an den beteiligten Hochschulen. Im Rahmen der aktuellen Arbeit von Dementia Lab wird das Wissen der Designerinnen und Designer auch an verschiedenen deutschen Hochschulen zugänglich gemacht, beispielsweise an der Folkwang Universität der Künste und der Fachhochschule Dortmund, an denen studentische Forschungsprojekte gemeinsam durchgeführt wurden. Zudem fanden zwei internationale Konferenzen in diesem und im vergangenen Jahr statt, mit dem Ziel, eine internationale Plattform zu schaffen, die den Erfahrungsaustausch und auch das Teilen neuer Ideen und Fortschritte ermöglicht.

VISIONEN

Dementia Lab soll sich, wenn es nach Andrea Wilkinson und Niels Hendriks geht, zukünftig zu einem Non-Profit-Unternehmen entwickeln. Die beiden treibt die Frage um, wie die Zusammenarbeit von Menschen mit Demenz mit ihren Angehörigen und Pflegenden sowie mit Designerinnen und Designern zur Normalität werden

kann und dauerhaft, auch abseits von Projekten oder Studienseminaren, passieren kann. Daneben will Dementia Lab zukünftig eine Mittlerposition zwischen Menschen mit Demenz, Betreuenden, Designerinnen und Designern und der (Design-)Industrie einnehmen. Die Einrichtung einer gemeinnützigen Organisation, die diese verschiedenen Partner zusammenführt, könnte dazu beitragen.

DIE AUTORIN:

Ann-Katrin Adams, M. A., promoviert am Frankfurter Forum für interdisziplinäre Altersforschung zum Thema »MIA – Museumsbasierte Interventionsangebote für Menschen mit Demenz. Entwicklung eines Leitfadens«. Nach einem Bachelor in Kunstgeschichte und Erziehungswissenschaften beendete sie ihren Master im Studiengang Alternde Gesellschaften an der Universität Dortmund. Während ihres Studiums war sie unter anderem als Praktikantin bei kubia tätig. Im vergangenen Jahr war sie in die Fachtagung von Dementia Lab an der Folkwang Universität der Künste in Essen eingebunden.

WEITERFÜHRENDE LITERATUR:

Niels Hendriks / Liesbeth Huybrechts / Andrea Wilkison / Karin Slegers (2014): Challenges in Doing Participatory Design with People with Dementia. Presented at the Proceedings of the 13th Participatory Design Conference: Short Papers, Industry Cases, Workshop Descriptions, Doctoral Consortium papers, and Keynote abstracts, 2, S. 33–36 [<https://lirias.kuleuven.be/bitstream/123456789/481310/1/p33-Hendriks.pdf>].

Niels Hendriks / Frederik Truyen / Erik Duval (2013): Designing with Dementia: Guidelines for Participatory Design Together with Persons with Dementia. In: Paula Kotzé / Gary Marsden / Gitte Lindgaard / Janet Wesson / Marco Winckler: 14. International Conference on Human-Computer Interaction (INTERACT), September 2013. Cape Town, South Africa, S. 649–666 [<https://hal.inria.fr/hal01497469/document>].

WEITERE INFORMATIONEN:

www.dementialab.com

www.dementielab.be

DO IT YOURSELF

ALLTAGSTAUGLICHES DESIGN FÜR MENSCHEN MIT DEMENZ

Von Anneke Goertz

Als ehrenamtliche Mitarbeiterin in Pflegeheimen und Alteneinrichtungen sammelte Anneke Goertz Ideen, wie Alltagshilfen älteren Menschen das Leben erleichtern könnten. Als studierte Designerin hat sie dafür die passenden Lösungen entwickelt. Nachzulesen sind sie als illustrierte Anleitungen in ihrem Do-it-yourself-Buch. Wie es zu der Idee zum Buch kann, berichtet die Autorin am besten selbst.

»Was hat denn Alzheimer mit Design zu tun?« – Das war die mir meist gestellte Frage während meines Masterstudiums an der Fachhochschule Potsdam – zu Recht. Für meine Masterarbeit habe ich mich zwei Jahre intensiv mit dem demografischen Wandel und dem damit einhergehenden Anstieg verschiedenster demenzieller Erkrankungen wie Alzheimer befasst. Dies schien mir ein wichtiges Thema zu sein, nicht nur, da die Menschen immer älter werden und somit auch die Zahl der Neuerkrankten steigt, sondern auch, da es zu der Zeit wenige Designerinnen und Designer gab, die sich mit diesem Thema befasst haben.

Was aber konnte ich als werdende Designerin dazu beitragen, Hilfestellungen für Erkrankte und Angehörige zu entwerfen und welche waren bereits vorhanden? So musste ich mir erst einmal einen Überblick verschaffen und begann mit der Recherche zu diesem Thema: Ich las viel, besuchte Fachvorträge und engagierte mich über Monate in verschiedenen Einrichtungen. Ich hospitierte bei Freizeitangeboten in einer Seniorenresidenz, war Mitglied einer »Mensch-ärgere-dich-nicht«-Gruppe, half bei Festen mit und in einer Tagespflege aus. So konnte ich nach und nach Kontakte zu Pflegenden, Betroffenen und Angehörigen knüpfen und lernte, ihre Bedürfnisse besser zu verstehen.

NOCH EIN PRODUKT?

Im Laufe der Zeit zeigte sich mir immer deutlicher, wie individuell demenzielle Erkrankungen verlaufen. Es gibt so viele Faktoren, die den Krankheitsverlauf beeinflussen. Angefangen von der Lebenssituation, dem familiären Umfeld, den finanziellen und zeitlichen Möglichkeiten der Angehörigen bis hin zur Frage, was die Krankheit mit der Person macht – zieht er oder sie sich eher zurück oder wird er oder sie gar aggressiv und aufbrausend? Gerade diese Persönlichkeitsveränderungen machen den Betroffenen zu schaffen; sowohl für den Erkrankten als auch für die Angehörigen verändert sich alles.

Die anfängliche Idee, ein Produkt zu entwickeln, das Erkrankten hilft und ihnen den Alltag erleichtert, rückte zunehmend in den Hintergrund. Wie soll man etwas allgemein Nützliches entwickeln, wenn die Bedürfnisse der oder des Einzelnen so unterschiedlich sind? Und: ist es wirklich das, was ein Mensch mit demenzieller Erkrankung braucht – noch ein Produkt? Ein anderes großes Manko sah ich im finanziellen Aspekt. Sanitätshäuser bieten bereits einige Produkte zum Kauf an, meist aber ist eine Anschaffung mit hohen Kosten verbunden. Mein Produkt sollte aber unbedingt für jede und jeden zugänglich und beschaffbar sein.



Einfache Wisch- und Aufstehhilfen sowie eine Esshilfe aus Papilloten



UNIVERSAL DESIGN

Zu der Zeit stieß ich auf einen interessanten Artikel zum Thema »Universal Design«. Universal Design bedeutet, kurz gesagt, dass ein Produkt für so viele Menschen wie möglich nutzbar sein sollte – einfach, intuitiv und ohne Einschränkungen. Ein guter Gedanke! Das Ziel von uns Designerinnen und Designern sollte es sein, Designkonzepte (seien es Gegenstände, Leitsysteme, Magazine o. ä.) von vornherein so zu entwickeln, dass keine Gruppe stigmatisiert wird und Menschen mit und ohne Handicaps gleichrangig angesprochen werden. Angesteckt von diesem Gedanken entfernte ich mich immer mehr von dem Anspruch, ein Produkt im herkömmlichen Sinne zu entwickeln. Es musste etwas sein, das jeder und jede Einzelne individuell und den Bedürfnissen entsprechend nutzen kann; etwas, das einfach und günstig zu erwerben ist und sowohl Angehörigen und Erkrankten eine Hilfe sein kann. So entstand nach und nach die Idee, ein Buch mit Do-it-yourself-Anleitungen für

den Alltag zu entwickeln. Ein Buch, das Angehörigen (vom Enkel bis zur Partnerin) Lust macht, mit den Erkrankten zusammen hilfreiche Alltagsgegenstände zu erschaffen – ein Mehrgenerationen-Projekt sozusagen. In den vielen Gesprächen mit Angehörigen und Fachleuten war eine lange Liste mit problematischen alltäglichen Situationen entstanden, die es für Betroffene und Angehörige zu bewältigen gilt. Auf Grundlage dieser Liste begann ich, Produkte zu entwerfen, die Abhilfe schaffen und den Alltag erleichtern können.

PAPILLOTEN ALS ALLTAGSHILFEN

Ein Beispiel: Das Greifen und Benutzen von Besteck kann im Alter zunehmend schwerfallen – das kann unter anderem daran liegen, dass die Handhabung von Messer und Gabel nicht mehr beherrscht wird oder sich Sinn und Zweck des Bestecks nicht mehr erschließen. Der Fachhandel bietet spezielles Besteck mit extra großen Griffen an; der Preis liegt jedoch bei ca. 50,00 Euro pro Set. Für mein Buch

habe ich eine einfache und kostengünstige Lösung entwickelt. Man nehme sein Besteck und kaufe im Drogeriemarkt Papilloten, das sind einfache Lockenwickler. Nachdem man den Draht in der Mitte entfernt hat, kann man die Lockenwickler mit etwas Kraft auf die Griffe des Bestecks schieben – das Ergebnis ist das gleiche wie bei den Modellen aus dem Sanitätsshop, kostet aber nur einen Bruchteil dessen.

Es gibt zahlreiche kleine und einfache Tricks zum Thema Essen, von denen mir Angehörige berichteten. So erzählte mir eine Frau, dass sie ihrem Mann das Essen immer in tiefen Tellern oder Schüsseln serviert, da sonst die Hälfte des Essens auf dem Tischtuch landet. Eine andere Frau berichtete, dass ihr Mann sich oft beim Essen verschluckt und sie ihm nun statt eines großen Löffels oder einer großen Gabel einen kleinen Löffel oder eine kleine Gabel reicht; durch das Aufnehmen kleinerer Mengen verschluckt er sich wesentlich seltener. Auch solche Ideen habe ich gesammelt und in meiner Arbeit veröffentlicht.

Nun, zwei Jahre später, würde ich am liebsten schon bald eine Fortsetzung schreiben, angereichert mit all den Erfahrungsberichten, die mir Leserinnen und Leser zugeschickt haben. Auch durch die tollen Begegnungen, die sich während einiger Workshops und Buchvorstellungen ergeben haben, sind einige neue Ideen für eine Neuauflage zusammengekommen!

DIE AUTORIN:

Anneke Goertz ist Produktdesignerin aus Duisburg. Für ihr Masterstudium zog es sie 2012 nach Potsdam. Im Rahmen ihres Studiums befasste sie sich mit dem Thema »Alzheimer und der Pflege durch Angehörige«. Ihre Masterarbeit schrieb sie unter dem Titel »A wie Alzheimer, Angehörige und Alltag – eine designtheoretische Betrachtung der Alzheimer-Krankheit«. 2015 brachte der Beltz-Verlag ihre Abschlussarbeit als Buch heraus.

LITERATURTIPP

»ICH HELF DIR«

So lange wie möglich wollen alte Menschen ihren Tagesablauf selbst bestimmen. Dieses Buch hilft dabei. Ob Essbesteck, Zahnbürste oder Anziehhilfe – kleine Veränderungen machen vieles möglich. Das Do-it-yourself-Prinzip spart nicht nur Geld, sondern macht auch Spaß und führt Menschen zusammen.

Mit einfachen Anleitungen führt Anneke Goertz durch die Tücken des Alltags: Aufstehen, Anziehen, Essen, Kochen, Putzen, Waschen, Mobilität, Freizeitgestaltung u. v. m. Ihre Tipps und Tricks lassen nützliche Dinge entstehen, die den Haushalt bunter machen. Jede und jeder kann mithelfen: Enkel, Nachbarn, Angehörige und Pflegende. Ein Buch voller Ideen, das Helferinnen und Helfern Freude bereitet und den Lebensmut alter Menschen stärkt.

Anneke Goertz (2015): Ich helf dir. Do-it-yourself-Tipps, die alten Menschen den Alltag leichter machen. Weinheim: Beltz. 160 S.
ISBN 978-3-407-86400-0





SAG'S MIT INKLUMOJI

LIEBLINGSSTÜCK

Emojis sind so beliebt wie allgegenwärtig, dass ihnen unlängst ein ganzer Kinofilm gewidmet wurde. Kein Wunder, denn ob ihrer plakativen Eigenschaft bringen sie kurz und knapp Emotionen, Aktivitäten und Wünsche in Kurznachrichten zum Ausdruck. Doch wie sieht's aus mit der Diversität bei den Emojis? Nationalitäten gibt es einige, aber ältere Emojis, Emojis mit Behinderung oder Transgender – Fehlanzeige. Diesem augenscheinlichen Mangel hat sich nun Aktion Mensch angenommen: Die Sozialorganisation hat für den diversitätssensiblen Dialog mit iPhone, iPad oder Android-Smartphones eine Tastatur-App mit knapp 40 Inklumojis entwickelt. Hier warten etwa ein Basketballer mit Prothese, eine blinde Gärtnerin oder ein Skater ohne Beine auf ihren Einsatz im Chat. Mit einigen Inklumojis lassen sich Gruß- und Abschiedsformeln in Gebärdensprache übermitteln. Der einbeinige Superman oder der Schneemann im Rollstuhl sind Gimmicks für besondere Anlässe. Allesamt scheinen die Inklumojis demonstrieren zu wollen: Menschen verschiedener Couleur können nicht nur Sport treiben, sich austauschen, kochen, lernen, malen, musizieren, lieben und Spaß haben, aus ihnen kann auch was werden – wie etwa die Professorin- oder Banker-Inklumojis veranschaulichen. Damit wird einmal mehr deutlich, welcher schmaler Grat zwischen Stigmatisierung und Inklusion liegt. Nicht zuletzt in der Bedienung der App, die sich als nicht ganz unkompliziert erweist. *hb*

WEITERE INFORMATIONEN:

www.aktion-mensch.de/inklumoji.html

ZUM SPIELEN IST MAN NIE ZU ALT

GAMES UND ALTER

Von Denise Gühnemann

Die Games-Industrie weiß längst um die Spielnatur Mensch und entwickelt digitale Aktionsräume für alle Altersgruppen und für nahezu jedes Bedürfnis. In digitalen Welten schwinden sowohl körperliche und mentale als auch räumliche und zeitliche Grenzen. Von »Health Games« bis zu generationsverbindenden Unterhaltungsspielen berichtet die Medienexpertin Denise Gühnemann.

Ein Spiel hat viele Facetten. Es kann spontan und selbst erdacht sein – wie das Spiel von Kleinkindern; es kann geplant und folgenreich sein – wie etwa ein Fußball-WM-Finale. Mal geht es um Zufall und Glück, mal um Training und Wettkampf. Doch allen Spielformen sind einige Merkmale gemein: Die Spielenden kommen freiwillig zusammen, das Spielen selbst ist unproduktiv. Ein Spiel ist ein räumlich und zeitlich begrenztes »Ereignis«, dessen Regelwerk einen Ablauf festlegt – Ende ungewiss (vgl. Caillois 2017).

Dem Kulturanthropologen Johan Huizinga (vgl. 2009) nach ist das Spiel eine grundlegende menschliche Betätigung, eine Form, die aller Kultur zugrunde liegt. Er fand dafür den Begriff des »homo ludens« in Anlehnung an den »homo sapiens« und stellte damit das menschliche Bedürfnis nach dem Spielen heraus.

Bei Kindern wird dieser Spieltrieb besonders deutlich. Schließlich bestimmt das Spiel ihre Freizeit genau wie das soziale Miteinander mit anderen Kindern (oder Erwachsenen).

GENERATIONENVERBINDENDEN SPIEL

Unter dem Projektnamen »Myosotis« (= »Vergissmeinnicht«) sind Computerspiele erschienen, die Generationen näher zusammenbringen können. Es handelt sich um digitale Unterhaltungsspiele, die für die Interaktion von Menschen in Pflegeheimen und deren Angehörige entwickelt werden. Die Idee dahinter: Oft mangelt es älteren Menschen im

Krankenhaus oder Altenheimen und ihren Besucherinnen und Besuchern an Gesprächsstoff. Die Spiele von Myosotis sollen daher in erster Linie zum geselligen Zusammensein beitragen.

Dabei sorgen die Spiele nicht nur für gemeinsame Erlebnisse, sondern beschäftigen sich auch mit der Familiengeschichte: In kleine, einfache Computerspiele werden familieneigene Materialien wie Fotos, Musik- oder Filmschnipsel integriert. So werden beim gemeinsamen Spiel plötzlich Erinnerungen wach oder die Spielenden erfahren bisher Unbekanntes über die eigene Familie.

SPIELEMESSE FÜR ALTE

Auch der »Spieleratgeber NRW« hat die generationsverbindende Kraft von Spielen erkannt und mehrfach die »Silver-Gamer Köln« in einem Seniorenzentrum organisiert: An Spielstationen und einer PC-Insel können die Besucherinnen und Besucher gängige Computer- und Konsolenspiele ausprobieren, gegeneinander antreten und sich über Entwicklungen auf dem Computerspiele- und Spielekonsolenmarkt informieren. Gespielt werden sowohl Logik- und Denkspiele als auch Bewegungs- und Geschicklichkeitsspiele. Dabei finden die Silver-Gamer nicht nur Unterstützung durch Medienpädagoginnen und -pädagogen, sondern tauschen sich auch mit Jugendlichen über die Spiele aus. Neugier, Spaß und Miteinander stehen bei dem Angebot im Vordergrund (vgl. Furch 2009).

INKLUSIV UND THERAPEUTISCH

Besonders durch ihre hohe Nutzerfreundlichkeit sind digitale Spiele für Menschen geeignet, die beispielsweise kleine Spielfiguren nicht richtig greifen oder Spielkarten nicht gut lesen können. Grafische Elemente lassen sich digital individuell anpassen und vergrößern, Sprachausgaben helfen auf auditiver Ebene.

Sowohl bei physisch als auch psychischen Erkrankungen werden Games bereits für therapeutische Zwecke eingesetzt. Sogenannte »Health Games« sollen spielerisch geistige wie körperliche Fähigkeiten fördern. Neben Gedächtnis- oder Demenztrainings, wie sie etwa das von der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin entwickelte Spiel »Schiff Ahoi« bieten, begeistern besonders auch Spiele, die aus realen Zusammenhängen entnommene Bewegungsabläufe nutzen, wie etwa Golf oder Bowling. Längst forschen unter anderem auch das Max-Planck-Institut und weitere Hochschulen in diesem Bereich.

DIGITALE ALTERSBILDER

Auch das Altern selbst machen digitale Spiele zum Thema. In dem Spiel »Super Old Alfonso« etwa lässt die Kölner Game-Designerin Carmen Johann die bekannte »Super-Mario«-Figur altern und an einer Demenz erkranken. Die Spielenden hüpfen und rennen nicht durch die Level wie bei dem erfolgreichen Pendant. Im Gegenteil, das Laufen, Springen und Erinnern fällt Alfonso sichtlich schwer.

Einen ähnlichen Ansatz, allerdings ohne Anspielung auf eine bekannte wie erfolgreiche Spielserie, verfolgt das Spiel »The Graveyard« des belgischen Künstlerduos »Tale of Tales«. Dort steuern die Spielenden eine alte Dame über einen Friedhof. Beide Spiele wollen für das Alter sensibilisieren, entlarven aber auch die defizitorientierte Sichtweise der jungen Branche.

KEINE ANGST VOR NEUER TECHNIK

Wie sich die ältere Generation hingegen in der digitalen Realität darstellt, zeigt der YouTube-Kanal »Senioren Zocken«. Hier können ältere technikaffine Menschen beim Spielen beobachtet werden. Die »zockenden« Seniorinnen und Senioren in den Videos haben meist keine Vorkenntnisse über die Spiele oder deren Steuerung, tasten sich aber mit Neugier und Humor an die Funktionsweisen heran. Auf diese Art spiegeln die Gamer auf amüsante Weise das Medium und seine Eigenarten – und zwar so charmant, dass dem Kanal inzwischen mehr als 270 000 Fans folgen.

Spaß am Spiel kennt keine Altersgrenzen: Digitale Spiele sind nicht nur für junge Menschen unterhaltsam und interessant, sondern bieten Erlebnisse und Gesprächsanlässe für alle Altersgruppen. Games wirken intergenerativ, inklusiv und therapeutisch.

DIE AUTORIN:

Denise Gühnmann ist wissenschaftliche Mitarbeiterin des Grimme-Instituts in Marl im Bereich der Medienbildung, mit dem Arbeitsschwerpunkt »Games und Gesellschaft«.

LITERATUR:

Roger Caillois (2017): Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch. Berlin.

Nicola Furch (2009): Silver Gamer in Köln. Senioren spielen Computerspiele [www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=2450].

Johan Huizinga (2009): Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek.

WEITERE INFORMATIONEN:

Myosotis – Digitale Unterhaltungsspiele
www.myosotis.i4ds.net

Spieleratgeber NRW
www.spieleratgeber-nrw.de

The Graveyard
www.tale-of-tales.com/TheGraveyard/index.html

YouTube-Kanal »Senioren Zocken«
www.youtube.com/channel/UCLwZDUuQ7HpVA-QBE9fFdhQ



ATELIER

PRAXISTIPPS

PRINT- UND WEB-DESIGN FÜR SEHBEHINDERTE UND SEHENDE MENSCHEN

Die Plattform »Leserlich« zeigt mit praxistauglichen Empfehlungen für die Gestaltung von Printprodukten und Webseiten, wie Kommunikationsdesign sehbehindertengerecht und zugleich ansprechend für sehende Menschen sein kann. Über die Plattform können Designerinnen und Designer, Mediengestalterinnen und -gestalter sowie interessierte Laien Arbeitshilfen, fachliche Hintergrundinformationen und Quellen zum Nachlesen abrufen. Zwei interaktive Tools – der Schriftgrößen- und der Kontrastrechner – liefern eine Übersicht über Maße und Farbwerte für das Layout. Die Tipps wurden im Rahmen des Projekts »Inklusives Design« des Deutschen Blinden- und Sehbehindertenverbands entwickelt und von Spezialistinnen und Spezialisten für Typografie und Sehbehinderungen evaluiert.

WEITERE INFORMATIONEN:
www.leserlich.info

BARRIEREFREI INFORMIEREN UND KOMMUNIZIEREN (BIK) FÜR ALLE

Vielen Menschen bleibt der Zugang zu Internetangeboten erschwert, da sie nicht barrierefrei gestaltet sind. Es gibt zwar weltweit anerkannte Standards, die barrierefreies Webdesign definieren. Häufig jedoch ist Entwicklerinnen und Entwicklern nicht bekannt, auf welche Hindernisse Menschen mit Behinderung oder ältere Menschen bei der Internetnutzung stoßen können. Das vom Bundesministerium für Arbeit und Soziales geförderte Projekt »BIK für alle« zielt darauf ab, die Öffentlichkeit über die Vorteile und Umsetzungsmöglichkeiten barrierefreien Webdesigns aufzuklären. Zur modellhaften Anwendung wurden vier zentrale Betätigungsfelder ausgewählt: Wirtschaft und Handel, öffentlicher Personenverkehr, Aus- und Weiterbildung sowie Soziales.

WEITERE INFORMATIONEN:
www.bik-fuer-alle.de

AMELINDE – INKLUSIVE KÜNSTLERVERMITTLUNG

Der Kölner Verein Inklusion und Kultur e.V. hat das Portal »Amelinde« zur Vermittlung von Künstlerinnen und Künstlern mit Behinderung an Kunst- und Kulturveranstalter ins Leben gerufen. Kulturschaffende haben die Möglichkeit, ein eigenes Profil anzulegen, um sich und ihre Produktionen zu präsentieren. Kulturveranstalter sowie Produzentinnen und Produzenten können über ein Suchformular gezielt Künstlerinnen und Künstler ausfindig machen und direkt Kontakt zu ihnen aufnehmen.

WEITERE INFORMATIONEN:
www.amelinde.de

GAME ACCESSIBILITY

Computer- und Videospiele sind heute Bestandteil des alltäglichen wie soziokulturellen Lebens. Damit Menschen mit Behinderung daran teilhaben können, müssen digitale Spiele an die verschiedenen Fähigkeiten von Spielerinnen und Spielern anpassbar sein. Die Internetplattform »Game Accessibility« sammelt verfügbare Informationen über barrierearme Computer- und Videospiele, bereitet sie auf und stellt sie der Öffentlichkeit zur Verfügung.

WEITERE INFORMATIONEN:
www.gameaccessibility.de



AUSBILDUNG

DESIGNPÄDAGOGIK

Die Universität Vechta ist bundesweit die einzige Hochschule, die das Studienfach Designpädagogik anbietet. In sechs Semestern widmen sich die Studierenden grundlegenden bildnerischen, entwerfenden und wissenschaftlichen Lehrinhalten. In der Projektarbeit entwickeln sie Lösungen, um Design im Sinne gesellschaftlichen Verantwortungsbewusstseins nutzbar zu machen. So gibt es etwa Projektseminare zum Thema »Design und Demenz«. Das Bachelor-Studium ist in den Combined Studies angesiedelt. Eine Bewerbung ist nur zum Wintersemester möglich.

WEITERE INFORMATIONEN:

www.uni-vechta.de/designpaedagogik/home

AUSSCHREIBUNG

UNIVERSAL DESIGN COMPETITION

Universal Design Competition ist ein kostenpflichtiger Wettbewerb für Unternehmen, Designerinnen, Architekten, Studierende, Hochschulen, Forschungseinrichtungen und Schulen, deren Produkte, Dienstleistungen und Architekturen sich durch ihre generationenübergreifende, breite, einfache und intuitive Nutzbarkeit auszeichnen. 2017 gehörte beispielsweise ein partizipativ entwickeltes Brettspiel für Menschen mit Demenz zu den ausgezeichneten Einreichungen. Startups, Studierende, Schülerinnen oder Absolventen können zu vergünstigten Konditionen teilnehmen. Alle angemeldeten Beiträge werden während der Munich Creative Business Week 2018 der Öffentlichkeit vorgestellt. Bewerbungsschluss ist der 12. Januar 2018.

WEITERE INFORMATIONEN:

www.universal-design.org

DEUTSCHER GENERATIONENFILMPREIS

Wie war das eigentlich damals in den 68ern oder mit der Regimekritik und Opposition in der DDR? Und wofür setzen sich zivilgesellschaftliche Initiativen heute ein? Der Deutsche Generationenfilmpreis richtet mit seinem Jahresthema »Rebellion und Widerstand – Visionen für eine bessere Welt« den Fokus auf gesellschaftliche und politische Veränderungen. Filme zu anderen Themen sind aber ebenfalls zugelassen. Der Bundeswettbewerb wendet sich an Filmschaffende der Generation 50plus, an Kreative bis 25 Jahre und an Mehrgenerationen-Teams. Auf die besten Filme warten Preise im Gesamtwert von 8000 Euro. Der Wettbewerb wird vom Deutschen Kinder- und Jugendfilmzentrum im Auftrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend veranstaltet. Einsendeschluss ist der 15. Januar 2018.

WEITERE INFORMATIONEN:

www.deutscher-generationenfilmpreis.de



AUSSTELLUNG

CARMEN HERRERA – LINES OF SIGHT
2. Dezember 2017 bis 8. April 2018 //
K20 Grabbeplatz, Düsseldorf

Die kubanisch-amerikanische Künstlerin Carmen Herrera ist eine Pionierin der geometrischen Abstraktion in Amerika. Die 102 Jahre alte Künstlerin wurde vom Kunstmarkt lange ignoriert; ihr erstes Bild verkaufte sie im hohen Alter von 89 Jahren. Inzwischen befinden sich ihre Bilder unter anderem in den Sammlungen des New Yorker Museum of Modern Art und der Londoner Tate Gallery. Die bisher größte Retrospektive, im vergangenen Jahr vom Whitney Museum of American Art in New York konzipiert, zeigt rund 70 ihrer Werke der Malerei, Grafik und Skulptur in der Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen: K20 Grabbeplatz in Düsseldorf.

WEITERE INFORMATIONEN:
www.kunstsammlung.de

NEUERSCHEINUNGEN

ALTER(N) ALS SOZIALE UND KULTURELLE PRAXIS

Wie wird man eigentlich alt? Können Gegenstände auch altern? Und wie verändern sich biografische Erfahrungen und der Umgang mit Erinnerung(en)? Der Band rückt die Frage nach den Beziehungen des Alter(n)s ins Zentrum und stellt dabei verschiedene interdisziplinäre Perspektiven auf das Altern als soziale Praxis und kulturelle Ordnung vor. Entlang der drei leitenden Begriffe – »Ordnungen«, »Praktiken«, »Materialitäten« – loten die ethnografischen, historischen und diskursorientierten Beiträge kulturelle Vorstellungen, alltagsweltliche Aushandlungen und materielle Erscheinungsformen des Alter(n)s aus.

Cordula Endter / Sabine Kienitz (Hrsg.) (2017):
 Alter(n) als soziale und kulturelle Praxis. Ordnungen – Beziehungen – Materialitäten. Bielefeld: transcript, 368 S.
 ISBN 978-3-8376-3411-2

DAS ALTER ALS THEMA IM KULTURMAGAZIN »DU«

Die Oktober-Ausgabe des Kulturmagazins »Du« widmet sich aus Anlass des 100-Jahr-Jubiläums der Stiftung Pro Senectute dem Thema »Alter«. Während sich im 20. Jahrhundert die Jugend neu erfand, erfindet sich im 21. Jahrhundert das Alter neu. Die Babyboomer der geburtenstarken Jahrgänge bilden die neue Altersbewegung. Ältere entwickeln ihre Identität weiter, suchen neue Betätigungen oder verlieben sich aufs Neue. Das seelische und das körperliche Wohlbefinden werden zwar fragiler, doch bietet die moderne Medizin Medikamente und »Ersatzteile«. Das Heft beleuchtet diese verschiedenen Aspekte und Facetten des Alters und beglückt zudem mit beeindruckenden und ganz besonderen Fotografien.

Du. 879, 10/2017: Das Alter. Zürich



ALLERART – INKLUSION UND KULTURELLE BILDUNG

Die Arbeitshilfe gibt Einblicke in die Konzepte und Ergebnisse von Projekten der Kulturellen Bildung, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, den Begriff »Inklusion« in ihrer Praxis mit Leben zu füllen. Reportagen, Interviews und Fachbeiträge berichten von den Erfahrungen der Akteure. Dabei geht es unter anderem um folgende Fragen: Wie kann inklusive Praxis aussehen? Wie gelingt es, die Idee inklusiver Kulturarbeit in der ganzen Kommune zu verbreiten? Wie qualifiziert man für inklusive Praxis? Wie öffnet man neue Kommunikationswege? Wie muss sich eine Einrichtung strukturell verändern, um inklusiv zu arbeiten?

Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung e. V. (Hrsg.) (2017): AllerArt – Inklusion und Kulturelle Bildung, Erfahrungen, Methoden und Anregungen. Arbeitshilfe. Remscheid: Eigenverlag, 84 S.

DOWNLOAD (BARRIEREFREIE BROSCHÜRE):

www.bkj.de > Publikationen > Kostenfreie Publikationen

KULTUR – INKLUSION – FORSCHUNG

Der Band behandelt unterschiedliche Forschungsansätze, die sich aus empirischer, theoretischer oder künstlerisch-forschender Perspektive mit der Praxis und Vermittlung inklusionssensibler Kunst und Kultur auseinandersetzen. Der Fokus liegt auf der Diskussion verschiedener Forschungsansätze sowie methodischen und methodologischen Überlegungen, deren Anliegen es ist, gleichermaßen künstlerischen Inhalten und inklusiven Prozessen gerecht zu werden. Forschungsprojekte aus den Sparten Musik, Bildende Kunst, Theater, Tanz, Museumspädagogik sowie Kunst im öffentlichen Raum, die sich auf unterschiedliche Weise mit Inklusion auseinandersetzen, werden vorgestellt.

Juliane Gerland (Hrsg.) (2017): Kultur – Inklusion – Forschung. Weinheim: Beltz, 230 S.
ISBN 978-3-7799-3688-6

ÜBER BEHINDERUNG SCHREIBEN

Diskriminierung kann in den unterschiedlichsten Varianten auftreten. Der Leitfaden vermittelt Journalisten, Redakteurinnen und Autoren, wie sie über Behinderung schreiben können, ohne in eine der zahlreichen Fallen der Political Correctness zu tappen. Es reicht nicht aus, bestimmte Begriffe wie »an den Rollstuhl gefesselt« zu vermeiden. Es geht darum, die Haltung zu ändern, die sich häufig in einer diskriminierenden Sprache verbirgt.

Domingos de Oliveira (2016): Über Behinderung schreiben. Leitfaden zu einer inklusiven und diskriminierungsfreien Sprache. Norderstedt: Books on Demand, 36 S.

ISBN 978-3-7431-5267-0

SENIORENCHORLEITUNG

Vor dem Hintergrund des demografischen Wandels und der immer größer werdenden Zahl älterer Menschen, die sich bis ins hohe Alter musikalisch engagieren, wird auch das Chorsingen immer bedeutsamer. Das Buch stellt eine empirische Studie vor, die sich mit den musikalischen und außermusikalischen Anforderungen an die Seniorenchorleitung befasst. Auf Basis von inhaltsanalytisch ausgewerteten Interviews mit Chorleitungen sowie -sängerinnen und -sängern stellt das Buch die notwendigen Kompetenzen zur Seniorenchorarbeit und deren didaktische Besonderheiten heraus. Zudem werden auch konzeptionelle Aspekte wie Altersgrenzen in Chören erläutert.

Kai Koch (2017): Seniorenchorleitung. Empirische Studien zur Chorarbeit mit älteren Erwachsenen. Schriften des Instituts für Begabungsforschung in der Musik (IBFM), Bd. 10. Münster: Lit, 512 S.

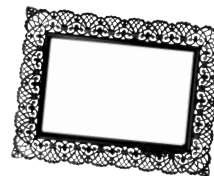
ISBN 978-3-643-13864-4

KAMMERMUSIK 55+**MENSCHEN ZUEINANDER BRINGEN**

Die Kammermusikpraxis älterer Laien ist ein bislang weitgehend unerforschtes Feld. Mit dieser empirischen Untersuchung und den Erfahrungen aus einem modularen Musizier- und Begegnungswochenende an der Hochschule für Musik Detmold wird hierzu nun eine erste Bestandsaufnahme vorgelegt. Die Ergebnisse zeigen, wie wichtig Amateurinnen und Amateuren das Musizieren in kleinen Besetzungen ist. Die individuellen Fähigkeiten der Befragten sowie ihr musikalischer Wissensstand spannen einen weiten Bogen: von der Anfängerin auf dem Instrument bis zum »Laien-Experten«, der länger als ein halbes Jahrhundert musiziert.

Reinhold Spiekermann (2017): Kammermusik 55+. Menschen zueinander bringen. Empirische Untersuchung und Praxisworkshop. Unter Mitarbeit von Jonathan D. Misch. Reihe Musikgeragogik, Bd. 4. Münster: Waxmann, 196 S.

ISBN 978-3-8309-3679-4



GALERIE

ERINNERUNGSRÄUME PARTIZIPATIV GESTALTEN

EIN PORTRÄT DER KULTURGERAGOGIN EVELYN DUERSCHLAG

Von Kim de Groot

Das Marienhaus, eine katholische Altenwohn- und Pflegeeinrichtung, liegt mitten in der Essener Innenstadt, umgeben von Bürogebäuden, Parkhäusern und einem riesigen Einkaufszentrum. Die Bewohnerinnen und Bewohner feiern Geburtstage in der Gruga, treffen sich regelmäßig auf Zollverein oder frühstücken im Café Overbeck – und das, obwohl der Landschaftspark sowie das Steinkohlebergwerk für die Bewohnerinnen und Bewohner fußläufig unerreichbar sind und das Traditionscafé längst geschlossen wurde. Das Marienhaus zählt zu den größten »Art-for-Care«-Projekten der Kulturgeragogin und Kunstpädagogin Evelyn Duerschlag, die – gemeinsam mit den Bewohnerinnen und Bewohnern – zahlreiche Wände mit lokalen Motiven gestaltet hat. kuba-Mitarbeiterin Kim de Groot traf sie vor Ort und ließ sich die Geschichten hinter den Kulissen erzählen.

Den bis dato sterilen, sogenannten Therapieraum schmücken farbenfrohe Wandgemälde mit Orten und Geschichten aus dem Grugapark, in dem viele der Bewohnerinnen und Bewohner einen Großteil ihrer Freizeit verbracht haben, bevor sie alt und pflegebedürftig wurden. Die Bildmotive führen zurück in die 1960er Jahre: Vor der Kulisse der Grugahalle spielen 1966 die Beatles ihr unvergessenes Konzert. Vor dem alten Rathaus in der Essener Innenstadt zeigen sich lebendige Straßenszenen – hier sitzt eine Bewohnerin der Pflegeeinrichtung auf der Bank, dort läuft Heinz Rühmann durchs Bild. Der gebürtige Essener begrüßt gerade Gäste der Kurzzeitpflege vor dem benachbarten Hotel Handelshof, das einst seine Eltern betrieben haben. Seine heutige »Nachbarin« ist stolz: »Jetzt wohne ich neben Heinz Rühmann. Dass ich das noch erleben darf!«

Für Evelyn Duerschlag sind Architektur und Innenraumgestaltung elementar für die Lebensqualität in einer Senioreneinrichtung. Die Bewohnerinnen und Bewohner verbringen hier in

der Regel mehrere Jahre. Es ist unabdingbar und von grundlegender Bedeutung, dass sie sich hier wohlfühlen. Durch ihre Arbeit möchte Duerschlag Einfluss auf das Wohlfühl nehmen und Orientierung, Bewegungsfreiheit, Autonomie und Geborgenheit bieten. Es geht um Milieugestaltung, die viel Erfahrung, Sensibilität und auch direkten Kontakt im Vorfeld mit den Bewohnerinnen und Bewohnern des Hauses erfordert.

PARTIZIPATION ERWÜNSCHT

Die bildnerische Gestaltung der Wände ist eine Koproduktion der Künstlerin und der Bewohnerinnen und Bewohner. Angehörige, Besucherinnen und Besucher können oft nicht glauben, dass die hochaltrigen Menschen, teils mit Demenz, viele betroffen von Multimorbidität, an diesen professionellen Gemälden mitgewirkt haben. Genau das ist Evelyn Duerschlag aber besonders wichtig. Als Bildende Künstlerin könnte sie Auftragsarbeiten von



Evelyn Duerschlag (li.) integriert aktivierende Elemente in die Wandgemälde. Der Bewohner bestückt die gemalte Küchenanrichte mit jahreszeitlichen Magneten.

Seniorenheimen entgegennehmen, Kunst am Bau anbieten oder schlichtweg einen Farbgestalter ersetzen. Doch das Wertvollste an ihrem Konzept »Art for Care«, mit dem sie in ganz Deutschland und der Schweiz unterwegs ist, ist der partizipative Aspekt: Nicht nur die Bewohnerinnen und Bewohner werden in den Gestaltungsprozess einbezogen, im Optimalfall werden von Anfang an alle Mitglieder des Teams, von der Heimleitung über die Ergotherapie bis hin zur Hauswirtschaft, beteiligt. So kann auf allen Ebenen der Projektlauf gemeinsam geplant werden: Wie kann das Projekt finanziert werden? Wie lassen sich die entstandenen Bilder für die Aktivierung nutzen? Sind die Bilder abwaschbar? Die Zusammenarbeit führt auch dazu, dass die Akzeptanz der Projekte in den jeweiligen Häusern sehr hoch ist.

BEGEHBARE ERINNERUNGSRÄUME

Schon in der Vorbereitungsphase beteiligen sich die Bewohnerinnen und Bewohner: Die Wandgemälde von Duerschlag haben dadurch biografischen Charakter. Gemeinsam mit den Bewohnerinnen und Bewohnern rekonstruiert die Künstlerin die

Umgebung zu der Zeit, in der die stärksten, positiven Erinnerungen vorherrschen. Derzeit sind dies in den Seniorenheimen meist die 1950er und 1960er Jahre. Die Räume, die mit den Wandgemälden ausgestattet werden, werden somit zu begehbaren, verbildlichten Erinnerungsräumen: vertraute Stadtansichten, lebendige Wochenmärkte, beliebte Ausflugsziele. Das macht die Arbeit einzigartig und sinnvoll. Wenn Angehörige die Bewohnerinnen und Bewohner zudem bewundern, wie sie gerade einen Gegenstand detailgenau malen, sind die älteren Künstlerinnen und Künstler erst recht stolz auf das, was sie geschafft haben.

ICH DIRIGIERE DIE STRUKTUR

Natürlich begegnen Duerschlag immer wieder Vorbehalte. »Ich kann das nicht. Das ist zu kostbar für mich, die teuren Pinsel, die guten Farben«, entgegenen die Bewohnerinnen und Bewohner. Die Hemmschwelle, überhaupt anzufangen, ist sehr groß. Doch Überzeugungsarbeit zu leisten, darin hat die Kulturgeragogin mittlerweile Übung. Dank ihrer langjährigen Erfahrung in verschiedenen Einrichtungen der Langzeitpflege in Deutschland und



Eine 99-jährige Bewohnerin malt im Flur eines Seniorenheims in Weil am Rhein ein Landschaftsmotiv.

in der Schweiz gelingt es ihr, betagte Menschen zu motivieren, ihre eigenen Grenzen zu überschreiten und sich zu trauen, Neues auszuprobieren. Dazu schöpft sie aus ihrer Weiterbildung zur Kulturpädagogin und zitiert den Dozenten für Musikergagogik Theo Hartogh, Professor an der Universität Vechta: »Ich dirigiere die Struktur.«

Evelyn Duerschlag beginnt ihre Arbeit meist mit einem Überraschungseffekt: Mit ihrem Material bepackt, setzt sie sich inmitten der Bewohnerschaft und fängt einfach an zu malen. Das macht neugierig. Die Bewohnerinnen und Bewohner fragen nach, zeigen Interesse und lassen sich schließlich anstecken. Duerschlag bringt ihre Aufgabe auf den Punkt: »Wenn Demenz bedeutet ›ohne Geist‹ zu sein, dann ist es meine Aufgabe, die Menschen zu be-geistern.« Wenn die erste Hemmschwelle überwunden ist, haben die Bewohnerinnen und Bewohner sichtbare Freude und sammeln Erfolgserlebnisse. Wenn von einer 99-Jährigen Rückmeldungen kommen wie »Ich habe gar nicht gewusst, dass ich so gescheit bin,« sind dies für Duerschlag Erfolgserlebnisse. Dann weiß sie: Das Konzept funktioniert.

LUFT ZUM ATMEN

Duerschlags Arbeit ist nachhaltig – so die Rückmeldungen der Leitungs- und Pflegekräfte der Einrichtungen. Die schmuckvoll gestalteten Wände zeigen Wirkung: Menschen mit Demenz, die oftmals das Bedürfnis haben, sich ständig zu bewegen oder über erhöhtes Aggressionspotenzial verfügen, werden ruhiger. Störungen des Ess- und Trinkverhaltens werden reduziert. Die Bewohnerinnen und Bewohner beschäftigen sich mit den Gemälden, Erinnerungen werden wach, der Austausch mit anderen Bewohnerinnen und Bewohnern wird angeregt. Die Bilder geben Räumen eine warme Atmosphäre, heben die Effekte dunkler Ecken auf und erweitern das Gebäude um zahlreiche Erinnerungsräume, die allen Luft zum Atmen lassen. Und nicht zuletzt geben die Bilder an den Wänden auch Orientierungspunkte, wenn die Bewohnerinnen und Bewohner wissen: »Ich wohne auf Zeche Zollverein, neben dem Apfelbaum oder gar neben Heinz Rühmann.« *kdg*

WEITERE INFORMATIONEN:
www.artforcare.de

FARBENFROHE MODE FÜR BESONDERE MENSCHEN

IM GESPRÄCH MIT DER MODEDESIGNERIN ISABELLA SPRINGMÜHL

Isabella Springmühl ist 20 Jahre alt und die erste Mode-Designerin mit Down-Syndrom. Die junge Frau aus Guatemala entwirft tragbare und farbenfrohe Mode, die auch Menschen mit körperlichen Besonderheiten passt. Sie zeigt ihre Kollektionen inzwischen auf internationalen Laufstegen, zuletzt bei der Londoner Fashion Week. Natalie Dedreux und Andrea Halder aus der »Ohrenkuss«-Redaktion Bonn haben der erfolgreichen Modemacherin Fragen gestellt.

Welche Art von Mode machen Sie?

Ich mache Mode, die modern sein soll und auch Menschen mit Down-Syndrom, Schwangeren, Kindern und Erwachsenen passt.

Können Sie sie für uns beschreiben?

Ich verwende viele Stoffe aus Guatemala, gewebte Textilien und auch Baumwoll- und Seiden-Stoffe. Sie sind sehr bunt und einzigartig in der Welt.

Und welche Kleidungs-Stücke entwerfen Sie am liebsten?

Eigentlich alle. Ich mag Kleider, Blusen, Jacken, Westen. Ich selbst trage gern »Huipiles«. Das sind handgewebte Schultertücher, die die Indio-Frauen in meinem Land tragen. Sie sind wunderschön und sehr bunt. Jede Region in Guatemala hat unterschiedliche »Huipiles«.

Sie kennen sich gut mit Farben aus. Die Farb-Kombinationen sehen schön aus. Wie wählen Sie die Farben aus?

So wie es mir gefällt. Guatemala ist überall voller Farben. Die Stoffe sind besonders farbenfroh. Ich kombiniere Textilien mit anderen Fasern und füge Fransen, Bommel oder Leder hinzu.

Woher bekommen Sie die Stoffe für Ihre Mode?

Alle Stoffe werden von Hand gewebt von Handwerkerinnen aus Guatemala. Außerdem habe ich Lieferantinnen, die mir echte »Huipiles« beschaffen.

Sie entwerfen auch Mode speziell für Menschen mit Behinderung. Was ist das Besondere an dieser Mode?

Ich entwerfe Mode für Menschen mit Down-Syndrom, weil unser Körper besondere Eigenschaften hat: Kurze Taille, breiter Hals, kurze Arme und Beine. Es ist schwer für uns, passende Kleidung zu finden. Deshalb habe ich mich von Personen inspirieren lassen, die wie ich sind.

Wo arbeiten Sie? Haben Sie ein Atelier? Wie sieht es aus?

Ich habe ein Atelier bei mir zuhause. Dort arbeiten 4 Näherinnen und Stickerinnen. Ich mache meine Entwürfe, wähle die Farben und Stoffe aus und sie fertigen die Stücke dann an.



Isabella Springmühl entwirft tragbare Mode für alle.

Verdienen Sie mit Ihrer Mode genug Geld, um davon zu leben?

Nein, noch nicht. Aber ich hoffe, ich kann bald meine Entwürfe in der ganzen Welt verkaufen.

Was kostet Ihre Mode?

Das ist unterschiedlich. Ein Kosmetiktäschchen kann 12 Dollar kosten, aber auch 200 Dollar, wenn es handgewebt ist.

Wollten Sie schon immer Modedesignerin werden? Auch schon als Kind?

Ja, schon als Kind habe ich Kleider gezeichnet und sie dann aus Stoffresten für meine Puppen gemacht.

Sie wollten zuerst Modedesign studieren. Sie wurden abgelehnt. Wie hat die Universität das begründet?

Ich wurde nicht für die Universität zugelassen, weil ich das Down-Syndrom habe. Das war der Grund, der mir genannt wurde.



Nachdem Sie von der Uni abgelehnt wurden, haben Sie Ihr eigenes Atelier gegründet. Wie haben Sie das geschafft?

Mit der Hilfe und Unterstützung von meiner Mama und meiner Familie. Heute habe ich zwei Boutiquen in Guatemala, in denen meine Mode verkauft wird, und außerdem einen Online-Shop auf meiner Internetseite.

Sie leben in Guatemala. Wie ist das Leben dort für Menschen mit Down-Syndrom?

Ja, ich liebe Guatemala. Das Leben dort ist fröhlich. Ich habe viele Freunde und treffe mich mit ihnen. Ich gehe zum Beispiel gern ins Kino. Und gerade drehe ich einen Kurz-Film mit meinen Freunden. Er soll »Down with Music« heißen. Es ist eine Musik-Komödie, in der Menschen mit und ohne Down-Syndrom mitspielen.

Wir haben gelesen: Sie wollen die Welt verändern. Wie wollen Sie das machen?

Ja, ich möchte das verändern, was ich verändern kann. Ich habe schon Tabus gebrochen. Die Leute sollen sehen: wir Menschen mit Down-Syndrom können erreichen, was wir uns vornehmen. Sie sollen sehen, was wir in unserem Herzen tragen. Ich wünsche mir, dass die Gesellschaft Menschen mit Besonderheiten in ihre Mitte nimmt.

Welche Pläne haben Sie für die Zukunft?

Meine Mode exportieren, mit meinen Moden-Schauen unterwegs sein und Opern singen!

Das Interview führten Natalie Dedreux (li.) und Andrea Halder. Beide sind Redakteurinnen

bei »Ohrenkuss ... da rein, da raus«, ein Magazin gemacht von Menschen mit Down-Syndrom. Es erscheint zweimal im Jahr. Die Autorinnen und Autoren schreiben Texte dazu, was sie interessiert in der Welt, zum Beispiel über Musik, Liebe, den Anfang der Welt oder über Mode. Ohrenkuss wurde 1998 in Bonn gegründet.

Das Interview ist in voller Länge zu lesen unter:
www.ohrenkuss.de/interview-springmuehl

WEITERE INFORMATIONEN:

www.downtoxjabelle.com

www.ohrenkuss.de



barrierefrei

es gibt





LOUNGE

PURE NOSTALGIE

RADIOTIPP: ANGEL RADIO, DER BRITISCHE SENDER VON ÄLTEREN FÜR ÄLTERE

Wenn Grace Kelly, Louis Armstrong und Lonny Donegan in den Wohnzimmern im südenglischen Havant erklingen, dann ist Angel-Radio-Zeit. Was als Piratensender im Hinterzimmer eines Antiquitätengeschäfts begann, hat seit nunmehr zwölf Jahren seinen festen Sendeplatz auf FM. Das Besondere: Angel Radio bietet ein Programm »pure nostalgia« von Älteren für Ältere. Hier laufen ausschließlich beliebte Evergreens, die vor 1960 produziert wurden, über den Äther – von Schellack oder CD. Über eine kostenlose Rufnummer können sich Hörerinnen und Hörer aus der Region ihre Lieblingsmusik wünschen und in Erinnerungen schwelgen. Daneben heizt das 70-köpfige Angel-Radio-Team mit Comedy, Chor, Hörspielen, Tratsch und Quiz der Hörerschaft ordentlich ein. Das Ganze ungeschliffen, authentisch, fehlerfreundlich. Die ehrenamtlichen Radiomacherinnen und -macher sind mindestens 60 Jahre alt, die älteste Moderatorin ist 93. Sender-Gründer Tony Smith (63) schätzt am Radio-Machen besonders die Nähe zur Hörerschaft; und dass dabei das Alter und seine Begleiterscheinungen keine Rolle spielen. Auf Sendung rücken die Personen und ihre Geschichten in den Vordergrund.

Inzwischen erreicht der »Lokalsender« Angel Radio 70 000 Haushalte weltweit – in den USA, Deutschland, Niederlande, Österreich und Australien – und das vierundzwanzig Stunden, sieben Tage die Woche. *hb*

WEITERE INFORMATIONEN:

www.angelradio.co.uk

ONLINE HÖREN AUF 89,3 FM:

www.angelradio.co.uk/listen/4530928991





INSTITUT FÜR BILDUNG UND KULTUR E. V.
KUBIA – KOMPETENZZENTRUM FÜR
KULTURELLE BILDUNG IM ALTER UND INKLUSION
Küppelstein 34, D-42857 Remscheid
Fon +49(0)2191.794 297, Fax +49(0)2191.794 290
info@ibk-kubia.de
www.ibk-kubia.de, www.theatergold.de
www.facebook.com/ibkkubia

V.i.S.P.: Almuth Fricke
Redaktion: Almuth Fricke (af), Janine Hüsch (jh), Dr. Kim de Groote (kdg),
Helga Bergers (hb), Redaktionsdepot
Übersetzung S. 42ff.: Almuth Fricke

© Illustrationen: Cover, S. 2, 4, 9, 19, 25, 45: Édith Carron; S. 32: Aktion Mensch;
S. 47: Simone Kattert, KOPF, HAND + FUSS gGmbH

© Fotografien: S. 6, 7, 16, 19: Anna Spindelndreier; S. 21, 22: gozop; S. 27: Dementia Lab;
S. 30: Anneke Goertz; S. 40, 41: Art for Care; S. 43: Down to Xjabelle; S. 44: Britt Schilling;
S. 46: Angel Radio, Horst Friedrichs

Gestaltung: Maya Hässig, Jeannette Corneille, siebenzwoplus, Köln
Druck: Druckhaus Süd, Köln
ISSN: 2193-6234

7. Jg., Heft 13/2017

© 2017 für alle Beiträge und Entwürfe sowie der gesamten grafischen Gestaltung liegt beim
Institut für Bildung und Kultur (ibk) e.V.
Alle Rechte vorbehalten. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht in jedem Fall
die Meinung der Redaktion wieder.
Kulturräume erscheint zweimal jährlich.

Thema der Ausgabe 14/2018: Altersbilder



Alle Ausgaben der Kulturräume
zum Blättern: www.ibk-kubia.de/magazin

Gefördert vom:

Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen

