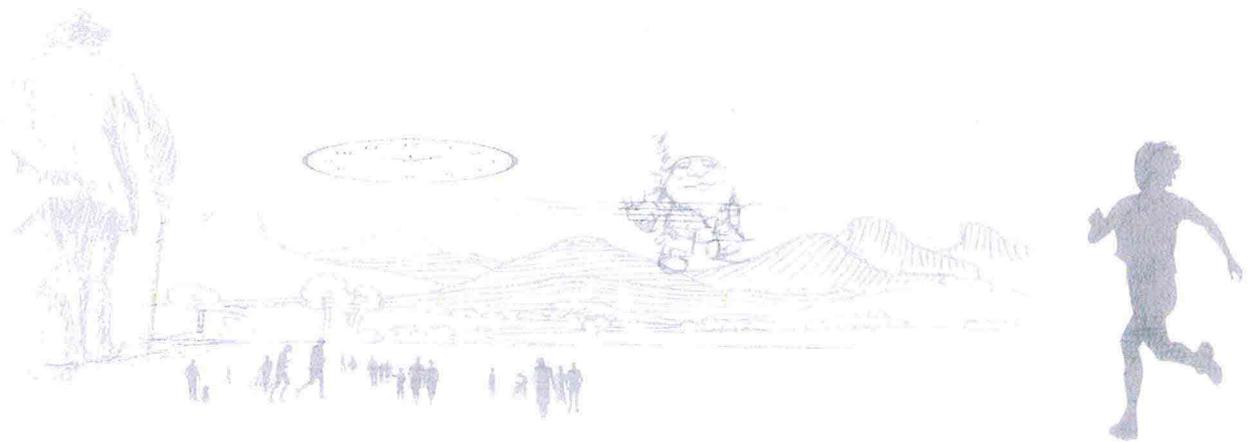


Anlage zur Vorlage 04/05/17/2023



## 1. ZWERGENZEIT in der niedersächsischen Elbtalaue

Was treibt uns an?

In Sagen, Legenden und Märchen werden seit Menschengedenken universelle Werte verhandelt: Liebe, Treue, Güte, Mut, Freundschaft und Menschlichkeit. Gerade in unseren Zeiten der sozialen und wirtschaftlichen Verwerfungen spüren wir, wie diese Werte zunehmend unter Druck geraten.

Müssen wir im ländlichen Raum auch noch erleben, wie in den Jahren der Hitze und Dürre, die Ernten immer schlechter werden, Tiere und Pflanzen in Not geraten – dann werden Urängste wach, die uns Menschen schon immer begleitet haben. Vielfach werden sie ausgeblendet oder kleingeredet, obwohl von zentraler Bedeutung für den Fortbestand unserer Kulturlandschaft.

Hier knüpfen wir als sozio-kulturelles Künstlerkollektiv an. Wir wollen unter dem Dach des Kunstvereins Hitzacker die tragikomische Sage vom Verrat an den Zwergen weitererzählen und zu einem glücklichen Ende bringen. In der phantastischen Welt des Kunstmärchens erscheint plötzlich machbar, was in der realen Welt nicht funktioniert:

**Ein friedliches Zusammenleben der Bürger in der Elbtalaue mit allen lebendigen Wesen und guten Geistern der Natur.**



## Die Sage vom Verrat an den Zwergen

ist Teil des kulturellen Erbes in der niedersächsischen Elbtalaue.

Im Zorn hatten die Zwerge einst die Stadt verlassen, weil sie von einem wandernden Gesellen betrogen und gedemütigt worden waren. Im Streit um die missbrauchte Braupfanne kehrten sie der Stadt den Rücken. Ihr Exodus brachte nach Jahrhunderten der kulturellen Blüte nun Dürre und Not über das Land.

Unter dem Dach des Kunstverein Hitzacker soll dieses sagenhafte Drama im Künstlerkollektiv weiterentwickelt werden, um in einem multimedialen Märchen sein glückliches Ende zu finden:

Zwei jugendliche Held\*innen, des Bierbrauers Lehrling Benno und die Waldläuferin Lea aus der Breeser Heide brechen deshalb in unserer Geschichte auf, um die Zwerge zur Rückkehr zu bewegen. Nur mit Hilfe dieser kleinen, hilfreichen Elementarwesen lässt sich der drohende Niedergang der Heimat noch abwenden.

Zu guter Letzt kehren die Zwerge zurück und die Bürger von Hitzacker schließen Frieden mit allen Wesen der Natur. So weisen unsere Helden den Weg zu einer neuen Balance zwischen den Menschen und allen guten Geistern der Natur. Diesem Narrativ widmet sich die

**ZWergenzeit** - ein soziokulturelles, multimediales Märchenprojekt,

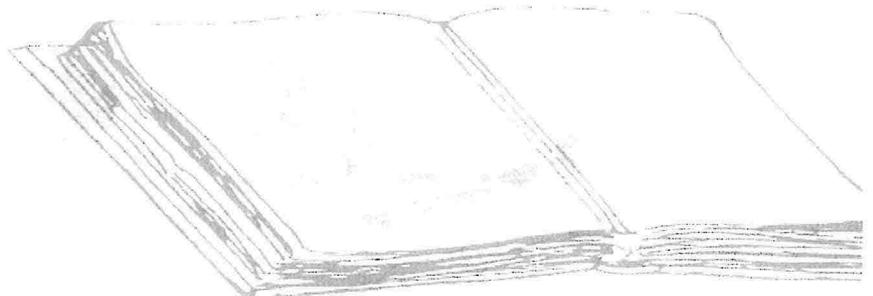
dass in den kommenden Jahren fester Bestandteil der Kulturlandschaft in der niedersächsischen Elbtalaue werden soll. In vier Werkstattreihen von März bis Juni 2024 gestalten Laienkünstler aus Schulen und Seniorenheimen gemeinsam mit professionellen Künstlern die ersten Bausteine dieses kollektiven Kunstwerks:

- |           |  |
|-----------|--|
| LITERATUR | - Bürger schreiben das Märchenbuch ihrer Stadt     |
| SKULPTUR  | - Zwerge-Parcours als Heldenreise in der Elbtalaue |
| MUSIK     | - Märchenhafte Klanglandschaft am Fluss            |
| SPIEL     | - Finde das Gleichgewicht von Mensch und Natur     |

Unser interdisziplinäres, kollektives Kunstwerk wird getragen von einer sehr klaren Botschaft, die von Künstlern aus verschiedenen Disziplinen und Milieus formuliert wird. Sie bringen ihre unterschiedlichen Haltungen, Fähigkeiten und Perspektiven in das Projekt ein und machen so möglich, dass die **ZWergenzeit** in der Gesamtschau einem breiten Publikum zugänglich sein wird.

Am Ende der ersten Saison 2024 verbleiben alle Artefakte im öffentlichen Raum. Dort können sie in den kommenden Jahren von Bürgern und Gästen gehört, gelesen, erwandert und gespielt werden.

*Es war einmal...*



## 2. Senioren, Kinder und ihre Familien ...

---

sind die Zielgruppen, quer durch alle Milieus und Altersgruppen.

Wir wenden uns mit dem Projekt vor allem an Bürger\*innen und Besucher, die normalerweise kein gesteigertes Interesse am Kunst- und Kulturbetrieb oder Fragen der nachhaltigen Entwicklung zeigen. Wir wollen im Märchen die Brücke schlagen zwischen der Welt der Kunst und den kunstfernen Milieus.

Vor Jahren schon hatten Bürger\*innen begonnen, in Hitzacker kleine, kunstvolle Bronzeskulpturen von Zwergen vor ihren Häusern und Geschäften zu installieren: Bäckerzweig, Museumszweig, Sterngucker – die Zwerge kehrten in den vergangenen zehn Jahren langsam ins Stadtbild zurück. Mittlerweile sind 40 kleine Gestalten zu einer lokalen Attraktion geworden. Mehr als 5000 Pläne für die Zwergenralley werden pro Jahr verteilt. Jeder Bürger, jeder Besucher sieht sie im Stadtbild, viele halten an und fotografieren, manch einer liegt bäuchlings auf den Bürgersteigen, um das beste Motiv zu bekommen.

Die Erfolgsgeschichte der Bronzezwerge werden wir fortsetzen und als multimediale Kunst im öffentlichen Raum weiterentwickeln. Mit der **ZWergenZEIT** schaffen wir ein zeitgemäßes Format, mit dem wir unterschiedliche Milieus und Kohorten der Demographie erreichen.

Unser Publikum sind einerseits Familien aus Hitzacker und der Region, aber natürlich auch Besucher, die zu den sommerlichen und den winterlichen Musiktagen anreisen, Menschen, die zur kulturellen Landpartie kommen oder Touristen, die jahrein jahraus den Elberadwanderweg befahren.

## 2.1. Kommunikationskanäle des Projekts

sind die die regionale Presse, Reise- und Kulturblogger, Radio und Fernsehen

Im ersten Schritt sorgen Postings in den social-media Netzwerken der Künstler, Kooperationspartner und der lokalen Akteure für lokale Reichweite. Die kooperierenden Vereine und Institutionen werden ihre Verteiler nutzen. Zusätzlich werden wir während der Produktion regelmäßig Berichte an die online Ausgaben der Elbe-Jeetzel-Zeitung, dem Wendland.net und der Landeszeitung aus Lüneburg liefern. In kombinierten Text-Foto-Videobeiträgen machen wir so auf die ZWERGENZEIT aufmerksam.

Abschließend soll eine 10:00 min Video-Dokumentation über die ZWERGENZEIT für das Regionalfernsehen/Kinderfernsehen des NDR produziert werden. Wir werden auch versuchen, das Hörspiel ZWERGENZEIT im Kinderkanals eines öffentlich-rechtlichen Senders zu platzieren.

### Kommunikationskanäle

KINDER FERNSEHEN

RADIO HÖRBILD

KULTURBLOGGER

REISEJOURNALISTEN

TOURISTEN

REGIONAL PRESSE

SOCIAL-MEDIA-NETZWERKE

SCHULEN

SENIORENHEIME

FAMILIEN

AKTEURE



### 3. Projekt ZWERGENZEIT

Laien und Profis gestalten ein sozial-ökologisches Märchen als kollektives Kunstwerk

Kuratiert vom Organisationsteam des Kunstvereins Hitzacker finden 2024 insgesamt neun soziokulturelle Werkstätten und Projekttreffen und ein Abschluss-Event statt. Ausgesuchte Profi- und Laienkünstler: innen aus der Grund- und Hauptschule Hitzacker, der Bernhard-Varenius-Realschule und der Freien Schule arbeiten in den Werkstätten mit. In denselben Workshops werden auch Bewohner der örtlichen Seniorenheime aktiv sein, die sich hier als eigenständige Künstler oder Mentoren der „Enkelgeneration“ einbringen können.

Die Werkstätten mit jeweils 10 Teilnehmern sollen teils in unserer Kunsthalle im OKTOGON, teils auf dem Plateau des Weinbergs im Bildhauerzelt, aber auch in der freien Natur stattfinden. Zur Sommersonnenwende Ende Juni stellen wir die vier Bausteine der **ZWERGENZEIT** auf dem Weinberg, im Stadtmuseum und an der Wolfsschlucht zwischen Elbe und Jeetzel der Öffentlichkeit vor.



Laufzeit des Projekts ist Januar bis Dezember 2024. Nach der Vorbereitungsphase im Januar und Februar werden zwischen März und Juni drei Werkstattwochenenden LITERATUR / SKULPTUR / SPIEL organisiert. Die Komposition der MUSIK, Orchesterproben mit dem Symphonieorchester der Musikschule Lüchow- Dannenberg und die Studioproduktion des Hörbilds laufen parallel zu den Werkstätten durch.

Zur Einleitung wird zunächst unter der Leitung eines Theaterpädagogen ein Rollenspiel-Workshop mit allen Laienkünstlern: innen und Profikünstlern veranstaltet, in dem unsere Protagonisten das Märchengeschehen spielerisch durchleben. So wird die Grundlage geschaffen, um in den separaten Werkstätten die einzelnen Kunstbausteine erfolgreich aufeinander abzustimmen. Zum Ende jedes Werkstattwochenendes tauschen sich die Künstler: innen im Plenum untereinander aus.

Das inhaltliche Herzstück der ZWERGENZEIT, auf das sich alle anderen Künste beziehen, ist das illustrierte **MÄRCHENBUCH** – es berichtet von der Rettung der Elbtalau in krisenhaften Zeiten. (Historische Gestalt)

Der zweite Baustein ist der **ZWERGEN-PARCOURS**, bestückt mit vielen kleinen, in Stadt und Land versteckten Aufgaben, Figuren und Symbolen. Hier kann man später die Reise der Helden auf eigene Faust erleben. Entweder als geocaching-tour geleitet vom Smartphone oder mit einer gedruckten Landkarte in der Hand. Wissbegierige Gruppen buchen einen zertifizierten Natur- und Landschaftsführer im Biosphärenreservat. So bildet sich die räumliche Gestalt.

Das technikaffine Publikum schließlich spielt das **BROWSERGAME** mit dem Ziel: Bring die Zwerge zurück in die Stadt und Sorge für ein friedliches Zusammenleben der Bürger mit allen lebendigen Wesen der Natur. Im Spiel verbinden sich die Artefakte der Literatur, Skulptur, und Musik zur dynamischen Gestalt.

Der Höhepunkt der Saison wird zur Sommersonnenwende die Uraufführung der musikalischen **KLANGLANDSCHAFT** sein, live uraufgeführt am Ufer der Elbe unterhalb der Wolfsschlucht. Damit vollendet sich die ZWERGENZEIT in ihrer emotionalen Gestalt.

Ende des Jahres können wir dann das gedruckte Märchenbuch vorstellen. Die erwarteten Erlöse aus dem Buchverkauf werden in den kommenden Jahren der **ZWERGENZEIT** die wirtschaftliche Basis sichern. So können wir unabhängig von weiteren Fördergeldern für den Erhalt und Betrieb des SPIELS im Netz und des ZWERGEN-PARCOURS sorgen.

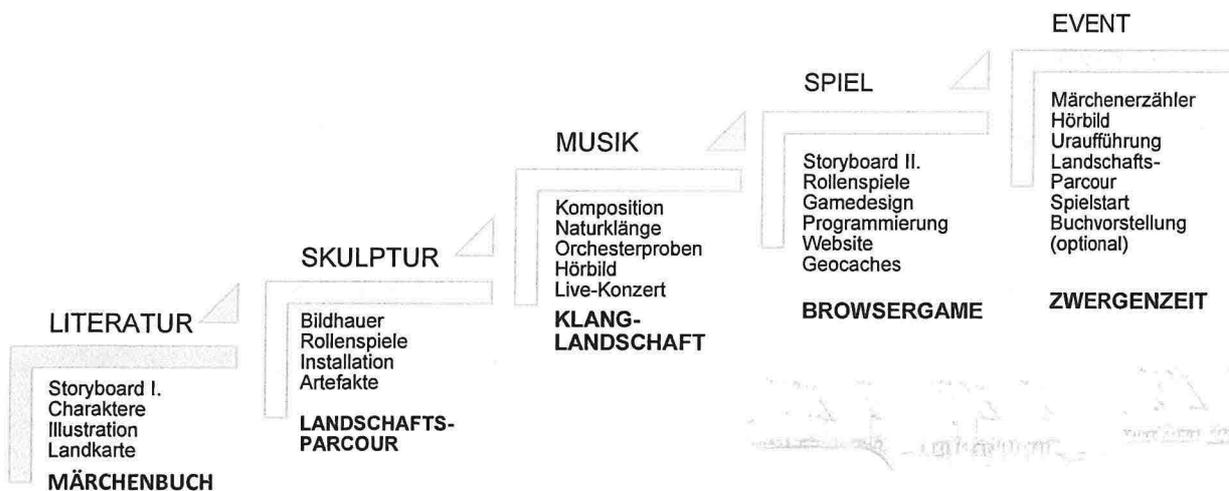


## 4. Künstler:innen aus vier Disziplinen und ihre Förderer

gestalten das multimediale Kunstwerk

Wir haben für Förderung und Produktion unseres kollektiven Kunstwerks bisher folgende Künstler und Institutionen angefragt. In dieser Tabelle und auf den folgenden Seiten wird im Detail beschrieben, was im Laufe des Projekts umgesetzt werden soll.

<b>ZWergenzeit</b>	<b>Kunstverein Hitzacker</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Markus Adrian/Doku (Regisseur ARD-ZDF -KiKaninchen)</li> <li>- Stefan Albrecht/Kurator (Fotograf und Werbefilmer)</li> <li>- Marianne Baron/Finanzen (Stadtmarketing Hitzacker i.R.)</li> </ul>	<b>Landesverband Soziokultur</b>
<b>MUSIK</b>	<b>Filmkomponist Georg von dem Bussche</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- playdis.tv / georglevin.com</li> <li>- Marten Heuer</li> <li>- dan-musik.de/ensembles/sinfonieorchester</li> </ul>	<b>Stiftung Niedersachsen</b>
<b>LITERATUR</b>	<b>Autor: innenzentrum Hannover e.V. (Autor noch nicht festgelegt)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Burkhard Wetekam, GF</li> <li>- <a href="https://hannoverschreibt.de/schreibwerkstaetten">https://hannoverschreibt.de/schreibwerkstaetten</a></li> </ul> <b>Dirk Nowakowski</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Märchenerzähler und Museumspädagoge</li> <li>- <a href="http://www.nowakowski-erzaehler.de">www.nowakowski-erzaehler.de</a></li> <li>- Europäische Märchengesellschaft e.V.</li> </ul>	<b>VGH Stiftung</b>
<b>SKULPTUR</b>	<b>Peter Märker</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- POM Bildhauer (Kulturelle Landpartie) <a href="http://www.pom-bildhauer.de">www.pom-bildhauer.de</a></li> </ul>	<b>Lüneburgischer Landschaftsverband</b>
<b>SPIEL</b>	<b>Hochschule Hannover - Game Design   Interaktive Medien</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Professor Markus Fischmann (angefragt)</li> <li>- <a href="http://mediendesignstudieren.de/team/">mediendesignstudieren.de/team/</a></li> </ul>	<b>Bingo Umweltstiftung</b>



## 4.1. LITERATUR – die historische Gestalt

Buch - Illustrationen - Landkarte

### Eine Stadt schreibt ihr Märchen

„Das Märchen steht außerhalb von Zeit und Raum, es erzählt Handlungsketten in märchen- und flächenhaften Bildern“, wie der Schweizer Märchenforscher Max Lüthi berichtet. „Wie an einer Perlenschnur, lässt es diesseitige und jenseitige Welt in märchenhafter Zeitlosigkeit zusammenfließen. Trotzdem müssen die Held\*innen in Krisensituationen lernen innezuhalten, sich neu zu orientieren, sie erleben ein zu früh und zu spät, sind aber gerade zur rechten Zeit am rechten Ort.“

In diesem Format einer phantastischen Heldenreise bewegt sich auch unsere Sage von den Zwergen aus Hitzacker. In den Schreibwerkstätten wollen wir das existentielle Drama dem glücklichen, auf unsere heutige Zeit bezogenen Ende entgegenschreiben. Die Ideen und Vorstellungen sowohl der jungen als auch der lebenserfahrenen, alten Laienkünstler: innen werden zu Papier gebracht und gesammelt. So entsteht eine authentische, facettenreiche Stoffsammlung für das Kunstmärchen, zusammengetragen von den Bürgern der Stadt.

Nach Abschluss der zwei Schreibwerkstätten im April wird dieses Material bis Ende Juni vom Autor: in in eine literarische Form gebracht. Enge Abstimmungen auf der Basis des interdisziplinären Storyboards sind eingeplant mit dem Gamedesigner und dem Team, das den Landschafts-Parcours einrichtet. Für eine Illustrator: in werden wir uns erst später entscheiden können, wenn die Konzeption des BROWSERGAMES im ersten Entwurf vorliegt.

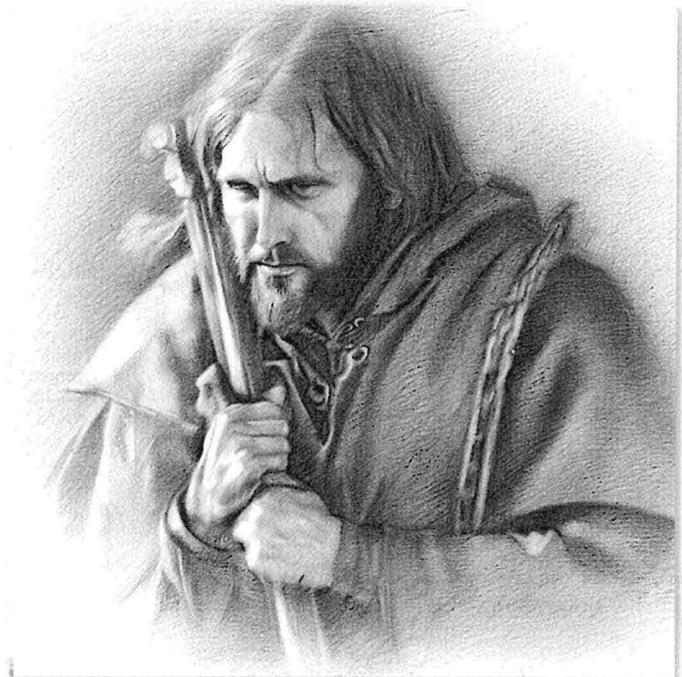
Die Illustrationen sollen den Leser im SPIEL und im BUCH eine phantastische Welt versetzen. Grundgedanke der Gestaltung ist hier eine sich verschiebende Anordnung zweier Bildebenen, räumliche, spirituelle und zeitliche Tiefe vorzutäuschen. Einerseits mittelalterlich anmutende Bleistiftzeichnungen, andererseits halb-transparente ClipArt. So kann die Welt der Bürger mit dem Reich der Naturgeister und Elementarwesen verschmelzen.

Für die Teilnahme an dem Projekt hat der Märchenerzähler Dirk Nowakowski (Europäische Märchengesellschaft) sein Interesse bekundet. Die Betreuung der Schreibwerkstätten und die literarische Ausarbeitung würden Mitglieder des Autor: innen zentrums Hannover e.V. mit seinem Geschäftsführer, Burkhard Wetekam übernehmen. Im Kreis der Autor: innen wurden schon Erfahrungen mit Schreibwerkstätten gesammelt, die in unserem Projekt hilfreich wären.

Zum Event am 21. Juni 2023 wird die gedruckte, illustrierte Fassung noch nicht vorliegen, sondern nur die mündliche Version des Märchenerzählers vorgetragen.

#### MÄRCHENBUCH

MUSIK	<b>LITERATUR</b>	SKULPTUR	SPIEL
-------	------------------	----------	-------



## 4.2. SKULPTUREN – die räumliche Gestalt

Parcours Bildhauerwerkstatt– Artefakte - Installation

### Durch den Landschafts-Parcours auf den Spuren der Zwerge

In der Bildhauerwerkstatt werden die Motive des Märchens als gegenständliche Figuren oder Symbole gestaltet. Figürliches und freies Gestalten in Ton, Gips und Stein, auch Arbeiten mit anderen Materialien sind möglich und gewollt.

Zur Einleitung wird zunächst unter der Leitung eines Theaterpädagogen ein Rollenspiel-Workshop mit allen Laienkünstlern: innen und Profikünstlern veranstaltet, in dem unsere Protagonisten das Märchengeschehen spielerisch durchleben. So wird die Grundlage geschaffen, um in den separaten Werkstätten die einzelnen Kunstbausteine erfolgreich aufeinander abzustimmen. Zum Ende jedes Werkstattwochenendes tauschen sich die Künstler: innen im Plenum untereinander aus.

Gearbeitet wird auf dem Plateau des Weinbergs in POMs Bildhauerzelt, wahlweise im Oktogon oder in der freien Natur. Die Arbeit in der Bildhauerwerkstatt wird vom übergreifenden Storyboard, den Motiven des illustrierten MÄRCHENS und dem HÖRBILDS inspiriert. Unter der Leitung des Bildhauers POM arbeitet eine Gruppe von zehn Schülern und Senioren an insgesamt drei Wochenenden.

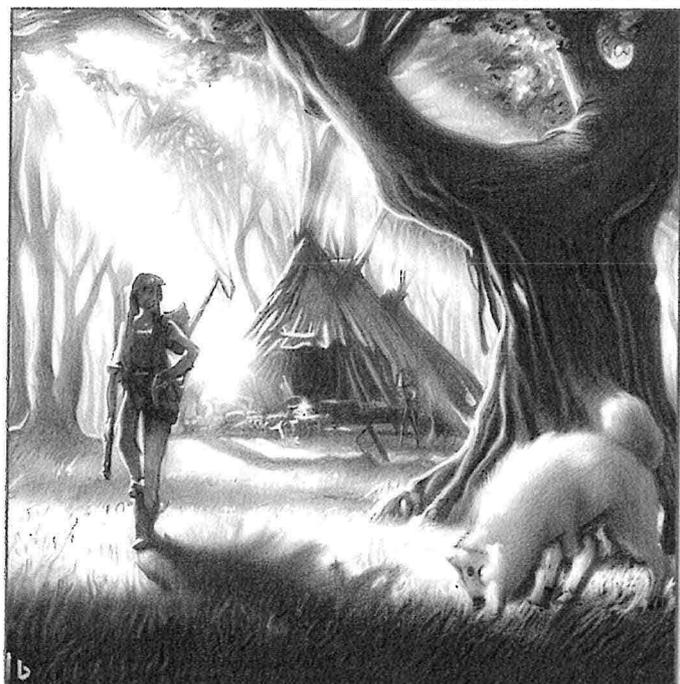
Die ausdrucksstärksten Artefakte werden später als Wegmarken/Geocaches in der Landschaft platziert. Dieser LANDSCHAFTS-PARCOURS führt die Besucher von der Altstadtinsel über den Weinberg, entlang der alten Jeetzel an die Elbe und über die Wolfsschlucht zurück.

Die Stationen und Aufgaben des Parcours durch die reale Stadt- und Flusslandschaft sind nicht nur im Smartphone als Geocaches abrufbar, sondern sind auch auf einer analogen, gedruckten Landkarte verzeichnet. Bürger und Touristen können Landkarte und auch das Buch in Hotels, Restaurants, Geschäften und der Touristinformation erwerben, wenn sie auf HELDENREISE in der Elbtalaue gehen wollen. Die Geo-Caching-Tour ist über die Website erreichbar.

So bringen wir die kollektive Kunst aus den sozio-kulturellen Workshops auf die Straße und an den Fluss.

#### LANDSCHAFTS-PARCOURS

MUSIK	LITERATUR	<b>SKULPTUR</b>	SPIEL
-------	-----------	-----------------	-------



### 4.3. MUSIK – die emotionale Gestalt

Populäre Klassik - Märchenerzähler - Soundtrack

#### Märchenhafte Klanglandschaft am Fluss

Als Hommage an den kanadischen Komponisten und Pionier der Soundscape, R. Murray Schafer soll nach den Motiven unseres MÄRCHENS eine Klanglandschaft für die Elbtalau gestaltet werden. In unserem HÖRBILD mischen sich Fragmente des Märchens mit Samples von Natur- und Alltagsgeräuschen und Zitaten klassischer Musik. Zu einem homogenen Soundtrack verbunden werden diese Elemente durch elektronische Ambient-Sounds und melodischen Motive des Filmkomponisten. Sie lebt natürlich auch von der Aussagekraft der Textfragmente. In Kombination mit Klangkunst und klassischer Musik wird daraus die emotionale Gestalt.

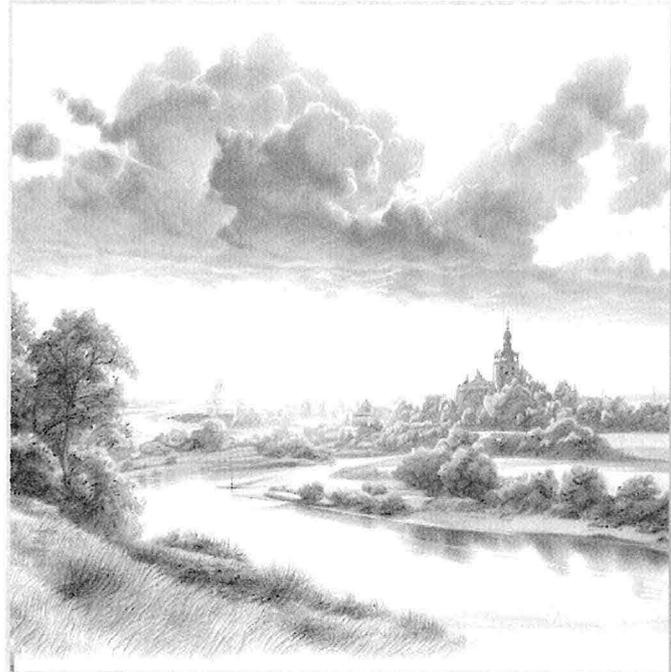
Den roten Faden bilden Werke der Neoromantik und des Expressionismus. Naturgeister und Elementarwesen werden eingeführt (*Grieg, Debussy, Mahler, Satie*). Mit zunehmender Dramatik der Erzählung tauchen expressionistische Motive auf (*Stravinsky, Prokofjew*), um dann mit der Rückkehr der Zwerge versöhnlich auszuklingen. (*Glass, Barry, Williams, Shore*)

Als Sound-Künstler wollen wir mit dem Filmkomponisten, Sänger und Produzenten Georg von dem Bussche zusammenarbeiten. ([playdis.tv](http://playdis.tv) / [georglevin.com](http://georglevin.com)). Georg von dem Bussche ist in Hitzacker geboren und aufgewachsen und arbeitet als Musikproduzent und Komponist in Berlin. Dort produziert er mit [playdis.tv](http://playdis.tv) erfolgreiche Soundtracks für Werbefilme und Games.

Im ersten Schritt soll eine Studiofassung von 15 – 20 min erstellt werden. Die klassischen Zitate schließlich werden eingespielt vom Sinfonieorchester der Musikschule Lüchow-Dannenberg unter der Leitung von Marten Heuer. Der komplette Soundtrack untermalt die Website, wird auf YouTube geschaltet und natürlich im SPIEL verwendet. Aber vor allem wird es die Konzertfassung geben, deren Uraufführung der Klanglandschaft für Mitte Juni zur Sommersonnenwende geplant ist:

#### KLANGLANDSCHAFT

MUSIK	LITERATUR	SKULPTUR	SPIEL
-------	-----------	----------	-------



*Am Flusslauf der alten Jeetzel, kurz vor der Wolfsschlucht, unter freiem Himmel. Bei der Premiere sitzen Zuschauer und Musiker auf offenem Feld zwischen Elbe und Jeetzel, unter Bäumen oder in Booten auf dem Wasser. Sie warten auf den Sonnenaufgang, weit weg von der Stadt, während das Hörbild mit dem Erwachen der Tiere beginnt*

....  
 ....schon begonnen hat?

## 4.4. SPIEL – die dynamische Gestalt

Rollenspiel - Geocaching – Browsergame

### Finde das Gleichgewicht von Mensch und Natur

Im SPIEL verbinden sich alle Künste und schlagen die Brücke zur interaktiven, virtuellen Welt des Games. Die Geschichte wird zur dynamischen Gestalt. Der ZWERGEN-PARCOURS aus der Bildhauerwerkstatt und das BROWSERGAME der Heldenreise sind gewissermaßen die zwei Seiten der spielerischen Medaille: Die Reise der Helden muss sowohl im Netz als auch in der Landschaft funktionieren.

Daher übertragen die Spieleentwickler das übergreifende Storyboard in die Mechanik des Browsergames. Die genutzten künstlerischen Bausteine sind die Stationen und Artefakte des ZWERGEN-PARCOURS, der Soundtrack der MUSIK und der Look des digitalen der Illustrationen im Buch: Bleistiftzeichnungen plus transparente Clip Arts und Landkarte führen den User durch ein zweidimensionales Point & Click-Adventure bis ans Ziel:

**Bring die Zwerge zurück in die Stadt und Sorge für ein friedliches Zusammenleben der Bürger mit allen lebendigen Wesen und guten Geistern der Natur.**

Die Hochschule Hannover, Fakultät 3 / interaktive Medien und Gamedesign unter Professor Marcus Fischmann haben wir angefragt, das SPIEL als Browsergame von Studierenden entwickeln zu lassen. Teil der Produktion wird auch die Integration des ZWERGEN-PARCOURS mit Hilfe der Geocaches sein. Hiervon ausgehend lassen sich später auch Elemente der Augmented Reality einfügen.

### HELDENREISE

MUSIK	LITERATUR	SKULPTUR	<b>SPIEL</b>
-------	-----------	----------	--------------



## 5. Zeitplanung 2024

Vorproduktion - Werkstattwochenenden - Produktion - Event - Mediatime

	Vorproduktion	Werkstattwochenenden		Produktion		Event	Mediatime
	Januar	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli – Dez.
	Orga-Team <b>Verträge und Buchungen</b> Künstler: innen Techniker	<b>Rollenspiel-Werkstatt</b> alle Profi-Künstler und Laien-Künstler zusammen	Presse	Presse		Presse	Presse <b>Film-Doku</b> 10:00 min
	Werkstätten <b>Planung + Locationsuche</b>		<b>Schreib-Werkstätten I + II</b> Märchenerzähler Autorin	<b>LITERATUR</b> Autorin Illustrator: in		<b>Märchen-erzähler -live-</b>	Buchdruck  Verkaufs-start
	<b>Laien-Künstler End-Auswahl</b> 10 pro Kunstbereich		<b>Spiel-Werkstätten I + II</b> Gamedesigner Storyboarder	<b>SPIEL</b> Gamedesign + Website		Start <b>Website geocaching</b>	Launch <b>Browser-game</b>
	<b>Künstlertreff I + II</b> Zoomkonferenzen		<b>Bildhauer-Werkstätten I + II</b> Bildhauer Storyboard	<b>SKULPTUR</b> Landschafts-Parcours + Geocaching + Landkarte (Illustration)		<b>Landschafts-Parcours</b> Eröffnung	
	<b>Kooperations-partner</b> Präsenztreffen	<b>MUSIK</b> Komposition Hörbild		Orchesterproben I – III <b>Studioproduktion Hörbild</b>		<b>Uraufführung</b> 60:00 min	<b>Hörbild</b> 25:00 min

In der Vorproduktion werden wir im Organisationsteam bis Ende Januar 2024 die Auswahl der Profi- und Laienkünstler, die Planung der Werkstätten und die Inhalte mit den Künstlern und Kooperationspartnern abgestimmt haben. Im Vorfeld hatten wir bereits eine Auswahl der Laienkünstler getroffen.

Von Ende Februar bis Ende März sind die Werkstattwochenenden geplant. Wir steigen ein mit einer Rollenspielwerkstatt, in der alle professionellen Künstler mit den ausgewählten Laienkünstlern das Märchen aus der Sicht der handelnden Personen gestalten und erleben

Nach diesem spielerischen Einstieg können die Laienkünstler: innen und Profis in vier getrennten Gruppen zu jeweils 10 Teilnehmern an den vier Bausteinen des Märchenkunstwerks arbeiten. Austausch und Wechsel innerhalb der Gruppen ist sinnvoll und gewünscht. Die Musikkomposition, die Orchesterproben für die Studioproduktion und den Live-Auftritt laufen parallel zu den anderen Werkstätten.

Im April und Mai werden die Profikünstler dann allein übernehmen, um die Ergebnisse in Form zu bringen. Ende Juni an drei Tagen zur Sommersonnenwende am 21. Juni 2024 wird das abschließende Event ZWERGENZEIT auf dem Plateau des Weinbergs eröffnet.

Von Juli bis Dezember starten wir mit der Buchproduktion und dem Verkauf. Die Postproduktion der Filmdokumentation und des Radio Hörbilds für den Kinderkanal der öffentlich-rechtlichen Sender beginnen wir im August 2024.

## 6. Ausgerechnet Märchen im Kunstverein?

In den 25 Jahren seit Gründung des Kunstvereins Hitzacker 1.9.1999...

...hat sich der Kunstverein Hitzacker im Wendland und der Elbtalau als anerkanntes Forum für zeitgenössische Malerei, Fotografie und Bildhauerei etabliert. Unter der Leitung von Peter Wiczorek präsentieren wir in der Kunsthalle OKTOGON regelmäßig Künstler: innen aus der Region und dem ganzen deutschsprachigen Raum. Mit einem Haushalt von 2.000,00 und dem ehrenamtlichen Engagement unserer 40 Mitglieder kuratieren wir in unserer Kunsthalle vier bis sechs Einzel- und Gruppenausstellungen pro Jahr.

Die Kunsthalle, eine ehemals katholische Kirche aus den 60er Jahren ist aber auch ein Ort, in denen Kooperationspartner und Vereine ihre Projekte und Veranstaltungen durchführen können. Die Sommerlichen Musiktage nutzen den Saal für Installationen und offene Werkstätten, während der kulturellen Landpartie treten regelmäßig Chöre auf und auch die freie Bühne Wendland nutzt das OKTOGON für Theaterprojekte.

In der Saison Jahr 2023 hat der Kunstverein nach langer Zeit wieder eine Aktion im öffentlichen Raum initiiert. Während der Urban Art Hitzacker 2023 haben fünf Künstler: innen ihre Werke in der ganzen Stadt verteilt und einen neue Vermittlungsansatz eingeführt.

Auf diesem Weg wollen wir mit unserer Werkreihe ZWERGENZEIT weitergehen. Wir wollen den Generationswechsel bewusst gestalten, um noch mehr Bürger für die Kunst zu gewinnen. Hierbei setzen wir zukünftig auch auf

kollektive und partizipative Kunst

Film und neue Medien

Games

Das kollektive Kunstprojekt ZWERGENZEIT macht jetzt den Anfang. Hier kuratieren wir ein Kunstprojekt mit Laien und Profis aus vier unterschiedlichen Disziplinen und Milieus und entwickeln ein zeitgemäßes cross-mediales Format. So werden wir auch zukünftig künstlerische Positionen in Hitzacker für neue Ziel- und Altersgruppen erfahrbar machen.



## 7. Öffentliche und ehrenamtliche Kooperationspartner

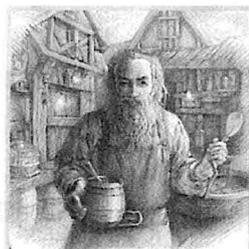
<b>Biospärenreservatsverwaltung „Niedersächsische Elbtalaue“</b>	Beratungskompetenz in ökologischen Fragen / Genehmigungen für Standorte Landschafts-Parcours / Kontakt Natur- und Landschaftsführer / innovative Programme in Jugendarbeit und Umweltbildung
<b>Stadtmuseum „Das Alte Zollhaus“</b>	Umfangreiches Archiv der Stadtgeschichte / großes ehrenamtliches Netzwerk / zentraler Veranstaltungsort auf der Altstadtinsel
<b>Archäologisches Zentrum Hitzacker</b>	Erlebnisort für Siedlungsgeschichte im späten Holozän / museumspädagogische Kompetenz / schönes Freilichtmuseum
<b>Verkehrsverein Hitzacker, Göhrde, Elbufer e.V.</b>	Initiator und Träger der Installation von Bronzезwergen im Stadtbild, Partner für Event-Organisation und Werbung
<b>Stadt Hitzacker(Elbe) und LK Lüchow-Dannenberg</b>	Unterstützung durch Stadtmarketing / regionales Netzwerk in Politik und Verwaltung / Finanzierung von Drucksachen
<b>Schulen und Seniorenresidenzen</b>	Freie Schule / Bernhard-Varenius-Realschule / Grundschule Hitzacker / Bellevue /Seniorenresidenz Elbtalaue / DRK-Friedrichheim
<b>Musikschule Lüchow-Dannenberg e.V.</b>	Sinfonieorchester als Partner für Studioproduktion und Live-Konzert



## 7. Unsere Werkstätten und Veranstaltungsorte in Hitzacker

Kunsthalle, Altstadtinsel, Weinbergplateau, alte Jeetzel, Elbe, Wolfsschlucht

Die Werkstätten werden teils in unserer Kunsthalle im OKTOGON, teils auf dem Plateau des Weinbergs im Bildhauerzelt stattfinden. Zum Finale präsentieren wir mit Veranstaltungen auf dem Weinberg, im Stadtmuseum und an der Wolfsschlucht zwischen Elbe und Jeetzel die Artefakte der Öffentlichkeit. Bei schlechter Witterung weichen wir aus in den Konzertsaal des VERDO oder in die Johanniskirche auf der Altstadtinsel. Die Dokumentation des Projekts wird als Dauerausstellung im OKTOGON gezeigt.



## 8. Öffentliche Wahrnehmung und Folgewirkung

---

Der Kunstverein Hitzacker...

... ist in den 25 Jahren seines Bestehens zu einer festen Größe in der Kulturlandschaft des Wendlands geworden. Unser Stammpublikum schätzt die regelmäßig stattfindenden Ausstellungen von Malerei, Bildhauerei, die Lesungen und Konzerte und Kooperationen mit anderen Kulturträgern aus der Region. Die Kunsthalle OKTOGON in einer ehemaligen Kirche bietet dafür einen hervorragenden Rahmen.

Wie viele andere Vereine in unserem ländlichen Raum, sind aber auch wir von der demographischen Entwicklung betroffen. Die meisten Mitglieder in unserem Verein haben das Rentenalter schon überschritten.

In den vergangenen Jahren sind aber erfreulicherweise junge Familien, darunter viele kreative Freiberufler aus den Metropolregionen nach Hitzacker gezogen. Hier wollen wir ansetzen, um den Generationswechsel im Verein erfolgreich zu gestalten. Wir werden uns als Kurator verstärkt gesellschaftlich relevanten Themen zuwenden, die vor allem die jüngeren Generationen betreffen und beziehen gleichzeitig die Älteren mit ein.

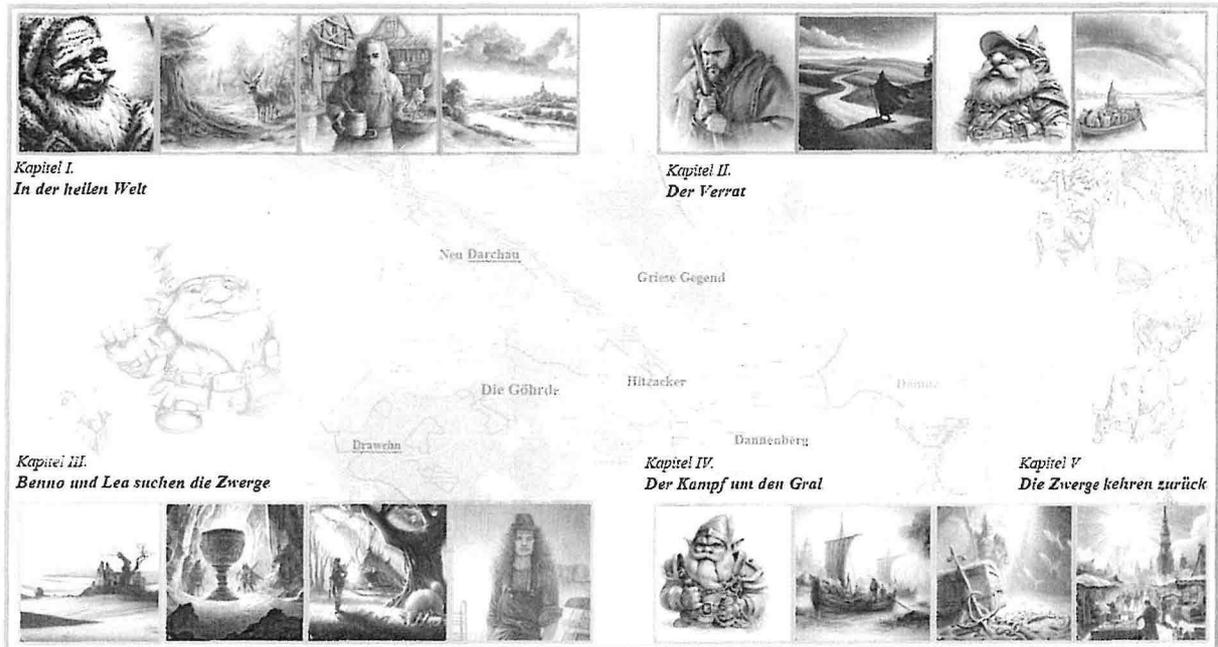
Das Märchenprojekt **ZWergenzeit** bietet den Rahmen, diesen neuen Ansatz erfolgreich umzusetzen. Die Künstler: innen können in der sozio-kulturellen Arbeit ein Gesamtkunstwerk gestalten, dass aus der Vergangenheit stammt und auf eine gelingende Zukunft verweist: ein friedliches Zusammenleben der Bürger mit allen lebendigen Wesen und guten Geistern der Natur.

So besitzt unser Kunstmärchen nicht nur einen starken lokalen Bezug im Biosphärenreservat der niedersächsischen Elbtalaue, es kann auch überregionale Wirkung entfalten, weil es universelle Themen für jedermann sehr anschaulich vermittelt: Als Buch, im Parcours durch die Landschaft, als Klangkunst im Radio und im digitalen Spiel, vielleicht später als Film....

Auf den letzten Seiten folgt der erste Entwurf für das Storyboard der Heldenreise in der Elbtalaue.

## 9. Das Märchen der Zwerge von Hitzacker

Storyboard einer Heldenreise in der Elbtalaue.



### Kapitelfolge

In der heilen Welt  
 Der Verrat  
 Auf der Suche nach den Zwergen  
 Der Kampf um den Gral  
 Die Zwerge kehren zurück

## In der heilen Welt

Es war einmal...

...in der Elbtalaue, dort wohnten einst der Braumeister Varenius und sein Lehrling Benno. In ihrer kleinen Stadt am Ufer von Elbe und Jeetzel lebten sie genügsam und zufrieden. Alle Bürger teilten sich Land und Wald, mancher einer trieb regen Handel bis in die große Stadt, die meisten blieben zuhaus und bestellten das Land.

Ihr Herzog August nannte damals die größte Bibliothek der alten Welt sein eigen und mit dem guten Dannenberger Hopfen brauten sie in Hitzacker das beste Bier weit und breit. Seit Menschengedenken herrschte Eintracht am Fluss unter dem Weinberg. Den Zwergen sei Dank!



## Der Verrat

Bis eines Tags das Unglück geschah.

Ein wandernder Geselle kam in die Stadt. Er hatte gespielt und getrunken und sich mit allerlei dunklen Gestalten die Zeit vertrieben. Am helllichten Tag nach durchzechter Nacht, machte er sich dann über die Gaben für die Zwerge her. Ihr Bier und Brot hat er verspeist und zu allem Übel noch die geliehene Braupfanne mit seiner Notdurft beschmutzt. Unbemerkt schlich er sich vor Sonnenuntergang davon.

Diesen Verrat wollten die stolzen Zwerge nicht ertragen. Im Zorn verließen sie die Stadt und mit ihnen entschwand auch das Glück. Nach und nach versiegten die Quellen, der Regen blieb aus, bis schließlich die Hungersteine am Grund der Elbe zu sehen waren. Dürre, Not und Hitze herrschte all überall.



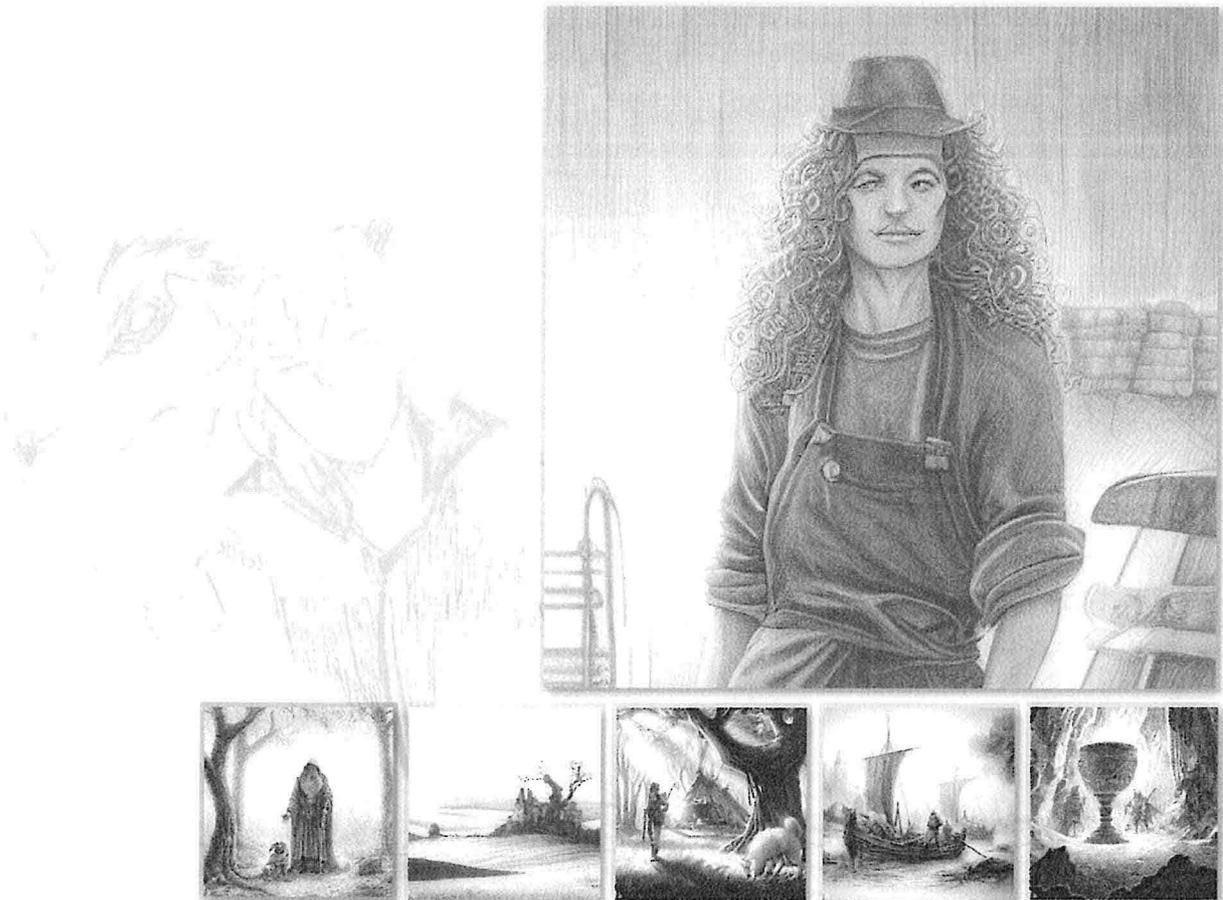
## Auf der Suche nach den Zwergen

und dem Elixier des Lebens

Doch der alte Braumeister Varenius wusste Rat. Seine Freunde, die Zwerge hatten ihm vor Jahren ihr Geheimnis anvertraut. Unter dem Weinberg, an der tiefsten Quelle im Land bewachten sie den heiligen Gral. Seit ewigen Zeiten hatten sie ihn gehütet, denn nur er kann das Elixier des Lebens spenden – Wasser.

Da verkündet der Braumeister seinen Plan: Sie müssen die Zwerge finden und zur Rückkehr bewegen. Sein Lehrjunge Benno soll es wagen, aber er schreckt zurück, ihm scheint die Aufgabe zu groß. Da spricht ihm der wilde Mann aus dem Göhrdewald Mut zu. Er weist ihm den Weg in den Breeser Bruch. Dort lebt die starke Lea, eine wilde Frau des Waldes, jung an Jahren, doch im Besitz einer magischen Kraft: Sie spricht die Sprache der Tiere, Geister und Pflanzen.

Kurz entschlossen bricht sie mit Benno auf. Aber viele Abenteuer müssen sie bestehen, bis sie endlich am nördlichen Ufer der Elbe in der Griesen Gegend das Versteck der Zwerge gefunden haben. Doch der Gral mit dem Elixier ist fort.



## Der Kampf an der Wasserfestung

Die Raubritter aus Dömitz...

...hatten den Zwergen auf der Flucht ihren Gral mit dem Elixier geraubt. Wie hatte sie bloß vom Geheimnis der Zwerge erfahren können? Nun liegt er auf dem Grund der Elbe unter der alten Wasserfestung und wird von wilden Wassergeistern mit ihren Hechten bewacht. Es gibt keine Wahl, Benno, Lea und die Zwerge müssen ihn den Rittern entreißen. Es kommt zum Kampf. Mit vereinten Kräften können sie ihnen den Gral zurückerobern, die Macht der Raubritter ist gebrochen. Nach dieser abenteuerlichen Reise werden unsere Helden mit den Zwergen in Hitzacker begeistert empfangen.

Doch dort steht den Bürgern die wahre Prüfung erst bevor. Zwar ist der Gral zurück, auch das Elixier des Lebens lässt die Quellen wieder sprudeln. Doch der Regen bleibt immer noch aus.

Was nun? Benno und Lea fragen die Tiere um Rat.....

Ende Staffel I.  
ZWIRGENZEIT



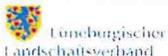
**Kunstverein Hitzacker e.V.**  
Am Kurpark 4 B  
29456 Hitzacker / Elbe

Ansprechpartner  
Stefan Albrecht  
0172 37 90 505

[vorstand@kunstverein-hitzacker.de](mailto:vorstand@kunstverein-hitzacker.de)



**FINANZIERUNGSPLAN -Zusammenfassung-**

 <b>Stiftung Niedersachsen</b>	MUSIK - märchenhafte Radio-Klanglandschaft am Fluss			9.950,00	9.950,00
 <b>VGH Stiftung</b>	LITERATUR - Bürger schreiben das Märchenbuch ihrer Stadt			5.500,00	5.500,00
 <b>Lüneburgischer Landschaftsverband</b>	SKULPTUR - Landschafts-Parcours auf den Spuren der Zwerge			9.950,00	9.950,00
 <b>Bingo Umweltstiftung</b>	SPIEL -finde die Balance von Kultur und Natur			29.800,00	29.800,00
 <b>Landesverband Soziokultur Niedersachsen</b>	ZWergenzeit - ein soziokulturelles, multimediales Märchenprojekt			15.600,00	15.600,00
 <b>Stadt Hitzacker</b>	BUCHDRUCK plus LANDKARTE	50%	Druckkosten	7.500,00	7.500,00
 <b>Kunstverein Hitzacker</b>	Kuratorenteam				
				<b>Fördersumme</b>	<b>78.300,00</b>
				<b>7. Eigenmittel</b>	<b>3.000,00</b>
					<b>75.300,00</b>

**Verkaufserlöse ab 2025 Buch und Landkarte zur dauerhaften Finanzierung der ZWergenzeit in Hitzacker**

<u>Einnahmen aus dem Projekt</u>		<u>Verkaufserlöse</u>			
Verkauf von Printmaterialien					
Buch	2000er 1.Auflage	2.000	Exemplare	15,00	30.000,00
Schatzkarte/Geocache-code	1000er 1. Auflage	1.000	Exemplare	5,00	5.000,00
					<b>35.000,00</b>
		geschätzter Umsatz Buch-Verkauf / Quartal		80 Exemplare	1.200,00
		geschätzter Umsatz Schatzkarten-Geocache-Verkauf / Quartal		250 Exemplare	1.250,00

**KOSTENPLAN GESAMTETAT**

Position	Beschreibung	Anzahl	Einheit	Einzel	Summe	
<b>1. Honorare und Gagen</b>						
<b>Gagen MUSIK</b>						
KL KSK	Komponist	1	Pauschale	3.000,00	3.000,00	
KSK	Sprecher	1	Pauschale	750,00	750,00	
KSK	Musiker	1	Tage	1.000,00	1.000,00	
KL KSK	Tonmeister	1	Pauschale	2.000,00	2.000,00	
<b>Gagen MUSIK</b>					<b>6.750,00</b>	<b>6.750,00</b>
<b>Gagen LITERATUR</b>						
KL KSK	Märchenerzähler	2	Tage	500,00	1.000,00	
	Assistenz Audiorecording	3	Tage	350,00	1.050,00	
KL KSK	Autor	1	Pauschale	3.000,00	3.000,00	
KL KSK	Illustrator Buch/Karte	1	Pauschale	2.000,00	2.000,00	
<b>Gagen LITERATUR</b>					<b>7.050,00</b>	<b>7.050,00</b>
<b>Gagen SKULPTUR</b>						
KL KSK	Bildhauer	3	Tage	500,00	1.500,00	
KSK	Theaterpädagoge	3	Tage	500,00	1.500,00	
KSK	Spielentwickler	2	Tage	500,00	1.000,00	
KL	Installation	5	Tage	300,00	1.500,00	
	Assistenz	1	Pauschale	1.950,00	1.950,00	
<b>Gagen SKULPTUR</b>					<b>7.450,00</b>	<b>7.450,00</b>
<b>Gagen SPIEL</b>						
KSK	Storyboard	3	Tage	500,00	1.500,00	
KL	Gamedesign	4	Tage	500,00	2.000,00	
KL	Programmierung	1	Pauschale	6.000,00	5.500,00	
<b>Gagen SPIEL</b>					<b>9.000,00</b>	<b>9.000,00</b>

**X) Honorare ORGA-TEAM**

<b>KL</b>	Kontakt Laien/Künstler	Schulen - und Seniorenheime	7	Tage	350,00	2.450,00		
	Finanzen	Anträge / Buchhaltung / Abrechnung	2	Tage	350,00	700,00		
						<b>Honorare ORGA-TEAM</b>	<b>3.150,00</b>	<b>3.150,00</b>

**Sozio-Skulptur ZWARGENZEIT**

**Künstlerische Leitung, Workshops + Premierentag**

<b>KSK</b>	Künstlerische Leitung ( <b>KL</b> )	Konzept/Workshops/Artdirektion	22	Tage	350,00	7.700,00		
<b>KSK</b>	Moderator	Moderation Premierenfesier	1	Pauschale	500,00	500,00		
<b>KL</b>	Veranstaltungstechniker	FOH und Aufbau für Premierenfesier	3	Tage	750,00	2.250,00		
						<b>Sozio-Skulptur ZWARGENZEIT</b>	<b>10.450,00</b>	<b>10.450,00</b>

**2. Veranstaltungskosten**

	Sachmittel	Material, Bühne, Zelt, Reisekosten	3	Pauschalen	1.000,00	3.000,00		
	Technik	Licht und Audioequipment Premiere	3	Pauschalen	750,00	2.250,00		
						<b>2. Veranstaltungskosten</b>	<b>5.250,00</b>	<b>5.250,00</b>

**3. Öffentlichkeitsarbeit**

Grafiker

<b>KL KSK</b>	Logo und Look	Erscheinungsbild Zwergenring	2	Tage	500,00	1.000,00	
<b>KL KSK</b>	Buchgestaltung	Titel und Rücktitel, 48 Innenseiten, Druck PDF	1	Pauschale	2.000,00	2.000,00	
	Plakat	Druck inkl. Verteilung	3	Pauschalen	100,00	300,00	
							<b>3.300,00</b>

Web/socialmedia

<b>KL</b>	Website	7 Seiten/Geocache/ Karte	1	Pauschale	3.500,00	3.500,00	
<b>KSK</b>	Text	Content / BlogPosts	4	Tage	250,00	1.000,00	
	social-media	inklusive SEO	12	Monate	100,00	1.200,00	
	Hosting	Einrichtung und Betreuung	12	Monate	25,00	300,00	
							<b>6.000,00</b>

**3. Öffentlichkeitsarbeit 9.300,00**

**E) 4. Verwaltung**

	EDV/IT	Administrator Daten / geocaching	12	Monate	50,00	600,00		
	Vereinschaftpflicht	Ein Jahr Versicherungspaket Vereine	1	Pauschale	400,00	400,00		
						<b>4. Verwaltung</b>	<b>1.000,00</b>	<b>1.000,00</b>

**5. Abgaben/Gebühren**

Gema	Musik Premiere	1	Pauschale	600,00	600,00
Verwertungsrechte	Musiklizenzen Klassik	1	Pauschale	1.250,00	1.250,00
Künstlersozialkasse KSK	Gebühren auf Künstlerhonorare	5	Prozent	32.450,00	1.622,50
<b>5. Abgaben/Gebühren</b>					<b>3.472,50</b>
					<b>3.472,50</b>

**6. Drucksachen**

Buchdruck	Offsetdruck 4/4c, 48 Innenseiten, 120g, Zuckerrohr	2.000	Auflage	6,40	12.800,00
Schatzkartendruck	Offsetdruck 4/4c, DIN A3, 200g, zweiseitig, gefaltet,	3.000	Auflage	0,40	1.200,00
Distribution	Vertrieb über Kommune, Vereine, örtlichen Einzelhandel,	4	Tage	250,00	1.000,00
<b>6. Drucksachen</b>					<b>15.000,00</b>
					<b>15.000,00</b>

77.872,50  
**Zur Aufrundung und für Unvorhergesehenes**      **427,50**  
**78.300,00**

**7. Eigenmittel**

Kunstverein					<b>3.000,00</b>
					<b>3.000,00</b>
<b>Fördersumme</b>					<b>75.300,00</b>

**Kunstverein Hitzacker e.V.**  
 Am Kurpark 4 B  
 29456 Hitzacker / Elbe

Stand 30. Oktober 2023

Ansprechpartner  
 Stefan Albrecht  
 0172 37 90 505

[vorstand@kunstverein-hitzacker.de](mailto:vorstand@kunstverein-hitzacker.de)