

Durch partizipative Kunst den gesellschaftlichen Zusammenhalt fördern

Projekte an der Schnittstelle zwischen Soziokultureller Animation und Kunst in vielfältigen Quartieren



Bachelor-Arbeit der Hochschule Luzern - Soziale Arbeit
von Maura Kressig und Selina Kaess

Bachelor-Arbeit

Ausbildungsgang Soziokulturelle Animation

VZ 2012-2015

Maura Kressig und Selina Kaess

Durch partizipative Kunst den gesellschaftlichen Zusammenhalt fördern

**Projekte an der Schnittstelle zwischen Soziokultureller Animation und Kunst in
vielfältigen Quartieren**

Diese Bachelor-Arbeit wurde im Juli 2015 in 3 Exemplaren eingereicht zur Erlangung des vom Fachhochschulrat der Hochschule Luzern ausgestellten Diploms für Soziokulturelle Animation.

Diese Arbeit ist Eigentum der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit. Sie enthält die persönliche Stellungnahme des Autors/der Autorin bzw. der Autorinnen und Autoren.

Veröffentlichungen – auch auszugsweise – bedürfen der ausdrücklichen Genehmigung durch die Leitung Bachelor.

Reg. Nr.:

Urheberrechtliche Hinweise zur Nutzung Elektronischer Bachelor-Arbeiten

Die auf dem Dokumentenserver der Zentral- und Hochschulbibliothek Luzern (ZHB) gespeicherten und via Katalog IDS Luzern zugänglichen elektronischen Bachelor-Arbeiten der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit dienen ausschliesslich der wissenschaftlichen und persönlichen Information.

Die öffentlich zugänglichen Dokumente (einschliesslich damit zusammenhängender Daten) sind urheberrechtlich gemäss Urheberrechtsgesetz geschützt. Rechtsinhaber ist in der Regel¹ die Hochschule Luzern – Soziale Arbeit. Der Benutzer ist für die Einhaltung der Vorschriften verantwortlich.

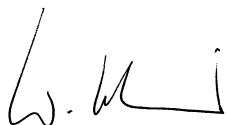
Die Nutzungsrechte sind:

- Sie dürfen dieses Werk vervielfältigen, verbreiten, mittels Link darauf verweisen. Nicht erlaubt ist hingegen das öffentlich zugänglich machen, z.B. dass Dritte berechtigt sind, über das Setzen eines Linkes hinaus die Bachelor-Arbeit auf der eigenen Homepage zu veröffentlichen (Online-Publikation).
- Namensnennung: Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers bzw. der Autorin/Rechteinhaberin in der von ihm/ihr festgelegten Weise nennen.
- Keine kommerzielle Nutzung. Alle Rechte zur kommerziellen Nutzung liegen bei der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit, soweit sie von dieser nicht an den Autor bzw. die Autorin zurück übertragen wurden.
- Keine Bearbeitung. Dieses Werk darf nicht bearbeitet oder in anderer Weise verändert werden.

Allfällige abweichende oder zusätzliche Regelungen entnehmen Sie bitte dem urheberrechtlichen Hinweis in der Bachelor-Arbeit selbst. Sowohl die Hochschule Luzern – Soziale Arbeit als auch die ZHB übernehmen keine Gewähr für Richtigkeit, Aktualität und Vollständigkeit der publizierten Inhalte. Sie übernehmen keine Haftung für Schäden, welche sich aus der Verwendung der abgerufenen Informationen ergeben. Die Wiedergabe von Namen und Marken sowie die öffentlich zugänglich gemachten Dokumente berechtigen ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen und Marken im Sinne des Wettbewerbs- und Markenrechts als frei zu betrachten sind und von jedermann genutzt werden können.

Luzern, 16. Juni 2010

Hochschule Luzern
Soziale Arbeit



Dr. Walter Schmid
Rektor

¹ Ausnahmsweise überträgt die Hochschule Luzern – Soziale Arbeit das Urheberrecht an Studierende zurück. In diesem Fall ist der/die Studierende Rechtsinhaber/in.

Die Hochschule Luzern – Soziale Arbeit

empfiehlt diese Bachelor-Arbeit

besonders zur Lektüre!

Vorwort der Schulleitung

Die Bachelor-Arbeit ist Bestandteil und Abschluss der beruflichen Ausbildung an der Hochschule Luzern Soziale Arbeit. Mit dieser Arbeit zeigen die Studierenden, dass sie fähig sind, einer berufsrelevanten Fragestellung systematisch nachzugehen, Antworten zu dieser Fragestellung zu erarbeiten und die eigenen Einsichten klar darzulegen. Das während der Ausbildung erworbene Wissen setzen sie so in Konsequenzen und Schlussfolgerungen für die eigene berufliche Praxis um.

Die Bachelor-Arbeit wird in Einzel- oder Gruppenarbeit parallel zum Unterricht im Zeitraum von zehn Monaten geschrieben. Gruppendynamische Aspekte, Eigenverantwortung, Auseinandersetzung mit formalen und konkret-subjektiven Ansprüchen und Standpunkten sowie die Behauptung in stark belasteten Situationen gehören also zum Kontext der Arbeit.

Von einer gefestigten Berufsidentität aus sind die neuen Fachleute fähig, soziale Probleme als ihren Gegenstand zu beurteilen und zu bewerten. Soziokulturell-animatorisches Denken und Handeln ist vernetztes, ganzheitliches Denken und präzises, konkretes Handeln. Es ist daher nahe liegend, dass die Diplomandinnen und Diplomanden ihre Themen von verschiedenen Seiten beleuchten und betrachten, den eigenen Standpunkt klären und Stellung beziehen sowie auf der Handlungsebene Lösungsvorschläge oder Postulate formulieren.

Ihre Bachelor-Arbeit ist somit ein wichtiger Fachbeitrag an die breite thematische Entwicklung der professionellen Sozialen Arbeit im Spannungsfeld von Praxis und Wissenschaft. In diesem Sinne wünschen wir, dass die zukünftigen Soziokulturellen Animatorinnen mit ihrem Beitrag auf fachliches Echo stossen und ihre Anregungen und Impulse von den Fachleuten aufgenommen werden.

Luzern, im August 2015

Hochschule Luzern Soziale Arbeit

Leitung Bachelor

Abstract

Im Mittelpunkt der vorliegenden Bachelorarbeit steht der gesellschaftliche Zusammenhalt und wie dieser durch partizipative Kunstprojekte gefördert werden kann. Der Ort, an welchem interveniert wird, sind vielfältige Quartiere, da dort die Verständigung aufgrund mangelnder Sprachkenntnisse oder unterschiedlicher Werte und Normen vielfach erschwert ist. Kunst kann bezüglich der Förderung des gesellschaftlichen Zusammenhalts positive Wirkungen aufweisen. Beispielsweise ermöglicht die Kunst neue Kommunikations- oder Ausdrucksmittel und so können bisher unbekannte Formen der Verständigung entstehen. Auch wird die Kunst als Fokussierungsgebiet der Soziokulturellen Animation betrachtet, auch wenn dies in der Praxis noch nicht so etabliert ist.

Bei der Konzeption der partizipativen Kunstprojekte stehen die Bedürfnisse und Vorstellungen der Quartierbewohner/-innen und wie sie ihre Gesellschaft zusammen halten wollen, im Zentrum. Es wird aufgezeigt, wie die Bewohnenden von Beginn an, mit Hilfe von partizipativen Methoden, in den Entstehungsprozess eines Kunstprojekts miteinbezogen werden können, um eine möglichst breite Teilnahme der gesamten Quartierbevölkerung zu ermöglichen. In der Arbeit wird ein spezieller Fokus auf die Interdisziplinarität zwischen Kunstschaffenden und Soziokulturellen Animatoren und Animatorinnen gelegt. Hierzu werden einerseits die Spannungsfelder sowie die Gemeinsamkeiten der beiden Disziplinen untersucht und andererseits wird eine Aufgabenteilung vorgeschlagen, auf welche sich die Professionellen bei der Umsetzung eines Projekts in die Praxis stützen können. Dabei bemühen wir uns, dem Fachbereich der Kunst offen und verständnisvoll zu begegnen, um so auch diese Sichtweise fundiert in unsere Arbeit einzubauen.

Inhaltsverzeichnis

Abstract

1. Einleitung _____	4
1.1 Ausgangslage _____	4
1.2 Motivation _____	5
1.3 Fragestellung und Eingrenzung _____	6
1.4 Adressatenschaft der Arbeit und erwünschte Wirkungen _____	8
1.5 Aufbau _____	9
2. Soziokulturelle Animation in vielfältigen Quartieren _____	10
2.1 Die Förderung des gesellschaftlichen Zusammenhalts als zentrale Aufgabe der Soziokulturellen Animation _____	10
2.2 Bedeutung des Quartiers als Wohnraum _____	13
2.3 Sozialraumorientierung in der Schweiz _____	15
2.4 Aktueller Diskurs um vielfältige Quartiere in der Schweiz _____	18
2.4.1 Projekte zum Umgang mit Vielfalt in der Schweiz _____	21
3. Stellenwert der bildenden Kunst in der Soziokulturellen Animation _____	23
3.1 Kultur und kulturelle Teilhabe _____	23
3.2 Kunst und Kultur als Fokussierungsgebiet der Soziokulturellen Animation _____	29
3.3 Wirkungsebenen von Kunst _____	32
4. Partizipation aus der Perspektive der Kunst _____	35
4.1 Historische Entwicklung auf internationaler Ebene _____	35
4.2 "Community Art" _____	44
4.3 Partizipative Kunstprojekte in der Schweiz _____	46
4.3.1 Anna Graber: "Café des Visions" _____	47
4.3.2 Philip Matesic: "Vergiss deinen Schirm nicht" _____	48
4.3.3 Linda Pfenninger und Philip Matesic: "The Trading Thread" _____	50
4.3.4 Patrik und Frank Riklin: "BIGNIK" _____	51
4.3.5 Frank und Patrik Riklin: "Quatschmobil" _____	53

5. Interdisziplinäre Zusammenarbeit von Kunstschaffenden und Soziokulturellen Animatoren und Animatorinnen	55
5.1 Gemeinsamkeiten und Spannungsfelder	55
5.2 Aufgabenteilung bei der Konzeption eines Projektes	60
5.2.1 Vorprojektphase	61
5.2.2 Konzeptionsphase	63
5.2.3 Umsetzungsphase	66
5.2.4 Abschlussphase	67
6. Sicht der Soziokulturellen Animation in Bezug auf das Einbeziehen der Quartierbevölkerung	68
6.1 Arbeitsprinzipien der integralen Projektarbeit	68
6.1.1 Empowerment	69
6.1.2 Partizipation	71
6.1.3 Balance zwischen Produkt und Prozess	72
6.1.4 Gestaltung der Vielfalt	73
6.1.5 Nachhaltige Wirkung	75
6.2 Partizipationsmodell nach Maria Lüttringhaus	77
6.2.1 Stufe 1: Information	78
6.2.2 Stufe 2: Mitwirkung	79
6.2.3 Stufe 3: Mitentscheid	81
6.2.4 Stufe 4: Selbstverwaltung	83
7. Schlussteil	84
7.1 Schlussfolgerungen	84
7.2 Weiterführende Gedanken	87
7.3 Dank	89
8. Quellenverzeichnis	90
8.1 Literaturverzeichnis	90
8.2 Abbildungsverzeichnis	99

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: "The Heidelberg Project" _____	TB
Abbildung 2: "Café des Visions" _____	48
Abbildung 3: "Vergiss deinen Schirm nicht" _____	50
Abbildung 4: "The Trading Thread" _____	51
Abbildung 5: "BIGNIK" _____	53
Abbildung 6: "Quatschmobil" _____	54
Abbildung 7: "Mapping Community Art" _____	58

1. Einleitung

1.1 Ausgangslage

Die Förderung des gesellschaftlichen Zusammenhalts ist laut Gregor Husi eine zentrale Aufgabe der Soziokulturellen Animation. Sie interveniert, falls der gesellschaftliche Zusammenhalt nicht mehr ausreichend gegeben ist oder initiiert Präventionsmassnahmen, wenn er gefährdet ist. In der Umsetzung dieser Aufgabe orientiert sich die Profession jeweils daran, in welcher Form die Adressatinnen und Adressaten selber den Zusammenhalt fördern wollen (2010, S.98+99). Ein bedeutender Ort für das Zusammenleben ist der Sozialraum der Menschen, wo ein beträchtlicher Teil des alltäglichen Lebens stattfindet. Durch die fortgeschrittene Globalisierung kommt dem Wohnquartier nach Konrad Maier und Peter Sommerfeld vermehrt Bedeutung zu, zumal es sich um einen überschaubarer Raum handelt, in welchem sich das Individuum orientieren kann (2005, S.11). Zum Beispiel entstehen aufgrund von Faktoren des Wohnungsmarktes speziell in Städten und Agglomerationsgemeinden Wohngebiete, in welchen sich eine grosse Anzahl von Menschen mit tiefem Einkommen niederlässt. Diese Quartiere weisen tendenziell einen hohen Anteil an Menschen mit Migrationshintergrund auf. Das gegenseitige Verständnis, ist aufgrund von unterschiedlichen Normen und Werten, teilweise nicht gegeben. Dies kann zu einem "Nebeneinander" vieler verschiedener Milieus führen, statt zu einem "Miteinander", welches laut Husi der wünschenswerte Zustand wäre (2010, S.98). Vielfältige Quartiere werden oft als "Problemquartiere" stigmatisiert und auch seitens der Soziokulturellen Animation wird häufig der Begriff der "benachteiligten Quartiere" verwendet. In der vorliegenden Arbeit möchten wir uns von dieser defizitorientierten Sichtweise abgrenzen und von den Ressourcen ausgehen. Die Förderung des gesellschaftlichen Zusammenhalts soll, basierend auf den Fähigkeiten und Bedürfnissen der Bevölkerung, im Rahmen von Kunstprojekten geschehen.

Kunst und Kultur sind gemäss Marcel Spierts ein Fokussierungsgebiet der Soziokulturellen Animation (1998, S.72), und machen einen fixen Bestandteil des Studiums an der Hochschule aus. Der Grossteil der Literatur über partizipative Kunst stammt jedoch von Autoren und Autorinnen aus der Kunstszene, wo Partizipation bereits seit den 20er-Jahren ein Thema ist. Ihren ersten Höhepunkt verzeichnete die Kunstrichtung in den 60er-Jahren, als im angel-

sächsischen Raum die "Community Art"-Bewegung aktiv wurde. Die Verwendung unterschiedlicher Begriffe wie auch verschiedene Definitionen machen das Themenfeld der partizipativen Kunst komplex und unübersichtlich. Das Verständnis für Partizipation ist von Werk zu Werk unterschiedlich und deckt sich oft nicht mit dem Verständnis der Soziokulturellen Animation, welche sich umfangreich mit Partizipation befasst und diese als Arbeitsprinzip bezeichnet. In der Schweiz beschäftigen sich nur vereinzelte Kunstschaaffende mit dem Einbezug der Bevölkerung in Kunstprojekte. In Ländern wie den Niederlanden oder Grossbritannien ist das Feld der partizipativen Kunst allgemein, aber vor allem Projekte in Quartieren, weit verbreiteter als in der Schweiz. Zwar wird hierzulande Kunst in der Soziokulturellen Animation oft als Medium verwendet. Projekte, bei welchen Kunst im Zentrum steht und die in Zusammenarbeit mit Kunstschaaffenden durchgeführt werden, sind jedoch selten. So wurden partizipative Kunstprojekte in der Schweiz wie auch international bisher fast ausschliesslich von Kunstschaaffenden initiiert und umgesetzt. In der Soziokulturellen Animation gibt es jedoch Fachliteratur, vor allem von Reto Stäheli und Spierts, in welcher eine Annäherung von Kunst und Soziokultureller Animation gefordert wird.

1.2 Motivation

Die Motivation, sich vertieft mit der gewählten Thematik auseinanderzusetzen, entstand aus unterschiedlichen Gründen. So liegt dem Themenfeld der Kunst sowie auch dem Berufsfeld der Quartierarbeit ein persönliches Interesse zu Grunde. Ebenfalls durften wir bereits in beiden Bereichen eigene Erfahrungen sammeln. Selina Kaess arbeitete ein Jahr lang bei der Quartierarbeit in einem vielfältigen Quartier in Luzern. Maura Kressig ist nebenberuflich in einem Verein tätig, in welchem sie Führungen durch Kunstausstellungen für Kinder und Jugendliche anbietet. Aufgrund dieser Hintergründe sind wir neugierig, durch eine weiterführende Literaturarbeit unser Wissen in den Bereichen vertiefen zu können und eine Verbindung zwischen Kunst und Quartier herzustellen. Wir sind überzeugt davon, dass das Quartier ein wichtiger Ort des gesellschaftlichen Zusammenlebens ist und, dass gerade in vielfältigen Quartieren durch Kunstprojekte ein kreativer und neuer Zugang zu den Adressaten und Adressatinnen geschaffen wird. Der Vielfalt kann so in einer unkonventionellen Art begegnet werden.

Obwohl die Schnittstelle von Kunst und Soziokultureller Animation während des Studiums thematisiert wurde, kommt eine vertiefte Auseinandersetzung über eine konkrete Umsetzung im späteren Berufsfeld unserer Ansicht nach zu kurz. Dazu kommt, dass im deutschsprachigen Raum verhältnismäßig wenig Literatur zum Thema partizipative Kunst existiert. So stammt die Motivation zu einem Teil auch daher, eine Arbeit über ein Gebiet der Soziokulturellen Animation zu schreiben, wo noch gewisse Wissenslücken bestehen und neue Erkenntnisse gewonnen werden können.

1.3 Fragestellung und Eingrenzung

Wie aus der Ausgangslage ersichtlich wurde, streben wir in dieser Arbeit eine Förderung des gesellschaftlichen Zusammenhalts in vielfältigen Quartieren an. In der Literatur werden diese Quartiere meist als benachteiligte Orte beschrieben. Nach Alex Willener, Dozent und Projektleiter der Hochschule Luzern Soziale Arbeit, weichen in solch benachteiligten Quartieren verschiedene Indikatoren von den durchschnittlichen Werten der Gesamtstadt ab. Zu nennen sind beispielsweise eine „übermässige Verkehrsbelastung, benachteiligte Wohnlagen, eine räumliche Konzentration von Menschen mit einem niedrigen sozioökonomischen Status, steigender Anteil der Migrationsbevölkerung, verbunden mit ethnischer Vielfalt, mit Armut und Ausgrenzung, mit häufig wenig attraktivem Wohnumfeld und schlechtem Image“ (2010, S.355). An dieser Stelle ist zu erwähnen, dass wir uns von dem Begriff der “benachteiligten Quartiere” distanzieren und stattdessen den Begriff der “Vielfalt” verwenden. Der Begriff der “Vielfalt” beinhaltet, im Gegensatz zu “multi-” oder “interkulturell”, keine Reduktion auf die Kultur. Zudem wird mit dem Begriff der “Vielfalt” der Schwerpunkt auf die Potenziale und Ressourcen gesetzt, um diese Quartiere aus einer positiven Sicht zu betrachten (Gespräch mit Rebekka Ehret, 27. April 2015). Dazu kommt, dass in vielfältigen Quartieren die Verständigung in der Bevölkerung mangels gleicher Sprachkenntnisse oder anderer Sitten und Gebräuche erschwert wird. Der gesellschaftliche Zusammenhalt ist dann bedroht, wenn unter der Bevölkerung keine Verständigung oder Akzeptanz mehr existiert (Husi, 2010, S.101). Hierzu ist anzumerken, dass in der vorliegenden Arbeit auf Villenvororte und reiche “Schlafgemeinden”, welche ebenfalls von Vielfalt geprägt sind, nicht näher eingegangen wird, auch wenn dort in Bezug zum gesellschaftlichen Zusammenhalt grosse Defizite bestehen (Vergl. Adrian Gerber, 2005). Wir sind der Ansicht, dass durch Kunstprojekte ein neuer Zugang und eine neue

Verständigungskultur innerhalb einer Quartierbevölkerung geschaffen werden können. Daher untersuchen wir in dieser Arbeit, inwiefern partizipative Kunstprojekte geeignet sind, den gesellschaftlichen Zusammenhalt zu fördern. Kunst kann auf verschiedene Arten in die soziokulturelle Arbeit einfließen. In der vorliegenden Arbeit stehen Kunstprojekte im Zentrum, welche gemeinsam mit der Quartierbevölkerung umgesetzt werden. Dabei soll die Quartierbevölkerung von Beginn an in den Entstehungsprozess miteinbezogen werden. So grenzen wir uns von Kunstprojekten ab, bei welchen es beispielsweise darum geht, eine Wand im Quartier zu verschönern.

Aufgrund der Literaturrecherche und der beschriebenen Ausgangslage schränken wir uns auf folgende Fragestellung ein:

Inwiefern kann der gesellschaftliche Zusammenhalt in vielfältigen Quartieren durch partizipative Kunstprojekte gefördert werden?

Da "Kunst" ein schwer fassbarer Begriff darstellt, ist auch dazu eine Einschränkung unerlässlich. Wir haben uns dazu entschlossen, uns auf den Bereich der bildenden Kunst zu beschränken. Bildende Kunst ist gemäss dem Wörterbuch der Kunst von Johannes Jahn und Stefanie Lieb eine zusammenfassende Bezeichnung für Malerei, Bildhauerei (Skulpturen und Plastiken) und teilweise auch Architektur, Grafik und Kunsthandwerk (2008, S. 97). Wir beziehen uns auf die engere Definition und beschäftigen uns nicht mit den drei letztgenannten Kunstsparten. Kunstsparten wie die der Musik, des Theaters oder der Literatur werden in dieser Arbeit nicht berücksichtigt, auch wenn diese Bereiche durchaus von Interesse für die Soziokulturelle Animation wären.

Ein weiterer Begriff, welcher vorgängig geklärt werden muss, ist der des "Projekts". Wir stützen uns hierbei auf Willener, welcher Projekt definiert als „ein grösseres, zeitlich befristetes, neuartiges Vorhaben, das interdisziplinär und/oder interorganisationell gelöst wird und dessen Zielsetzung aus einer klar definierten Aufgabenstellung oder einem ausgewiesenen Handlungsbedarf abgeleitet wird“ (2007, S.33). Projekte spielen sich nach Willener ausserhalb der Alltagsroutine ab und ermöglichen dadurch, auf neuen Wegen zu neuen Zielen zu gelangen. Ein Projekt wird zudem oftmals als ein Mittel für eine Veränderung angesehen. Dies bedingt, dass entweder ein Handlungs-

bedarf, Veränderungsbedürfnisse oder ein Entwicklungspotenzial vorliegen müssen (2007, S.30+31). Die übrigen zentralen Begriffe für die beschriebene Thematik werden jeweils im Verlauf der Arbeit an geeigneter Stelle eingeführt.

1.4 Adressatenschaft der Arbeit und erwünschte Wirkung

In erster Linie ist die vorliegende Arbeit an Professionelle der Soziokulturellen Animation gerichtet. Da die Thematik jedoch an einer Schnittstelle zweier Disziplinen angelegt ist, spricht sie auch im Kunstbereich tätige Leute an. Gerade Kunstschaaffende, welche ein Interesse daran haben, interdisziplinäre Projekte gemeinsam mit der Bevölkerung zu initiieren, sollen durch diese Arbeit neue Erkenntnisse gewinnen können. Speziell zu erwähnen ist zudem das Kapitel, in welchem die Interdisziplinarität zwischen Kunstschaaffenden und Soziokulturellen Animatoren im Zentrum steht. Dieses soll für beide Disziplinen eine Hilfestellung beim gemeinsamen Arbeiten bieten.

Die Vision, welche hinter dieser Arbeit steht, ist es, den Stellenwert der Kunst in der Soziokulturellen Animation zu steigern, damit sich Kunstprojekte in der Praxis etablieren können. Eine weitere erhoffte Wirkung ist, dass das Kunstverständnis der Soziokulturellen Animatoren und Animatorinnen durch die vorliegende Arbeit erweitert wird. Eine verständnisvolle Haltung für die andere Profession ist eine Grundvoraussetzung, um interdisziplinäre Projekte realisieren zu können. In der vorliegenden Arbeit sollen Grundlagen für die Zusammenarbeit entwickelt werden, damit die Interdisziplinarität von den Professionellen nicht als ein Hindernis sondern als eine Bereicherung wahrgenommen wird.

In der Arbeit soll weiter aufgezeigt werden, wie die Quartierbevölkerung professionell in ein Kunstprojekt einbezogen werden kann. Ein spezielles Augenmerk wird dabei auf die Vielfalt in Quartieren gelegt. Die Arbeit soll aufzeigen, wie durch Kunst Vielfalt begegnet werden kann und so durch Kunstprojekte der gesellschaftliche Zusammenhalt gefördert wird.

1.5 Aufbau

Der Hauptteil der Arbeit beginnt mit einem Kapitel, welches ganz aus der Sicht der Soziokulturellen Animation verfasst wurde. In diesem Kapitel wird die Aufgabe der Profession, den gesellschaftlichen Zusammenhalt zu fördern, erläutert und aus unterschiedlichen Perspektiven beleuchtet. Danach wird die Bedeutung des Quartiers in Bezug auf den gesellschaftlichen Zusammenhalt aufgezeigt und die Theorie des Sozialraums dargelegt. Ebenfalls wird in die vielschichtige Thematik der Vielfalt eingeführt.

Im dritten Kapitel beschäftigen wir uns mit dem Stellenwert der bildenden Kunst für die soziokulturelle Animation und thematisieren den Kulturbegriff, wie auch Wirkungen von Kunst, die in Zusammenhang mit gesellschaftlichem Zusammenhalt stehen. Im vierten Kapitel versuchen wir, die Perspektive der Kunst einzunehmen. Das Kapitel beinhaltet einen historischen Abriss partizipativer Kunst, sowie theoretische Positionen zu diesem Thema und einige Porträts von partizipativen Kunstwerken, die in der Schweiz durchgeführt wurden. Die Interdisziplinäre Zusammenarbeit von Kunstschaffenden und Soziokulturellen Animatoren und Animatorinnen wird im fünften Kapitel beleuchtet. Thematisiert werden Gemeinsamkeiten und Spannungsfelder, sowie die Aufgabenteilung in einem Projekt, basierend auf dem Projektzyklus der integralen Projektmethodik. Im sechsten Kapitel wird der Einbezug der Bevölkerung aus Sicht der Soziokulturellen Animation behandelt. Hinzugezogen werden die Arbeitsprinzipien der Soziokulturellen Animation sowie das Modell der Partizipationsstufen nach Maria Lüttringhaus. Abschliessend wird die Fragestellung im Schlusswort wieder aufgenommen und es werden die wichtigsten Erkenntnisse dargelegt. Ebenfalls wird Platz eingeräumt für weiterführende Gedanken.

2. Soziokulturelle Animation in vielfältigen Quartieren

In diesem Kapitel geht es um die Rolle der Soziokulturellen Animation in vielfältigen Quartieren. Dabei wird aufgezeigt, wie durch eine Förderung des gesellschaftlichen Zusammenhalts die Lebensqualität in einem Quartier verbessert wird und welche Aufgaben der Soziokulturelle Animation dabei zustehen. Weiter wird das Quartier als Wohnraum der Menschen thematisiert und wie sich der Stellenwert des Nahraums in den Zeiten der Globalisierung verändert hat. Damit in einem Quartier an den Bedürfnissen der Bevölkerung angesetzt werden kann und eine Möglichkeit zur Partizipation an Projekten geschaffen wird, ist ein sensibler Umgang mit der Zielgruppe erforderlich. Dazu stützen wir uns auf das Konzept der Sozialraumorientierung, in welchem der Begriff des Raumes kritisch betrachtet wird und zugleich die Menschen eines Quartiers als handelnde Individuen angesehen werden, die "ihren" Wohnraum aktiv verändern und gestalten können. Der letzte Teil des Kapitels behandelt die Thematik der "Vielfalt in Quartieren" sowie eine theoretische Annäherung an den Begriff der "Vielfalt". Dazu werden zwei Projekte aus der Schweiz vorgestellt, bei welchen dieses Thema im Vordergrund steht.

2.1 Die Förderung des gesellschaftlichen Zusammenhalts als zentrale Aufgabe der Soziokulturellen Animation

In diesem Kapitel wird die Förderung des gesellschaftlichen Zusammenhalts als Aufgabe der Soziokulturellen Animation aus verschiedenen Perspektiven näher ausgeführt.

Nach dem Soziologen Gregor Husi besteht eine der Hauptaufgaben der Soziokulturellen Animation darin, dass sie Menschen zusammen führt, welche von sich aus nicht zusammen gefunden hätten. Dabei ist sie behilflich, gemeinsame Interessen zu entwickeln, um auf diesem Weg ein miteinander und nicht ein gegeneinander anzustreben (2010, S.120). Diese Überlegung basiert auf folgendem Ausgangspunkt: Einerseits interveniert die Soziokulturelle Animation, da wo "Teile" der Gesellschaft nicht mehr zusammenhalten und andererseits übt sie eine präventive Funktion dort aus, wo dieser Zerfall zu geschehen droht. Weiter beschreibt Husi, dass die Funktion der Soziokulturellen Animation nicht darin liegt, alle Teile der Gesellschaft miteinander zu verbinden. Die verschiedenen Lebensbereiche, Klassen oder Milieus untereinander zusammenzuhalten würde die Kapazität der Soziokulturellen Animation weitaus übersteigen. Aus dieser Abgrenzung folgt, dass sich die

Soziokulturelle Animation viel mehr um eine Sozialintegration bemüht. Dabei steht der "zwischenmenschliche Zusammenhalt" im Zentrum (2010, S.98).

In der Literatur sind Definitionen zum Begriff "gesellschaftlicher Zusammenhalt" schwer zu finden. Laut Husi existieren ausserdem viele sinnverwandte Begriffe, wie beispielsweise Integration der Gesellschaft, Sozialkapital oder soziale Kohäsion. Ein wichtiges Merkmal des gesellschaftlichen Zusammenhalts ist, dass durch deren Förderung die Anzahl Konflikte vermindert oder konstruktiv ausgetragen werden. Soziokulturelle Arbeit bringt demzufolge Menschen mit der friedlichen Absicht zusammen, den gesellschaftlichen Zusammenhalt zu fördern. Dabei braucht sie laut Husi keine genaue Vorstellung darüber zu haben, wie dieser Zusammenhalt aussieht, da sich die Soziokulturelle Animation hauptsächlich an den Bedürfnissen der Adressaten und Adressatinnen orientiert. Im Zentrum stehen zum Beispiel die Bewohnenden eines Quartiers mit ihren Vorstellungen und Ideen, wie sie "ihre Gesellschaft" zusammen halten wollen (2010, S.99+100). Die Soziokulturelle Animation setzt in der Regel nicht einzelne Menschen in den Mittelpunkt, vielmehr geht es um das Verhältnis zwischen den Menschen. Da sich Menschen in erster Linie durch Interaktionen begegnen, arbeitet die Soziokulturelle Animation interaktionsorientiert. Diese Begegnungen zwischen den Menschen folgen nach Husi folgendem Entwicklungspfad: sich treffen, miteinander ins Gespräch kommen und sich dabei näher kennen lernen. Dies führt unter anderem dazu, dass Vorurteile abgebaut werden können, Verständnis für das Gegenüber entwickelt wird, gemeinsame Interessen entdeckt werden und man sich einer Gesellschaft zugehörig fühlt (2010, S.101). Insbesondere in einem Quartier, in welchem unterschiedliche Lebenswelten aufeinander treffen und darüber hinaus teilweise sprachliche Barrieren existieren, ist es wichtig, dass Raum für Begegnungen geschaffen wird und gegenseitiges Verständnis existiert oder aufgebaut werden kann. Dies sind unserer Ansicht nach wichtige und unerlässliche Voraussetzungen, um eine Förderung des gesellschaftlichen Zusammenhalts zu erreichen.

Bei all diesen positiven Aspekten des Wortes "zusammenhalten" existiert gemäss Husi auch eine Kehrseite. Wenn Menschen durch die Förderung des zwischenmenschlichen Zusammenhalts zusammengebracht werden, hat dies gleichzeitig auch immer eine ausschliessende Funktion. Die Soziokulturelle Animation muss sich bewusst sein, dass es unmöglich ist, alle Menschen mit einzubeziehen. Sie kann deshalb keine „widerspruchsfreie Praxis sein“

(2010, S.101). Für uns als Professionelle ist es wichtig, dass wir uns diesem Ausschluss stets bewusst sind und dennoch versuchen, eine möglichst breite Bevölkerungsschicht eines Quartiers zu erreichen.

Der Grund, weshalb der gesellschaftliche Zusammenhalt in der heutigen Zeit ein nicht zu vernachlässigender Faktor ist, wird durch Wilhelm Heitmeyer in Form von drei Krisen der heutigen Gesellschaft beschrieben: Er nennt dabei die Struktur-, Regulations-, sowie die Kohäsionskrise. Für die hier diskutierte Thematik ist die Kohäsionskrise von besonderem Interesse. Durch eine Kohäsionskrise werden soziale Bindungen gelockert und dies wiederum schmälert die Chancen auf Anerkennung oder Zugehörigkeit. Solche Krisen begünstigen Vereinzelung und können unter anderem zu Ohnmacht oder vermehrter Gewaltanfälligkeit führen (Wilhelm Heitmeyer 1997; zit. in Husi, 2010, S.127).

Jean-Claude Gillet, Professor für Pädagogik an der Universität Bordeaux, sieht die Soziokulturellen Animatoren und Animatorinnen in Bezug auf den gesellschaftlichen Zusammenhalt als „Agenten des Beziehungsaufbaus, die zwischen Akteuren, welche sich nicht mehr begegnen, intervenieren“ (1998, S.326). Den „Agenten und Agentinnen des Beziehungsaufbaus“ ist es nach Gillet möglich, innerhalb einer Gesellschaft Brücken zu bauen, um so das Gleichgewicht zu fördern. Dabei können die Professionellen der Soziokulturellen Animation Prozesse der Konfliktlösung in Gang bringen, indem sie mit den verschiedenen Zielgruppen zusammenarbeiten (1998, S.215).

Im folgenden Abschnitt wird auf den holländischen Forscher Marcel Spierts und seine Positionierung betreffend der Soziokulturellen Animation eingegangen. Damit öffnen wir das Aufgabenfeld der Soziokulturellen Animation und beleuchten, neben der Förderung des gesellschaftlichen Zusammenhalts, weitere Kernaufgaben dieser Profession. Spierts (1998) verortet die Fachleute der Soziokulturellen Animation in einer Zwischenposition. Dabei übernehmen sie eine strategische, sowie auch kommunikative Funktion. Die Soziokulturelle Animation vermittelt zwischen „Menschen und ihren Problemen; Menschen und anderen Menschen; Menschen und Instanzen; Gruppen und Instanzen“ (S.91). Dabei geht es um unterschiedliche Interessen, welche immer wieder neu ausgehandelt werden müssen, sowie um verschiedene Ansprüche der jeweiligen Gruppierung. Der Soziologe Kees Schuyt verweist aus diesem Grund auf das Bild eines Gleichgewichtskünst-

lers (Schuyt, 1991; zit. in Spierts, 1998, S.91). Dabei ist es gemäss Spierts zentral, dass sich die Fachpersonen bewusst sind, wie sie mit unterschiedlichen Interessen und Widersprüchen umgehen. Das Balancieren der Soziokulturellen Animatoren und Animatorinnen besteht unter anderem aus dem Knüpfen von Beziehungen, sowie aus dem Übersetzen der verschiedenen Sprachen, beispielsweise von einer Beamten- in eine Bewohnersprache. Die Soziokulturelle Arbeit hat zum Ziel, die Verantwortung über eine konkrete Lebenssituation wieder in die Hände der Zielgruppe zu legen. Natürlich nur so lange dies möglich ist, andernfalls ist sie den Bewohnenden dabei behilflich, Aktivitäten zu organisieren oder Entscheidungen zu treffen oder setzt sich stellvertretend für sie ein. Dabei setzt die Soziokulturelle Animation an einer offenen Struktur an und animiert Menschen, an Aktivitäten teil zu nehmen oder selbst die Initiative zu übernehmen (1998, S.93+94).

Spierts beschreibt eine Reihe von Ausgangspunkten für die Soziokulturelle Animation, die sich in den letzten zwanzig Jahren herausgebildet haben. Für die vorliegende Arbeit interessante Aspekte sind dabei folgende: Die Soziokulturelle Animation ist so gut wie möglich in einen Stadtteil, die Nachbarschaft oder in ein Dorf eingebettet und versucht, bei den dort aktuellen Entwicklungen und Veränderungen anzusetzen. Die Einrichtungen der Soziokulturellen Animation sollen dabei möglichst niederschwellig und in unmittelbarer Nähe des Wohnortes der Menschen angesiedelt sein. In erster Linie ermöglicht die Soziokulturelle Animation durch ihre Arbeit Begegnungen zwischen Menschen, regt zur Aktivität sowie Beteiligung an und schafft dadurch Zugehörigkeit (1998, S.113).

13

2.2. Bedeutung des Quartiers als Wohnraum

Bevor konkret auf die Bedeutung des Wohnraums für die dort lebende Bevölkerung eingegangen wird, folgt eine Definition des Begriffs "Quartier". Willener beschreibt, dass ein breites Untersuchungsfeld in Bezug auf Stadtteile und Quartiere existiert. Unterschiedliche Disziplinen, wie beispielsweise die Raumplanung, die Soziologie oder auch die Ökonomie, untersuchen dieses Themenfeld basierend auf verschiedenen Ansätzen (2010, S.362). Dies hat zur Folge, dass sich kein gemeinsamer Ansatzpunkt über "das Quartier" etablieren konnte (Olaf Schnur, 2008; zit. in Willener, 2010, S.362). Der Begriff hat nach Willener eine lange Tradition und gestaltet sich je nach Land sehr unterschiedlich. Für die vorliegende Arbeit orientieren sich die Autorinnen

an der Definition des Begriffs "Quartier" gemäss den Stadtentwicklern Olaf Schnur, Philipp Zakrzewski und Matthias Drilling (2013). Dabei ist Quartier „ein kontextuell eingebetteter, durch externe und interne Handlungen sozial konstruierter, jedoch unscharf konturierter Mittelpunkt-Ort alltäglicher Lebenswelten und individueller sozialer Sphären, deren Schnittmengen sich im räumlich-identifikatorischen Zusammenhang eines überschaubaren Wohnumfelds abbilden“ (S.10). Mit dieser Definition wird das Verhältnis zwischen Mensch, gebauter Umwelt, Lebenswelt und sozialer Interaktion in stetiger Wechselwirkung angesehen. Es findet keine klare Grenzziehung statt, wie dies in einem territorialen Verständnis von Quartier die Folge wäre (S.10). Diese Definition ist insofern für diese Arbeit von Interesse, da das Quartier als ein sozial konstruierter Ort der alltäglichen Lebenswelt betrachtet wird. Zudem beeinflusst die Quartierbevölkerung den Ort durch ihr Handeln und es wird eine Abgrenzung zu einem abgeschlossenen und territorialen Verständnis von Quartier ersichtlich.

Über die Bedeutung des Wohnquartiers existieren in der Literatur kontroverse Meinungen. So beschreiben beispielsweise Schnur et al. das Quartier als einen Ort, an welchem sich der Alltag abspielt und verschiedene Lebenswelten aufeinander treffen. Das Quartier kann in diesem Sinne entweder eine Ressource zur Lebensbewältigung für die dort wohnhaften Menschen darstellen, oder im Gegenteil deren Alltag erschweren (2013, S.9).

Auch Konrad Maier, Professor für Politikwissenschaft, sowie Peter Sommerfeld, Dozent an der Fachhochschule Nordwestschweiz für Soziale Arbeit, sehen das Wohnquartier in den Zeiten der Globalisierung¹ als einen überschaubaren Raum, in welchem Lebensqualität zurück erlangt werden kann. Das nahe Umfeld wird als überblickbar empfunden. Dies hat zur Folge, dass soziale Probleme gesehen werden und auch leichter zu lösen sind, als wenn diese im globalen Kontext betrachtet werden (2005, S.11).

Ebenso hat sich nach Willener die Bedeutung des Wohnquartiers aufgrund der Globalisierung sowie den neuen Mobilitätsformen gewandelt. Einerseits kann sich die Bevölkerung schnell von einem Ort zum nächsten be-

¹ Unter Globalisierung wird ein Prozess verstanden, durch welchen weltweite Beziehungen auf unterschiedlichen Ebenen intensiviert werden. So entstehen beispielsweise in den Bereichen Wirtschaft, Politik, Umwelt oder Kultur globale Verflechtungen (Globalisierung, Fakten, ohne Datum).

wegen und auf diese Weise verschiedene Orte miteinander verknüpfen. Andererseits kann das Quartier, gerade wegen diesen schnellen und neuen Entwicklungen, zu einem wichtigen Ort des sozialen Austauschs, der Begegnung, sowie der Integration werden. Dazwischen gibt es das Sowohl-als-auch. Darunter werden nach Willener Personen mit Mehrfachidentitäten gezählt. Diese Menschen sind oftmals mit ihrem Herkunftsland eng verbunden und identifizieren sich ebenso mit ihrem neuen Wohnort. Die Bedeutung des Quartiers variiert zudem je nach Zielgruppe. So sprechen Familien und alte Menschen dem Wohnraum tendenziell einen anderen Stellenwert zu, als beispielsweise Studenten dies tun (2010, S.364).

Spierts zeigt auf, dass aufgrund der negativen Folgen der Individualisierung eine Fokussierung auf die unmittelbare Umgebung wieder vermehrt gefordert wird. Ihmzufolge sollte dies in Form von Gemeinwesen aufbau geschehen, wobei die Soziokulturelle Animation einen entscheidenden Beitrag leisten kann. Neben der Gefahr der negativen Folgen der Individualisierung beschreibt Spierts generell ein steigendes Interesse an Quartier und Nachbarschaft. Die Rolle des Quartiers wird folgendermassen erläutert: „ (...) neben Kirche, Familie, Arbeitswelt, Schule und Vereinsleben ist die Nachbarschaft/das Quartier immer noch ein Orientierungsrahmen für die Leute. Dort leben sie miteinander, dort wachsen ihre Kinder auf, Status und Identifikation entnehmen sie dem Wohnort, welcher eine Quelle gegenseitiger Unterstützung und Hilfe sein kann“ (S.178).

Im Wissen um die Bedeutung des Quartiers für die dort lebenden Menschen stellt sich für die Fachkräfte der Soziokulturellen Animation die Frage, wie sie an einem solchen Ort am besten intervenieren. An dieser Stelle setzt das Konzept der Sozialraumorientierung an, welches nach Emmenegger den Raum als veränderbar wahrnimmt und konkret die dort lebenden Menschen als handelnde Individuen betrachtet (2010, S.337).

2.3 Sozialraumorientierung in der Schweiz

Bevor auf die Sozialraumorientierung in der Soziokulturellen Animation eingegangen wird, folgt eine theoretische Annäherung an den Raumbe-griff. Dies ist von Bedeutung, weil sich die Funktion eines Raumes, je nach Betrachtungsweise, stark unterscheiden kann.

Nach Barbara Emmenegger, Dozentin und Projektleiterin der Hochschule Luzern, wurde dem Raum als Gegenstand oder als Begriff sowohl in der sozialwissenschaftlichen Diskussion als auch in der Sozialen Arbeit für lange Zeit kaum Beachtung geschenkt und dies, obwohl die sozialräumliche Ausrichtung der Sozialen Arbeit und insbesondere der Soziokulturellen Animation bereits seit den 1980er-Jahren verbreitet ist (2010, S.326). Nach der Soziologin Gabriele Sturm liegt einer der Gründe dafür in dem für lange Zeit andauernden Raumverständnis, welches Raum und soziale Probleme getrennt voneinander betrachtete (Sturm, 1999; zit. in Emmenegger, 2010, S.326).

Allgemein ist zu erwähnen, dass es sehr viele verschiedene Raumkonzeptionen gibt und diese sich je nach Disziplin stark unterscheiden. Für die vorliegende Arbeit ist jedoch in erster Linie die Unterscheidung von einem Container- oder Behälterraum zu einem Beziehungsraum von Interesse. Nach Emmenegger werden beim Container- oder Behälterraum Handlung und Struktur getrennt voneinander betrachtet und dadurch wird der Raum als absolut angesehen. Im Gegenzug basiert der Beziehungsraum auf einem „dynamischen, relationalen und relativistischen Raumverständnis“ (2010, S.327). In diesem Fall stehen sich Handlung und Struktur in einem wechselseitigen Verhältnis gegenüber und Raum wird als sozialer Raum verstanden (2010, S.327). Der Soziologe Markus Schroer beschreibt den Raum als etwas, das erst geschaffen werden muss und nicht als etwas, das schon immer existiert. Durch dieses konstruktivistische Konzept wird der Raum erst durch Handeln lebendig und besteht somit nicht ausschliesslich aus Struktur. Indem Räume hergestellt werden, erhalten zugleich die sozialen Prozesse eine Bedeutung (Schroer, 2006; zit. in Emmenegger, 2010, S.328). Weiter beschreibt Emmenegger die Schwierigkeit der Praxis, die Räume als Beziehungsräume zu betrachten. Gerade auch in Quartierentwicklungsprozessen sind vorwiegend statistische Daten von grossem Interesse und Räume werden basierend auf diesen als prekäre Orte und als benachteiligend für die Bewohnenden angesehen. Durch diese Reduktion werden Räume als Container betrachtet und die Bewohnenden werden zu passiven Individuen (2010, S.329). Dies führt gemäss den Erziehungswissenschaftlern Hans Uwe Otto und Holger Ziegler dazu, dass „homogenisierte problembelastete Bevölkerungsgruppen anhand territorialer Markierungen sichtbar gemacht werden“ (Otto & Ziegler, 2004a; zit. in Emmenegger, 2010, S.340).

Unserer Meinung nach besteht insbesondere in Quartieren, welche von einer grossen Vielfalt gekennzeichnet sind, die Gefahr, dass sie auf statistische Daten reduziert werden. Oftmals wird in solchen Quartieren ein spezieller Fokus auf den Anteil der Migrationsbevölkerung, die Arbeitslosenquote oder auf den Anteil der Menschen gelegt, die Sozialhilfe empfangen. Für solche Quartiere, wie beispielsweise die Basel-/Bernstrasse in Luzern, ist es speziell wichtig, das Quartier als Beziehungsraum zu verstehen. Auf diese Weise kann vorgebeugt werden, die Bevölkerung auf ihre Herkunftsregion zu reduzieren und stattdessen wird der Blick auf die soziale und kulturelle Differenziertheit gerichtet.

Auch beim Konzept der Sozialraumorientierung, welches in der Praxis der Soziokulturellen Animation üblich ist, wird der Raum als Beziehungsraum verstanden. Dabei wird der Raum als etwas Veränderbares angesehen und gleichzeitig werden die Bewohnenden vor Ort als handelnde und eigenständige Individuen betrachtet. Ebenso legt die Sozialraumorientierung einen Fokus auf das Lokale. Durch eine Konzentration auf die unmittelbare Umgebung sollen Ressourcen vor Ort gebraucht werden, um so auch globale Prozesse überschaubarer zu gestalten. Dennoch muss sich die Soziokulturelle Animation bewusst sein, dass Sozialräume nicht zwingend an der Quartier- oder Stadtgrenze enden. Vielmehr stellen Räume komplexe Zusammenhänge dar, die sowohl kulturelle wie auch historische oder territoriale Dimensionen mit einbeziehen. Die Bedeutung der sozialräumlichen Arbeit besteht für die Soziokulturelle Animation auch darin, dass durch den Raum eine Möglichkeit für soziales Handeln geschaffen wird. Eine Veränderung von Raum kann demzufolge nur gemeinsam mit den Akteuren vor Ort geschehen (Emmenegger, 2010, S.336-339).

Nach Willener beinhaltet ein sozialraumorientierter Ansatz jeweils eine Verbesserung der Lebensbedingungen von Menschen in Quartieren. Ebenso wie Emmenegger ist auch er der Ansicht, dass die Menschen an diesem Prozess beteiligt werden müssen, um so die Eigenverantwortung der Betroffenen hervorheben zu können (2010, S.351). Dazu stellt Willener die Frage, ob es überhaupt möglich ist, ein allgemein gültiges Konzept der Sozialraumorientierung für die Soziokulturelle Animation zu entwerfen. Als Begründung nennt er, dass jeder Raum anders zusammengesetzt ist und dementsprechend unterschiedlich funktioniert. Insbesondere in der föderalistischen Schweiz unterscheiden sich die Strukturen und Kontexte, in welche Räume

eingebettet sind, sehr stark voneinander. Dennoch ist es laut Willener möglich, einige Handlungsformen und allgemein geltende Prinzipien zu formulieren, welche dann an den individuellen Kontext angepasst werden müssen (2010, S.359). Willener beschreibt die sozialraumorientierte Arbeit wie folgt: „Sozialraumorientierte Arbeit richtet den Blick auf Menschen, die in einem bestimmten Raum leben oder arbeiten, und handelt aufgrund ihrer manifesten oder latenten Bedürfnisse im Kontext des jeweiligen Raums und setzt entsprechende Ziele und Prioritäten“ (2010, S.365).

Das Konzept der Sozialraumorientierung ist unserer Ansicht nach insofern für die hier diskutierte Fragestellung von Bedeutung, da sie eine mögliche Haltung vorgibt, nach welcher sich die Fachleute der Soziokulturellen Animation richten können. Gerade in vielfältigen Quartieren ist es wichtig, dass der Raum als wandelbar sowie als von der Bevölkerung definiert betrachtet wird, um einer Reduktion auf statistische Daten vorzubeugen. Zudem setzt dieses Konzept voraus, dass bei den Bedürfnissen der Zielgruppe angesetzt wird, und dies ist, wie im Kapitel 2.1 ersichtlich wurde, eine unerlässliche Voraussetzung, um eine Förderung des gesellschaftlichen Zusammenhalts zu erreichen.

2.4 Aktueller Diskurs um den Begriff der “Vielfalt”

Wie bereits in der Einleitung erwähnt, zeigt sich der aktuelle Diskurs um vielfältige Quartiere tendenziell defizitorientiert. Vielfalt wird oftmals weniger als Ressource betrachtet, sondern vielmehr als benachteiligender Faktor angesehen. Da der Begriff der Vielfalt sehr komplex ist und zudem seine Bedeutung je nach Kontext und Autor/-in variiert, bedarf es einer genauen Klärung dieses Begriffs. Für eine Annäherung an den Begriff der “Vielfalt” beziehen wir uns auf Literatur aus Deutschland sowie der Schweiz. In der deutschen Literatur wird nicht explizit der Begriff Quartier verwendet, sondern es wird mehr von einem Viertel oder Stadtteil gesprochen. Dennoch sind wir der Ansicht, dass die in der deutschen Literatur behandelte Thematik zur Vielfalt auf die Schweiz übertragen werden kann. Der Soziologe Wolf-Dietrich Bukow beschreibt, dass Vielfalt an sich nichts Neues darstellt. Der Unterschied besteht lediglich darin, dass diese Vielfalt immer komplexere Züge annimmt. Zu vertrauten Dingen können sich plötzlich neue und bisher unbekannte Aspekte dazu gesellen. Die Verschmelzung von Altem und Neuem gelingt dann am besten, wenn das Neue akzeptiert und gleich ge-

wichtet wird. Bukow betrachtet Vielfalt als eine „relative Grösse, welche dann angenommen ist, wenn sie sich veralltäglicht hat, also Teil des alltäglichen Repertoires geworden ist“ (S.221). Diese Beschreibung setzt voraus, dass das Neue mit dem Alten gleichgestellt wird. Nur auf diese Weise ist eine Eingliederung in den Alltag erst möglich (2011, S.217-222).

Die Sozialwissenschaftler Wolf-Dietrich Bukow, Gerda Heck, Erika Schulze und Erol Yildiz (2011) sehen die Stadt schon immer als einen Ort der Vielfalt an. Früher lehnten die Städte die Vielfalt nicht ab, vielmehr wurde diese in das urbane Zusammenleben miteinbezogen. Heutzutage dagegen wird Vielfalt oftmals als eine Bedrohung wahrgenommen (S.8). Weiter schreibt Bukow, dass eine Veränderung der Vielfalt nicht mehr als eine “normale” Tatsache angesehen wird, sondern als etwas, das neue, unbekannte Herausforderungen mit sich bringt. Dieser beunruhigende Wandel wird einem täglich vor Augen geführt, in Form von neuen Sprachen, Mode oder Lebensstilen. Auf diese Weise sind alle Menschen in diese Entwicklungen involviert.

Durch die laufend neuen Kommunikations- und Mobilitätsformen und durch die Globalisierung haben es die Stadtgesellschaften mit einer qualitativ wie quantitativ neuen Vielfalt zu tun (2011, S.207+208). Bukow et al. beschreiben, dass die Reaktionen der Quartiere auf Vielfalt sehr unterschiedlich verlaufen. Festgestellt wurde, dass Quartiere, welche bereits über eine sehr gemischte Bevölkerung verfügen, diese neue Vielfalt besser akzeptieren als homogene Quartiere. Als problematisch dagegen werden die Reaktionen der öffentlichen Institutionen betreffend dieser Thematik angesehen. Oftmals ist der Diskurs um die Vielfalt geprägt von einem “Containerdenken”, welches auf folgendem Grundsatz basiert: „Ein Staat – eine Gesellschaft – eine Sprache – eine Kultur – eine Religion – eine Identität – eine Staatsangehörigkeit“ (Bukow et al., 2011, S.11). Mit dem Versuch, einen “Status quo” beizubehalten, wird Vielfalt als ein störender Faktor angesehen, was sich zu einem Nachteil für die Betroffenen auswirken kann. Diejenigen, die an einer individuellen Vielfalt festhalten, werden schnell zu einer Minderheit in der Bevölkerung. Im Gegenzug verfallen diejenigen, die sich anpassen, dem Mythos einer Nationalgesellschaft, die es in diesem Sinne gar nie gegeben hat (Bukow et al., 2011, S.12).

Yildiz erwähnt dazu den Begriff der “Ghettomethaphorik”, der häufig verwendet wird, wenn die Einwanderungssituation in Städten beschrieben wird. Schnell werden gewisse Quartiere als “Problemviertel” abgestempelt und

geraten auf diese Weise längerfristig in Verruf. Migrationsgeprägte Quartiere werden oftmals als Parallelgesellschaften abgewertet und werden für eine missglückte Integration verantwortlich gemacht. Durch eine solche Dramatisierung wird der Blick auf Migrationsbewegungen und deren innovatives Potenzial versperrt (2013, S.52+53).

In der Praxis sollte nach der Stadtsoziologin Ingeborg Beer ein Perspektivenwechsel von traditionellen Integrationsvorstellungen hin zu Vielfalt und Teilhabe stattfinden. Quartiere sollten nicht nur von einer Aussensicht betrachtet werden, sondern auch von der Innenseite her. Ein solcher Perspektivenwechsel würde voraussetzen, dass beispielsweise Migranten in ihren unterschiedlichen Interessen wahrgenommen werden und die Möglichkeit erhalten, ihre Bedürfnisse zu artikulieren. Die soziale und kulturelle Vielfalt ist eine Herausforderung für die Quartiersgesellschaft und Menschen mit Migrationshintergrund sollten dabei unaufgefordert miteinbezogen werden. Allgemein ist in Bezug auf die Integration eine Anpassung an die einheimische Gesellschaft kritisch zu hinterfragen. Vorherrschend in der gesamten Debatte um die Integration ist nach wie vor ein "Containermodell". Dieses basiert auf der Annahme, dass Migranten und Migrantinnen als homogene Gruppe von einem Land (Container) direkt in ein anderes Land wechseln. In der Realität werden die Menschen jedoch von unterschiedlichen Lebensmustern, Herkunftsorten und gesellschaftlichen Realitäten geprägt. Ein weiterer, wichtiger Punkt im Umgang mit vielfältigen Quartieren ist die Tatsache, dass Menschen mit Migrationshintergrund keine homogene Gruppe darstellen, auch wenn sie gerade in Quartierentwicklungsprojekten oftmals als solche behandelt werden (2013, S.43-47).

Damit auch in den Quartieren eine Diversitäts- und Teilhabestrategie besteht, gilt es nach Beer, die traditionelle Aufteilung von "Wir" und die "Anderen" zu überwinden und dadurch Partizipationschancen für alle zu ermöglichen. Dies setzt jedoch voraus, dass Vielfalt als Normalität angesehen wird, was auch auf Ebene der Politik und der Verwaltung ein Umdenken zur Folge hätte (2013, S.52).

Eine ähnliche Problematik wie Beer erkennt auch Bukow. Der Staat verlangt seiner Ansicht nach zunehmend, dass sich das, was Vielfalt ausmacht, einfügt und auf diese Weise unsichtbar wird. Durch die Integrationspolitik wird vielfach kein Umgang mit Vielfalt angestrebt, sondern diese zerstört (2011, S.228). Basierend auf diesen Überlegungen distanzieren wir uns in der

vorliegenden Arbeit sowohl vom Begriff der "benachteiligten Quartiere" als auch von einem traditionellen Integrationsverständnis, mit welchem eine Anpassung an die "einheimische" Kultur einhergeht. Vielmehr soll Vielfalt von einer ressourcenorientierten Betrachtungsweise her angesehen werden.

2.4.1 Projekte zum Umgang mit Vielfalt in der Schweiz

Im Folgenden werden zwei Projekte aus der Schweiz vorgestellt, welche sich mit der Verbesserung der Lebensqualität in "benachteiligten" Quartieren beschäftigen. Obwohl wir uns vom Begriff "benachteiligt" distanzieren, sind die Projekte für die vorliegende Arbeit von Interesse.

Von der Eidgenössischen Ausländerkommission wurde 2005 eine Studie erarbeitet, welche eine Verbesserung der Lebensqualität in so genannten benachteiligten Quartieren zum Ziel hatte. Dabei wurden in mehreren Schweizer Städten Projekte lanciert, welche neben der Steigerung der Lebensqualität auch eine Förderung der Integration anstrebten. Für die hier diskutierte Thematik sind folgende Punkte, welche aus der Studie hervorgegangen sind, von Interesse:

Adrian Gerber beschreibt, dass das Eingreifen in ein Quartier bereits von einer negativen Sichtweise auf das Quartier ausgeht. Da in den Medien allgemein eine Konzentration auf die Belastungen eines Quartiers auszumachen sind, soll man sich bei einem Eingriff in ein Quartier stets bewusst sein, was dies für die Quartierbevölkerung sowie auch für dessen Image zu bedeuten hat. Ein weiterer Punkt ist die Tatsache, dass gerade durch Interventionen in solchen Quartieren Ethnisierungs- und Kulturalisierungstendenzen auftauchen können. Gerade dadurch, dass spezielle Angebote für bestimmte Zielgruppen geschaffen werden, wird eine Zweiteilung der Gesellschaft in ein "Wir" und ein "Sie" verstärkt (2005, S.11). Auch in Bezug auf die in dieser Arbeit diskutierten Projekte, soll so gut als möglich eine Beteiligung aller Quartierbewohner und Quartierbewohnerinnen gewährleistet werden, um einer Zweiteilung der Gesellschaft vorzubeugen.

Ein weiteres Projekt, bei welchem Quartiere mit "besonderen Anforderungen" unterstützt werden sollen, ist das vom Bund 2008 lancierte Projekt "Projets urbains". Mit dem Programm "Projets urbains – Gesellschaftliche Integration in Wohngebieten" soll eine Verbesserung der Lebensqualität in diesen

Quartieren erreicht werden. Zudem soll auch hier die gesellschaftliche Integration in den Quartieren gefördert werden. Speziell bei "Projets urbains" ist ein Ansatz, welcher Partizipation und daher einen Einbezug aller Betroffenen in den Mittelpunkt stellt. So sollen die individuell geplanten Massnahmen (in Bereichen wie der Raumplanung, dem Verkehr, der Sozial- und der Integrationspolitik) unter Beteiligung der Betroffenen umgesetzt werden (Programm Projets urbains – Gesellschaftliche Integration in Wohngebieten, ohne Datum). Aus dem Erfahrungsbericht zum Programm "Projets urbains" wird im Bereich der Integration die Gefahr beschrieben, dass vielfach die ausländische Bevölkerung für alle Missstände des Quartiers verantwortlich gemacht wird. Auch hier wird abermals erwähnt, dass die Migrationsbevölkerung keine homogene Gruppe darstellt, sondern sich vielmehr aus Menschen mit ganz unterschiedlichen Hintergründen zusammensetzt. Eine sorgfältige Differenzierung der Bevölkerung ist eine unerlässliche Voraussetzung, damit die Quartierbevölkerung in ihrer ganzen Vielfalt anerkannt wird (Quartiere im Brennpunkt: gemeinsam entwickeln, vielfältig gestalten, 2013).

Durch diese zwei Projekte und durch die Annäherung an den Begriff der "Vielfalt" wird ersichtlich, wie wichtig ein differenzierter Umgang mit der Zielgruppe ist. Um Projekte in solchen Quartieren initiieren zu können und vor allem auch, um die Bewohner und Bewohnerinnen miteinzubeziehen, ist das Fachwissen der Soziokulturellen Animation unerlässlich.

3. Stellenwert der bildenden Kunst in der Soziokulturellen Animation

Das folgende Kapitel befasst sich damit, wie Kunst aus Sicht der Soziokulturellen Animation betrachtet wird und welcher Stellenwert ihr in Bezug auf die Thematik der vorliegenden Arbeit zugesprochen wird. Hierfür werden die Verbindungen zwischen Kunst und gesellschaftlichem Zusammenhalt aufgezeigt und die Wirkungen, welche Kunst diesbezüglich haben kann, thematisiert.

Der Begriff "Kunst" wird sehr unterschiedlich verstanden, verwendet und definiert. In Lexika wird Kunst oft als schöpferisches Gestalten umschrieben, im Duden spezifisch als „schöpferisches Gestalten aus den verschiedensten Materialien oder mit den Mitteln der Sprache, der Töne in Auseinandersetzung mit Natur und Welt“ (Duden, ohne Datum). Dies ist eine sehr sachliche Definition, welche aus Sicht von Kunstschaffenden wahrscheinlich nicht zu erfassen vermag, was Kunst ist. Im Fachdiskurs wird oft darüber gesprochen, dass Kunst gar keine Definition braucht oder eine Definition unmöglich ist. Pablo Picasso sagte diesbezüglich: „Wenn ich wüsste, was Kunst ist, würde ich es für mich behalten“. In der vorliegenden Arbeit wagen wir deshalb keine Definition, sondern überlassen die äusserst komplexe Diskussion, was Kunst ist, den Professionellen der Kunst.

23

Wie bereits erwähnt wurde, beschränken wir uns auf bildende Kunst, welche in der Einleitung definiert wurde. Wenn von Kunst und Soziokultureller Animation oder von den Wirkungen von Kunst gesprochen wird, wird jedoch vornehmlich über Kunst im Allgemeinen geschrieben. Aus diesem Grund wird in diesem Kapitel auch Literatur hinzugezogen, welche sich auf das ganze Feld der Kunst bezieht. Texte, die sich explizit auf Kunstformen wie Theater, Musik oder Literatur beziehen, wurden bei der Recherche jedoch nicht berücksichtigt.

3.1 Kultur und kulturellen Teilhabe

Der Begriff der kulturellen Teilhabe ist schwer zu definieren und nahezu jeder Autor und jede Autorin hat ein anderes Verständnis. Nachfolgend werden deshalb unterschiedliche Positionen zu kultureller Teilhabe vorgestellt. Ebenfalls wird die vielschichtige Bedeutung des Wortes "Kultur" thematisiert.

Das Recht auf kulturelle Teilhabe ist seit 1948 Teil der Menschenrechtserklärung. Max Fuchs, Kunsthistoriker und Vorsitzender des Deutschen Kulturrates, betont dabei, dass die Teilhabe aller Menschen gemeint ist. Es kann bei Kultur jedoch nicht um eine einheitliche Kulturportion gehen, welche den Menschen durch den Staat zugeführt wird. Er verweist auf die UNESCO, welche im zweiten Weltkulturbericht erklärt, dass Kultur kein stabiles Ding ist, sondern eher zur Metapher eines Flusses passen würde (2005, S.34+35). Der Begriff "Kultur" ist bezüglich seiner Verwendung und Bedeutung sehr unscharf. Um dem Begriff auf die Spur zu kommen, hilft das Modell des Soziologen und Kulturwissenschaftlers Andreas Reckwitz. Er unterscheidet vier Kulturbegriffe:

- » **Der normative Kulturbegriff** meint die Bewertung von Lebensweisen, was als kultiviert und nicht-kultiviert gilt.
- » **Der totalitätsorientierte Kulturbegriff** wiederum meint spezifische Lebensformen von Gemeinschaften wie beispielsweise in Völkern oder Kulturkreisen.
- » **Der bedeutungsorientierte Kulturbegriff** löst sich komplett von den anderen und versteht Kultur als „Komplex von Sinnsystemen oder "symbolischen Ordnungen", mit denen sich die Handelnden ihre Wirklichkeit als bedeutungsvoll erschaffen (...)“
- » Für die vorliegende Arbeit von zentraler Bedeutung ist **der differenzierungstheoretische oder sektorale Kulturbegriff**. Bei dieser Version der Auslegung von "Kultur" fällt der Bezug zur Lebensweise weg und es wird eine radikale Einschränkung auf ein enges Feld vorgenommen. Gemeint sind mit diesem Begriff intellektuelle Aktivitäten wie Bildung, Wissenschaft und auch Kunst (Reckwitz, 2008; zit. in Stäheli, 2010, S.230-232).

In der Literatur werden die Begriffe Kunst und Kultur oft unscharf verwendet und nicht klar definiert. So wird Kunst und Kultur manchmal synonym verwendet. Dabei geschieht eine Einschränkung, die sogar über die des sektoralen Kulturbegriffes hinausgeht. Ein Beispiel ist der Begriff "Kulturangebote", wobei beispielsweise Konzerte, Theaterveranstaltungen oder Vernissagen

bildender Kunst gemeint sind. Aber auch die staatliche Kulturförderung, die beispielsweise Theater, Kunstmuseen und Konzerthallen mitfinanziert, beschränkt Kultur auf die Kunst. Fuchs nennt die synonyme Verwendung Kunst = Kultur eine Engführung. Die UNESCO führte 1983 den "weiten Kulturbegriff" ein, durch welchen Kultur als Kunst und Lebensweise verstanden wird. Im Vernehmlassungsentwurf der Schweizerischen „Botschaft zur Förderung der Kultur in den Jahren 2016-2019“ lassen sich zwei Kulturverständnisse finden. Ein Schwerpunkt des Vernehmlassungsentwurfes ist die Förderung der kulturellen Teilhabe. Teilhabe wird dabei als aktives sowie passives Teilhaben am Kulturleben und kulturellen Erbe verstanden. Dabei werden Schwerpunkte, wie "Jugend und Musik", ein "Jugendbuchfestival" oder die Bundeskunstsammlung genannt (Vernehmlassungsentwurf Kulturbotschaft, 2014). Diese Ziele weisen am ehesten auf ein sektorales Verständnis von kultureller Teilhabe hin. Ein weiterer Schwerpunkt ist der gesellschaftliche Zusammenhalt, wobei von der kulturellen Vielfalt der Schweiz, zum Beispiel von den vier Landessprachen oder der kulturellen Minderheit der Jenischen geschrieben wird. Dieser Schwerpunkt gründet wiederum klar auf einem totalitätsorientierten Kulturbegriff. Die beiden Auffassungen werden durch folgende Aussage verknüpft: „Die Stärkung der Teilhabe am kulturellen Leben wirkt den Polaritäten in der Gesellschaft entgegen und ist damit eine zentrale Antwort auf die Herausforderungen der kulturell diversen Gesellschaft“. So zeigt der Bericht bestens auf, wie unscharf der Kulturbegriff ist und wie uneindeutig seine Verwendung deshalb sein kann. Ebenfalls zeigt sich jedoch die Haltung des BAKs, dass kulturelle Teilhabe mit gesellschaftlichem Zusammenhalt in Verbindung steht. Dies kann als Legitimationsgrundlage für Kunstprojekte in der Soziokulturellen Animation dienlich sein.

25

In der EU befasst sich die "Expert Group on Better Access and Wider Participation in Culture" ausführlich mit kultureller Teilhabe und veröffentlichte 2012 einen Bericht mit dem Titel "Policies and good practices in the public arts and in cultural institutions to promote better access to and wider participation in culture". Der Titel lässt vermuten, dass im Bericht auf einem sektoralen Kulturverständnis gründet. Als Gründe, wieso "access to culture" wichtig ist, wird als erstes das oben genannte Menschenrecht auf Kultur genannt. Ebenfalls wird im Bericht erklärt, dass sich Kultur positiv auf das Wohlbefinden und die Partizipation in der Gesellschaft auswirken kann und so der Isolation entgegenwirkt. Dabei wird auf die Studie der deutschen Professorin Susanne Keuchel verwiesen, aus welcher hervorging, dass die Rolle

von Kunst und Kultur im Prozess der Integration bisher unterschätzt wurde (Keuchel, 2012; zit. in Expert Group on Better Access and Wider Participation in Culture, 2012, S.11). Dies lässt darauf schliessen, dass gerade in vielfältigen Stadtteilen die Förderung der kulturellen Teilhabe entscheidend ist. Als dritter Punkt, um die Wichtigkeit von kultureller Teilhabe zu unterstreichen, wird die Überwindung der Trennung der sozialen Klassen genannt. Dabei wird auf den französischen Soziologen Pierre Bourdieu verwiesen (2012, S.11). Gemäss Fuchs bemängelte Bourdieu, dass Kunst nicht verbindet, sondern die Gesellschaft in Geschmacksgemeinschaften teilt. Er warf der Kunst vor, dass sie die Klassenstruktur der Gesellschaft unbewusst reproduziert und die Ungleichheit durch Kunst aufrechterhalten wird (Pierre Bourdieu, 1978; zit. in Fuchs, 2005, S.35).

Husi befasste sich aus einer soziologischen Perspektive heraus damit, welcher Bezug zwischen Kultur² und dem gesellschaftlichen Zusammenhalt besteht. Dabei vertritt er den Standpunkt, dass sich Soziokulturelle Animation nicht primär mit der Ermöglichung persönlicher Bildung und der Selbstdarstellung auf individueller Ebene befassen sollte (2010, S.103+104). Ein Ziel der Soziokulturellen Animation ist jedoch, dass Menschen sich kulturell ausdrücken können, wodurch sie sich sichtbar, begreifbar und erreichbar füreinander machen können. Kulturorientierte Soziokulturelle Animation fördert auf diese Weise den gesellschaftlichen Zusammenhalt (2010, S.104).

Husi distanziert sich jedoch in seinem Text „auf dem Weg der Beteiligungsgesellschaft“ von dem Ziel der reinen Teilhabe. Unter Teilhabe versteht Husi, dass jeder und jede einen Teil an den gesellschaftlichen Mitteln erhält. Um jedoch eine Beteiligung zu erreichen, sind neben Teilhabe auch Anteilnahme, Teilsein, und Teilnahme notwendig. Anteilnahme wird dabei als Hineindenken in andere Perspektiven verstanden und als Mitfühlen mit diesen Perspektiven. Teilnahme meint den direkten Einbezug in die Handlungszusammenhänge der gesellschaftlichen Systeme, also Mitbestim-

² An dieser Stelle geht Husi nicht darauf ein, was er unter Kultur versteht, er verweist jedoch auf die Textpassage, wo Stäheli auf die Kulturtheorie von Reckwitz zu den „unscharfen Grenzen“ von Kultur eingeht. Erst im Zusammenhang mit der modalen Strukturierungstheorie geht Husi genauer auf die Bedeutung von Kultur ein. Wir sind jedoch der Meinung, dass das normative Kulturverständnis jener Textstelle nicht auf die oben genannte Textpassage übertragen werden kann.

mung und das Einwirken auf Folgen, die einen selbst betreffen. Teilsein wiederum beinhaltet unter anderem, dass sich Werte und Normen begegnen (2007, S.107-111). Partizipative Kunstprojekte können etwas zur Teilnahme beitragen, in dem die im Quartier wohnhaften Menschen in das Erschaffen eines Kunstwerkes in kulturelle Handlungen einbezogen werden und selber zu Handelnden werden. Um den "access to culture" zu fördern, nennt die "Expert Group on Better Access and Wider Participation in Culture" neben anderen Massnahmen ebenfalls das direkte Involvieren von Menschen in das Schaffen von Kunst (2012, S.5). Wenn Soziokulturelle Animatoren und Animatorinnen Kulturfördergelder für Projekte beantragen, die an eine Zielgruppe gerichtet sind, die wenig an den herkömmlichen öffentlichen Kulturangeboten (wie Kino, Theater, Konzerte) teilnehmen, kann zudem von einer Förderung der kulturellen Teilhabe gesprochen werden. Eine Gruppe, die sonst eher einen kleinen Teil der gesellschaftlichen Mittel für Kultur erhält, kann so an diesem "Topf" teilhaben. Partizipative Kunstprojekte können ausserdem dazu beitragen, dass die Anteilnahme gefördert wird und sich Menschen besser in die Perspektive anderer hinein fühlen können. Dieser Gedanke wird an dieser Stelle jedoch nicht ausgeführt, sondern wird im Kapitel 3.3 genauer besprochen. Durch partizipative Kunstprojekte können sich ebenfalls Werte und Normen begegnen, diskutiert und durch Kunstobjekte zum Ausdruck gebracht werden. Dieser Aspekt wird ebenfalls im Kapitel 3.3 beleuchtet.

Wenn von Beteiligung gesprochen wird, fragt sich immer, wo und inwiefern die Beteiligung noch nicht gegeben ist. Wie bereits erwähnt wurde, vertritt Bourdieu den Standpunkt, dass durch Kunst die sozialen Ungleichheiten reproduziert werden. Die Psychologin Hannelore Reicher befasst sich ebenfalls mit der Hegemonie im Kulturbereich und ist der Meinung, dass sich oft der "Stärkere" durchsetzt, da die "Kultur schaffende" Bevölkerung diesbezüglich oft über bessere Ressourcen und Voraussetzungen verfügt. So wird soziale Ungleichheit reproduziert, legitimiert und verschleiert, was direkte negative Folgen für die soziale Teilhabe hat (2009, S.172). Dieser Meinung ist auch Reto Stäheli, der Dozent an der Hochschule Luzern Soziale Arbeit ist und sich ausführlich mit der Verbindung von Kunst und Soziokultureller Animation auseinandersetzt: „Diese hegemoniale "urban creative class" (...) hat finanziell und bildungsbedingt fundamental andere Voraussetzungen als sozial ausgegrenzte Gruppen“ (2010, S.253). Er fügt an, dass sich die Kreativwirtschaft auch in erster Linie an die hegemoniale Klasse richtet (2010, S.253). Im Folgenden beschäftigt er sich mit der Bedeutung von Kultur für die Entschärfung sozialer Ausgrenzung. Dabei wird auf eine Studie der Europäi-

schen Union eingegangen, in welcher Kulturprogramme und Kulturpolitiken von acht EU-Staaten untersucht wurden. Alle diese Länder hatten Kulturpolitiken oder -programme, die einen Beitrag zur Prävention und Milderung von Armut leisten sollen (Europäische Gemeinschaften, 2005; zit. in Stäheli, 2010, S.254). In dieser Bachelorarbeit steht zwar nicht dieses Ziel, sondern der gesellschaftliche Zusammenhalt im Zentrum. Damit in einem Quartier jedoch möglichst eine vielfältige Gruppe durch partizipative Kunstprojekte erreicht wird, muss ein Bewusstsein darüber bestehen, welche Gruppen oft von Kunstangeboten ausgeschlossen werden. Es ist die Aufgabe der Soziokulturellen Animation, dass gerade diesen Personen ebenfalls Zugang verschafft wird. Durch die Studie haben sich folgende drei gefährdeten Gruppen herauskristallisiert: Die erste Gruppe sind wirtschaftlich Benachteiligte, die aufgrund von nicht vorhandenen sozialen oder finanziellen Mitteln nicht an kulturellen Aktivitäten teilnehmen können. Die zweite Gruppe sind Flüchtlinge sowie Migranten und Migrantinnen und die dritte Gruppe sind Menschen mit Behinderung (Europäische Gemeinschaften, 2004; zit. in Stäheli, 2010, S.254). Die von Vielfalt geprägten Quartiere, welche im Zentrum dieser Arbeit stehen, sind wie in der Einleitung bereits ausführlich beschrieben wurde, Orte, an denen viele Menschen mit niedrigen Einkommen wohnen und somit der ersten Gruppe der Studie angehören. Migranten und Migrantinnen machen aufgrund tiefer Löhne ebenfalls einen hohen Anteil in solchen Quartieren aus und gelten nach der Studie ebenfalls als gefährdete Gruppe.

Gemäss Stäheli muss auch gefragt werden, welche kulturellen Praktiken sozial ausgegrenzte Gruppen für sich selbst entwickelt haben (2010, S.23). Stäheli relativiert Bourdieus Theorie und ist der Meinung, dass Kultur an sich nicht elitär ist. Vielmehr unterscheiden sich die kulturellen Praxen der gesellschaftlichen Gruppierungen (Gespräch, 9. Juli 2015). Peter Alheit meint dazu, dass Soziokulturelle Animation keine aufklärerische Aufgabe hat und den Geschmack der Leute verbessern soll. Vielmehr soll die Soziokulturelle Animation eine Art "Urvertrauen" in die Kulturfähigkeit der Menschen haben (Alheit, 1992; zit. in Moser, 2010, S.82). Auch Moser relativiert Bourdieus Theorie und argumentiert, dass Bourdieu sich eigentlich parteilich für die Unterschichten versteht, ihr Verhalten aber unterschwellig als negativ etikettiert. So bezeichnet Bourdieu den Geschmack der Unterschicht als einfach und bescheiden, da sie ihn auf das Wesentliche, Nützliche und Notwendige beschränken (Bourdieu, 1987; zit. in Moser, 2010, S.82). Moser verweist weiter auf den Begriff der "populären Kultur", der vor allem von John Fiske geprägt

wurde. Fiske vertritt die Ansicht, dass Beherrschung und Unterdrückung nicht auf die ökonomischen Klassengrenzen begrenzt werden können, sondern dass auch innerhalb der Klassen Benachteiligungen vorhanden sind. Der Begriff der "populären Kultur" nimmt die Bedeutung des alltäglichen Handelns auf. Das kulturelle Alltagsleben der Benachteiligten ist durch die Kreativität der Schwachen charakterisiert. Kultur wird dabei klar bedeutungsorientiert verstanden. Die Jeans hat laut Fiske neben ihrer materiellen Funktion wie Wärme und Wohlbefinden auch eine kulturelle. Die kulturelle Funktion steht in Zusammenhang mit Werten und Bedeutungen. So können alle Waren oder Güter dazu benutzt werden, sich darzustellen oder soziale Identitäten und Beziehungen zu konstruieren. Eine Jeans ist mit unterschiedlichen Assoziationen, Bedeutungen und Gefühlen verbunden (Fiske, 1989; zit. in Moser, 2010, S.38). Als Beispiel für Bedeutungen von Jeans nennt Moser "Natürlichkeit", "Abenteurer", eine Kleidung, die unisex ist, und so weiter.

Gemäss Stäheli soll sich Soziokulturelle Animation damit befassen, welche kulturellen Praxen eine Zielgruppe bereits hat und wie sie sich kulturell ausdrückt. In partizipativen Kunstprojekten sollte bei den kulturellen Alltagspraxen der Zielgruppe angesetzt werden (Gespräch vom 9. Juli 2015).

3.2 Kunst und Kultur als Fokussierungsgebiet der Soziokulturellen Animation

Gemäss Spierts haben es sich verschiedene Institutionen zur Aufgabe gemacht, zwischen Kunst und Publikum zu vermitteln oder zu Kulturpartizipation anzuregen. In diesem Gebiet ist auch eine Zunahme an Soziokulturellem Handeln festzustellen. Die Profession ist aufgrund ihrer Niederschwelligkeit und ihren animierenden Methoden geeignet für das Fördern von Kulturpartizipation (1998, S.72-74). Spierts sieht den Bereich Kunst und Kultur als eines von vier Fokussierungsgebieten der Soziokulturellen Animation. Er unterscheidet zwischen den Fokussierungsgebieten Erholung/Freizeit, Bildung und Erziehung, Gemeinwesen aufbau, sowie dem Fokussierungsgebiet Kunst und Kultur (1998, S.72). Spierts erläutert, dass sich die beiden Bereiche Erholung und Freizeit und derjenige der Kunst und Kultur oft vermischen und zudem die Begegnung in diesen Bereichen eine wichtige Rolle spielt. Das Differenzieren dieser Gebiete ist gemäss Spierts wichtig, um die Position der Soziokulturellen Animation in der Gesellschaft zu festigen. Sie ermöglichen zudem, dass sich die Soziokulturelle Animation zu anderen gesellschaftlichen Einrichtungen und einflussreichen Bereichen in Beziehung setzen kann (1998, S.204).

Da für das vorliegende Kapitel das Fokussierungsgebiet der Kunst und Kultur von Interesse ist, werden die vier Ausprägungen innerhalb dieses Gebiets näher ausgeführt:

1. *Stimulierung zu kultureller Betätigung und Bildung*

Interventionen in dieser Ausprägung haben oft die Förderung von Kreativität und Ausdrucksmöglichkeit sowie das Erlernen von künstlerischen Techniken zum Ziel. So wird beispielsweise ein Fotografie Kurs angeboten oder ein Tanzworkshop organisiert, wobei auch Unterhaltung, Vergnügen und Entspannung im Zentrum stehen können.

2. *Förderung und Stimulierung des Kunsterlebnisses und der Kulturvermittlung*

Mit dieser Ausprägung sind Aktivitäten gemeint, welche die Teilnehmenden mit professionellen Kunstschaaffenden zusammen bringen. So kann die eigene, unprofessionelle Kunstpraxis reflektiert werden. Dazu zählen aber auch Exkursionen, beispielsweise in ein Kunsthaus oder eine Führung zu Kunst im öffentlichen Raum, wo die Teilnehmenden in direkten Kontakt mit den Kunstschaaffenden kommen.

3. *Das Lancieren von Kunst und Kulturprojekten und die Organisation kultureller Veranstaltungen*

In dieser Ausprägung sind Kunst- und Kulturprojekte gemeint, welche zum Ziel haben, Bewohner/-innen mit Kunstschaaffenden in Kontakt zu bringen. Als Beispiel dient das gemeinsame Erstellen eines Objektes für ein Quartier. Das Ziel kann darin liegen, Menschen mit Kunst oder Kultur in Berührung zu bringen. Im Zentrum von Kulturveranstaltungen kann jedoch auch der Austausch und die Begegnungen mit anderen Kulturen in einem ethnischen Sinne stehen.

4. *Die Verwendung kreativer oder gestalterischer Arbeitsformen bei diversen Aktivitäten innerhalb der soziokulturellen Animation*

In dieser Ausprägung sind das Visualisieren und Tastbarmachen von Erfahrungen wichtig. Ebenfalls können ästhetische

Ziele massgeblich sein, beispielsweise der Umgang mit unterschiedlichen Farben (1998, S.204-206).

Partizipative Kunstprojekte mit dem Ziel, den gesellschaftlichen Zusammenhalt zu fördern, sind vor allem in der dritten Ausprägung "Lancieren von Kunst und Kulturprojekten und die Organisation kultureller Veranstaltungen" anzusiedeln. In der vorliegenden Arbeit wird, wie auch im Beschrieb dieser Ausprägung, eine Zusammenarbeit mit Kunstschaaffenden befürwortet. Die Zusammenarbeit ist jedoch nicht das eigentliche Ziel des Projekts, sondern vielmehr der Weg, was im 5. Kapitel "Interdisziplinäre Zusammenarbeit" ausführlicher beschrieben wird. Der Austausch und die Begegnung, die laut Spierts auch im Zentrum von kulturellen Veranstaltungen stehen, sind sicherlich ebenfalls bedeutsam für das Fördern des gesellschaftlichen Zusammenhalts. Unser Ziel ist jedoch nicht eine einmalige Begegnung oder der Austausch, wie beispielsweise bei einem Quartierfest mit Konzerten, sondern nachhaltige Veränderungen. Am Schluss eines partizipativen Kunstprojekts kann die Veranstaltung einer Vernissage dennoch ein wichtiger Aspekt sein, um die Ergebnisse der Öffentlichkeit zu präsentieren.

Die vierte Ausprägung "Verwendung kreativer oder gestalterischer Arbeitsformen" ist natürlich von zentraler Bedeutung, wenn es um die Umsetzung der Kunstprojekte geht. Projekte, die sich hauptsächlich um Verschönerungen drehen, beispielsweise der Wände des Quartierzentrums, sind jedoch klar in einem andern Bereich anzusiedeln, als Projekte, welche die Förderung des Zusammenhalts als Ziel haben.

Die erste und zweite Ausprägung könnten Nebenziele oder zusätzliche Wirkungen solcher Projekte sein. So ist es natürlich wunderbar, wenn die Teilnehmenden oder auch die Zuschauenden durch das Projekt zu mehr Kreativität stimuliert werden. Das Erlernen einer künstlerischen Technik ist jedoch nicht zentral. Die zweite Ausprägung, beispielsweise der gemeinsame Besuch einer Ausstellung, könnte allenfalls Teil des partizipativen Kunstprojekts sein. Gemäss Stäheli ist es nämlich wichtig, dass die Zielgruppe durch eine gezielte Auseinandersetzung an die Sprache der Kunst herangeführt wird (Gespräch vom 9. Juli 2015).

3.3 Wirkungsebenen von Kunst

Nika Spalinger, Dozentin an der Hochschule Luzern Design und Kunst, arbeitete im Projekt BaBeL (siehe fünftes Kapitel) in Luzern mit Wirkungsebenen von Kunst, welche bei der Wahl von künstlerischen Mitteln und Strategien

hilfreich sein sollen (2008, S.135). Spalinger unterscheidet folgende Wirkungsebenen:

- » **Kognitive Wirkungsebene:** Kunst kann Wissen vermitteln und als Generator wirken.
- » **Psychologische und emotionale Wirkungsebene:** Kunst kann Stimmung, Wohlbefinden, Gefühle, Atmosphäre und Schönheit vermitteln. So können beispielsweise durch Kunsttherapie Traumata verarbeitet werden.
- » **Soziale Wirkungsebene:** Kunst kann als Ausdrucks- und Kommunikationsmittel dienen oder Differenzen und Identität vermitteln. Aber auch Werte oder Haltungen können zum Ausdruck gebracht werden.
- » **Politische Wirkungsebene:** Kunst kann Freiheit, aber auch Positionen und Haltungen ausdrücken und zu öffentlichen Diskussionen anregen. Im negativen Sinne kann Kunst jedoch auch als Manipulator oder als Deckmäntelchen benutzt werden (2008, S.135).

Bei der Literaturrecherche waren die Wirkungsebenen äusserst hilfreich, um für die vorliegende Arbeit massgebliche Wirkungen von Kunst herauszuarbeiten. Da in der Arbeit Projekte im Zentrum stehen, welche die Förderung des gesellschaftlichen Zusammenhalts zum Ziel haben, wird nicht auf alle Wirkungsebenen gleichermassen eingegangen. So wird auf die Wirkungen auf der Mikro-Ebene kein Fokus gesetzt, weshalb die kognitiven wie auch die psychisch/ emotionalen Wirkungen von Kunst wenig beleuchtet werden. Diese Fokussierung geschieht jedoch im Bewusstsein, dass die psychisch/ emotionalen sowie die kognitiven Wirkungen ausschlaggebend sein können, damit Wirkungen auf der sozialen und politischen Ebene möglich werden.

Der folgende Abschnitt ist ein ausgewähltes Sammelsurium von Experten- und Expertinnenaussagen über die für diese Arbeit massgeblichen Wirkungen von Kunst. Dabei gilt zu erwähnen, dass es wenige Autoren gibt, die sich vertieft mit dieser Thematik auseinandergesetzt haben. Bei der Recherche

haben sich drei Überthemen herausgebildet, nach welchen die Aussagen eingeordnet werden.

Kunst als Kommunikationsmittel

Gerade der Aspekt der Kunst als Kommunikationsmittel ist in vielfältigen Stadtteilen von grosser Bedeutung. Laut Pascal Gielen, Direktor des Forschungszentrum für Kunst und Gesellschaft, macht Kunst immer und unabhängig davon, ob sie eine soziale Zielsetzung hat oder nicht, eine Aussage über Gesellschaft in der Gesellschaft, an die Gesellschaft (2011, S.17).

Willener spricht sich dafür aus, dass Soziokulturelle Animation mit ästhetischen, gestalterischen oder kreativen Methoden arbeitet. Als Grund dafür nennt er, dass die Menschen mit dem gesprochenen Wort manchmal an Grenzen stossen. Grund dafür ist die sich ausdifferenzierende und heterogener werdende Gesellschaft. Durch visuelle Mittel kann die Kluft zwischen den gesellschaftlichen Gruppen überwunden werden (2007, S.98). Dieser Meinung ist auch Kollmund, eine deutsche Kulturpolitikerin, die sich für mehr kulturelle Bildung und kommunale Kulturarbeit einsetzt. Sie betont, dass sich auch Kinder durch Kunst ausdrücken können, wenn es durch Sprache nicht geht (2013, S.13). Kunst als Ausdrucksform hat unserer Meinung nach jedoch auch Potential, wenn keine Sprachbarrieren im herkömmlichen Sinne bestehen. So lassen sich gewisse Themen oder auch Emotionen durch eine bildliche Darstellung besser ausdrücken oder sind verständlicher für das Publikum.

33

Beim/bei der Betrachtenden die Wahrnehmung verändern

Kunst schafft laut Kollmund Raum für Neues, Ungewohntes und Provokantes (2013, S.8). Durch Kunst kann der Betrachter oder die Betrachterin zum Denken angeregt werden. Kunstwerke können laut Jill M. Chonody dazu anregen, dass wir unsere Kultur und Geschichte reflektieren oder dass wir unsere Perspektive wechseln (2014, S.1+2). So kann das Betrachten eines Kunstwerkes laut Rina Visser-Rotgans und Eduardo Marques zu einer Dekonstruktion oder Reinterpretation der eigenen Erfahrungen führen (2014, S.159). Mit der Thematik der Wahrnehmung hat sich auch Spierts befasst. Er ist der Meinung, dass wir durch Kunst mit anderen Werten konfrontiert werden und wir die Wirklichkeit auf verschiedene Arten und aus unterschiedlichen Blickwinkeln interpretieren können. Vorurteile und Klischees können so zur Diskussion gestellt werden. Dies kann zu einem besseren Verständnis für die eigene, wie auch für andere Kulturen führen (S.1998, S.208). Auch Kollmund ist der

Meinung, dass Kunst Welten und Augen öffnen kann. Kunst könne so neue Erfahrungen ermöglichen, wobei sie Offenheit und Neugier erfordere und fördere (2013, S.8).

Der Kunst im öffentlichen Raum kommt bezüglich der Veränderung der Wahrnehmung eine besondere Bedeutung zu. So fällt Kunst, die nicht in ihrer üblichen Museums-Umgebung ist, laut Gielen unterschiedlichen Perspektiven und Meinungen zum Opfer (2011, S.16). Dieser Meinung ist auch Jürgen Habermas, der über Kunst im öffentlichen Raum sagt, dass sie sich an einem Ort der Meinungsäusserung und –bildung befindet (Habermas, 1962; zit. in Lewitzky, 2005, S. 49). Gemäss Kollmund ist es jedoch nicht möglich, dass Veränderungen in einem Quartier alleine durch Kunst zustande kommen. Ausserdem gilt zu beachten, dass durch Kunst, sei es als Betrachter/-in oder Erschaffer/-in eines Werkes, nicht alle Menschen erreicht werden können.

Prozesse beim Erschaffen eines Werkes

Der Künstler und Autor Jan Cohen-Cruz geht darauf ein, was partizipative Kunst beim Individuum oder der Gruppe, die künstlerisch tätig ist, verändern kann. Kunst kann seiner Meinung nach Menschen mit ihren Wünschen in Verbindung setzen. Ausserdem kann durch das Erschaffen eines Kunstwerkes die Reflexion und das kritische Denken der Gruppe oder des Individuums gefördert werden (2002). Die Denkprozesse und Wünsche können durch Kunst ausgedrückt werden und wiederum Prozesse und Diskussionen bei den Betrachtenden auslösen.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Kunst und Kultur als Bestandteil der Soziokulturellen Animation angesehen werden können. Wichtig ist dabei ein bewusster Umgang mit den vielschichtigen und komplexen Begriffen "Kunst" und "Kultur". Im Kapitel wurde anhand der vier Ausprägungen von Spierts aufgezeigt, wie Kunst in der Soziokulturellen Animation eingesetzt werden kann. Die Verbindung der Wirkungsebenen mit unterschiedlichen Positionen aus der Kunstwelt hat zudem aufgezeigt, dass beim Erschaffen wie Betrachten eines Kunstwerkes Prozesse in Gange gebracht werden, die den gesellschaftlichen Zusammenhalt fördern können.

4. Partizipation aus der Perspektive der Kunst

Das vorherige Kapitel hat den Stellenwert der Kunst aus Sicht der Soziokulturellen Animation beleuchtet. Nun folgt ein Perspektivenwechsel in die Welt der Kunst. Partizipation ist sozusagen das Steckenpferd der Soziokulturellen Animation. Die Profession ist jedoch nicht als einzige Disziplin an partizipativen Prozessen interessiert. So entwickelten sich im 20. Jahrhundert unterschiedliche Strömungen und Bewegungen von Kunstschaffenden, die partizipativ vorgingen. Laut der Kunsthistorikerin und Kunstvermittlerin Silke Feldhoff wurde im ganzen 20. Jahrhundert auf unterschiedliche Formen der Beteiligung zurückgegriffen. Einen Höhepunkt fand diese Entwicklung jedoch in den neunziger Jahren (2009, S.41). Das Partizipationsverständnis im Kunstbereich gestaltet sich von Werk zu Werk unterschiedlich und die Partizipationsformen haben sich im Laufe der Zeit geändert. Worin sich die Kunstschaffenden und Kunstexperten jedoch einig sind, ist, dass jegliche Kunst grundsätzlich immer relational ist, also immer in einer Beziehung zur Betrachterin oder zum Betrachter steht. So sagte beispielsweise Jean-Paul Sartre: „Kunst gibt es nur für und durch andere“. Kunst, die über diese für Kunst allgemein gültige Relationalität hinausgeht, wird im folgenden Kapitel historisch ergründet. Ein spezieller Fokus wird dabei auf die „Community Art“-Bewegung gelegt, die von besonderer Bedeutung für die vorliegende Arbeit ist. Um die Brücke zur Schweiz zu schlagen und der Praxis näher zu kommen, werden ausserdem beispielhafte Projekte von Schweizer Kunstschaffenden beleuchtet.

35

4.1 Historische Entwicklungen auf internationaler Ebene

Durch das Aufarbeiten der historischen Entwicklungen partizipativer Kunst lassen sich die unterschiedlichen Arten, wie Menschen beteiligt werden können, aufzeigen. Die Arten der Beteiligung sind zwar historisch gewachsen, heutzutage werden jedoch parallel sehr unterschiedliche partizipative Kunstpraxen angewandt. Vorab ist jedoch eine Einordnung des Begriffes der „partizipativen Kunst“ nötig. In der Kunst kursieren viele unterschiedliche Begriffe rund um Werke, in welche Nicht-Künstler/-innen einbezogen werden. Feldhoff erwähnt, dass neben dem Begriff der „partizipativen Kunst“ beispielsweise auch die Begriffe „integrale“ oder „integrative“ Kunst fallen (2009, S.29). Diese Begriffe werden in der Literatur teilweise synonym zu partizipativer Kunst verwendet, haben sich im Diskurs jedoch nicht durchsetzen können. Bei der Sichtung der Literatur zeigte sich, dass sich der Begriff der Parti-

zipation in der deutschen Kunstliteratur am ehesten durchsetzen konnte. Laut Feldhoff werden in der Praxis jedoch sehr unterschiedliche Werke mit dem Begriff Partizipation in Verbindung gebracht. Allgemein lässt sich dennoch sagen, dass eine Teilhabe angeboten oder gefordert wird, die über die reine Betrachtung und Reflexion hinausgeht. Die Perspektive des Kunstschaffenden und die Perspektive des Rezipienten oder der Rezipientin³ werden in diesem Begriff vereint (2009, S.21). Feldhoff erläutert den oft verwendeten Begriff der "Partizipationskunst". Diese Bezeichnung reduziert jedoch ein ganzes künstlerisches Werk auf den Aspekt der Partizipation (2009, S.24). Dies ist aus Sicht der Soziokulturellen Animation, die bei der Durchführung eines Projekts immer mehrere Ziele verfolgt, nicht sinnvoll. Ebenfalls wird in der vorliegenden Arbeit für die interdisziplinäre Zusammenarbeit mit Kunstschaffenden plädiert, welche neben der Partizipation sicherlich andere Kriterien und Anforderungen an ein Werk einbringen wie beispielsweise ästhetische oder konzeptionelle Aspekte. Feldhoff erklärt weiter, dass Bezeichnungen wie "partizipatorisch" und "partizipativ" Projekte umschreiben, von welchen die Partizipation ein wichtiger Aspekt unter möglichen anderen ist. Als "partizipativ" können weiter lediglich Projekte bezeichnet werden, die tatsächlich eine Teilhabe leisten, wohingegen das Wort "partizipatorisch" ein Wirken-sollen meint (2009, S.22). An Kunstprojekte, in welchen Soziokulturelle Animatoren und Animatorinnen tätig sind, sollte jedoch der Anspruch gestellt werden, dass eine tatsächliche Teilhabe stattfindet. Auch aus diesem Grund wird in der vorliegenden Arbeit der Begriff "partizipative Kunst" verwendet.

Bei der Sichtung der Literatur ist aufgefallen, dass die historische Entwicklung der partizipativen Kunst erst ansatzweise aufgearbeitet wurde. So existiert allgemein, vor allem aber ausserhalb des englischen Sprachraums, wenig Literatur. Ausserdem sprang bei den Recherchearbeiten ins Auge, dass die Aufarbeitung vor allem in Bezug auf die neuere Geschichte nach den Siebziger Jahren wenig umfangreich ist. Im deutschsprachigen Raum hat

³ Eine aufschlussreiche Definition zu Rezeption wurde ausschliesslich auf Wikipedia gefunden. Laut der Enzyklopädie wird von Rezeption die Aufnahme eines Werkes durch den Betrachter oder die Betrachterin verstanden. Damit werden unterschiedliche Arten der Verarbeitung und Wahrnehmung von Werken verstanden. Als Beispiele werden das Verstehen eines Werkes aber auch die Reaktionen darauf genannt (Wikipedia, ohne Datum).

sich Feldhoff am ausführlichsten mit der historischen Entwicklung befasst, weshalb wir uns in diesem Kapitel hauptsächlich auf sie stützen. Als Strukturierungselement wird im Folgenden versucht, die Geschichte in Dekaden einzuteilen und die Entwicklung anhand von erwähnenswerten Kunstwerken und Kunstschaffenden zu veranschaulichen.

Die Anfänge in den 20er-Jahren

Sozialorientierte und somit auch partizipative Kunstprojekte haben ihre Anfänge gemäss Bishop in den 1920er-Jahren, als die Dadaisten aktiv wurden. So wurde beispielsweise an der Pariser "Dada-Season" von 1921 angestrebt, die Öffentlichkeit der Stadt in die Kundgebungen der Dadaisten einzubeziehen (2006, S.10). Die in Zürich gegründete Bewegung war laut dem Kurator und Kunsthistoriker Dietmar Elger Ausdruck einer Geisteshaltung, durch welche die Dadaisten auf die Gesellschaft ihrer Zeit reagierten. Die Strömungen der europäischen Städte waren sehr unterschiedlich, aber oftmals politisch (2011, S.255). Feldhoff sieht den Dadaisten Marcel Duchamp als ersten Künstler, dessen Werk zur Ausführung zwingend die Beteiligung des Publikums benötigte. Seine Arbeiten waren wichtige Grundsteine in der Geschichte der partizipativen Kunst. Durch seine Werke, die er "Ready-Mades" nannte und welche erstmals 1919 entstanden, wurden die Grenzen zwischen Produktion und Betrachtung eines Werkes verwischt. Duchamp forderte die Betrachtenden dazu auf, sein Werk in vorgegebenem Rahmen zu verändern, wodurch der Rezipient oder die Rezipientin zu einem bedeutenden Aspekt des Werkes wurde (2009, S.42). Duchamp war 1919 auch der Erste, der ein Werk mit einer schriftlichen Handlungsanweisung zur Aus- oder Aufführung verband. Dabei schickte er seiner Schwester eines seiner Werke per Post und wies diese so zu einer Handlung und Veränderung seines Werkes an. Diese Art, Menschen durch eine Handlungsanweisung zu beteiligen konnte sich bis heute halten (Feldhoff, 2009, S.52).

37

Erste Ausdifferenzierung von Beteiligungsformen: 50er bis Mitte 60er-Jahre

In den 50er- und 60er-Jahren wurde das Eingreifen der Rezipienten und Rezipientinnen gemäss Feldhoff ein zentrales künstlerisches Thema. Verschiedene Kunstschaffende verstanden den Rezipienten oder die Rezipientin als ausführende Person und banden das Publikum so in die Produktion eines Kunstwerkes ein. Mit dieser Art von Einbezug haben sich seither immer wieder Kunstschaffende wie beispielsweise Niki de Saint-Phalle oder George Brecht befasst.

Ein wichtiger Künstler, der das Publikum bei der Produktion seiner Werke miteinbezog, war der US-amerikanische Künstler Allan Kaprow. Er spielte damit, die Betrachtenden in einem klar begrenzten Rahmen einzubeziehen. So wurden die Betrachtenden in seinen Werken dazu animiert, gewisse Teile zu verschieben oder herauszunehmen (Feldhoff, 2009, S.42+43). Ende der 50er Jahre hat Kaprow zudem den Begriff des "Happenings" massgeblich geprägt. Der Künstler erlangte mit seiner Installation "18 Happenings in 6 Parts" internationale Bekanntheit. Für das Werk hatte er eine Galerie in drei Räume unterteilt. Die Besuchenden erhielten am Eingang das Programm des Happenings und Kärtchen, auf welchen stand, in welchem Raum sie sich wann aufhalten sollten. Kaprow wollte, dass es bei seinen Happenings keine Zuschauer/-innen, sondern ausschliesslich Mitwirkende gibt (Allan Kaprow "Die Entstehung des Happenings", 2006). Feldhoff erwähnt zudem das 1962 entstandene Werk "Words", bei welchem die Besuchenden aus einem Angebot an Worten einen eigenen Text erstellen konnten (2009, S.43).

Die österreichische Kunsthistorikerin und Kulturmanagerin Stella Rollig sowie Feldhoff sind der Meinung, dass die Idee, das Publikum lediglich in der Aus- und Aufführung eines Werkes einzubeziehen, gewissermassen zu einer Instrumentalisierung führt (2000). Feldhoff fügt an, dass das Publikum so zu Werkzeugen gemacht wird, welches die Ideen der Kunstschaffenden umsetzt. Neben den vielen Werken, die das Publikum als Ausführende miteinbeziehen, strebten einige Kunstschaffende aber auch Beteiligung auf einer höheren Stufe an. Das Publikum wurde zu Akteuren und Akteurinnen, deren Handeln oder Reagieren notwendig für das Kunstwerk waren. Die Rezipierenden wurden nun, im Gegensatz zu den vorher erwähnten Ausführenden, als eigenverantwortlich und mehr oder weniger selbstbestimmt verstanden. Sie sind in die Produktion der Arbeit involviert und werden so zu Koproduzierenden des oder der Kunstschaffenden (Feldhoff, 2009, S.44). Ein Künstler, der das Publikum in einer sehr spielerischen Weise zu Akteuren und Akteurinnen machte, war der Italiener Piero Manzoni. Unter Partizipation verstand Manzoni, dass er als Künstler ein Werk initiierte und leitete, die Vollendung jedoch erst geschah, wenn die Rezipierenden "mitspielten" (Feldhoff, 2009, S.46). Ein Beispiel ist der "Magische Sockel", welcher 1961 entstand. Jeder und jede durfte sich, in welcher Form auch immer, auf den Sockel stellen und wurde so als lebende Skulptur selbst zum Kunstwerk (Nichts als Statement – Piero Manzoni, 2014). Obwohl dem Publikum so eine massgebliche Rolle zugesprochen wurde, wurde es gemäss Feldhoff nicht schöpferisch tätig,

sondern nahm ein Angebot des Künstlers wahr und nahm so eine Rolle ein, welche von Manzoni festgelegt wurde. Das künstlerische Konzept, die Rezipierenden als Akteure und Akteurinnen einzusetzen, fand auch in Werken der sogenannten Fluxus-Bewegung Anwendung. Die Werke der Fluxus-Künstler/-innen waren sehr heterogen und nicht alle Werke haben sich mit Partizipation befasst. Dennoch kommt ihnen aufgrund ihrer Qualität und Quantität eine wichtige Rolle in der Geschichte der partizipativen Kunst zu. Typisch für die Fluxus-Bewegungen sind ihre Shops, in welchen beispielsweise Vervielfältigungen von Kunstwerken, aber auch Alltagswaren und sogar Geselligkeit und Gespräche angeboten wurden (2009, S.46-49). Gemäss Hans-Dieter Frenz wollte die Fluxus-Bewegung mit ihren Werken die Grenzen zwischen Alltag und Kunst auflösen und erreichen, dass Kunst somit im Alltag aufgeht (2013). So sagte der Fluxus-Künstler Emmet Williams: „Das Leben ist ein Kunstwerk und das Kunstwerk ist Leben.“

Eine erste Hochphase: 60er bis 80er-Jahre

In den 60er-Jahren erlebten Beteiligungsformen in der Kunst gemäss Feldhoff einen ersten Boom (2009, S.76). Die bisher aufgeführten Arten, das Publikum miteinzubeziehen beschränkten sich darauf, dass dem Publikum angeboten wurde, sich an einem Werk in unterschiedlichem Grade zu beteiligen (Feldhoff, 2009, S.56). Die frühen partizipativ arbeitenden Kunstschaftenden wollten damit primär den Kunstbegriff hinterfragen und erweitern (2009, S.64). In den 60er-Jahren entwickelte sich jedoch auch eine Haltung, welche die künstlerische Arbeit als einen sozialen Prozess mit einer Zielgruppe verstand. In solchen Arbeiten werden Kunstschaftende und Publikum zu Partner/-innen und produzieren gemeinsam (2009, S.56).

Mitte der 60er-Jahre entwickelten sich gemäss Bishop zwei wichtige Bewegungen, die versuchten, die Rolle der Kunstschaftenden in der Gesellschaft zu verändern und Kunst näher an die Gesellschaft zu bringen. Die eine Bewegung nannte sich "Artistic Placement Group" (APG) und die andere wird "Community Art" Bewegung genannt. APG wurde im Jahre 1966 von Fluxus-Künstler John Latham und seiner Partnerin Barbara Steveni gegründet und bestand bis 1989. Die Organisation basierte auf der Idee, dass Kunst einen wertvollen gesellschaftlichen Beitrag leistet. So organisierte die APG Verkaufenthalte von Kunstschaftenden in Institutionen und Organisationen (2012, S.163+164). Steveni erklärte, dass das Ziel von APG der Versuch sei, die Lücke zwischen Kunstschaftenden und Personen in der Arbeitswelt zu überbrücken, so dass beide von den Perspektiven der Anderen profitieren

können (Steveni, 1973; zit. in Bishop, 2012, S.165). Das Produzieren der Kunstwerke blieb bei der APG jedoch Sache der Kunstschaffenden.

Die "Community Art" Bewegung hingegen, die ihre Anfänge Ende der 60er-Jahre hat, legte ihr Augenmerk laut Bishop auf marginalisierte Gruppen und ihren direkten Einbezug in die Produktion eines Werkes als Koproduzierende. Die Bewegung ist deshalb und aufgrund ihrer Fokussierung auf Communities von grosser Bedeutung für die vorliegende Arbeit und wird deshalb im Kapitel 4.2 genauer beleuchtet. Das Aufkommen von "Community Art" ist eng mit den sozialen Bewegungen verbunden. In der Zeit der Studentenbewegungen wurde gemäss Feldhoff nämlich die Kunst im Allgemeinen zunehmend politischer und gesellschaftskritischer. Kunstwerke sollen nun sensibilisieren und die Gesellschaft verändern und verbessern. Somit rückte die Partizipation ins Zentrum von künstlerischen Arbeiten (2009, S.61). Diese Entwicklung beschreibt auch Rollig und erläutert, dass sich die Emanzipationsbewegung in der Kunst in den 60er-Jahren rasant dynamisierte (2000). Ein grosser Einfluss hatte dabei das Civil Rights Movement in den USA. Die künstlerische Arbeit mit weniger privilegierten Gruppen in den 70er-Jahren, wie die erwähnte "Community Art", war eine wichtige Folge der Emanzipationsbewegungen. Die Zielgruppe sollte mit der Parole "Giving Voice" dazu ermutigt werden, ihre Ideen künstlerisch zu formulieren und dabei kulturellen Ausdruck zu finden. So gründete Stefan Eins in der South Bronx einen Kunstraum, in welchem Rap und Graffiti mit Populärkultur und High Art kombiniert wurden. Anfang der 80er-Jahre entstanden viele ähnliche Projekte und Initiativen, beispielsweise das Projekt von Tim Rollins, der unter dem Label "Kids of Survival" mit Jugendlichen aus benachteiligten Quartieren zusammenarbeitete (Rollig, 2000).

Es gab aber auch in Europa Kunstschaffende, die die Entwicklung der partizipativen Kunst ankurbelten. Laut Feldhoff entwarf Joseph Beuys eines der wichtigsten künstlerischen Konzepte in Bezug auf partizipative Projekte. Beuys appellierte an die soziale Verantwortung von Kunst und an ihre bewusstseinsbildende und gesellschaftsformende Funktion (2009, S.73+74). Sein Verständnis von Kunst wird "soziale Plastik" genannt. Soziale Plastik meint einen erweiterten Kunstbegriff, den Beuys verwendete, um die gesellschaftsverändernde Funktion der Kunst auszudrücken (Wikipedia, ohne Datum).

In Bezug auf die Quantität von partizipativen Kunstprojekten lässt sich nach dem Boom der 60er-Jahre im Verlauf der 70er-Jahre ein geringfügiger Rückgang feststellen. In den 80er-Jahren wurden dann jedoch gar doppelt so viele partizipative Projekte durchgeführt, vor allem mit politischen und so-

zialen Ausrichtungen (Feldhoff, 2009, S.76). Aufgrund der Ausrichtung und der neuen Art der Partizipation, bei welcher das Publikum nicht mehr als ausführendes oder agierendes Publikum verstanden, sondern unter einer sozialen Zielsetzung eines Kunstprojekts direkt in den Prozess einbezogen wird, ist diese Dekade von grosser Bedeutung für die vorliegende Arbeit.

Zweite Hochphase und Theoretisierung: 90er-Jahre bis heute

In den 90er-Jahren erfuhren partizipative Kunstpraxen laut Feldhoff einen zweiten Hype und waren so von grosser Bedeutung für die Kunst dieses Zeitraums. Partizipative Kunst differenzierte sich inhaltlich, strategisch und konzeptuell weiter aus. Ebenfalls nahm die Anzahl an Kunstwerken, die sich mit Partizipation befassten, deutlich zu (2009, S.77). In den 90er-Jahren blieb die soziale Orientierung gemäss Feldhoff ein wichtiger Aspekt in partizipativen Kunstprojekten. Oft wurde Information mit Entertainment verbunden, wodurch sich die Werke zwischen Politik und Unterhaltung bewegten. Ein Beispiel dafür ist die Offene Bibliothek vom Künstlerduo Clegg & Guttman. Sie betitelten ihre Arbeit mehrfach als "social sculpture" und wollten somit Beuys Soziale Plastik weiterentwickeln. Clegg & Guttman banden lokale Akteure ein, um eine Art soziologisches Porträt anzufertigen, das erst durch die Beteiligung der Nutzenden wirklich entsteht (2009, S.74). Der deutsche Kunsttheoretiker Michael Lingner erklärt, dass die Offene Bibliothek eine Art Vitrine war, wo jeder oder jede nach eigenem Ermessen Bücher ausleihen konnte. Die Bibliothek kann aber auch durch einen Tausch oder eine Schenkung verändert werden. Es besteht im Gegensatz zu einer gewöhnlichen Bibliothek keine Beaufsichtigung. Die Offene Bibliothek wird so zu einem Porträt der Gemeinschaft, welches die Lesegewohnheiten und intellektuellen Vorlieben aufzeigt (2003).

Feldhoff erläutert weiter, dass in den 90er-Jahren allgemein oftmals auf Positionen der 60er und 70er-Jahre zurückgegriffen wurde. Es kamen jedoch auch ganz neue Formen hinzu, die sich stark von den Werken der früheren Phasen unterschieden. So wurde partizipative Kunst in den 90ern zum ersten Mal als Dienstleistung im Auftrag einer Stadt oder einer Gemeinde eingesetzt. Dies geschah vor allem im Rahmen von partizipativen Projekten, die im öffentlichen Raum durchgeführt wurden (2009, S.77). Die Bewegung der New Genre Public Art, welche Anfangs der 90er-Jahre in den USA entstand, forderte gemäss Uwe Lewitzky eine sinnvolle sowie nützliche Kunstpraxis im öffentlichen Raum. Die Bewegung verstand den öffentlichen Raum als einen Ort des Diskurses und der Meinungsbildung. Sie setzte sich für unterprivi-

legierte Communities ein und beschäftigte sich gemeinsam mit der Bevölkerung mit dem sozialen Kontext und gesellschaftlichen Fragen (2005, S.96).

Partizipative Kunstprojekte im staatlichen Auftrag werden in der Literatur stark diskutiert. Feldhoff sagt, dass es sich bei Kunstprojekten als Dienstleistung oftmals um künstlerische Massnahmen handelte, die im Auftrag von Kommunen zur sozialen Befriedigung eingesetzt wurden. So wurden partizipative Strategien oftmals von Interessengruppen vereinnahmt (2009, S.78). In diesem Zusammenhang wird in der Literatur oft von Instrumentalisierung der Kunst gesprochen. So hinterfragt beispielsweise Bishop die Politik von Grossbritannien, wo soziale Inklusion als Schlüsselbegriff gilt. Kunst wird ihrer Meinung nach oft als Kompensation für soziale Exklusion gesehen. Bishop geht sogar noch einen Schritt weiter und wirft der Regierung vor, dass sie Partizipation deshalb befürwortet, weil sie die Bürger gefügig mache und bewirke, dass die Autorität der Regierung akzeptiert wird (2006). Christian Höller unterscheidet hierbei zwischen Störungsdiensten und Entstörungsdiensten, welche Kunst leisten kann. Mit Störungsdiensten ist eine Störung der vorherrschenden und als ungleich empfundenen Verhältnisse gemeint. Dabei wird durch Kunst auf marginalisierte Positionen beziehungsweise Diskurse aufmerksam gemacht. Entstörungsdienste wiederum meint die Verschleierung von gesellschaftlichen Missständen im Interesse des Staates (Höllner, 1995; zit. in Lewitzky, 2005, S.100). Gielen spricht in seinem Text "Mapping Community Art" ebenfalls über die Instrumentalisierung von Kunst, wobei er sich auf "Community Art" beschränkt. Er bemängelt, dass "Community Art" oft als eine billigere Form Sozialer Arbeit eingesetzt werde und dass die Projekte in benachteiligten Quartieren durchgeführt werden, in welchen eigentlich eine Aufwertung nötig wäre. Er verweist dabei auf die Niederlande, wo "Community Art" häufig zum Einsatz kommt, wo vor zehn Jahren die sozialen Leistungen gekürzt wurden. Gielen kritisiert diese Praktik und äussert, dass "Community Art" alleine nicht reicht, um Ziele wie Integration zu erreichen (2011, S.30+31).

Eine weitere aktuelle Entwicklung, die Rollig beschreibt, ist die Festivalisierung von Kunst, die in den letzten Jahren zu beobachten war. Sie meint damit auf Unterhaltung ausgerichtete Kunstevents, bei welchen die Besucher und Besucherinnen sozusagen in ihrer Freizeitgestaltung von Kunstschaffenden angeleitet werden (2000). Feldhoff knüpft an Rollig an und bemerkt, dass solche Mitmach-Ausstellungen partizipative Kunstformen institutionalisieren und diese stark programmierten Aktivierungen des Publikums kein selbstbestimmtes Handeln zulassen (2009, S.78).

Allgemein lässt sich in den 90er-Jahren gemäss Feldhoff ein Anstieg an theoretischen Positionen feststellen (2009, S.77). Eine bis heute wichtige neue Position war sicherlich Nicolas Bourriauds Konzept der "Relational Aesthetics". Der Kurator mit französischen Wurzeln versuchte die Kunst der 90er-Jahre zu charakterisieren, welche sich mit Kommunikation und Austausch beschäftigt (Feldhoff, 2009, S.139). Dies tat er aufgrund der vielen Ausstellungen, in welchen Geselligkeit oder künstlerische Dienstleistungen in einer symbolischen Weise angeboten oder soziale Räume realisiert wurden. Somit haben sich in der Kunstwelt menschliche Austauschbeziehungen als Werke etabliert. Als "Relational Art" bezeichnet er alle künstlerischen Praxen, welche menschliche Beziehungen und soziale Kontexte als Ausgangspunkt nehmen. Dabei ist er der Meinung, dass die Beteiligung des Publikums bereits ein fixer Bestandteil der Kunstpraxis geworden ist (Bourriaud, 1995; zit. in Feldhoff, 2009, S.140). Als Beispiel für solche Kunst nennt er Rikrit Tiravanija, der beispielsweise ein Nachtessen bei einem Kunstsammler organisierte und ihm alle notwendigen Zutaten für eine Thailändische Suppe überliess (Bourriaud, 2002, S.7). Die Kunst der 90er strebte gemäss Bourriaud nicht wie in den 60ern nach radikalem künstlerischem oder gesellschaftlichem Wandel, sondern präsentiert provisorische und auf den Kontext bezogene Lösungen (Bourriaud, 2001; zit. in Feldhoff, 2009, S.141). Bourriauds Werk wurde viel besprochen aber auch sehr ausführlich kritisiert. Dies tat zum Beispiel Bishop, wobei sie Bourriauds Grundannahme in Frage stellt, dass alle den Dialog ermöglichenden Beziehungen de facto demokratisch und gut seien. Zudem kritisiert sie, dass Bourriaud in seinen Essays die Beziehungen der "Relational Aesthetics" als grundsätzlich harmonisch festsetzt und somit aktivistisch agierende Kunstschaffende ignoriere (Bishop, 2004; zit. in Feldhoff, 2009, S.145). Weiter kritisiert Bishop, dass Gemeinschaftserlebnisse wie die Werke von Tiravanija unkritisch und elitär seien. Sie ist der Meinung, dass solche Werke ignorieren, dass die Kunstwelt gewisse Menschen ausschliesst (2004, S.56+57).

Allgemein lässt sich sagen, dass seit den 90er-Jahren ein sehr lebendiger Diskurs über partizipative Kunst besteht. Dabei unterscheiden sich die Positionen und Haltungen massgeblich. Die Auseinandersetzung mit dem aktuellen Diskurs zeigt Spannungsfelder und Schwierigkeiten partizipativer Kunst auf.

4.2 “Community Art”

Die in den 60er-Jahren entstandene “Community Art”-Bewegung ist, wie schon mehrmals erwähnt wurde, von besonderer Bedeutung für die vorliegende Arbeit. Um diese Wichtigkeit aufzuzeigen, werden in diesem Unterkapitel unterschiedliche Definitionen und Positionen zu “Community Art” herausgearbeitet.

Bishop hat sich in ihrem Werk “Artificial Hells” mit der Bewegung auseinandergesetzt. “Community Art” hat ihren Ursprung in der Hippie-Bewegung der 60er-Jahre und war für einen Teil der Bewegung ein Medium für sozialen und politischen Wandel. Die Bewegung richtete sich gegen eine elitäre kulturelle Hierarchie in der internationalen Kunstwelt. Bereits in der Anfangsphase dieser Bewegung war es jedoch schwierig, eine Definition für diese neue Art partizipativer Kunst zu finden. Im Rahmen der Bewegung gab es sehr viele unterschiedliche Organisationen, weshalb eine Verallgemeinerung schwierig ist (2012, S.177+178). Die unterschiedlichen Definitionen, die wir bei der Literaturrecherche fanden, weisen auf die Richtigkeit dieser Aussage hin. Es fiel ebenfalls auf, dass unterschiedliche Begriffe wie Community-Based Art und viele andere kursieren. “Community Art” scheint jedoch am häufigsten verwendet zu werden. In der vorliegenden Arbeit stützen wir uns auf eine der wenigen deutschen Definitionen, die relativ knapp aber klar daher kommt. Laut Stäheli stellt “Community Art” „Kunstpraxen dar, in die Kunstschaffende sowie “Gemeinschaften” gemeinsam involviert sind. Es geht darum, dass Gedanken, Überzeugungen und Emotionen einer sozialen Gruppe in einer Kunstaktion zum Ausdruck kommen“ (2013, S.407+S.408). Bishop erläutert die Methoden und Ziele der Bewegung, die wiederum relativ eindeutig sind. So befürwortet die Bewegung zum Beispiel Partizipation und Co-Authorship (2012, S.177). Co-Authorship ist Partizipation auf einer sehr hohen Stufe, wobei die Bevölkerung als Co-Autorinnen und Co-Autoren und nicht als Ausführende oder Akteure und Akteurinnen verstanden werden. Bishop fügt an, dass der Bewegung ebenfalls der Fokus auf marginalisierte Gruppen gemein ist. Zwar sind viele Projekte an die gesamte Gesellschaft gerichtet, im speziellen jedoch an Menschen, welche in sozialem, kulturellem oder finanziellem Mangel leben. Dieser Meinung ist auch Tom Finkelpearl, der erklärt, dass die höheren Klassen bei “Community Art” zwar nicht von der Partizipation ausgeschlossen werden, dass diese jedoch nicht die Zielgruppe sind. Die “Community Art”- Bewegung hat zum Ziel, marginalisierte Communities durch partizipative kreative Praktiken zu “empowern” (Finkelpearl, 2001; zit. in Visser-Rotgans & Marques, 2014, S.161). Matarasso

erklärt diesbezüglich, dass "Community Art"-Praktiken nicht dafür sorgen, dass Menschen Zugang zu Kunst erhalten, sondern zu ihren Rechten. "Community Art" Projekte befähigen Menschen und helfen ihnen beispielsweise dabei, neue Fähigkeiten zu erwerben, ihr Selbstbewusstsein aufzubauen, so dass sie zu autonomen und selbstbestimmten Akteuren werden (Matarasso, 2006; zit. in Visser-Rotgans & Marques, 2014, S.161).

Gielen sagt über "Community Art", dass die Beziehungen zwischen Menschen im Zentrum dieser Art von Kunst stehen. "Community Art" involviert die Menschen aktiv in den künstlerischen Prozess oder in die Produktion von Kunst (2011, S.20). Gielen unterscheidet hiermit zwischen zwei unterschiedlichen Arten, wie Menschen durch "Community Art" einbezogen werden. Zum einen können sie Teil des gesamten künstlerischen Prozesses sein, der schon bei der Konzeption beginnt, oder sie können erst bei der Produktion beigezogen werden und so auf niedrigerer Stufe beteiligt werden. Ein Projekt ist laut Gielen jedoch erst dann erfolgreich, wenn eine Interaktion stattfindet. Weshalb für diese Art von Kunst die Menschen genauso wichtig sind, wie die künstlerische Produktion. Die Ästhetik wird somit in gewisser Weise nebensächlich (2011, S.20). Dem pflichtet Jan Cohen-Cruz bei und schreibt, dass es bei "Community Art" immer um den Prozess und die darin involvierten Menschen geht und erst in einem zweiten Schritt um das Produkt. Dabei steht die Gemeinschaft im Fokus und nicht das Individuum (2002). Dieser Aspekt von "Community Art" ist für die vorliegende Arbeit von zentraler Bedeutung, da das Ziel der hier fokussierten Projekte die Förderung des gesellschaftlichen Zusammenhalts ist. Ausserdem findet "Community Art" gemäss Cohen-Cruz jeweils an einem gemeinsamen Platz statt (2002). Auch dieses Merkmal von "Community Art" ist für die vorliegende Arbeit, welche Projekte behandelt, die im Quartier angesiedelt sind, von grosser Bedeutung. Visser-Rotgans und Marques haben sich mit der Wichtigkeit von "Community Art" für die Soziale Arbeit befasst und schreiben, dass "Community Art"- Projekte auf einer bottom-up Strategie beruhen und die Bedürfnisse und Wünsche einer Community im Mittelpunkt stehen (2014, S.162). Es fällt jedoch auf, dass "Community Art"- Projekte oft einen defizitorientierten Ansatz verfolgen, bei welchem der Fokus auf zu lösenden Problemen liegt. Wie bereits im Kapitel 2.3 beleuchtet, wird in der vorliegenden Arbeit jedoch ein Ressourcen-orientierter Ansatz empfohlen. Tom Borrup sieht ebenfalls eine Notwendigkeit darin, defizitorientierte Projekte umzuwandeln. In "Community Art"-Projekten soll davon ausgegangen werden, dass jeder und jede über Talente und Fähigkeiten verfügt (2006, S.15).

Das "Community Art"-Projekt "Park Fiction" ist ein gutes Beispiel für den Ressourcen-orientierten Ansatz. Ebenfalls veranschaulicht das Projekt, wie "Community Art"-Projekte aufgegleist werden und was sie bewirken können. Park Fiction entstand in Hamburg am Elbufer des Stadtteils St. Pauli. Die Stadt hatte vorgesehen, dieses letzte Stück unbebautes Land mit Hochhäusern zu überbauen. Die Bewohnenden von St. Pauli wollten sich gegen diese Privatisierung wehren, worauf die beiden Kunstschaaffenden Christoph Schäfer und Cathy Skene 1995 "Park Fiction" ins Leben riefen. Die Ideen und Wünsche für diesen Park wurden partizipativ gesammelt. So wurde auf dem Gelände ein "Planungscontainer" aufgestellt, in welchem mit dem "Wunscharchiv" eine Bibliothek zu Park- und Stadtplanungsthemen war. Ebenfalls konnten die Anwohner/-innen hier ein "Action Kit" abholen, welches ein Modell des Hafenpanoramas und Bastelmaterial enthielt. Die gesammelten Ideen wurden danach von den beiden Kunstschaaffenden und Architekt/-innen verarbeitet. Entstanden ist ein 9000 Quadratmeter grosser Park mit Nachbarschaftsgärten, einer Insel mit künstlichen Palmen, ein umzäunter Hundegarten, öffentliche Kräuterbeete, das "Grüntheater", eine Sitztribüne, ein wellenförmiger Rasen mit dem Namen "fliegender Teppich" und anderen umgesetzten Wünschen der Anwohnenden. Am Projekt waren über 1000 Personen beteiligt. Partizipation war dabei die zentrale Grundlage in der Phase der Planung, wie auch in der Nutzung des 2005 eröffneten Parks (Kunstbulletin, 2015). So entsteht auf dem Gelände immer wieder Neues, wie zum Beispiel die "Gartenbibliothek" oder ein Beet, das der Erhaltung und Verbreitung von afghanischem Saatgut gewidmet wird, aber auch verschiedenste Veranstaltungen wie Vorträge oder Openair entstehen (Park Fiction Konzept, ohne Datum).

46

4.3 Partizipative Kunstprojekte in der Schweiz

Partizipative Kunst, vor allen Dingen solche in Quartieren, ist gemäss Rachel Mader im angelsächsischen Raum und in den Niederlanden viel verbreiteter als in der Schweiz. Dies liegt unter anderem daran, dass partizipative Kunst in der Schweiz politisch noch nicht etabliert ist und es aufgrund fehlender Strukturen und mangelnder Geldgeber schwerer ist, solche Projekte zu lancieren (Gespräch vom 30. Juni 2015). Gielen sagt in diesem Zusammenhang, dass "Community Art"-Projekte vor allem in Ländern mit neo-liberalen Regimen Anklang finden. Als Beispiele nennt er Australien, Grossbritannien, die USA oder die Niederlande (2011, S.29).

Im Folgenden werden einige partizipative Kunstprojekte von Schweizer Kunstschaaffenden vorgestellt. Die ausgewählten Projekte weisen alle einen Bezug zum Wohnquartier oder der Wohnregion der Partizipierenden auf. Nach einem kurzen Beschrieb der Projekte wird analysiert, in welcher Form die Beteiligung durch die Künstler gestaltet wurde. Ebenfalls wird versucht zu interpretieren, welche Wirkungen von den Kunstschaaffenden vermutlich beabsichtigt wurden. Dies wird anhand der im dritten Kapitel beschriebenen Wirkungsebenen von Spalinger vorgenommen. Eine Bewertung aus Sicht der Soziokulturellen Animation wird an dieser Stelle jedoch noch nicht vorgenommen und folgt im sechsten Kapitel.

4.3.1 Anna Graber: “Café des Visions”

Bei Anna Grabers Schaffen steht die Partizipation oftmals im Zentrum eines Werkes, welches sich meist im öffentlichen Raum befindet. In ihrem Projekt “Café des Visions” (siehe Abbildung 2) stellt sie der Bevölkerung eine Frage, die gleich vor Ort künstlerisch oder verbal diskutiert werden kann. So wird durch das Projekt versucht, das soziale Potential von öffentlichen Räumen zu ermitteln. Die Bevölkerung konnte ihre Visionen mündlich mitteilen oder auf Papier oder in einem Blog verschriftlichen. Es war jedoch auch möglich, den Visionen selber Gestalt zu geben, wobei unterschiedliche Medien und Materialien bereitgestellt wurden. Die so gesammelten Wünsche und Visionen wurden danach in einer partizipativen Installation visualisiert, indem sie mit weisser wasserlöslicher Farbe auf den Boden gemalt wurde und ein “Bodentattoo” entstand. So wurden die Ideen mit dem Raum verbunden. “Café des Visions” wurde in verschiedenen Städten in unterschiedlicher Form durchgeführt. Im Jahr 2012 wurde das Projekt beispielsweise auf drei grossen Plätzen in Zug umgesetzt. Die durch das Projekt gesammelten Wünsche wurden dem Amt für Stadtentwicklung übergeben, welches diese veröffentlichte (Café des visions, ohne Datum).

Bei Anna Grabers Projekt war die Partizipation, nämlich das Einholen von Visionen zu einem öffentlichen Platz, das eigentliche Ziel der Arbeit. Die Arbeit hat somit eine ermittlerische Funktion, die stark an eine Situationsanalyse in einem Quartierprojekt erinnert. Das künstlerische Produkt war die Darstellung der ermittelten Visionen und Wünsche. Die Bevölkerung war somit nicht ausführend oder als Akteurin und Akteurinnen tätig, sondern stand im Zentrum der Arbeit. Wie die Beteiligten ihre Visionen ausdrücken wollten, ob

durch Worte, Skizzen oder verbal, wurde ihnen selber überlassen. Bei der künstlerischen Umsetzung in das "Bodentattoo" konnten sie ebenfalls partizipieren, hier wurde das Medium jedoch klar von der Künstlerin vorgegeben. Bei Grabers Projekt ist die politische Wirkungsebene stark ausgeprägt. Das Projekt wurde im Rahmen von Stadtentwicklungsprozessen durchgeführt, wobei durch Kunst Wünsche und Bedürfnisse ermittelt und künstlerisch dargestellt wurden. Diese wurden danach von der Politik weiterverarbeitet. Das Sichtbarmachen der Wünsche und Bedürfnisse hat jedoch auch einen kognitiven Aspekt. Das Wissen, welches Graber auf den öffentlichen Plätzen über die Bewohnenden gesammelt hat, stellt sie beispielsweise durch das Bodentattoo visuell dar und vermittelt es so in einer non-verbale Weise. Auf der sozialen Ebene wirkt das Projekt somit als Ausdrucksmittel und zur Kommunikation.



Abbildung 2: "Café des Visions" (Quelle: Anna Graber, ohne Datum)

4.3.2 Philip Matesic: "Vergiss deinen Schirm nicht"

Philip Matesic sagt, dass er Kunst mache, um Leute zusammenzubringen. Er möchte Plattformen schaffen, durch welche ein kritischer Austausch möglich wird. Kunst sieht er als Mittel zur Hinterfragung und zur Veränderung. Bei

seinem partizipativen Projekt "Vergiss deinen Schirm nicht" (siehe Abbildung 3) wurden die Trottoirs von Bewohnern und Bewohnerinnen eines Wohnblocks in Zürich Schwammendungen mit Kreide beschrieben. Sie wurden beim Vorbeigehen von Matesic dazu angehalten, Ratschläge für ihre Nachbarn auf dem Asphalt des Hofes festzuhalten. So konnte einerseits der Künstler mit den Bewohnenden in Interaktion treten, aber auch die Bewohnenden untereinander kommunizieren ("Vergiss deinen Schirm nicht", ohne Datum).

Auch bei Matesics Werk standen die Beteiligten klar im Zentrum der Arbeit. Das Werk wurde erst durch sie erschaffen und der daraus entstandene anonyme Austausch war das Ziel des Künstlers. Das Projekt ähnelte jenem von Graber, indem es ebenfalls nach Wünschen und Anregungen fragte, die jedoch gleich im selben Schritt visualisiert und für die anderen sichtbar wurden. Dabei wurde der Rahmen, in welchem die Bewohnenden der Siedlung partizipieren konnten, sehr klar vorgegeben. Einerseits geschah dies durch die vom Künstler gestellte Frage, andererseits durch das Medium, für welches sich der Künstler entschied (Kreide auf Strasse).

Matesics Projekt hat bezüglich der Wirkungen sehr viele Ähnlichkeiten mit Grabers Projekt. Auch "Vergiss deinen Schirm nicht" vermittelt Wissen über die Wünsche und Bedürfnisse der Bewohnenden (kognitive Ebene) und kann als Kommunikationsmittel verstanden werden (soziale Ebene). Auf der sozialen Ebene könnte das Projekt ebenfalls Auswirkungen auf das Zusammenleben der Bewohner/-innen der Siedlung haben. Das Vermitteln von Gefühlen durch Gestalten fällt jedoch beinahe weg, da die Bedürfnisse nicht weiter gestalterisch verarbeitet werden, sondern von den Partizipierenden relativ sachlich niedergeschrieben wurden (psychisch/emotionale Ebene). Das Werk hat dennoch auch eine emotionale Wirkung, da die Stimmung in der Nachbarschaft durch das Projekt ersichtlich wurde. Die politische Wirkung des Werkes findet sich darin, dass Werte und Haltungen der Anwohnenden zum Ausdruck kommen und zur Diskussion in der Siedlung anregen.

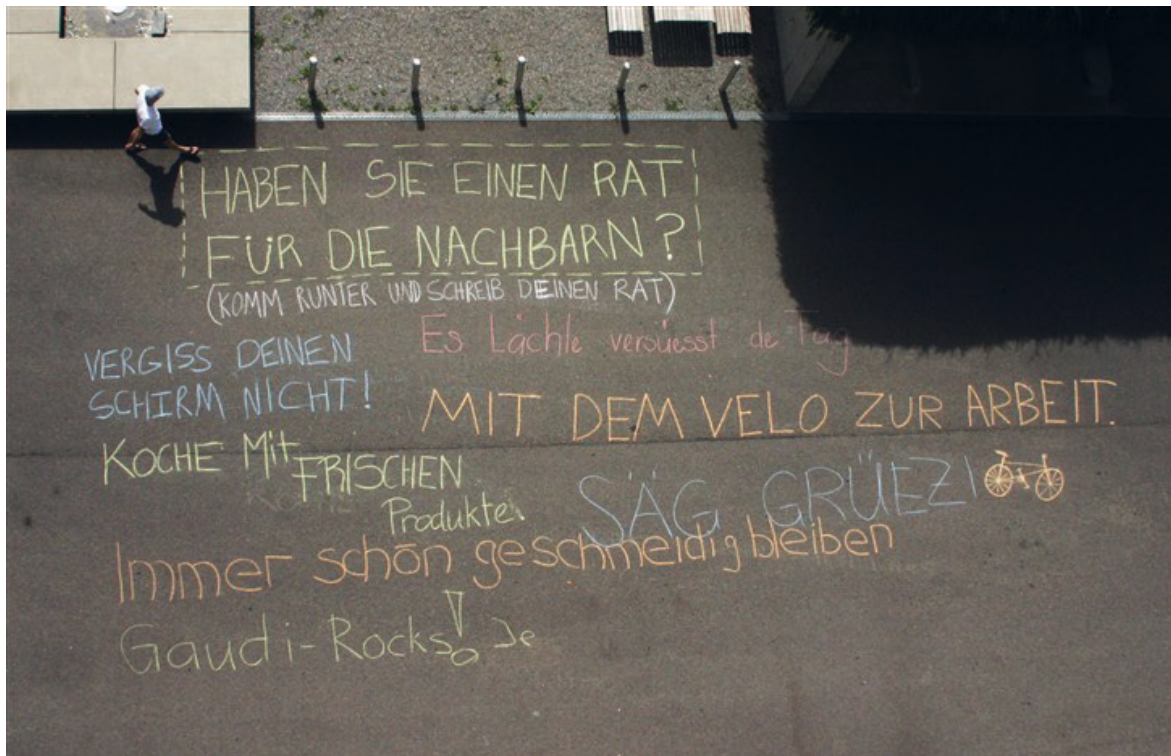


Abbildung 3: "Vergiss deinen Schirm nicht" (Quelle: Philip Matesic, 2011)

4.3.3 Linda Pfenninger und Philip Matesic: "The Trading Thread"

Pfenninger und Matesic haben im Jahr 2014 das partizipative Kunstprojekt "The Trading Thread" (siehe Abbildung 4) in der Stadt Tskaltubo in Georgien durchgeführt. In der Stadt leben seit dem Abchasien Krieg im Jahre 1993 viele intern vertriebene Flüchtlinge, welche zum Grossteil in zerfallenen Sanatorien aus Zeiten der Sowjetunion wohnen. Die beiden Kunstschaaffenden reisten während drei Tagen von Tür zu Tür und tauschten persönliche Gegenstände zwischen dem Bevölkerungsteil mit Flüchtlingshintergrund und den restlichen Stadtbewohner/-innen. Ebenfalls wurden die mit den Gegenständen verbundenen persönlichen Geschichten notiert und der nächsten Person weitererzählt. Die Tauschhändler wurden fotografisch festgehalten und die Fotografien und die Geschichten wurden am örtlichen Kunstfestival ausgestellt (The Trading Thread, ohne Datum).

Auch dieses Werk erhielt sein Gesicht erst durch die partizipierende Bevölkerung der Stadt. Der Umfang der Partizipation war klar auf den Tauschhandel beschränkt, welcher durch die Kunstschaaffenden geleitet und gesteuert wurde. Die Beteiligten entschieden jedoch selber darüber, was sie zum Tausch anboten und welche Geschichte sie dazu erzählten. Die Dokumen-

tation dieses Tauschhandels und die Präsentation an der Ausstellung geschahen wiederum durch die Kunstschaffenden.

Das Projekt hat auf der emotionalen Ebene eine starke Wirkung als Vermittler von Gefühlen, welche durch die Tauschgegenstände und die dazugehörigen Geschichten transportiert wurden. Durch das Projekt wurde zudem indirekt die Situation der Flüchtlinge als eine politische Realität angesprochen (politische Wirkungsebene). Auf der sozialen Wirkungsebene kann das Projekt als Vermittler von Identität und als Kommunikationsmittel verstanden werden. Durch das Projekt wurde ausserdem Wissen über die Lebensweise der Bevölkerung übermittelt, was als kognitive Wirkung angesehen werden kann. Dies fördert auf der sozialen Wirkungsebene wiederum das gegenseitige Verständnis in der Bevölkerung.



Abbildung 4: "The Trading Thread" (Quelle: Linda Pfenniger und Philip Matesic, 2014)

4.3.4 Patrik und Frank Riklin: "BIGNIK"

Die Gebrüder Riklin, ein Ostschweizer Künstlerduo, gründeten im Jahre 1999 das Atelier für Sonderaufgaben. Das Ziel des Unternehmens ist gemäss der Homepage des Künstlerduos „unabhängige und kompromisslose Kunst zu produzieren und Sonderaufgaben wahrzunehmen, für die sich niemand

so richtig zuständig fühlt“ (Zum Unternehmen, ohne Datum). Für das Projekt “BIGNIK” (siehe Abbildung 5) wurden Stoffe, Tücher, Bettlaken und Vorhänge bei der Bevölkerung aus den Regionen Appenzell Ausserrhoden, St. Gallen und Bodensee gesammelt. Die Stoffe wurden dann in einer öffentlichen Nähwerkstatt zu einer riesigen Picknickdecke zusammen genäht. So wurde aus den Tüchern der Haushalte ein 100 Fussballfelder grosses öffentliches “BIGNIK”-Tuch. Dabei stand nicht der Schluss-Event im Zentrum, sondern der gemeinschaftliche Entstehungsprozess. Die Künstler sehen das “BIGNIK” als kulturelles Kapital für die Region St. Gallen und fügen an, dass die Probleme, die im Prozess entstehen, den Reiz dieser Konzeptanlage ausmachen und dass so unübliches Handeln gefördert wird (“BIGNIK”, ohne Datum).

Im Projekt wurde der Prozess sehr stark von den Initianten gesteuert. So war Beteiligung zwar nötig, um das “BIGNIK”-Tuch erstellen zu können, das Produkt war jedoch bereits klar vorgegeben. So war die Bevölkerung eher auf einer ausführenden Ebene, beim Nähen des Tuches, beteiligt. Die Künstler betonen jedoch, dass der gemeinschaftliche Entstehungsprozess, der mehrere Jahre dauerte, das eigentliche Ziel hinter der Aktion war und das “BIGNIK” so zu kulturellem Kapital werden sollte. Die Prozessorientierung von “BIGNIK” erinnert an die Methoden von „Community Art“.

Die soziale Wirkungsebene, also der Austausch, das Gemeinschaftsgefühl und die im Prozess entstehenden Aushandlungsprozesse, scheinen bei “BIGNIK” im Vordergrund zu stehen. Der Aspekt mit dem Gemeinschaftsgefühl kann jedoch auch als emotionale Wirkung angesehen werden. Dass für jede Person der Region ein Tuch vernäht wurde hat ebenfalls eine emotionale Wirkung. Die kognitiven und politischen Wirkungen scheinen in diesem Projekt weniger wichtig zu sein.



Abbildung 5: "BIGNIK" (Quelle: Patrik und Frank Riklin, 2012)

4.3.5 Frank und Patrik Riklin: "Quatschmobil"

Gemäss der Homepage vom "Quatschmobil" ist das Projekt eine Vision für Städte. Das "Quatschmobil" (siehe Abbildung 6) kommt durch Gespräche zu einer spezifischen Frage in Fahrt und fährt kostenlos, solange das Gespräch dauert. Das "Quatschmobil" wurde von einer Person aus der Bevölkerung gelenkt. Ausserdem wurden pro zehn Kilometer, die gefahren wurden, unterschiedliche soziale Aktionen ausgelöst. Bisher wurde das Projekt erst in Luzern durchgeführt. Eine soziale Aktion war da beispielsweise ein kostenloser Haarschnitt oder eine gratis Pizza. Das Ziel des Projekts ist, spontane Kontakte zu schaffen und Menschen miteinander ins Gespräch zu bringen. Dies soll die soziale und kulturelle Stadtentwicklung fördern (Konzept Quatschmobil, ohne Datum).

Speziell am "Quatschmobil" ist, dass es sozusagen zu einem Selbstläufer werden kann und von den Beteiligten alleine weitergeführt wird. Somit weist das Projekt einen hohen Grad der Partizipation auf. Das Projekt wurde je-

doch, wie auch die anderen Beispiel von partizipativen Kunstprojekten in der Schweiz, von den Künstlern konzipiert. So konnte die Bevölkerung bei der Ideenfindung und Umsetzungsstrategie nicht partizipieren. Das Projekt ist dennoch von Bedeutung für die vorliegende Arbeit, da es Interaktionen und Kontakte zum Ziel hat, welche den gesellschaftlichen Zusammenhalt fördern können.

Auch bei diesem Projekt stehen die sozialen Wirkungen im Zentrum. Ziel des Projekts ist es laut den Künstlern, durch die Gespräche im Quatschmobil den Austausch und die Kontakte in der Bevölkerung zu fördern. Dies kann zu Diskussionen, beispielsweise über Haltungen im Quartier führen und die Meinungsbildung beeinflussen (politische Ebene).



Abbildung 6: "Quatschmobil" (Quelle: Patrik und Frank Riklin, 2014)

5. Interdisziplinäre Zusammenarbeit von Kunstschaffenden und Soziokulturellen Animatoren und Animatorinnen

Die interdisziplinäre Zusammenarbeit ist ein wichtiges Arbeitsprinzip der Soziokulturellen Animation und oftmals ist sie in Projekten bereits eine Selbstverständlichkeit. Die Schnittstelle zwischen Kunst und Soziokultureller Animation ist schweizweit in der Praxis bis anhin jedoch wenig verbreitet. Daher ist es unserer Meinung nach angebracht, sich vertiefter über diese Interdisziplinarität Gedanken zu machen. Irene Hiebinger merkt dazu an, dass die Vertreter/-innen beider Gruppierungen darauf angewiesen sind, die Zusammenarbeit bereits zu Beginn klar zu definieren. Dies setzt einen bewussten Umgang mit den Adressaten und Adressatinnen sowie ein reflektiertes Rollenverständnis voraus. Zudem müssen die gegenseitigen Erwartungshaltungen von Anfang an geklärt sein (2008, S.20).

Damit das Ziel der Förderung des gesellschaftlichen Zusammenhalts erreicht werden kann, ist die gelungene Zusammenarbeit eine wichtige Voraussetzung. Im ersten Teil dieses Kapitels wird auf die Gemeinsamkeiten und Spannungsfelder der beiden Disziplinen eingegangen und anschliessend wird aufgezeigt, wie eine Aufgabenteilung zwischen den Professionellen aussehen kann, damit die partizipativen Kunstprojekte optimal in die Praxis umgesetzt werden können.

55

5.1 Gemeinsamkeiten und Spannungsfelder

Bishop (2006) beschreibt in ihrem Artikel "The Social Turn: Collaboration and its Discontents", dass mit der Entwicklung des "Social Turns" eine Bewegung entstand, welche Kunst zunehmend mehr mit sozialen Zielsetzungen oder Themen verbindet und sich im gleichen Zug von einer rein ästhetischen Dimension entfernt. Seitens der Kunst ist in Bezug auf „collectivity, collaboration and direct engagement with real people“ ein grösseres Interesse zu verzeichnen. Während langer Zeit hatten solche Praktiken ein relativ schwaches Profil in der kommerziellen Kunstwelt, da sie schwerer zu vermarkten sind, als Werke eines individuellen Künstlers (S.83+85). Der französische Künstler und Autor Guy Debord bemerkt dazu, dass die Kunstschaffenden vielfach nicht länger an einem passiven Publikum interessiert sind. Ein Grund dafür ist die Tatsache, dass überall ästhetische Erfahrungen gesammelt werden können. Vielmehr soll wieder eine soziale Bindung hergestellt werden, welche Platz für Kreativität und Kommunikation bietet. Symbolisch gespro-

chen, sollte die Kunst Richtung soziale Veränderung gelenkt werden (Debord, 1967; zit. in Bishop, 2006, S.85). Dadurch, dass die Kunst vermehrt soziale Zielsetzungen in den Vordergrund stellt und die Kunstschaffenden sich von einem rein passiven Publikum distanzieren, wird eine Annäherung an das Berufsfeld der Soziokulturellen Animation ersichtlich.

Wir sind der Ansicht, dass gerade in vielfältigen Quartieren, wo die Verständigung und der gesellschaftliche Zusammenhalt unter den Bewohnenden tendenziell weniger gegeben ist, partizipativen Kunstprojekten eine entscheidende Rolle zugesprochen werden sollte. Durch Kunst können, wie bereits im dritten Kapitel aufgezeigt wurde, beispielsweise neue Formen der Kommunikation entstehen. Dies setzt jedoch voraus, dass sich Kunst, wie Bishop es beschreibt, von einer rein ästhetischen Dimension entfernt.

Trotz den positiven Effekten welche Kunst auf soziokulturelle Projekte haben kann, gestaltet sich die Zusammenarbeit zwischen diesen beiden Professionen nicht immer ganz einfach. Stäheli zeigt dazu auf, dass zwischen Kunst und Soziokultureller Animation trotz vergleichbaren Problemen oder Rahmenbedingungen, oftmals keine Einigkeit über die Wirkung von Projekten besteht (2013, S.405). So fühlen sich Künstler und Künstlerinnen oftmals instrumentalisiert, wenn sie in Projekten nach Zielen arbeiten sollen, welche nicht durch sie bestimmt wurden. Die Kunstschaffenden sehen sich dadurch in ihrer kreativen Freiheit eingeschränkt, was in einer Auftragsituation, wie sie in vielen sozialen Kontexten gegeben ist, zu einem Spannungsfeld führen kann. Von Kunstschaffenden wird argumentiert, dass sich ihre Kunst oftmals nicht mit sozialen Zielsetzungen vereinen lässt. Die Künstler/-innen sind vielfach der Meinung, dass durch die Kunst andere Visionen und Fragen behandelt werden. Ein weiterer Unterschied besteht nach Stäheli darin, dass die Soziokulturelle Animation vielfach gesellschaftspolitische Ziele in den Mittelpunkt eines Projekts stellt und diese durch partizipative Methoden zu erreichen versucht. Im Gegensatz dazu geht es der Kunst in einem Projekt oft darum, künstlerische Qualität zu zeigen. Zudem ist es im Bereich der Kunst wichtig, die Autorenschaft kenntlich zu machen, während sich der/die Soziokulturelle Animator/-in tendenziell im Hintergrund bewegt. Die Soziokulturelle Animation soll ausserdem eine Vorstellung der gesellschaftlich politischen Wirkung eines Projekts haben, bei der Kunst hingegen sind die Wirkungen schwer vorhersehbar. Die Qualität von Kunstprojekten besteht genau darin, etwas Neues und Unbekanntes zu erschaffen (2013, S.408+409).

Auch Mader erläutert, dass für die Kunst die Wirkungen eines Projekts, im Gegensatz zur Soziokulturellen Animation, nicht im Vorhinein bestimmbar sind. Dies ist oftmals auf die unterschiedliche Auftragsituation zurückzuführen. Kunstschaffende erteilen sich ihren Auftrag vielfach selbst, Soziokulturelle Animatoren und Animatorinnen hingegen erhalten diesen meist von der Stadt oder einer Gemeinde (Gespräch vom 30. Juni 2015). Auch die Herangehensweise an ein Projekt unterscheidet sich in den beiden Professionen. Bei der Soziokulturellen Animation wird jeweils eine detaillierte Situationsanalyse sowie eine darauf aufbauende Methodenwahl vorausgesetzt (2013, S.409+410). Im Gegensatz zur einer strukturierten Situationsanalyse mit zielgruppengerechten Methoden, folgt kunstorientiertes Handeln einer Ästhetik, welche nicht beeinträchtigt werden darf. Dies hat zur Folge, dass die eigene Ästhetik der Kunstschaffenden meist kaum verhandelbar ist (Stäheli, 2010, S.249).

Durch die aufgezählten Spannungsfelder wird ersichtlich, dass in künstlerischen Arbeiten vielfach eine andere Sichtweise, Wirkung oder Ästhetik angestrebt wird, als dies in soziokulturellen Projekten üblich ist. Dies hat zur Folge, dass "Community Art" als Schnittstelle, wie sie im vierten Kapitel beschrieben wurde, im Kunstbetrieb bis anhin eine Randerscheinung darstellt (2013, S.408).

Trotz unterschiedlichen Arbeitsweisen und Haltungen der Fachpersonen sind wir überzeugt, dass durch eine Zusammenarbeit zwischen Kunst und Soziokultureller Animation für beide Disziplinen erfolgreiche Projekte realisiert werden können und doch auch einige Gemeinsamkeiten zwischen den Disziplinen existieren. So arbeiten beide Professionen vielfach projektorientiert, mit kreativen Methoden und bewegen sich oftmals in einem offenen Rahmen. Fachleute beider Professionen haben dabei mit unterschiedlichen Ansprüchen verschiedener Zielgruppen umzugehen und eine offene, neugierige sowie auch flexible Haltung wird vorausgesetzt. Zudem sind die Fachleute der beiden Professionen oftmals Idealisten und wagen Neues auszuprobieren.

Eine Möglichkeit, um die Zusammenarbeit zwischen den beiden Disziplinen zu verorten, stellt das Modell Mapping "Community Art" von Gielen (2011) dar. Bei Mapping "Community Art" (Abbildung 7) handelt es sich um ein Modell, welches in erster Linie mit einem künstlerischen und nicht mit einem soziokulturellen Hintergrund entwickelt worden ist. Gielen (2011) be-

schreibt, dass die künstlerische Arbeit, bei welcher Menschen miteinbezogen werden, ein Balanceakt darstellt. "Community Art"-Projekte sind, gemäss Gielen, auf zwei Achsen einzuordnen (Abbildung 7). Einerseits bewegen sie sich zwischen den Polen "Auto-relational" sowie "Allo-relational" und andererseits zwischen "Digestive" beziehungsweise "Subversive". Dabei ist jedoch der Einwand von Stäheli zu beachten, welcher besagt, dass die einzelnen Kategorien nicht allzu statisch und abgeschlossen zu verstehen sind. Zudem wird im Modell die Rolle der Partizipation nicht von alleine geklärt, wodurch Missverständnisse auftauchen können (E-Mail vom 16. März 2015).

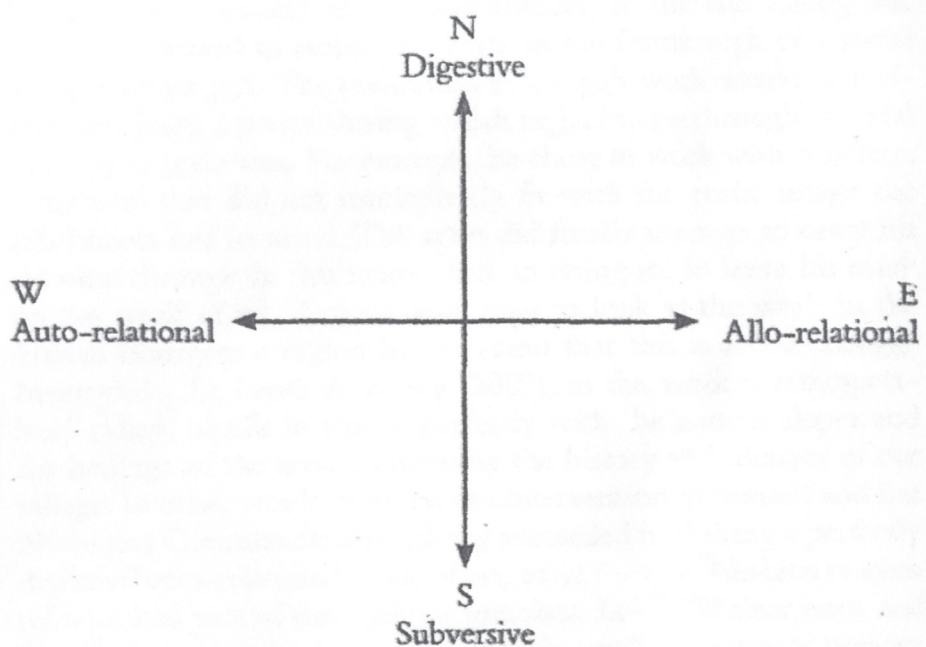


Abbildung 7: "Mapping Community Art" (Quelle: Pascal Gielen, 2011)

Im Folgenden wird auf die oben erwähnten Kategorien näher eingegangen. Als Illustration dienen Beispiele aus dem Text von Gielen (2011), einer von Stäheli verfassten Kritik an Gielen (2015). Dazu wird, auf die im vierten Kapitel erwähnten Kunstschaaffenden, Bezug genommen:

Digestive Auto-Relational Art

Darunter wird vielfach öffentliche Kunst in einem Quartier verstanden, wobei die Kunst an den gängigen Regeln des Quartiers ansetzt. So soll beispielsweise etwas belebt werden, jedoch ohne es zu hinterfragen oder eine grundlegende Veränderung anzustreben (Gielen, 2011, S.23). Stäheli beschreibt zu dieser Einteilung, dass damit eine typische Auftragsituation für

einen Künstler oder eine Künstlerin geschaffen wird, entweder durch eine Institution oder auch durch einen privaten Sponsor. So kann es beispielsweise darum gehen, durch ein Kunstwerk für ein Quartier Identität zu stiften (E-Mail vom 16. März 2015).

Digestive Allo-Relational Art

Unter diese Einteilung fällt nach Gielen Kunst, welche gemeinsam mit einer Gemeinschaft entsteht. Er führt an dieser Stelle das Beispiel eines Gefängnisses aus. Dabei stehen die Kunstschaffenden im Hintergrund und in diesem Fall die soziale Integration im Vordergrund (2011, S.24+25). Ein weiteres Beispiel für diese Kategorie ist das bereits im Kapitel 4.3 vorgestellte Projekt, "Vergiss deinen Schirm nicht" von Matesic. In diesem Projekt stehen die Ideen und Wünsche der Bevölkerung im Zentrum. Kunst wird hier als Mittel zur Hinterfragung und zur Veränderung gesehen.

Subversive Auto-Relational Art

Im Text von Gielen (2011) wird zur Illustration dieser Kategorie das Beispiel des Fotografen Robert Mapplethorpe erwähnt. Mapplethorpe ist ein amerikanischer Fotograf, welcher durch seine Bilder die Thematik der Homosexualität aufnimmt und verarbeitet (S.25+26). Stäheli kritisiert an dieser Stelle, dass es Mapplethorpe hauptsächlich um den ästhetischen Aspekt seiner Bilder ging. Wichtig waren ihm dabei der Erhalt seiner künstlerischen Freiheit sowie das Aufzeigen der Rechte einer unterdrückten Gruppierung. Dabei kommt die Frage auf, inwieweit ein solches Beispiel überhaupt zu "Community Art" zählt, denn es wird nicht klar, ob die Homosexuellen aktiv in seinen Prozess miteinbezogen wurden. Gielen hat sich hier in erster Linie auf die Kategorie Subversive bezogen (E-Mail vom 16. März 2015).

Subversive Allo-Relational Art

Gielen nennt zu dieser Kategorie das Beispiel einer "Gay-Parade". Dabei stehen gesellschaftliche Themen im Zentrum und es wird ein "Umsturz", hier in Bezug auf die Rechte der Homosexuellen, gefordert (2011, S.26+27). Ein weiteres Beispiel für Subversive allo-relational stellt die in den 60er-Jahren gegründete "Art Workers Coalition" dar. Dabei organisierten sich Kunstschaffende zu Themen, wie Repräsentation von Frauen und Farbigen in der Kunstwelt oder gegen die Vernachlässigung sozial benachteiligter Gruppen. Anzumerken ist dazu, dass diese Aktionen noch nicht als Kunstwerke deklariert wurden (Rollig, 2000).

Unserer Meinung nach kann das Modell des "Mapping Community Art" zu Beginn eines Projekts als ein Instrument zur Verortung der Zusammenarbeit zwischen Kunstschaffenden und Soziokulturellen AnimatorInnen benützt werden und so einen ersten Aushandlungsprozess in Gang bringen. Dies setzt jedoch eine umfassende Klärung der einzelnen Kategorien voraus. Wie beispielsweise beim Begriff der Subversive Auto-Relational-Art aufgezeigt wurde, liegen den einzelnen Kategorien unterschiedliche Interpretationen zu Grunde. Insbesondere wenn es um den Einbezug der Bevölkerung geht, sind die Auffassungen und Haltungen von Kunstschaffenden und Soziokulturellen AnimatorInnen oftmals verschieden. Es stellt sich die Frage, weshalb ein Fotoprojekt von Mapplethorpe als "Community Art" gelten kann, wenn die Arbeit völlig ohne Einbezug der Bevölkerung entstanden ist.

5.2 Aufgabenteilung bei der Konzeption eines Projekts

Um den gesellschaftlichen Zusammenhalt professionell fördern zu können, ist es unserer Meinung nach unumgänglich, dass die Hauptleitung der partizipativen Kunstprojekte den Soziokulturellen Animatoren und Animatorinnen zugesprochen wird. Dennoch sollen die Projekte durch eine gemeinsame Zusammenarbeit der beiden Disziplinen entstehen, da wir der Ansicht sind, dass es in jedem Projekt Aufgaben gibt, welche besser von der Einen oder der Anderen Profession ausgeführt werden. Daher wird in diesem Kapitel an Hand der wichtigsten Phasen der integralen Projektmethodik aufgezeigt, wie eine Aufgabenteilung zwischen der Kunst und der Soziokulturellen Animation in den einzelnen Schritten aussehen kann. Da es praktisch keine Literatur spezifisch zu dieser Thematik gibt, wurde die Mehrheit dieses Kapitels eigenständig verfasst. Es ist zu erwähnen, dass die folgende Auflistung nicht abschliessend zu verstehen ist. Sie soll den Fachkräften als erste Orientierung dienen, welche je nach Kontext und Projekt durch weitere Aufgaben vervollständigt werden kann. Da wir keine Kunstexpertinnen sind, fallen die Aufgaben für die Fachleute der Kunst weniger ausführlich aus, als diejenigen für die Soziokulturelle Animation.

Bevor konkret auf die Aufgabenteilung bei der Konzeption von Projekten eingegangen wird, folgt eine Klärung des Begriffs "Interdisziplinarität". Rico Defila, Antonietta Di Giulio und Scheuermann Michael, welche sich ausführlich mit Inter- und Transdisziplinären Projekten befasst haben, sehen eine "Interdisziplinarität" dann als gegeben, wenn „Personen aus mindestens zwei

Disziplinen mit Blick auf gemeinsame Ziele und Ergebnisse zusammenarbeiten“ (Defila et al., 2006; zit. in Willener, 2007, S.74). Gesa Ziemer, Professorin im Bereich Kultur, Theorie und Ästhetik, erwähnt dazu, dass beim Begriff “Interdisziplinarität” das “inter”, welches für “dazwischen” steht, betont wird. Dabei treffen verschiedene Disziplinen aufeinander, welche sich in ihren unterschiedlichen Kompetenzen einbringen und somit neue Sichtweisen ermöglichen (2015, S.1+2). Willener befürwortet eine interdisziplinäre Zusammenarbeit, da Projekte oftmals von komplexen Aufgabenstellungen gekennzeichnet sind. Daher sind Spezialwissen und Fähigkeiten aus unterschiedlichen Disziplinen von grossem Nutzen und unerlässlich für ein Projekt (2007, S.35). In der Literatur wird oftmals von einer weiteren Ebene, der Transdisziplinarität, gesprochen. Ziemer bemerkt dazu, im Kontext zum Projekt “Stadt auf Achse”⁴, dass eine transdisziplinäre Arbeitsweise oftmals äusserst komplexe Züge aufweist. Die mit dem Präfix “trans” einhergehende Bedeutung meint eine Umwandlung bekannter Formen in unbekannte Formen, was für Projekte zu einer Herausforderung werden kann. Da bei der interdisziplinären Arbeitsweise die Professionen in ihrem eigenen Rahmen tätig sind, müssen durch eine transdisziplinäre Zusammenarbeit unbekannte Formen eröffnet und übernommen werden (2015, S.1+2). Basierend auf diesen Überlegungen beschränken wir uns auf eine interdisziplinäre Zusammenarbeit.

5.2.1 Vorprojektphase

In der Vorprojektphase werden bereits erste Schritte für ein Projekt unternommen, auch wenn zu diesem Zeitpunkt noch nicht klar ist, wie und in welchem Umfang das Projekt überhaupt zustande kommt. In dieser Phase erfolgt der Anstoss für ein Projekt, von Seiten der Quartierbevölkerung, einer Institution oder der Stadt. Die Fachpersonen haben die Aufgabe, den Anstoss aufzunehmen, diesen im jeweiligen Kontext zu sehen sowie zu beurteilen und schlussendlich die Entscheidung zu treffen, ob ein Projekt realisiert werden soll (Willener, 2007, S.124-126). Da bei den hier diskutierten Projekten die Soziokulturelle Animation die Hauptleitung hat, gelangt der Anstoss zu-

⁴ Die Hochschule Luzern hat in Kooperation mit der Zürcher Hochschule der Künste ein Forschungsprojekt durchgeführt, welches unter dem Titel „Stadt auf Achse“, das Ziel hat, das Potenzial von Kunst in Stadtentwicklungsprozessen zu befragen (Stadt auf Achse - Kunst für belastete Strassen, 2014).

erst an diese. Anschliessend wird in einem zweiten Schritt Kontakt mit einer Kunstschaffenden Person aufgenommen. Die Auswahl eines oder einer geeigneten Kunstschaffenden stellt bereits ein erster Meilenstein für das Projekt dar. Stäheli erwähnt dazu, dass die eigene Ästhetik der Künstler/-innen vielfach nur bedingt verhandelbar ist. Voraussetzung ist demzufolge, dass die Kunstschaffende Person bereit ist, ihre Kunst mit soziokulturellen Zielsetzungen zu vereinen (2010, S.249+250). An dieser Stelle ist uns auch wichtig zu erwähnen, dass nicht nur die Haltung der Kunstschaffenden verständnisvoll gegenüber der Soziokulturellen Animation sein soll. Gemäss Stäheli müssen sich ebenso die Fachleute der Soziokulturellen Animation eine gewisse kunstanaloge Ansicht aneignen. Diese entwickelt sich am nachhaltigsten durch eine eigene, gestalterische Auseinandersetzung. Dies bedingt, dass sich die Fachleute selbst im ästhetischen Spielen und Gestalten üben und dadurch die ästhetischen Erfahrungen bei ihren Zielgruppen nachvollziehen, sowie stärken können (2010, S.246+247).

Die Wirkungsebenen, wie sie im dritten Kapitel beschrieben wurden, können nach Stäheli dazu dienen, um konzeptionelle Schwerpunkte in Projekten festzulegen. Dabei müssen die Kunstschaffenden einverstanden sein, bei der Konzeption eines Projekts ihre Kunst unter anderem auf der sozialen sowie politischen Ebene zu verorten. Anders ausgedrückt beinhaltet dies eine Bereitschaft der Kunstschaffenden, dass Kunst als Ausdrucks- oder Kommunikationsmittel oder auch als Vermittler von Identität und Differenz gebraucht werden kann. Oder in Bezug zur politischen Ebene, dass Kunst beispielsweise als Anregung zu öffentlichen Diskussionen genutzt wird (2010, S.243). Mader erwähnt ebenso, dass von den Kunstschaffenden eine gewisse Kompromissbereitschaft betreffend ihres künstlerischen Schaffens erfolgen muss, damit eine Zusammenarbeit überhaupt möglich ist. Zudem müssen beide Parteien vorurteilslos und mit einer verständnisvollen Haltung in den gemeinsamen Arbeitsprozess einsteigen. Die Anfangsphase, in welcher die gegenseitigen Erwartungen und Ansichten geklärt werden, ist sehr zentral für ein Projekt und es sollte genügend Zeit eingeplant werden. Auch gilt es, sich gut zu überlegen, in welchem Rahmen und in welchem Format die Zusammenarbeit aufgegleist werden soll. Beispielsweise kann ein informeller Rahmen, wie ein gemeinsames Abendessen, produktiver sein, als Sitzungen oder Workshops. Allenfalls bewährt es sich, eine neutrale Vermittlungsperson in den Prozess mit einzubeziehen, die allenfalls zwischen den beiden Parteien verhandeln oder Konflikte lösen kann. Was sicherlich auch einen

Vorteil darstellt ist, wenn die Fachleute bereits Erfahrungen in der anderen Profession sammeln konnten oder auch schon bei interdisziplinären Projekten mitgewirkt haben (Gespräch vom 30. Juni. 2015). Auch Thomas Steiner, Dozent und Projektleiter der Hochschule Luzern Soziale Arbeit ist der Ansicht, dass für einen gemeinsamen Findungsprozess ausreichend Zeit eingeplant werden soll. In diesem erfolgen zum einen Begriffsklärungen, was beispielsweise unter "Partizipation" verstanden wird und zum anderen geht es darum, die Rollen zu definieren sowie die gegenseitigen Erwartungen zu klären (Gespräch vom 9. Juni 2015).

Bei der Wahl der Kunstschaffenden stellt sich zudem die Frage, ob ein/e Künstler/-in bereits mit dem Quartier, in welchem das Projekt initiiert wird, verbunden sein soll oder nicht. Dazu existieren in der Literatur verschiedene Meinungen. Cohen-Cruz (2002) beispielsweise ist der Ansicht, dass es sich positiv auf die Arbeit auswirkt, wenn die Kunstschaffenden persönlich mit dem Quartier verbunden sind. Speziell, wenn ein Projekt die Bedürfnisse eines Ortes aufnehmen soll, wirkt sich eine direkte Betroffenheit bereichernd auf den Verlauf des Projekts aus. Im Gegenzug kann von einer unbeteiligten Aussensicht durch die Kunstschaffenden profitiert werden, wenn sie über keinen oder wenig Bezug zum Quartier verfügen (Philipp Rode und Bettina Wanschura, 2009; zit. in Stäheli, 2010, S.257).

5.2.2 Konzeptionsphase

In der Konzeptionsphase erhält das Projekt Schritt für Schritt mehr Konturen. Charakter und Ausprägung des Projekts werden demzufolge je länger je mehr sichtbar (Willener, 2007, S.130). In dieser wichtigen Phase gilt es, verschiedenen Aufgaben zu klären und Meilensteine zu bewältigen. Zentral in der Konzeptionsphase ist die Situationsanalyse. Während Kunstprojekte in erster Linie durch einen schöpferischen Impuls von Kunstschaffenden entstehen, gründen Projekte der Soziokulturellen Animation auf einem ausgewiesenen Handlungsbedarf. Dabei wird nach Willener immer von einer sorgfältig erarbeiteten Situationsanalyse ausgegangen, aufgrund welcher alle Beteiligten angeregt werden, sich über ihre Erwartungen oder Ziele an ein Projekt auszutauschen. Dies bedeutet, dass bereits zu diesem Zeitpunkt die Zielgruppe durch partizipative Methoden miteinbezogen wird (2007, S.31). Bei der Situationsanalyse nehmen Soziokulturellen Animatoren und Animatorinnen oftmals eine Türöffnerfunktion sowie die Rolle einer Multiplikatorin oder eines

Multiplikators zur Erreichung verschiedener Zielgruppen, ein (Stäheli, 2010, S.257). Der Grund für die Rolle der "Türöffner/-innen" stammt daher, dass sich die Soziokulturellen Animatoren und Animatorinnen in dem Quartier, in welchem das Projekt stattfinden soll, bereits auskennen und an bestehenden Kontakten anknüpfen können. Im Gegenzug können die Kunstschaaffenden durch unkonventionelle und kreative Methoden ebenso mit der Adressatenschaft in Kontakt treten. Nach Trapp trägt Kunst viel zur Identifikation in einem Quartier bei, jedoch nur, wenn sich die Bevölkerung aktiv einbringen kann. Kunst kann als Mittel eingesetzt werden, um Aufmerksamkeit zu erzeugen und sonst unbeteiligte Menschen in gewisse Themen mit einzubeziehen. Die Stärke der Kunst liegt in den ungewohnten Beteiligungsformen und so werden die Menschen auf eine andere Art, als auf der üblichen Vermittlungsebene abgeholt. Dies setzt nach Trapp jedoch voraus, dass die Kunstschaaffenden bereit sind, die Kontrolle über das Kunstprojekt abzugeben, um so die Einflussmöglichkeiten aller Beteiligten zu ermöglichen (Trapp, 2012; zit. in Stadt auf Achse, Evaluationsbericht, 2014, S.14).

Gerade Projekte, wie sie beispielsweise von Matesic ("Vergiss deinen Schirm nicht") oder Graber ("Café des Visions") umgesetzt wurden, könnten als Methoden eingesetzt werden, um die Bedürfnisse und Ideen der Quartierbevölkerung abzuholen. Stäheli schreibt in Bezug zur Situationsanalyse, dass diese zudem kulturelle Praktiken von den Quartierbewohnenden berücksichtigen sollte (2011, S.25). Dies beinhaltet, dass die Animatoren und Animatorinnen bei Handlungen der Zielgruppe anknüpfen, um herauszufinden, wo eine Motivation oder ein Handlungsbedarf für ein Projekt zu erkennen ist (2011, S.258). Neben der Situationsanalyse geht es in der Konzeptionsphase auch darum, die Zielgruppe/n, sowie die Projektgruppe genau zu definieren, damit diese am Projekt teilhaben können. Die Soziokulturelle Animation verfügt aufgrund ihres Fachwissens über die Fähigkeit, verschiedene Anspruchsgruppen eines Quartiers in ein Projekt einzubinden und, basierend auf partizipativen Methoden, deren Beteiligung zu ermöglichen. Auf das Arbeitsprinzip der Partizipation wird im sechsten Kapitel ausführlich eingegangen. Mit Hilfe verschiedener Mittel, wie Informationsveranstaltungen, Öffentlichkeitsarbeit oder durch die von Saul Alinsky entwickelte "Door-Knocking" Methode können nach Gabi Hangartner, Dozentin der Hochschule Luzern Soziale Arbeit, verschiedene Zugänge für die Betroffenen geschaffen werden (2010, S.305).

Bei der Definition der Projektgruppe, besteht eine Stärke der Soziokulturellen Animation darin, dass sie beispielsweise auf eine Diversität innerhalb der Projektorganisation achtet. Willener erwähnt dazu, dass im Gegensatz zur oft sehr vielfältigen Bevölkerung in einem Quartier die Projektorganisation meist homogen zusammengesetzt ist. Da Vielfalt nicht automatisch zu Stande kommt, müssen durch die Projektleitenden oftmals spezielle Bemühungen dazu unternommen werden (2007, S.96). Weiter stellt die gesamte Steuerung von Gruppenprozessen ein Balanceakt zwischen Weg und Ziel dar, welchen die Soziokulturellen Animatoren und Animatorinnen aufgrund ihres Professionswissens jedoch gut bewältigen können. Dennoch ist das Leiten von Gruppen oftmals sehr komplex und stellt besondere Anforderungen an die Leitungsperson. Daneben sind Kenntnisse über die Merkmale von Gruppen und das Verhalten von Menschen in Gruppen notwendig (Interaktion und Kommunikation, 2013, S.3). Dagegen besteht eine Stärke der Kunst darin, durch unerwartete Interventionen den Sitzungen einen ungewöhnlichen und kreativen Charakter zu verleihen.

Ein weiteres Schlüsselmoment innerhalb der Konzeptionsphase liegt bei der Festlegung der Projektziele. Ziele stellen für ein Projekt die Richtschnur sowie einen Massstab dar und von guten Projektzielen hängt in einem Projekt vieles ab (Willener, 2007, S.163). Mader erwähnt in Bezug zu den Zielen von partizipativen Kunstprojekten, dass es den Kunstschaffenden vielfach darum geht, den unterdrückten Gruppierungen eine Stimme zu geben und diese wieder an demokratischen Prozessen teilnehmen zu lassen. Sie erwähnt, dass sich die Ziele von partizipativer Kunst und Soziokultureller Animation im Grunde genommen nicht sehr stark unterscheiden. Man geht also von einer ähnlichen Vision aus, die jedoch durch sehr unterschiedliche Mittel und Vorstellungen erreicht werden soll (Gespräch vom 30. Juni. 2015). Wie dazu ebenso im Kapitel 5.1 aufgezeigt wurde, sind in der Kunst die Wirkungen eines Projekts oft schwer vorhersehbar. Kunstschaffenden geht es oft genau darum, etwas Neues und Unbekanntes zu schaffen, was sich nicht im vornherein durch Ziele bestimmen lässt. Dagegen verfügt die Soziokulturelle Animation in der Regel über eine genaue Vorstellung der gesellschaftlichen Wirkung ihrer Projekte. Dieses Spannungsverhältnis gilt es im Besonderen zu thematisieren. So könnte man beispielsweise einige Ziele zu Beginn genau festlegen und im gleichen Zug dennoch Freiheiten und unerwarteten Entwicklungen zulassen. Dazu braucht es eine Bereitschaft von Seite der Soziokulturellen Animation, den Kunstschaffenden auch gewisse Freiheiten bei

der Konzeption eines Projekts zuzugestehen. Willener merkt dazu an, dass es dem Wesen eines Projekts widersprechen würde, wenn von Anfang an eine konkrete Planung möglich wäre. Da Projekte zu einem Teil selbstorganisierte Systeme sind, ist ein Teil des Prozesses sowieso nicht vorhersehbar (Willener, 2007, S.253).

Neben dem Festlegen der Projektziele gilt es in der Konzeptionsphase zudem, eine Umsetzungsstrategie zu entwickeln. Hier handelt es sich nach Willener um eine der kreativsten Phasen eines Projekts (2007, S.176). Während die Soziokulturellen Animatoren und Animatorinnen mittels partizipativer Methoden die Thematik des Projekts festlegen, wird auch den Kunstschaffenden zu diesem Zeitpunkt ein wichtiger Stellenwert zugesprochen. In dieser Phase kann ein Projekt von dem gestalterischen Wissen der Kunstschaffenden profitieren, da sich der/die Künstler/-in in der Regel damit auskennt, wie eine Thematik gestalterisch umgesetzt oder ausgedrückt werden kann. Dadurch entsteht die Chance, dass das Projekt von verschiedenen künstlerischen Methoden profitieren kann. An dieser Stelle ist es von Vorteil, wenn die Kunstschaffenden möglichst vielseitig kompetent sind und so verschiedene Gestaltungsformen abdecken können. Eine spezielle Gestaltungsform, von welcher die Soziokulturelle Animation höchst wahrscheinlich nicht von alleine Gebrauch machen würde, stellt beispielsweise das Projekt "Quatschmobil", wie dieses im Kapitel 4.3 vorgestellt wurde, dar. Durch das "Quatschmobil" wurde eine Möglichkeit geschaffen, wie die Quartierbevölkerung miteinander in Kontakt kommt und so auf unkonventionelle Art und Weise über das Quartier oder ein mögliches Projekt diskutieren kann.

66

5.2.3 Umsetzungsphase

Nach der Konzeptionsphase tritt das Projekt in die Umsetzungs- oder Realisierungsphase. An dieser Stelle werden die Hauptaktivitäten des Projekts gemeinsam mit allen Beteiligten umgesetzt. Der Blick ist dabei immer auf die zu erreichenden Projektziele gerichtet (Willener, 2007, S.186). Das Ziel der Soziokulturellen Animation in dieser Phase ist, die Umsetzung des Projekts gemeinsam mit der Adressatenschaft auszuführen, um insbesondere die Selbsttätigkeit sowie Selbständigkeit aller Beteiligten zu fördern. Den Fachkräften der Soziokulturellen Animation wird zudem in Bezug auf die gesamte Projektorganisation eine wichtige Rolle zugesprochen. Die Aufgaben dazu sind: Steuerung des gesamten Projekts, die Sitzungsgestaltung, das Gewährleis-

ten der Kommunikation unter allen Beteiligten sowie auch die Budgetkontrolle (Willener, 2007, S.188). Die Aufgabenteilung dieser Phase könnte demzufolge so aussehen, dass sich die Professionellen der Soziokulturellen Animation um die Rahmenbedingungen beziehungsweise um die aufgezählten Leitungsaufgaben bemühen und die Kunstschaffenden dagegen für den kreativen und gestalterischen Prozess verantwortlich sind. Die Soziokulturellen AnimatorInnen sind in dieser Phase unter anderem in einer Vermittlungsposition tätig. Sie vermitteln in einem Projekt auf einer intermediären Ebene zwischen System (beispielsweise der Stadt, dem Auftraggeber oder der Politik) und der Lebenswelt der Beteiligten. Gleichzeitig wirken sie auch vertrauensbildend und nahe bei der Zielgruppe. Dadurch ermutigen, befähigen und begleiten sie die Adressaten und Adressatinnen und sind bei der Vernetzung aller Projektbeteiligten behilflich. Zudem schaffen sie Interessenausgleiche und bei allfälligen Konflikten intervenieren die Fachleute aufgrund ihres Professionswissens (Hangartner, 2010, S.316).

Weiter achten die Fachleute der Soziokulturellen Animation darauf, dass bei der Umsetzung stets die Balance zwischen Konsum und Transfer im Gleichgewicht ist. Im Allgemeinen sollten die Adressaten zur Beteiligung ermutigt werden und nicht auf eine passive und konsumorientierte Haltung reduziert werden (Vergleich Gillet, 1998; zit. in Hangartner, 2010, S.306).

5.2.4 Abschlussphase

Gemäss Willener geht es in der Abschlussphase darum, das Projekt sorgfältig und mit einer nachhaltigen Wirkung zu beenden, sowie dieses sorgfältig zu evaluieren (2007, S.214). Diese Phase wird hier nicht näher ausgeführt, da im folgenden Kapitel im Besonderen auf den Punkt "Nachhaltige Wirkung" und "Evaluation" eingegangen wird.

Wie durch die Ausführungen in diesem Kapitel ersichtlich wird, gibt es zu jedem Zeitpunkt eines Projekts Aufgaben, welche besser durch die Fachleute der Soziokulturellen Animation und solche, die besser durch die Kunstschaffenden auszuführen sind. Allgemein ist dazu anzumerken, dass es von grosser Bedeutung ist, dass beide Disziplinen die "Spezialgebiete" der anderen Profession wertschätzen und diese auch anerkennen. Nur so, kann eine optimale Aufgabenverteilung gemacht werden, in welcher Verantwortung an die andere Disziplin abgegeben wird.

6. Sicht der Soziokulturellen Animation in Bezug auf das Einbeziehen der Quartierbevölkerung

Das Ziel der hier diskutierten Kunstprojekte ist es, den gesellschaftlichen Zusammenhalt in einem Quartier zu fördern. Damit dies erreicht werden kann, muss die Projektleitung, wie im vorherigen Kapitel ersichtlich wurde, der Soziokulturellen Animation zugesprochen werden. Um eine möglichst breite Bevölkerungsschicht eines Quartiers an den Kunstprojekten partizipieren zu lassen, braucht es Methoden und Arbeitsweisen, welche einen möglichst niederschweligen Zugang zur Quartierbevölkerung gewährleisten und so eine umfassende Teilnahme ermöglichen. In ihrer professionellen Tätigkeit richten sich die Fachleute der Soziokulturellen Animation nach gewissen Arbeitsprinzipien, welche ihre Interventionen legitimieren. In diesem Kapitel werden, basierend auf den Arbeitsprinzipien der Soziokulturellen Animation, Methoden und Arbeitsweisen vorgestellt, wie die Quartierbevölkerung konkret miteinbezogen werden kann. Im zweiten Teil dieses Kapitels wird auf das Partizipationsmodell von Maria Lüttringhaus eingegangen. Mit Hilfe dieses Modells wird eine Möglichkeit geschaffen, Partizipation in einem Projekt zu verorten, kritisch zu reflektieren sowie bei der interdisziplinären Zusammenarbeit Begrifflichkeiten zu klären.

68

6.1 Arbeitsprinzipien der integralen Projektarbeit

Die Arbeitsprinzipien stellen eines der wichtigsten Arbeits- und Handlungsinstrumente der Soziokulturellen Animation dar. Hauptsächlich dienen sie als Haltungsanweisungen sowie als Hilfestellung, wie den Zielgruppen in der Praxis begegnet werden soll.

Gemäss Willener orientieren und legitimieren sich die Interventionen der Soziokulturellen Animation an diesen Prinzipien, welchen das Verständnis zu Grunde liegt, dass gesellschaftliche Probleme oder Veränderungen immer unter Mitarbeit der Betroffenen selbst gelöst werden sollen. Es geht demzufolge nicht darum, dass der/die Intervenierende in ein System eindringt und dieses alleine verändert. Vielmehr sollen diese systeminternen Veränderungen selbständig und durch Anregung sowie Motivierung geschehen (2007, S.52).

An dieser Stelle kann abermals auf das Konzept der Sozialraumorientierung (Kapitel 2.3) verwiesen werden, bei welchem ebenfalls die Bedürfnisse der Quartierbewohner/-innen im Zentrum stehen und der Anspruch besteht,

dass eine Veränderung des Quartiers nur gemeinsam mit den Adressaten und Adressatinnen geschehen kann. Insgesamt gibt es neun verschiedene Arbeitsprinzipien. In diesem Kapitel gehen wir jedoch nur auf diejenigen ein, welche für die hier diskutierte Fragestellung von besonderer Bedeutung sind. Dass sich die Kunstschaffenden nach den gleichen Arbeitsprinzipien wie die Soziokulturellen Animatoren und Animatorinnen richten, wäre zu viel verlangt. Dennoch sind wir der Meinung, dass es vor jedem gemeinsamen Projekt, wie dies im fünften Kapitel aufgezeigt wurde, wichtig ist, die gegenseitigen Arbeitshaltungen und Erwartungen zu klären, sowie die Kunstschaffenden für die Arbeitsprinzipien der Soziokulturellen Animation zu sensibilisieren.

6.1.1 Empowerment

Grundsätzlich sollen alle Bewohnerinnen und Bewohner eines Quartiers die gleichen Möglichkeiten und Rechte erhalten. Um diesem Grundsatz gerecht zu werden, ist es vielfach notwendig, in einem Quartier besondere Massnahmen zu ergreifen, um auch die Beteiligung weniger privilegierten Gruppen zu fördern. Dazu benötigt es oftmals gezieltes Empowerment, um gewisse Gruppierungen zu befähigen (Willener, 2008, S.124). So wurden im Projekt „BaBeL“⁵ ethnospezifische Informationsveranstaltungen im Rahmen des Quartierentwicklungsprojekts angeboten, welche zusammen mit den Vertreter/-innen der jeweiligen Gruppierungen vorbereitet wurden. Der Grund dafür war, dass dadurch die Bedürfnisse der unterschiedlichen Sprachgruppen besser aufgenommen werden konnten und sich zudem die Bevölkerung stärker am Prozess beteiligte. Willener nennt das Beispiel der tamilischen Gemeinschaft, welche bereits längere Zeit in der Schweiz wohnhaft ist, aber gleichzeitig immer noch über geringe Beteiligungsmöglichkeiten verfügt. Durch die ethnospezifischen Informationsveranstaltungen wurde ein Gefäss geschaffen, welches Beteiligung ermöglichte. Durch solche Beteiligungsmöglichkeiten konnte im gleichen Zug das Machtgefälle zwischen der tamilischen und der einheimischen Bevölkerung reduziert werden (S.53+54, 2007). Herriger sieht Empowerment als „eine Sammelkategorie für

⁵ „BaBeL“ wurde 2001 von der Hochschule sowie der Stadt Luzern gegründet und besteht bis heute. Das Ziel ist eine Aufwertung des Quartiers Basel-/Bernstrasse unter Beibehaltung des heutigen Charakters (BaBeL, Nachhaltige Quartierentwicklung, ohne Datum).

Arbeitsansätze, welche Menschen zur Entdeckung der eigenen Stärken ermutigen und ihnen Hilfestellung bei der Aneignung von Selbstbestimmung und Lebensautonomie vermitteln“ (Herriger, 2006; zit. in Willener, 2007, S.54). Zentral ist gemäss Herriger auch das Begriffselement “Power”, welches nach ihm mit “politischer Macht” übersetzt wird. In diesem Sinne ist mit Empowerment eine Umverteilung der politischen Macht gemeint, durch welche die Menschen die Chance erhalten sollen, sich „ein Mehr an demokratischem Partizipationsvermögen und politischer Entscheidungsmacht anzueignen“ (Herriger, 2006; zit. in Willener, 2007, S.54). Gerade in Projekten, welche sich für die Interessen der ethnischen oder sozialen Minderheiten einsetzen, ist diese Bedeutung von Empowerment zentral (Willener, 2007, S.55). Insbesondere Quartiere können nach Herriger (2006) bedeutende Anknüpfungspunkte für Empowerment sein. Durch den Aufbau verschiedener Beteiligungsstrukturen, kann der Desintegration sowie der “Ohnmacht” breiter Bevölkerungsteilen vorgebeugt werden (zit. in Willener, 2007, S.56). Francis Matthey Präsident der Eidgenössischen Kommission für Migrationsfragen erwähnt, dass viele Migrantinnen und Migranten aus Ländern kommen, die autoritäre Strukturen aufweisen und es dadurch nicht gewohnt sind, nach ihrer Meinung gefragt zu werden. Aus diesem Grund braucht es sozusagen eine Ermächtigung zur Partizipation (2012, S.7). Auch für die hier diskutierten Projekte ist es wichtig, achtsam mit dem Einbezug der Menschen mit Migrationshintergrund umzugehen. Voraussetzung dafür ist, dass in erster Linie geeignete Formen der Information sowie der Mitwirkung gefunden werden müssen (ausführlicher wird dies unter dem Punkt 6.1.2 beschrieben).

70

So wird der Förderung von Empowerment auch in Bezug auf partizipative Kunstprojekte ein wichtiger Stellenwert zugesprochen. Das Arbeitsprinzip ist besonders wichtig, da die Kunstprojekte in vielfältigen Quartieren initiiert werden sollen, in welchen die Bevölkerung zum Teil kein politisches Mitspracherecht hat. Der Ansatz des Empowerments hat gemäss den Sozialwissenschaftlern David Fetterman, Shakeh Kaftarian und Abraham Wandersman einen Einfluss auf die Rolle der Fachperson in Bezug auf die Anspruchsgruppen. Dabei ist eine Distanzierung von der Rolle als Experte oder Expertin, hin zu einer Rolle des/der unterstützenden Mitarbeitenden auszumachen. Zentral dabei ist, dass die Professionellen gemeinsam mit den Zielgruppen arbeiten und nicht für sie. Dies hat zur Folge, dass die Fachpersonen zu einer Ressource werden, die eigentlichen Bedürfnisse und Wünsche jedoch von den Betroffenen selbst formuliert werden sollen (Fetterman, Kaftarian & Wan-

dersman, 1996; zit. in Willener, 2007, S.57+58). Dieser letzte Ansatz des Empowerments führt uns ins nächste Kapitel, in welchem der Begriff der Partizipation im Fokus steht.

6.1.2 Partizipation

Nach Annette Hug, ehemalige Dozentin an der Hochschule Luzern für Soziale Arbeit, ist das Wort Partizipation heutzutage in vielen Kontexten aufzufinden. So steht es beispielsweise in Leitbildern von Jugendhäusern sowie auch bei Reorganisationen von Verwaltungen und Unternehmen, wo die Mitarbeitenden zur Partizipation aufgefordert werden. In der Soziokulturellen Animation wird Partizipation als wichtigstes Arbeitsprinzip angeschaut und von den Studierenden der Soziokulturellen Animation wird dazu oft eingebracht, dass in der Praxis echte Partizipation mit der Zielgruppe selten zu erreichen sei. Hinter der Idealvorstellung der Partizipation steht eine selbstorganisierte, von den Professionellen nur noch wenig begleitete Gruppe. Diese Gruppe soll von sich aus um ihre Bedürfnisse kämpfen sowie eine Teilnahme am gesellschaftlichen Zusammenleben einfordern. Natürlich ist den Fachleuten bewusst, dass solche Gruppierungen eine Randerscheinung darstellen und so lohnt es sich, den Begriff der Partizipation genauer zu definieren (2007, S.58+59). Wir stützen uns hierbei auf die Definition des Schweizer "Lexikon der Sozialpolitik", wonach Partizipation definiert wird als „Teilnahme einer Person oder Gruppe an Entscheidungsprozessen oder an Handlungsabläufen, die in übergeordneten Strukturen oder Organisationen stattfinden“ (Erwin Carigiet, Ueli Mäder & Jean-Michel Bonvin, 2003; zit. in Hug, 2007, S.59).

Auch die Partizipation ist nicht frei von Kritik. So erwähnt beispielsweise Hug, dass in einem Projekt vorgängig genau abgeklärt werden muss, inwiefern die Bevölkerung überhaupt partizipieren kann. Partizipative Methoden sollten einen wirklichen Nutzen haben und nicht manipulativ eingesetzt werden. Andernfalls besteht die Gefahr, dass eine Mitentscheidung vorgefälscht wird, welche in der Realität gar nicht existiert. Der Projektleitung sowie allen Beteiligten muss klar sein, welchen Stellenwert die Resultate schlussendlich haben und dies sollte der Adressatenschaft gleich zu Beginn, durch eine klare Rollenklärung sowie dem Aufzeigen der Rahmenbedingungen, transparent verdeutlicht werden. Dadurch wird vermieden, mit einer partizipativen Methode Erwartungen zu wecken, welche schlussendlich gar

nicht erfüllt werden können (2007, S.60+61). Hug unterscheidet zwischen Partizipation als Mittel und Partizipation als Ziel. Als Ziel bezeichnet sie in Anlehnung an Carigiet et. al einen „Weg der Erweiterung der Demokratie (...) und der Gerechtigkeit von Machtsystemen“ (Carigiet et al., 2003; zit. in Hug, 2007, S.62). Daneben existieren viele Projekte, welche ebenfalls partizipativ aufgebaut sind, jedoch nicht in erster Linie eine Förderung der demokratischen Möglichkeiten zum Ziel haben. So wird beispielsweise mit partizipativen Mitteln ein Bildungsziel verfolgt. Bei solchen Projekten spricht man von Partizipation als Mittel (2007, S.62). Auch bei den partizipativen Kunstprojekten dieser Arbeit wird Partizipation als ein Mittel verstanden, um auf diesem Weg den gesellschaftlichen Zusammenhalt eines Quartiers zu fördern.

Wie aus den theoretischen Herleitungen ersichtlich wird, verfügt die Soziokulturelle Animation über eine genaue Vorstellung des Begriffs „Partizipation“. Im Gegensatz dazu existiert, nach Mader, für die Kunstschaaffenden keine einheitliche Definition zur Partizipation. Vielmehr will die Kunst innovativ sein, Neues kreieren und in der Regel nicht bei einer bestehenden Definition oder einem bereits durchgeführten Projekt ansetzen (Gespräch vom 30. Juni. 2015). Aus diesem Grund ist es für den weiteren Verlauf eines Projekts entscheidend, dass der Begriff der „Partizipation“ gleich zu Beginn gemeinsam geklärt sowie ausgehandelt wird. Auch kann die Theorie zur Partizipation für die Fachleute der Soziokulturellen Animation als Argumentarium dienen und so eine gemeinsame Klärung des Begriffs erleichtern.

72

6.1.3 Balance zwischen Produkt und Prozess

In der integralen Projektmethodik wird dem Prozess eines Projekts eine wichtige Bedeutung zugesprochen und das Produkt wird tendenziell an zweiter Stelle erwähnt. Die Zielgruppe wird bereits in den Prozess miteinbezogen und somit kann sich auf dem Weg zum Endprodukt bereits vieles in einem Quartier oder unter den Bewohnenden verändern. Nach Willener ist dies in anderen Bereichen oftmals genau in umgekehrter Reihenfolge der Fall. So besteht in der Privatwirtschaft sowie auch im Sozialwesen oftmals das Ziel eines Projekts darin, ein unbekanntes Produkt zu entwickeln oder einen neuen Ablauf zu etablieren (2007, S.78). Willener erwähnt, dass für die Soziokulturelle Animation neben dem Produktziel zudem persönlichkeitsbildende, pädagogische oder präventive Ziele zentral sind, welche durch den Prozess eines Projekts ausgelöst werden. Dies hat zur Folge, dass bereits der

Weg zum Ergebnis das Ziel ist. Willener verweist in diesem Zusammenhang auf den Prozess des informellen Lernens. Unter informellem Lernen wird das Aneignen von Wissen verstanden, welches nicht in Bildungseinrichtungen stattfindet. Solche Prozesse von informeller Bildung können an vielen Orten stattfinden, wie zum Beispiel in der Kinder- und Jugendarbeit, in Vereinen oder durch ein Ehrenamt (Willener, 2007, S.79).

Stäheli vergleicht das Zusammenspiel zwischen prozessorientierten und werkorientierten Aspekten in der Kunst mit der Diskussion zwischen Prozess und Produkt bei soziokulturellen Projekten. In der Soziokulturellen Animation wird oftmals von der prozessorientierten Arbeitsweise einer "offenen Bühne" ausgegangen. Konkret bedeutet dies offene Rahmenbedingungen, wo auch für kurzfristige Aktivitäten Zeit zur Verfügung steht. Dadurch werden neue und improvisierte Formen der Zusammenarbeit mit der Bevölkerung möglich (2010, S.248).

Daraus folgt, dass sich die Soziokulturelle Animation, wie auch die Kunst oftmals in einem offenen Rahmen befinden und sich in Projekten vieles erst im Verlauf des Entstehungsprozesses klärt.

6.1.4 Gestaltung der Vielfalt

Da die partizipativen Kunstprojekte in vielfältigen Quartieren angesiedelt sind ist es angebracht, zudem das Arbeitsprinzip "Gestaltung der Vielfalt" näher auszuführen.

Simone Gretler Heusser, Dozentin an der Hochschule für Soziale Arbeit in Luzern und Willener erwähnen, dass wer heute ein Projekt durchführt, unweigerlich mit Vielfalt konfrontiert wird. Der Begriff der Vielfalt kann sehr unterschiedlich gefasst werden. Wir stützen uns hierbei auf die im zweiten Kapitel erfolgte Definition von Bukow (2011). Allgemein ist anzumerken, dass auch wenn Vielfalt in Projekten durchaus erwünscht ist, sich ein konstruktiver Umgang damit nicht immer ganz einfach gestaltet. Elementar ist in erster Linie, dass die Vielfalt aus einer positiven Perspektive wahrgenommen wird und grundsätzlich eine ressourcenorientierte Herangehensweise praktiziert wird (2007, S.89). Steht der Hauptfokus beim Begriff der Vielfalt auf den Unterschieden, so lassen sich Stereotypisierungen kaum vermeiden. Darum soll Vielfalt als "Unterschiede und Gemeinsamkeiten" betrachtet werden. Um einer Kulturalisierung vorzubeugen, ist zu beachten, dass ein Identitätsmerkmal nicht unweigerlich einer bestimmten Kultur zugeschrieben werden kann. Es soll deshalb die Haltung eingenommen werden, dass eine Person ver-

schiedene, identitätsstiftende Aspekte aufweist, welche sich je nach Zeit und Kontext verändern können (Gretler Heusser & Willener, 2007, S.91).

Yildiz (2011) bemerkt in Bezug zur Thematik der Vielfalt in der globalisierten Stadtgesellschaft, dass die Diskussion geprägt ist von einem ethnisch-nationalen Blick. Daher plädiert er auf eine neue soziale Grammatik, wodurch Diversität sichtbar gemacht werden soll (S.135). Oftmals werden die Alltagsrealitäten von Menschen mit Migrationshintergrund ignoriert und die städtischen Realitäten auf ein "Wir" und die "Anderen" reduziert. Diese vereinfachte Logik sagt jedoch wenig darüber aus, wie Menschen in ihrem Alltag zurechtkommen, wie sie mit ihren Ängsten und Hoffnungen umgehen. Vielmehr sollten die konkreten Alltagspraktiken von Menschen mit Migrationshintergrund in den Mittelpunkt gestellt werden. Durch diese andere Sichtweise werden uns neue Eindrücke in die Lebenswelt von migrantischen Gruppen ermöglicht, die in den Migrationsdebatten kaum vorkommen (Yildiz, 2011, S.143).

Ebenso ist Bukow (2011) der Ansicht, Vielfalt sei als eine nicht mehr wegzu-denkende Entwicklung zu betrachten, bei welcher der Fokus auf den Potenzialen liegen soll (S.208). Vielfalt zeigt sich sehr unterschiedlich und stetig im Wandel, daher kann nicht pauschal von Vielfalt gesprochen werden (2011, S.220). In der Praxis besteht gemäss Bukow, oft das Problem, dass der Begriff "Vielfalt" dazu benutzt wird, um Differenzen blindlings zu würdigen oder neu zu bewerten. Je nach Kontext gehe es dabei gar nicht um Vielfalt an sich, sondern vielmehr um versteckte Marktinteressen. Dabei werde Vielfalt zu einem Produkt konstruiert, welches sich in verschiedenen Situationen unterschiedlich präsentieren liesse. Tatsächlich handelt es sich jedoch um ein sehr altes Phänomen, welchem sich die Stadtgesellschaften schon seit langem stellen müssten (2011, S.227).

Für die hier diskutierten partizipativen Kunstprojekte wird demzufolge ein differenzierter Umgang mit Vielfalt vorausgesetzt. Um eine Förderung des gesellschaftlichen Zusammenhalts zu erreichen, soll der Fokus auf einen wechselseitigen Prozess gelegt werden, an welchem alle Menschen ungeschränkt teilhaben können. Wir distanzieren uns von einem klassischen Integrationsverständnis, aufgrund welchem sich Menschen unterschiedlicher Herkunft an die Schweiz anpassen müssen. Das Ziel ist, dass unterschiedliche Menschen eines Quartiers an den partizipativen Prozessen teilhaben können. Dabei ist zentral, aus welcher Perspektive Vielfalt betrachtet wird und inwiefern die Ressourcen der Projektbeteiligten in den gesamten Entstehungsprozess des Projekts einfließen können.

6.1.5 Nachhaltige Wirkung

Nachhaltige Entwicklung ist, seit der Verabschiedung des Aktionsplans am Erdgipfel 1992 in Rio, eine bestehende Aufgabe von Staaten geworden. Im Zentrum steht, dass auf die Bedürfnisse zukünftiger Generationen Rücksicht genommen werden soll (Willener, 2007, S.100). In einem integralen Projekt kann eine nachhaltige Wirkung auf folgenden Ebenen zum Tragen kommen:

1. Individuelle Entwicklung der Adressatinnen und Adressaten
2. Stabilisierung der erfolgten Veränderung
3. a) Weiterentwicklung des Projektinhalts
b) Kontinuierliche Fortführung als Dauereinrichtung

Zum ersten Punkt erwähnt Willener, dass es sich dabei um eine Kategorie handelt, welche oftmals sehr schwer zu überprüfen ist. Auch stellt sich dabei die Frage, ob eine Veränderung in der Entwicklung eine Folge des Projekts ist, oder ob noch andere Faktoren eine Rolle gespielt haben. Eine Voraussetzung, um diese Entwicklung besser sichtbar zu machen, sind gut gewählte Zielindikatoren. Zum zweiten Punkt ist beispielsweise die Idealvorstellung zu nennen, dass in einem Quartier die Bewohnenden vermehrt Kontakte untereinander pflegen und auch nach Ende des Projekts miteinander in Austausch stehen. Beim dritten Punkt geht es nicht um eine Veränderung der Menschen, sondern um den Inhalt des Projekts (Willener, 2007, S.102+103). Als Beispiel ist hier das Projekt "Park Fiction" zu nennen, welches bereits im vierten Kapitel vorgestellt wurde. Auch nach Abschluss der Entstehung des Parks geht die Bespielung und Belebung dieses Orts weiter. Dies kommt einer kontinuierlichen Fortführung als Dauereinrichtung gleich.

Wie aus Kapitel 5.1 ersichtlich wurde, existiert in Bezug auf den Nachweis der Wirkung ein Spannungsfeld zwischen der Kunst und der Soziokulturellen Animation. Wobei die Soziokulturelle Animation aufgrund ihres Auftrags genaue Wirkungen eines Projekts erzielen muss, erteilt sich die Kunst ihren Auftrag vielfach selbst (Mader, Gespräch vom 30. Juni). Die Kunstschaffenden schenken der Wirkung eines Projekts oftmals keine grosse Aufmerksamkeit. Ein Grund dafür ist, dass der Nachweis der Wirkung mit Indikatoren zu tun hat und sich Künstler sowie Künstlerinnen oft instrumentalisiert oder ihrer

künstlerischen Freiheit beraubt fühlen, wenn sie sich nach diesen richten müssen (Mader, Gespräch vom 30. Juni 2015). Speziell in Bezug auf "Community Art"-Projekte stellt sich die Frage, was mit der Bevölkerung geschieht, nachdem ein Projekt zu Ende gegangen ist. Dies ist dann problematisch, wenn "Community Art" als eine günstigere Form von Sozialer Arbeit betrachtet wird, so wie dies teilweise in den Niederlanden der Fall ist. Sobald ein Kunstschaffender ein Quartier verlässt, ist die Bevölkerung wieder auf sich alleine gestellt (Gielen, 2011, S.30). Im Zusammenhang zum Nachweis der Wirkung hat der Kunsthistoriker Francois Matarasso (1997) eine Studie herausgegeben, die sich mit den sozialen Auswirkungen von partizipativen Kunstprogrammen beschäftigt. Der Antrieb von Matarasso stammt daher, dass in der Literatur die Auswirkungen von partizipativen Kunstprojekten noch viel zu wenig erforscht wurden und sein Ziel war es dem entgegenzuwirken. Durchgeführt wurde die Studie in England vom Comedia Forschungszentrum zwischen 1995-1997 (S.4+6). Die Kunsthistorikerin Paola Merli (2002) wiederum kritisiert Matarasso und wirft ihm unter anderem vor, dass seine gestellten Interviewfragen bereits Antworten implizieren würden sowie sehr undifferenziert formuliert seien. Zudem konnten die Beteiligten die Fragen nur mit „ja“, „nein“ oder „ich weiss nicht“ beantworten, was keine klaren Schlussfolgerungen möglich machte. Dennoch hatte die Studie grosse Resonanz, da wie bereits angetönt, keine weiteren nennenswerten Forschungen in diesem Bereich existieren (Merli, 2002). Durch dieses Beispiel soll aufgezeigt werden, wie schwierig und zudem selten erforscht die Auswirkungen von partizipativen Kunstprojekten sind.

Visser-Rotgans und Marques (2014) merken dazu an, dass die Evaluationsphase von "Community Art"-Projekten immer wichtiger wird. Zudem liegt der Fokus, aufgrund der finanziellen Situation der Länder, auch immer mehr auf den Kosten der Projekte. Aus diesem Grund ist es zentral, eine geeignete Evaluationsmethode zu finden, welche es ermöglicht, die erreichten Resultate gut zu überprüfen. Es wird erwartet, dass die Projekte positive und messbare Wirkungen aufweisen. Weiter wird ausgeführt, dass der Evaluationsprozess als unerlässlich anerkannt wird und man sich den Schwierigkeiten der Wirkungen von partizipativen Kunstprojekten bewusst ist (S.165+166). Merli merkt dazu an, dass ein Grossteil der Forschung im Bereich der "Community Art" auf schwachen theoretischen Grundlagen beruht, was die Evaluation zusätzlich erschwert (Merli, 2002; zit. in Visser-Rotgans & Marques, 2014, S.166).

Auch in der Soziokulturellen Animation sind die Wirkungen von Projekten schwer messbar. Dennoch ist die Evaluation ein wichtiger Bestandteil, da sie in erster Linie gegenüber den Auftrag- oder Geldgebern als Rechenschafts-ablage über einen sinnvollen Einsatz der Gelder, dient (Willener, 2007, S.219). Wichtig ist auch, wie bei der gesamten integralen Projektmethodik, dass die Evaluation nicht ausschliesslich Sache der Fachleute ist, sondern gemeinsam mit allen Beteiligten erfolgen soll. Daher muss die Methode der Evaluation auf die Zielgruppe angepasst sein, um eine Mitsprache überhaupt zu ermöglichen (Willener, 2007, S.225).

6.2 Partizipationsmodell nach Lüttringhaus

Wie bereits im Kapitel 6.1.2 aufgezeigt wurde ist es für Projekte, welche sich an der Schnittstelle zwischen Kunst und Soziokultureller Animation befinden unerlässlich, dass bereits zu Beginn jedes Projekts eine Klärung des Begriffs "Partizipation" erfolgt. In der Folge wird ein Modell vorgestellt, welches einen guten Überblick über die verschiedenen Stufen der Partizipation bietet. In einem interdisziplinären Projekt kann dieses Schema als Hilfsmittel angesehen werden, um vorgängig die Beteiligung der Zielgruppe sowie Begrifflichkeiten zu klären. Das Modell von Maria Lüttringhaus, Inhaberin und Leiterin des "LüttringHaus", Institut für Sozialraumorientierung, Quartier- und Case Management, unterteilt Partizipation in vier Stufen (Information, Mitwirkung, Mitentscheidung und Selbstverwaltung). In diesem Kapitel werden die einzelnen Stufen ausgeführt und mit konkreten Beispielen, wie die jeweilige Form der Partizipation in der Praxis aussehen kann, verdeutlicht. Allgemein ist nach Hug vorgängig zu beachten, welche Bedingungen für eine Partizipation überhaupt gegeben sind (2007, S.65). Lüttringhaus bemerkt dazu, dass beispielsweise der Bildungsgrad der Menschen entscheidend ist, ob in einem Projekt überhaupt partizipiert werden kann. Allgemein haben Menschen, welche stark mit der Befriedigung ihrer Grundbedürfnissen beschäftigt sind, weniger Zeit und Energie sich politischen Entscheidungen zu widmen (Lüttringhaus, 2000; zit. in Hug, 2007, S.65). Da sich auch die vorliegende Arbeit mit solchen Kontexten befasst sind dies zwei wichtige Hinweise, welche nicht unterschätzt werden dürfen. Mit Hilfe des Modells von Lüttringhaus sollen diese Rahmenbedingungen vorgängig abgeklärt werden und es wird ersichtlich unter welchen Bedingungen welche Stufe der Partizipation erreicht werden kann (Hug, 2007, S.65).

6.2.1 Stufe 1: Information

Bei dieser Stufe geht es nach Lüttringhaus darum herauszufinden, ob überhaupt ein Interesse am Projekt besteht. Dazu wird abgeklärt, ob die Zielgruppe von der Thematik wirklich betroffen ist und inwiefern es den Alltag der Menschen berührt. Die Kommunikationswege, durch welche auf ein Projekt aufmerksam gemacht wird, müssen genau überlegt und auf die gewünschte Adressatenschaft angepasst sein (Lüttringhaus, 2000; zit. in Hug, 2007, S.66). Die Stufe der Information ist aus unserer Sicht sehr zentral und unerlässlich für den Beginn jedes partizipativen Projekts. In vielfältigen Quartieren bewährt es sich, die Sprache und Gestaltung der Informationen, der Zielgruppe entsprechend anzupassen. Gerade bei sprachlichen Schwierigkeiten kann es von Vorteil sein, wenn die Informationen zu einem Projekt auf dem Weg einer persönlichen Kontaktaufnahme erfolgen. Hangartner erwähnt dazu die Methode des "Community Organizing". Dieser Methode unterliegt folgender Grundsatz: Beziehung = Aktion = mehr Beziehung = erfolgreichere Aktion. Dabei wird die Beziehung durch Einzelgespräche aufgebaut, in welchen jeweils die Sichtweisen und die Interessen der Bewohnenden im Zentrum stehen. Für die Soziokulturelle Animation geht es mit dieser Methode darum, Schlüsselpersonen eines Quartiers ausfindig zu machen sowie Kontakte zu knüpfen. Dies ist insofern von Bedeutung, da Schlüsselpersonen vielfach eine Organisation repräsentieren und bereit sind, sich für ihre Bedürfnisse zu engagieren (2010, S.305). Das Ziel ist, dass Informationen zu einem Projekt durch Schlüsselpersonen an weitere Teile der Bevölkerung gelangen. Anzumerken ist hierzu, dass der Umgang mit Schlüsselpersonen sehr behutsam angegangen werden muss. Es muss beachtet werden, dass eine ethnische Gruppe kein homogenes Gebilde darstellt und nicht ausschließlich von einer einzigen Kontaktperson repräsentiert werden kann (Willener, 2008, S.117).

Im Projekt BaBeL wurde in Bezug auf die Informationsstufe versucht, durch Öffentlichkeitsarbeit sowie aufgrund einer persönlichen Kontaktaufnahme auf das Projekt aufmerksam zu machen. Dabei entwickelten Studierende der Kunsthochschule Informationsmaterial, welches kulturübergreifend verstanden werden sollte. Für die Kontaktaufnahme dagegen waren Studierende der Soziokulturellen Animation zuständig (Willener, 2008, S.114+115). Dieses Beispiel illustriert, dass bereits zu Beginn eines Projekts, eine Interdisziplinäre Zusammenarbeit zwischen Kunst und Soziokultureller Animation einen Gewinn darstellen kann. Ebenso kann durch die Stufe der Infor-

mation eine Wirkung ausserhalb der Quartiersgrenzen erzeugt werden, was wiederum einen positiven Einfluss auf den Ruf eines Quartiers ausüben kann. Lewitzky (2005) bemerkt in Anlehnung an Habermas (1962), dass der öffentliche Raum auch als Ort der Meinungsbildung und –äusserung betrachtet wird (S.49). Allgemein ist es von Vorteil, wenn ein Kunstwerk im öffentlichen Raum ausgestellt ist. So werden die Bewohner und Bewohnerinnen eines Quartiers unweigerlich mit einem Kunstwerk konfrontiert. Tendenziell werden dadurch eher Bewusstseinsprozesse bei der Bevölkerung in Gang gesetzt, wie diese im dritten Kapitel erläutert wurden, als wenn ein Kunstobjekt in einem Museum steht.

Aus Sicht der Soziokulturellen Animation stellt die Stufe der Information die Grundlage für den weiteren Partizipationsprozess dar. Allgemein ist diese erste Ebene von grosser Bedeutung für ein Projekt, da zu diesem Zeitpunkt der Kontakt zu den Adressaten und Adressatinnen gesucht wird und diese in ein Projekt miteinbezogen werden.

6.2.2 Stufe 2: Mitwirkung

Auf der Stufe der Mitwirkung geht es darum, herauszufinden, welche Einstellungen die Menschen, die beteiligt werden sollen, allgemein zu Mitwirkung in Projekten haben. Es wird abgeklärt, ob die Mitwirkenden bereits über Erfahrungen in der Projektarbeit verfügen und ob sie grundsätzlich der Ansicht sind, dass ihnen Veränderungsprozesse etwas Positives bringen können. Dabei muss die Zusammenarbeit geklärt, eine Vertrauensbasis geschaffen und aktiv um Mitarbeit geworben werden. Für die Projektleitung gilt es, sich selbst kritisch zu hinterfragen, ob das Projekt konkrete und verständliche Formen der Mitwirkung aufweist. Allenfalls müssen neue Mitwirkungsformen, welche auch dem Zeitbudget der Adressaten und Adressatinnen gerecht werden, geschaffen werden (Lüttringhaus, 2000; zit. in Hug, 2007, S.66+67).

Rollig und Feldhoff merken, wie bereits erwähnt, zur Mitwirkung in Kunstprojekten an, dass die Idee, das Publikum bei der Ausführung eines Kunstwerks zu beteiligen, gewissermassen einer Instrumentalisierung gleich kommt. Feldhoff führt dazu aus, dass die Akteure zu Werkzeugen von Kunstschaffenden gemacht werden (2009, S.44). Als Beispiel dazu kann das bereits im vierten Kapitel erläuterte Kunstprojekt von Piero Manzoni nochmals aufgegriffen werden. Dabei durften sich die Rezipienten beim Projekt "Ma-

gischer Sockel" auf diesen stellen und wurden so selbst zu einem Teil des Kunstwerks. Manzoni verstand Partizipation, gemäss Feldhoff, so, dass er als Künstler selbst ein Werk initiierte, dieses jedoch erst vollendet war, wenn die Rezipienten darin mitspielten (2009, S.46). Ein weiteres Beispiel zu dieser Thematik kann in der Kunstaktion des "Gramsci Monuments" gesehen werden, welche vom Schweizer Künstler Thomas Hirschhorn entwickelt wurde. Entstanden ist das Haus mit Hilfe der Bewohnenden der "Forest Houses" in einem Vorort von New York. Mit dem Gramsci Monument wollte Hirschhorn, in Anlehnung an den italienischen Philosophen Antonio Gramsci, ein Plattform schaffen, die in erster Linie für ein "nicht exklusives" Publikum bestimmt war (Jana Dennhard, 2015). Die Meinungen zu diesem Projekt waren geteilt. Einerseits war die Bevölkerung erleichtert, dass durch das Gramsci Monument ein Ort entstand, an welchem sich die Kinder beschäftigen konnten. Andererseits wurde Hirschhorn von Seite der "Kunstwelt" vielfach vorgeworfen, dass er durch dieses Projekt seinen Künstlerstolz befriedigen wolle und die Bevölkerung vor Ort als Arbeitskräfte, zur Vollendung seines Kunstwerks, missbraucht habe (Whitney Kimball, 2014).

Die in Kapitel vier vorgestellten Schweizer Kunstschaftenden sind in Bezug der Partizipation eindeutig auf der Stufe der Mitwirkung zu verorten. Auch wenn der Bevölkerung dabei eine entscheidende Rolle für die Entstehung eines Kunstwerks zugesprochen wird, wurden die Rahmenbedingungen des Projekts von den Künstler/-innen vorgängig selbst definiert. Beispielsweise im Projekt "BIGNIK", welches von den Gebrüdern Riklin initiiert wurde, wurde der Bevölkerung einen entscheidenden Teil bei der Ausführung des Projekts zugesprochen. Das Endprodukt, die fertige BIGNIK-Decke, war jedoch schon von Anfang an, wie auch das "Gramsci Monument", klar bestimmt. Auch im Projekt "Filiale Micafil" des Gemeinschaftszentrums Loogarten in Zürich, beschränkt sich die Partizipation auf die Stufe der Mitwirkung. Bei diesem Projekt baute das Künstlerduo Folke Köbberling und Martin Kaltwasser in einer Wohnsiedlung gemeinsam mit der Quartierbevölkerung ein Haus aus recyceltem Material (Pro Juventute, Zürcher Gemeinschaftszentren, 2009, S.14). Auch hier wird der Rahmen der Mitwirkung durch die Kunstschaftenden sehr genau vorgegeben.

Bei allen diesen Beispielen wird klar ersichtlich, dass sich die Form der Mitwirkung ausschliesslich auf einen oder mehrere auszuführende Akt(e) bezieht und nicht auf der Stufe der Mitentscheidung. Der oder die Künstler/-in bestimmt somit die Rollen der Beteiligten bereits im Vornherein. Jedoch muss

an dieser Stelle differenziert werden, dass die Stufe der Mitwirkung eine grosse Spannbreite aufweist. So wird die Aktion von Manzoni aus der Perspektive der Soziokulturellen Animation nicht als partizipativ eingestuft, wogegen beispielsweise das Projekt "Café des Visions" von Graber einen weitaus grösseren partizipativen Aspekt aufweist.

Allgemein ist anzumerken, dass aus Sicht der Soziokulturellen Animation die Mitwirkung bereits während dem Entstehungsprozess beginnen soll und nicht erst bei der Ausführung eines Kunstwerkes. Andernfalls besteht die Gefahr, dass die Quartierbewohner und Quartierbewohnerinnen durch einen Kunstschaffenden für ihr Werk instrumentalisiert werden, so wie dies von Feldhoff und Rollig kritisiert wurde. Ab den 60er-Jahren entwickelten sich, gemäss Feldhoff Haltungen, durch welche die künstlerische Arbeit als einen sozialen Prozess mit der Zielgruppe verstanden wurde. Dies hatte zur Folge, dass die Beteiligten mehr als Koproduzenten verstanden wurden und dadurch in einem Projekt mehr Mitsprache erhielten (2009, S.56). Diese Koproduktion kommt dem Verständnis der Mitwirkung der Soziokulturellen Animation gleich, in welchem die Entscheidungen gemeinsam getroffen werden und alle Beteiligten bereits am Prozess eines Projekts beteiligt werden. Dennoch muss zu den aufgeführten Schweizer Projekten erwähnt werden, dass auch solche Kunstaktionen viel bei der Bevölkerung auslösen und somit Wirkungen auf verschiedenen Ebenen erzielt werden. Die Initianten des Projekts "Filiale Micafil" schreiben dazu, dass durch die Arbeit am Haus viele Fragen über Werte, Träume oder Wünsche sowie den Umgang untereinander aufgeworfen wurden. Die Bewohner und Bewohnerinnen der Siedlung wurden dadurch angeregt sich wieder aktiv mit ihrem Lebensumfeld zu befassen (2009, S.14).

81

6.2.3 Stufe 3: Mitentscheid

Bei der Stufe des Mitentscheids gilt es abzuklären, ob in einem Projektteam aus der Bevölkerung ein einheitliches Verständnis betreffend der Zusammenarbeit existiert oder aufgebaut werden kann. Eine wichtige Voraussetzung für eine gelungene Zusammenarbeit ist, dass die Mitentscheidenden genügend Zielvorstellungen sowie Werte miteinander teilen. Nur so kann es überhaupt zu Übereinstimmungen in einem Projekt kommen. Dafür muss eine Offenheit für eine neue Verständigungs- sowie Entscheidungsfindungskultur vorhanden sein. Zudem muss den Beteiligten bewusst sein, ob höhere

Instanzen die Entscheide der Projektgruppe begrenzen oder verändern können. Allfällige Einschränkungen der Entscheidungsmacht müssen den Adressaten und Adressatinnen mitgeteilt werden, um Enttäuschungen oder Scheinpartizipation vorzubeugen (Lüttringhaus, 2000; zit. in Hug, 2007, S.67).

Wie in Kapitel 5, unter den Spannungsfeldern zwischen Kunst und Soziokultureller Animation ersichtlich wurde, ist es den Kunstschaffenden wichtig, ihre individuelle Autorenschaft sowie die eigene Vorstellung von Ästhetik zu bewahren (Stäheli, 2013, S.409). Um in einem Projekt die Partizipationsstufe der Mitentscheidung zu erreichen, setzt dies von Seiten der Kunst gerade in diesen Punkten eine gewisse Kompromissbereitschaft voraus. Der Begriff der "Community Art", wie er im Kapitel 4.2 vorgestellt wurde, wird der Partizipationsstufe der Mitentscheidung gerecht. "Community Art" verfolgt den Ansatz der Partizipation sowie dieser des "Co-Authorship" (Bishop, 2012, S.177). "Co-Authorship" strebt Partizipation auf einer sehr hohen Stufe an, wobei die Akteure nicht nur bei der Ausführung involviert werden, sondern auch am Entstehungsprozess beteiligt sind (Finkelpearl, 2001; zit. in Visser-Rotgans & Marques, 2014, S.161). Diese Art von Kunst setzt voraus, dass die Menschen genauso als wichtig betrachtet werden, wie die künstlerische Produktion (Gielen, 2011, S.20). Dazu kann beispielsweise zum im Kapitel 4.2 vorgestellten Projekt "Park Fiction" Bezug genommen werden. Bei diesem Projekt stand die Partizipation der Anwohner und Anwohnerinnen sowohl bei der Planung wie auch bei der Nutzung des Parks im Zentrum. Dabei wurden die Ideen und Wünsche von der Bevölkerung aufgenommen und anschliessend von zwei Kunstschaffenden sowie Architekten und Architektinnen verarbeitet (Kunstbulletin, 2015). Dieses Vorgehen erlaubt einen hohen Grad an Partizipation, was die Mitwirkung sowie auch konkret eine Mitentscheidung der Bevölkerung ermöglicht. Zur Stufe des Mitentscheids gilt es zu weiter zu erwähnen, dass genau abgeklärt werden muss, in welchen Bereichen und zu welchem Grad der Beteiligung mitentschieden werden soll. So entspricht es nicht dem Partizipationsverständnis der Soziokulturellen Animation, wenn die Bevölkerung nur über einen kleinen und von vornherein bestimmten Rahmen mitentscheiden darf. Vielmehr ist Voraussetzung, dass die Bevölkerung bereits von Anfang an in den gesamten Prozess miteinbezogen wird und in allen Bereichen das Recht zur Mitentscheidung erhält.

6.2.4 Stufe 4: Selbstverwaltung

Als vierte Stufe gilt die Selbstverwaltung. Diese wird hier jedoch nur der Vollständigkeit halber erwähnt und ist für diese Arbeit nicht weiter von Bedeutung. Der Selbstverwaltung geht eine erfolgreiche Umsetzung der dritten Stufe voraus und bedingt vielfach die Gründung einer Organisation oder eines Vereins. Es ist dann nur noch punktuelle Unterstützung durch die Sozio-kulturelle Animation nötig. Diese Arbeit ist dann jedoch nicht mehr Teil der integralen Projektmethodik, sondern gehört zur Organisationsentwicklung (Willener, 2007, S.68). Als Beispiel dazu kann das "Quatschmobil" der Gebrüder Riklin erwähnt werden. Dessen Ziel ist es, längerfristig eine Agentur für das Quatschmobil zu finden, durch die organisiert werden kann, zu welchem Zeitpunkt Lenker und Moderator unterwegs sind (Das erste Auto, das mit Worten fährt, ohne Datum). Bis jetzt wurde diese Vision jedoch nicht erreicht, was einmal mehr verdeutlicht, wie schwierig es ist, die Stufe der Selbstverwaltung in einem Projekt zu erzielen.

Wie aus diesem Kapitel hervorgeht, besteht eine der Voraussetzungen, um den gesellschaftlichen Zusammenhalt in einem Quartier zu fördern darin, dass an den oben erwähnten Arbeitsprinzipien angesetzt wird. Nur so kann eine umfassende Beteiligung möglichst vieler Quartierbewohner und Quartierbewohnerinnen gewährleistet sowie zielgruppengerechte Methoden angewandt werden. Partizipation wird in diesem Zusammenhang als ein zentrales Element betrachtet, da es in erster Linie darum geht, sich an den Bedürfnissen der Adressaten und Adressatinnen zu orientieren.

7. Schlussteil

7.1 Schlussfolgerungen

Das folgende Kapitel dient dazu, die relevanten Erkenntnisse der Arbeit zu bündeln und in Zusammenhang zu stellen. Als relevant wurden dabei jene Erkenntnisse eingestuft, welche am wichtigsten erscheinen, um die Fragestellung zu beantworten:

Inwiefern kann der gesellschaftliche Zusammenhalt in vielfältigen Quartieren durch partizipative Kunstprojekte gefördert werden?

Die Förderung des gesellschaftlichen Zusammenhalts ist eine zentrale Aufgabe der Soziokulturellen Animation. Wie ersichtlich wurde, beschäftigt sich die Profession jedoch primär mit dem zwischenmenschlichen Zusammenhalt. Diese Erkenntnis ist wichtig, damit in einem Projekt die Wirkungen von soziokulturellem Handeln nicht überschätzt werden. Durch die Recherchearbeit ging unter anderem hervor, dass Quartiere wichtige Orte sind, um den Zusammenhalt zu fördern. Gerade in Zeiten der Globalisierung und der beinahe unbeschränkten Mobilität der Menschen, gewinnt das Quartier als überschaubarer Raum an Bedeutung. Wenn die Soziokulturelle Animation in Quartieren tätig ist, bietet die Sozialraumorientierung eine adäquate Sichtweise, um auf den gesellschaftlichen Zusammenhalt einzuwirken. Die Sozialraumorientierung ist deshalb von Interesse, da sie den Fokus auf das Lokale und die unmittelbare Umgebung der Bewohner und Bewohnerinnen richtet. Ausserdem setzt sie bei den Bedürfnissen der Bevölkerung an und bezieht deren Ressourcen direkt ein. Dabei ist bei der Durchführung von Projekten das Bewusstsein massgeblich, dass die ansässige Bevölkerung selber am besten weiss, wie sie die Gesellschaft zusammenhalten will.

Der aktuelle Diskurs über vielfältige Quartiere ist oft von einer defizitorientierten Sichtweise geprägt. So werden vielfältige Quartiere oft als "Problemquartiere" abgestempelt. Soziokulturelle Projekte sollten dem entgegenwirken und, wie es in der Sozialraumorientierung üblich ist, einen Ressourcen-orientierten Ansatz wählen, durch welchen die Potentiale der Bewohner und Bewohnerinnen genutzt werden.

Kultur und Soziokulturelle Animation hängen eng zusammen. In der Arbeit wird ersichtlich, dass die Profession in Form von partizipativen Kunstprojekten einen Beitrag zur Förderung der kulturellen Teilhabe leisten kann. Ebenfalls

wurde aufgezeigt, dass sich Kunst förderlich auf den gesellschaftlichen Zusammenhalt auswirken kann. Insbesondere den politischen und sozialen Wirkungen von Kunst kommt eine hohe Bedeutung zu. Gerade in vielfältigen Quartieren kann Kunst als Kommunikationsmittel eine vermittelnde Wirkung erzeugen und als "Sprachrohr ohne Sprache" dienen. So kann die Wahrnehmung des/der Betrachtenden verändert und das gegenseitige Verständnis in der Bevölkerung gefördert werden. Die künstlerische Tätigkeit kann bei den Partizipierenden Bewusstseinsprozesse in Gang setzen und Individuen sowie Gruppen mit ihren Wünschen und Bedürfnissen verbinden.

Damit Kunst eine positive Wirkung auf den gesellschaftlichen Zusammenhalt haben kann, muss jedoch die Zusammenarbeit zwischen Soziokulturellen Animatoren und Animatorinnen und Kunstschaffenden gelingen. Ein wichtiger Aspekt ist dabei, dass Verständnis für die jeweils andere Profession besteht. Aus diesem Grund macht es Sinn, sich als Animator oder Animatorin mit der Geschichte der partizipativen Kunst und den unterschiedlichen Bewegungen und Haltungen vertraut zu machen. Eine wichtige Erkenntnis war dabei, dass Partizipation in der Kunst bereits eine lange Tradition hat. Die Auseinandersetzung mit partizipativen Kunstwerken aus unterschiedlichen Jahrzehnten zeigt auf, dass es etliche Arten gibt, Menschen in das Schaffen von Kunst einzubeziehen und dass sich das Partizipationsverständnis von Werk zu Werk unterscheidet. Wichtige Erkenntnisse brachte auch die Auseinandersetzung mit den kritischen Positionen gegenüber partizipativer Kunst, welche seit den 90er-Jahren formuliert wurden. So zeigte sich beispielsweise, dass das Thema der Instrumentalisierung der Kunst durch den Staat, als Verschleierung von Problemen, in Kunstkreisen breit diskutiert wird. Ebenfalls wurde ersichtlich, dass sich das Partizipationsverständnis von Kunstschaffenden oft von jenem der Soziokulturellen Animation unterscheidet.

Durch die vertiefte Auseinandersetzung mit der Thematik kristallisierte sich ausserdem heraus, dass die "Community Art"-Bewegung für die Soziokulturelle Animation am relevantesten ist. Die Ziele der Bewegung sind denen der Soziokulturellen Animation sehr nahe und die Haltung der Kunstschaffenden weist Ähnlichkeiten mit den Arbeitsprinzipien der Profession auf. So sprechen auch "Community Art"-Künstler und Künstlerinnen von Partizipation, Empowerment oder der Betonung des Prozesses anstelle des Produkts. Die Bevölkerung wird in "Community Art"-Projekten als Co-Autor gesehen und kann sich auf der Stufe der "Mitwirkung" beteiligen. Auch die Zielgruppe der "Community Art"-Projekte scheint eine ähnliche, wie diejenige der vorlie-

genden Arbeit: Die Projekte sind oftmals an Menschen gerichtet, die in finanziellem, kulturellem oder sozialem Mangel leben. In vielfältigen Quartieren leben aufgrund von tiefen Mietzinsen ebenfalls viele Menschen mit kleinen Einkommen. Für die Projektarbeit ist es unserer Ansicht jedoch zentral, die Ressourcen und nicht die Defizite eines Quartiers im Fokus zu haben.

Damit die interdisziplinäre Zusammenarbeit zwischen Soziokulturellen Animatorinnen und Animatoren und Kunstschaaffenden gelingen kann, ist es neben dem gegenseitigen Verständnis wichtig, sich über mögliche Gemeinsamkeiten und Spannungsfelder im Klaren zu sein. Über die Zusammenarbeit bestehen wenig publizierte Erfahrungsberichte, die als Unterstützung im Umgang mit diesen Spannungsfeldern dienen. Dies ist eine Lücke, die wichtig zu schliessen wäre, da die gelungene Zusammenarbeit als Voraussetzung für ein wirkungsvolles Projekt angesehen werden muss. Unsere Hauptekenntnis stammt aus dem Gespräch mit Rachel Mader, welche uns riet, dass der Anfangsphase im Projekt viel Zeit eingeräumt werden sollte. So können sich die Projektleiter und Projektleiterinnen beider Bereiche kennenlernen, eine gemeinsame Haltung kann entwickelt werden und die Erwartungen werden geklärt. Damit dies gelingt, sind die gegenseitige Anerkennung und die Bereitschaft, einen Teil der Verantwortung abzugeben, zentral. Bezüglich der Aufgabenteilung hat sich gezeigt, dass es aufgrund des professionsspezifischen Wissens Aufgaben gibt, welche die Kunstschaaffenden übernehmen sollten, und solche, die die Soziokulturelle Animation besser ausführen kann. Auch die Aufgabenteilung gilt es zu Beginn eines Projekts zu klären. Ebenfalls ist Kompromissbereitschaft wichtig. So ist es notwendig, dass die Kunstschaaffenden die Autorenschaft in den Hintergrund stellen und sich ganz auf die Zielgruppe einlassen. Die Soziokulturellen Animatoren und Animatorinnen müssen ihrerseits sehr ergebnisoffen arbeiten und den Kunstschaaffenden ihre Freiheiten lassen. Damit das Ziel, den gesellschaftlichen Zusammenhalt zu fördern, erreicht werden kann, ist es aus unserer Sicht jedoch notwendig, dass die Soziokulturelle Animation die Leitung des Projekts übernimmt. Ihre Hauptaufgabe ist dabei das Einbeziehen der Bevölkerung. Gerade in vielfältigen Quartieren braucht es zielgruppengerechte Methoden, damit die Bevölkerung erreicht und zur Beteiligung ermächtigt wird. Dabei müssen sich die Soziokulturellen Animatoren und Animatorinnen bewusst sein, dass nie alle Menschen in ein Projekt einbezogen werden können. Ein Projekt, so auch ein partizipatives Kunstprojekt, spricht nicht alle Bewohner und Bewohnerinnen eines Quartiers an. Ausserdem kann ein partizipatives Kunstprojekt

nur einen begrenzten Beitrag zur Förderung des gesellschaftlichen Zusammenhalts leisten, weshalb zwingend auch andere Massnahmen nötig sind. Partizipative Kunstprojekte sollten deshalb in grössere Quartierentwicklungsprojekte eingebettet sein.

Damit der gesellschaftliche Zusammenhalt dennoch bestmöglich gefördert wird, muss der Einbezug der Bevölkerung gut durchdacht sein. Eine Orientierungshilfe bieten dabei die Arbeitsprinzipien der integralen Projektmethodik. Besondere Wichtigkeit kommt unserer Meinung nach dem Arbeitsprinzip "Empowerment" zu. In vielfältigen Quartieren leben viele Menschen, die aufgrund ihrer Staatsbürgerschaft von den politischen Prozessen ausgeschlossen sind und eventuell bisher wenig Erfahrungen mit Partizipation gemacht haben. Damit keine "Kulturalisierung" geschieht, dürfen die migrantischen Gruppen jedoch nicht als homogene Gruppen verstanden werden. Aus diesem Grund ist es wichtig, dass die Projektgruppe heterogen zusammengesetzt ist. Nur so kann ein Projekt der Vielfalt in einem Quartier gerecht werden.

Im partizipativen künstlerischen Prozess sollte unbedingt bei den kulturellen Praxen der Menschen angesetzt werden. Dies fördert die Identifikation der Beteiligten mit dem Kunstprojekt und macht das Projekt so zu ihrem eigenen. Für die Identifikation ist es auch wichtig, dass die Beteiligten mitentscheiden können und schon früh in das Projekt einbezogen werden und beispielsweise die Themen, welche künstlerisch verarbeitet werden, selber festlegen können. Denn wie schon erwähnt wurde, weiss die Bevölkerung eines Quartieres selber am besten, wie sie die Gesellschaft zusammenhalten will.

87

7.2 Weiterführende Gedanken

Die Rechercharbeit hat aufgezeigt, dass es in der Schweiz bisher wenige Projekte gab, welche über die Stufe der Mitwirkung hinausgingen und die Bevölkerung bereits in der Entstehungsphase einbezogen wurde. Auch Projekte im Bereich "Community Art" sind im Vergleich zu anderen Ländern, wie beispielsweise den Niederlanden, wenig verbreitet. Diese Tatsache erschwert den Stand von partizipativen Projekten in der Schweiz bezüglich der Legitimierung und Finanzierung. Ausserdem fehlen durch die geringe Verbreitung Praxiserfahrungen und Referenzprojekte, auf die sich Professionelle beziehen können. Deshalb haben wir uns immer wieder gefragt, wie die Entwicklung vorangetrieben werden könnte. Obwohl dies eine wichtige Fra-

ge ist, konnten wir uns im Rahmen dieser Arbeit nicht vertiefter damit beschäftigen.

Eine Lücke in der Literatur, die jedoch nicht nur in der Schweiz besteht, ist die Auseinandersetzung mit der interdisziplinären Zusammenarbeit zwischen Kunst und der Soziokulturellen Animation. Es fehlt an Erfahrungsberichten und Methoden, welche die Zusammenarbeit erleichtern würde. Aus Sicht der Soziokulturellen Animation gibt es zwar einige Autoren, die sich mit der Interdisziplinarität auseinandergesetzt haben. Ein Meilenstein für die Etablierung der Zusammenarbeit wäre jedoch ein Werk, welches aus der Interdisziplinarität zwischen Kunstschaffenden und Soziokultureller Animation entstehen würde. Auch wenn wir versucht haben, die Sicht der Kunst in unsere Arbeit einfließen zu lassen, haben wir stets aus unserer Perspektive als Soziokulturelle Animatorinnen recherchiert und geschrieben. Eine Annäherung zwischen den Bereichen Kunst und Soziokulturelle Animation könnte ausserdem die Etablierung partizipativer Kunstprojekte antreiben. Ein Ort, wo dies geschehen könnte, wären sicherlich die Studiengänge. So würden beispielsweise fächerübergreifende Projekte oder Module während des Studiums das gegenseitige Verständnis fördern und zu gemeinsamen Projekten anregen.

88

Eine Frage, welcher wir in unserer Arbeit zu wenig nachgehen konnten ist, wie die Quartierbevölkerung an die Sprache der bildenden Kunst herangeführt werden kann. Es ist anzunehmen, dass die bildende Kunst nicht zu den alltäglichen kulturellen Praxen eines grossen Teils der Quartierbevölkerung gehört. Aus diesem Grund ist es notwendig, dass die soziokulturelle Animation eine Brücke schlägt zwischen den Kunstschaffenden und der Bevölkerung. Nur so kann Kunst als Ausdrucks- und Kommunikationsmedium dienen und Wirkungen haben, die förderlich für den gesellschaftlichen Zusammenhalt sind. Die Thematik wird in der Literatur jedoch wenig beschrieben und es konnten keine methodischen Ansätze gefunden werden. Wir sind der Meinung, dass es in diesem Bereich unbedingt reflektierte Praxiserfahrungen braucht und mutige Animatoren und Animatorinnen, die sich mit dieser Herausforderung beschäftigen.

7.3 Dank

Zum Schluss möchten wir uns bei allen ganz herzlich bedanken, die uns bei der Entstehung dieser Arbeit unterstützt haben. Wir durften viele interessante Experten- und Expertinnengespräche führen, die uns weitergebracht haben. Ein grosses Dankeschön deshalb an Rachel Mader, Reto Stäheli, Tom Steiner und Gabi Hangartner. Danken möchten wir auch unseren Lektorinnen und unserem Lektor, Anita Biedermann, Reni Kressig und Leo Morger. Ebenfalls „Danke“ an Sirkka Ammann für die Gestaltung und Formatierung der Arbeit. Unsere Familien sowie Freunde und Freundinnen waren eine grosse Hilfe und Unterstützung während dieser intensiven Zeit.

8. Quellenverzeichnis

8.1 Literaturverzeichnis

Allan Kaprow "Die Entstehung des Happenings" (2006). Gefunden unter <http://www.art-in.de/incmu2.php?id=1244>

BaBeL, Nachhaltige Quartierentwicklung, (ohne Datum). Gefunden unter <http://www.babelquartier.ch/entry.php?id=19>

Beer, Ingeborg (2013). Quartiersentwicklung als Diversitäts- und Teilhabe-strategie. Zwischen traditionellen Integrationsdiskursen und gelebten Migrationsrealitäten. In Olaf Schnur, Philipp Zakrzewski & Matthias Drilling (Hrsg.), *Migrationsort Quartier. Zwischen Segregation, Integration und Interkultur* (S.41-52). Wiesbaden: Springer VS.

BIGNIK (ohne Datum). Gefunden unter http://www.sonderaufgaben.ch/index_start.html

Bishop, Claire (2004). *Antagonism and Relational Aesthetics*. Gefunden unter <http://www.teamgal.com/production/1701/SS04October.pdf>

Bishop, Claire (2006). PARTICIPATION. *Documents of Contemporary Art*. London: Whitechapel Gallery.

Bishop, Claire (2006, Februar). "The Social Turn: Collaboration and its Discontents". *Artforum online*. Gefunden unter http://cam.usf.edu/CAM/exhibitions/2008_8_Torolab/Readings/The_Social_Turn_CBishop.pdf

Bishop, Claire (2012). *ARTIFICIAL HELLS. PARTICIPATORY ART AND THE POLITICS OF SPECTATORSHIP*. London: Verso.

Borrupt, Tom (2006). Creating Community with What's Underfoot. In Elizabeth Lynne & Suzanne Young (Hrsg.), *Works of heart : building village through the arts* (S.11-16). Oakland: New Village Press.

Bourriaud, Nicolas (2002). *Relational Aesthetics*. Dijon: Les Presses du Réel.

Bukow, Wolf-Dietrich (2011). Vielfalt in der postmodernen Stadtgesellschaft – eine Ortsbestimmung. In Wolf-Dietrich Bukow, Gerda Heck, Erika Schulze & Erol Yildiz (Hrsg.), *Neue Vielfalt in der urbanen Stadtgesellschaft* (S.207-231). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Café des Visions (ohne Datum). Gefunden unter <http://www.cafe-des-visions.ch/>

Chonody, Jill M. (2014). *Community Art. Creative Approaches to Practice*. Illinois: Common Ground Publishing LLC.

Cohen-Cruz, Jan (2002). *An Introduction to Community Art and Activism*. Gefunden unter http://www.communityarts.net/readingroom/archivefiles/2002/02/an_introduction.php

Das erste Auto, das mit Worten fährt. Konzept (ohne Datum). Gefunden unter <http://www.quatschmobil.ch/info/>

Dennhard, Jana (2015). Der Wert der Kunst. Gefunden unter <https://derwertderkunst.wordpress.com/2015/03/10/das-verflichte-der-partizipationskunst-wertvoll-nur-von-kurzer-dauer-oder-fur-die-ewigkeit/>

Elger, Dietmar (2011). Bevor Dada da war, war Dada da. In Hans Werner Holzwarth (Hrsg.), *Moderne Kunst* (S.254-267). Köln: Taschen.

Emmenegger, Barbara (2010). Raumkonzeptionen und Sozialraumorientierung in der Sozialen Arbeit. In Bernard Wandeler (Hrsg.), *Sozio-kulturelle Animation. Professionelles Handeln zur Förderung von Zivilgesellschaft, Partizipation und Kohäsion* (S. 326-347). Luzern: interact.

Expert Group on Better Access and Wider Participation in Culture. (2012). *Policies and good practices in the public arts and in cultural institutions to promote better access to and wider participation in culture*. Gefunden unter http://ec.europa.eu/culture/policy/strategic-framework/documents/omc-report-access-to-culture_en.pdf

Feldhoff, Silke (2009). *Zwischen Spiel und Politik. Partizipation als Strategie und Praxis in der bildenden Kunst*. Gefunden unter https://opus4.kobv.de/opus4-udk/files/26/Feldhoff_Silke.pdf

Fronz, Hans-Dieter (2013, April). "Fluxus". *Kunstbulletin online*. Gefunden unter <http://www.kunstbulletin.ch/router.cfm?a=130321212239PP2-39>

Fuchs, Max (2005). Kulturvermittlung und kulturelle Teilhabe – ein Menschenrecht. In Birgit Mandel (Hrsg.), *Kulturvermittlung – zwischen kultureller Bildung und Kulturmarketing*. Eine Profession mit Zukunft (S.31–39). Bielefeld: transcript.

Gerber, Adrian (2005). Lebensqualität in benachteiligten Quartieren verbessern. In Eidgenössische Ausländerkommission EKA (Hrsg.), *Integration und Habitat. Lebensqualität in benachteiligten Quartieren verbessern: Skizzen, Thesen, Portraits – Ein anwendungsorientiertes Dossier* (S.8-16). Gefunden unter https://www.ekm.admin.ch/dam/data/ekm/dokumentation/materialien/mat_quartierarbeit.pdf

Gielen, Pascal (2011). Mapping Community Art. In Paul Bruyne und Pascal Gielen (Hrsg.), *Community Art. The Politics of Trespassing* (S.16-33). Amsterdam: Vali.

Gillet, Jean-Claude (1998). *Animation. Der Sinn der Aktion*. Luzern: Verlag für Soziales und Kulturelles.

Globalisierung Fakten (ohne Datum). Gefunden unter <http://www.globalisierung-fakten.de/globalisierung-informationen/definition/>

Graber, Anna (ohne Datum). "Café des Visions", Gefunden unter www.cafe-des-visions.ch

Gretler Heusser, Simone (2007). Gestaltung der Vielfalt. In Alex Willener (Hrsg.), *Integrale Projektmethodik für Innovation und Entwicklung in Quartier, Gemeinde und Stadt* (S.58–68). Luzern: interact.

Hangartner, Gabi (2010). Ein Handlungsmodell für die Soziokulturelle Animation zur Orientierung für die Arbeit in der Zwischenposition. In Bernard Wandeler (Hrsg.), *Soziokulturelle Animation. Professionelles Handeln zur Förderung von Zivilgesellschaft, Partizipation und Kohäsion* (S.265-322). Luzern: interact.

Hiebinger, Irene (2008). *Künstlerische Aktivitäten im Kontext Sozialer Arbeit*. Linz: fh Österreich.

Hug, Annette (2007). Partizipation. In Alex Willener (Hrsg.), *Integrale Projektmethodik für Innovation und Entwicklung in Quartier, Gemeinde und Stadt* (S.58-68). Luzern: interact.

Husi, Gregor (2010). Die Soziokulturelle Animation aus strukturierungstheoretischer Sicht. In Bernard Wandeler (Hrsg.), *Soziokulturelle Animation. Professionelles Handeln zur Förderung von Zivilgesellschaften, Partizipation und Kohäsion* (S.97-155). Luzern: interact.

Husi, Gregor (2012). Auf dem Weg zur Beteiligungsgesellschaft. In Mathias Lindenau & Marcel Meier Kressig (Hrsg.), *Zwischen Sicherheits-erwartungen und Risikoerfahrungen* (S.75-119). Bielefeld: transcript.

Jahn, Johannes & Lieb, Stefanie (2008). *Wörterbuch der Kunst*. Stuttgart: Alfred Kröner Verlag.

Kimball, Whitney (2014). *How Do People Feel About The Gramsci Monument, One Year Later?*. Gefunden unter <http://artfcity.com/2014/08/20/how-do-people-feel-about-the-gramsci-monument-one-year-later/>

Kollmund, Dorothea (2013). *Künste, Diversity und Kulturelle Bildung. 30 Jahre kommunale Kulturarbeit zwischen Kultur- und Gesellschaftspolitik*. München: kopaed.

Konzept Quatschmobil (ohne Datum). Gefunden unter <http://www.quatschmobil.ch/info/>

Kunstbulletin (2015, Oktober). "Parc Fiction". *Kunstbulletin online*. Gefunden unter <http://www.kunstbulletin.ch/router.cfm?a=05092111245000U-37>

Lewitzky, Uwe (2005). *Kunst für alle? Kunst im öffentlichen Raum zwischen Partizipation, Intervention und Neuer Urbanität*. Bielefeld: transcript.

Lingner, Michael (2003). *Clegg & Gutmanns "Offene Bibliothek" In Assoziation mit der Kulturbehörde und dem Kunstverein in Hamburg, 10.9. - 30.10.1993*. Gefunden unter http://ask23.hfbk-hamburg.de/draft/archiv/ml_publicationen/kt93-10.html

Maier, Konrad & Sommerfeld, Peter (2005). *Inszenierung des Sozialen im Wohnquartier. Darstellung, Evaluation und Ertrag des Projekts 'Quartiersaufbau Rieselfeld'*. Freiburg i. Br.: Verlag Forschung – Entwicklung – Lehre.

Matarasso, Francois (1997). *Use or Ornament? The social impact of participation in the arts*. Gefunden unter <http://www.feisean.org/downloads/Use-or-Ornament.pdf>

Matesic, Philip (2011). "Vergiss deinen Schirm nicht", Gefunden unter www.philipmatesic.ch

Matthey, Francis (2012). Vorwort. In Katharina Barandu (Hrsg.), *Partizipation in interkulturellen Siedlungen. Erfolg durch Väterbeteiligung* (S.6-7). Zürich: Seismo Verlag.

Merli, Paola (2002). *Evaluating the social impact of participation in arts activities. A critical review of Francois Matarasso's Use or Ornament?* Gefunden unter <http://www.variant.org.uk/19texts/socinc19.html>

Modul 05, Interaktion in Gruppen (2013). *Teil I. Theoretische Grundlagen der Sozialen Arbeit mit Gruppen*. Unveröffentlichtes Unterrichtsskript der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit.

Nichts als Statement - Piero Manzoni (2014). Gefunden unter <http://www.noshowmuseum.com/de/ug-a/piero-manzoni#info>

Park Fiction (ohne Datum). Gefunden unter <http://park-fiction.net/category/park-fiction-projekt/konzept/>

Pfenninger, Linda & Matesic, Philip (2014). *“The Trading Thread”*, Gefunden unter www.philipmatesic.ch

Pro Juventute, Zürcher Gemeinschaftszentren (Hrsg.). (2009). *Kunst und Soziokultur. “Filiale Micafil” – eine Intervention auf Zeit*. Zürich: Autor.

95

Programm Projets urbains – Gesellschaftliche Integration in Wohngebieten (ohne Datum). Gefunden unter <http://www.are.admin.ch/themen/agglomeration/00630/02258/index.html?lang=de>

Programm Projet urbains (Hrsg.). (2013). *Quartiere im Brennpunkt: Gemeinsam entwickeln, vielfältig gestalten*. Gefunden unter https://www.ekm.admin.ch/content/dam/data/ekm/projekte/PU_Erfahrungen_d.pdf

Reicher, Hannelore (2007). *Partizipation und Inklusion in der Sozialen Arbeit*. In Josef Scheipl, Peter Rossmann & Arno Heimgartner (Hrsg.), *Partizipation und Inklusion in der Sozialen Arbeit* (S.28–44). Graz: Grazer Universitätsverlag.

Riklin, Patrik & Riklin, Frank (2012). *“BIGNIK”*, Gefunden unter http://www.sonderaufgaben.ch/index_start.html

Riklin, Patrik & Riklin, Frank (2014). "Quatschmobil", Gefunden unter http://www.sonderaufgaben.ch/index_start.html

Rollig, Stella (2000). *Zwischen Agitation und Animation. Aktivismus und Partizipation in der Kunst des 20. Jh.* Gefunden unter <http://eipcp.net/transversal/0601/rollig/de>

Schnur, Olaf, Zakrzewski, Philipp & Drilling, Matthias (2013). *Migrationsort Quartier. Zwischen Segregation, Integration und Interkultur.* Wiesbaden: Springer VS.

Spalinger, Nika & Müller, Robi (2008). Kunst und Gestaltung im BaBeL-Quartier. In Alex Willener, Dieter Geissbühler, Jürg Inderbitzin, Mark Ineichen & André Meier et al. (Hrsg.), *Projekt BaBeL: Quartierentwicklung im Luzerner Untergrund. Einsichten – Ergebnisse – Erkenntnisse* (S.128-151). Luzern: interact.

Spierts, Marcel (1998). *Balancieren und Stimulieren. Methodisches Handeln in der soziokulturellen Arbeit.* Luzern: Verlag für Soziales und Kulturelles.

Stadt auf Achse - Kunst für belastete Strassen (2014). Gefunden unter http://www.kunstbulletin.ch/eingang_besucher/dsp_frame.cfm?token_session_id=150714113622820&token_session_benutzer_id=anonymous&a=14022021351409C-4&p=&i=&e=&abo=&shop=&anzeigen=

Stäheli, Reto (2010). Transformationen - Das Verhältnis von Soziokultureller Animation zu Kultur und Kunst. In Bernard Wandeler (Hrsg.), *Soziokulturelle Animation. Professionelles Handeln zur Förderung von Zivilgesellschaft, Partizipation und Kohäsion* (S.225-264). Luzern: interact.

Stäheli, Reto (2013). Kulturprojekte zwischen Ethik und Ästhetik. Soziokulturelle Animation in der Schweiz. *Zeitschrift für soziale und sozialverwandte Gebiete*, 2013 (62), 403-410.

Steiner, Tom (2014). *Stadt auf Achse – Kunst im öffentlichen Raum*. KTI-Forschungsprojekt zu Kunst, Stadtentwicklung und Partizipation. EVALUATIONSBERICHT. Unveröffentlichter Evaluationsbericht der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit.

The Trading Thread (ohne Datum). Gefunden unter http://www.philipmatesic.com/page_6C706564786E7575457E-787F75817A747470424345454C3D887A8180594D4E535052.html

Vergiss deinen Schirm nicht (ohne Datum). Gefunden unter http://www.philipmatesic.com/page_6C706564786E7575457E-787F75817A747470424345454C3D887A8180594D4E525452.html

Vernehmlassungsentwurf Kulturbotschaft (2014). *Botschaft zur Förderung der Kultur in den Jahren 2016–2019*. Gefunden unter www.bak.admin.ch/?lang=de&webcode=d_14467_de

Visser-Rotgans, Rina & Marques, Marques (2014). Partnership and Participation: Art in Community Work. In Anne Karin Larsen, Vishanthie Sewpaul, & Grete Oline Hole (Hrsg.), *Participation in Community Work. International Perspectives* (S.159-173). Abingdon: Routledge.

Wikipedia (ohne Datum). *Rezeption (Kunst)*. Gefunden unter http://de.wikipedia.org/wiki/Rezeption_%28Kunst%29

Wikipedia (ohne Datum). *Soziale Plastik*. Gefunden unter https://de.wikipedia.org/wiki/Soziale_Plastik

Willener, Alex (Hrsg.). (2007). *Integrale Projektmethodik für Innovation und Entwicklung in Quartier, Gemeinde und Stadt*. Luzern: interact.

Willener, Alex (2008). Migration, sozialräumliche Integration und die Frage der Beteiligung der Migrationsbevölkerung an der Quartierentwicklung. In Alex Willener, Dieter Geissbühler, Jürg Inderbitzin, Mark Ineichen & André Meier et al. (Hrsg.), *Projekt BaBeL: Quartierentwicklung im Luzerner Untergrund. Einsichten – Ergebnisse – Erkenntnisse* (S.104-125). Luzern: interact.

Willener, Alex (2010). Sozialräumliches Handeln. In Bernard Wandeler (Hrsg.), *Soziokulturelle Animation. Professionelles Handeln zur Förderung von Zivilgesellschaft, Partizipation und Kohäsion* (S.349-379). Luzern: interact.

Yildiz, Erol (2011). Zur sozialen Grammatik der Vielfalt in der globalisierten Stadtgesellschaft. In Wolf-Dietrich Bukow, Gerda Heck, Erika Schulze & Erol Yildiz (Hrsg.), *Neue Vielfalt in der urbanen Stadtgesellschaft* (S.135-147). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Yildiz, Erol (2013). Migration als urbane Ressource. Vom öffentlichen Diskurs zur Alltagspraxis. In Burcu Dogramaci (Hrsg.), *Migration und künstlerische Produktion. Aktuelle Perspektiven* (S.251-270). Bielfeld: transcript.

Ziemer, Gesa (2015). *Abschlussbericht: Inter – und / oder Transdisziplinarität im KTI-Forschungsprojekt Stadt auf Achse – Kunst erforscht urbane Räume*. Unveröffentlichter Forschungsbericht der HafenCity Universität.

Zum Unternehmen (ohne Datum). Gefunden unter <http://www.sonderaufgaben.ch/afs2.html>

8.2 Abbildungsverzeichnis

Gielen, Pascal (2011). Mapping Community Art. In Paul Bruyne und Pascal Gielen (Hrsg.), *Community Art. The Politics of Trespassing* (S.16-33). Amsterdam: Vali.

Graber, Anna (ohne Datum). "Café des Visions", Gefunden unter www.cafe-des-visions.ch

Guyton, Tyree (ohne Datum). "The Heidelberg Project", Gefunden unter: http://www.heidelberg.org/news_publications/photo_gallery.html

Matesic, Philip (2011). "Vergiss deinen Schirm nicht", Gefunden unter www.philipmatesic.ch

Pfenninger, Linda & Matesic, Philip (2014). "The Trading Thread", Gefunden unter www.philipmatesic.ch

Riklin, Patrik & Riklin, Frank (2012). "BIGNIK", Gefunden unter http://www.sonderaufgaben.ch/index_start.html

Riklin, Patrik & Riklin, Frank (2014). "Quatschmobil", Gefunden unter http://www.sonderaufgaben.ch/index_start.html