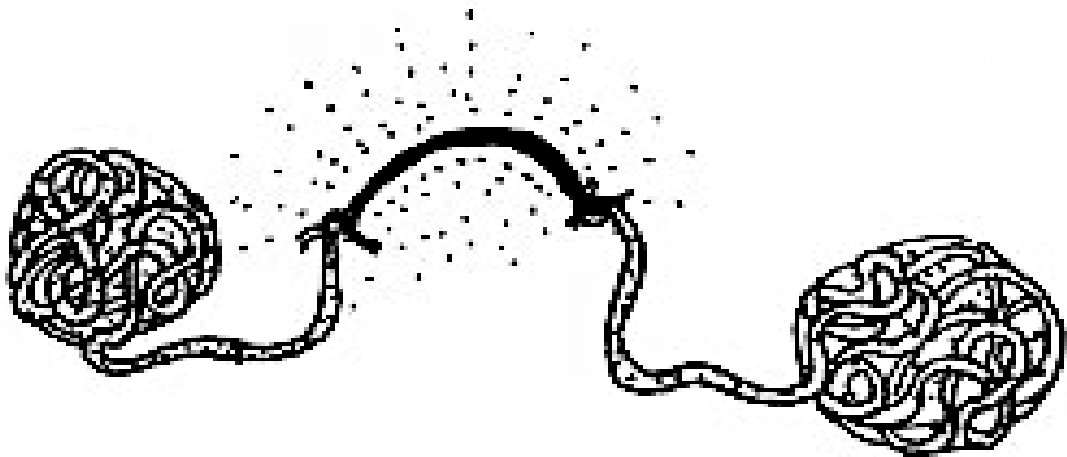


Animation in der Kunst

*Ein Vergleich zwischen Soziokultureller Animation
und Kunst- und Kulturvermittlung in Museen*



Eine Literaturlarbeit von Stephanie Beutler

Bachelorarbeit der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit

August 2019

Bachelor-Arbeit

Ausbildungsgang Soziokultur

Kurs TZ 2013-2019

Stephanie Beutler

Animation in der Kunst

Ein Vergleich zwischen Soziokultureller Animation und Kunst- und Kulturvermittlung in Museen

Diese Bachelor-Arbeit wurde im August 2019 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.:

Originaldokument gespeichert auf LARA – Lucerne Open Access Repository and Archive der Zentral- und Hochschulbibliothek Luzern



Dieses Werk ist unter einem
Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Keine Bearbeitung 3.0 Schweiz Lizenzvertrag
lizenziert.

Um die Lizenz anzuschauen, gehen Sie bitte zu <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/ch/>
Oder schicken Sie einen Brief an Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California
95105, USA.

Urheberrechtlicher Hinweis

Dieses Dokument steht unter einer Lizenz der Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle
Nutzung-Keine Bearbeitung 3.0 Schweiz <http://creativecommons.org/>

Sie dürfen:



Teilen — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten
Zu den folgenden Bedingungen:



Namensnennung — Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur
Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder
angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber
unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.



Nicht kommerziell — Sie dürfen das Material nicht für kommerzielle Zwecke nutzen.



Keine Bearbeitungen — Wenn Sie das Material remixen, verändern oder darauf anderweitig direkt
aufbauen dürfen Sie die bearbeitete Fassung des Materials nicht verbreiten.
Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Lizenzbedingungen, unter welche dieses Werk fällt,
mitteilen.

Jede der vorgenannten Bedingungen kann aufgehoben werden, sofern Sie die Einwilligung des Rechteinhabers
dazu erhalten.

Diese Lizenz lässt die Urheberpersönlichkeitsrechte nach Schweizer Recht unberührt.

Eine ausführliche Fassung des Lizenzvertrags befindet sich unter <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/ch/legalcode.de>

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 und Animatoren mit ihrem Beitrag auf fachliches Echo stoßen und ihre Anregungen und Impulse von den Fachleuten aufgenommen werden.

Luzern, im August 2019

Hochschule Luzern, Soziale Arbeit
Leitung Bachelor

Abstract

In dieser Arbeit sollen die Aufgaben, Praxisfelder sowie die Arbeitsprinzipien der Soziokulturellen Animation und der Kunst- und Kulturvermittlung in musealen Institutionen beschrieben und miteinander verglichen werden. Hierbei sollen auch Unterschiede und Überschneidungen in der Zielgebung sowie im Begriffsverständnis der beiden Professionen definiert und einander gegenübergestellt werden. Die Kunst- und Kulturvermittlung wird aktuell laufend weiterentwickelt und erforscht. Die Vermittlungsarbeit in musealen Institutionen soll einerseits verändert werden und auf einer partizipativeren Ebene stattfinden, andererseits sollen neue Zielgruppen einbezogen werden. Der Einbezug neuer Zielgruppen erfordert dabei neue Konzepte der Vermittlung. In Folge dieser Neukonzeptionierungen findet eine Annäherung an soziokulturelle Arbeitsweisen statt. Dadurch stellt sich die Frage, in welchen Bereichen zwischen den beiden Professionen Synergien denkbar sind und wo sie sich gegenseitig ergänzen können. Die Arbeit ist dabei an Professionelle aus der Soziokulturellen Animation, wie auch aus der Kunst- und Kulturvermittlung gerichtet. Sie hat das Ziel aufzuzeigen, welches Potential in einer interdisziplinären Zusammenarbeit liegen könnte. Anhand des Vergleichs der beiden Professionen, sollen mögliche Handlungsansätze hergeleitet und mögliche Forschungsfragen erarbeitet werden.

Literaturverzeichnis

Abstract.....	4
Literaturverzeichnis.....	5
Abbildungsverzeichnis.....	7
Tabellenverzeichnis.....	7
Abkürzungsverzeichnis.....	7
Dank.....	8
Vorwort Autorin.....	8
1. Einleitung.....	9
1.1 Ausgangslage und aktueller Wissensstand.....	9
1.2 Motivation.....	11
1.3 Berufsrelevanz und Ziel der Arbeit.....	12
1.4 Adressatinnen- und Adressatenschaft.....	14
1.5 Fragestellungen und Abgrenzung.....	14
1.6 Aufbau der Arbeit.....	15
2. Im Blickwinkel der Soziokulturellen Animation.....	15
2.1 Aufgaben Ziele und Praxisfelder der Soziokulturellen Animation.....	16
2.1.1 Aufgabe und Funktion.....	16
2.1.2 Zielsetzungen.....	21
2.1.3 Praxisfelder.....	22
2.2 Zielgruppen/Adressatenschaft der Soziokulturellen Animation.....	23
2.3 Arbeitsprinzipien und Partizipationsbegriff Soziokulturelle Animation.....	25
3. Im Blickwinkel der Kunst- und Kulturvermittlung in Museen.....	28
3.1 Aufgaben Ziele und Praxisfelder der Kunst- und Kulturvermittlung in Museen.....	28
3.1.1 Aufgabe und Funktion der Kunst- und Kulturvermittlung.....	29
3.1.2 Praxisfelder der Kunst- und Kulturvermittlung.....	31
3.1.3 Zielsetzungen der Kunst- und Kulturvermittlung.....	33
3.2 Zielgruppen der Kunst- und Kulturvermittlung.....	34
3.3 Arbeitsprinzipien und Partizipationsbegriff der Kunst- und Kulturvermittlung.....	35
4. Vergleich von Praxisfeld und Habitus zwischen Animation und Vermittlung.....	38
4.1 Überschneidungen mit der Soziokultur.....	38

4.2	Mögliche Synergien zwischen Soziokultureller Animation und Kunst- und Kulturvermittlung.....	42
4.2.1	Das Projekt BaBel als Beispiel für Partneraufgaben.....	43
4.2.2	Museum Schaffen als mögliche Synergie.....	43
4.2.3	Das Stadtmuseum Stuttgart als partizipative Neukonzeption.....	44
4.3	Mögliche Problematiken in der Zusammenarbeit.....	45
5.	Schlussfolgerung für die Soziale Arbeit.....	47
5.1	Beantwortung Fragestellung.....	47
5.2	Handlungsansätze für die Soziokulturelle Animation.....	49
5.3	Weiterführende Fragestellung.....	51
6.	Quellenverzeichnis.....	53

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Handlungsmodell nach Moser et. al.	18
Abbildung 2: Vermittlung im weiteren und im engeren Sinne.....	20
Abbildung 3: Zielgruppen der Soziokulturellen Animation.....	24
Abbildung 4: Partizipationsstufen.....	27
Abbildung 5: Spannungsfeld der Kunst- und Kulturvermittlung.....	32
Abbildung 6: Institutionelle Zielgruppen und Zielgruppen für Kunst- und Kulturvermittlung (KKV) im Vergleich.....	35
Abbildung 7: Modell der Sozialraumorientierung.....	40

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Tätigkeitsfelder und Funktionen der Soziokulturellen Animation.....	23
--	----

Abkürzungsverzeichnis

- AEMR** Allgemeine Erklärung der Menschenrechte
KFG Kulturförderungsgesetz

Dank

Die Autorin bedankt sich an dieser Stelle bei allen, die einen Beitrag zum Entstehen dieser Arbeit geleistet haben.

Besonderer Dank gebührt dabei Reto Stäheli, welcher die Idee für die Arbeit sowie wichtige Informationen dazu geliefert hat.

Ein großes Dankeschön geht ebenfalls an Caroline Näther, welche ebenfalls wertvolle Unterstützung bei der Suche nach der Kernfrage und der Eingrenzung des Themas geboten hat.

Ein herzlicher Dank gebührt den Lektoren und Lektorinnen, welche mit viel Geduld und Genauigkeit einen großen Beitrag zum Gelingen dieser Arbeit geleistet haben.

Bei meiner Familie, Freunden und Freundinnen bedanke ich mich ebenfalls für die Unterstützung und das Verständnis in den teils intensiven Phasen des Arbeitsprozesses.

Vorwort Autorin

Die Autorin hat das Teilzeitstudium in Soziokultureller Animation an der Hochschule Luzern - Soziale Arbeit besucht. Während dieser Zeit war sie immer in nebenberuflichen Engagements in Kulturzentren engagiert. Ihr Ausbildungspraktikum hat sie im Jugend- und Kulturverein Gaskessel Bern absolviert. Während diesen Engagements bestand von Seiten der Autorin her schon immer auch ein grosses Interesse gegenüber dem Kulturleben und den verschiedenen Künsten. Die Verbindung zwischen dem erworbenen Professionswissen der Soziokulturellen Animation und der Welt der Künste hat sie deshalb schon immer fasziniert. Während der Auswahl des Themas für die Bachelorarbeit, konnte die Autorin aber leider keine anderen Studentinnen oder Studenten ausmachen, welche sich für diesen Bereich interessierten. Deshalb entschied sie sich, das Thema Kunst und Soziokultur in einer Einzelarbeit zu bearbeiten. Grundlage dafür bot die Themenauswahl von Reto Stäheli.

1. Einleitung

Im ersten Kapitel der vorliegenden Bachelorarbeit wird ein Überblick über die Thematik Animation in der Kunst gegeben. Zunächst werden Ausgangslage und Motivation beschrieben und danach die Berufsrelevanz hergeleitet. Im nächsten Unterkapitel wird die Adressatinnen- und Adressatenschaft geklärt, danach wird die Fragestellung hergeleitet und die Abgrenzung gegenüber nahen Themengebieten vorgenommen. Abschließend wird der Ablauf der Arbeit erläutert.

1.1 Ausgangslage und aktueller Wissensstand

Aktuell zeigen die wissenschaftlichen Erkenntnisse, dass in der Neukonzeption von Museen der Fokus immer mehr auf eine aktive Teilhabe der Bevölkerung gesetzt wird. Die Menschen selbst, sowie deren Perspektive auf Ausstellungsinhalte, rücken hierbei immer mehr ins Zentrum. Damit geht gleichzeitig auch eine gewisse Abgabe der Expertenrolle der Museen einher (Susanne Gesser, Martin Handschin, Angela Jannelli, Sibylle Lichtensteiger, 2012, S. 133). Sie bewegen sich dabei weg von einem der Kunstelite vorbehaltenen Blickwinkel auf Kunst und Kultur und nähern sich mehr den Themen des „kleinen Mannes“ an. In einer von Markus Speidel und Anja Dauschek (2012) verfassten Abhandlung über die Neuentwicklung des Stadtmuseums Stuttgart wird dies deutlich, indem durch das Museum das Thema Migrationshintergrund als integrierter Teil der Stadtgeschichte behandelt wurde (S.41-45). Dieses, angesichts der lokalen soziodemografischen Entwicklung, von den in der Stadt lebenden Interviewpartnerinnen und Interviewpartnern als relevant empfundenes Thema, wurde in die Konzeption miteinbezogen. Das Museum näherte sich damit den Themen an, welche die Menschen im alltäglichen Leben wirklich bewegten und konnte dadurch ein größeres Publikum ansprechen (ebd.).

In diesem Versuch der Neuausrichtung zeigte sich, wie förderlich ein direkter Miteinbezug der Bevölkerung in die Konzeption der Museen für eben diese sein kann. Diese Neuentwicklung in Richtung partizipativer Museen ist aber nicht nur für die reine Umsatzsteigerung der Museen spannend. Die Aussage der Doktorin in Philosophie Inga Eremjan (2016), zeigt deutlich die Nähe der künstlerischen und insbesondere der vermittelnden Praxis zu den Handlungsfeldern der soziokulturellen Animation auf. Gemäß Eremjan (2016) birgt die Auseinandersetzung mit Kunst ein klares Potenzial zur Beeinflussung und Gestaltung gesellschaftlicher Partizipationsprozesse in sich (S. 209). Kunst ist ein universelles Mittel zur Förderung und Entfaltung gegenseitiger Begegnungs- und Austauschprozesse. Künstlerische und kulturelle Bildung kann dabei helfen, Probleme wie Ethnozentrismus, kulturelle Voreingenommenheit, das Entstehen von Stereotypen, Vorurteilen, Diskriminierung und Rassismus zu behandeln und anzugehen (ebd.). Das Agieren auf ästhetisch-künstlerischer Ebene begünstigt die Entwicklung einer transkulturell offenen Haltung (S. 210). Nach Reto Stäheli (2010) hat Kunst die Fähigkeit, Phänomene auf einer tiefe-

ren Ebene wirken zu lassen und die Sinne anzusprechen sowie Gefühle auszulösen, wobei die Mehrdeutigkeit von Kunstwerken dazu animiert über Phänomene nachzudenken, Deutungen abzuwägen, Interpretationen zu überprüfen und diese mit eigenem Wissen, eigenen Erfahrungen und Reflexion explizit miteinander zu verbinden und dadurch die eigene Sicht auf die Welt zu verändern (S. 245). Kunst hat die Fähigkeit zu irritieren, wodurch bisheriges Wissen in Frage gestellt und bisher gesicherte Annahmen über die Wirklichkeit revidiert werden können (ebd.). Das Vermögen der Kunst bereits bestehende Weltanschauungen aufzulockern und zu irritieren, kann für die Soziokulturelle Animation eine spannende Ausgangslage darstellen. Außerdem haben das kunstanaloge Denken und Handeln das Potenzial sich in einer spielerisch humorvollen Art mit bestimmten Thematiken auseinander zu setzen, was der Soziokulturellen Animation helfen kann ihren Projekten eine gewisse Attraktivität zu verleihen (S. 259). In Anbetracht dieser fachspezifischen Einschätzungen über die Wirkungsweise von Kunst, lässt sich nachvollziehen, dass dieses kunstanaloge Handeln und Denken mit seinen partizipativen Mitwirkungsprozessen, eine geeignete Arbeitsweise darstellen kann um auf tieferen Ebenen eine Betroffenheit, Verbindung und Auseinandersetzung mit bestimmten gesellschaftlichen Themen herzustellen.

In der Soziokulturellen Animation wiederum liegt gemäß Gregor Husi (2010) eine der zentralen Aufgaben in der subsidiären Förderung des demokratischen zwischenmenschlichen Zusammenhalts oder mit anderen Worten in der Stärkung der Zivilgesellschaft (S. 100-101). Dies soll dadurch geschehen, dass Menschen sich mit der Unterstützung der Soziokulturellen Animation begegnen, miteinander ins Gespräch kommen, sich kennen lernen, eigene Interessen zum Ausdruck bringen, Vorurteile abbauen, Verständnis füreinander entfalten, entstehende Konflikte konstruktiv austragen, gemeinsame Interessen entdecken, miteinander etwas erschaffen, einander anregen und unterstützen, gegenseitiges Vertrauen aufbauen und erhalten, Beziehungen pflegen, sich zugehörig fühlen, ein Wir-Gefühl aufrechterhalten und zusammenhalten können (ebd.). Die Soziokulturelle Animation kann hierbei gemäß Gabi Hangartner (2010) aus verschiedenen Positionen heraus in Aktion treten. In der Organisations- und in der Konzeptionsposition versucht sie Phänomene zu erforschen und zu erkunden, Projekte zu konzipieren zu unterstützen, zu planen, durchzuführen und auszuwerten. In der Vermittlungsposition versucht sie Verständnis zwischen verschiedenen Akteuren zu fördern (S. 304, 310). Dies geschieht mit dem Ziel Bedürfnisse verschiedener Gruppen zu erkunden, potenzielle Handlungsfelder zu erforschen und den Zusammenhalt durch das Fördern eines Austauschs zu stärken (ebd.) Eine partizipative Arbeitsweise stellt hierbei in der Soziokulturellen Animation ein zentrales Arbeitsprinzip dar. Insbesondere in der Projektmethodik kann sie als übergeordnetes Ziel oder auch anhand verschiedener partizipativer Methoden zur Anwendung kommen (Hug, 2007; zit. in Willener, 2007, S. 62). Die Partizipation verfolgt hierbei das Ziel Beteiligungsprozesse zu fördern und somit demokratische Prozesse zu erweitern und Machtssysteme gerechter zu machen, sei dies auf einer politischen Ebene, oder in kleineren Systemen

oder Gruppen (ebd.). Die Intensität der partizipativen Beteiligungsprozesse wird hierbei anhand des Vier-Stufen-Modells von Maria Lüttinghauser (2000) definiert, wobei die Höhe der Stufe mit der Intensität der Partizipation steigt (zit. in Willener, 2007, S.64). Auf eine genaue Beschreibung des Verständnisses von Partizipation aus Sicht der Soziokulturellen Animation soll im Kapitel 2.3 der vorliegenden Arbeit noch ausführlicher eingegangen werden. Insgesamt soll durch die Arbeit der Soziokulturellen Animation gemäß Husi (2010) allen für die Gesellschaft schädlichen Tendenzen wie Kriminalität, Gewalt, Suizid, Werteverfall, geringes gegenseitiges Verständnis, Entsolidarisierung, Diskriminierung, Sexismus, Feindbilder, Abwertung bestimmter Gruppen usw. entgegengewirkt und somit eine demokratischere und gerechtere Gesellschaft angestrebt werden (S. 99). Dies kann nur dadurch geschehen, dass alle Mitglieder einer Gesellschaft die Möglichkeit haben, sich in irgend einer Form an der Gesellschaft zu beteiligen.

Aus Sicht der Autorin besteht, nebst der offenbar gemeinsamen Absicht von Kunst und Soziokultureller Animation, die Menschen partizipativ in einen Entstehungsprozess einzubinden, auch ein grosses Potenzial darin, Menschen zu aktivieren und kritische Denkprozesse anzuregen. Die beiden Professionen weisen dabei gewisse Überschneidungen auf und haben das Potenzial sich zu ergänzen. Das von der Kunst sich selbst zugeschriebene, gesellschaftskritische und seismographische Potenzial kann für die Erreichung der von der Soziokulturellen Animation formulierten Ziele eine hilfreiche Ausgangslage sein und als möglicher Katalysator für Begegnungsprozesse dienen. Wenn die aktuellen Tendenzen in den Neukonzeptionen von Museen sich so deutlich den Arbeitsprinzipien und Handlungsfeldern der Animation annähern, stellt sich die Frage, wo und wie mögliche Synergien zwischen den beiden Berufsfeldern sinnvoll sein könnten, wo sie sich ergänzen und gegebenenfalls als Plattform füreinander dienen könnten. Aus Sicht der Soziokulturellen Animation zeigt sich in der Neuorientierung der Museen ein grosses Potenzial an Begegnungs- und Durchmischungsmöglichkeiten, sie fördert die Teilhabe am kulturellen Leben und ermöglicht es gesellschaftliche Themen zu bearbeiten. Bisher wird aber aufgrund finanzieller Rahmenbedingungen immer noch oft auf eine interdisziplinäre Zusammenarbeit mit professionellen Personen der Soziokultur verzichtet. In dieser Arbeit soll aufgeführt werden, welche Vor- und Nachteile sich aus möglichen Synergien zwischen Museen und der Soziokulturellen Animation ergeben können und wie sich das Begriffsverständnis der beiden Professionen einander gegenüber verhält.

1.2 Motivation

Neben persönlichem Bezug der Autorin zu verschiedenen Kulturinstitutionen, trugen der Besuch des Moduls Kreativwerkstatt mit seinem aus einer relativ heterogenen Gruppe entstehenden Kunstprojekt sowie das Modul Kultur und kulturelle Vermittlung zum vertieften Verständnis und wachsenden Interesse bezüglich der Thematik von Verbindungen zwischen der Kunst- und Kulturvermittlung und der Soziokulturellen Animation bei. Mit der Frage nach Synergien zwischen musealen Kulturinstitutionen und der

Soziokulturellen Animation lassen sich Fragen und Herausforderungen bearbeiten, welchen die Autorin schon in ihren nebenberuflichen Erfahrungen sowie auch während ihrem Ausbildungspraktikum gegenüber stand. Aufgrund der langjährigen Engagements in kulturellen Zentren und dem angestrebten Master in Kulturmanagement, bietet die Thematik dieser Arbeit eine weitere Vertiefungsmöglichkeit in die Materie und bietet die Gelegenheit, die innerhalb des Studiums erworbenen beruflichen Kompetenzen einzubringen. In ihrer Funktion als soziokulturelle Animatorin in Ausbildung hat die Autorin einen direkten Bezug zu Sensibilisierungsprojekten, welche in verschiedenen Kulturinstitutionen durchgeführt wurden. In diesen Institutionen war die Arbeitsweise der Animation bisher nicht üblich. Aus dieser Zusammenarbeit ergaben sich Fragen der Legitimation, der Finanzierung, der Rahmenbedingungen und des Mehrwerts von Synergieprojekten zwischen Animation und entsprechenden Institutionen. Aus den Erkenntnissen der folgenden Literaturliteraturarbeit erhofft sich die Autorin den professionellen Animatorinnen und Animatoren sowie aber auch Professionellen aus Kunst- und Kulturvermittlung, Handlungsimpulse und Legitimationsmöglichkeiten für weitere Synergien zwischen Kunst und Animation aufzeigen zu können.

1.3 Berufsrelevanz und Ziel der Arbeit

Die Soziokulturelle Animation, als Berufsfeld der Sozialen Arbeit, orientiert sich an den Grundwerten der Verfassung, den allgemeinen Menschenrechten und an einer Gesellschaft, die sich demokratisch organisiert. Dabei verpflichtet sie sich dem Berufskodex des Berufsverbandes der Sozialen Arbeit AvenirSocial 2010. Sie arbeitet parteipolitisch und religiös neutral und ist gegenüber allen Menschen und Gruppen offen (soziokulturschweiz.ch, ohne Datum).

Die Berufsrelevanz für die vorliegende Arbeit lässt sich mit den im Berufscodex von AvenirSocial (2010) definierten Grundwerten der Sozialen Arbeit begründen (Ziff. 6.7, S. 9). Der Berufskodex weist hierbei auf die Grundsätze der Partizipation und der Integration hin, welche unter anderem als Ziele der Sozialen Arbeit definiert sind. Damit die soziale Partizipation und Integration, und somit die Teilhabe am gesellschaftlichen Leben und der Einbindung in soziale Systeme erreicht werden kann, muss allen Individuen der Zugang zu allen Lebensbereichen ermöglicht werden. Weiter muss die Verwirklichung des Menschseins unter Berücksichtigung von physischen, psychischen, spirituellen, sozialen und kulturellen Bedürfnissen gewährleistet sein (ebd.). Die Möglichkeit sich am gesellschaftlichen und kulturellen Leben zu beteiligen und die Freiheit zu haben sozialen und kulturellen Bedürfnissen nachzukommen, wird also als wesentlicher Teil angesehen, um sich als vollwertiges Mitglied der Gesellschaft zu entwickeln und um die Partizipation und Integration in die Gesellschaft als gelungen betrachten zu können (ebd.).

Weiter regelt die Allgemeine Erklärung der Menschenrechte (AEMR) bürgerliche, politische und soziale Rechte, die den Menschen um ihrer Würde willen zukommen sollen (humanrights.ch, ohne Datum). Die

Menschenrechte sind in der Schweiz durch die revidierte Bundesverfassung von 1999 garantiert und haben politisch und moralisch ein sehr großes Gewicht. Bereits in der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte von 1948 wurde im Artikel über die Freiheit des Kulturlebens das Recht auf kulturelle Teilhabe formuliert (humanrights.ch, ohne Datum). Es wird unter anderem definiert, dass jeder Mensch das Recht hat, am kulturellen Leben der Gesellschaft frei teilzunehmen, sich der Künste zu erfreuen und am wissenschaftlichen Fortschritt und dessen Wohltaten teilzuhaben (Art. 27). Die Gewährleistung anderer Menschenrechte - etwa ein angemessenes Einkommen, genügend Freizeit, ausreichende Bildung usw. – sei Voraussetzung, um überhaupt am Kulturleben teilhaben zu können (humanrights.ch, ohne Datum).

Zusätzlich sieht das Bundesgesetz über die Kulturförderung (Kulturförderungsgesetz, KFG) vom 11. Dezember 2009 vor, dass die Kulturförderung des Bundes zum Ziel hat, den Zusammenhalt und die kulturelle Vielfalt in der Schweiz zu stärken und der Bevölkerung den Zugang zur Kultur zu ermöglichen und zu erleichtern (Art.3, Abs. a, d). Der Bund hat in Bezug auf die Kulturbotschaft von 2016 bis 2020 ebenfalls strategische Ziele zur Förderung der Kultur formuliert und diese an die öffentlich-rechtliche Stiftung Pro Helvetia gerichtet, welche somit durch den Bund beauftragt wurde ebenfalls die gesellschaftliche Kohäsion und das gegenseitige Verständnis zwischen den verschiedenen gesellschaftlichen, sprachlichen und kulturellen Gruppen in der Schweiz zu stärken, indem sie unter anderem den kulturellen Austausch im Inland intensiviert, sprachliche und bürokratische Barrieren abbaut und die kulturelle Teilhabe stärkt, sowie Projekte der Kunstvermittlung unterstützt, welche dem Publikum künstlerische Werke und Darbietungen näherbringen (Pro Helvetia, ohne Datum).

Aus Sicht der Sozialen Arbeit und insbesondere aus dem Teilgebiet der Soziokulturellen Animation decken sich diese Vorgaben zu großen Teilen mit den Zielen einer gelingenden Integration und Partizipation am kulturellen Leben, was schlussendlich zu einer gestärkten Gesellschaft und somit zur Stärkung der Kohäsion der Gesellschaft beiträgt. Die Soziale Arbeit verpflichtet sich laut des Berufscodex von AvenirSocial (2010) ebenfalls dazu, die gesellschaftliche Kohäsion zu fördern indem sie das gegenseitig unterstützende Einwirken der Menschen auf die anderen Menschen ihrer sozialen Umfeldler unterstützt sowie Menschen in ihrer Entwicklung und somit auch in ihrer gelingenden Integration und Partizipation in der Gesellschaft begleitet (Ziff. 2.6, S.6). Aus Sicht der Autorin deckt sich dies zu großen Teilen mit den strategischen Zielen des Bundes, zwischen den verschiedenen gesellschaftlichen, sprachlichen und kulturellen Gruppen Verständnis zu fördern und zu stärken, da eine erfolgreiche Integration und Partizipation nur mit gleichzeitig vorhandenem Verständnis einander gegenüber einhergehen kann. Insbesondere die Soziokulturelle Animation befindet sich mit ihrem nach Husi (2010) formulierten Ziel der Förderung des demokratischen, zwischenmenschlichen Zusammenhalts sehr nahe an den vom Bund formulierten strategischen Zielen für die Kulturförderung (S. 100). Die Stoßrichtung der Sozialen Arbeit, insbesondere der Teilprofession der Soziokulturellen Animation überschneidet sich also in ihrem Auftrag mit

der Stoßrichtung von Kunst- und Kulturvermittlung, wodurch die Berufsrelevanz der folgenden Fragestellung für beide Professionen gegeben ist.

Das Ziel der vorliegenden Arbeit ergibt sich aus der Ausgangslage und dem aktuellen Wissensstand. Wie im Kapitel 1.1 mit dem Beispiel aus Stuttgart beschrieben wurde, trägt die Kunst dazu bei, gesellschaftskritische Thematiken seismographisch aufzuspüren und sie hat gleichzeitig das Potenzial, diese in einer partizipativen Weise mit den Menschen zu bearbeiten. Dies kann von der Soziokulturellen Animation beispielsweise als spannende Grundlage für die Arbeit in Sensibilisierungs- und Präventionsprojekten angesehen werden. Der gesellschaftliche Mehrwert der interdisziplinären Zusammenarbeit zwischen Soziokultur und Kunst- und Kulturvermittlung soll in der Arbeit dadurch aufgezeigt werden, dass die beiden Professionen und ihre Praxen und Arbeitsprinzipien miteinander verglichen werden. Aus der aufgezeigten Nähe der beiden Praxen, soll hergeleitet werden, ob und in welcher Form Synergien und Partneraufgaben bestehen und aufgebaut werden können. Es soll durch diese Arbeit dazu motiviert werden, gemeinsame Projekte zu fördern, welche aufgrund eines soziokulturellen und partizipativen Charakters einen Beitrag zur weiteren Förderung der gesellschaftlichen Kohäsion leisten können. Es wird darauf hingezielt, das vorhandene Potenzial von solchen Synergien aufzuzeigen und dadurch ebenfalls eine bessere Legitimierung entsprechender Projekte gegenüber von Museen und deren potenziellen Geldgebern zu ermöglichen. Gleichzeitig soll aber auch auf Stolpersteine im Verständnis der gemeinsamen Begrifflichkeiten sowie in den Arbeitsprozessen hingewiesen werden.

1.4 Adressatinnen- und Adressatenschaft

Die vorliegende Arbeit richtet sich an Professionelle aus dem Bereich der Soziokulturellen Animation sowie an Professionelle aus der Kunst- und Kulturvermittlung. Die Arbeit soll durch die Beschreibung und den Vergleich der beiden Professionen dazu beitragen, Parallelen besser zu erkennen und ein Argumentarium für mögliche Synergien aufbauen zu können. Dafür sollen Professionelle aus beiden Professionen gleichermaßen angesprochen werden. Die zum Schluss aufgeführten Handlungsansätze und weiterführenden Fragestellungen werden jedoch vorwiegend aus der Perspektive der Soziokulturellen Animation dargestellt, um dabei nicht außerhalb der Expertise der Autorin zu argumentieren.

1.5 Fragestellungen und Abgrenzung

Aus der oben dargelegten Ausgangslage und dem aktuellen Stand des Wissens zeigt sich, dass die Soziokulturelle Animation sowie die Kunst- und Kulturvermittlung ähnliche gesellschaftliche Ziele wie die Förderung der kulturellen Teilhabe, die Stärkung des Zusammenhalts und der kulturellen Vielfalt, die Stärkung des gegenseitigen Verständnisses verschiedener kultureller Gruppen, sowie den Abbau von Hürden verfolgen. Doch wie gut ist die Praxis der jeweiligen Berufsfelder tatsächlich miteinander vereinbar und wie sieht diese Vereinbarkeit explizit in der Institution Museum aus? Anhand der Ausgangs-

lage, dem aktuellen Stand des Wissens, der Motivation und dem Aufzeigen der Berufsrelevanz des Themas ergibt sich für diese Arbeit folgende Fragestellung:

Kann sich die Kunst- und Kulturvermittlung in Museen eine gemeinsame Arbeitsplattform mit der Soziokulturellen Animation teilen?

Diese Frage soll in vorliegender Arbeit anhand von Theorien und Fachliteratur beider Professionen beantwortet werden. Auf eine umfangreiche Analyse der Kulturpolitik des Bundes wird aus Gründen des Umfangs der vorliegenden Arbeit verzichtet. Gleiches gilt für die Finanzstrategie des Bundesamtes für Kultur. Auf die expliziten Ziele und Ansprüche von einzelnen Künstlern wird in der vorliegenden Arbeit nur soweit eingegangen, als dass sie bezüglich der Vereinbarkeit der Arbeitsweisen in Soziokultureller Animation und Kunst relevant sind.

1.6 Aufbau der Arbeit

Nach der Einleitung in Kapitel 1 folgen im zweiten und dritten Kapitel die Beschreibung der Aufgaben, Ziele und Praxisfelder der Soziokulturellen Animation und der Kunst- und Kulturvermittlung. Dabei werden die beiden Professionen anhand ihrer Aufgaben und Funktionen, Zielsetzungen, Praxisfelder, Zielgruppen sowie anhand ihrer Arbeitsprinzipien und des jeweiligen Partizipationsbegriffs beschrieben und dargestellt. In Kapitel 4 werden die beiden Professionen einander gegenübergestellt. Dabei werden die Überschneidungen der beiden Professionen eruiert und erläutert. Danach wird, von den vorhandenen Überschneidungen und Parallelen ausgehend, auf mögliche Synergien zwischen der Soziokulturellen Animation und der Kunst- und Kulturvermittlung eingegangen. Hierzu werden drei Beispiele genannt, welche eine erfolgreiche Zusammenarbeit der beiden Professionen, resp. eine Zusammenführung der gemeinsamen Arbeitsprinzipien aufzeigen. Als letztes wird im vierten Kapitel noch auf mögliche Probleme in der Zusammenarbeit eingegangen. Im Kapitel 5 werden dann die Schlussfolgerungen über den Vergleich der beiden Professionen angestellt. Dabei wird in einem ersten Schritt die Fragestellung beantwortet. Nachfolgend werden sich daraus ergebende Handlungsansätze für die Soziokulturelle Animation vorgestellt, sowie eine weiterführende Fragestellung für Forschungsarbeiten aufgeführt. Die vorliegende Literaturarbeit endet mit dem Quellenverzeichnis.

2. Im Blickwinkel der Soziokulturellen Animation

In diesem Kapitel sollen Aufgaben, Ziele, Praxisfelder, Zielgruppen und Arbeitsprinzipien der Soziokulturellen Animation definiert, sowie das Verständnis des Partizipationsbegriffs geklärt werden. Da sich diese Arbeit auch an Professionelle wendet, welche nicht aus dem Bereich der Soziokulturellen Animation

stammen, sollen ihre Aufgaben, Ziele und Praxisfelder hier im ersten Teil allgemein erklärt werden. In einem zweiten Teil wird auf die Zielgruppe eingegangen, und in einem dritten Teil wird erläutert, wie sich die Soziokulturelle Animation in ihren Arbeitsfeldern bewegt und welche Prinzipien ihr dabei zugrunde liegen. Im Besonderen liegt im dritten Teil der Fokus vor allem auf dem berufeigenen Verständnis des Begriffs der Partizipation.

2.1 Aufgaben Ziele und Praxisfelder der Soziokulturellen Animation

Wie in der Ausgangslage im Kapitel 1.1 der vorliegenden Arbeit bereits beschrieben wurde, übernimmt die Soziokulturelle Animation die Aufgabe der Stärkung der Zivilgesellschaft und fungiert dabei wie eine Art Leim zwischen den verschiedenen Gesellschaftlichen Elementen und Milieus (Husi, 2010, S. 100, 103). Welche Aufgabe nimmt also die Soziokulturelle Animation genau wahr und in welcher Verbindung stehen die Tätigkeitsfelder und die Orte an denen sie stattfindet?

2.1.1 Aufgabe und Funktion

Marcel Spierts (1998) definiert die Position der Soziokulturellen Animation als Zwischenposition zwischen System (Gesellschaft) und Lebenswelt und verwendet hierbei das Bild des Gleichgewichtskünstlers, welcher zwischen gegensätzlichen Interessen und strukturellen Widersprüchen balanciert und Beziehungen knüpft, Querverbindungen legt, sowie auf die Feinabstimmungen beim Übersetzen und Übertragen acht gibt (S. 93). Da sich das Verhalten der Menschen nicht automatisch an das System anpasst, können laut Hangartner (2010) Differenzen, Konflikte, Anpassungsprozesse und Interpretationen entstehen, die mit Hilfe der Soziokulturellen Animation bearbeitet und im besten Fall überwunden werden können (S. 279).

Die Soziokulturelle Animation füllt also die Lücke zwischen System und Lebenswelt. Sie ist in die staatlichen Institutionen und Abläufe eingebunden, hat aber immer den Auftrag, ausserhalb dieser tätig und wirksam zu sein und mit den Menschen in direktem Kontakt zu stehen. Laut Hangartner (2010) bedingt dies eine höchst flexible Berufsdefinition, in welcher die Fachpersonen sich ständig auf die Anforderungen des gesellschaftlichen Wandels einlassen und einstellen müssen, diesen beobachten und Schlüsse für die Arbeit ziehen sollen (S. 279). Dabei werden von Hangartner vier Funktionen unterschieden:

- 1) Vernetzungs- und Kooperationsfunktion: Förderung der guten Zusammenarbeit aller Akteure im Sozialraum
- 2) Partizipative Funktion: Die Aktivierung und Einbindung von Gruppen in partizipative Prozesse
- 3) Präventive Funktion: Frühe Wahrnehmung gesellschaftlicher Probleme und verhindern von Negativspiralen

4) Integrative Funktion: Initiieren von Kommunikation zwischen verschiedenen Gruppierungen

(Hangartner, 2010, S. 288)

Nach Heinz Moser, Emanuel Müller, Heinz Wettstein und Alex Willener (1999) gibt es nebst den bereits erwähnten vier Funktionen noch vier weitere Bereiche wodurch die Aufgaben der Soziokulturellen Animation insgesamt in acht Aufgabenbereiche aufgeteilt wird:

- Integrationsfunktion: Die Soziokulturelle Animation soll die Kommunikation zwischen Individuen, Gruppen und Kulturen ermöglichen und stimulieren.
- Partizipationsfunktion: Die Soziokulturelle Animation aktiviert alte Formen der gesellschaftlichen und kulturellen Beteiligung, setzt aber auch neue, mit den Adressaten kreierte Formen durch.
- Vernetzungsfunktion: Unterstützung und Begleitung beim Aufbau sozialer und kultureller Netzwerke.
- Edukative Funktion: Im außer- und nachschulischen Bereich (außerhalb des institutionellen Bildungssystems) erschließt die Soziokulturelle Animation Lern- und Bildungsgelegenheiten und macht entsprechende Angebote.
- Entkulturationale Funktion: Durch die Förderung von Selbstwahrnehmung, Selbstdarstellung und kulturellem Austausch erleichtert die Soziokulturelle Animation Individuen und Gruppen die Integration in die sie umgebende Gesellschaft.
- Ressourcenerschließende, soziokulturelle Ausgleichsfunktion: Über Netzwerke werden vorhandene Ressourcen erschlossen und zum Tragen gebracht.
- Funktion der Kritik und der Solidarität: Die Soziokulturelle Animation hilft den Adressaten, gesellschaftliche Missstände zu artikulieren und schafft somit die Grundlage zur Aktivierung von Solidarität.
- Präventionsfunktion: Die Soziokulturelle Animation verhindert die Chronifizierung gesellschaftlicher Probleme, indem sie diese frühzeitig wahrnimmt und zu deren Bearbeitung informierend, unterstützend und ausgleichend Beiträge leistet.

(Moser et al., S. 22-23)

Diese Funktionen kann die Soziokulturelle Animation gemäß Moser et al. (1999) aus vier verschiedenen Positionen heraus wahrnehmen (siehe Abbildung 1).

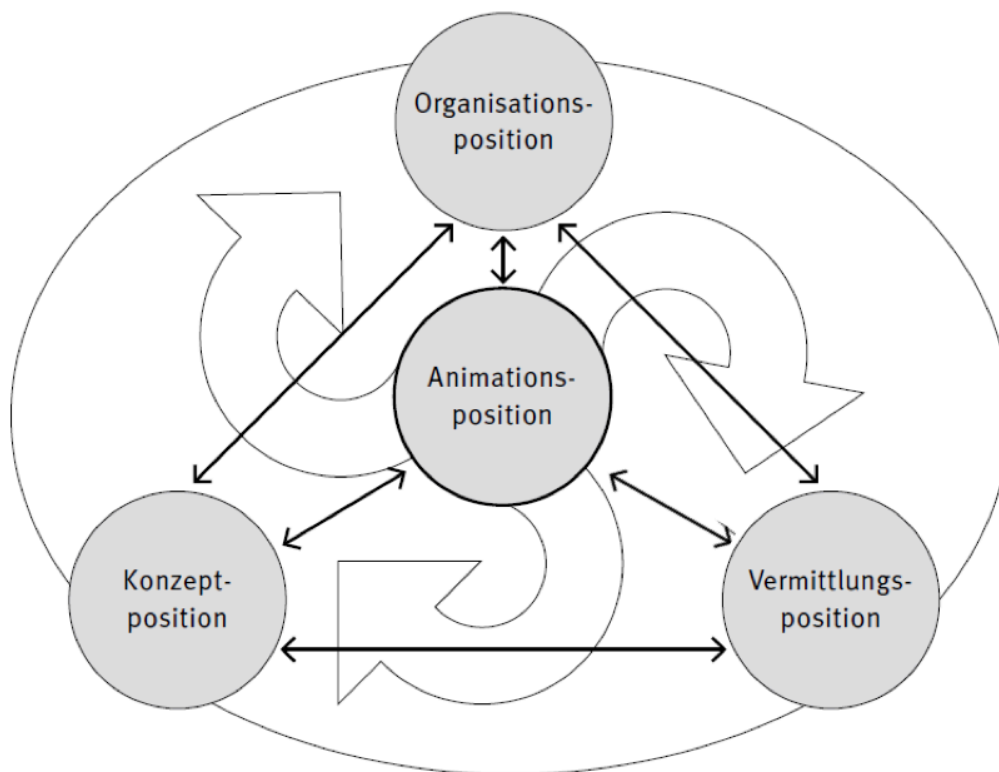


Abb. 1: Handlungsmodell nach Moser et. al. (Quelle: Moser et al., 1999, S.122, sowie Anpassungen durch Hangartner, 2010)

Animationsposition

Die Animationsposition nimmt nach Hangartner (2010) die Kernposition ein, welche immer in Verbindung mit einer anderen Position wirkt (S. 302). So implizieren die anderen Positionen immer auch animierende Elemente. Gemäss Spierts (1998) beinhaltet der Begriff Animation viele verschiedene Bedeutungen (zit. in Wandeler 2010, S. 302). Er nennt hierzu unter anderem folgende Begriffe: ermuntern, anspornen, aktivieren, initiieren, ermutigen, motivieren, begeistern, beseelen, stimulieren und beleben. Der Begriff der Motivation wird hierbei fast im selben Atemzug verwendet wobei nach Giesecke (2007) motivieren bedeutet, jemanden dazu zu bewegen, etwas von außen Erwartetes zu tun, oder etwas, was ihm selbst einfällt, was ihm Freude macht oder ihm nützlich erscheint (zit. in Wandeler, 2010, S. 302). Gleiches meint auch das Wort Animieren. Müller (1999) äußert dazu: „Die Aktivierung bedingt konkretes Tun, das wiederum Erfahrung ermöglicht. Diese Erfahrungen können die Grundlage bilden zu einer Selbsttätigkeit, die sich letztlich selbst zum Tun auffordert und keiner Aussenanstösse mehr bedarf“ (zit. in Moser et al., 1999, S. 128). Die Animationsposition muss also bei jeder Handlung innerhalb einer anderen Position mitgedacht werden.

Organisationsposition

Nach Hangartner (2010) sind die zentralen Aktivitäten der Berufspersonen in dieser Position unterstützen, planen, durchführen und auswerten (S.304). Es werden gemeinsam mit den Adressatinnen und Adressaten Aktivitäten, Projekte und Prozesse realisiert und Ziele formuliert, wobei dies ihnen möglichst selbstorganisiert vorgenommen werden sollte. Die Organisation ist hierbei den Prinzipien von Demokratie und Selbstbestimmung verpflichtet. Das aus den USA stammende Community Organizing stellt diesbezüglich für die Soziokulturelle Animation eine interessante Methode dar, weil hierbei die Basis allen Handelns ebenfalls die Beziehungsarbeit ist und nach der Abfolge Beziehung = Aktion = mehr Beziehung = erfolgreichere Aktion vorgegangen wird. Die Basis einer neuen Organisation sind also möglichst viele Einzelgespräche und die sich daraus ergebenden Hinweise auf änderungswürdige Gegebenheiten. Im Gegensatz zur Animationsposition in welcher Fachpersonen aktiv sind und in offenen Situationen animieren, werden hier eher von oder mit der Adressatenschaft Möglichkeits-, Erfahrungs-, oder Lernräume arrangiert (S. 304-305)

Konzeptionsposition

Soziokulturelle Animatorinnen und Animatoren ordnen gemäß Hangartner (2010) Fragestellungen in einen gesellschaftlichen Kontext ein, indem sie ihre Zielgruppe und deren Bedürfnisse erkunden, (S. 310). Erforschen, Erkunden und Konzipieren sind in dieser Position die Schlagwörter. Es wird nach potenziellen Handlungsfeldern und offenen Situationen geforscht. Die Tätigkeiten der Soziokulturellen Animation werden durch das entwerfen von Konzepten nach innen wie auch nach außen legitimiert. Sie unterstützt und festigt dabei ebenfalls die Verbindlichkeit aller Akteure. Das Konzept wird auch als Plan, als Programm für ein Vorhaben, als Leitprogramm, als Zusammenstellung von Information und Begründungszusammenhängen für ein Vorhaben oder umfangreiche Planungen und als Vorstufe einer Theorie bezeichnet. In der Konzeptarbeit und -entwicklung wird geforscht, es werden Daten erhoben und Bedürfnisse bei den Zielgruppen abgefragt. Die Soziokulturelle Animation definiert dies auch als partizipative Konzeptentwicklung und Forschung, was bedeutet, dass nicht im stillen Kämmerchen geforscht wird, sondern dass die Zielgruppen auch immer mit einbezogen werden. Konzepte stellen generell einen Zusammenhang her zwischen der Analyse einer Situation und ihrem Kontext, dem Entwurf von Zielen und begründeten Vorschlägen zu deren Erreichung (S. 310-311).

Vermittlungsposition

Die Vermittlungsposition ist die komplexeste Position und bezeichnet gemäß Hangartner (2010) jenes soziokulturelle Arbeitsfeld, bei welchem es um Konfliktbewältigung, um Kooperation und Vernetzung als auch um Verhandlungen mit Vertretungen für die Zielgruppe geht (S. 315). Entsprechend dieser verschiedenen Zielgebiete und der unterschiedlichen Adressatenschaft der Vermittlungsposition, wird sie

in verschiedene Teilgebiete unterteilt. Es werden hierbei die Teilgebiete Vermittlung im weiteren Sinne, Vermitteln als Problematisieren/Thematisieren, Vermitteln als Übersetzen, Vermitteln als Interessenausgleich, Vermitteln als Konflikt lösen und Vermittlung (Mediation) im engeren Sinne definiert (S. 317-320).

Die folgende Darstellung von Emanuel Müller (1999) vermittelt über die Begriffe einen guten Überblick (zit. in Moser et al., 1999) (siehe Abbildung 2).

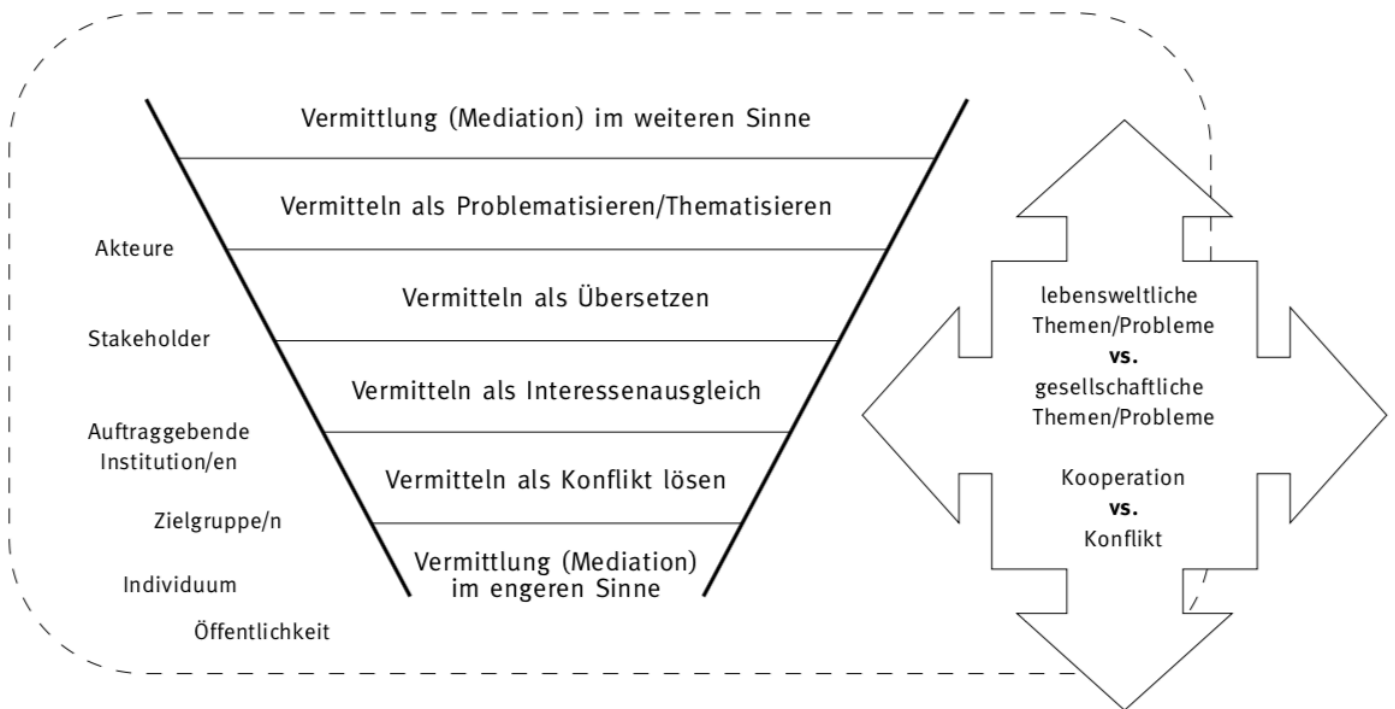


Abb. 2: Vermittlung im weiteren und im engeren Sinne (Quelle: Müller, in Moser et al., 1999, S.150, sowie Anpassungen durch Hangartner, 2010)

Problematisieren/Thematisieren bedeutet gemäß Hangartner (2010) dass soziale Phänomene von Animatoren und Animatorinnen so früh wie möglich benannt werden um einen Zugang und Verständnis für Zielgruppen und ihren gesellschaftlichen Kontext zu schaffen (S. 317). Hierbei sollte mittels Problematisieren/Thematisieren auf die Unterschiedlichkeit von verschiedenen Lebenswelten aufmerksam gemacht und unter Berücksichtigung der Gruppenspezifischen Codes übersetzt werden (ebd.).

Mit **Übersetzen** ist das Schaffen von Verständigung zwischen Lebenswelten (einzelnen Gruppen), aber ebenso zwischen Lebenswelt und System gemeint (Müller; zit. in Moser et al., 1999, S. 151).

Beim **Interessenausgleich** können gemäss Hangartner (2010) die Interessen einer Gruppierung von Animatoren und Animatorinnen parteilich ins Geschehen eingebracht werden oder es wird Know-How

in einer allparteilichen Rolle in Verhandlungen eingebracht (S. 319). Der Interessenausgleich bewegt sich dabei im Handlungsbereich zwischen Verhandlungslösungen und Schiedsgerichtsverfahren (ebd.).

Beim Vermitteln als **Konflikt lösen** muss sich der Animator und die Animatorin gemäß Hangartner (2010) vor allem ihrer eigenen Position und Rolle bewusst sein (S.319). Die Art und der Rahmen des Konflikts müssen klar definiert sein und die Konfliktstufen anhand des Stufenmodells Friedrich Glasl (2008) müssen erfasst worden sein (zit. in Wandeler 2010, S. 319).

Gemäß Hangartner (2010) gibt es in der Soziokulturellen Animation immer wieder Strömungen oder quasi Modetrends, nach welchen die Anwendungen und Kombinationsmöglichkeiten ihrer Arbeitsmethoden zum Tragen kommen (S. 320). Da die Praxisfelder der Soziokulturellen Animation so vielfältig sind, ist es sehr wichtig in der Praxis einen kreativen Umgang mit der Methodenwahl, mit der Methodengenerierung oder -umwandlung oder eben mit der Methodenkombination zu pflegen. In Anbetracht der betroffenen Menschen und dem Kontext des vielfältigen Arbeits- und Handlungsfelds der Soziokulturellen Animation ist Flexibilität und Anpassungsfähigkeit unabdingbar (ebd.).

2.1.2 Zielsetzungen

Laut Charta der Soziokulturellen Animation, setzt sie sich zum Ziel, dass Menschen die Gesellschaft als Gemeinschaft erfahren, zu der sie sich zugehörig fühlen und in der die Teilhabe und die Mitgestaltung aller eine Selbstverständlichkeit ist (curaviva.ch, ohne Datum). Sie setzt sich ein für die demokratische Aushandlung eines gerechten Zusammenlebens, für die Förderung von Chancengleichheit und dafür, dass aus bloßem Nebeneinander oder sogar Gegeneinander ein Miteinander und Füreinander wird (ebd.).

Müller (1999) fasst die Zielsetzung der Soziokulturellen Animation wie folgt zusammen:

- Ermöglichung und Vernetzung von Einzelpersonen, Gruppen und Gemeinschaften indem sie Kommunikation und Mitbeteiligung fördert
- Unterstützung der Artikulation von Bedürfnissen und Interessen; Förderung der Fähigkeit, auf Bedürfnisse zu reagieren
- Schaffung von geeigneten Voraussetzungen, um eigenständig soziale, kulturelle und politische Ausdrucksformen zu finden

- Bearbeitung von ungelösten sozialen und interkulturellen Konflikten, indem sie Unterschiede aufzeigt und Lösungen ermöglicht
 - Unterstützung und Beratung bei Initiativen und Projekten im soziokulturellen Bereich
 - Erschließung von nicht genutzten Kompetenzen und Ressourcen
- (Müller; zit. in Wandeler, 2010, S. 36-37)

2.1.3 Praxisfelder

Widmet man sich den Aufgabenfeldern der Soziokulturellen Animation, so ist die Liste entsprechend ihrer Anpassungsfähigkeit und Interdisziplinarität lang. Pierre Besnard (1980) spricht davon, dass die Soziokultur auf die Bedürfnisse der Bevölkerung eingeht, die einer Freiwilligkeit unterliegen und nicht bereits von einer anderen Institution abgedeckt werden. Ferner setzen die Praktiken und Aktivitäten der Soziokultur den Fokus auf die Mitwirkung von Gruppen und haben nicht das Ziel, eine Qualifikation zu erreichen. Meist entsprechen sie dadurch künstlerischen, intellektuellen, sozialen, alltagspraktischen und physischen Interessen von Individuen (zit. in Wandeler, 2010, S.28-29).

Wie bereits erwähnt, bedingt laut Hangartner (2010) eine erfolgreiche Mitwirkung verschiedener Gruppen an soziokulturellen Projekten eine ständige Anpassung an die Herausforderungen des gesellschaftlichen Wandels (S. 279). Um flexibel auf neue Entwicklungen reagieren zu können, erweitern die Soziokulturellen Animatoren und Animatorinnen ihre Kompetenzen und arbeiten interdisziplinär mit Fachleuten anderer Berufsgattungen zusammen. Hangartner (2010) ist der Meinung, dass für die Soziokulturelle Animation vor allem kommunikative Fähigkeiten, Wissen über die Beteiligungs- und Mitwirkungsformen der Bevölkerung und ein Verständnis über politische Strukturen unentbehrlich sind (S. 288).

Die folgende Darstellung von Hangartner (2010) vermittelt einen guten Überblick (siehe Tabelle 1).

Teilbereiche	Tätigkeitsfelder Fokussierung	Funktionen				mögliche Förderung und Output
Politik	<i>Stadt-, Stadtteil- oder Gemeinwesenentwicklung</i>	↑ Vernetzungs- und Kooperationsfunktion ↓	↑ Partizipative Funktion ↓	↑ Präventive Funktion ↓	↑ Integrative Funktion ↓	<i>fördert Innovation und Selbstbestimmung und Interessenvertretung von Menschen ohne politische Partizipationsmöglichkeit</i>
Soziales	<i>Aufbau von sozialen Netzen / Gemeinschaften / Nachbarschaft</i>					<i>fördert Solidarität und vermittelt zwischen sozialen Gruppen und fungiert als Frühwarnsystem für soziale Ungleichheiten und entstehende Probleme</i>
Bildung	<i>niederschwellige nach- oder ausserschulische Angebote</i>					<i>fördert lebenslanges Lernen und bietet informelle und evtl. auch formelle Bildung</i>
Kultur/ Kunst	<i>niederschwellige Angebote für kulturelle Beteiligung</i>					<i>fördert Kreativität und ermöglicht aktiven Zugang zu Kultur</i>
Sport	<i>Niederschwellige Angebote durch Animation auf spielerische Weise</i>					<i>fördert Gesundheit und Gesundheitsbewusstsein und vermittelt zwischen sozialen Gruppen</i>
Tourismus/ Freizeit	<i>alternative, kulturell und ökologisch nachhaltige Angebote</i>					<i>fördert das Bewusstsein für die Umwelt, andere örtlich nahe Kulturen und die Mobilität</i>
Wohnen/ Wohnumfeld	<i>Wohnbaugenossenschaften, grosse Siedlungen</i>					<i>fördert Nachbarschaftshilfe und Solidarität und fungiert als Frühwarnsystem für entstehende Probleme im Zusammenleben</i>
						↓ Implizite und explizite Lernfelder ↑

Tabelle 1: Tätigkeitsfelder und Funktionen der Soziokulturellen Animation (Quelle: Gabi Hangartner, 2010, S. 287) eigene Darstellung

2.2 Zielgruppen/Adressatenschaft der Soziokulturellen Animation

Eng verbunden mit den Tätigkeitsfeldern der Soziokulturellen Animation sind auch die verschiedenen Zielgruppen, für die und vor allem mit denen die Berufspersonen arbeiten, sei es innerhalb der Lebenswelt mit einer Zielgruppe oder vermittelnd zwischen verschiedenen Gruppierungen oder vermittelnd

zwischen Lebenswelt und System (Hangartner, 2010, S. 286). Wie sich aus der Anzahl der verschiedenen Tätigkeitsfelder der Soziokulturellen Animation ableiten lässt, ist auch die Bandbreite der Zielgruppen entsprechend groß. Nach Willener (2007) wird der Begriff der Zielgruppe insbesondere in der Projektmethodik eher mit dem Begriff der Adressatenschaft ersetzt, weil dieser besser die gleichzeitig aktive Rolle der angesprochenen Personen in einem Projekt widerspiegelt und nicht nur eine passive Haltung impliziert (S. 140). Die Eingrenzung der Adressatinnen und Adressaten kann hierbei aus beinahe grenzenlos vielen Blickwinkeln und Schwerpunkten heraus gesetzt werden. Nach Hangartner (2010) vereinen sie jedoch meist bestimmte demographische Merkmale wie das Alter, das Geschlecht, die Schicht oder die Kulturzugehörigkeit (S. 289). Gemäss Willener (2007) besteht oft das Ziel in diesen unterschiedlichen Lebenswelten, zum Beispiel im Bereich der Jugendarbeit, Gesundheitsförderung und Prävention, durch die Arbeit mit Projekten in der entsprechenden Adressatenschaft eine bestimmte Veränderung eintreten zu lassen (S. 140). Die Fachpersonen müssen sich dabei über die ausgewählte Zielgruppe ein möglichst umfangreiches Bild verschaffen, um zum einen zu erkennen in welche Richtung die Handlungen gehen müssen und zum andern, um gegenüber den Auftrag Gebenden auch eingrenzen zu können, welche Ziele mit den ausgewählten Adressatinnen und Adressaten angestrebt werden. Hierbei wird Menschen und bestimmten Gruppen, die auf verschiedenen gesellschaftlichen Ebenen Aufholbedarf haben und/oder gezwungenermaßen eine abhängige Position haben, besondere Aufmerksamkeit gewidmet (Hangartner, 2010, S. 290). Die folgende Aufzählung von Zielgruppen oder Adressatinnen und Adressaten von Hangartner (2010) zeigt eine Übersicht über verschiedene Tätigkeitsfelder, sie kann aber aufgrund der bereits erwähnten großen Bandbreite an Fokussmöglichkeiten nicht als abgeschlossen betrachtet werden (siehe Abbildung 3).

Soziokulturelle Animation vermittelt innerhalb oder zwischen ...	Soziokulturelle Animation ist tätig für und mit der Zielgruppe ...
Generationen	Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene, Erwachsene, ältere und ganz alte Menschen ...
Geschlechtern	Mädchen- und/oder Jungenarbeit, Arbeit mit Frauen und/oder Männern, Arbeit mit Frauen und/oder Männern mit Migrationshintergrund ...
Kulturen	Menschen mit und ohne Migrationshintergrund, einheimische und zugezogene Menschen im Quartier, im Stadtteil oder in der Gemeinde ...
Lebenswelten, Lebensstilen, Lebenslagen und sozialen Schichten	Gesunde Menschen und Menschen mit Behinderung, Menschen mit und ohne Erwerbsarbeit, freiwillig Tätige und professionell Tätige, Familien und Alleinerziehende, Lehrpersonen, Eltern und Kinder, Bewohnerinnen und Bewohner von Wohngenossenschaften ...
System(en) und Lebenswelt(en)	Akteure aus Politik, Verwaltung und Wirtschaft und Bewohnerinnen und Bewohner in Quartieren, Stadtteilen und Gemeinden ...

Abb. 3 Zielgruppen der Soziokulturellen Animation (Quelle: Hangartner, 2013, S.291)

2.3 Arbeitsprinzipien und Partizipationsbegriff Soziokulturelle Animation

In der Sozialen Arbeit und im Speziellen auch in der Projektarbeit der Soziokulturellen Animation gibt es bestimmte Arbeitsprinzipien, welche besonders hoch gehalten werden. Gemäss Willener (2007) liegt diesen Prinzipien der Gedanke zugrunde, dass man in der Gesellschaft nicht einfach Probleme auflösen kann, sondern dass durch die Soziale Arbeit Veränderungen in gesellschaftlichen Subsystemen angestoßen werden müssen, indem man ihnen Anregungen und Motivation zur Selbstermächtigung gibt (S. 52). Anhand dieses Grundgedankens können neun Arbeitsprinzipien abgeleitet werden, welche mit dem Anspruch an ein Integrales Projektverständnis verbunden sind (ebd.):

- Empowerment
- Partizipation
- Kooperation und Vernetzung
- Transdisziplinarität
- Balance zwischen Produkt und Prozess: Das Projekt als Lernumgebung
- Geschlechter-Gerechtigkeit
- Gestaltung der Vielfalt
- Vielfalt der Gestaltung
- Nachhaltige Wirkung

Aus Sicht der Autorin spielen die Prinzipien im Vergleich zwischen Soziokultureller Animation und Kunst- und Kulturvermittlung insofern eine tragende Rolle, da sie erkennbar machen, ob die Arbeitsweisen der beiden Praxen in ihren Grundideologien überhaupt vereinbar sind. In der vorliegenden Arbeit wird aber nicht auf jedes Arbeitsprinzip individuell eingegangen. Im Zentrum liegt der Begriff der Partizipation, da dieses Arbeitsprinzip im Speziellen in der Soziokulturellen Animation zentral ist und dies auch jenes Prinzip ist, an welchem die neue Generation von Museen sich anzunähern versucht.

Partizipation ist ein häufig, beinahe inflationär, genutzter Begriff. Er taucht in verschiedenen Theorien, wie auch Konzepten der Sozialen Arbeit auf, wird aber auch in Reorganisationen von Unternehmen, Programmen der Stadtentwicklung oder eben in den Neukonzipierungen von Museen verwendet. Gemäss Hangartner (2010) wird Partizipation grundsätzlich dann wahrgenommen, wenn bereits bestehende Formen der gesellschaftlichen oder kulturellen Beteiligung aktiviert werden und durch Kreation und Adaption von neuen Beteiligungsformen neue Möglichkeiten geschaffen und gemeinsam genutzt werden (S. 288). Die Voraussetzungen die dabei gegeben sein müssen um überhaupt eine bestimmte Form von Partizipation zu erreichen sind vielfältig und werden, je nach Partizipationsverständnis, auch anders benannt. Allen Auffassungen gemeinsam ist allerdings, dass bestimmte Ressourcen, respektive

ein bestimmtes Kapital vorhanden sein muss, um überhaupt in „den Genuss“ des Partizipierens zu kommen (Willener, 2007, S. 65). Bereits in der in Kapitel 1.3 erwähnten Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte (AEMR) wurde erwähnt, dass die Gewährleistung eines angemessenen Einkommens, genügend Freizeit, ausreichende Bildung usw. Voraussetzung sei, um überhaupt in irgend einer Form am kulturellen Leben teilhaben zu können. Bei der Diskussion über diese notwendigen Ressourcen, können die drei Kapitalarten nach Pierre Bourdieu (1992) herangezogen werden: Soziales, ökonomisches und kulturelles Kapital, die sich jeweils wechselseitig bedingen und ergänzen (S. 77). Sie implizieren, dass die verschiedenen Bildungsgrade der Bevölkerung unterschiedliche Voraussetzungen zu Partizipation mit sich bringen. Aus diesem Grund ist es wichtig zu Beginn eines Projektes zu analysieren, welche Milieus betroffen sind und wie sie erreicht werden können. Weiter entscheidet der Bildungsgrad auch über das ökonomische Kapital. Und dieses wiederum beeinflusst die Menge an Zeit, die für die Befriedigung der Grundbedürfnisse aufgewendet werden muss. Es scheint vor diesem Hintergrund also einleuchtend, dass es einer Person, die mit einem kleinen Einkommen eine ganze Familie zu versorgen hat, nicht möglich ist, so viel Zeit in Projekte ausserhalb der Familie zu investieren, wie jemand der wegen der guten Stellung im Geschäft auch mal einen Nachmittag frei nehmen kann (Willener, 2007, S. 65). Dies muss beim Aufbau von Beteiligungsprozessen in der Soziokulturellen Animation immer beachtet werden.

Das Schweizer Lexikon der Sozialpolitik definiert Partizipation „als Teilnahme einer Person oder Gruppe an Entscheidungsprozessen oder an Handlungsabläufen, die in übergeordneten Strukturen oder Organisationen stattfindet“ (Carigiet et al., 2003; zit. in Willener, 2007). Es wird hier ein eher traditionelles resp. formelles Verständnis von Partizipation angesprochen, was vorwiegend die Beteiligungsformen in Städten und Gemeinden betrifft und auf politischer Ebene anhand des Wahl- und Stimmrechts stattfindet und meistens eine rechtliche Grundlage hat (voja.ch, 2014). Nicht politische Beteiligungsformen sind aber gerade in Bezug auf informelle Bildungsmöglichkeiten in der Gesellschaft und auf die Projektarbeit ebenso zu beachten. Partizipation lässt sich daher also in eine formelle und eine informelle Form aufteilen (ebd.). Judith Heissenberger (2006) teilt die informelle Partizipation wiederum in eine offene oder eine projektbezogene Form auf (voja.ch, 2014). In der offenen Form steht vor allem die Meinungsäußerung im Zentrum. Damit gemeint sind Gespräche, Umfragen, Diskussionen, Studien und Vereinbarungen. In der projektbezogenen Form werden Zielgruppen in Problemstellungen und konkrete Planungsvorhaben mit einbezogen, welche meist zeitlich begrenzt sind und meist sichtbare Ergebnisse zeigen (ebd.). Diese projektbezogene Partizipation ist in der vorliegenden Arbeit relevant für den Begriffsvergleich zwischen soziokultureller Animation und Kunst- und Kulturvermittlung.

Wie bereits erwähnt, müssen zur Ermöglichung von Partizipation bestimmte Voraussetzungen gegeben sein. Nebst einem zu Grunde liegenden Kapital oder bestimmten gesellschaftlichen Ressourcen sind, vor

allem in der projektbezogenen Partizipation, auch eine gewisse Betroffenheit gegenüber einem bestimmten Thema sowie die Wahl einer passenden Partizipationsstufe von Bedeutung. Betroffenheit kann ein starker Motivator zur Beteiligung an Partizipationsprozessen sein. Die Definition einer geeigneten Partizipationsstufe ist wiederum deshalb von Bedeutung, weil die Ansprüche auf die Kompetenzen der jeweiligen Zielgruppe angepasst sein müssen (voja.ch, 2014).

Maria Lüttringhaus (2000) hat ein einfaches und hilfreiches Schema mit verschiedenen Partizipationsstufen erarbeitet (siehe Abbildung 4). In einem konkreten Projekt ist zu überlegen, welche Gruppen auf welcher der folgenden vier Stufen, beteiligt werden können und sollen (zit. in Willener, 2007, S. 64). Hierbei sollen sich folgende Fragen gestellt werden: Wer soll über das Projekt informiert sein? Wer soll an einer Situationsanalyse des Projekts mitwirken, zum Beispiel als Auskunftsperson? Wer soll dann darüber entscheiden, wie die Daten der Situationsanalyse zu verstehen sind? Wer entscheidet über die konkrete Form der Intervention? Wer wirkt an der Evaluation mit? Wer entscheidet über eine mögliche Verlängerung des Projekts? Wer muss über den Projektabschluss informiert werden? (ebd.)

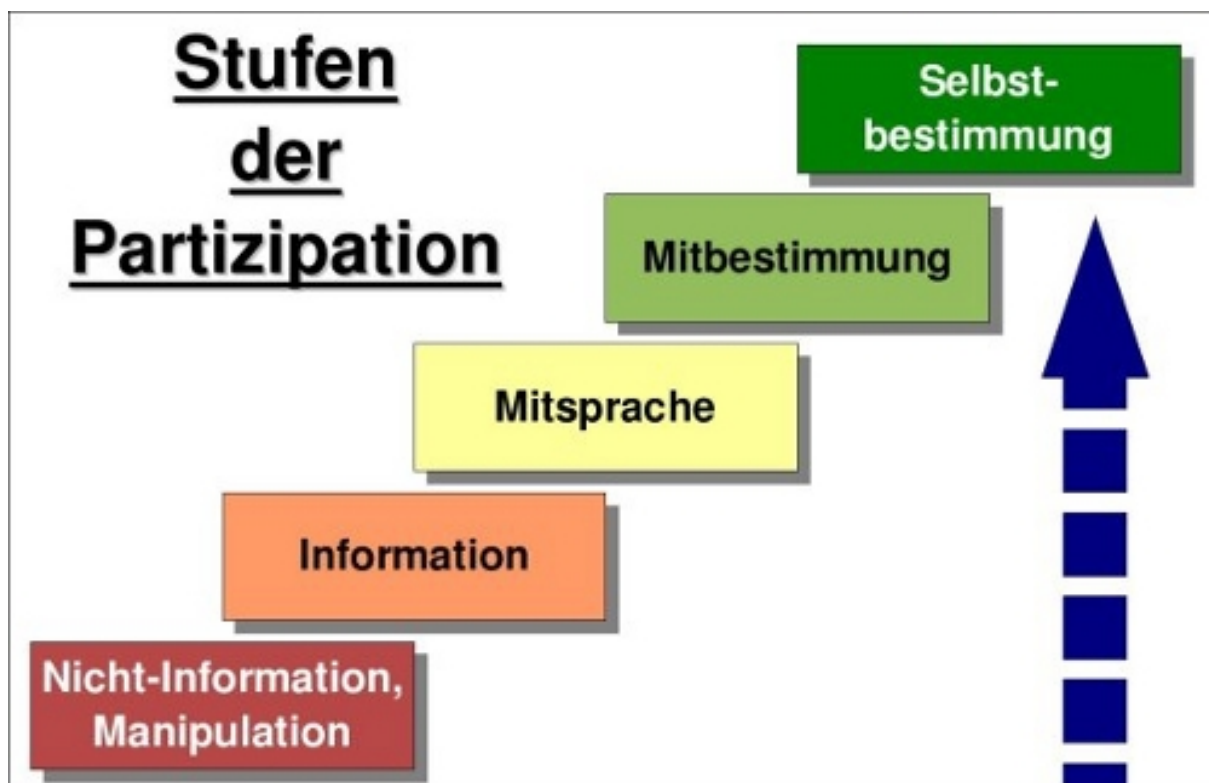


Abb. 4: Partizipationsstufen (Quelle: Maria Lüttringhaus, 2000)

Nach dem Modell von Lüttringhaus (2000) gilt Information als die Grundlage für die darauffolgenden Stufen. Sie ist durch eine passive Haltung der Adressatenschaft ausgezeichnet und bildet die Basis eines Partizipationsprozesses. Bei der Bestimmung einer geeigneten Partizipationsstufe für eine bestimmte Zielgruppe muss auch immer das soziale, ökonomische und kulturelle Kapital mitgedacht werden, da

dies wie bereits erwähnt darüber bestimmt, welchen Zugang bestimmte Gruppen anhand ihrer Bildung zu Informationen haben, oder über wie viel Freizeit sie verfügen um überhaupt bei partizipativen Prozessen mitzuwirken.

Je intensiver der Grad der Mitwirkung ist, desto offener muss auch die Planung und desto grösser muss auch die Ergebnisoffenheit sein. Eine typische Haltung der Soziokulturellen Animation ist jene, dass die Themen, Bedürfnisse und Wünsche einer bestimmten Gruppe respektiert werden müssen um die erwünschte Betroffenheit garantieren zu können und den Partizipationsprozess nach Möglichkeit bis zur Selbstverwaltung weiter zu führen (voja.ch, 2014).

Eine weitere wichtige Haltung liegt in der Akzeptanz des Rechts auf das Scheitern. Fehler zu machen und Entscheidungen fällen zu können, die sich als falsch oder nachteilig herausstellen ist in einem Lernprozess ein wichtiger Teil. Den Teilnehmern soll damit ermöglicht werden, Entscheidungen zu revidieren und daraus zu lernen. Entscheidungen, die einmal in Partizipationsverfahren getroffen worden sind, müssen zurückgenommen und verändert werden können (voja.ch, 2014). Die Grundlage dafür liegt darin, dass soziokulturelle Projekte prozessorientiert und nicht ergebnisorientiert ausgerichtet sind. Damit die Soziokulturelle Animation und die Kunst- und Kulturvermittlung ihre Arbeit auf einer gemeinsamen Basis aufbauen zu können, müsste dieses Verständnis von Ergebnisoffenheit und Prozessorientiertheit von beiden Professionen geteilt werden.

3. Im Blickwinkel der Kunst- und Kulturvermittlung in Museen

Im folgenden Kapitel sollen analog zum Kapitel 2 die Aufgaben, Ziele, Praxisfelder, Zielgruppen und Arbeitsprinzipien der Kunst- und Kulturvermittlung definiert und allgemein beschrieben werden. Ebenfalls soll wie im vorangegangenen Kapitel das Verständnis des Partizipationsbegriffs in der Kunst- und Kulturvermittlung und seine Anwendung in den Museen geklärt werden.

3.1 Aufgaben Ziele und Praxisfelder der Kunst- und Kulturvermittlung in Museen

Die Aufgaben, Ziele und Praxisfelder der Kunst- und Kulturvermittlung in Museen sind heute ebenso vielfältig wie der Begriff der Vermittlung verstanden werden kann. Mit der Vermittlung als Praxis der Übersetzung, als ein Prozess der Begegnung, als Grenzarbeit, als ein Agieren in Zwischenräumen oder als Erzeugung und Gestaltung von Sinn und Wissen, seien nur einige der möglichen Blickwinkel der Vermittlungspraxis genannt. Da der Besuch eines Museums meistens freiwillig ist, verlangt es von seinen Besuchern ein gewisses Maß an intrinsischem Interesse und eine gewisse Vertrautheit mit seiner besonderen Ausdrucksweise ab, um überhaupt eine sinnvolle Auseinandersetzung entstehen zu lassen.

Die Besucher sind zu einem großen Teil Laien, die ihre Freizeit sinnvoll und angenehm verbringen wollen (Friedrich Waidacher, 2005, S. 13). Auf dieser Grundlage der Freiwilligkeit stellen sich für ein Museum bereits viele ähnliche Fragen wie sie auch in der Soziokulturellen Animation auftauchen, insbesondere in Bezug auf den Begriff Partizipation. Doch was bedeutet Partizipation in einem musealen Kontext, welche Ziele und Aufgaben werden damit verfolgt? Im folgenden Abschnitt soll versucht werden die Aufgaben, Ziele und Praxisfelder der Kunst- und Kulturvermittlung überblickhaft darzustellen.

3.1.1 Aufgabe und Funktion der Kunst- und Kulturvermittlung

Bourdieu (1987) betrachtete die gesellschaftliche Funktion von Museen als eine Art Machtdemonstration (zit. In Schöll, 2017, S. 47). Er sah die Betrachtung der Kunst in den Museen als ein Instrument an, mit dem die Oberschicht sich gegenüber den tieferen Klassen abgrenzen und ihre Überlegenheit demonstrieren konnte. Diese Abgrenzung wurde dadurch ermöglicht, dass die niederen Klassen durch die fehlende Bildung nicht im Stande waren, die Informationen aus den Kunstwerken zu lesen. So verblieben bildungsfernere Gruppen in den Museen oft mit einem verunsicherten und deplatzierten Gefühl zurück (Schumacher, 2011; zit in Schöll, 2017, S. 47). Bourdieu (1987) untersuchte ebenfalls die Legitimations- und Ausschlussdynamiken der Klassenunterschiede von Betrachterinnen und Betrachtern der Kunst (zit. in Schöll, 2017, S. 47). Er entdeckte, dass jede Gruppe, je nach gesellschaftlichem Rang, einen bestimmten Habitus annimmt (ebd.). Da in der Neukonzeption von Museen der Fokus immer mehr auf eine aktive Teilhabe und eine Vergrößerung und Ausweitung der Zielgruppen gelegt wird, erscheint eine entsprechende Anpassung der Vermittlungstechniken klar und notwendig. Fragen der Bildung werden dabei neu diskutiert und die Vermittlung soll sich nicht mehr auf die bloße Dienstleistung der Informationsweitergabe beschränkt sein. Museen und Ausstellungen sollen vielmehr zu Handlungsräumen werden, in denen aktuelle Debatten geführt und Wissensformen verhandelt werden können. Eremjan (2016) merkt an, dass von den Professionellen der Vermittlung in dieser Neuausrichtung sehr vieles erwartet wird: Sie sollen dabei eine gastgebende Rolle übernehmen, sollen Informationen vermitteln, moderieren, unterstützen, zuhören, kritisch sein, Theorien vermitteln und vielleicht auch selbst noch künstlerisch aktiv sein. Zwischen all diesen Rollen und oft sehr divergierenden Ansprüchen ist es nicht immer ganz einfach einen adäquaten Zugang zur Kunst auszuwählen (S. 293). Dementsprechend finden in den Museen heute verschiedene Formen der Kunst- und Kulturvermittlung statt. Nach Marion R. Gruber (2006) werden hierbei z.B. personale und mediale Vermittlungsformen unterschieden (S. 30). Die Museumspädagogik stellt dabei einen Bereich beider, der personalen und der medialen Vermittlungs- und Bildungsarbeit, im Museum dar. Sie steht in engem Bezug zur schulischen Bildung und stellt an sich selbst hohe pädagogische Ansprüche. Zu den Aktivitäten der personalen Kunst- und Kulturvermittlung zählen Führungen, Gespräche, Diskussionsveranstaltungen, Ausstellungsauskünfte, Aktionen, Workshops, das Historische Spiel, Familien(sonn)tage, Lehrerinnen- und Lehrerortbildungen, Kindergeburts-

tage, Ferienprogramme, die Themenwanderung, Malateliers oder Werkstätten und Vorträge (ebd.). Diese personalen Vermittlungsangebote scheinen sich auf den ersten Blick durch ihren interaktiven Charakter relativ nahe an Aktivitäten der Soziokulturellen Animation zu bewegen. Sie unterliegen in der Regel aber einer Reihe von strukturellen Beschränkungen, welche stärker sind als jene in Projekten der Animation. Zum Beispiel dauert eine Führung oder ein Workshop durchschnittlich nur 1,5 bis 2 Stunden. Die Teilnahme an den Angeboten ist meistens einmalig, und nur selten wiederkehrend oder kontinuierlich (Hofmann 1996; zit. in Gruber, 2006, S. 30).

Vermittlung schließt ganz im Allgemeinen alle Aktivitäten mit ein, in denen Informationen für Personen zugänglich gemacht werden. Gemäß Gruber (2006) stellt jedoch das Konzept der Kunst- und Kulturvermittlung diese allgemeine Definition in mehrerer Hinsicht ein: Im Sinne der Kunst- und Kulturvermittlung betreffen die Informationen rein das künstlerische und kulturelle Erbe einer Gesellschaft (S. 27). In diesem Zusammenhang werden Kunstwerke und Kulturgüter als Information bzw. als Informationsträger der gesellschaftlichen Gegebenheiten verstanden. Gruber erwähnt darüber hinaus, dass Kunst- und Kulturvermittlung nicht wertfrei sei, denn die zu vermittelnde Information sei immer im Wertesystem der jeweiligen Institution zu verstehen und an den dort tätigen Vermittler gebunden (ebd.). Gemäß Birgit Mandel (2005) ist dabei die Aufgabe der Kunst- und Kulturvermittlung grundsätzlich Anstöße zu geben sowie die Reflexionsfähigkeit, die Innovationsfähigkeit und die gesellschaftliche Teilnahme zu unterstützen. (zit. in Gruber 2006, S. 27). Waidacher (2001) formuliert dies folgendermaßen:

„Museen sind nicht dazu da, partikuläre Interessen durchzusetzen, sie sind weder Entsorgungsbetriebe für Betriebsausflüge, noch Eventproduzenten, Auslöser für Umwegrentabilität, Protz- und Prunkpaläste für Staatsbesuche oder gar sind sie grundsätzlich wirtschaftlich rentable Unternehmen. Ihre Rentabilität liegt im Geistigen. Sie sind das Ergebnis einer einmaligen Kulturleistung und haben eine spezifische Aufgabe, die ihnen keine andere Einrichtung abnehmen kann: Museen wurden dazu und zu nichts anderem geschaffen, uns allen, ausschließlich allen, die daran interessiert sind, dabei zu helfen, uns selbst und unsere Stellung in der Welt besser zu erkennen. Sie sollen unserem persönlichen Standpunkt eine andere Sicht hinzufügen und damit tieferes Verständnis für uns selbst und für andere ermöglichen. Museen tragen ihren Wert in sich selbst und nicht in einem wie immer gearteten materiellen Mehrwert“ (S.88).

Das Vorgehen in der Vermittlungsarbeit wird hierbei von Eremjan (2016) als prozesshaft beschrieben (S. 261). Sie verwendet dazu das Gleichnis der „Vermittler Blase“, welche schnell zum Zerplatzen neigt, jedoch auch schnell wieder aufgebaut werden kann. Sie betrachtet die Vermittlungsarbeit als eine Art Kreisprozess. Unterschiedliche und intensive Kommunikationen und Situationen, sind nicht festgelegt

und beinhalten Möglichkeiten der Veränderung. Das Vorgehen wird im fließenden Kontext verlassen, wieder aufgegriffen, verworfen und wieder neu entwickelt. Hierbei sind zu den partizipativen Arbeitsmethoden in Soziokulturellen Animation durchaus Parallelen zu erkennen, da auch die Vermittlungsarbeit in einem solchen Verständnis ständigen Entscheidungsprozessen unterworfen ist und, wie in der Animation, zu gewissen Teilen nicht von planbaren Maßstäben abhängt (ebd.). Eremjan (2016) merkt hierzu an: „ (...) Sie wird von den Beteiligten geschaffen, indem einem Ort Lebenszeit zugeteilt wird. Dabei ist der Prozess unplanbar mit einem unbekanntem Ausgang. Auch wenn alles sorgfältig geplant und reflektiert wird, verbleibt ein Rest von Offenheit, welches das charakteristische Potenzial eines solchen Vorgehens und unvermeidbar ist“ (S.261).

3.1.2 Praxisfelder der Kunst- und Kulturvermittlung

Ausstellungsinstitutionen werden immer mehr als öffentliche Räume verstanden. Dabei wollen sie so viele Menschen wie möglich ansprechen und ihre Besucher und Besucherinnen mit ihren jeweiligen Interessen ernst nehmen. Durch diese Veränderung erfährt der Bereich der Vermittlung rege Aufmerksamkeit in der Ausstellungstheorie und institutionellen Praxis.

Gemäß Eremjan (2016) leitet sich der Begriff der Vermittlung von „Mitteln“ und „mitteln“ ab (S. 259). Er weist damit auf eine bestimmte Position der Vermittlung hin, nämlich auf jene des „sich in der Mitte Befindens“ und des „Dazwischen seins“. Die sich daraus ergebenden Handlungen der Vermittlung sind demnach das „zu etwas verhelfen“, „das Weitergeben“ und das „Schlichten“, was sich also zwischen dem Handelnden und dem Zweck befindet (ebd.).

Nach Gruber (2006) wird diese Zwischenposition der Musealen Kunst- und Kulturvermittlung mit einem Spannungsfeld beschrieben, welches zwischen Institutionen, Objekten und Individuen besteht (S. 29-30). Jede der beteiligten Personen bzw. Institutionen hat einen bestimmten Kontext, welcher in der Vermittlung berücksichtigt werden muss (ebd.).

Die folgende Grafik von Gruber (2006) zeigt, dass die Bereiche Objekt, Institution und Individuum voneinander abhängig sind, sich gegenseitig bedingen und nicht voneinander isoliert werden können (siehe Abbildung 5). Das Spannungsfeld wird in einem Dreiecksverhältnis dargestellt innerhalb welchem die Kunst- und Kulturvermittlung stattfindet. In dieser Grafik wird das Spannungsfeld zwischen Objekt, Individuum und Institution deutlich dargestellt (S. 53-54).

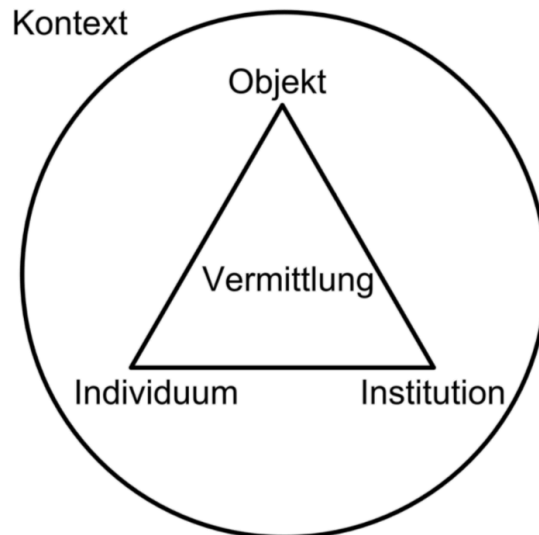


Abb. 5: Spannungsfeld der Kunst- und Kulturvermittlung (Quelle: Marion R. Gruber 2006, S. 54)

Kunst und Kulturvermittlung welche in diesem Spannungsfeld verübt wird, kann dabei gemäß Eremjan (2016) aus fünf verschiedenen Positionen heraus betrachtet werden (S. 263-276). Sie beschreibt hierbei in der Vermittlungsarbeit eine Praxis der Übersetzung, einen Prozess der Begegnung, die Vermittlung als Grenzarbeit, Vermittlung als Erzeugung und Gestaltung von Wissen und Vermittlung als ein Agieren in Zwischenräumen. Dabei werden zur Kommunikation vor allem die Medien Sprache und Körper genutzt (ebd.).

- **Vermittlung als Praxis der Übersetzung**

Hierbei werden alle Beteiligten involviert. Sowohl die Vermittelnden, die Lehrenden, Lernenden als auch die Institutionen sind dabei beteiligt. Es werden Räume des Lehrens und Lernens geschaffen, die nach bestimmten Regeln agieren und im Sinne von übersetzten Wirklichkeiten konstruiert sind. Der Vermittler und die Vermittlerin nehmen darin auf mehreren Ebenen Übersetzungen vor. Es werden Räume für Auseinandersetzungen und Begegnungen, geschaffen in welchen die Inhalte auf das Wesentliche reduziert sind. Dabei ist es gerade der Kunst möglich, durch ihre Körperlichkeit bestimmte sprachliche Barrieren oder Grenzen zu überschreiten (S. 263).

- **Prozess der Begegnung**

Die Begegnung wird betrachtet als die Beziehung zwischen einem Ich und Du. In dieser Beziehung gilt die wechselseitige und gleichberechtigte Anerkennung der Eigenart und Freiheit des Anderen, besonders dann, wenn das Du im radikalen Widerspruch zu dem Ich steht. Bestimmt von Faszination und Angst gegenüber dem Du, eröffnen dabei die Begegnungen neue Möglichkeiten, die das Eigene übersteigen und andererseits das Gewohnte und Selbstverständliche in Frage stellen (S. 266).

- **Vermittlung als Grenzarbeit**

Wenn die Vermittlung als Grenzarbeit betrachtet wird, wird der Blick auf die Grenzziehung zwischen dem Innen und Außen, zwischen dem Eigenen und Fremden gerichtet. Dabei wird über Grenzen hinausgeschossen und es wird nach neuen Anschlussstellen und alternativen Wegen gesucht. Grenzen konstruieren Differenzen und beeinflussen das Fühlen, Denken und Handeln. Sie verdeutlichen gesellschaftliche und kulturelle Ein- und Ausgrenzungsmechanismen. Gleichzeitig fällt am realen Ort der Grenze aber auch sofort die Willkür ihres Verlaufs und damit auch der eigenen Identität und Zugehörigkeit auf (S. 268).

- **Erzeugung und Gestaltung von Wissen**

Hierbei wird Kunstvermittlung nicht als ein linearer Weg zur Kunst und nicht als eine 1:1-Übertragung oder kanonische Weitergabe eines standardisierten Wissens oder stoffliche Vermittlung künstlerischer Gehalte verstanden. In diesen Vermittlungsprozessen findet eine gemeinsame, wechselseitige und ineinander verflochtene kontinuierliche Erzeugung und Gestaltung von Sinn und Wissen statt. Eine derartige Vermittlung wird als eine Praxis verstanden, die zum Aushandeln in Austauschprozessen einlädt (S. 271).

- **Agieren in Zwischenräumen**

Zwischenräume werden als Quelle, Aktionsfeld und Intention der Vermittlung betrachtet. Das Dazwischen ist einerseits eine strategische Positionierung und andererseits Analyseposition und Reflexion des Eigenen und des Fremden. Es ist ein räumlicher und zeitlicher Positionsbegriff. Vermittlung in diesem Sinne ist eine ästhetisch-künstlerische Kommunikation, welche erzeugend und dekonstruktiv Dimensionen durchquert (S.274).

(Eremjan, 2016, S. 263-276).

3.1.3 Zielsetzungen der Kunst- und Kulturvermittlung

Hilmar Hofmann (1996) merkt an, dass Kunst- und Kulturvermittlung im Grundsatz einen Zugang zum Kunst- und Kulturgut ermöglichen und dadurch eine individuelle Auseinandersetzung, eine Stellungnahme sowie eine Positionierung der Kunstbesuchenden ermöglichen soll (zit. In Gruber, 2006, S.29). Gemäß Eremjan (2016) beabsichtigt Vermittlung in ihrem prozesshaften Vorgehen dabei nicht die Hervorbringung dinghafter Produkte oder künstlerischer Ergebnisse, sondern zielt auf sozial und ästhetisch vermittelte Prozesse und Handlungen ab, in denen Bedeutung und Wahrnehmung konstruiert und transformiert werden können (S. 262) Vermittlung hat also nicht nur das Ziel mitzuteilen, sondern will auch die Einzelnen mit einbeziehen und sie in den Mittelpunkt des Geschehens setzen, wobei sie selbst Prozesse steuern können. Die Kommunikation und Partizipation bilden dabei das Zentrum. Jeder steht

einmal in der Mitte und am Rand und übernimmt aktive und passive Rollen zugleich. Durch diese wechselnden Positionen können verschiedene Perspektiven eingenommen und aus diesen verschiedenen Positionen heraus gehandelt werden. Dabei wird bereits vorhandenes Wissen genutzt und transformiert indem die Prozesse an den bestimmten Erfahrungen, an das Wissen, und die Lebensumstände der Besucherinnen und Besucher anknüpfen. Indem Meinungen, Äußerungen und Sichtweisen der Teilhabenden mit einbezogen, diskutiert, aus verschiedenen Perspektiven betrachtet und miteinander verglichen werden, wird ermöglicht Relationen, Brüche und Widersprüche sichtbar zu machen und entsprechend zu hinterfragen. Es sind ganz zentrale Gedanken der Bildung, Plattformen oder Räume zu schaffen, in denen Dekonstruktion und Rekonstruktion festgefahrener Wahrnehmungs-, Denk- und Handlungsstrukturen stattfinden können. Die Methoden und Strategien der Vermittlungsprozesse haben dementsprechend das Ziel, verschiedene Sichtweisen auf das Ich, Du und auf die Welt zu erforschen und kennenzulernen (ebd.).

3.2 Zielgruppen der Kunst- und Kulturvermittlung

Museen werden von Menschen aus verschiedenen Alters-, Bildungs- und Geschlechtergruppen, sowie von Personen mit unterschiedlichem sozialen Status besucht. Dementsprechend treten auch die Zielgruppen der Kunst- und Kulturvermittlung sehr heterogen auf. Diese Heterogenität der Adressatinnen und Adressaten macht es für die Vermittlerinnen und Vermittler nicht einfach, entsprechende Lernangebote zu gestalten.

Gruber (2006) merkt hierzu an, dass das Museumspublikum keine einheitliche Masse sei, sondern aus unterschiedlichsten Gruppierungen bestehe (S. 94). Magda Krön (2003) beschreibt diese Unterschiedlichkeit des Museumspublikums anhand bestimmter Aspekte wie Alter, Herkunft, Vorwissen und Aufnahmebereitschaft (zit in Gruber, 2006, S. 94). Sie merkt ebenfalls an, dass auch die Beweggründe für einen Museumsbesuch bei der Betrachtung der Adressatenschaft von Bedeutung sind. Diese können ebenso vielfältig sein wie die Adressatinnen und Adressaten selbst. Gründe für einen Museumsbesuch können Bildung, Unterhaltung, Information, Entspannung oder ästhetischer Genuss sein. Zusätzlich sei auch noch zu beachten ob jemand alleine, mit dem Partner oder mit der Familie, in Reisegruppen oder im Rahmen eines Schulklassenbesuchs ein Museum aufsucht (ebd.).

Die Herausforderungen ein Zielpublikum zu erreichen, ist für Museen in den letzten Jahren enorm angestiegen. Sie müssen immer stärker mit anderen Freizeitangeboten in Konkurrenz treten, denn die Freizeitgestaltung ist zu einem unüberschaubaren Markt geworden, zu dem auch das Konsumieren und Teilhaben an Kunst- und Kultur gehört (Baumann, 2002; zit. in Gruber, 2006, S. 94). Museen stehen hierbei an hinterster Stelle. Sie stehen der Frage gegenüber mit welchen Mitteln sie die Neugierde des Publikums weiterhin aufrecht erhalten oder wieder neu entfachen können, während die Besucher durch

ihren Alltag immer mehr auf einen schnellen Konsum ausgerichtet sind (ebd.). Gruber (2006) vertritt hierbei die Meinung, dass die Inszenierung aufsehenerregender Events wenig zielführend sei, da ein solcher Besuch aus einer anderen Motivation heraus stattfinden würde, als ein allgemeiner Museumsbesuch (S. 94). Sie sieht die naheliegende Konsequenz eher darin, in der neuen Konzeptionierung neue Vermittlungs- und Ansprechmöglichkeiten zu suchen und auszuprobieren (ebd.).

Folgende Darstellung von Gruber (2006) zeigt auf, wie sich die Anteile der verschiedenen Zielgruppen in den Museen verteilen (S. 98) (siehe Abbildung 6). Es wird hierbei zwischen den Zielgruppen der Museen (Institution) und der Zielgruppen der Kunst- und Kulturvermittlung (KKV) unterschieden. Die Heterogenität der musealen Zielgruppen ist hier deutlich erkennbar und es wird ersichtlich, dass auch bereits zwischen der Institution selbst und der Kunst- und Kulturvermittlung eine Diskrepanz in der Gewichtung der Zielgruppen besteht (ebd.).

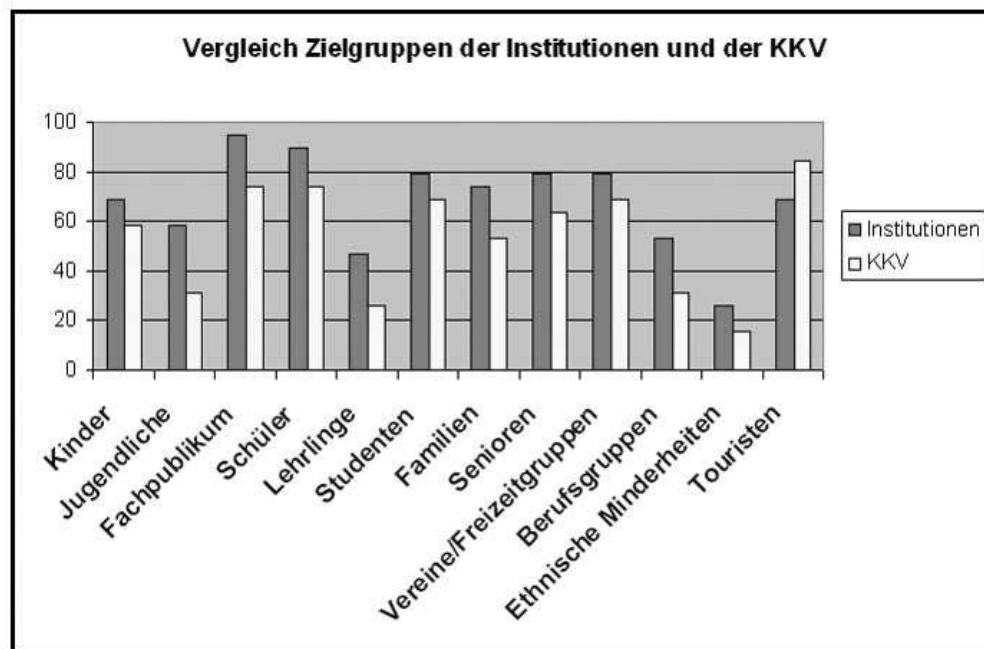


Abb. 6: Institutionelle Zielgruppen und Zielgruppen für Kunst- und Kulturvermittlung (KKV) im Vergleich (Quelle: Marion R. Gruber 2006)

3.3 Arbeitsprinzipien und Partizipationsbegriff der Kunst- und Kulturvermittlung

Die Veränderungen und Entwicklungen der digitalen Medien in den letzten Jahren, brachten auch Veränderungen in der Museumswelt mit sich. Dabei hat sich nicht nur die Konsumationsmentalität der Rezipientinnen und Rezipienten verändert, sondern auch die Möglichkeiten und Mittel, welche den Museen zur Vermittlung von Kunst und Kultur zur Verfügung stehen.

Gruber (2006) merkt hierzu an, dass durch diese Veränderung neue Methoden der Kunst- und Kultur-

vermittlung sowie eine Didaktik der Vermittlungs- und Bildungsarbeit entwickelt werden müssen, welche diese neuen Technologien integrieren und gleichzeitig die Ansätze sowie Ziele der Kunst- und Kulturvermittlung berücksichtigen und einbinden (S. 171). Hierzu gehören unter anderem Interaktion, Kreativität, Meinungsbildung, Kritikfähigkeit Berücksichtigung der unterschiedlichen Kontexte und Partizipation (ebd.).

Gemäß Sabine Jank (2014) variiert dabei in der aktuellen Praxis der Grad der Partizipation von Projekt zu Projekt (S. 148). Je nach Rahmenbedingung reicht er von der reinen Information der Beteiligten bis hin zu Kooperationsprojekten, bei denen die gesamte Ausstellung in partnerschaftlicher Zusammenarbeit entsteht. Entsprechend unterschiedlich und oft ausgelegt nach der eigenen Praxis, wird der Begriff der Partizipation auch in der Literatur der modernen Museologie verwendet (ebd.). Spannend erscheint im Vergleich zur Soziokulturellen Animation jedoch zu sein, dass in dem von Jank (2014) beschriebenen Partizipationsverständnis ebenfalls die Idee der Stufenweisen Aufgliederung der Intensität der Teilhabe zugrunde zu liegen scheint.

Jank (2014) bietet bezüglich der Neuausrichtung und Modernisierung von Museen zwei Betrachtungsmöglichkeiten an (S. 148–151). Sie beschreibt dabei das Museum einerseits als eine Art Forum und andererseits als ein Labor, wobei letzteres allerdings eher unter dem Begriff der Interaktion als unter dem Begriff der Partizipation anzusiedeln ist. Aus diesem Grund wird im Folgenden nicht weiter auf das Museum als Labor eingegangen. Einem als Forum gedachten Museum allerdings, liegt aus soziokultureller Sicht ein spannender Gedanke zu Grunde. Hierbei steht nach Jank (2014) ein partizipativer Wissenstransfer im Zentrum, in welchem nicht mehr das Prinzip von einzelnen zuständigen Experten verfolgt wird, sondern in dem das Wissen aller Mitwirkenden realisiert und aufgegriffen wird (S. 149). Ziel eines partizipativen Museums kann in diesem Falle sein, ein Experimentierfeld zu eröffnen, in dem sich eine partizipative Öffentlichkeit im Sinne des „objektivierten Wissens“ ausbilden kann. In diesem Experimentierfeld sind alle Teilnehmenden dazu aufgefordert, sich einzubringen (ebd.).

Aus dieser neuen Expertise bilden sich jedoch für die Kunst- und Kulturvermittlung auch einige neue und zu überwindende Herausforderungen heraus. Jank (2014) stellt dazu folgende Fragen in den Raum:

„Die zentrale Herausforderung liegt hierbei darin, die etablierten Machtbeziehungen des Expertenwissens zu modifizieren. Ist es denkbar, dass die Kuratoren der Zukunft sich von dem Gedanken lösen, die alleinigen Experten für ein bestimmtes Thema zu sein, um auf diese Weise einen authentischen, auf Augenhöhe geführten Dialog mit den Besuchern zu gewährleisten? Ist es genauer gesagt denkbar, dass sie ihr Wissen nicht nur an das Publikum transferieren, sondern gleichzeitig auch das Wissen des Publikums in ihre Arbeit integrieren wollen? Ist es ferner vorstellbar, dass das partizipative Museum seine Aufgabe darin sieht, eine Architektur des Wissens, einen Ort zu schaffen, der kontinuierlich Impulse gibt und für Provokationen sorgt, um so einen nachhaltigen Diskurs und Dialog mit dem Publikum in Gang zu bringen?“ (S. 149).

Nina Simon (2010) bietet ebenfalls einige Beispiele zu aktuell praktizierten Formen der Mitwirkung in musealen Projekte an:

- Contribution Projects: Das Publikum wird aufgefordert, über einen begrenzten Zeitraum hinweg von einem Kurator definierte Objekte, Geschichten und Ideen in einen von der Institution klar vorgegebenen Rahmen einzubringen.
- Collaboration Projects: Hier ist das Publikum eingeladen, als aktiver Partner ein neues (Museums-)Projekt mit zu erarbeiten, während dem die Initiative und die Kontrolle der Inhalte letztlich bei der Institution liegen.
- Co-creation Projects: In diesem Modell werden das Publikum und die Institution zu Partnern, wobei die letzte Entscheidungsinstanz beim Publikum liegt und nicht bei der Institution. Die thematischen Schwerpunkte solcher Projekte liegen häufig bei aktuellen Inhalten, die sich aus dem direkten Umfeld des Museums heraus generieren.
- Hosted Projects: Hier kooperiert die Institution ‚bewusst‘ oder ‚unbewusst‘ mit einem externen Partner. Die Institution stellt dabei einen Teil ihrer Ressourcen zur Verfügung, um Programme zu unterstützen, die von externen Partnern entwickelt und durchgeführt werden.

(Simon, 2010, S. 187).

Jank (2014) merkt an, dass bei der Betrachtung der oben beschriebenen partizipativen Modelle festgestellt werden kann, dass mit einer Steigerung der Aktivität des Publikums auch gleichzeitig eine Abnah-

me des Einflusses durch die Kuratorin oder den Kurator, respektive durch die Institution einhergeht (S. 148). Die ihrerseits gestellten Fragen nach dem bisherigen Umgang mit den Machtbeziehungen des Expertenwissens, sind vor diesem Hintergrund durchaus berechtigt, denn der Grad an Mitwirkungsmöglichkeiten von Außenstehenden wird aufgrund dieser entgegengesetzt proportionalen Dynamik oftmals durch die Kuratorinnen und Kuratoren bzw. die Institution limitiert. Um sinnvolle Formen der Mitwirkung für alle Beteiligten, im Sinne einer Soziokulturellen Animation zu erreichen, ist eine Neudefinition respektive eine Weiterentwicklung des Zusammenwirkens von Kuratorium, Publikum und Institution erforderlich (ebd.).

4. Vergleich von Praxisfeld und Habitus zwischen Animation und Vermittlung

Im folgenden Kapitel soll nun der Vergleich von Soziokultureller Animation und Kunst- und Kulturvermittlung stattfinden. Zu diesem Zweck werden nun die Aufgaben, Ziele, Praxisfelder, Zielgruppen und Arbeitsprinzipien der beiden Professionen einander gegenüber gestellt und die daraus folgenden Gemeinsamkeiten hervorgehoben und diskutiert. Auf gegenläufige Elemente in der Soziokulturellen Animation und der Kunst- und Kulturvermittlung wird in diesem Abschnitt nicht eingegangen. Diese werden später im Kapitel über die Probleme in der Zusammenarbeit separiert beleuchtet.

4.1 Überschneidungen mit der Soziokultur

Im Vergleich zwischen der Sozialen Arbeit und der Kunst- und Kulturvermittlung können anhand der in der vorliegenden Arbeit aufgeführten Aufgaben, Ziele und Praxisfelder der beiden Professionen durchaus Berührungspunkte und Parallelen festgestellt werden. Die Verortung der Animationspraxis sowie auch der Vermittlungspraxis kann in einer Art Zwischenposition lokalisiert werden. Durch diese Zwischenposition sind Professionelle der beiden Disziplinen in ihrer Arbeit fast immer dem jeweiligen Spannungsfeld zwischen Institutionen und Individuen resp. zwischen System und Lebenswelt ausgesetzt. Eremjan (2016) beschreibt dies für den Vermittler und die Vermittlerin, aber auch passend für die Animation folgendermaßen: „Als sein ureigenster Ort erweist sich damit der Raum des Dazwischens, welcher geprägt ist durch die Ungewissheit, den Widerspruch, das Offene, das Fragen und fragende Antworten“ (S. 285). Spierts (1998) wiederum bezeichnet die Arbeit der Soziokulturellen Animation als Balanceakt und die Animatorin oder den Animator als Gleichgewichtskünstler (S. 93). Beide Professionen wirken dabei als eine Art **Übersetzer**, wobei in der Animation, wie auch in der Vermittlung mit Übersetzen das Schaffen von Verständigung zwischen verschiedenen Lebenswelten und das Übersetzen von spezifischen Wirklichkeiten in einem System gemeint ist (Müller; zit. in Moser et al., 1999, S. 151). Auch der Prozess der **Begegnung** bezeichnet in beiden Professionen einen wichtigen Baustein der Ar-

beit, denn ohne Begegnung kann weder vermittelt noch animiert oder konzeptioniert werden. Urs Frey (2018) merkt hierzu an, dass die sogenannten Soziokulturellen Zentren Berührungspunkte zwischen den Künsten und der Sozialen Arbeit darstellen und dabei als Entstehungs- und Ausgangspunkte vielfältiger künstlerischer Inszenierungen von bildender, darstellender oder interpretierender Kunst wirken (S. 14). Sie sind für das Gelingen soziokultureller Prozesse entscheidend, da in soziokulturellen Zentren nutzerorientiert gearbeitet wird und die Gäste Entscheidungsmitprache haben. Durch die nicht-kommerzielle Ausrichtung sind sie zudem auch zugänglich für Menschen mit keinem oder niedrigem Einkommen. Von Bedeutung ist dabei, dass diese Zentren nicht nur als Begegnungsorte wirken an welchen diese künstlerischen oder kunsthandwerklichen Tätigkeiten gelernt, geübt und ausgeübt werden, sondern wo sie auch von einem vielfältigem Publikum betrachtet, gehört, konsumiert und so auch mehr oder weniger stark mitgestaltet werden. Er bezeichnet solche Zentren daher als Orte, an denen Durchmischung und kulturelle Begegnung stattfindet sowie mal passive und mal aktive informelle Bildung geschieht (S. 15). Auch bei der Betrachtung der Vermittlung als **Grenzarbeit**, lassen sich Parallelen zur Soziokulturellen Animation, insbesondere zur Vermittlungsposition, feststellen. Der Blick wird dabei in beiden Professionen auf das Konstrukt „Grenze“ gerichtet, wobei gesellschaftliche Ein- und Ausgrenzungsmechanismen erkennbar werden und dadurch auch ein Bewusstsein für die eigenen wie auch für fremde Bedürfnisse geschaffen wird. Mit dieser Auseinandersetzung mit dem „Fremden“ sollen Ängste minimiert und Verständnis gefördert werden. Dieser Ansatz lässt sich nicht nur in der Animation, sondern auch in den Definitionen über die Transkulturelle Vermittlungsarbeit von Eremjan (2016) finden. Die **Minimierung von Ängsten und die Förderung von Verständnis** anhand von Orten an welchen eine Durchmischung stattfinden kann, ist gemäss Husi (2010) ein zentraler Baustein der Animationsarbeit um die Förderung der gesellschaftlichen Kohäsion in der Soziokulturellen Animation wahrzunehmen (S. 101).

In der Auseinandersetzung mit Kunstwerken beabsichtigt die Vermittlung gemäß Eremjan (2016) in ihrem prozesshaften Vorgehen nicht das Resultat von dinghaften Produkten oder künstlerischen Ergebnissen, sondern zielt auf **Handlungen und Prozesse** ab, in denen Bedeutungen und Wahrnehmungen konstruiert und transformiert werden (S. 262). Gleiches gilt auch für die Animation, in welcher der Prozess der Begegnung und des gemeinsamen Schaffens unter dem Begriff des „Bastelns“ genannt wird (Stäheli, 2010, S. 248). Hierbei muss allerdings klar zwischen dem Vorgehen von Kunst- und Kulturvermittelnden Personen und der Position eines Künstlers oder der Künstlerin selbst differenziert werden. Auf diese Diskrepanz wird im Abschnitt zu Problematiken in der Zusammenarbeit in der vorliegenden Arbeit noch genauer eingegangen.

Grundsätzlich sind es zentrale Gedanken der Bildung, Plattformen oder Räume zu schaffen, in denen Dekonstruktion und Rekonstruktion festgefahrener Wahrnehmungs-, Denk- und Handlungsstrukturen stattfinden und gemeinsam erlebt werden können (Eremjan, 2016, S. 291). Das kunstanaloge Lernen

steht hierbei in der Vermittlung im Zentrum und stellt auch für die Arbeit der Soziokulturellen Animation einen wichtigen Baustein dar (Stäheli, 2010, S. 245). Das kunstanaloge Handeln in der Soziokulturellen Animation kann dabei in ganz unterschiedlichen Formen stattfinden. Gemäß Frey (2018) kann dies von Aktivitäten wie Theater-Workshops über Tanzinszenierungen, Schreib- oder Malwerkstätten, Fotokursen mit anschließender Ausstellung bis hin zu temporären Installationen im öffentlichen Raum reichen (S. 15). Er benennt dabei diese kunstorientierte Arbeit als eine von vier Hauptfunktionen der Soziokulturellen Animation und verweist dabei auf das Blumenmodell von Spierts (1998), welches Kunst und Kultur als ein mögliches Handlungsfeld der Animation darstellt (S. 76) (siehe Abbildung 7).

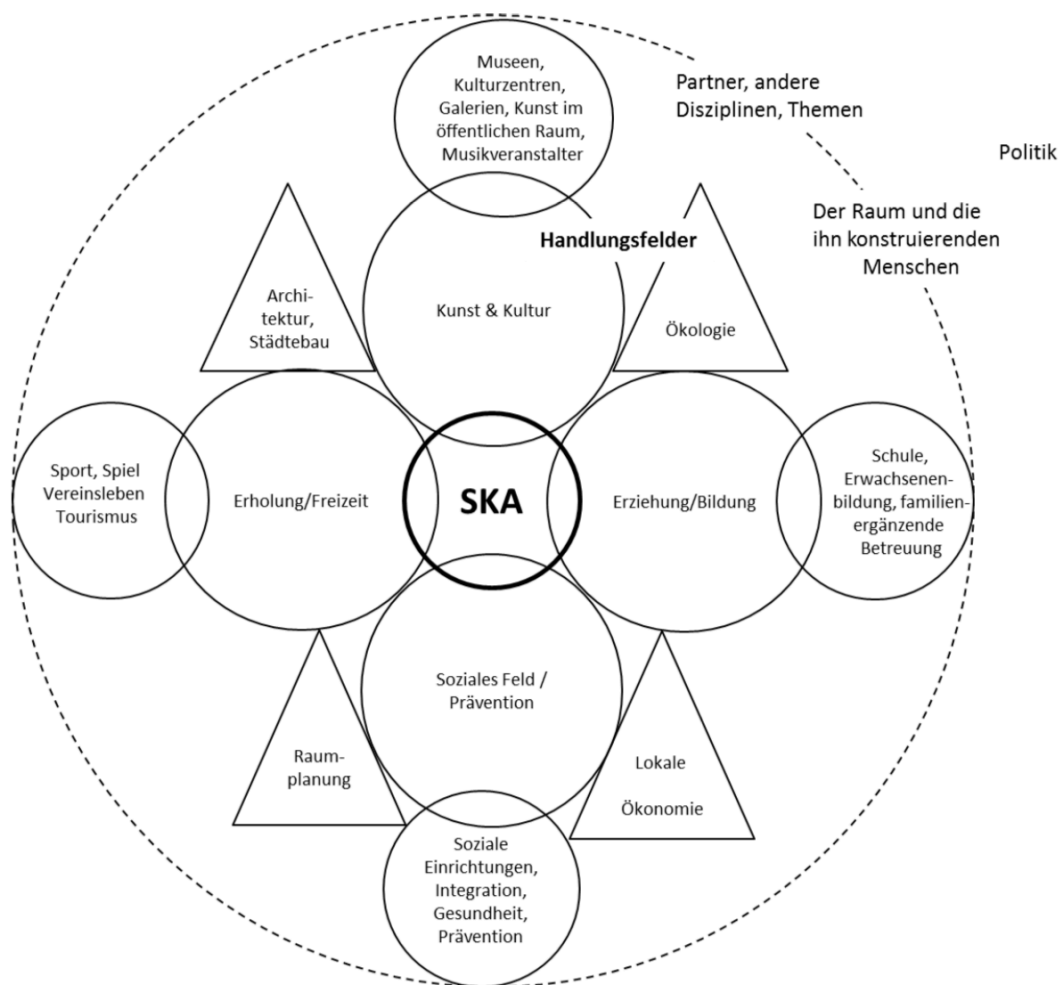


Abb 7 Modell der Sozialraumorientierung (Quelle: Spierts 1998, S. 76)

Es wird ersichtlich, dass die Soziokulturelle Animation sich in ihren Handlungsfeldern mit Kunst und Kultur überschneidet. Eine gute Zusammenarbeit mit Kunst- und Kulturschaffenden und in Bezug auf Museen insbesondere mit vermittelnden Personen sowie Kuratorinnen und Kuratoren, stellt für eine erfolgreiche Durchführung von soziokulturellen Projekten eine wichtige Basis dar.

Der gemeinsame Nenner in der Zusammenarbeit von Soziokultureller Animation und Kunst- und Kulturvermittlung scheint der Wunsch nach einer erfolgreichen und möglichst hohen **Partizipation** zu sein. Wie auch in der Animation ist in musealen Kunstprojekten der Grad der jeweiligen Partizipation unterschiedlich hoch ausgeprägt (Jank, 2014, S. 148). Auch hier wird unterschieden von einer Stufe der reinen Information bis hin zu Projekten, welche in partnerschaftlichen Zusammenarbeiten entstehen (ebd.). Wie auch in der Animation, soll dabei für entsprechende Projekte die passendste und sinnvollste Stufe gefunden werden (voja.ch, 2014). Im Gegensatz zur Soziokulturellen Animation, lässt sich jedoch in der Literatur der Kunst- und Kulturvermittlung nur schwer ein Streben nach der absoluten Selbstorganisation von Projektteilnehmenden finden. Den beiden Disziplinen scheint also grundsätzlich ein gemeinsames Verständnis des Begriffs der Partizipation zugrunde zu liegen, das Streben nach der intensivsten Form der Partizipation, der Selbstorganisation, scheint aber in der Vermittlungsarbeit durch die Institutionellen wie auch ökonomischen Gegebenheiten eingeschränkt zu sein. Ebenso scheint das Verständnis des Begriffs der Partizipation in der Vermittlung oft stark von der jeweiligen aktuellen Umsetzung in einer bestimmten Institution abhängig zu sein. Der gerade praktizierte Grad der Partizipation wird dann als absoluter Partizipationsbegriff verstanden, wobei die anderen möglichen Partizipationsstufen nicht mehr zwingend mitgedacht werden (Jank, 2014, S. 148). Ebenfalls stellt nach Jank (2014) eine absolute Abgabe des ursprünglich linear gedachten Prozesses der Wissensvermittlung, sowie der damit einhergehende Verlust der Expertenrolle ein Interessenskonflikt für Vermittler und Vermittlerinnen dar, denn die Gewichtung der Vermittlerrolle wird in einem Zirkulären Vermittlungsprozess geschmälert (S. 149).

Ähnlich verhält es sich mit dem Begriff der **Ergebnisoffenheit**. Die auf Partizipation ausgelegten Praktiken der Kunst- und Kulturvermittlung setzen unweigerlich ein gewisses Maß an Ergebnisoffenheit voraus. Wie Eremjan (2016) beschreibt, ist der Arbeitsprozess in einer solchen Vermittlung dabei unplanbar, auch wenn vorher alles sorgfältig geplant und reflektiert wurde. Dies sei für ein solches Vorgehen charakteristisch und unvermeidbar (S. 261). Die Voraussetzung der Ergebnisoffenheit deckt sich mit der Vorstellung der soziokulturellen Arbeit, dass mit der Intensivität der Mitwirkung auch die Offenheit in der Planung und der Grad der Ergebnisoffenheit steigen müssen (voja.ch, 2014). Doch auch hier scheinen die institutionellen und ökonomischen Rahmenbedingungen eines Museums dem Begriff Grenzen zu setzen, indem der Rahmen eines Experimentier- oder Lernfeldes klar abgesteckt und durch das Kuratorium observiert wird. Hierbei ist allerdings nicht ein Verständnis des Museums als „Labor“ gemeint, wie es von Jank (2014) beschrieben wird, in welchem sowieso ganz generell eine konstruierte Laborsituation geschaffen wird, sondern die ganz allgemeine Haltung der Institution gegenüber solch offenen Lernprozessen (S. 149). Die Ergebnisoffenheit und somit auch die Akzeptanz und das Recht auf Scheitern, sowie Möglichkeit Fehler zu machen und daraus zu lernen, wird in der Soziokulturellen Animation als wichtiger Teil eines Lernprozesses betrachtet (voja.ch, 2014). Die Akzeptanz einer Ergebnisoffenheit

dieses Ausmaßes, erscheint, in einer trotz allem ökonomisch orientierten Institution wie dem klassischen Museum nicht realistisch zu sein. Es stellt sich also die Frage, ob in einer von Grund auf neu konzipierten und auf die Teilhabe der Bevölkerung ausgerichtete Museumsform diese Diskrepanz ausgeglichen werden kann. Im folgenden Abschnitt seien zwei moderne museale Institutionen und ein kunstorienorientiertes Projekt genannt, welche als innovative Beispiele für mögliche Synergien zwischen Soziokultureller Animation und Kunst- und Kulturvermittlung dienen sollen.

4.2 Mögliche Synergien zwischen Soziokultureller Animation und Kunst- und Kulturvermittlung

Gemäß Frey (2018) weisen Vermittlung, Bildung oder gar Erziehung tatsächlich viele Parallelen zur Animation auf, da nicht das eigene Erschaffen oder Wiedergeben von Kunstwerken im Vordergrund steht, sondern die Arbeit mit den Menschen und deren Anregung zum eigenen künstlerischen Handeln (S. 17). Es wird hierbei in der Kunstpädagogik darauf abgezielt, dass durch das kunstanaloge Lernen die entsprechende Fachkompetenz erweitert wird. Doch dabei gehen auch unweigerlich Prozesse zur Förderung von Selbst- und Sozialkompetenz einher, wobei das aufeinander Eingehen und das in Beziehung treten in der Gruppe, aber auch das Übernehmen von Eigenverantwortung mitsamt der damit verbundenen Erfahrung von Selbstermächtigung einhergehen. Es zeigt sich also, dass sich im Zuge der sich verändernden musealen Vermittlungsarbeit, sich Vermittler und Vermittlerinnen fast unbemerkt zu Animatoren und Animatorinnen mutieren (ebd.). Es stellt sich allerdings auch die Frage wo und wie sich die Professionellen aller Richtungen begegnen können, wie sie eine Verständigungsbasis für das gemeinsame Wirken schaffen und was sie voneinander lernen können oder was sie je nach Einschätzung der eigenen Stärken und Schwächen lieber dem jeweils anderen überlassen. Das Resultat daraus wäre eine kunstorienorientierte Soziokulturelle Animation, angenähert an eine soziokulturell orientierte Kunst (S. 19). Dabei gilt der Gedanke, dass sich Fachleute aus den Künsten wie auch aus der Sozialen Arbeit in die Hand spielen. Frey (2018) beschreibt dies in seinem Abriss über eine kunstorienorientierte Soziokulturelle Animation folgendermaßen:

„Die einen laden zu kreativen künstlerischen Prozessen ein, schaffen so den Raum für ästhetische Erfahrungen, für das Schöne als auch das kreativ Verstörende in alle seinen möglichen künstlerischen Ausdrucks- und Verständigungsformen. Sie kultivieren Begegnung und Austausch auf analogen Ebenen der Kommunikation und nicht nur auf der des bloß digitalen Gesprächs (...) Hier setzen die von der Sozialen Arbeit geprägten professionellen Partner ein, die ihren Sinn für die Subtilität und Vielgestaltigkeit des Redens und für gruppenspezifischer Prozesse fruchtbar machen und daher auch spüren, was wem wann und wie zugemutet werden kann. Diese Zusammenarbeit kann nie spannungsfrei verlaufen“ (S.19).

4.2.1 *Das Projekt BaBel als Beispiel für Partneraufgaben*

Beispielhaft für ein erfolgreiches Ineinandergreifen von Soziokultureller Animation und Kunst- und Kulturvermittlung ist das Projekt BaBel, in welchem die Methoden der Soziokulturellen Animation von der Kunst- und Kulturvermittlung adaptiert werden konnten.

Gemäss Stäheli (2010) stand in diesem Projekt, welches mit seiner kreativen Form nahe dem Vorgehen aus Kunstkonzeptionen anzusiedeln ist, ein Entstehungsprozess im Vordergrund, nach dem die Ideen direkt aus der umliegenden Bevölkerung stammen sollten (S. 244). Die kunstschaffenden Studierenden bedienten sich dabei soziokultureller Erhebungsmethoden. Dabei wurden in einer ersten Phase Ortserkundungen vorgenommen, sowie erste Interventionsskizzen angefertigt, welche aus der Ideenvielfalt von Gruppenprozessen heraus entstanden waren. In einer zweiten Phase wurde eine Sammlung von Kriterien entworfen welche auf den erarbeiteten Ideenskizzen aufbauten. In der dritten Phase wurden alle zur Verfügung stehenden Informationen aus dem Quartierentwicklungsprozess in ausgewählte und weiterentwickelte Interventionsideen integriert. Darin waren auch die Wünsche und Vorschläge der Quartierbevölkerung enthielten sowie weitere Recherchen integriert. In der vierten Phase wurden unter Anleitung von Dozierenden der Hochschule Luzern die Interventionsideen im Quartier realisiert und anschließend der Quartierbevölkerung an einer Vernissage, in den Medien und im Quartierblatt vorgestellt. Die Realisierungen wurden dabei von den Studierenden individuell oder im Team umgesetzt (ebd.). Das Beispiel BaBel erscheint daher als interessant, weil es aufzeigt, dass eine betont forschende Haltung in der Kunstvermittlung richtunggebend sein kann und auch die Akzeptanz für Kunstinterventionen im öffentlichen Raum erhöht.

4.2.2 *Museum Schaffen als mögliche Synergie*

Des Weiteren sei als mögliche Synergie zwischen Soziokultureller Animation und Kunst- und Kulturvermittlung, explizit in einem musealen Kontext, das Beispiel des Begegnungs-, Bildungs- und Kulturorts „Museum Schaffen“ in Winterthur genannt.

Der vom Historischen Verein Winterthur getragene und neu ausgerichtete Ort, wurde als ein auf einem partizipativen Gedanken aufgebauten und neuartigen Museumstyp konzipiert. Begegnung und Austausch stehen dabei im Zentrum und die Menschen selber werden in den Mittelpunkt gerückt. Anhand der multifunktional aufgebauten Räume und der niederschweligen, Vermittlungs- und Veranstaltungsangebote erlaubt es, einen vielgestaltigen Zugang zum Thema Arbeit. Im Entstehungsprozess setzte es dabei auf die Teilhabe der Bevölkerung und auf unterschiedlichste Kooperationen. Es wurde ein Aufruf in der Bevölkerung gemacht und so nach interessierten Personen gesucht, welche Teil der Ausstellung werden wollten. Dabei konnten Bewohnende der Stadt Winterthur unterschiedlichen Alters in der Aus-

stellung über ihre Arbeitsbiographie erzählen. Sie konnten Gegenstände ausstellen und den Besuchenden im persönlichen Gespräch über ihren Arbeitsalltag erzählen. Die Bevölkerung von Winterthur machte sich durch diese partizipative Konzeption selbst zum Ausstellungsobjekt.

In der Zusammenarbeit mit weiteren Angeboten, wurde ermöglicht eine vertiefte Auseinandersetzung mit dem Thema Arbeit zu erleben. So bestehen in den multifunktionalen Räumen auch weitere Angebote wie Yogakurse, Konzerte oder Workshops zu unterschiedlichen Themen, wodurch das Museum aus soziokultureller Sicht nicht nur anhand seiner partizipativen Konzeption spannend ist, sondern auch als ein Begegnungsort für Personen ganz unterschiedlicher Interessen wirkt (Museum Schaffern, ohne Datum).

4.2.3 Das Stadtmuseum Stuttgart als partizipative Neukonzeption

Ein weiteres Beispiel für eine erfolgreiche Synergie zwischen Kunst- und Kulturvermittlung und soziokulturellen Strategien und Vorgehensweisen stellt das bereits Eingangs der vorliegenden Arbeit erwähnte Stadtmuseum Stuttgart dar.

Markus Speidel und Anja Dauschek (2014) berichten, dass die Neukonzeption des Stadtmuseums zu einem großen Teil dem Engagement von Bürgern mit Interesse an der Stadtgeschichte zu verdanken ist (S. 41). Bei der Frage nach einer möglichen gemeinsamen städtischen Identität, musste im Zuge der Stadtgeschichte auf den bis dato immer grösser werdenden Migrationshintergrund der Stadtbewohner eingegangen werden. Es wurde die Frage gestellt, wie man für eine solchermaßen diversifizierte Stadtgesellschaft ein Stadtmuseum konzipieren kann und was denn Stuttgart als gemeinsame Heimat oder vielleicht auch nur gemeinsamen Wohnort von 170 Nationen charakterisiert. Auch hier entschied man sich dafür die Menschen selbst in den Mittelpunkt zu stellen, wodurch das Museum mit einem Paradigmenwechsel konfrontiert wurde (S. 42). Im Rahmen von 30 explanativen Interviews mit Stuttgarterinnen und Stuttgartern wurde die Hintergrundgeschichte der Stadt ermittelt. Eine der wichtigsten Fragen zu Beginn jedes Gesprächs war: „Was wollen Sie in dieser Ausstellung sehen?“ Das Kuratorium nahm dadurch einen anderen Blickwinkel ein und stellte die eigenen Vorstellungen der Ausstellung nicht in den Vordergrund, sondern nahm die Themen auf, welche die Menschen wirklich bewegten. Die Interviewpartner waren so nicht nur Auskunftspersonen, sondern waren auch an der Konzeption beteiligt. Sie waren ein ständiges und wichtiges Korrektiv (S. 43). Individuelle Biografien und Stadtgeschichte wurden im Kontext der Interviews in reflektierter Weise verknüpft. Dies führte dazu, dass das Museum großes Vertrauen und viel Zuspruch in einer breiten Bevölkerungsschicht erreichte, denn durch die partizipative Methodik und die bewusste Multiperspektivität wurde eine stabile und glaubwürdige Basis geschaffen (S. 44).

4.3 Mögliche Problematiken in der Zusammenarbeit

Trotz dieser erfolgreichen Beispiele für mögliche Synergien zwischen der Soziokultur und der Kunst und trotz ihrem ähnlichen Wirkungsort und ähnlichen Begriffsdefinitionen, können die beiden Professionen in der Praxis nicht einfach beliebig übereinander gelegt werden. Der Vergleich der Fachliteratur der beiden Disziplinen zeigt, dass die Ähnlichkeiten zu einem großen Teil in der Praxis der Vermittlungsarbeit, also in einem pädagogischen Teil der Kunst, zu finden sind und nicht in der Arbeit eines Künstlers oder einer Künstlerin an sich. Der Entstehungsprozess von künstlerischen Werken, scheint doch im Vergleich zu kunstanalogen Tätigkeiten in der Soziokultur einen anderen Weg zu gehen und anderen Prinzipien zu folgen. Stäheli (2010) merkt hierzu an, dass die Animation gesellschaftliche Relevanz für ein Projekt einfordern will und den Fokus auf partizipative Prozesse von Gruppen legt, während die Kunst anstrebt, einen Anspruch auf höchste künstlerische Qualität einzulösen sowie die individuelle Handschrift oder den Wiedererkennungswert eines Künstlers oder einer Künstlerin zu bewahren (S. 249). Ein Künstler und eine Künstlerin wissen um die Wichtigkeit der Unberechenbarkeit der Wirkung von Kunst, weil sie gerade dadurch und mit Hilfe der daraus entstehenden Irritation ihre Wirkung entfaltet. Im Gegensatz dazu muss ein Animator oder eine Animatorin eine einigermaßen klare Vorstellung von der gesellschaftspolitischen Wirkung haben, welche über ihre (Kultur) Projekte gemäß ihrem institutionellen Auftrag erzielt werden sollen. Stäheli (2010) formuliert diese Diskrepanz folgendermaßen:

„Das Selbstverständnis von Kunstschaffenden, sich nicht für nicht selbst gewählte Ziele instrumentalisieren zu lassen, das auf dem Anspruch beruht, autonom und aus einer individuellen und künstlerischen Notwendigkeit heraus Kunstwerke zu entwickeln, gerät mit der Auftragsituation, die zum Beispiel im Zusammenhang mit Kunst im öffentlichen Raum gegeben ist, in Widerspruch. Ein formal konsequent ästhetisch denkender Künstler und Architekt wie etwa Peter Zumthor war und wäre wohl nie bereit, in seiner Baukunst aufgrund politischer (oder auch soziokultureller) «Sachzwänge» inhaltliche Kompromisse einzugehen. Kunstorientiertes Handeln folgt einer ästhetischen Gesetzmäßigkeit, die nicht «verwässert» werden darf, um einer anderen, beispielsweise einer ökonomischen, zu gehorchen“ (S. 250).

Gemäß Frey (2018) scheint in der Arbeit der Animation alles in den Dienst der Sache anderer gestellt zu sein, wobei das Eigene im Grunde keine Rolle mehr spielt und dem eigentlichen Zweck sogar im Weg steht (S. 16). Er betrachtet, ebenso wie Stäheli (2010, S. 246-248), das kunstanaloge Handeln als einen Wichtigen Bestandteil der Soziokulturellen Animation. Er argumentiert jedoch auch dass die Animation immer in erster Linie verbunden mit der Sozialen Arbeit zu betrachten sei, zu deren Prägungselementen Gerechtigkeit, Anwaltschaftlichkeit, Vermittlung, Empowerment und das Interesse für Menschen am

Rand der Gesellschaft gehören. Auch er verweist hierbei auf die Diskrepanz zwischen den Aufträgen kommunaler oder gemeinnütziger Institutionen und den kreativen individualistischen Prägungen in der Kunst (Stäheli, 2010, S. 246-248.).

In Bezug auf die Kunst- und Kulturvermittlung kann anhand der verglichenen Literatur gesagt werden, dass die beiden Professionen zwar ähnliche Ziele, Begrifflichkeiten und Praxen mit sich bringen, dass sie sich jedoch in Grad und Ausmaß bestimmter Arbeitsprinzipien unterscheiden. So lässt sich in der Animation im allgemeinen ein höherer Grad an Partizipation, Selbstorganisation, Empowerment und Ergebnisoffenheit erkennen als dies in der Vermittlungsarbeit aufgrund der Institutionellen Bedingungen möglich ist. Jank (2014) beschreibt in der Betrachtung des Habitus in der Vermittlung auch den Interessenskonflikt, welcher daraus entsteht, die etablierten Machtbeziehungen des Expertenwissens aufzulösen. (S. 149). Sie sieht die Schwierigkeit darin, dass die Kuratorinnen und Kuratoren in klassisch aufgebauten Museen sich überhaupt von dem Gedanken lösen können, die alleinigen Expertinnen oder Experten für ein bestimmtes Thema zu sein. Um sich dem Arbeitsprinzip der Soziokulturellen Animation anzunähern und um einen ganzheitlich partizipativen Prozess in der Vermittlung zu realisieren, müsste die Voraussetzung bestehen einen authentischen, auf Augenhöhe geführten Dialog mit den Besuchenden zu gewährleisten. Der Paradigmenwechsel bestünde also darin, dass das Kuratorium und die Vermittelnden Personen ihr Wissen nicht nur an das Publikum transferieren, sondern gleichzeitig auch das Wissen des Publikums in ihre Arbeit integrieren (ebd.).

Das Stadtmuseum Stuttgart scheint ein Beispiel zu sein, in welchem ein solcher Paradigmenwechsel erfolgreich stattgefunden hat. Die Bereitschaft zu einem solchen Umdenken ist aber noch lange nicht in jeder musealen Institution gegeben. Dies zeigt sich beispielsweise in einem Interview des SRF, mit dem namhaften Kunsthistoriker Walter Grasskamp (2016), welcher die Meinung vertritt, dass die Besucher-aufmerksamkeit neuerdings zu sehr von der Nachfragementalität der Konsumgesellschaft geprägt sei (srf.ch, 2016). Er sieht das Museum nicht als nachfrageorientierte Institution, sondern als ein Bildungsangebot, das sich nicht mit absoluten Zahlen rechnen lässt. Ihm gegenübergestellt ist allerdings die Meinung von Nicolas Serota (2016), dem Direktor der Tate Museen in Grossbritannien, welcher die Zukunft der Museen ganz klar in einer partizipativen Form, wie der des Forums sieht (ebd.)

5. Schlussfolgerung für die Soziale Arbeit

Der fachliche Diskurs über die Neuorientierung von Museen ist in Fachkreisen noch lange nicht abgeschlossen. Es lässt sich allerdings trotzdem eine klare Entwicklung in Richtung des Museums als eine partizipative Institution erkennen. Serota (2016) merkte hierzu im Interview an; Das Museum sei kein Tempel mehr, sondern ein Forum in welchem viele verschiedene Fragen berührt würden (srf.ch, 2016). Nicht nur Kunstfragen, sondern auch Fragen über die Gesellschaft, über die Umwelt oder über Migration. Das Museum des 21. Jahrhunderts müsse ein Ort sein, wo Debatten und Diskussionen über die grossen sozialen Themen stattfinden können (ebd.). Eine Annäherung an die Themen der Sozialen Arbeit ist dabei nicht zu übersehen. Es bleibt also die Frage in welchem Sinne sich die beiden Professionen miteinander verknüpfen lassen.

5.1 Beantwortung Fragestellung

Im Folgenden wird die anfänglich aufgestellte Fragestellung **Kann sich die Kunst- und Kulturvermittlung in Museen eine gemeinsame Arbeitsplattform mit der Soziokulturellen Animation teilen?**

zusammenfassend beantwortet.

Ausgehend vom Vergleich der beiden Professionen anhand der jeweiligen Aufgaben Ziele und Praxisfelder, so wie anhand der Betrachtung der Zielgruppen, der jeweiligen Arbeitsprinzipien und der Partizipationsbegriffe, kann festgestellt werden, dass eine nähere Zusammenarbeit der Soziokulturellen Animation und der Kunst- und Kulturvermittlung im musealen Kontext denkbar und auch erstrebenswert ist.

Wie in Kapitel 4.1 beschrieben, gibt es zwischen der soziokulturellen Arbeit und der Kunst- und Kulturvermittlung verschiedene Parallelen und Überschneidungen. Hierzu gehört die von Eremjan (2016, S. 285) wie auch die von Spierts (1998, S. 93) definierte Zwischenposition, welche der Vermittlung wie auch der Animation zugrunde liegt und in welchem sich die Animatoren und Animatorinnen wie auch die Vermittler und Vermittlerinnen in einem Spannungsfeld zwischen System (oder Institution) und Lebenswelt (oder Individuum) bewegen. Ebenso übernehmen beide Professionen Aufgaben der Übersetzung, schaffen dabei Räume für Begegnungen und leisten eine Art Grenzarbeit, indem sie unterschiedliche Welten einander gegenüberstellen und einen Austausch anregen. Die Zielgruppen sind in beiden Professionen relativ breit angesiedelt und unscharf eingegrenzt. Sie müssen entsprechend bestimmter Projekte immer wieder neu definiert, lokalisiert und eingegrenzt werden. In der Praxis der beiden Professionen wird Wert auf einen interaktiven und möglichst ergebnisoffenen Prozess gelegt, in welchem eine möglichst hohe Partizipation erreicht werden soll. Durch die Rahmenbedingungen der Institutionen sind dabei die Grenzen der Vermittlungsarbeit jedoch enger gesteckt als jene der Soziokultur, was bei einer Zusammenarbeit beachtet werden sollte.

Die Zusammenarbeit der Soziokulturellen Animation mit Museen kann grundsätzlich als bereichernd für beide Seiten angesehen werden, wobei jedoch eine klare Unterscheidung zwischen einer Zusammenarbeit mit Vermittlern und Vermittlerinnen in Museen und einer Zusammenarbeit mit Künstlern und Künstlerinnen in einem Projekt vorgenommen werden muss. In der Zusammenarbeit letzterer, werden oft andere Prinzipien, wenn nicht sogar andere Ziele verfolgt. Das kunstanaloge Handeln in der Soziokulturellen Animation, welches von Stäheli (2010) auch an den Begriff des Bastelns angelehnt wird, scheint sich vom Prinzip her mehr mit der Arbeitsweise von Vermittlerinnen und Vermittlern zu decken, als mit jener der Künstlerinnen und Künstler (S. 248). Frey (2018) merkt dazu an, dass soziokulturelle Arbeit schon lange eine gewisse Nähe zu spielerischer, musischer, gestalterischer Arbeit und letztlich zu einer mehr oder weniger künstlerischen Herangehensweise aufweist (S. 13). Als Beispiel hierzu nennt er die bereits aus den 50er, 60er Jahren hervorgegangenen Robinson Spielplätze, welche über gut ausgestattete Werkstätten und Labors verfügen und Räume für Musik, Tanz und Theater bieten (ebd.). Hierbei steht das Ausprobieren, Basteln und Lernen im Rahmen einer Begegnung im Zentrum. Vermittlung und Animation sind beide Prozessorientiert und verfolgen nicht das Ziel eines qualitativ hochstehenden Produkts. Die Auftragssituation, welche in der Animation oft besteht, lässt sich deshalb besser mit der Vermittlungsarbeit in Museen vereinbaren, als die Zusammenarbeit mit Künstlern und Künstlerinnen, welche sich oft einem individualistischeren und qualitativ höheren Ziel verpflichten.

Bei einer Zusammenarbeit mit Museen stellt sich die Frage, wie die Institution den Begriff Partizipation für sich definiert und in welchem Maß sie das Prinzip der Ergebnisoffenheit umsetzen kann, ohne dabei in Konflikt mit Qualitätsansprüchen und/oder ökonomischen Zielen zu kommen. Grundsätzlich lassen sich die Arbeitsprinzipien der Soziokultur gut in die Vermittlungsarbeit übertragen, so dass eine soziokulturelle Arbeitsweise, beziehungsweise die Durchführung von soziokulturellen Projekten im musealen Kontext gut vorstellbar ist. Dies gilt insbesondere für neu konzipierte Museen, welche bereits über eine etwas offenere und interaktivere Beteiligungsform verfügen, wie dies im Beispiel des Stadtmuseums Stuttgart oder des Museum Schafften in Winterthur ersichtlich ist. Der ökonomische Erfolg solcher neu-konzipierten Museen, würde die Erstellung von interdisziplinären Arbeitsteams in der musealen Institution befürworten, da doch die Animatorinnen und Animatoren mit ihrer Fachkompetenz insbesondere im Bereich der partizipativen Arbeitsweisen, wie auch in der Methodenauswahl und in der Durchführung von Erhebungen in der Bevölkerung als Expertinnen und Experten für die musealen Institutionen auftreten und Partneraufgaben übernehmen könnten. In klassisch aufgebauten Museen, erscheint eine Zusammenarbeit ebenfalls möglich, jedoch in einem eingeschränkteren Ausmaß. Eine Zusammenarbeit im Rahmen von zeitlich begrenzten Projekten erscheint dort realistischer, als eine feste Integration in einem interdisziplinären Team, da die Rahmenbedingungen von klassisch aufgebauten Museen eine

soziokulturelle Arbeitsweise mit ihren Arbeitsprinzipien und Ansprüchen an die Qualität der Partizipation sowie an die Ergebnisoffenheit nicht gewährleisten können.

Wie aus Kapitel 1.3 der vorliegenden Arbeit ersichtlich ist, überschneiden sich ebenfalls die gesellschaftlichen Ziele der beiden Professionen. Der Berufscodex der AvenirSocial (2010) verweist auf die Grundsätze von Partizipation und Integration im gesellschaftlichen Leben hin (Ziff. 6.7, S9). Dabei soll eine Beteiligung am sozialen und kulturellen Leben sichergestellt werden (ebd.) Das Bundesgesetz über die Kulturförderung (Kulturförderungsgesetz, KFG) vom 11. Dezember 2009 sieht ebenfalls vor, den Zusammenhalt und die kulturelle Vielfalt in der Schweiz zu stärken und der Bevölkerung den Zugang zur Kultur zu ermöglichen und zu erleichtern (Art.3, Abs. a, d). Insofern gehen die Ziele dieser beiden Professionen Hand in Hand und überschneiden und ergänzen sich gewissermaßen. Eine Zusammenarbeit erscheint also auch aus dieser Perspektive sinnvoll und erstrebenswert zu sein, um gemeinsam eine lebendige Vielfalt und zugängliche Kulturlandschaft zu erschaffen und zu erhalten.

5.2 Handlungsansätze für die Soziokulturelle Animation

Mit Bezug auf den oben erläuterten Vergleich zwischen der Soziokulturellen Animation und der Kunst- und Kulturvermittlung werden im folgenden Abschnitt konkrete Handlungsansätze formuliert, wie die Zusammenarbeit der beiden Professionen gestaltet und weiter ausgebaut werden könnte.

Stäheli (2010) beschreibt, dass die spezielle Wirkungsweise von Kunst es ermöglicht Menschen auf einer tieferen und emotionaleren Ebene anzusprechen (S.245). Lange war der Habitus, welcher in musealen Institutionen praktiziert wird, mehrheitlich einer Bildungselite vorbehalten (Schumacher, 2011; zit in Schöll, 2017, S. 47). Dazu gehörte auch Fähigkeit der Kunst Phänomene darzustellen und dazu anzuregen eigene gesellschaftliche Vorstellungen zu hinterfragen. Dieses gesellschaftliche Machtverhältnis scheint sich nun in den letzten Jahren mehr und mehr dadurch aufzulösen, dass eine Entwicklung der Museen in Richtung von partizipativ aufgebauten Konzeptionen geschieht. Für die Soziokulturelle Animation scheint dies eine große Chance darzustellen ihre gesellschaftliche Funktion auch in Bereichen der Kunst wahrzunehmen. Gemäß Stäheli (2010) können Hegemonien wie sie zuvor in der Museumslandschaft herrschten dadurch aufgelöst werden, dass kulturelle Praktiken, die eigentlich einer bestimmten Lebenswelt zugeordnet werden, plötzlich in einem anderen Kontext auftauchen (S. 251). Die Aufgabe eine gesellschaftliche Durchmischung anzuregen, scheint sich hierbei für die Animation in der Zusammenarbeit mit der Kunst- und Kulturvermittlung anzubieten

Für die Soziokulturelle Animation könnte dies bedeuten, dass sie in der Zusammenarbeit mit Vermittlern und Vermittlerinnen in Museen einen speziellen Fokus auf die Durchmischung des Publikums legt. Die Zusammenarbeit mit Animatorinnen und Animatoren könnte also dahin ausgerichtet sein, dass sie

nicht nur zum Prozess der Neukonzeption in Museen herbei gezogen werden, sondern dass sie auch im weiteren Verlauf der Vermittlungsarbeit Projekte konzipieren und durchführen, welche zu einer größeren Durchmischung des Publikums führt. Der Fokus könnte dabei darauf gelegt werden, dass es bei der Aufbauarbeit von Ausstellungen nicht nur darum geht Themen auszuwählen, welche grundsätzlich auf den Interessen der Bevölkerung basieren, sondern dass dabei auch konkret nach Randgruppen gesucht wird, deren Blickwinkel auf bestimmte kulturelle und künstlerische Themen mit einbezogen wird. Die aktuell stattfindenden Entwicklungen in die Richtung von partizipativen Konzepten, könnte dadurch um eine weitere Ebene erweitert werden. Dabei werden für die partizipativen Prozesse nicht nur zufällige Personen aus der Bevölkerung ausgewählt, welche sich möglicherweise auf eine Ausschreibung hin melden, sondern es wird durch die Museen respektive durch einen oder eine beauftragte Animatorin oder Animator explizit und aufsuchend nach verschiedenen Randgruppen gesucht. Die Zielgruppen der Museen könnten dadurch noch weiter ausgedehnt werden. Weitere gesellschaftlich wertvolle Perspektiven könnten in Ausstellungen eingebunden werden und die von Eremjan (2016) beschriebene Vermittlung als Übersetzung, Begegnung und Grenzarbeit ausgeweitet werden (S. 263-276). In der modernen Betrachtung des Museums als eine Art Forum, würde der Einbezug von Randgruppen die Wissensbasis und den Wissensaustausch in der Kunst- und Kulturvermittlung weiter vergrößern.

Ein weiterer Handlungsansatz könnte sein, anstatt weitere Zielgruppen in das Museum hinein zu locken, bestimmte Ausstellungen oder Projekte zu den neuen Zielgruppen hinaus zu tragen. Im Sinne des von Stäheli (2010) beschriebenen Mechanismus, nach welchem kulturelle Praktiken in einen ungewohnten Kontext gesetzt werden, könnten auch explizit gesellschaftliche Randgruppen in eine Auseinandersetzung mit der Kunst verflochten werden (S. 251). Dieses Vorgehen ist in der Kunst sicherlich nicht unbekannt und erinnert gewissermaßen an das Prinzip der Aktionskunst. Dieses Prinzip könnte aber nicht nur von Kunstschaffenden zur Profilierung ihrer eigenen Kunstwerke herbei gezogen werden, sondern könnte auch von Animatoren und Animatorinnen genutzt werden um bereits bestehende Ausstellungsinhalten an ein neues Publikum heran zu tragen und damit den in der Kunst bereits bekannten Effekt der Irritation zu nutzen.

Des Weiteren stellt sich die Frage, inwiefern Animatoren und Animatorinnen überhaupt in einem Anstellungsverhältnis zu Museen stehen könnten. Aus finanzieller Sicht ist es doch eher üblich, dass Museale Institutionen auf eine solche interdisziplinäre Zusammenarbeit mit Animatoren und Animatorinnen verzichten. Diese Entscheidung wird nicht zuletzt dadurch gefällt, dass der Museumsleitung ein expliziter Gewinn durch eine Zusammenarbeit nicht auf den ersten Blick ersichtlich ist. Den Leitungspersonen von musealen Institutionen ist die Methodensammlung der Soziokulturellen Animation oft nicht bekannt, wodurch auch schlecht abgeschätzt werden kann, in welchem Maß diese in einer Neukonzeption einen Nutzen bringen könnte. Es wäre deshalb wichtig, solchen Institutionen die soziokulturelle Ar-

beitsweise, ihre Methodensammlung und ihre Arbeitsprinzipien näher zu bringen. Es müsste ihnen aufgezeigt werden, dass Animatorinnen und Animatoren in der sich aktuell vollziehenden Neuausrichtung der Museen mit ihren beruflichen Fähigkeiten wertvolles Expertenwissen einbringen könnten und Neukonzeptionen aber auch Projekte mit ihrem Wissen zu Aktivierung, partizipativen Erhebungsmethoden, Situationsanalysen, Zielgruppenwissen oder Milieutheorien unterstützen könnten. Die Kontaktaufnahme und Bekanntmachung der Animation in den entsprechenden Institutionen erweist sich also als Grundstein für die oben beschriebenen beiden Handlungsansätze. Unklar bleibt hier bislang jedoch, wer der Animation den Auftrag zu dieser Kontaktaufnahme gibt. Denkbar wäre hier eine kommunale oder städtische Beauftragung, wenn es darum geht kulturelles Gut neu oder intensiver zu beleben.

5.3 Weiterführende Fragestellung

Zum Schluss dieser Bachelorarbeit werden von der Autorin Überlegungen für zukünftige Forschungsarbeiten dargelegt. Während der intensiven Auseinandersetzung mit der vorliegenden Literaturarbeit, wurden weiterführende Fragestellungen ersichtlich welche zum Gegenstand einer Forschungsarbeit werden könnten.

Die Auseinandersetzung mit den Professionen Soziokulturelle Animation und Kunst- und Kulturvermittlung sowie der Vergleich der beiden Gebiete, erscheint vor dem Hintergrund der momentanen Entwicklungen in der Museumslandschaft einen aktuellen Diskurs widerzuspiegeln. Gewinnbringend scheint dabei zu sein, die im vorliegenden Vergleich erarbeiteten Parallelen an Professionelle der Kunst- und Kulturvermittlung heran zu tragen. Um die oben beschriebenen beiden Handlungsansätze zu realisieren, wäre also wie in Kapitel 5.2 hergeleitet, eine Kontaktaufnahme und Bekanntmachung der animatorischen Arbeitsweise in musealen Institutionen nötig. Um hierbei mit kunst- und kulturvermittelnden Personen in einen fundierten wissenschaftlichen Diskurs treten zu können, ist es wichtig, sich dabei auch auf wissenschaftliche Daten stützen zu können. In einer weiterführenden Forschungsarbeit zum Vergleich von Animation und Kunst- und Kulturvermittlung, könnte demnach versucht werden den effektiven Erfolg oder Mehrwert von interdisziplinären Konzeptionen mit involvierten Animatorinnen und Animatoren, gegenüber nicht fachübergreifenden Konzeptionen erforscht werden. Hierbei könnten in einer quantitativen Forschung verschiedene Besucherdaten sowie die schlussendlichen Besucherzahlen als Indikatoren verwendet werden. Eine Erhebung von demographischen Daten über die Besuchenden, könnte dabei aufzeigen welchen Grad von Durchmischung in einem bestimmten Projekt oder einer bestimmten Ausstellung erreicht wurde. Die Besucherzahlen wiederum, könnten dabei Aufschluss über den effektiven Erfolg, beziehungsweise das gewonnene Interesse in der Bevölkerung geben. Mit dem anschließenden Vergleich von Konzeptionen oder Projekten welche durch Animatoren und Animatorinnen partizipativ aufgebaut und mit partizipativen Methoden erhoben wurden und mit klassisch aufge-

bauten Konzepten, könnte ermittelt werden, welche Form für ein Museum erfolgsversprechender ist. Auch eine qualitative Forschung anhand von halbstandardisierten Interviews mit Kunstvermittelnden, musealen Institutionen und Animatorinnen und Animatoren könnte weiteres Wissen über die Qualität von Synergien und Partneraufgaben zwischen Animation und Kunst generieren. Die in Kapitel 4.2 genannten Beispiele weisen dabei bereits in eine Richtung, welche den Erfolg von interdisziplinären und partizipativ aufgebauten Konzeptionen vermuten lässt. Aufgrund solcher Studien wäre die Argumentationsgrundlage gegenüber musealen Kulturinstitutionen aber auch gegenüber kommunalen oder städtischen Auftraggebern gegeben. Danach könnten die beiden in Kapitel 5.2 beschriebenen Handlungsansätze des expliziten Einbezugs von Randgruppen und das nach außen tragen von Ausstellungsinhalten in ungewohnte Umgebungen ausgearbeitet und weiterverfolgt werden.

Solche Studien sind für die Soziokulturelle Animation bedeutsam, denn vor dem Hintergrund des wissenschaftlichen Argumentariums ist es von grundsätzlicher Bedeutung, dass sich die Soziale Arbeit weiterhin dafür einsetzt, dass sie von der Wissenschaft als Profession anerkannt wird und ihr Argumentarium auf wissenschaftlich erhobene Daten aufbauen kann. Für den politischen Diskurs auf städtischer oder kommunaler Ebene sowie für die Legitimation von Auftragsituationen, ist eine wissenschaftlich fundierte Fachpolitik erforderlich und zwingend, um gewinnbringend Einfluss nehmen zu können. Gewinnbringend bedeutet in diesem Zusammenhang, dass die in der AvenirSocial verankerten Ziele, wie auch die Ziele des Kulturfördergesetzes von der Soziokulturellen Animation und der Kunst- und Kulturvermittlung gemeinsam erfolgreich erarbeitet und erreicht werden können.

Abschließend lässt sich sagen, dass die Ausführungen in der vorliegenden Bachelorarbeit aufgezeigt haben, dass die Soziokulturelle Animation gemeinsam mit der Kunst- und Kulturvermittlung in Museen einen wichtigen Beitrag zum Aufbau, zur Sicherstellung und zum Erhalt einer vielfältigen und niederschwellig zugänglichen Kulturlandschaft beitragen können. Die Ausarbeitung von interdisziplinären Projekten und Ausstellungskonzeptionen ist wichtig um der Institution des Museums in einer schnelllebigen, digitalen und konsumationsorientierten Gesellschaft neue Perspektiven zu ermöglichen und der Soziokulturellen Animation neue Arbeitsplattformen zu bieten.

6. Quellenverzeichnis

- AvenirSocial (2010). *Berufskodex Soziale Arbeit Schweiz. Ein Argumentarium für die Praxis der Professionellen*. Bern: Autor.
- Bourdieu, Pierre (1992). Ökonomisches Kapital – Kulturelles Kapital – Soziales Kapital. *Derselbe: Die verborgenen Mechanismen der Macht*. Hamburg: VSA Verlag. S. 49-79.
- Curaviva Schweiz (ohne Datum). *Charta der soziokulturellen Animation*. Gefunden unter https://www.curaviva.ch/files/PD91LQD/charta_ska_170313.pdf
- Eremjan, Inga (2016). *Transkulturelle Kunstvermittlung. Zum Bildungsgehalt ästhetisch – künstlerischer Praxen*. Bielefeld: Transcript.
- Frey, Urs (2018). *Kunstorientierte Soziokulturelle Animation. Versuch einer begrifflichen Annäherung (Unveröffentlichtes Skript im Rahmen des CAS Werkstatt Soziokultur, 2018)*. Gefunden unter https://www.zhaw.ch/storage/shared/sozialearbeit/News/Frey__2018_.Kunstorientierte_SK_A_-_ein_Versuch.pdf
- Gesser, Susanne, Handschin, Martin, Jannelli, Angela, Lichtensteiger, Sibylle (Hrsg.) (2012). In *Das partizipative Museum. Zwischen Teilhabe und User Generated Content. Neue Anforderungen an kulturhistorische Ausstellungen*. Bielefeld: Transcript.
- Gruber, Marion R. (2006). *E-Learning im Museum und Archiv. Vermittlung von Kunst und Kultur im Informationszeitalter*. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller
- Hangartner, Gabi (2010). Ein Handlungsmodell für die Soziokulturelle Animation zur Orientierung für die Arbeit in der Zwischenposition. In Bernard Wandeler (Hrsg.) (2010). *Soziokulturelle Animation, Professionelles Handeln zur Förderung von Zivilgesellschaft, Partizipation und Kohäsion* (S. 265-322). Luzern: interact
- Heissenberger, Judith (2006). „Braucht die Umweltbildung Beteiligung?“ In *Aktiv mitgestalten – in der Schule, um die Schule. ÖKOLOG-Schwerpunkt Partizipation*. Wien: FORUM Umweltbildung.
- Hug, Annette (2007). In Willener, Alex (Hrsg.) (2007). *Integrale Projektmethodik. Für Innovation und Entwicklung in Quartier, Gemeinde und Stadt*. Luzern: Interact
- Husi, Gregor (2010). Die Soziokulturelle Animation aus strukturierungstheoretischer Sicht. In Bernard Wandeler (Hrsg.) (2010). *Soziokulturelle Animation, Professionelles Handeln zur Förderung von Zivilgesellschaft, Partizipation und Kohäsion* (S. 97-155). Luzern: interact
- Humanrights.ch (2010). *Informationsplattform humanrights*. Gefunden unter <https://www.humanrights.ch/de/internationale-menschenrechte/aemr/text/artikel-27-aemr-freiheit-kulturlebens>
- Husmann, Udo, Steinert, Thomas (1993). *Soziokulturelle Zentren. Rahmenbedingungen und Grundfunktionen, Berufsfeld und Qualifikationsvoraussetzungen*. Essen: Klartext Verlag
- Jank, Sabine (2012). *Strategien der Partizipation*. In Gesser, Susanne, Handschin, Martin, Jannelli, Angela, Lichtensteiger, Sibylle (Hrsg.) (2012). *Das partizipative Museum. Zwischen Teilhabe und User Generated Content. Neue Anforderungen an kulturhistorische Ausstellungen*. Bielefeld: Transcript.

- Lüttringhaus, Maria (2000). Stadtentwicklung und Partizipation. Fallstudien aus Essen Katernberg und der Dresdener Äußeren Neustadt. *Beiträge zur Demokratieentwicklung von unten Nr. 17*. Bonn: Stiftung Mitarbeit.
- Moser, Heinz; Müller, Emanuel; Wettstein, Heinz & Willener, Alex (1999). *Soziokulturelle Animation. Grundfragen, Grundlagen, Grundsätze*. Luzern: Verlag für Soziales und Kulturelles.
- Mörsch, Carmen, Sachs, Angeli, Sieber, Thomas (Hrsg.) (2017). *Ausstellen und Vermitteln im Museum der Gegenwart*. Bielefeld: Transcript.
- Museum Schaffen (ohne Datum). *Portrait*. Gefunden unter <https://www.museumschaffen.ch/museum/portrait/>
- Pro Helvetia (ohne Datum). *Strategische Ziele des Bundesrates für die Stiftung Pro Helvetia 2016–2020*. Gefunden unter <https://prohelvetia.ch/app/uploads/2016/06/Strategische-Ziele-des-Bundesrates.pdf>
- Schweizerische Eidgenossenschaft (2009). *Bundesgesetz über die Kulturförderung (Kulturförderungsgesetz, KFG) vom 11. Dezember 2009*. Gefunden unter <https://www.admin.ch/opc/de/classified-compilation/20070244/index.html>
- Schöll, Julia (2017). *Der Vermittlungshabitus und der ästhetische Blick*. In Kristine Preuss, Fabian Hofmann (Hrsg.) (2017). *Kunstvermittlung im Museum, ein Erfahrungsraum*. Münster: Waxmann
- Simon, Nina (2010). *the participatory museum*. Santa Cruz, California: Museum 2.0
- Speidel, Markus, Dauschek, Anja (2012). *Stadtmuseum Stuttgart*. In Gesser, Susanne, Handschin, Martin, Jannelli, Angela, Lichtensteiger, Sibylle (Hrsg.) (2012). *Das partizipative Museum. Zwischen Teilhabe und User Generated Content. Neue Anforderungen an kulturhistorische Ausstellungen*. Bielefeld: Transcript.
- Spierts, Marcel (1998). *Balancieren und Stimulieren. Methodisches Handeln in der soziokulturellen Animation*. Luzern: Verlag für Soziales und Kulturelles.
- Stäheli, Reto (2010). Transformation- Das Verhältnis von Soziokultureller Animation zu Kultur und Kunst. In Bernard Wandeler (Hrsg.) (2010). *Soziokulturelle Animation, Professionelles Handeln zur Förderung von Zivilgesellschaft, Partizipation und Kohäsion (S. 225-262)*. Luzern: interact
- Voja (2014). Leitfaden Partizipation. Gefunden unter http://www.voja.ch/download/Leitfaden_Partizipation_pub_150121.pdf
- Waidacher, Friedrich (2001). Grundgedanken zu einer museologieorientierten Praxis. *Museologie Online, 2001, (3), S. 84 - 100*
- Waidacher, Friedrich, Raffler, Marlies (2005). *Museologie - knapp gefasst*. Köln: Böhlau Verlag
- Wandeler, Bernard (2010). *Soziokulturelle Animation. Professionelles Handeln zur Förderung von Zivilgesellschaft, Partizipation und Kohäsion*. Luzern: Interact.

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

Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaft (2018). *Kunstorientierte soziokulturelle Animation*. Gefunden unter <https://www.zhaw.ch/de/sozialarbeit/news-detail/news-single/kunstorientierte-soziokulturelle-animation/>

Bestätigung Selbsterarbeitung

Ich versichere, dass

- die vorliegende Bachelor-Arbeit selbständig erarbeitet worden ist
- die Angaben darüber, wer welches Kapitel verfasst hat, genau den Tatsachen entsprechen
- und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel verwendet worden sind.

Die Bachelor-Arbeit hat einen Umfang von 101'006 Zeichen.

Ort, Datum:

Unterschrift:

Bern, 09.08.2019



.....

.....

Fachpool Bachelor-Arbeiten – Formular für Studierende

Schuljahr: .2018/19

Name(n), Vorname(n) des/der Studierenden: Stephanie Beutler

	Name, Vorname des/der Befragten HSLU SA, lehrbeauftragt, sonstig	Unterschrift des/der Befragten	Thema des Gesprächs	Datum des Gesprächs	Dauer des Gesprächs in Std.
1	X	X	X	X	X
2	X	X	X	X	X
3	X	X	X	X	X
4	X	X	X	X	X

Ort und Datum: .Bern, 09.08.2019

Unterschrift des/der Studierenden



Bei jeder Anfrage, sei es für ein Gespräch, bei einem Mailverkehr, für eine Lektüre usw., machen die Studierenden klar, dass es sich um eine Anfrage im Rahmen des Fachpools handelt. Bei jedem Kontakt legen sie dieses Formular vor. Die Kontakte, gleich welcher Art, werden zu vollen Stunden abgerechnet, sie dauern also in der Regel eine Stunde (oder aber zwei oder drei Stunden). Beim Namen ist zu vermerken, ob es sich um eine/n Dozierende/n der HSLU, eine/n Lehrbeauftragte/n der HSLU oder aber – in begründeten Ausnahmefällen - um eine sonstige Person handelt (Entlohnung: 100.-/Std.). Im letzten Fall ist die genaue Adresse und Mailadresse auf der Rückseite des Formulars festzuhalten. Die Studierenden übergeben selber Lehrbeauftragten und anderen externen Fachpersonen das – andere – Formular für Dozierende (auf Ilias unter ‚Modulunterlagen‘) und erläutern die Umstände. Das Formular ist am Schluss bei der Abgabe der Bachelor-Arbeit beizulegen.