

Soziokultur und Performancekunst

Braucht es eine dramaturgisch orientierte Sozio-
kulturelle Animation?



Abbildung: Circles Performance (Quelle: Samuel Kocher, 2019)

Bachelorarbeit von:

Marc Ugolini

Mittelstrasse 18

2502 Biel-Bienne

info@marcugolini.ch

Bachelor-Arbeit
Ausbildungsgang Soziokultur
Kurs BB 2015 - 2020

Marc Ugolini

Soziokultur und Performancekunst

Braucht es eine dramaturgisch orientierte Soziokulturelle Animation?

Diese Bachelor-Arbeit wurde im Januar 2020 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 Januar 2020

Hochschule Luzern, Soziale Arbeit
Leitung Bachelor

Abstract

Die vorliegende Bachelorarbeit untersucht die Performancekunst nach anschlussfähigen Eigenschaften für die Soziokulturelle Animation. Eine Gegenüberstellung beider Disziplinen zeigt verschiedene Parallelen, Potentiale und Spannungsfelder auf. Wie die Soziokulturelle Animation, bewegt sich auch die Performancekunst zwischen verschiedenen Polen und wirkt intermediär. Auch wenn es zu Beginn den Anschein macht, dass sich die Ziele beider Disziplinen womöglich nicht vereinbaren lassen, so lässt sich eine künstlerisch-ästhetische Methode erkennen, welche im Rahmen einer interdisziplinären Zusammenarbeit in der integralen Projektmethodik ihren Platz rechtfertigt. Durch die irritierende Kraft und die dahinterstehenden dramaturgischen Überlegungen der Performancekunst können Projekte der Soziokulturellen Animation aufgewertet werden. Durch dramaturgische Überlegungen in allen Projektphasen kann so die Aufmerksamkeit aller Beteiligten gesteigert werden.

Wichtige Voraussetzungen für eine transdisziplinäre Zusammenarbeit sind das gegenseitige Verständnis der jeweiligen Profession und die Bereitschaft, ergebnisoffen zu bleiben. Ein stetiges Reflektieren der Rollen und Funktionen von Professionellen der Soziokulturellen Animation und der Performancekunst sind unabdingbar.

Durch das gemeinsame künstlerische Schaffen im urbanen Raum können neue Identitäten erschaffen, Bedürfnisse thematisiert und Missstände aufgedeckt werden. Der urbane Raum gilt als gemeinsames Bindeglied für alle Beteiligten. Mit Performancekunst im urbanen Raum wird über die Projektarbeit ein Beitrag zur zivilgesellschaftlichen Kohäsion geleistet.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
1.1	Ausgangslage	1
1.1.1	Forschungsstand Animation und Performancekunst	4
1.1.2	Forschungsstand Animation und Kunst allgemein	4
1.1.3	Forschungsstand betreffend rechtliche Grundlage	5
1.1.4	Kunst als geschützter Rahmen und von breiter Akzeptanz	5
1.1.5	Wirkung von Kunst	6
1.1.6	Gesellschaftlicher Wandel: Performativ-Turn und Aufmerksamkeitsökonomie	6
1.2	Motivation	7
1.3	Eingrenzung der Fragestellung	8
1.4	Vision und Zweck der Arbeit	10
1.5	Aufbau der Arbeit	11
2	Soziokulturelle Animation im urbanen Raum	12
2.1	Begriffliche Orientierung von Kultur und Kunst	12
2.1.1	Doing Culture: Kultur als Praxis	13
2.2	Kohäsion als zentrale Kompetenz der Soziokulturellen Animation	13
2.3	Sozialraumorientierung im urbanen Raum	15
2.3.1	Spacing	17
2.3.2	Atmosphäre des Raumes	17
2.3.3	Spatial-Turn	18
3	Performancekunst	19
3.1	Historische Entwicklung der Performancekunst	19
3.1.1	Die Performance im 21. Jahrhundert	24
3.2	Performancekunst: Eine begriffliche Annäherung an die künstlerisch- ästhetische Praxis	25

3.3	Theoretische Konzepte für die Performancekunst.....	26
3.3.1	Performative Turn.....	26
3.3.2	Dramaturgie	27
3.3.3	Perform Space: Raummodell	28
3.3.4	Körper-Raum	29
3.3.5	Performance – Performanz – Performativität	30
4	Brücken zwischen Performancekunst und Soziokultureller Animation.....	32
4.1	Kunstorientierte Soziokulturelle Animation – Eine Haltung.....	32
4.2	Recht auf kulturelle Teilhabe.....	33
4.3	Kompatible Kunstsparte – Community Performance.....	35
4.3.1	Potenzielles Setting für die Soziokulturelle Animation.....	36
4.4	Wirkungsebenen von Kunst	37
5	Gemeinsamkeiten und Spannungsfelder	39
5.1	Analyse der Gemeinsamkeiten und Spannungsfelder	39
5.2	Klarheit über Rollen und Ziele – Die obersten Maxime für die Arbeit mit Performancekunstschaffenden	43
6	Chancen und Risiken: Integrale Projektmethodik mit Performancekunst als künstlerisch-ästhetisches Mittel.....	44
6.1	Arbeitsprinzipien der integralen Projektarbeit.....	44
6.1.1	Empowerment.....	45
6.1.2	Kreativität	47
6.1.3	Transdisziplinarität und Kooperation	49
6.2	Dramaturgie: Ein neuer Aspekt für die integrale Projektarbeit.....	51
7	Schlussteil.....	54
7.1	Schlussfolgerung und Beantwortung der Fragestellungen	54
7.2	Weiterführende Gedanken	56

7.2.1 Performance Awareness Ansatz für Professionelle der Soziokulturellen Animation	57
7.2.2 Körper und Animation – Ein wenig erforshtes Gebiet.....	57
7.3 Danksagungen.....	58
8 Literatur	59
9 Abbildungsverzeichnis.....	66

1 Einleitung

«Jeder Mensch ist ein Künstler»

Diese viel zitierte These von Joseph Beuys, einem der bedeutendsten Performancekünstler des 20. Jahrhunderts, hat mich in meiner professionellen Haltung als Soziokultureller Animator und aktiver Performancekünstler immer wieder beschäftigt. So führt mich diese These zur näheren Betrachtung der Performancekunst und deren irritierenden und doch faszinierenden Wirkung und wie sie mit der Soziokulturellen Animation in Verbindung gebracht werden kann.

Im Bereich der Soziokulturellen Animation gibt es diverse Tätigkeitsfelder. Kunst und Kultur wird beschrieben als Teilbereich für niederschwellige Angebote für kulturelle Beteiligung in der Soziokulturellen Animation (Gabi Hangartner, 2013, S. 287). Durch kooperative, partizipative, präventive und integrative Funktionen wird die Kreativität gefördert und ein aktiver Zugang zur Kultur ermöglicht (ebd.).

Ein weiterer Bereich, welcher für mich besonders wichtig ist, ist der urbane Raum, weil Kunst im öffentlichen Raum auch kunstfernen Menschen einen niederschweligen Zugang ermöglichen kann. Ein Beispiel diesbezüglich war eine begehbare Skulptur von Künstler Thomas Hirschhorn mit verschiedenen Räumen und Brücken, welche während einigen Monaten auf dem Bieler Bahnhofplatz mit Laien aufgebaut und betrieben und wieder abgebaut wurde (Thomas Hirschhorn, 2019). Täglich fanden dabei in, auf und um diese Skulptur Performances von Laien bis Professionellen statt (ebd.).

Der urbane Raum ist ein öffentlicher Raum, wo die Soziokulturelle Animation und die Performancekunst gleichberechtigt sind. Oft vertreten beide Disziplinen ähnliche Themen, jedoch werden diese sehr unterschiedlich bearbeitet.

1.1 Ausgangslage

Als Soziokultureller Animator interessieren mich Themen wie die Belebung, Erkundung und Hinterfragung des urbanen Raumes und wie ich dort wo es nötig ist, Brücken und Begegnungsräume für und mit Menschen schaffen kann. Auch

Performance Kunstschaffende wie die Gruppe «Performance Operators» arbeiten mit ähnlichen Themen und Zielen (Remote Citizen, 2011). Diese Gruppe irritiert im urbanen Raum und spricht nonverbal öffentliche Themen an. Die Interventionen dieser Künstlergruppe erinnern an einen Flashmob. Dieser ist eine jeweils neu zusammengestellte Gruppe Menschen aus dem Ort und verhält sich nonkonform im übergeordneten System des öffentlichen Raums. Mittels Funkübertragung auf Kopfhörer erhält der Mob Anweisungen. Die zum Teil sehr absurden Anweisungen für den Mob irritieren die Passanten/innen und unterbrechen sie in ihrer Alltagsgewohnheit. Mit ihren Aktionen möchte die Gruppe gewohnte Verhaltens- und Wahrnehmungsmuster reflektieren und die zweckorientierte Nutzung der Infrastruktur unterwandern (ebd.).

Mit dem Blickwinkel der Soziokulturellen Animation sind solche Projekte interessant, da sie unkonventionell und künstlerisch gesellschaftliche Themen angehen können. Solche Themen könnten das Aufzeigen von Missständen sein, Rassismus, Gewalt oder Beschleunigung der Gesellschaft und regen sowohl Professionelle der Soziokulturellen Animation wie auch Laien dazu an, Verhaltens- und Wahrnehmungsmuster zu reflektieren.

Im Beispiel der «Performance Operators» werden diese Projekte mehrheitlich mit Laien von freiwilligen Quartierbewohnenden bis hin zu Schulklassen aus dem Gymnasium durchgeführt (Remote Citizen, 2018). Dabei haben die Kunstschaffenden die künstlerische Leitung und bringen ihr Fachwissen über Performancekunst mit und wie eine Performance dramaturgisch konzipiert werden muss, damit diese das Publikum zum Thema heranzuführen kann. Dies stellt einen vielversprechenden Anknüpfungspunkt für eine transdisziplinäre Zusammenarbeit zwischen Performancekunst und Soziokulturelle Animation dar.

Weitere Beispiele von künstlerischen Methoden welche oft von der Soziokulturellen Animation benutzt werden sind zum Beispiel Schreiben, Malen und Zeichnen. Die Arbeit mit künstlerischen Methoden ist somit nichts Neues in der Soziokulturellen Animation.

Neben den genannten Vorteilen der Kunst und Animation besteht auch ein Spannungsfeld zwischen diesen. So fordert die Soziokulturelle Animation für

ihre Projekte gesellschaftliche Relevanz ein, wohin gegenüber die Kunst auf höchste künstlerische Qualität aus ist (Reto Stäheli, 2013, S. 249). Kunstschaffende leben in einem Selbstverständnis, sich nicht für fremde Ziele instrumentalisieren zu lassen, wenn sie diese nicht selbst auch anstreben. Professionelle aus der Soziokulturellen Animation hingegen fungieren unter bestimmten Umständen als vom Staat instrumentalisierte Akteure, zum Beispiel in der offenen Jugendarbeit, in Kirchgemeinden oder der Quartierarbeit, womit sie Leistungsauftrag erfüllen müssen. Kunstschaffende stellen sich als Person, als eben Kunstschaffende ins Zentrum. Es geht um ihre eigenen Interessen, um Autorschaft. Die Professionellen aus der Soziokulturellen Animation arbeiten im Hintergrund und ermutigen die Projektbeteiligten in den Vordergrund zu stehen (ISE, 2017). Diese zwei Tatsachen stehen im Widerspruch (Reto Stäheli, 2013, S. 249). Es lassen sich womöglich die Ziele professioneller Kunst nicht mit den Zielen von soziokulturellen Projekten vereinbaren (S. 250).

Zu der Performancekunst als Methode in der Soziokulturellen Animation gibt es bisher keine Literatur. Auch sind mir bisher keine Projektbeispiele aus der Soziokulturellen Animation bekannt, bei denen Performancekunst eine zentrale Rolle gespielt haben. Da die Performancekunst noch eine relativ junge Kunstsparte ist, welche sich selbst immer wieder verändert, erklärt sich auch die rare Literatur dies bezüglich. Aktuell setzt sich die Forschung damit auseinander, wie Performancekunst überhaupt festgehalten und weitergegeben werden kann (Lilo Nein, 2016, S. 53). Die Soziokulturelle Animation ist zwar ähnlich jung, und auch deren Geschichte ist noch nicht gänzlich aufgedeckt, jedoch hat die Soziokulturelle Animation als Teil der Sozialen Arbeit einen wissenschaftlichen Anspruch und veröffentlicht regelmässig Dokumentationen in Formen von Fachartikeln und Fachbücher (Heinz Wettstein, 2013, S. 16). Aber an die Forschung kann noch nicht direkt angeknüpft werden. Viele Hypothesen basieren bisher auf Alltagswissen, auf informellem Wissen und der unterschiedlichen Wahrnehmung jeder einzelnen Person. Entsprechend höre ich auch in meinem professionellen Umfeld immer wieder Aussagen wie «Jeder Mensch kann Animation machen» oder «Jeder Mensch kann irgendetwas

Kunst nennen». Solche Statements zeigen mir auf, dass ein Annäherungs- und Forschungsbedarf beider Disziplinen nötig ist.

Diese Aussagen führen mich wieder zu der bereits in der Einleitung erwähnten These von Joseph Beys zurück. Mit ihr erkenne ich ein Prinzip, eine Haltung, welche für die Soziokulturelle Animation wertvoll sein könnte. Sie ermutigt dazu, selbst aktiv zu werden, bekräftigt die Gleichheit aller Menschen und geht davon aus, dass alle Menschen in irgendeiner Form in der Gesellschaft mitwirken können.

1.1.1 **Forschungsstand Animation und Performancekunst**

In der Ausbildung zur Soziokulturellen Animatorin oder zum Soziokulturellen Animator an der Hochschule Luzern wird Kunst nur im Rahmen des Moduls Kultur und kulturelle Vermittlung gestreift. Über Performancekunst, deren Geschichte und Wirkung und mögliches Potential für die Soziokulturelle Animation gibt es informelle Berührungspunkte mit Studierenden im Unterricht, welche sich mit ihrem Wissen einbringen.

1.1.2 **Forschungsstand Animation und Kunst allgemein**

Beispiele für die bildende Kunst, welche mit der Soziokulturellen Animation in Verbindung gebracht werden können, gibt es zahlreiche, auch Bachelorarbeiten dazu sind zu finden. Sie gehen über partizipative Quartiersverschönerungsprojekte bis hin zu integrativem Theater, was die Türen zu kunstanalogen Prozessen eröffnen können (Reto Stäheli, 2013, S. 257). Zwar gibt es praktische Berührungspunkte zum Thema Performance und Performativität im Modul der Kreativwerkstatt an der Hochschule Luzern in Form von Übungssequenzen oder «Warm-Ups», hier steht jedoch das Arbeitsprinzip Kreativität, welches sich in der integralen Projektmethodik der Soziokulturellen Animation finden lässt, im Zentrum.

Der Umgang mit Performancekunst ist in Schulen anderer Disziplinen verbreiteter und es gibt inspirierende Unterrichtsmodelle, sie auch für die Soziokulturelle Animation zu adaptieren. Zum Beispiel Lernende der Schule für Gestaltung Aargau befassten sich im Jahre 2015 in ihrer Ausbildungszeit während

drei Wochen mit Performancekunst. Durch das Hinzuziehen von Performancekunschtschaffenden ergaben sich spannende Darbietungen im urbanen Raum, welche aktuelle Themen wie Smartphonekonsum, Beschleunigung der Gesellschaft oder Selbstdarstellung im öffentlichen Raum mit performativen Elementen aufgriffen haben (Schule für Gestaltung Aarau, 2015). Dies zeigt mir, dass performative Elemente der Performancekunst möglicherweise ein Werkzeug für die Soziokulturelle Animation sein könnten, selbst im Setting der Ausbildung an der Hochschule.

Weiterführend hier ein paar Argumente, warum die Forschung zur Verknüpfung der beiden Disziplinen Performancekunst und Soziokulturelle Animation interessant sein kann:

1.1.3 **Forschungsstand betreffend rechtliche Grundlage**

Auf Gesetzesebene gibt es gute Voraussetzungen für die Arbeit mit Performancekunst in der Soziokulturellen Animation. In der Kulturstrategie des Kantons Bern wird bereits 2012 darauf hingewiesen, die kulturelle Vielfalt und Teilhabe zu stärken (Erziehungsdirektion des Kantons Bern, 2018, S. 11 - S. 12). So soll der Zugang zu Kultur und Kunst für die gesamte Bevölkerung vereinfacht werden. Nicht-professionelle Kulturschaffende sollen ebenso gestärkt werden wie Institutionen, welche Laien mit professionellen Kunschtschaffenden zusammenbringen möchten (ebd.). Auch hier erkenne ich wieder das Potential der Soziokulturellen Animation, Verbindungen herzustellen, aber auch selbst Kunst zu machen.

1.1.4 **Kunst als geschützter Rahmen und von breiter Akzeptanz**

Die Erfolgsgeschichte der Kunst führt heute zu einer breiten sozialen und kulturellen Akzeptanz (Stefan Lüddemann, 2007, S. 49). Auch wenn sich darin ein Widerspruch erkennen lässt, wie zum Beispiel gewisse Kunstwerke oder Kunstsparten «als unverständlich und deshalb anstrengend erlebt» werden, so wird Kunst auch mit sozialem Prestige und Innovation verbunden (ebd.). Diese Eigenschaften zusammen, führen «zu einer heute kaum noch bestrittenen kulturellen Akzeptanz» der Kunst (ebd.).

1.1.5 **Wirkung von Kunst**

Kunst stärkt die Selbstregulation auf körperlicher, psychischer und sozialer Ebene (Dietrich von Bonin & Ulrike Breuer, 2016, S. 9). Da Kunst zu den einfachsten Elementen greifen kann, eignet sie sich für jeden Menschen in fast allen Situationen. Menschen erhalten durch Kunst die Möglichkeit, autonom, souverän und selbstkompetent zu handeln. Kunst aus therapeutischer Sicht trägt zu einer besseren Lebensqualität bei (S. 11). Nach Nika Spalinger (2008) gibt es mehrere Wirkungsebenen für die Kunst (S. 135). Diese Ebenen helfen unter anderem bei der Zieldefinierung in der Projektarbeit. Mehr dazu gibt es im Kapitel 4.4 in dieser Bachelorarbeit.

1.1.6 **Gesellschaftlicher Wandel: Performativ-Turn und Aufmerksamkeitsökonomie**

Selbstinszenierung und Aufmerksamkeitsökonomie, wie sie verstanden und interpretiert werden, verändern die Gesellschaft. Es sind Phänomene, welche von den 1990er Jahren her bekannt sind und bis heute anhalten und das Denken und Handeln auch in der Sozialen Arbeit verändern (Georg Franck, 1998, S. 1).

Der Wandel der Selbstinszenierung leitet die Aufmerksamkeit auf die Ausdrucksdimension von Handlungen hin zur sozialen Inszenierungskultur. Es geht hierbei um eine praktische Dimension der Herstellung kultureller Bedeutungen und Erfahrungen (Doris Bachmann-Medick, 2006, S.104). Kulturwissenschaftlich betrachtet liegt das «performative» demnach darin, «dass sich alle Äusserungen immer auch als Inszenierungen, das heisst als Performances betrachten lassen» (S. 107).

Die Aufmerksamkeit, welche der Mensch erlebt, ist als knappes Gut zu betrachten. Durch die zunehmende Digitalisierung und neue Medien sinken die Kosten für die Unterhaltung kontinuierlich. So ist nicht mehr der Zugang zum Beispiel zur Kunst als Unterhaltung begrenzt, sondern der Zugang der Menschen zur Aufmerksamkeit, die sie von anderen erfahren. Die Aufmerksamkeit, die mir andere zollen, wird zur knappen Ressource. Sie kommt dem ökonomischen Kapital und der sozialen Währung gleich (Jörg Bernardy, 2014, S. 85 - S. 91).

Es stellt sich also die Frage, wie mit minimalem Aufwand maximale Aufmerksamkeit erreicht werden kann, um daraus Befriedigung und allenfalls Zufriedenheit zu gewinnen.

Aus der beschriebenen Ausgangslage wird ersichtlich, dass sich im Bereich Soziokultur und Performancekunst eine Wissenslücke befindet. Bevor es nun zur Eingrenzung der Fragestellung geht, möchte ich meine Motivation zu dieser Bachelorarbeit beschreiben.

1.2 Motivation

Als praktisch orientierter Performer und Tänzer besass ich bisher nur wenig Fachwissen über die Performancekunst, welches ich mir im Rahmen der Ausbildung über Fachliteratur aneignen konnte. Durch das Kennenlernen und Arbeiten mit diversen Kunstschaaffenden hatte ich mir bis anhin vor allem informelles Wissen angeeignet. Als Performer, Tänzer, Soziokultureller Animator in Ausbildung und Mensch bewege ich mich nun zwischen den zwei Welten. Ich spüre ein innerliches Dilemma. Ich bewege mich ständig zwischen den Disziplinen Kunst und Soziokulturelle Animation hin und her. Für diese Bachelorarbeit möchte ich gerne aus der Sicht der Soziokulturellen Animation die Performancekunst untersuchen. Ich möchte deshalb mein Fachwissen aus der Soziokulturellen Animation dem Fachwissen der Performancekunst gegenüberstellen und herausfinden, welche Parallelen es gibt und wie ich mich mit meiner Idee als Soziokultureller Animator, welcher sich von der Kunst inspiriert, zu etablieren vermag. Es ist mir ein Bedürfnis, mein über die Jahre angesammeltes informelles Wissen über Performance, Tanz und Dramaturgie in diese Bachelor Arbeit einfließen zu lassen.

Da ich mich schon seit meiner Jugend viel im urbanen Raum bewege, ihn mir selbst aneigne, möchte ich gerne untersuchen, inwiefern sich soziokulturelle Methoden mit Ideen und Konzepten aus der Performancekunst verbinden lassen, um sie dann in meiner Arbeit als Soziokultureller Animator im urbanen Raum anwenden zu können.

1.3 Eingrenzung der Fragestellung

Mithilfe des Trippelmandates der Sozialen Arbeit soll bereits eine erste Eingrenzung vollzogen werden. Nach Silvia Staub-Bernasconi (2018) sind die drei Mandate wie folgt zu verstehen: «Ein erstes seitens der AdressatInnen, ein zweites seitens der Gesellschaft und/oder Trägers und ein drittes seitens der Profession» (S. 113 - S. 114). Aus der Sicht der Performancekunst als eigene Disziplin lassen sich die drei Mandate nicht vereinbaren. Dies würde der freien Natur der Performancekunst widersprechen. Performancekunst kann das Prinzip der Freiwilligkeit der Soziokulturellen Animation missachten, es stehen eigene künstlerische Qualitäten im Zentrum und es muss nicht auf die Bedürfnisse der Adressatinnen und Adressaten eingegangen werden (vgl. Kapitel 3). Eine mögliche Betrachtungsweise der Performancekunst für die Soziokulturelle Animation ist demnach eine methodische, indem Kunst als Mittel zum Zweck dient, zur Erfüllung des Tripel-Mandats.

Weiter fragt es sich, wie eine Performance gestaltet sein muss, damit sie auf Anklang stösst. So werden wie im Film oder Theater auch Performances von Kunstschaffenden dramaturgisch ausgearbeitet. Mit Dramaturgie ist die innere funktionale Anordnung von Elementen einer Performance gemeint. Es ist eine Gestaltung der Handlungs- und Bedeutungsstruktur des gesamten Werkes und Prozesses mit der Absicht, dem Publikum das Gefühl zu geben, sie betrachten ein spannendes Werk. Die tatsächliche Wirkung auf das Publikum wird dabei ebenso reflektiert wie die Frage, wie sie durch ein Werk geführt werden können (Peter Boenisch, 2012, S. 43).

Ausgehend von der eigenen These, dass es heute nicht mehr reicht, sich ohne dramaturgische Überlegungen in die Projektarbeit zu begeben, führt mich dies weiter dazu herauszufinden,

«wie sich dramaturgische und performative Elemente der Performancekunst in die Projektarbeit im urbanen Raum integrieren lassen, damit sie die Soziokulturelle Animation in ihrer Aufgabe zur Förderung der Kohäsion bestmöglich unterstützen kann?».

Dabei sind die Begriffe Dramaturgie und Performance von besonderem Interesse für mich. Ich möchte untersuchen, wie man das Performative und das Dramaturgische der Performancekunst nutzen kann, um das Spannende und das Irritierende der Performancekunst für die Soziokulturelle Animation nutzen zu können. Es soll damit Methodenwissen für die Projektarbeit generiert werden, mit der Absicht, der Kohäsion in der Zivilgesellschaft zu helfen.

Ich werde den Begriff «Kohäsionshilfe» im Sinne von Gregor Husi (2018) verwenden, der damit die unterstützende Kraft der Soziokulturellen Animation meint, welche in letzter Konsequenz die Kohäsion in der Zivilgesellschaft fördern soll (S. 18). Wird über die Soziokulturelle Animation gesprochen, wird in der Schweiz vor allem von Demokratisierung, der «Schaffung sozialer Kohäsion als zentrale gesellschaftliche Aufgabe...» gesprochen (Reto Stäheli, 2013b, S. 404).

Für die weitere Arbeit stellen sich folgende Unterfragen, die mit Einfließen werden:

- Wie ist Kohäsion aus der Sicht der Soziokulturellen Animation im urbanen Raum zu verstehen und was wird unter Performancekunst verstanden?
- Was gibt es für Performance-Theorien und Begrifflichkeiten?
- Welchen Stellenwert hat die Performancekunst in der Soziokulturellen Animation? Welche Chancen und Risiken bringt sie mit sich? Welche Widersprüche bestehen zwischen der Soziokulturellen Animation und der Performancekunst?
- Was kann die Soziokulturelle Animation für die Projektarbeit von «Dramaturgie» und «Performance» ableiten?

Durch die Klärung der soeben genannten Fragen soll Handlungswissen generiert werden, welches praktisch angewendet werden kann.

Das Wissen soll dann in die Arbeitsprinzipien der integralen Projektmethodik einfließen.

1.4 Vision und Zweck der Arbeit

Das Ergebnis dieser Arbeit soll Gemeinsamkeiten und Spannungen zwischen den beiden Professionen aufzeigen und ausserdem dazu motivieren, sich mehr mit der Performancekunst, beziehungsweise der Performativität und Dramaturgie, welche sich dahinter verbirgt, auseinander zu setzen. Vielleicht lädt es den Leser oder die Leserin dazu ein, selbst die Kunst der Performance auszuprobieren, dramaturgische Überlegungen für das eigene Projekt zu machen oder einfach selbst Performances zu initiieren oder zu geniessen.

Ich möchte insbesondere den Wert und den Ernst der Performancekunst unterstreichen und welche starke Wirkung sie auf die Öffentlichkeit entfalten kann. Die Bachelorarbeit soll einen Beitrag zur Förderung transdisziplinärer Zusammenarbeit zwischen Professionellen der Soziokulturellen Animation und Performancekunstschaffenden leisten und neues Methodenwissen generieren. Ich bin der Überzeugung, dass die Kunst mehr Bedeutung für die Soziokulturelle Animation haben sollte. Kunst bringt Menschen zusammen, kann gesellschaftliche Probleme visualisieren, kann aber auch einfach lustvoll und vergnüglich sein.

1.5 Aufbau der Arbeit

Nach der Beschreibung der Ausgangslage sowie Eingrenzung der Frage in **Kapitel Eins**, werden in **Kapitel Zwei** Teilbereiche der Soziokulturellen Animation ausgeleuchtet. Es wird auf die Kohäsion sowie auf die Sozialraumorientierung und deren Elemente für die Arbeit im urbanen Raum eingegangen.

In **Kapitel Drei** erfolgt ein historischer Abriss der Performancekunst, welcher dem Verständnis der Profession dienen soll. Für die weiterführende Arbeit wird an den Begriff Performance herangeführt. Des Weiteren wird theoretisches und praktisches Wissen ausgeführt, welches mit der Soziokulturellen Animation in Verbindung gebracht werden kann.

In **Kapitel Vier** werden Anknüpfungspunkte in Form von Orientierungen und Konzepten dargestellt, welche als Brücken zwischen den beiden Professionen dienen.

In **Kapitel Fünf** werden Gemeinsamkeiten und deren Spannungsfelder herausgearbeitet. Dieses Wissen hilft der gegenseitigen Rollenklärung für eine gelingende transdisziplinäre Zusammenarbeit.

In **Kapitel Sechs** wird das gesammelte Wissen in drei Arbeitsprinzipien der integralen Projektmethodik integriert. Dieses Wissen soll die Praxisarbeit unterstützen. In einem Unterkapitel wird in einen neuen Aspekt der Projektarbeit eingeführt: Dramaturgie.

In **Kapitel Sieben** werden Schlussfolgerungen für die Praxis der Soziokulturellen Animation gezogen, die Fragestellung beantwortet sowie weiterführende Gedanken und Wissenslücken festgehalten.

2 Soziokulturelle Animation im urbanen Raum

In diesem Kapitel beschreibe ich die Kohäsion als zentrale Kompetenz der Soziokulturellen Animation. Um im urbanen Raum handeln zu können, in dieser Arbeit mit der Absicht, von der Performancekunst Gebrauch zu machen, braucht es ein Verständnis für den Begriff «Raum», welcher über den Sozialraum hergeleitet wird. Ich möchte ein kritisch-reflexives Raumverständnis anregen, welches für die Förderung der Kohäsion in der Zivilgesellschaft genutzt werden kann. Da Kultur und Kunst ein Teilgebiet der Soziokulturellen Animation sind, benötigt es vorab eine begriffliche Orientierung zu Kultur und Kunst.

2.1 Begriffliche Orientierung von Kultur und Kunst

Heinz Moser (2013) schreibt folgendes zum Kulturbegriff: «Der Kulturbegriff appelliert an die schöpferische Seite des Menschen und bezeichnet jene Sinnhorizonte, in denen sich der Mensch zu verwirklichen sucht und durch welche er sich als Gattungswesen im Unterschied zur Natur definiert» (S.77). Die Kultur ist von Menschen erschaffen und beinhaltet nebst Wissen, Glauben, Moral, Gebräuchen etc. auch die Kunst (ebd.). Kunst kann als kulturelle Leistung verstanden werden (S. 78). Urs Frey (2019) schreibt zu der Kunst: «Künste leisten wohl einen Beitrag zur Kultur, aber sie sind selbst in ihrer Summe nicht die Kultur» (S. 13). Werke wie zum Beispiel der Malerei, Skulptur, Performance, des Tanzes aber auch der Architektur und digitalen Medien sind Sparten der Künste (Mona-Sabine Meis, 2018, S.32). Kunst ist immer in sozial geprägte Situationen eingebunden und dient der Kommunikation. Kunst kann in diesem Sinne vieles sein:

Kunst kann frei sein, Freiheit bedeuten und sie kann befreien. Sie kann das Unmögliche zulassen. Sie kann eine andere Welt und Wirklichkeit konstruieren, Alternativen aufscheinen lassen und faszinieren mit Gutem und mit Bösem. Sie kann Perspektivwechsel, Entgrenzung und Grenzüberschreitung initiieren, Ambiguitätstoleranz begünstigen. Sie kann Witz haben, Humor aktivieren, Spass machen. Sie kann berühren, Sinne und Gefühle ansprechen, Emotionen und Resonanzen wecken. Sie kann

zur Auseinandersetzung herausfordern, eine individuelle Stellungnahme verlangen, Gespräche initiieren, provozieren, zu produktiven Konfrontationen mit dem ganz Anderen ermutigen. Kunst kann zu Partizipation und Aktivierung einladen. Kunst kann auch ohne intellektuelle Vorbildung verständlich und bereichernd sein. (S. 32 - S. 33)

Es scheint, dass Kunst eine praktische kulturelle Leistung für den Erhalt und die Weiterentwicklung der Kultur ist. So versteckt sich die Kultur und Kunst in der Praxis des Alltags, was uns zu «Doing Culture» weiterführt.

2.1.1 **Doing Culture: Kultur als Praxis**

Unter dem Begriff «doing Culture» wird eine Kultur in ihrem praktischen Vollzug verstanden (Karl H. Hörning & Julia Reuter, 2004, S. 10). Ganz gleich, ob der tägliche Umgang mit dem Smartphone, die Art und Weise wie Zug gefahren wird oder die Rezeption einer Netflix Serie, «es handelt sich um das Praktizieren von Kultur» (ebd.). Es geht um eine gesellschaftliche Wirklichkeit, in der Kultur als Praxis verstanden wird. Demnach sind soziale Handlungen auch praktische Handlungen und führen somit zur kulturellen Praxis. «Doing Culture» verbindet das Kulturelle mit dem Sozialen (ebd.).

Diese Theorie ist insofern interessant für die Soziokulturelle Animation, weil sie bei der Alltagskultur ihrer Adressaten/innen anknüpfen kann. Doing Culture sensibilisiert uns den Blick auf das praktische der Lebenswelt der Menschen zu werfen. Professionelle der Soziokulturellen Animation, welche die Absicht haben im Feld der Kunst und Kultur zu wirken, können mit doing Culture nahe bei den Menschen und ihren Bedürfnissen aktiv sein.

2.2 **Kohäsion als zentrale Kompetenz der Soziokulturellen Animation**

In diesem Unterkapitel wird auf den Begriff Kohäsion und dessen Bedeutung für die Soziokulturelle Animation eingegangen. Es werden verschiedene Perspektiven zu diesem Begriff eingenommen.

Für die Soziokulturelle Animation gibt es in der Schweiz eine Charta, welche die Aufgaben sowie die Tätigkeitsfelder beschreibt:

Die Soziokulturelle Animation orientiert sich an den Ressourcen der Menschen vor Ort. Sie beobachtet die Entwicklungen des sozialen Wandels und wirkt seismographisch. Sie nimmt Ideen und Bedürfnisse der Menschen auf und stösst neue Initiativen an. Die Soziokulturelle Animation arbeitet partizipativ und begleitet Projekte. Sie baut soziale Netzwerke auf, unterstützt das Knüpfen sozialer Beziehungen, regt Zusammenarbeit an und erschliesst neue Ressourcen wie z.B. Finanzen und Räume. Die Soziokulturelle Animation vermittelt zwischen verschiedenen Interessen und unterstützt konstruktive Konfliktlösungen. Es gelten die Offenheit gegenüber allen Menschen und das Prinzip der Freiwilligkeit. (ISE, 2017)

Diese Beschreibung legt nahe, dass sich die Soziokulturelle Animation in einer Zwischenposition befindet und vermittelnde Aufgaben zwischen unterschiedlichen Lebenswelten sowie zwischen System und Lebenswelt übernimmt. Sie kann durch die beschriebenen Tätigkeiten den Zusammenhalt zwischen den Menschen in der Zivilgesellschaft fördern. Hier kommt der Begriff Kohäsion zum Einsatz. Bildungssprachlich gesprochen bedeutet Kohäsion einen inneren Zusammenhalt, in unserem Fall der innere Zusammenhalt der Zivilgesellschaft, entsprechend die zivilgesellschaftliche Kohäsion (Duden, 2019).

Wenn Gregor Husi (2018), Soziologe und Dozent an der Hochschule für Soziale Arbeit in Luzern, von der Soziokulturellen Animation spricht, dann spricht er unter anderem von einer nachrangigen Kohäsionshilfe (S.18). Nachrangig, weil die Soziokulturelle Animation sich an den Bedürfnissen und Ressourcen der Menschen orientiert, Begegnungs- und Beteiligungsmöglichkeiten für die Menschen schafft, Demokratie vorlebt, an erster Stelle aber immer die Menschen selbst stehen. Die Soziokulturelle Animation soll in ihrer zugeordneten Rolle als Brückenbauerin bleiben und nicht aus ihr fallen (S. 21). Sie ist behilflich, gemeinsame Interessen zu entwickeln, ein Miteinander und nicht ein Gegeneinander zu fördern, Vorurteile abzubauen, Menschen zusammenzubringen, welche sonst vielleicht nicht zueinandergefunden hätten (Gregor Husi,

2013, S.101). Soziokulturelle Animation fördert für Gregor Husi nicht beliebig gesellschaftliche Integration, sondern «einen Zusammenhalt zwischen konkreten Menschen» (S. 100). Menschen einbeziehen, Begegnungsmöglichkeiten bieten hat im schlimmsten Fall auch zur Konsequenz, dass andere Menschen ausgeschlossen werden, beziehungsweise es der Soziokulturellen Animation nicht gelingt, alle Menschen mit einzubeziehen und sie teilhaben zu lassen (S. 101). Als Animatorin oder Animator gilt es, dafür ein Gespür zu entwickeln, solche «Ausschlussmechanismen» wahrzunehmen und ihnen entgegenzuwirken. Für eine zweite Sicht werden die Positionierungen des holländischen Forschers Marcel Spierts betreffend der Soziokulturellen Animation ausgeleuchtet. Auch Spierts (1998) verortet die Fachpersonen der Soziokulturellen Animation in einer Zwischenposition. Sie übernehmen strategische und kommunikative Funktionen. Sie vermitteln zwischen Menschen, zwischen Gruppen, zwischen Instanzen und allen möglichen Kombinationen dieser (S. 91). Gemäss Spiert ist es zentral, dass sich die Fachpersonen dessen bewusst sind, wie sie mit unterschiedlichen Interessen und Widersprüchen umgehen können. Die Soziokulturelle Arbeit hat zum Ziel, die Verantwortung von Lebenssituationen wieder in die Hände der Adressatinnen und Adressaten zu legen. Falls dies nicht möglich ist, sind die Fachpersonen dabei behilflich, Aktivitäten zu organisieren oder Entscheidungen zu fällen. Sie setzen sich stets stellvertretend für die Anliegen der Adressatinnen und Adressaten ein. Die Soziokulturelle Animation setzt auf eine offene Struktur und animiert Menschen, an Aktivitäten teilzunehmen und auch selbst Initiativen zu übernehmen (1998, S. 93 - S. 94). Für die Absicht dieser Bachelorarbeit, in der Soziokulturellen Animation mit Performancekunst zu arbeiten, orientieren wir uns an den in diesem Kapitel dargelegten Fakten zum Thema Kohäsion und deren Mechanismen.

2.3 Sozialraumorientierung im urbanen Raum

Für die Arbeit mit Performancekunst im urbanen Raum braucht es eine passende Beschreibung, wie «Raum» aus der Sicht der Soziokulturellen Animation verstanden werden kann. Der Gebrauch des Wortes «urban» bezieht sich auf den Kontext Stadt. Urbaner Raum ist sogleich städtischer Raum.

Die Definition von Raum ist unfassbar vielfältig. Um der Vielfalt der Menschen zum Beispiel in Projekten sowie der Veränderbarkeit des urbanen Raumes gerecht zu werden, entschied ich mich für einen sozialraumorientierten Ansatz, wie ihn Barbara Emmenegger versteht. Auch sind die Teilaspekte «Spacing» und «Atmosphäre des Raumes» interessant, wenn man sie mit Dramaturgie und Performance in Verbindung bringen möchte.

Raum wird nach Barbara Emmenegger (2013) als Sozialraum verstanden (S. 330). Der Raum wird also nicht als Behälterraum, starr und absolut, betrachtet, sondern als etwas Relatives, Relationales und Dynamisches (S. 329 - S. 330). Sie reproduzieren sich über Vorstellungen, Handlungen und Strukturen. Räume entstehen erst durch soziales Handeln. Entsprechend enden sie nicht an einer Grenze im urbanen Raum (S. 337). «Sozialräume stellen immer komplexe Zusammenhänge dar, die kulturelle, historische oder territoriale Dimensionen betreffen und Handlungsweisen mit einbeziehen» (ebd).

Das menschliche Handeln ist zwar nicht direkt von räumlichen Gegebenheiten abhängig, allerdings aber auch nicht ganz unabhängig von diesen (Christian Reutlinger & Fabian Kessl, 2010, S. 36). Dies zeigt eine Wechselwirkung zwischen Objekt und Subjekt auf. Mensch, Material, symbolische und historische Bedeutungen des Raumes werden in einem Sozialraum berücksichtigt. Es wirken in einem Sozialraum immer soziale Prozesse und Sozialräume reproduzieren sich selbst (ebd.). Es wäre also als Animatorin und Animator nicht dem Berufsbild entsprechend, Raum «nur» als Behälterraum wahrzunehmen. Dies würde der Charta der Soziokulturellen Animation widersprechen (ISE, 2017). Der Soziologe Markus Schroer beschreibt den Raum als etwas, das geschaffen werden muss. Es ist nicht etwas, das schon immer existiert hat (2006, S.29). Was bedeutet nun also Raum?

«Raum stellt eine wesentliche Bedingung zur Möglichkeit sozialen Handelns dar, und damit ist Raum ein zentrales Feld der Soziokulturellen Animation» (Emmenegger, 2013, S.338). Für die Arbeit mit Performancekunst im urbanen Raum ist es demnach unabdingbar, Raum als Sozialraum zu verstehen und dessen Komplexität zum Beispiel mit Performancekunst sichtbar zu machen. Die sozialraumorientierte Arbeit regt zum reflexiven Umgang mit dem Raumbegriff

an und bietet vielfältige Gestaltungsmöglichkeiten an, was für die Arbeit mit Performancekunst erwünscht ist.

2.3.1 **Spacing**

Unter «Spacing» ist das Platzieren, das Bauen, das Errichten und Positionieren von Gebäuden wie auch beweglichen Gegenständen gemeint (Archiv des Ortes, ohne Datum). Über einen Prozess der Vorstellung, Erinnerung und Wahrnehmung werden einzelne Elemente, die im Spacing platziert wurden miteinander verknüpft und zu Räumen zusammengefasst. Ein Platz wird erst dann zum Raumtyp Platz, wenn zum Beispiel Bänke, Brunnen, Lichtquellen, Gebäude, Strassen und Grünflächen in einem bestimmten Verhältnis zueinander erbaut und platziert werden und von den Menschen, die sich darin aufhalten, in ihrer Wahrnehmung und Vorstellung entsprechend zu einem Platz erkannt und verknüpft werden kann. Dieser Verknüpfungsprozess der Menschen bezeichnet Martina Löw als Synthese (ebd.). Die Vorstellung davon was ein Raum sein kann oder ist, wie zum Beispiel hier der Platz, bestimmt, was wo gebaut wird. «Spacing» ist somit an einen konkreten Ort gebunden. Diese spezifischen Orte machen die Entstehung von Räumen erst möglich. Von der anderen Seite her betrachtet bringt der Prozess der Raumkonstitution erst den Ort hervor. Somit ist das Verhältnis von Ort und Raum ein wechselseitiges (ebd.). Je nachdem, wie Menschen den Ort betrachten, wie sie die Elemente miteinander verknüpfen, entstehen andere, neue Räume am gleichen Ort und können auch gleichzeitig existieren.

2.3.2 **Atmosphäre des Raumes**

Eine weitere Ebene der Raumwahrnehmung ist die der Atmosphäre. Räume haben nebst ihrem materiellen Wert auch noch eine symbolische und atmosphärische Qualität, die sozial produziert ist. Je nach Platzierung der Elemente, deren Design und der habitualisierten Wahrnehmung der Menschen entsteht die Wirkung des Raumes oder Ortes durch eben diese Wechselwirkung (ebd.).

2.3.3 **Spatial-Turn**

Ein weiterer Einfluss erhielt die Raumwahrnehmung durch den Spatial-Turn. Dieser Wechsel der Wahrnehmung des Raumes ist unter anderem auch der Grund dafür, wie Raum heutzutage professionsübergreifend wahrgenommen wird. Er erfolgte zwischen 1990 und 2000. Räume sind wie oben ausgeführt soziale Produkte. Sie sind für Menschen nur Räume, wenn sie als soziale Gebilde hergestellt werden müssen (Martina Löw, 2014). Die stetige Präsenz des Raumes in den Humanwissenschaften hat die Kunst beeinflusst, ein «Alt gegen Neu» ausgelöst, später dann zu einer doppelten Sichtweise «Alt und Jung» geführt (Julia Burbulla, 2015, S. 30 - 32). Durch die Globalisierung, die Erfindung des World Wide Web und das Wachstums der Städte scheint sich der Raum zu verkleinern, weil immer mehr gebaut wird, alles enger wird, Flugzeuge uns in kürzester Zeit an entfernte Orten bringen können. Gleichzeitig eröffnen sich dadurch neue Räume wie virtuelle oder mobile Räume, zum Beispiel im öffentlichen Verkehr, sowie Zeiträume für Kultur oder Entschleunigungsasen. Räume heben sich auf und zugleich entstehen neue. Der Spatial-Turn fordert dazu auf, sich kritisch mit dem Raumverständnis auseinandersetzen zu müssen (Doris Bachmann-Medick, 2006, S. 287 - S. 289).

3 Performancekunst

Die historische Entwicklung der Performancekunst wird im folgenden Kapitel ausführlich dargestellt, da sie nicht Teil des Professionswissens der Soziokulturellen Animation ist. Dieses historische Wissen ist für das professionelle Handeln mit Performancekunst unabdingbar. Ohne dieses Wissen kann die Soziokulturelle Animation die Performancekunst nicht einordnen. Es soll dem Verständnis der anderen Profession dienen, damit diese auf Anschlussfähigkeit an die Soziokulturelle Animation überprüft werden kann.

Um es gleich vorweg zu erwähnen, gibt es in der historischen Entwicklung einige Parallelen zwischen der Performancekunst und der Soziokultur. Beide sind von ähnlichen gesellschaftlichen Ereignissen geprägt worden, vor allem aber von den 1960er Jahren. Heinz Wettstein (2013) dokumentiert dies ausführlich in seinem historischen Grundlagentext der Soziokulturellen Animation, auf das ich in diesem Kapitel aber nicht eingehen werde (S.21).

3.1 Historische Entwicklung der Performancekunst

Um die Entwicklung der Performancekunst und deren Widersprüche besser verstehen zu können, beginnt der historische Abriss in dieser Übersicht ab den 1950er Jahren. Es werden Performancekünstlerinnen und Performancekünstler beim Namen erwähnt, damit die Leserinnen und Leser dieser Arbeit die Möglichkeit erhalten, die vielen vorhandenen Dokumentationen zum Beispiel auf Youtube anschauen zu können.

Es hat zwar schon vor und in den 1920er Jahren Aktionen der Schweizer Dadaisten sowie der italienischen Futuristen gegeben, welche durchaus als Performances bezeichnet werden können, jedoch gab es dazumal den Begriff Performance in diesem Zusammenhang noch nicht (Gabriele Klein, 2011, S.8). Es ist davon auszugehen, dass die genannten Bewegungen die Entwicklung der heutigen Performancekunst beeinflusst haben. Für die Übersicht und Eingrenzung der Geschichte der Performancekunst wird nun ab den 1950er Jahren bis heute ein Abriss aufgeführt.

1950er

Bereits in den 1950er Jahren tauchen Bewegungen wie die Pariser Situationisten, die japanische Gruppe GUTAI und die frühen Happenings von John Cage und Robert Rauschenberg auf, welche die Entwicklung der heutigen Performancekunst geprägt haben (Gabriele Klein, 2005, S. 35). Unter einem Happening ist eine Aktion eines Kunstschaffenden zum Beispiel in einer Galerie, und eine Aktivierung einer Interaktion zwischen Publikum und Kunstschaffenden zu verstehen (Martin Papenbrock, 2007, S.138). Der Begriff Happening wird in den fünfziger Jahren noch nicht explizit verwendet.

1960er

In den 1960er Jahren führt eine Vielzahl neuer Werke und Konzepte, sowie die wachsende Zahl von Künstlerinnen und Künstlern zu neuen Ausdrucksformen. Wenn man diese Werke heute (2019) betrachtet, lassen sie sich eindeutig der Performancekunst zuschreiben (Wikipedia, 2019). Exemplarische Werke sind jene von Yoko Ono wie «Wall Piece for Orchestra» (1962), «Meat Joy» (1964) von Carolee Schneemann oder «How to Explain Pictures to a Dead Hare» (1965) von Joseph Beuys (ebd.).

Es handelt sich um Darbietungen, welche sich den damals üblichen Kunstsparten wie Theater, Tanz oder Malerei nicht zuordnen lassen. Ein weiterer neuer Begriff ist das Happening. Der Begriff wird Anfang der 1960er Jahre von Allan Kaprow geprägt. Happenings ermöglichen den Künstlerinnen und Künstlern, mit Körperbewegung, Klang, sowie geschriebenen und gesprochenen Texten zu experimentieren. In den Happenings von Allan Kaprow werden die Zuschauenden zu Darstellenden. Happenings sind improvisierte Ereignisse direkt mit dem Publikum. Dieses setzt sich künstlerisch oder sozial mit einer Art Aufgabe auseinander (Philip Ursprung, 2006). Besonders erwähnenswert ist die San Francisco Mime Troupe, welche berühmt berüchtigt ist für ihre hohe Publikumsbeteiligung. Sie übt einen entsprechend grossen Einfluss auf die partizipatorische ausgerichtete Kunstwelt, insbesondere in den USA aus (San Francisco Mime Troupe, 2005). Die Arbeit der Performancekünstlerinnen und Performancekünstler wird durch die kulturellen und politischen Ereignisse von

1968 beeinflusst. Die Stimmung ist aufgeheizt und viele jüngere Künstler greifen die institutionalisierte Kunst an (RoseLee Goldberg, 2014, S. 152). So kommen Themen wie Feminismus, Sexualität und Selbstbestimmung vermehrt in den Fokus. Die Beziehung zwischen Körperkunst und Performancekunst wird hier geprägt (Wikipedia, 2019). Kunstobjekte werden als überflüssig betrachtet. Dagegen steht die Konzeptkunst als eine Kunst, in der das Kunstobjekt, dessen Stoff, der Gedanke selbst ist. In diesem Sinne also nichts Materialistisches (Goldberg, 2014, S. 152). Zwar hat zum Beispiel eine Live-Painting Performance am Ende auch ein Produkt, jedoch zählt bei der Konzeptkunst nicht das Endergebnis, sondern der Prozess welcher zum Ergebnis geführt hat. Auch der ökonomische Gedanke der Kunst wird in dieser Zeitepoche kritisiert. Wenn der Wert eines Kunstobjektes ökonomisch begründet werden muss, so kann die Konzeptkunst nicht eingesetzt werden. Konzeptkunst hier als Performance kann weder gekauft, noch verkauft werden. Obwohl eine Performance sichtbar ist, so ist sie doch nicht greifbar, also nichts Materialistisches das man besitzen kann (ebd.). Die Performance der späten Sechzigerjahren lehnt jedoch bald auch die Konzeptkunst mit traditionellen Materialien wie Leinwand und Pinsel ab.

1970er

Seit den 1970er Jahren kann man von der Performancekunst als eigenständige Kunstform sprechen. Die Performancekünstler/innen benützen vor allem ihren eigenen Körper als Ausgangsmaterial für Kunst (Wikipedia, 2019). In osteuropäischen Städten ist die Performancekunst kritisch gegenüber politischen Themen wie dem Patriarchat. Auch wird die Performancekunst strikter und grenzwertiger. So kommt zunehmend Radikaleres zustande wie zum Beispiel von Chris Burden (1971), welcher in einer Performance seinen Assistenten in den linken Arm schießt. Auch der Bereich Video und Film wird in den 1970er Jahren vermehrt als Element einer Performance gebraucht (Goldberg, 2014, S. 158). Der Österreicher Hermann Nitsch macht Gebrauch von antiken und christlichen Riten. Eine typische Performance von Hermann Nitsch dauert mehrere Stunden. Beginnend mit einem möglichst lauten Geräusch, wird nach An-

weisung von Nitsch ein geschlachtetes Lamm auf die Bühne gebracht und ausgeweidet. Eingeweide und Blut werden über nackte Männer und Frauen gegessen. Damit bezweckt Nitsch die durch die Medien unterdrückten aggressiven Instinkte zu thematisieren. Das Ritual ist für ihn ein Mittel, verborgene Energien freizusetzen und soll als Akt der Erlösung durch Leiden dienen (S. 163). Auch weitere solche Aktionen finden unter dem Begriff «Wiener Aktionismus» statt. Sie bedienen sich allesamt unterschiedlichster Formen von Ritualen. Neu finden Schmerz und Selbstverletzung ihren Weg in die Performance. Marina Abramovic schafft ähnlich verstörende Werke. In ihrer Arbeit «Rhythm 0» erlaubt sie 1974 den Besucherinnen und Besuchern einer Galerie in Neapel, sich über mehrere Stunden lang mit Utensilien der Lust und des Schmerzes vor den Augen aller Mitbesucher/innen zu misshandeln. Nach bereits drei Stunden sind ihre Kleider mit Rasierklingen von ihrem Körper geschnitten, ist ihre Haut aufgeritzt. Als schliesslich eine geladene Pistole an ihren Kopf gehalten wird, wird die Performance von ihren Peinigern unerwartet beendet (S. 164). Es gibt zu dieser Zeit aber auch humorvolle Performances. Die Engländer Gilbert und George bedienen sich satirischer Konzepte. So verwandeln sie sich in lebende Skulpturen. Die beiden werden selbst zur Kunst, indem sie sich zu lebenden Skulpturen erklären (S. 167). Auch autobiografische Arbeiten finden ihren Weg in die Performancekunst. Künstlerinnen und Künstler inszenieren Episoden ihres Lebens und transformieren sie in eine Performance mittels Filmen, Videos oder Klangbildern (S. 170). Mitte der siebziger Jahre wird die Performancekunst immer populärer und erste Festivals werden organisiert. Die vormals als unverkäuflich geltende Kunstsparte hat inzwischen ihren Markt selbst generiert. Galerien und andere Kunst- und Kulturinstitutionen veranstalteten ganze Abende mit Performancekunst. Popkulturen finden den Weg in die Performancekunst. So bedienen sich die Künstlerinnen und Künstler der damaligen «Punk-Ästhetik», entwerfen und kreieren Kunst in Form von Anti-Kunst. Letztlich sind die Punk-Konzerte nichts anderes als Performances. Laute Geräusche, der Körper als Medium und ein anwesendes, oft partizipierendes Publikum (S. 182). In den Randzonen der Performance entwickeln sich neue Formen mit Tanz und Theater. Während Performances üblicherweise vergängliche Ereignisse

sind, die minimal geprobt werden, werden die ambitionierten Werke zum Beispiel von Wilson und Foreman monatelang geprobt (S. 184).

1980er

In den 1980er Jahren schafft es die Performancekunst in den Mainstream, in die Welt des Kommerzes. Performancekünstler/innen führen ihre Werke im Fernsehen und im Radio auf. In vielen Nachtclubs finden Performances statt. Es wird das Künstlerkabarett als neues Genre etabliert (S. 190). Mitte der achtziger Jahre ist die grosse Akzeptanz der Performancekunst der Hinwendung zu den Medien und dem Spektakel zu verdanken. Die Performance baut Brücken zwischen Entertainment und Theater, zwischen Theater und Oper. Sie belebt den Tanz neu und erlaubt auch eine Rückkehr zu den traditionellen Künsten, ermöglicht dadurch die Vermischung verschiedenster Kunstsparten. Die Zunahme der Professionalität von Autoren und Autorinnen und den Performenden fördert weitgehend die Akzeptanz und Anschlussfähigkeit dieser Kunstsparte an ein breiteres Publikum (S. 198). Pina Bausch wird für ihre performativen Tanztheater weltbekannt und revolutioniert die Tanzszene.

In ihren Tanztheatern macht sie allerlei Gebrauch von Materialien, Bewegungen und Geräuschen, bedeckt sogar eine ganze Bühne mit Erde und lässt ihre Tänzerinnen und Tänzer darin performen (S. 203).

1990er

Die Performance der späten achtziger und frühen neunziger Jahre wird oft als eine Form von gesellschaftlichem Protest eingesetzt. Es gibt private Vorführungen in Wohnungen, in Abrissgebäuden oder Studentenzentren. Sie dienen als Ventil für die herrschende Einschränkung der Rede- und Bewegungsfreiheit. Die Neunzigerjahre starten mit groben politischen und wirtschaftlichen Umbrüchen. Es gibt einen Börsencrash an der Wallstreet, die Berliner Mauer ist gefallen, Nelson Mandela wird aus dem Gefängnis entlassen (S. 208 - 212). Es ist zu beobachten, dass Performance immer wieder von gesellschaftlichen und kulturellen Ereignissen motiviert und beeinflusst worden ist. Die Technologie entwickelt sich rasant und neue Medien werden in der Performancekunst er-

forscht. Neue Möglichkeiten für Licht, Projektionen, Surround-Sound und Internet bieten fast unendlich viele Mittel und Wege an neuen performativen Spielereien. Noch immer steht der Körper als Instrument, als Kunstobjekt im Zentrum. Es wird viel mit Nacktheit inszeniert und thematisiert. Die Möglichkeit der Verbreitung im Internet verschafft den Menschen einen leichten Zugang zu Performance. Sie inspiriert sich von Mode, MTV und Werbung und umgekehrt (S. 225). Der soziale Raum erhält vor allem in Frankreich zunehmende Bedeutung. Die Interaktion des Publikums mit den Künstler/innen wird als deren Material betrachtet. Sie schaffen Situationen, in die die Zuschauenden als aktive und kritische Teilnehmende eintreten. Kunst nimmt Zeit und Raum in Anspruch, selbst die demokratischen Prozesse der Zuschauenden innerhalb einer Performance werden als Kunst verstanden (S. 240).

3.1.1 **Die Performance im 21. Jahrhundert**

Die Performance wird wahrscheinlich auch noch die nächsten Jahrzehnte prägen, wie sie es bisher getan hat. Sie ist vielschichtig, interdisziplinär, bedient sich gesellschaftlicher Themen und ist ganz an die modernen Medien angepasst. Sie kann in dieser Art ideal, weltweit und online mit dem heutigen, wie auch mit dem morgigen Publikum geteilt werden. Heutzutage ist die Geschichte, wie auch das Nichtdefinierbare der Performance besser bekannt. Biennalen finden statt, Museen und Publikationen zum Thema erscheinen kontinuierlich. Die Vielzahl neu erschienener Publikationen über Kunstschaffende des Genres hält in fast allen Ländern deren Werke fest und verfasst akademische Bücher über ihr Tun. Immerwährende Performance in Museen und in der freien Szene ist ein Zeichen dafür, dass sie heute wie damals in den Fünfzigerjahren eine treibende Kraft ist (RoseLee Goldberg, 2014, S. 246 - S. 249). Die Performancekunst von heute setzt sich mit der Kommunikationsindustrie wie auch mit dem «Live-Faktor» auseinander. Der Begriff ist inzwischen ein Sammelbegriff für Live-Acts aller Art, von interaktiven Ausstellungen über Modeshows, Djs in Clubs bis hin zu Polittalks (ebd.).

3.2 Performancekunst: Eine begriffliche Annäherung an die künstlerisch-ästhetische Praxis

Mithilfe der historischen Abrisse und der Vielzahl an Projekten die es bisher gibt, versuche ich hier eine begriffliche Annäherung zum Begriff zu machen.

Auffallend ist, dass eine Performance immer im Kontext zu einem vom Kunstschaffenden gewählten Thema steht. Eine Performance findet zudem immer in einem Raum statt, hat einen Anfang und ein Ende. Dabei ist der menschliche Körper meist das Kunstobjekt selbst, aber auch die gemachten Gedanken dazu sind Kunst, wodurch sie zur reflektierenden Kunstform wird. Kurz: Der Prozess der Performance ist Kunst.

Die Performance hat immer wieder vielerlei Grenzen destabilisiert. Gabriele Klein (2011) zitiert den Theaterwissenschaftler Hans-Thies Lehmann welcher sagt: «Performance ist das, was von denen, die es zeigen, als solche angekündigt wird» (S. 6). Die Performancekunst ist eine Widerstandskunstform, welche sich durch die Integration von Zeit, Simultaneität, Unwiederholbarkeit und körperlicher Präsenz von der bildenden und darstellenden Kunst hat abheben wollen (Klein, 2011, S. 7).

Es scheint, dass die soeben genannten Eigenschaften der Performancekunst enormes Potential als Methode für die Soziokulturelle Animation aufweisen. Ähnlich wie die Soziokulturelle Animation, bewegt sich die Performancekunst zwischen verschiedenen Polen, sie ist intermediär. Doch die Betitelung «Performancekunst als Methode» ist noch nicht zufriedenstellend für die weitere Arbeit, denn hinter der Performancekunst lässt sich ein künstlerisch-ästhetisches Werkzeug erkennen.

Wenn also von der Performancekunst als Methode gesprochen wird, so ist sie als künstlerisch-ästhetisches Mittel für die Soziokulturelle Animation in der Projektarbeit gedacht.

Der Begriff Ästhetik geht zurück auf das griechische Wort Aisthesis und meint eine sinnliche Wahrnehmung (Mona-Sabine Meis, 2018, S. 21). Als grundle-

gende Kategorien der Ästhetik gelten «das Schöne und das Hässliche, das Erhabene und die Negation, das Versprechen einer Alternative durch das Aufzeigen von andersartigen Möglichkeiten» (ebd.).

Künstlerisch umgesetzt würde das das bewusste Erschaffen, Gestalten und Aussuchen der Materialien für das Kunstwerk bedeuten (S. 22).

Die Kombination beider Begriffe soll das Zusammenspiel unterschiedlicher Schwerpunkte betonen: vom bewussten schönen Erschaffen bis hin zum hässlichen, ungewollten Werken und je deren Prozesse. Es geht nicht um technische Perfektion. Die Qualität eines künstlerisch-ästhetischen Prozesses zeigt sich darin, wie es die Zielperson bereichern konnte (ebd.)

3.3 Theoretische Konzepte für die Performancekunst

Nachstehend werden verschiedene theoretische Aspekte für die Performancekunst durchleuchtet, welche für die Verbindung der Performancekunst mit der Soziokulturellen Animation relevant sind.

3.3.1 Performative Turn

Der Performative Turn leitet die Aufmerksamkeit auf die Ausdrucksdimension von Handlungen hin zur sozialen Inszenierungskultur. Es geht hierbei um eine praktische Dimension der Herstellung kultureller Bedeutungen und Erfahrungen (Doris Bachmann-Medick, 2006, S. 104). Kulturwissenschaftlich betrachtet liegt das Performative demnach darin, «dass sich alle Äusserungen immer auch als Inszenierungen, das heisst als Performances betrachten lassen» (S. 107). Es sei vorweggesagt, dass die Performanz- und Performancebegriffe sowohl in der Theaterwissenschaft, Anthropologie, Sprechakttheorie und Geschlechterforschung unterschiedliche Schwer- und Anknüpfungspunkte aufweisen. Anknüpfend an die Geschichte der Performancekunst aus den 1960er Jahren wie der Aktionskunst und den Happenings kann hier bereits von «Performativierungsschüben» gesprochen werden. Der Aufführungscharakter der damaligen Happenings ist ästhetisch betont und das Ereignis statt das Werk wird in Szene gesetzt. Der Performativ Turn geht aber nicht nur von der Kunst aus. Es muss

auch die Alltagskultur berücksichtigt werden (S. 108). Mit dieser ist zum Beispiel das Verhalten von Menschen gemeint, ihr Habitus und ihre Werthaltungen oder wie sie ihre Freizeit verbringen. Eine weitere Wende für den Performative Turn ist die ganze Digitalisierung. Beispiele dazu sind Internetplattformen wie Facebook als Bühne für Internetauftritte. Durch Selbstinszenierung als Performance kann eine Gruppenzugehörigkeit visualisiert werden (ebd.). Performanz, Performance und Performativität sind für die Kulturwissenschaft neue Grundbegriffe. «Sie beziehen sich auf das Gemacht sein von Sprache und Wirklichkeit und dienen der Analyse von sozialen Selbstdarstellungen ebenso wie von Formen politischer Theatralität bis hin zu Schauplätzen militärischer Konflikte» (S. 109). Der performative turn sensibilisiert Zuschauer/innen drauf, die Performance hinter einer Handlung, sei es in der Kunst, in der Alltagskultur, in der Sprache oder im Akt eines Selfies zu erkennen und zu reflektieren.

3.3.2 **Dramaturgie**

Bereits in der Einleitung ist der Begriff Dramaturgie erwähnt worden. Für die weiterführende Arbeit muss das Verständnis für die Vielseitigkeit des Begriffs jedoch noch tiefer ausgearbeitet werden. Dramaturgie ist sogleich Theorie und Praxis und begegnet uns vor allem im Film oder Theater. Im deutschsprachigen Raum gibt es das «Berufs- und Arbeitsfeld des Dramaturgen als künstlerischer Berater» (Peter Boenisch, 2012, S. 43). Dramaturgie beschreibt entsprechend verschiedene Aspekte der konzeptuellen Vorarbeit, der «Einrichtung sowie der vermittelnden künstlerisch-ästhetischen Begleitung wie auch der weiteren gesellschaftlichen Kontextualisierung» der Werke und Aufführungen (ebd.). Die Dramaturgie analysiert auch immer die Wirksamkeit der gewählten Elemente auf das Publikum. Sie kann ausserdem als Brücke zwischen Konzeptarbeit und Produktionsarbeit dienen. Bereits in der Konzeptphase werden dramaturgische Elemente positioniert, in der Produktionsphase erprobt und zum Schluss dramaturgisch der Realität angepasst. Die Dramaturgie, das komplexe Wie, muss also von der ersten Idee eines Projekts bis zum Abschluss mitgedacht werden.

3.3.3 **Perform Space: Raummodell**

Der «Raum» in der Performancekunst hat eine sehr ähnliche Bedeutung wie der des Sozialraumes aus Kapitel Zwei, nicht aber wie der des Körperraums, auf den später einzugehen ist. Es werden lediglich andere Fokussierungen und Begrifflichkeiten in Performancekunstprojekten gebraucht. In einem Forschungsprojekt an der Hochschule Gestaltung und Kunst in Basel hat Linda Cassens Stoian (2004) mithilfe von Kunstprojekten untersucht, wie «Raum durch Prozesse der menschlichen Präsenz, des menschlichen Verhaltens, Handelns und Verstehens» produziert wird (S. 1). Das daraus entwickelte theoretische Modell ist ein Beitrag zur Etablierung der Performance Studies in der Schweiz. Ein Projekt, welches untersucht worden ist, ist das Projekt «On the Spot» in Bern:

Während eines ganzen Tages, von 10 bis 18 Uhr, schöpften sieben Künstlerinnen in 185 blauen Kübeln Wasser aus der Aare auf die Lorrainebrücke. Nachdem das Tagwerk abgeschlossen war, trugen 100 eingeladene Gäste um 18 Uhr gleichzeitig die 185 gefüllten Kübel über die Strasse, die eine Hauptverkehrsader Berns ist, und schütteten das Wasser über die gegenüberliegende Brüstung zurück in die Aare, so dass ein wunderschöner, künstlicher Wasserfall entstand. Das Projekt stiftete Gemeinsamkeit zwischen ganz unterschiedlichen Menschen. Es unterbrach den Feierabend-Verkehr für einen kurzen Moment der Poesie und der Reflexion über Kunst, Arbeit und Freizeit. (S. 2)

Das herausgearbeitete Raummodell definiert den Raum als gelebten Raum:

Perform Space: Raummodell

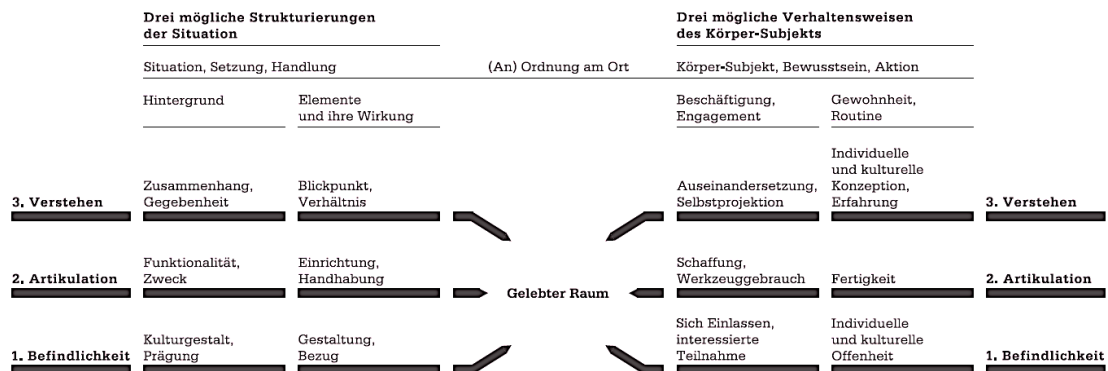


Abbildung 1: Perform Space Raummodell nach Linda Cassens Stoian (2004)

Das Modell geht ausserdem davon aus, dass Raum nicht einfach so gegeben, sondern eine Konstruktion ist und erst geschaffen werden muss (S. 3). Auf der einen Seite (links) geht es von der Perspektive der Situation aus, dem zwischenmenschlichen Handeln, den Verhältnissen und Blickpunkten, wodurch sich der Raum relational zusammensetzt. Rechts geht es von der Perspektive des Körper-Subjekts aus, wie es den Raum erlebt, sowie die Handhabung von Dingen in der Aktion reflektiert werden (ebd). Es geht also einerseits darum, wie sich die Menschen miteinander und untereinander im Raum verhalten, andererseits auch darum, wie das Individuum sich Selbst in der Aktion reflektiert. Diese zwei Perspektiven treffen sich in der Mitte und ordnen sich zum gelebten Raum zusammen.

3.3.4 Körper-Raum

Wie wir aus der Geschichte der Performancekunst haben entnehmen können, ist der Körper selbst das Kunstobjekt. Performancekünstler/innen arbeiten stark mit der eigenen Körperwahrnehmung und reflektieren den eigenen Körper sehr bewusst. Sie nehmen einerseits den Raum innerhalb des eigenen Körpers wahr, andererseits ausserhalb und zusätzlich wie sie mit ihrem Körper in Beziehung zum Sozialraum und den Individuen, die sich darin befinden, stehen. Sie reflektieren zudem, wie sie von anderen wahrgenommen werden und

ob Zuschauende und Performende sich gegenseitig wahrnehmen. Hier sprechen Performerinnen und Performer von einer Interaktion. Das Körperbewusstsein und die Körperwahrnehmung sind ein ständiges Thema in der Performancekunst, wie auch im Theater oder Tanz. Gemäss einem Gespräch über Performancekunst mit dem Performer Kurt Dreyer bedient man sich in der Performancekunst unterschiedlichster Methoden und Theorien für die Arbeit mit dem Körper, sei es über das Reflektieren des eigenen Körperschemas, Körperbildes oder Chakren (Gespräch vom 17. Juli 2019). In der Soziokulturellen Animation wird zwar von einer Selbstkompetenz gesprochen, diese beinhaltet aber nicht so eine intensive, wie in der Performancekunst teils öffentliche Auseinandersetzung mit dem eigenen Körper.

3.3.5 **Performance - Performanz - Performativität**

Seit einiger Zeit erleben Begriffe wie Performance, Performanz und Performativität eine Renaissance. Dieses Phänomen wurde bereits unter dem Begriff «Performative Turn» ausgeleuchtet. Für diese drei Begriffe kann aber noch eine genauere Definition beigezogen werden.

Als Performance kann zum Beispiel die Aufführung eines Tanzstücks oder das Plattenauflegen eines DJs bezeichnet werden. Es handelt sich hier um ein Ereignis, das zeitlich begrenzt und einmalig ist (Martina Schuegraf, 2008, S. 68). Zu jeder künstlerischen Performance gehört auch ein Publikum. Erst durch diese Rahmenbedingung wird eine Aufführung vor Publikum und bezugnehmend darauf, eine Performance, wobei das Publikum eine konstitutive Funktion erhält (Christoph Wulf, Michael Göhlich & Jörg Zifras, 2001, S. 11). Für die Zusammenhänge der drei Begriffe Performance - Performanz - Performativität schreibt Martina Schuegraf (2008): «Performanz ist zum einen die deutsche Übersetzung des aus dem Englischen kommenden Begriffes Performance. Zum anderen kann jede sprachliche Äusserung als Performanz deklariert werden. Doch ist nicht jede Äusserung zugleich performativ» (S. 68). Kulturwissenschaftlich gesehen betont Performativität «den konstitutiven Charakter sozialer

Handlungen». Dies meint sowohl das Gelingen sozialer Prozesse wie auch deren Veränderbarkeit, welche zu neuen sozialen Wirklichkeiten führen (Christoph Wulf, Michael Göhlich & Jörg Zifras, 2001, S. 12).

Martina Schuegraf (2008) bezieht sich auf das Verständnis von Christoph Wulf und Gunter Gebauer, welche das Körperliche beziehungsweise die Körperlichkeit als besondere Bedeutung für eine Ausführung hervorheben (S. 106). Bezugnehmend auf die Theorie der korporalisierenden Performativität von Sybille Krämer, arbeitet sie vier Charakteristiken heraus, welche für das Performanceverständnis hilfreich sind:

- Das Wechselverhältnis von Akteurinnen und Akteuren und den Zuschauenden und damit die Bipolarität des Wahrnehmens
- Die Wechselbeziehung von Hervorbringen und Empfangen, wodurch Korporalität überhaupt möglich ist
- Das In-Szene-Setzen eines einmaligen Ereignisses, was für sie den Ereignischarakter ausmacht
- Die Begrenztheit dichotomer Begrifflichkeiten, weshalb sie ein Dazwischen betont, was sie als Transgression bezeichnet (S. 106)

Die eben genannten Ausführungen führen uns zu einer begrifflichen Annäherung an die Performance.

4 Brücken zwischen Performancekunst und Soziokultureller Animation

In der Literatur lassen sich keine expliziten Hinweise dafür finden, was für einen Stellenwert die Performancekunst in der Soziokulturellen Animation hat. Daher gehe ich vom Stellenwert der Kunst im Allgemeinen aus sowie von zentralen Begrifflichkeiten wie kunstorientierte Soziokulturelle Animation, kulturelle Teilhabe und von bekannten Konzepten wie Community Performance, welche für die Verknüpfung von Performancekunst und Soziokulturelle Animation interessant sind. Dieses Kapitel soll auch Argumente liefern, warum mit Kunst gearbeitet werden soll und welche Settings Potential haben.

4.1 Kunstorientierte Soziokulturelle Animation - Eine Haltung

Urs Frey (2019) versteht unter einer kunstorientierten Soziokulturellen Animation eine Haltung und Qualität für Professionelle der Soziokulturellen Animation, welche sich methodisch der Künste bedienen, selbst kunstaffin sind aber nicht immer alles selbst machen wollen. Sie sollen herausfinden, «wo und wie sich die Professionellen aller Richtungen begegnen» können, um Raum für ästhetische Erfahrungen zu ermöglichen (S. 18 - S. 19). Es geht darum, eine Verständigungsbasis für das gemeinsame Wirken von Kunstschaffenden und Professionellen der Soziokulturellen Animation zu schaffen. Auf dieser Basis können in der Folge Stärken und Schwächen in der gemeinsamen Projektarbeit besprochen werden. Es soll entschieden werden, wem man jeweils was lieber überlassen würde (ebd). Beim genaueren Betrachten der Rollen und Qualitäten der Soziokulturellen Animation in der Gesellschaft, ist eine zentrale Qualität die Neugier (S. 16). Durch das «Interesse für das Interesse anderer» und den leitenden Auftrag, eine Kohäsionshilfe zu sein, können Animatorinnen und Animatoren kreative Prozesse fördern (ebd.) Die Gestaltung dieser Prozesse, d. h. das Erkennen und Setzen nötiger Impulse damit ein kreativer Prozess in Gang kommt, ist die eigentliche Kunst der Animation (ebd.). Diese Erkenntnis zeigt deutliche Parallelen zu der Arbeitsweise der Performancekunst, in welcher der Prozess selbst das Kunstwerk ist. Ein einziger Unterschied besteht darin, dass

die Künstler/innen auch als solche wahrgenommen werden wollen, wohin gegen die Professionellen der Soziokulturellen Animation laut ihrer Charta eher als eine beobachtende und zurückhaltende Persönlichkeit in Erscheinung treten (ISE 2017). Die kunstorientierte Soziokulturelle Animation strebt demnach transdisziplinäre Zusammenarbeit mit Kunstschaffenden an, um sich gegenseitig zu ergänzen.

4.2 Recht auf kulturelle Teilhabe

Das Recht auf kulturelle Teilhabe meint nicht nur berechtigt zu sein, Museen, Konzerte oder Dorffeste besuchen zu dürfen, sondern es bedeutet, rechtliche Grundlagen zu schaffen, kulturelle Teilhabe zu ermöglichen und zu fördern. Dieses explizite impliziert, dass Kunst einen wichtigen Stellenwert auch für die Soziokulturelle Animation hat.

In der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte (2019), steht in Artikel 27 Folgendes:

Freiheit des Kulturlebens

- Jeder Mensch hat das Recht, am kulturellen Leben der Gemeinschaft frei teilzunehmen, sich der Künste zu erfreuen und am wissenschaftlichen Fortschritt und dessen Wohltaten teilzuhaben.
- Jeder Mensch hat das Recht auf Schutz der moralischen und materiellen Interessen, die sich aus jeder wissenschaftlichen, literarischen oder künstlerischen Produktion ergeben, deren Urheber er ist (Humanrights, 2019).

Die Verordnung des Bundesrates über die Förderung der Kultur vom 23. November 2011, SR 442.11, gestützt auf Artikel 46 des Kulturförderungsgesetzes vom 11. Dezember 2009 besagt, dass nur Projekte vom Bund, den Kantonen und Gemeinden unterstützt werden, welche den Zugang für alle Menschen gewährleisten. Hier ist laut Art. 2 dieser Verordnung die Rede von «öffentlich zugängliche[n] Projekte[n]».

In der Verordnung des Eidgenössischen Departements des Innern (EDI) über das Förderkonzept 2016 - 2020 zur Stärkung der kulturellen Teilhabe vom 25.

November 2015, SR 442.130, werden unter Artikel 1 folgende Förderziele aufgeführt:

Die Unterstützung von Vorhaben zur Stärkung der kulturellen Teilhabe hat zum Ziel:

- a. die Auseinandersetzung mit Kultur und die kulturelle Betätigung möglichst vieler zu fördern sowie Hindernisse zur Teilhabe am kulturellen Leben abzubauen;
- b. den Wissensaustausch, die Vernetzung und die Koordination der Akteure zu stärken;
- c. die konzeptionellen und die statistischen Grundlagen zur Stärkung der kulturellen Teilhabe zu vertiefen.

Die gesetzlichen Grundlagen im Bereich Kultur sind also ideal für die Soziokulturelle Animation sowie für die integrale Projektmethodik formuliert. Zur Frage der Haltung zur Förderung von kultureller Teilhabe liegt uns die Charta der Soziokulturellen Animation vor:

Die Soziokulturelle Animation setzt 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. 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 (ISE, 2017).

Wie bereits im Kapitel 2 in meiner Bachelorarbeit herausgearbeitet, ist die Kohäsion eine zentrale Kompetenz der Soziokulturellen Animation. Die Ermöglichung von kultureller Teilhabe stärkt somit nach dem Verständnis der Soziokulturellen Animation das Zusammenleben und den Zusammenhalt in der Zivilgesellschaft. Alle Menschen sollten Zugang zum Kulturleben haben, zur aktiven Mitgestaltung der Kultur, zu Kunst. Hier passt auch wieder die weitverbreitete Assoziation der Soziokulturellen Animation, dass sie Brücken baut. Brücken zwischen Menschen und Performancekunst, Brücken zwischen Kunst-

schaffenden und Laien, zwischen verschiedenen Kulturen und Künsten. Kulturelle Teilhabe kann zum Beispiel mithilfe partizipativer Kulturprojekte ermöglicht werden. Kulturprojekte ermöglichen ästhetische Erfahrungen und bringen ein künstlerisches Ergebnis mit. Sie schaffen eine Öffentlichkeit, können öffentliche Diskurse zum Beispiel mittelst Kunst, in unserem Falle mit Performancekunst, anregen (Siglinde Lang, 2019, S. 298).

So ist Community Performance womöglich ein passender Aufhänger zur Förderung der Kohäsion und Ermöglichung kultureller Teilhabe mithilfe von Performancekunst.

4.3 Kompatible Kunstsparte - Community Performance

Unter Community Performance kann man sich im weitesten Sinne eine Kunstsparte analog zum Überbegriff «Community Art» vorstellen, welche sich in kleinen Nuancen zu anderen «Community-based» Kunstsparten wie Community Dance, Participatory Art oder Social Practice unterscheidet (Petra Koppers, 2019 S. 17).

Gemäss Uwe Lewitzky (2005) wurde der Überbegriff «Community Arts» von der Künstlerin Suzanne Lacy geprägt (S. 96). Community Arts ist prozessorientiert und geht auf soziale Kontexte eines Ortes ein, wie zum Beispiel ein Park im urbanen Raum. In der Community Art geht es darum, den Bewohnenden des urbanen Raumes eine Identität zu verschaffen. Es geht also nicht nur um den Ort selbst (ebd.).

Unter Community Performance wird eine Arbeit verstanden, bei der sich eine Gruppe von unterschiedlichen Menschen mit kreativen Mitteln bedient, in der Absicht sich selbst auszudrücken. Die Performance wird in diesem Setting immer gemeinschaftlich geschaffen. Das Endprodukt, wenn es denn entsteht, wird nicht nur von einem einzigen Kunstschaffenden vorgegeben. Es sind der Prozess und das Resultat aller Beteiligten, welche im Zentrum stehen. Das Ergebnis bleibt dabei meistens relativ offen (ebd.).

Ausgehend davon, dass Community Performance eine Teilsparte von Community Art ist, kann die Praxis laut Miwon Kwon (2002) anhand dreier Paradigmen

unterschieden werden: Kunst im öffentlichen Raum, Kunst als öffentlicher Raum, Kunst im öffentlichen Interesse.

Kunst im öffentlichen Raum

Laut Kwon ist damit gemeint, zum Beispiel den urbanen Raum zu verschönern oder zu bereichern. Die Lage der Orte ist dabei frei wählbar. Es können Vorplätze von Amtsgebäuden oder Bürohochhäusern sein, ebenso wie das lokale Schwimmbad. Hier scheint es um eine objektbezogene Kunst zu gehen, welche ergänzend zur vorhandenen Infrastruktur wirken soll.

Kunst als öffentlicher Raum

Damit ist vielmehr eine ortsbezogene Kunst gemeint. Kunstschaffende arbeiten hier eng mit Architektinnen und Architekten, der Stadtplanung und der Stadtverwaltung zusammen, um einen Ort gemeinsam gestalten zu können. Kunst soll dabei intensiver in die Planung integriert werden und erst nach der Fertigstellung von den Menschen als solche wahrgenommen werden (ebd.).

Kunst im öffentlichen Interesse

Hier wiederum steht der soziale Kontext im Vordergrund. Diese Kunst will vorab mit marginalisierten Gruppen vor Ort arbeiten und politisches Bewusstsein unter ihnen, aber auch gegenüber dem nicht partizipierenden, oft spontan angesprochenen Publikum fördern. Sie arbeitet entsprechend partizipativ mit den angesprochenen Gruppen und nimmt Rücksicht auf die Bedürfnisse dieser Bevölkerung (ebd.).

4.3.1 Potenzielles Setting für die Soziokulturelle Animation

Kunst im öffentlichen Raum wie auch Kunst im öffentlichen Interesse scheinen für die Soziokulturelle Animation die passenden Paradigmen zu sein. Idealerweise würde die Soziokulturelle Animation, wie im Beispiel von Miwon Kwon (2002), zusätzlich auch mit den Architektinnen und Architekten arbeiten und eine anwaltschaftliche Rolle einnehmen. Eine transdisziplinäre Zusammenarbeit zwischen Soziokulturelle Animation und Community Performance könnte dabei eine zentrale Herangehensweise sein.

Mithilfe von Interventionen und prozessgesteuerten Aktionen im urbanen Raum kann auf gesellschaftliche, politische oder sonstige Anliegen reagiert werden. Auch können so Forderungen an eine Regierung gestellt werden (Uwe Lewitzky, 2005, S. 97). Community Art Künstlerinnen und Künstler beschränken sich nicht nur darauf, die Teilnehmenden handwerklich oder künstlerisch anzuleiten. Es geht auch darum, dass sich die Kunstschaffenden mit dem Alltag der Beteiligten, dem Gemeinwesen, beschäftigen und aktiv auseinandersetzen, um ihnen diesbezüglich Fragestellungen aufzuzeigen, «Protestwerkzeuge» in die Hand zu geben oder mit ihnen an der Wirksamkeit ihres eigenen Tuns zu arbeiten und damit einen Zugang ausserhalb der ordentlichen politischen Prozesse zu verschaffen. Die Beziehungsebene zwischen Kunstschaffenden und Teilnehmenden ist ein wichtiger Aspekt für die Community Art. Gesellschaftliche Prozesse und kreatives Potential sollen aufgezeigt, ange-regt und unterstützt werden, was zu einem verbesserten Lebensgefühl der Beteiligten führen kann (S. 97 - S. 98).

Es scheint also, dass durch die eben gemachten Ausführungen, Community Performance anschlussfähig an die Soziokulturelle Animation ist.

4.4 Wirkungsebenen von Kunst

Für die Erklärung der Wirkung von Kunst für die Soziokulturelle Animation eignen sich die aus einem Projekt generierten Erkenntnisse. Nika Spalinger ist Dozentin an der Hochschule Luzern Design und Kunst mit dem Schwerpunkt Kunst im öffentlichen Raum und arbeitete an einem professionsübergreifenden Projekt namens BaBeL mit. BaBeL steht für eine nachhaltige Entwicklung der Basel- und Bernstrasse in Luzern. In dessen Vereinszweck steht:

BaBeL ist der Verein für die nachhaltige Entwicklung des Quartiers Basel- und Bernstrasse Luzern. Ziel ist die Aufwertung des Quartiers Basel- und Bernstrasse unter Beibehaltung seines multikulturellen Charakters. Die Stadt Luzern und die Quartierkräfte engagieren sich gemeinsam, um dieses Ziel zu erreichen. BaBeL stärkt die Quartierkräfte und weitere Akteure im Quartier durch Koordination und Initiierung von Projekten. (Babel, ohne Datum)

Für das Erfüllen ihres Vereinszweckes unterstütze Nika Spalinger den Verein bei der Wahl von künstlerischen Mitteln und Strategien. Eine Orientierungshilfe sollen dabei vier Wirkungsebenen von Kunst sein (Nika Spalinger, 2008, S. 135).

- **Physiologische und emotionale Ebene:** Kunst und Gestaltung als Vermittler von Wohlbefinden, Schönheit, Stimmung, Gefühl, Atmosphäre
- **Soziale Ebene:** Kunst und Gestaltung als Ausdrucks- und Kommunikationsmittel, als Vermittler von Differenz und Identität, von Werten und Haltungen
- **Kognitive Ebene:** Kunst und Gestaltung als Wissensvermittler und Generator
- **Politische Ebene:** Kunst als Repräsentant von Freiheit, von Werten, Positionen und Haltungen, als Anreger öffentlicher Diskussionen, aber auch als Manipulator, Alibi, Legitimation, Deckmäntelchen. (ebd.)

Für die Arbeit mit Performancekunst in der Projektarbeit eignen sich diese Unterscheidungen der Wirkungsebenen sehr gut. Die vier Ebenen helfen dabei, die Wirkung der Performancekunst zum Beispiel auf die Gesellschaft zu erklären. Eine Beschreibung dieser Ebenen für ein Performancekunstprojekt kann unter anderem auch interessant für Sponsorinnen und Sponsoren sein, aber auch für die Projektbeteiligten, damit sie sich mit dem künstlerischen Vorhaben genauer identifizieren können.

5 Gemeinsamkeiten und Spannungsfelder

Mithilfe der Entwicklungsgeschichte der Performancekunst sowie der Theorien der vorangegangenen Kapitel zwei bis Kapitel vier kann nun eine erste Gegenüberstellung der verschiedenen Bereiche vollzogen werden. Das Untersuchungsraster, welches in jedem Feld angewendet wird, ist:

- Professionelle der Soziokulturellen Animation und Performancekunstschaffende arbeiten transdisziplinär zusammen an einem Projekt
- Performancekunst mit ihren Elementen wird als kreative Methode für die Zielerreichung verwendet

Die Ergebnisse der Analyse dienen als Überlegungs- und Gestaltungshilfen, welche in die Arbeitsprinzipien der integralen Projektmethodik hinzugezogen werden können.

5.1 Analyse der Gemeinsamkeiten und Spannungsfelder

Für die Übersichtlichkeit werden die Gemeinsamkeiten Fett geschrieben. Nachstehen erfolgt dann die jeweilige Analyse zu den möglichen Spannungen

Projektarbeit und Projektziele

Sowohl die Performancekunst wie auch die Soziokulturelle Animation erreichen ihre Ziele mit Projekten. Spannungen entstehen bei der Zielerarbeitung eines Projekts. Kunstschaftende lassen sich in der Regel nicht für von ihnen zuvor gewählte Projekte und Ziele instrumentalisieren. Es empfiehlt sich, bereits in der Vorprojektphase einen Konsens mit den Kunstschaftenden auszuhandeln. Es muss klar sein, dass es sich um ein soziokulturelles Projekt handelt, welches gerne mit performativen und dramaturgischen Elementen arbeiten möchte. So könnte es hilfreich sein, gemeinsam mit den Kunstschaftenden zu schauen, in welcher Phase eines Projektes die Performance als Methode zum Einsatz kommen kann, wann über Dramaturgie gesprochen werden muss, ohne dass sich die Kunstschaftenden zu sehr limitieren müssen.

Auftraggebende

Kunstschaffende wie auch Professionelle der Soziokulturellen Animation können für die gleichen Auftraggebenden arbeiten. Oft wird Kunst und Soziale Arbeit auch von den gleichen Institutionen gefördert. Die Spannung diesbezüglich ist die bereits mehrmals erwähnte Einstellung von Kunstschaffenden, welche sich nur ungern fremdinstrumentalisieren lassen. Gleichzeitig muss die Soziokulturelle Animation immer das Tripel-Mandat im Fokus haben. Im Gegensatz zu freischaffenden Künstler/innen sind Professionelle der Soziokulturellen Animation meistens irgendwo angestellt und können nur unter ethisch-moralischen Gründen einen Auftrag ablehnen.

Arbeit mit Gruppen

Obschon Animatorinnen und Animatoren für die Arbeit mit Gruppen ausgebildet werden, ist diese Voraussetzung nicht für alle Professionellen der Soziokulturellen Animation einfach so gegeben. Trotz breitem Wissen, wie mit Gruppen gearbeitet werden kann, kommt es für ein erfolgreiches Rekrutieren von Teilnehmenden oder für ein dem Umfeld gegenüber angebrachtes Umsetzen dennoch auf die persönlichen Fähigkeiten im Bereich Organisation, Methodenwissen, Netzwerk oder Einfühlvermögen des Animators oder der Animatorin darauf an. Dies betrifft auch die Kunstschaffenden, welchen oft ein etwas verrücktes Verhalten nachgerufen wird. Je nach Gruppenzusammensetzung kann dies hier zu Spannungen führen, wie mit Gruppen gearbeitet werden soll, da unterschiedliche Fähigkeiten und Haltungen im Raum stehen.

Qualität / Ästhetik

Die Qualität der Kunst sowie die Ästhetik ist für Professionelle der Soziokulturellen Animation eher zweitrangig. Für die Kunstschaffenden sind dagegen die Qualität und die Ästhetik im Bezug zu ihrer Kunst das zentrale Thema und sie werden nach eigenen Bedürfnissen gestaltet und definiert.

Partizipationsmöglichkeiten

Die Soziokulturelle Animation strebt in all ihren Projekten eine möglichst hohe Partizipation an. Kunstschaffende haben unterschiedliche Vorstellungen von Partizipation und deren Notwendigkeit. Das Prinzip der Freiwilligkeit ist für Kunstschaffende nicht selbstverständlich. Manchmal werden in Performancekunstprojekten Menschen unfreiwillig gewissen Situationen ausgesetzt. Kunstschaffende, welche die Autorenschaft nicht abgelegt haben, übernehmen oft viele Entscheidungen in Projekten, ohne die Projektgruppe zu berücksichtigen. Es lohnt sich, sich in dieser Situation über das partizipatorische Verständnis auszutauschen und transdisziplinäre Übersetzungsarbeit zu leisten, um Spannungen, Konflikte oder sogar Verluste zu vermeiden.

Prozessorientierung

Beide Disziplinen orientieren sich an der Qualität des Prozesses in einem Projekt. Insbesondere eine kunstorientierte Soziokulturelle Animation kann sich hier in der Zusammenarbeit mit Performancekuntschaffenden in der Zieldefiniierung finden. So können sich die Performancekuntschaffenden auf die Ästhetik und Dramaturgie konzentrieren, die Professionellen der Soziokulturellen Animation auf die Gruppendynamiken und Bedürfnisse der Projektbeteiligten.

Ethik / Moral

Während die Soziokulturelle Animation als menschenrechtsorientierte Profession klare Richtlinien hat, an welche sie sich halten muss, so hat die Performancekunst diese Grenzen nicht so explizit formuliert. Eine gewisse Narrenfreiheit kann die Performancekunst genießen, wohin gegen die Soziokulturelle Animation stets dem Tripelmandat unterworfen ist und sich absichern muss.

Kommunikation

Im Feld der Kommunikation gibt es ganz unterschiedliche Aspekte:

- Kommunikation mit der Projektgruppe
- Kommunikation in Form von Werbung/ Marketing
- Kommunikation zwischen den Disziplinen
- Kommunikation in Form der Sichtbarkeit in der Öffentlichkeit

Es bestehen unterschiedliche Ansprüche auf die Qualität der verschiedenen Kommunikationsformen. Werbung und Marketing müssen genau so professionell sein wie die Kunst, die gemacht wird. Auch die zwischenmenschliche Kommunikation kann zu Spannungen führen. In Kunstkreisen ist man sich scharfe Kritik gewöhnt und es kann auch einmal ein Werk oder dessen Kunstschaffende für eine provokative Aussage oder Herangehensweise angegriffen werden. Entsprechend gilt es auch, die verschiedenen Streitkulturen zu reflektieren.

Körper und Raum

Das gemeinsame Raumverständnis kann über den Sozialraum hergeleitet werden. Anders als die Soziokulturelle Animation, bezieht sich die Performancekunst auf eine bewusste Körperraumreflexion, welche in dieser Bewusstheit so nicht wiederzufinden ist. So besitzen Performancekunstschaffende einen ausgeprägten Sinn für das Körperliche und wie der Körper sich auf den Raum und die darin befindenden Individuen und Objekten bezieht. Der Körper und dessen ästhetische Wirkung sind somit ein zentrales Thema für die Performancekunst. Die Soziokulturelle Animation hat dieser Wirkung bisher noch keine grosse Aufmerksamkeit gewidmet.

5.2 Klarheit über Rollen und Ziele – Die obersten Maxime für die Arbeit mit Performancekuschtschaffenden

Bei der Untersuchung der Spannungsfelder fällt auf, dass das Thema «Rollen» überall mitläuft. In der integralen Projektmethodik wird dieses Spannungsfeld als «personales Spannungsfeld» beschrieben (Alex Willener & Annina Friz, 2019, S. 31). «Rollen, Positionen, Funktionen sind einmalig und stehen eventuell im Widerspruch zu anderen Rollen, Positionen und Funktionen, die dieselben Personen in einem anderen Projekt oder in einer Organisation einnehmen» (ebd.). Da Performancekuschtschaffende in der Regel selbst Projekte initiieren und leiten, gleichzeitig aber auch performen, sich jedoch auch gewöhnt sind, Anweisungen von Projektleitenden zu befolgen, gilt es hier besonders wachsam und aktiv in der Rollenklärung zu sein. In der Untersuchung der Performancekunst als Methode in einem soziokulturellen Projekt wird hier davon ausgegangen, dass die Leitung eine professionelle Person aus der Soziokulturellen Animation ist. Wichtige Klärungspunkte könnten sein:

- Über mögliche Nichtvereinbarkeiten von Zielen sprechen
- Kontinuierliche Rollenverteilung in allen Projektphasen anstreben
- Persönliche Ansprüche an die Ästhetik klären

Das stetige Reflektieren der Spannungsfelder sowie klären der Rollen, Positionen und Funktionen ist Grundvoraussetzung für eine gelingende Zusammenarbeit.

6 Chancen und Risiken: Integrale Projektmethodik mit Performancekunst als künstlerisch-ästhetisches Mittel

Sowohl die Soziokulturelle Animation wie auch die Performancekunst erreichen ihre Ziele mithilfe von Projekten. Zwar scheinen bisher die Ziele und Ansprüche unterschiedlich, dennoch gilt das Projekt als gemeinsames Arbeitsinstrument.

Die integrale Projektmethodik zeichnet sich dadurch aus, dass sie nicht nur produktorientiert ist, sondern die Erlebnisqualität der Beteiligten ebenso einen wichtigen Stellenwert bekommt. Der Zusatz «integral» erhebt in der integralen Projektmethodik den Anspruch, ein ganzheitliches Vorgehen hervorzuheben. Die aktive Beteiligung der Adressatinnen und Adressaten ist ein wichtiger Bestandteil dieser Projektmethodik (Alex Willener und Annina Friz, 2019, S. 11). Die verschiedenen Ansprüche beider Professionen finden innerhalb der Arbeitsprinzipien der integralen Projektmethodik ihren Platz, wenn die Performancekunst aus der Sicht der Soziokulturellen Animation als künstlerisch-ästhetisches Mittel eingesetzt wird. Durch stetiges Klären, Reflektieren und Aushandeln der Rollen, Funktionen und Positionen während der verschiedenen Projektphasen können Kunstschaffende sich in einem für sie geeigneten Rahmen engagieren.

6.1 Arbeitsprinzipien der integralen Projektarbeit

Für die weiterführende Arbeit mit der Performancekunst als Methode für die integrale Projektarbeit werden hier passende Arbeitsprinzipien ausgewählt und näher mit dem bisher neu generierten Wissen ausgearbeitet. In dieser Arbeit wird an der im Jahre 2019 erschienenen Literatur zur integralen Projektmethodik von Alex Willener und Annina Friz orientiert. In der Realität lassen sich kaum alle acht Arbeitsprinzipien in einem einzigen Projekt umsetzen. Sie dienen lediglich zur Arbeits- und Orientierungshilfe (Annina Friz, 2019, S. 40). In den Unterkapiteln werde ich auf ausgewählte Arbeitsprinzipien eingehen und

sie mit der Performancekunst als künstlerisch-ästhetisches Mittel auf Chancen und Risiken durchleuchten.

6.1.1 **Empowerment**

Für Empowerment gibt es sehr unterschiedliche Interpretationen und Ansätze. Die Fokussierung auf den Empowerment-Ansatz in der integralen Projektmethodik ermöglicht den Beteiligten, Verantwortung für die Lebensgestaltung zu übernehmen. Sie bekommen eine Stimme und können ein Gemeinschafts- und Zugehörigkeitsgefühl entwickeln (Annina Friz, 2019, S. 48). Die Gestaltung der Arbeit kann dabei in vier Ebenen unterteilt werden:

- Die individuelle Ebene
- Die Gruppenebene
- Die institutionelle/ organisationelle Ebene
- Die Gemeindeebene/ politische Ebene (S. 44)

Auf der **individuellen Ebene** ermöglicht die Performancekunst durch die Sensibilisierung darauf, dass der Körper und Verstand selbst das Kunstwerk sind, eine individuelle Auseinandersetzung mit der eigenen Gedankenwelt und des eigenen Körpers. Kunstschaffende könne durch gezielte Impulse und Übungsperformances die Beteiligten dazu anregen, aus der eigenen Komfortzone her auszutreten und so ihre tieferen Bedürfnisse, aber auch körperlichen und mentalen Fähigkeiten sichtbar zu machen. Auf der individuellen Ebenen können so verborgene Ressourcen erkannt werden. Dabei sind die Kunstschaffenden in einer leitenden Funktion und die Animatorinnen und Animatoren beteiligen sich am kunstanalogen Prozess und können durch das eigene Partizipieren in die Rolle des Beobachtenden schlüpfen. So können Hemmungen erkannt werden, denn die Arbeit mit dem eigenen Körper ist je nach Ausmass nicht für alle Menschen gleichermassen geeignet.

Auf der **Gruppenebene** kann mit der Performancekunst auf die Interaktion der Beteiligten untereinander und dem Publikum eingegangen werden. Es können Interaktionen, die gerade passiert sind, thematisiert werden und daraus wird dann neues, kollektives Wissen generiert. Durch den gemeinsamen Prozess der Performance entsteht ein Wir-Gefühl, aber auch ein Wir-Sie Gefühl im

Bezug zum Publikum, welche je nach Gestaltung des Prozesses vom Sie zum Wir transformiert werden können. So werden Zuschauende plötzlich auch zu einem aktiven Teil des Projekts. Die ergebnisoffene Haltung der Kunstschaffenden ermöglicht ein Engagement ohne Druck. Während des körperlichen Schaffens kann gezielt auch auf individuelle und kollektive Bedürfnisse eingegangen werden. Es können sowohl politische wie auch kulturelle Missstände mittels Performance in der Gruppe bearbeitet werden. Ein Risiko, genau weil eben mit dem Körper als Medium gearbeitet wird, ist die Blossstellung. Hier ist die Rolle der Soziokulturellen Animation eine zentrale Brücke, welche zusammen mit den Kunstschaffenden und den Beteiligten solche Situationen erkennen und ansprechen muss.

Mit Performance auf **institutioneller** oder sogar **politischer Ebene** zu wirken ist etwas schwieriger und vor allem komplexer. Da der Fokus in der Performancekunst oft auf dem Individuum, der Gruppe und der Interaktion mit dem Publikum liegt, ist die Wirkung auf institutioneller und politischer Ebene kaum messbar. Zwar bedienen sich Performancekünstler*innen oft politischer oder institutioneller Missstände und thematisieren diese mittels ihrer Kunstform, doch deren Wirkung ist bisher nicht in Form einer Statistik nachweisbar. Die politisch aktivistische Gruppe «extinction rebellion» aus der Schweiz inspiriert sich von der Performancekunst und fordert mit radikalen Happenings im öffentlichen Raum Menschen und Politiker*innen dazu auf, die aktuelle Situation zum Weltklima ernst zu nehmen (Extinction rebellion, ohne Datum). Hier wird die Performancekunst als künstlerisch-ästhetische Praxis für politische Zwecke eingesetzt. Damit soll für die integrale Projektarbeit eine Methode aufgezeigt werden, wie man mittels eigenem Körper und eigener Gedanken zusammen in der Gruppe auf eine performativ-künstlerische Art und Weise Bedürfnisse thematisieren kann. Der Fokus ist primär auf das Gruppenerlebnis und die Identifikation mit dem Thema und der Kunst gerichtet. Wenn durch den kunstanalogen Prozess Menschen dazu befähigt werden, sich politisch zu engagieren, dann ist dies ein wünschenswerter Effekt. Die Ermächtigung, politisch aktiv zu werden, muss in jedem Fall bei der Zielsetzung des Projekts reflektiert und

auch so definiert werden, je nachdem, ob ein aktiver oder passiver Effekt der politischen Ermächtigung angestrebt wird.

Für die Arbeit mit Performancekunst benötigt es eine professionelle Haltung sowie ein optimistisches Menschenbild, wie Alex Willener & Annina Friz (2019) festhalten (S. 45). Durch gezieltes Nachfragen und Kennenlernen im Prozess können Ressourcen der Beteiligten erkannt werden. Dabei ist es wichtig, sich der unterschiedlichen Alltagskulturen der Beteiligten bewusst zu werden. Die Performancekunst bedient sich der Ressourcen der Beteiligten sowie deren Alltagskulturen für die Inszenierung der Performance. Wie die Performancekunst, verfolgt auch die integrale Projektmethodik einen ressourcenorientierten Ansatz (S. 46).

Es ist wichtig, im Empowerment Prozess Fragen zu stellen. Dies ermöglicht einen Prozess des Suchens, welche für die Performancekunst selbstverständlich ist. Es ist die Aufgabe der Soziokulturellen Animation, gemeinsam mit den Kunstschaffenden Neugier und Reflexion anzuregen (ebd.). Mithilfe der Performance und zusammen mit dem Arbeitsprinzip Empowerment, können vielfältige Kompetenzen der Adressatinnen und Adressaten gestärkt werden. Es können Möglichkeiten, Probleme, Potenziale und Bedürfnisse verarbeitet werden. Schlussendlich wird so die Handlungsfähigkeit der Betroffenen ebenfalls gefördert (S. 47).

6.1.2 **Kreativität**

Kreativität ist für die Arbeit mit Performancekunst ein zentrales Arbeitsprinzip. Entsprechend bedeutet der Begriff Kreativität im allgemeinen Sprachgebrauch «vor allem die Eigenschaft eines jeden Menschen, schöpferisch zu sein, etwas vorher nicht Da gewesenes, Originelles Neues zu kreieren (...)» (Reto Stäheli, 2019, S. 102). In der Projektarbeit soll bereits in der Vorbereitungsphase offen über den Kreativitätsbegriff gesprochen und dieser reflektiert werden. Dies ist deshalb wichtig, weil es eben unterschiedliche Verständnisse für Kreativität gibt. Hier in der interdisziplinären Zusammenarbeit mit Performancekunstschaffenden sowie Laien ist zu erwarten, dass unterschiedliche Verständnisse für Kreativität im Raum stehen.

Der kreative Prozess beginnt bereits in dem Moment, sobald Professionelle daran denken, ein Projekt zu gestalten. So könnten mögliche Impulse aussehen:

- Ich als Professioneller in der Soziokulturellen Animation erkenne einen Bedarf in der Zivilgesellschaft im öffentlichen Raum und möchte dies mithilfe von Performancekunst, beziehungsweise mit performativen Mitteln sichtbar machen (Autoren- und Autorinnenprojekt)
- Performancekunschtschaffende thematisieren ein passendes Thema und ich schliesse mich ihnen an (Kollaboration)
- Menschen kommen auf mich zu und möchten sich mithilfe von Kunst Gehör verschaffen (Bottom-Up)
- Es kommt ein Auftrag eines Kunstmuseums, welches gerne neue Menschen ansprechen möchte (Top-Down)

Damit soll aufgezeigt werden, dass Professionelle der Soziokulturellen Animation sich mit der Auseinandersetzung der Kreativität etwas Gutes tun. Es soll aber nicht darum gehen, allein die Ideen der Animatorinnen und Animatoren durchzusetzen. Vielmehr sollen gekonnt kreative Ideen und Methoden einer Gruppe weitergegeben werden und diese bewusst eingesetzt oder zurückgehalten werden (Reto Stäheli, 2019, S. 103).

Kreative Projektarbeit passiert auf allen erdenklichen Ebenen und Phasen eines Projektes. Die Mitarbeit von Künstlerinnen und Künstlern in einem soziokulturellen Projekt sind wertvolle Ressourcen für dieses Arbeitsprinzip. So können alle Beteiligten sich von der offenen, manchmal irritierenden Arbeitsweise von Kunstschaffenden inspirieren lassen. Eine wichtige Aufgabe für Animatorinnen und Animatoren ist hier diesen Zustand der Irritation auszuhalten. «Man lernt dabei, komplexe Thematiken umfassender zu analysieren (...)» und findet neue interessante Wege für den Prozess und die Zielerreichung des Projekts (ebd.).

6.1.3 **Transdisziplinarität und Kooperation**

In der professionsübergreifenden Projektarbeit mit Performancekunst ist nebst der Kreativität eine Untersuchung der Transdisziplinarität und Kooperation von Nöten.

Kooperation

Die Soziokulturelle Animation und die Performancekunst sind unterschiedliche Disziplinen mit einem unterschiedlichen Verständnis von Partizipation, Interaktion und Zielerreichung. Zwar möchte ich mit Performancekunschtschaffenden zusammenarbeiten, jedoch ist Kooperation hier nicht der passende Begriff.

Alex Willener (2019) bezieht sich auf eine Definition einer Kooperation von Stefan Werner, welche besagt, dass Kooperation «ein auf ein gemeinsames Ziel gerichteter Prozess mehrerer freiwillig mitwirkender Partner, der die Lösung von Aufgaben, die ein einzelner nicht bewältigen könnte, ermöglicht» (S. 68).

Im Prinzip geht es schon darum, ein gemeinsames Ziel zu erreichen und von den Ressourcen der Kunschtschaffenden zu profitieren. Da es aber um eine Untersuchung der Performancekunst als Methode geht, passt der Begriff Kooperation nicht so ganz. Es ist die Absicht mit Performancekunst auf etwas hinzuweisen, vom Performativem und von der Kraft der Irritation Gebrauch zu machen. Es kann demnach viel mehr von einer **Kollaboration** gesprochen werden. Historisch gesehen ist der Begriff zwar negativ konnotiert, wie etwa Kollaborateure in den Weltkriegen, er passt jedoch beim zweiten hinblicken besser zur Untersuchung.

Die Kunschtschaffenden sollen gemeinsam mit der Soziokulturellen Animation am gemeinsamen Ziel oder der Aufgabe arbeiten. Dabei ist jeder Beitrag jedes einzelnen Mitglieds des Projekts immanent wichtig für den Output (Axel Zahlut, 2017).

Da sich die begriffliche Gegenüberstellung hier nicht mit genügen Belegen und Beispielen eingrenzen lässt, leite ich über zur Transdisziplinarität, welche als Arbeitsprinzip gegenüber der Kooperation oder Kollaboration bevorzugt wird.

Transdisziplinarität

Für die Transdisziplinarität gibt es zwei verschiedene Positionen. In der einen wird von einem Defizit interdisziplinärer Zusammenarbeit ausgegangen. Damit gemeint sind disziplinäre Grenzen und Optiken, welche nicht durchbrochen werden können. So kann mithilfe der Transdisziplinarität übergreifend, also über die Grenzen hinweg eine Aufgabe bewältigt werden. In der anderen Position geht es um die Zusammenarbeit zwischen Wissenschaft und Praxis (Alex Willener, 2019, S. 72). Da die Performancekunst keine Wissenschaft ist, trifft diese Position hier also nicht zu. In der Transdisziplinarität wird von einem gemeinsam erarbeiteten Konzept ausgegangen, im Gegensatz zur Interdisziplinarität (ebd.). Deshalb wird der transdisziplinarische Ansatz für die Arbeit mit Performancekunst weiter verfolgt.

Für die transdisziplinäre Zusammenarbeit schlägt Alex Willener (2019) folgende Voraussetzungen vor, welche zunächst überprüft werden sollten:

- Es muss ein Konsens über die Ausgangslage sowie die gemeinsamen Ziele vorherrschen. Dabei sind keine Kompromisse gemeint, sondern etwas neu Erschaffenes, das für alle gilt.
- Breites Interesse, Offenheit und Neugier gegenüber der anderen Disziplin zeigen.
- Eine gemeinsame Sprache entwickeln. Was bedeutet Performance für diese Projekt, zentrale Begriffe definieren und Unklarheiten klären.
- Alle eingesetzten Methoden müssen für alle Beteiligten als richtig und zielführend anerkannt werden. (S. 74 - S. 75)

Damit die Soziokulturelle Animation sowie die Performancekunst in ihrer Zusammenarbeit möglichst keine Kompromisse eingehen müssen, ist eine transdisziplinäre Gestaltung des Projekts sinnvoll. Würden zu viele Kompromisse eingegangen, wäre dies ein Ausschlusskriterium für die Performancekunst als Methode und müsste sich die Soziokulturelle Animation eine andere Methode überlegen, welche der Zielerreichung dient. Zu Viele Kompromisse schränken die Freiheit und Freiwilligkeit aller Beteiligten ein, was zu unnötigen Spannungen führen kann.

6.2 Dramaturgie: Ein neuer Aspekt für die integrale Projektarbeit

In der integralen Projektarbeit fehlt die Dramaturgie, es werden einem sehr mechanisch die nötigen Werkzeuge für die Planung, Durchführung und Evaluierung eines Projektes geliefert. Eine konkrete Gestaltungsmethode, wie ein Projekt spannend bleiben kann und das Zielpublikum führt, kann nur indirekt über persönliche Fähigkeiten abgeleitet werden. Es liegt viel Verantwortung bei der Projektleitung, auf kreative Art und Weise Menschen zum Mitmachen zu animieren und sie zu aktivieren.

Der Begriff Aktivierung wird in der Soziokulturellen Animation sehr hochgehalten. Alex Willener und Annina Friz (2019) führen Marcel Spierts Verständnis von Aktivierung auf, welcher die Aktivierung «als eine über das Kontakteknüpfen hinausgehende Schritt, in dem Aussicht auf mögliche weitere Schritte besteht» beschreibt (S. 223). Aktivierungsmassnahmen können Quartierfeste oder ähnliche öffentliche Veranstaltungen sein, wie zum Beispiel eine Performance im urbanen Raum. In der Praxis stösst man aber oft Hindernisse für eine erfolgreiche Aktivierung. «Mangel an Zeit, Hemmungen, sich zu exponieren, geringe Sprachkenntnisse, wenig Erfahrung in der Beteiligung, Unklarheit des Zusammenhangs und andere Gründe» (ebd.).

Dramaturgische Überlegungen in einem Projekt können bei der Animation und bei der Aktivierung unterstützend sein. Durch gezieltes Positionieren von dramaturgischen Elementen wie Höhepunkte, Entspannungsphasen, Irritationen etc. können die Adressaten/innen durch alle Phasen eines Projekts geführt werden. Eine gute Dramaturgie setzt bei der Alltagskultur der Menschen an. So bedient sie sich aktueller gesellschaftlicher Themen und setzt diese in einem passenden Moment in Szene. Am Höhepunkt wird dann die zentrale «Message» verkündet. Damit gemeint ist, dass uns die Dramaturgie dabei helfen kann, denn passenden Moment zu definieren, um wirksam über Anliegen der Bevölkerung zu informieren. Für die Arbeit mit künstlerisch-ästhetischen Mitteln wie Performancekunst braucht es zwingend **dramaturgische Überlegungen**, welche das Publikum ans Ziel führen kann. Die Aufmerksamkeit der Menschen ist eine rare Ressource. Man muss sich gut überlegen, wie man die

Aufmerksamkeit der Menschen erregt (vgl. Kapitel 1.1.6). Dramaturgische Überlegungen beschränken sich aber nicht nur auf Projekte, welche mit künstlerischen Mitteln arbeiten. Sie können in alle Veranstaltungen der Soziokulturellen Animation einfließen. Dramaturgie beschränkt sich nicht nur auf die Durchführung eines Anlasses, sie kann auch in allen Phasen eines Projektes mitgedacht werden. Kleine Rituale, Ausflüge mit der Projektgruppe, intensive Arbeitsphasen gefolgt von bewussten Pausen ergeben einen dynamischen Projektverlauf. Dramaturgische Überlegungen zwingen uns, Abwechslung zu planen und zu reflektieren, uns zu überlegen, wie das Projekt spannend für alle Beteiligten bleibt. Projekte scheitern meiner Meinung oft daran, weil sie zu wenig in ihrer Wirkung und Orientierung zum Publikum reflektiert sind.

Als Beispiel für ein dramaturgisch erfolgversprechendes Modells für ein Projekt, kann folgendes für ein Quartierfest verwendet werden:

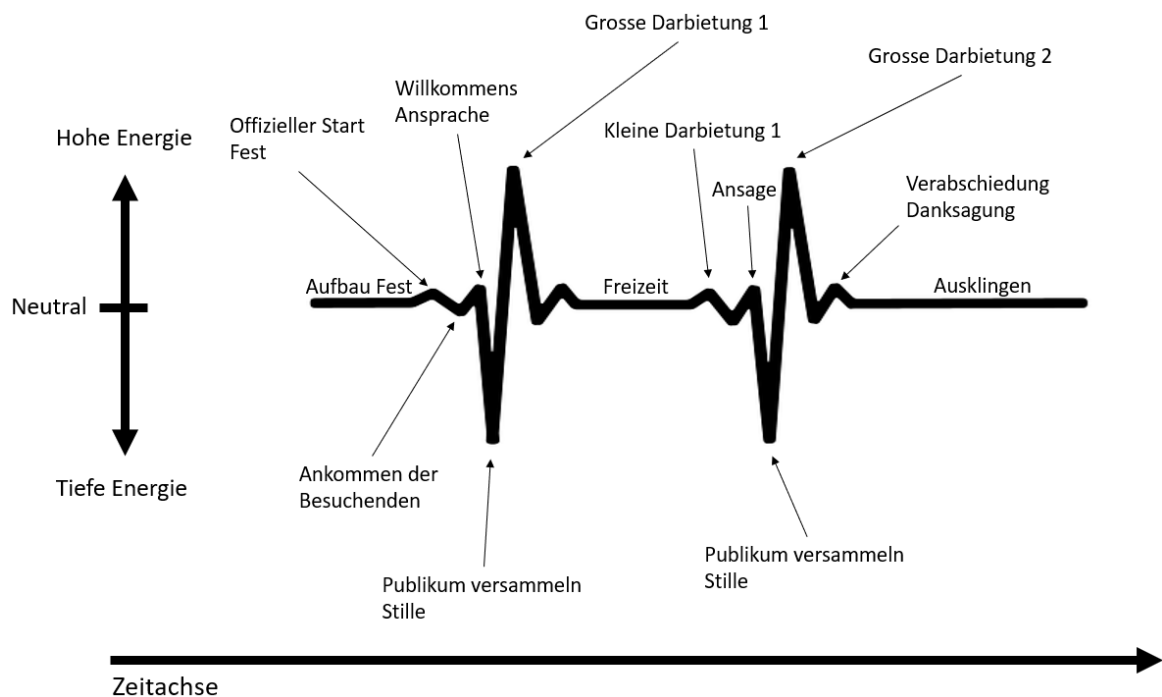


Abbildung 2: Dramaturgische Kurve anhand des Puls-Modells (Marc Ugolini, 2019)

Die Verteilung der einzelnen dramaturgischen Elemente eines Quartierfestes können zum Beispiel anhand der oben angeführten Kurve verteilt werden. Durch die Bestimmung der Energie der Elemente kann so ein abwechslungs-

reiches Programm erstellt werden, welches dem Publikum ein lebendiges Erlebnis ermöglichen kann. Mit Energie ist gemeint, wie stark die einzelnen dramaturgischen Elemente beim Publikum wirken sollen. Mehr Energie heisst: es wird eine höhere Wirkung beim Publikum angestrebt.

Wenn man das Konsum-Transfer Modell von Jean-Claude Gillet (1998) hinzuzieht, welches besagt, dass sich die Soziokulturelle Animation zwischen Konsumangeboten und Transferarbeiten hin und her bewegt, sind demnach dramaturgische Elemente mit hoher Energie, Konsumangebote (S. 95). Hier ist das Publikum in der passiven Rolle. Dramaturgische Elemente mit eher tiefer Energie sind zum Beispiel Pausen oder andere ruhige Settings wo Gespräche entstehen können, bei dem informeller Austausch und somit soziale Beziehungen gefördert werden. Hier bewegt man sich laut Jean-Claude Gillet (1998) in der Transferarbeit (S. 95 - S. 96). So ist es wichtig, dass nach einer erfolgten Performance Raum und Zeit für Gespräche über das gerade Erlebte ermöglicht werden.

7 **Schluss**teil

Der Schlussteil dient dazu, zentrale Bestandteile zusammenzufassen sowie die Fragestellung zu beantworten. Weiterführende Gedanken, welche sich während des Arbeitsprozesses ergeben haben, werden ebenfalls aufgeführt.

7.1 **Schlussfolgerung und Beantwortung der Fragestellungen**

Zu Beginn der Arbeit stellte ich mir die Frage,

wie sich dramaturgische und performative Elemente der Performancekunst in die Projektarbeit im urbanen Raum integrieren lassen, damit sie die Soziokulturelle Animation in ihrer Aufgabe zur Förderung der Kohäsion bestmöglich unterstützen kann?

Durch die Rechercharbeit ist ersichtlich geworden, dass der urbane Raum ein wichtiger Ort ist, um Kohäsionshilfe zu leisten. Er ist ein öffentlicher, für alle zugänglicher Raum, der unterschiedlich genutzt werden kann. Durch den Spatial-Turn ist ebenfalls ersichtlich geworden, wie sich die Raumwahrnehmung für die Soziokulturelle Animation, wie auch für die Performancekunst, verändert hat. Für die Kohäsionshilfe im urbanen Raum eignet sich sowohl die Sozialraumorientierung wie auch das Perform-Space Modell. Beide orientieren sich an den Bedürfnissen und Ressourcen der Individuen. Ein einziger Unterschied ist der im Performance-Space Modell enthaltene Aspekt, welcher den Körper und dessen Bewusstsein als Medium in der Interaktion mit etwas anderem stärker ins Zentrum stellt. Das Perform-Space Modell hat immer einen künstlerischen Anspruch, etwas mit dem Körper darzustellen. Dadurch, dass aber beide Modelle eine soziale Handlung voraussetzen und Kohäsion nur im gegenseitigen Wirken entstehen kann, steht eine Vermischung beider Modelle in der Projektarbeit nichts im Wege.

Auf gesetzlicher Ebene zeigt sich, dass die Soziokulturelle Animation mithilfe künstlerisch-ästhetischer Mittel kulturelle Teilhabe ermöglichen kann und soll. Die Ermöglichung von kultureller Teilhabe ist nicht nur Kunstschaffenden vorbehalten, sondern ist auch Aufgabe der Soziokulturellen Animation. Dadurch

wird eine positive Wirkung für den gesellschaftlichen Zusammenhalt erwirkt, weil kulturelle Teilhabe via Kunst Identität schafft und verbinden kann. Im urbanen Raum kann die Performancekunst somit als Kommunikationsmittel für Anliegen der Bevölkerung dienen sowie als Werkzeug zur Ermächtigung. Durch die irritierende Kraft der Performancekunst kann sie sich auf unkonventionelle Weise Gehör verschaffen. In einer Gesellschaft, in derer die Aufmerksamkeit der Menschen eine seltene Ressource ist, kann die Irritation Menschen zu mehr Aufmerksamkeit und Reflexion motivieren. Sie kann das Interesse eines Publikums auf ein bestimmtes Thema lenken und sie anregen, sich damit auseinander zu setzen. Gleichzeitig gilt in der Kunst eine gewisse Narrenfreiheit. Im Wissen darüber bewegen sich die Projektbeteiligten darum in einem geschützten Rahmen und können sich so freier von Zwängen entfalten.

Für eine positive Wirkung der Performancekunst hinsichtlich dem gesellschaftlichen Zusammenhalt muss eine Zusammenarbeit zwischen Professionellen der Soziokulturellen Animation und Performancekustschaffenden gelingen und damit zwingend das Verständnis der jeweils anderen Profession gefördert werden. Auch wenn es zum Teil historische Parallelen gibt, so ist die Soziale Arbeit gegenüber der Performancekunst sehr unterschiedlich in ihrer Natur und unterliegt einem Tripel-Mandat, wohingegen die Performancekunst sich stetig neu von festen Regeln abzugrenzen versucht. Für die gemeinsame Arbeit in Projekten ist eine transdisziplinäre Zusammenarbeit nötig, damit sich alle Parteien möglichst entfalten können. Somit gilt es, in allen Phasen mögliche Spannungsfelder anzusprechen und die Rollen kontinuierlich zu reflektieren. Mit der Absicht, die Performancekunst als künstlerisch-ästhetisches Mittel zu gebrauchen, ist es wichtig, in allen kreativen Phasen die Führung den Performancekustschaffenden zu überlassen. Es gibt in Projekten auch Arbeiten, für welche nur die Soziokulturelle Animation fachspezifisches Wissen mitbringt und die Kustschaffenden in den Hintergrund treten.

Eine grosse Herausforderung ist die Findung eines gemeinsamen Prozess- und Zielverständnis. Performancekustschaffende müssen bereit sein, ihre Autorschaft abzugeben und sich ganz auf die Projektgruppe einlassen. Gleich-

zeitig müssen Professionelle der Soziokulturellen Animation bereit sein, ergebnisoffen zu arbeiten und den Kunstschaffenden ihre Freiheit in der künstlerisch-ästhetischen Praxis lassen. Damit ein Projekt sein höchstes Ziel, die Förderung der zivilgesellschaftlichen Kohäsion, erreichen kann, muss die Soziokulturelle Animation die Projektleitung haben. Sie sorgt dafür, dass die Bevölkerung einbezogen wird. Sie überprüft das Einhalten der Arbeitsprinzipien der integralen Projektmethodik und navigiert das Projekt. Mit dem Einbezug eines weiteren Gestaltungswerkzeuges - der Dramaturgie - kann ein Projekt verständlich, spannend und zielführend gestaltet werden. Dabei orientieren sich die Professionellen der Soziokulturellen Animation an der Arbeitsweise der Kunstschaffenden, wie sie mit dramaturgischen Elementen umgehen. Es empfiehlt sich bereits in der Konzeptionsphase eng mit den Kunstschaffenden die Dramaturgie zu erarbeiten. Im Prozess können dann die Kunstschaffenden die dramaturgischen Elemente anpassen, die Projektleitung überprüft dabei, ob die Anpassungen immer noch zielführend sind.

Da die Wirkung von Kunst für die Kohäsionshilfe kaum messbar ist, dürfen keine grossen politischen oder sozialen Veränderungen erwartet werden. Performancekunstprojekte sollen deshalb immer als Teilprojekt eines grösseren Vorhabens eingeplant werden, sofern eine politische Wirkung beabsichtigt wird.

Unter dem Dach von «Community Performance» und den Arbeitsprinzipien der integralen Projektmethodik lassen sich demnach Projekte der Soziokulturellen Animation sowie der Performancekunst bestmöglich Verbinden.

7.2 Weiterführende Gedanken

In der Auseinandersetzung mit der Performancekunst sind weiterführende Gedanken für Professionelle der Soziokulturellen Animation entstanden, welche hier aufgeführt werden.

7.2.1 **Performance Awareness Ansatz für Professionelle der Soziokulturellen Animation**

Der Performativ-Turn hat uns aufgezeigt, dass hinter allem eine Inszenierung steht. Animatorinnen und Animatoren können dieses Wissen nutzen und als eine Art Sensibilisierungsmassnahme einsetzen. So können sie Jugendliche darauf aufmerksam machen, dass sie sich in dem Moment, da sie im öffentlichen Raum über Lautsprecher telefonierten, in einer Performance befunden haben. Es hat Zuschauende, Zuhörende und wahrscheinlich auch Urteilende gegeben. In solch einer unbewussten performativen Situation ist der geschützte Rahmen der Kunst nicht gegeben und es könnte ihnen geschadet werden.

Durch diese Beobachtungsmöglichkeit können aber auch Ressourcen erkannt werden. Mit einem performativen Blick lässt sich viel über die Alltagskultur der Adressaten/innen herausfinden. Es kann u.a. aufzeigen:

- Wie verhalten sich Menschen im urbanen Raum in der Gruppe?
- Wie nutzen sie den urbanen Raum?
- Wie verhalten sich die Menschen untereinander?
- Wodurch lassen sich die Menschen irritieren?
- Was für neue Alltagskulturen haben sich etabliert (Alltägliche Handhabung neuer Technologien, Begrüssungsrituale, Nutzung öffentlicher Verkehrsmittel usw.)

7.2.2 **Körper und Animation - Ein wenig erforschtes Gebiet**

Was bedeutet der menschliche Körper in der Soziokulturellen Animation?

Auf diese Frage konnte in dieser Bachelor Arbeit nicht genügend eingegangen werden. Der Körper wird in der Performancekunst ständig reflektiert und als Kunstmittel ins Zentrum gestellt. Was kann uns diese reflexive Arbeit mit dem Körper für die Soziokulturelle Animation bringen? Wie können die Begriffe «Animation und Körper» in Verbindung gebracht werden? Wie könnte eine körperreflektierte Soziokulturelle Animation aussehen? Gesundheitsfördernde Aspekte sowie präventive Ziele könnten mit einer körperreflektierten

Soziokulturellen Animation erreicht werden. Eine reflexive Haltung zum eigenen Körper könnte auch die Selbstkompetenz Professioneller der Soziokulturellen Animation erweitern. Sie würden vielleicht mehr darüber nachdenken, ob und wie sie mit allen Sinnen in Kontakt zu ihren Adressaten/innen stehen. Sie würden über die Präsenz des eigenen Körpers im Raum, zu Objekten und Subjekten nachdenken, sowie die körperlichen Interaktionen untereinander reflektieren und daraus Handlungswissen ableiten können. Nonverbale Kommunikation könnte hier als Theorie verbindend wirken.

Auf jeden Fall ein interessantes Gebiet welches sich für die weitere Forschung in diesem Bereich anbietet.

Wie gehe ich als künftiger Professioneller in einem Umfeld von jungen Erwachsenen um, wenn sich diese mitten in der Phase des körperlichen Experimentierens befinden? Welches ist meine reine professionelle Rolle? Kann ich mit der Kunst meinen professionellen Auftrag erfüllen? Aufgrund der theoretischen Auseinandersetzung mit der Frage ist die eigene Sensibilität fürs Thema gewachsen und wird wohl auch die bevorstehende Praxis weitere Antworten liefern.

7.3 Danksagungen

Ich danke allen Menschen, welche sich an meiner Arbeit mit ihrem Fachwissen, ihrer Geduld und ihrem Glauben an einen erfolgreichen Abschluss beteiligt haben:

David Güntensperger, Soziokultureller Animator

Eva Baltensperger, Lic. Phil. I, Korrekturleserin

Gabriel Friederich, Soziokultureller Animator

Pajtime Dodaj, Lebenspartnerin

Rebekka Ehret, Dozentin, Institut für soziokulturelle Entwicklung

Reto Stäheli, Dozent und Mentor, Institut für soziokulturelle Entwicklung

Samuel Kocher, Soziokultureller Animator

Vera Junker, Sozialarbeiterin

8 Literatur

- Archiv des Ortes (ohne Datum). *Ein relationales Verständnis von Raum als Grundlage für die Konzeption eines fotografischen Archivs zur Raumentwicklung*. Gefunden unter <http://www.archiv-des-ortes.ch/index.php?seite=13>
- Babel (ohne Datum). *BaBeL: Nachhaltige Entwicklung Basel- und Bernstrasse Luzern*. Gefunden unter: <https://www.babel-quartier.ch/de/Was-ist-Ba-BeL>
- Bachmann-Medick, Doris (2006). *Cultural Turns. Neuorientierungen in den Kulturwissenschaften*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Bernardy, Jörg (2014). *Aufmerksamkeit als Kapital. Formen des mentalen Kapitalismus*. Marburg: Tectum.
- Bezzola, Franco & Gäumann, Simone (2017). *Im Dialog mit der Soziokultur - Eine Diskursanalyse der Fachdebatte zur soziokulturellen Animation*. ISE Working Paper Nr. 1. Luzern: Hochschule Luzern - Soziale Arbeit.
- Boenisch, Peter (2012). Drama - Dramaturgie. In Peter W Marx (Hrsg.), *Handbuch Drama: Theorie, Analyse, Geschichte* (S. 43 - 52). Stuttgart: J.B Metzler.
- Breuer, Ulrike & von Bonin, Dietrich (2016). *Kunst als Behandlungsposition. Kunsttherapie - ein neues Berufsbild*. Gefunden unter: http://bmw.bergpixel.ch/wp-content/uploads/2017/11/doXmedical_3-16_Kunst-als-Behandlungsoption.pdf
- Burballa, Julia (2015). *Kunstgeschichte nach dem Spatial Turn. Eine Wiederentdeckung mit Kant, Panofsky und Dörner*. Bielefeld: transcript.
- Duden (2019). *Kohäsion*. Gefunden unter: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Kohaesion>

- Emmenegger, Barbara (2013). Raumkonzeptionen und Sozialraumorientierung in der Sozialen Arbeit. In Bernard Wandeler (Hrsg.), *Soziokulturelle Animation. Professionelles Handeln zur Förderung von Zivilgesellschaft, Partizipation und Kohäsion* (2., überarb. Aufl.) (S. 325 - 345). Luzern: Interact.
- Erziehungsdirektion des Kantons Bern (2018). *Kulturstrategie 2018 des Kantons Bern*. Gefunden unter https://www.erz.be.ch/erz/de/index/kultur/kulturfoerderung/aktuell/kulturstrategie.assetref/dam/documents/ERZ/AK/de/Kulturfoerderung/Kulturstrategie_2018.pdf
- Extinction rebellion (ohne Datum). *Rebellion fuer das Leben*. Gefunden unter: <https://xrebellion.ch/de/>
- Frey, Urs (2019). *Kunstorientierte Soziokulturelle Animation - Versuch einer begrifflichen Annäherung*. ISE Working Paper Nr. 6. Luzern: Hochschule Luzern - Soziale Arbeit.
- Friz, Annina (2019). Empowerment. In Alex Willener & Annina Friz (Hrsg.), *Integrale Projektmethodik* (S. 42 - 48). Luzern: Interact.
- Friz, Annina und Willener, Alex (2019). Vorwort. In Alex Willener & Annina Friz (Hrsg.), *Integrale Projektmethodik* (S. 9 - 11). Luzern: Interact.
- Gillet, Jean-Claude (1998). *Animation: Der Sinn der Aktion*. (Heinz Wettstein, Übers.). Luzern.: Verlag für Soziales und Kulturelles (franz. Animation et animateurs).
- Georg, Franck (1998). *Jenseits von Geld und Information. Zur Ökonomie der Aufmerksamkeit*. Gefunden unter https://www.wiso-net.de/document/GDI__03cb6c3efdc0ef0eba23cdee2fbd8303b25a0577
- Goldberg, RoseLee (2014). *Die Kunst der Performance - vom Futurismus bis heute* (Ute Astrid Rall, Übers.). Berlin München.: Deutscher Kunstverlag (engl. Performance Art: From Futurism to the Present).

- Hirschhorn, Thomas (2019). *Robert-Walser Skulptur*. Gefunden unter:
<https://www.robertwalser-sculpture.com/katalog/>
- Humanrights (2019). *Allgemeine Erklärung der Menschenrechte*. Gefunden unter: <https://www.humanrights.ch/de/internationale-menschenrechte/aemr/text/artikel-27-aemr-freiheit-kulturlebens>
- Husi, Gregor (2018). *Only connect! Über den Zusammenhang von Zivilgesellschaft, Partizipation und Kohäsion*. ISE Working Paper Nr. 5. Luzern: Hochschule Luzern - Soziale Arbeit.
- Hörning, H. Karl & Reuter, Julia (2004). Doing Culture: Kultur als Praxis. In Karl H. Hörning & Julia Reuter (Hrsg.), *Doing Culture. Neue Positionen zum Verhältnis von Kultur und sozialer Praxis* (S. 9 - S. 15). Bielefeld: transcript.
- ISE Institut für Soziokulturelle Entwicklung (Hrsg.) (2017). *Charta der Soziokulturellen Animation*. Gefunden unter: <https://www.hslu.ch/de-ch/soziale-arbeit/ueber-uns/institute/soziokulturelle-entwicklung/charta-soziokulturelle-animation/>
- Kessl, Fabian & Reutlinger, Christian (2010). (Sozial)Raum - ein Bestimmungsversuch. In Fabian Kessl & Christian Reutlinger (Hrsg.), *Sozialraum. Eine Einführung* (2., durchgesehene. Aufl.) (S. 7 - 38). Wiesbaden: VS Verlag.
- Klein, Gabriele & Sting, Wolfgang (2005). Performance als soziale und ästhetische Praxis. Zur Einführung. In Gabriele Klein & Wolfgang Sting (Hrsg.), *Performance - Positionen zur zeitgenössischen szenischen Kunst* (S. 7 - 23). Bielefeld: transcript.
- Klein, Gabriele (2011). Was ist eigentlich eine Performance? *Kulturmagazin Passagen, Nr.57, Ausgabe 3/2011, 6-10*.
- Kuppers, Petra (2019). *Community Performance: An Introduction, Edition 2*. London: Routledge.
- Kwon, Miwon (2002). *Public Art und städtische Identitäten*. Gefunden unter <http://eipcp.net/transversal/0102/kwon/de.html>

- Lang, Siglinde (2019). Partizipative Kulturprojekte. Theoretischer Rahmen und Modellierung. In Nationalen Kulturdialog (Hrsg.), *Kulturelle Teilhabe - Ein Handbuch* (S. 295 - 304). Zürich: Seismo Verlag.
- Lewitzky, Uwe (2005). *Kunst für alle? Kunst im öffentlichen Raum zwischen Partizipation, Intervention und neuer Urbanität*. Bielefeld: transcript Verlag.
- Lingner, Michael (2008). *Notwendigkeit und Möglichkeit von Selbstbestimmung in der Kunst heute*. Gefunden unter: https://ask23.de/resource/ml_publicationen/kt07-2
- Löw, Martina (2014). *Space Oddity. Raumtheorie nach dem Spatial Turn*. Gefunden unter <https://www.sozialraum.de/space-oddity-raumtheorie-nach-dem-spatial-turn.php>
- Lüddemann, Stefan (2007). *Mit Kunst kommunizieren. Theorien, Strategien, Fallbeispiele* Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Meis, Mona-Sabine (2018). Teil 1 - Allgemeine Grundlagen der künstlerisch-ästhetischen Praxis in der Sozialen Arbeit. In Mona-Sabine Meis & Georg-Achim Mies (Hrsg.), *Künstlerisch-ästhetische Methoden in der Sozialen Arbeit* (2., aktualisierte. Aufl.) (S. 19 - 83). Stuttgart: Verlag W. Kohlhammer.
- Mersch, Dieter (2005). Live-Acts. Die Kunst des Performativen und die Performativität der Künste. In Gabriele Klein & Wolfgang Sting (Hrsg.), *Performance - Positionen zur zeitgenössischen szenischen Kunst* (S. 33 - 50). Bielefeld: transcript.
- Moser, Heinz (2013). Gesellschaftlicher Wandel und Animation. In Bernard Wandeler (Hrsg.), *Soziokulturelle Animation. Professionelles Handeln zur Förderung von Zivilgesellschaft, Partizipation und Kohäsion* (2., überarb. Aufl.) (S. 63 - 94). Luzern: Interact.
- Nein, Lilo (2016). Wessen Ordnung? Zum Verhältnis von Performance und Dokumentation als künstlerische Praktiken. In Sabine Gebhardt Fink, Muda Mathis & Margarit Von Büren (Hrsg.), *Aufzeichnen und Erinnern. Performance Chronik Basel (1987 - 2006)* (S. 53 - 64). Zürich-Berlin: diaphanes.

- Papenbrock, Martin (2007). *Happening, Fluxus, Performance*. In Klimke Martin & Scharloth Joachim (Hrsg.), *1968 Handbuch zur Kultur- und Medien-geschichte der Studentenbewegung*. Stuttgart.: J.B Metzler.
- Remote Citizen (2011). *Wie zweckentfremdet dürfen wir den öffentlichen Raum nutzen?* Gefunden unter: http://www.remote-citizen.ch/presse/RC_presse_2011.pdf
- Remote Citizen (2018). *Street Performance*. Gefunden unter: <https://www.facebook.com/Remote-Citizen-Street-Performance-156140944444479/>
- San Francisco Mime Troupe (2005). *Mission Statement*. Gefunden unter <http://www.sfmt.org/company/index.php>
- Schneede, Uwe (2001). *Die Geschichte der Kunst im 20. Jahrhundert*. München: Verlag C.H Beck.
- Schroer, Markus (2006). *Räume, Orte, Grenzen. Auf dem Weg zu einer Soziologie des Raums*. Frankfurt a.M: Suhrkamp.
- Schuegraf, Martina (2008). *Medienkonvergenz und Subjektbildung. Mediale Interaktionen am Beispiel von Musikfernsehen und Internet*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Schule für Gestaltung Aargau (2015). *Performance im öffentlichen Raum. Zusammenfassung*. Gefunden unter <https://www.youtube.com/watch?v=dXCei1GVDL8>
- Spalinger, Nika & Müller, Robi (2008). *Kunst und Gestaltung im BaBeL-Quartier*. In Alex Willener, Dieter Geissbühler, Jürg Inderbitzin, Mark Ineichen & André et al. (Hrsg.), *Projekt BaBeL: Quartierentwicklung im Luzerner Untergrund. Einsichten - Ergebnisse - Erkenntnisse* (S.128 - 151). Luzern: interact.
- Spierts, Marcel (1998). *Balancieren und Stimulieren - Methodisches Handeln in der soziokulturellen Arbeit*. Luzern: interact.

- Stäheli, Reto (2013). Transformationen - Das Verhältnis von Soziokultureller Animation zu Kultur und Kunst. In Bernard Wandeler (Hrsg.), *Soziokulturelle Animation. Professionelles Handeln zur Förderung von Zivilgesellschaft, Partizipation und Kohäsion* (2., überarb. Aufl.) (S. 225 - 262). Luzern: Interact.
- Stäheli, Reto (2013b). Kulturprojekte zwischen Ethik und Ästhetik. Soziokulturelle Animation in der Schweiz. *Zeitschrift für soziale und sozialverwandte Gebiete, September/Oktober 2013 (62. Jahrgang)*, 403-410.
- Stäheli, Reto (2019). Kreativität. In Alex Willener & Annina Friz (Hrsg.), *Integrale Projektmethodik* (S. 100 - 108). Luzern: Interact.
- Staub-Bernasconi, Silvia (2018). *Soziale Arbeit als Handlungswissenschaft. Soziale Arbeit auf dem Weg zu kritischer Professionalität* (2., überarb. Aufl.). Leverkusen: Verlag Barbara Budrich.
- Stoian, Linda Cassens (2004). *Perform Space: Raum als Prozess, Performance als Herausforderung*. Gefunden unter http://perform-space.net/downloads/perform_space_KURT.pdf
- Ursprung, Philip (2006). *Der Vater des Happenings*. Gefunden unter <https://www.nzz.ch/articleDYTWL-1.25105>
- Verordnung des EDI über das Förderungskonzept 2016-2020 zur Stärkung der kulturellen Teilhabe vom 25. November 2015, SR 442.130.
- Verordnung über die Förderung der Kultur vom 23. November 2011. SR 442.11.
- Wettstein, Heinz (2013). Hinweise zu Geschichte, Definitionen, Funktionen. In Bernard Wandeler (Hrsg.), *Soziokulturelle Animation. Professionelles Handeln zur Förderung von Zivilgesellschaft, Partizipation und Kohäsion* (2., überarb. Aufl.) (S. 15 - 60). Luzern: Interact.
- Wikipedia (2019). *Performance Art*. Gefunden unter https://en.wikipedia.org/wiki/Performance_art

- Willener, Alex (2019). Kooperation und Transdisziplinarität. In Alex Willener & Annina Friz (Hrsg.), *Integrale Projektmethodik* (S. 68 - 77). Luzern: Interact.
- Wulf, Christoph, Göhlich, Michael & Zirfas, Jörg (2001): Sprache, Macht und Handeln - Aspekte des Performativen. In: Dies. (Hrsg.): *Grundlagen des Performativen. Einführung in die Zusammenhänge von Sprache, Macht und Handeln* (S. 9 - 24). Weinheim und München: Juventa.
- Zahlut, Axel (2017). *Innovationsschule. Der Unterschied zwischen Kooperation und Kollaboration?* Gefunden unter <https://www.innovationsschule.at/2017/02/28/der-unterschied-zwischen-kooperation-und-kollaboration/>

9 **Abbildungsverzeichnis**

Abbildung 1: Perform Space Raummodell nach Linda Cassens Stoian (2004) 29

Abbildung 2: Dramaturgische Kurve anhand des Puls-Modells (Marc Ugolini,
2019) 52