

# KULTURPROJEKTE ZWISCHEN ETHIK UND ÄSTHETIK | Soziokulturelle Animation in der Schweiz

Reto Stäheli

„Kultur liegt dort, wo eine geteilte Lebenspraxis besteht.“  
Ludwig Wittgenstein (1889-1951)

„wohnungs/LOS/theatern“ – einem soziokulturellen Theaterprojekt mit wohnungslosen und ehemals wohnungslosen Menschen in Graz. Diplomarbeit am Institut für Erziehungswissenschaft der Universität Graz 2005

**Wagner**, Bernd: Sozio-, Sub- und Mainstreamkultur. Programmatik, AkteuerInnen und Aktivitäten der Soziokultur in Deutschland. In: Messner, Bettina; Wrentschur, Michael (Hrsg.): a.a.O. 2011, S. 23-35

**Wrentschur**, Michael: Soziokultur und Soziale Arbeit – Von der kulturellen zur sozialen Partizipation? Ein Blick auf die soziokulturelle Praxis in Graz. In: Heimgartner, Arno; Lauer- mann, Karin (Hrsg.): Kultur in der Sozialen Arbeit. Festschrift für Univ.-Prof. Dr. Josef Scheipl. Klagenfurt/Ljubljana/Wien 2006, S. 396-416

**Wrentschur**, Michael: Soziale Partizipation durch Soziale Kulturarbeit: Bewältigungs- und Empowermentprozesse an Schnittstellen von Sozialer Arbeit und kulturell-ästhetischer Praxis. In: Scheipl, Josef; Rossmann, Peter; Heimgartner, Arno (Hrsg.): Partizipation und Inklusion in der Sozialen Arbeit. Graz 2009, S. 168-187

**Wrentschur**, Michael: Neuer Armut entgegenwirken: Politisch-partizipative Theaterarbeit als kreativer Impuls für soziale und politische Partizipationsprozesse. In: Pilch-Ortega, Angelika; Felbinger, Andrea; Mikula, Regina; Egger, Rudolf (Hrsg.): Macht – Eigensinn – Engagement. Lernprozesse gesellschaftlicher Teilhabe. Münster 2010, S. 211-232

**Wrentschur**, Michael: Soziokultur und Partizipation: Facetten einer vielschichtigen Beziehung. In: Anastasiadis, Maria; Heimgartner, Arno; Kittl-Staran, Helga; Wrentschur, Michael (Hrsg.): Sozialpädagogisches Wirken. Wien/Berlin/Münster 2011, S. 243-260

**Zusammenfassung** | Die Hochschule Luzern – Soziale Arbeit und insbesondere das Institut für Soziokulturelle Entwicklung (ISE) beschäftigen sich seit Jahren mit kulturellen Projekten im Kontext Soziokultureller Animation. Dieser Beitrag zeigt, dass der lebensweltliche Ansatz beziehungsweise das Verständnis verschiedener (sozio-)kultureller Praxen bestimmter Zielgruppen für die Entwicklung und Entstehung eines Kulturprojektes in der Soziokulturellen Animation eine wegweisende Bedeutung hat, und erörtert das Potenzial, das in einer Überwindung trennscharfer Abgrenzungen zwischen Kultur- und Kunstprojekten im Kontext von „Community Art“ liegen könnte.

**Abstract** | For many years the School of Social Work at the Lucerne University of Applied Sciences and Arts and, in particular, the Institute of Socio-Cultural Development (ISE) has been involved in cultural projects in the context of socio-cultural animation. This paper shows that the lifeworld approach and the understanding of the different cultural practices of specific target groups are crucial for the development and implementation of a cultural project in socio-cultural animation. It also describes the inherent potential of blurring the boundaries between cultural projects vs. community art projects.

**Schlüsselwörter** ► Schweiz ► Sozialarbeiter  
► Studium ► soziokulturelle Faktoren  
► Lebenswelt ► soziokulturelle Animation

## Soziokulturelle Animation in der Schweiz |

Die Soziokulturelle Animation entstand ursprünglich nach dem Ersten Weltkrieg in Frankreich unter der Bezeichnung „éducation populaire“. In der Schweiz versteht sich die Soziokulturelle Animation neben

der Sozialarbeit und der Sozialpädagogik als integraler Teil der Sozialen Arbeit. Die Soziokulturelle Animation ist die jüngste Teilprofession und hat ihre Schweizer Wurzeln in der Romandie. Die erste Ausbildung startete 1962 in Genf und 1967 wurde in Lausanne ein Lehrgang in Soziokultureller Animation eingeführt. Erst acht Jahre später zog die Deutschschweiz mit dem Grundkurs Animation in Zürich (1975) und der Jugendarbeiterausbildung in Luzern (1977) nach. Die Hochschule Luzern ist aktuell in der deutschsprachigen Schweiz die einzige Institution, die einen Lehrgang in Soziokultureller Animation anbietet.

Spricht man von Soziokultureller Animation, denkt man in der Schweiz vor allem an Demokratisierung beziehungsweise die Schaffung sozialer Kohäsion als zentrale gesellschaftliche Aufgabe, die Animatorinnen und Animatoren zu erfüllen haben. Animation findet häufig im Kontext Sozialer Arbeit statt. Um ihre Ziele zu erreichen, müssen fortlaufend komplexe kulturelle und soziale Erscheinungsformen und deren Inhalte gedeutet werden. Zur Veranschaulichung beziehungsweise für eine weitere theoretische Vertiefung des Fachgebietes Soziokulturelle Animation sei an dieser Stelle auf die modale Strukturierungstheorie des Soziologen *Gregor Husi* (2010) verwiesen. Er bietet ein Grundlagenmodell an, das in der theoretischen Diskussion innerhalb der Soziokulturellen Animation zentrale Bedeutung einnimmt. *Husi* (2010, S. 116 ff.) teilt die moderne Gesellschaft in verschiedene Fokussierungsgebiete ein und unterscheidet zwischen den Lebensbereichen Politik, Verwaltung, Militär, Recht, Medien, Bildung, Wissenschaft, Unterhaltung, Kunst, Religion, Gemeinschaft, Soziale Arbeit, Gesundheit, Sport, Verkehr und Wirtschaft.

Soziokulturelle Animatorinnen und Animatoren üben demnach eine katalysatorische Funktion aus, sie bilden oder verbinden Gemeinschaften und „balancieren“ im dynamischen Feld der Soziokultur<sup>1</sup>. Direkte oder indirekte Arbeit- und Auftraggebende von Animatorinnen und Animatoren sind in der Regel Städte und Gemeinden sowie kirchliche und andere

<sup>1</sup> Im Kontext sozialwissenschaftlicher Forschungen werden das Ent- und Bestehen, die Veränderung sowie das Verschwinden von Gemeinschaften allgemein als Soziokultur bezeichnet. Der Begriff Soziokultur beinhaltet verschiedene Deutungen und Interpretationen. Eine Definition von Soziokultur, die insbesondere in einem engen Zusammenhang mit Erörterungen zur Kulturpolitik steht, wird vor allem in Deutschland verwendet (*Sievers* u.a. 1992)

gemeinnützig orientierte Institutionen. Leistungsaufträge beinhalten integrative, pädagogische, soziale, kulturelle oder präventive Zielsetzungen. Zielgruppen in einem Quartier sind etwa Väter mit Kindern, aktive ältere Menschen oder Jugendliche mit Migrationshintergrund. In ihrem Handeln müssen Fachpersonen mit widersprüchlichen oder sich schnell verändernden Situationen umgehen können. Viele Konstellationen in Projekten von Animatoren und Animatorinnen erfordern Improvisationstalent und kreative Fähigkeiten. Analog einem Bastler oder einer Bastlerin, der oder die aus Abfallmaterialien Gegenstände gewitzt neu zusammensetzt, muss der Animator beziehungsweise die Animatorin die Begabung mitbringen, konvergierendes und divergierendes Denken zu koordinieren.

Kulturprojekte in der Soziokulturellen Animation leiten sich oftmals von populären Praxen ab, da Menschen über die eigenen kulturellen Handlungen selbst leichter Geschichten finden beziehungsweise solche erzählen können. In kulturellen Projekten der Soziokulturellen Animation werden beispielsweise der Dialog über und die Auseinandersetzung mit einem bestimmten Thema initiiert, um dadurch Begegnungen beziehungsweise Öffentlichkeiten in einem soziokulturellen Umfeld herzustellen. Weiter werden Kultur beziehungsweise verschiedene Kunstformen (Tanz, Graffiti, Musik etc.) als Mittel zur Befähigung genutzt, sich individuell zu äußern, um über den Ausdruck zum Beispiel auf Aspekte des Zusammenlebens, von Identität oder sozialer Ungleichheit hinzuweisen.

**Partizipation** | Ein zentraler Schlüsselbegriff der Soziokulturellen Animation ist Partizipation. Ausgehend von der Einsicht, dass Projekte wirkungsvoller werden, wenn sie von den Beteiligten mitgetragen werden, kann Partizipation die Motivation und Identifikation von Bürgerinnen und Bürgern in liberalen Demokratien fördern. Die Animatoren und Animatorinnen stehen deshalb – wenn immer möglich – in einem engen Dialog mit den Zielgruppen. Bedürfnisse und Anliegen werden in der Regel gemeinsam formuliert und umgesetzt. Partizipation kann das Ziel eines Projektes sein, aber auch eine Methode, die zur Anwendung kommt.

Kritik an gängigen Partizipationspraxen ist in der Soziokulturellen Animation jedoch ein wichtiges Thema. *Annette Hug* schreibt dazu: „Zum Beispiel ist der Bildungsgrad ausschlaggebend dafür, ob Leute

Informationen über Planungsvorhaben überhaupt wahrnehmen und verarbeiten können. Noch einschneidender wird dieser Faktor, wenn es darum geht, sich aktiv zu Planungsvorhaben zu Wort zu melden. Neben diesem kulturellen Kapital spielt auch das ökonomische Kapital eine Rolle. Leute, die sich aktiv an politischen Entscheidungen beteiligen, verwenden im Durchschnitt weniger Zeit für die Befriedigung von Grundbedürfnissen, das heisst, sie sind weniger stark mit alltäglichen Existenzfragen belastet“ (Hug 2007, S. 65, vgl. auch S. 58 ff.). Dies ist selbstverständlich eine Tatsache, der Animatoren und Animatorinnen in ihrer Konzipierung von Projekten Aufmerksamkeit schenken müssen. Zusätzlich lässt sich nach Hug anmerken, dass Untersuchungen zu Selbsthilfegruppen zeigen, dass überwiegend diejenigen aktiv sind, die sowohl ökonomisch als auch in biographischen Krisen abgesichert sind. Dazu kommt eine interessante Ergänzung: Immobilienbesitz wirkt sich besonders partizipationsfördernd aus (ebd.).

**Kultur und Kunst als Fokussierungsgebiet der Soziokulturellen Animation** | Der Schwerpunkt Kultur und Kunst sowie der Einfluss dieses Konzeptes auf die Soziokulturelle Animation wurden unter anderem von Spierts (1998)<sup>2</sup>, Gillet (1998), Moser (2010), Hongler (2004) oder Stäheli (2010) thematisiert. Wie erwähnt, stehen nach Husi (2010) Soziokulturelle Animatorinnen und Animatoren oftmals in intermediären Positionen beziehungsweise Rollen zwischen den Lebensbereichen

In einer multiethnischen Gesellschaft haben Kunst, Kulturvermittlung und kulturelle Bildung an Bedeutung gewonnen, um beispielsweise die Integration von Migrantinnen und Migranten zu fördern und damit die positiven Elemente kultureller Vielfalt herauszustellen. Kulturelle Teilhabe ist nach wie vor zentral für gesellschaftliche Entwicklung. Sie spiegelt sich in gesellschaftlichen Debatten, sie bietet Reibungsflächen zur Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit und weist auf Fragen hin, die über das alltägliche Geschehen hinausführen. Im Begriff „Wandel durch Kultur“ werden diese Integrationsprozesse oftmals

<sup>2</sup> Gemäß dem Modell von Marcel Spierts (1998) sind Kunst und Kultur ein Fokussierungsgebiet der Soziokulturellen Animation seit ihrer Gründungszeit. In diesem Bereich der Animation sind verschiedene gesellschaftliche Einrichtungen in der Vermittlung von Kultur engagiert beziehungsweise werden verschiedene Zielgruppen stimuliert und animiert, sich mit kulturellen Mitteln auszudrücken.

zusammengefasst. Unter Kulturprojekten in der Soziokulturellen Animation werden sowohl die Programmgestaltung von Kulturveranstaltungen in Zusammenarbeit mit den Zielgruppen als auch die Eigenproduktionen von Zielgruppen erfasst.

Soziokulturellen Kulturprojekten kommt demnach eine nicht zu unterschätzende Bedeutung für die soziale Kohäsion im Nahraum und zur Demokratiestärkung im Allgemeinen zu. Dies zeigen eigene Projekterfahrungen in der Soziokulturellen Animation zum Beispiel bei Kulturmobil der Schweizer Kulturstiftung Pro Helvetia im Inland, einer ehemaligen gesamtschweizerischen soziokulturellen Animationswerkstatt (Pro Helvetia 2001), wie auch internationale Untersuchungen zum Beispiel in Kulturprojekten der Direktion für Entwicklung und Zusammenarbeit (DEZA) der Eidgenossenschaft (Landry 2006). Gerade Menschen aus sozial und bildungsmäßig benachteiligten Umgebungen sind mit bestimmten Formen und Mechanismen einer offenen Kulturproduktion nicht vertraut und auf Impulse und Methoden professioneller Vermittlungskräfte angewiesen. Räumliche und soziale Verhältnisse sind bei dieser Analyse zu berücksichtigen, zum Beispiel Unterschiede zwischen Stadt und Land.

Es fällt auf, dass bei den Projekten der eben erwähnten Institutionen der Einbezug von Kunstschaffenden vor Ort immer eine wichtige Rolle gespielt hat. Kunstschaffende haben Projekte maßgeblich mitgesteuert, so beispielsweise in den Projekten „FUGE“ (Fuge 2004) oder „Filiale Micafil“ in Zürich (Stadt Zürich 2009) oder „BaBel“ in Luzern (Willener u.a. 2008), oder wichtige Kontakte hergestellt. Die Rolle der Kunstschaffenden in soziokulturellen Kontexten, die Vorgehensweisen, die zu ihrem Einbezug geführt haben, ob sie die in sie gesetzten Erwartungen erfüllt und wie sie selbst den Prozess mit den beteiligten Personen und als Mitglied einer Organisation im Quartier erlebt haben, alle diese Aspekte und Fragestellungen sind in einem Projekt zu klären und gegen Ende sorgfältig zu evaluieren.

Analysen von Kulturprojekten zeigen jedoch, dass zwischen Kunst und Kultur trotz ähnlicher Problemlagen, vergleichbarer struktureller Rahmenbedingungen und auch sozial ähnlich gelagerter Situationen keine übereinstimmende Wirkung – zum Beispiel hinsichtlich des sogenannten sozioökonomischen oder des sozial-integrativen Nutzens für die Gesellschaft –

besteht. Allein mit Kunst können größere soziale Problemlagen zum Beispiel in einem Quartier kaum abgedeckt werden, es braucht dazu weitere Akteure aus anderen Lebensbereichen (Husi 2010). Kunst beziehungsweise Kultur und ihre Wirkung auf die Gemeinden und Quartiere werden den Ergebnissen einer Analyse von Kunstprojekten in Großbritannien entsprechend über- beziehungsweise unterbewertet (Belfiore 2009).

**Folgerungen für die Kulturpolitik in der Schweiz** | Kulturprojekte in der Schweiz werden in der Regel durch private und staatliche Instanzen (private Stiftungen, Gemeinden, Kantone und Bund) gefördert. Staatliche und auch private Stellen beurteilen Projekte vorwiegend anhand künstlerischer Kriterien (zum Beispiel Resonanz, Stimmigkeit, Originalität) und es ist allzu oft festzustellen, dass soziokulturelle Projekte nicht zu diesen Förderkriterien passen. Aus Sicht der Sozialen Arbeit genügen jedoch rein kunstorientierte Kriterien nicht, um Kulturprojekte der Soziokulturellen Animation adäquat einzuschätzen. Es wäre anzustreben, die aktuelle Kulturpolitik zu überdenken. Der Bund könnte sich beispielsweise dazu verpflichten, rund ein Drittel der staatlichen Kulturfördermittel für Projekte mit gesellschaftlichen Zielsetzungen, die letztendlich den gesellschaftlichen Zusammenhalt fördern, einzusetzen. Kunst und Kulturvermittlung würden in diesem Verständnis gezielter als methodisches Instrument verstanden, soziale Kohäsionen zu stärken.

Dabei würden folgende gesellschaftliche beziehungsweise inhaltliche Ziele und Themen im Vordergrund stehen: Projekte zum Generationendialog oder im Bereich Integration und Migration, im Bereich Gender, Stadtentwicklung oder Stadt-Land-Gegensatz, Projekte, die den Dialog von bildungsfernen und gut gebildeten Menschen fördern etc. Natürlich müsste ein relevanter alternativer Kriterienkatalog für die Förderungsentscheide zur Anwendung kommen. Das Potenzial einer gesellschaftlichen Zielerreichung (verbunden mit einer sorgfältigen Evaluation), die Aktualität der Brennpunkte oder die Inter- beziehungsweise Transdisziplinarität sollten bei der Beurteilung von Projekten vermehrt im Vordergrund stehen. So würden Projekte von sozial engagierten Bürgern und Bürgerinnen ebenso zum Zuge kommen wie transdisziplinäre Projekte von Künstlern und Künstlerinnen, Sozialgeographinnen und -geogra-

phen, Historikerinnen und Historikern oder Fachkräften der Stadt- und Regionalentwicklung.

**Zwei Beispiele: Kunst mit sozialen Zielsetzungen oder Community Art** | *Ein Wohnzimmer unter freiem Himmel*: In diesem Projekt wurde ein pinkfarbenedes Sofa als Blickfang auf öffentlichen Plätzen in der Region Basel aufgestellt und mit weiterem Mobiliar arrangiert. Das mobile Wohnzimmer bot eine Plattform, auf der sich verschiedene Menschen begegnen und austauschen konnten, wo zum Beispiel Jugendliche Politiker zu ihren Vorstellungen über Jugendpolitik interviewten. Hier konnten Passantinnen und Passanten ihre Ideen und Wünsche zum öffentlichen Raum und andere Bedürfnisse hinsichtlich des Zusammenlebens in den Quartieren äußern und auf Wunschkarten verewigen (Müller 2010).

*Das Fotoprojekt „KUBAKI – Afrikaner/innen in Europa“*: Dieses Projekt zeigt Portraits und Texte der Migrationsgeschichten von 15 Menschen aus Afrika, die aus unterschiedlichen Gründen in einen neuen Kontinent übersiedelten und fern der Heimat eine neue Existenz aufbauten. Die Ausstellung wurde in verschiedenen Sprachregionen der Schweiz gezeigt und war mit kulturellen sowie themenspezifischen Diskussionsanlässen verbunden. Die erste Vernissage fand in Zürich in den Räumen eines Theaters statt. Die Initiierung und Umsetzung erfolgte durch eine Soziokulturelle Animatorin und einen Soziokulturellen Animator. Die Portraits erstellte ein Soziokultureller Animator, ein Berufsfotograph. Die begleitenden Interviews wurden in Zusammenarbeit mit zwei freischaffenden Journalistinnen geführt (Verein Tanana 2011).

Die Soziokulturelle Animatorin im Projekt „Sofa“ nutzte Chancen und Herausforderungen der Interaktion mit der Zielgruppe, jungen Frauen in der Gemeinde Riehen (Basel Stadt), und entwickelte zusammen mit ihnen ein schlichtes wie stimmiges Kulturprojekt. Über die präzise Beobachtung der kulturellen Praxen der jungen Frauen und über einen intensiven Austausch wurde in einem partizipativen Prozess ein Konzept erarbeitet, das in der Umsetzung weit über die Gemeinde hinaus wirkte<sup>3</sup>. Die Rolle der Soziokulturellen Animatorin beinhaltete nicht nur das Arrangieren des gemeinsamen Prozesses in der Erarbeitung, sondern vor allem in der Anfangsphase auch das Erkennen des Potenzials der Zielgruppe für die

<sup>3</sup> Ein ähnliches Projekt wurde nachfolgend auch in Basel umgesetzt (vgl. mobile Jugendarbeit Basel).

Entwicklung einer gehaltvollen kulturellen Aktion. Auch die afrikanischen Migrantinnen und Migranten gaben dem Ausstellungsprodukt des zweiten Kulturprojektes einen höchst diskursiven Charakter, indem sie ihre Geschichte erzählten.

Bei diesen Überlegungen spielt das Konzept des „Doing Culture“ nach *Karl Hörning* und *Julia Reuter* (2004) eine wichtige Rolle. „Doing Culture“ beruht zum einen auf der wissenschaftlichen Erkenntnis, dass Kultur und Kulturen nicht auf der Basis geistiger Konzepte entstehen, sondern durch das alltägliche Tun und Handeln der Menschen miteinander. Kultur und Kulturen sind bekanntlich Räume gemeinsamer Erfahrung. In diesem Sinne ist „Doing Culture“ als direkte Aufforderung zu verstehen, das gemeinsame Tun und Handeln von Menschen zu initiieren und zu unterstützen, um die Bildung neuer Kultur- und Erfahrungsräume zu ermöglichen. Wie und was wir arbeiten, wie und wen wir heiraten, wie und welche Kommunikationsmedien wir benutzen, welche Feste oder kulturelle Anlässe wir gestalten, welche Fernseh- oder Musikstile wir konsumieren, das sind zugleich kulturelle und soziale Fragen.

Zur Initiierung eines Kulturprojektes ist es deshalb aus Sicht der Soziokulturellen Animation unabdingbar, einen Blick auf alltagskulturelle Handlungen einer Zielgruppe zu werfen. So können etwa Medienkonsum und -rezeption beziehungsweise das Kommunikationsverhalten von Jugendlichen eines Jugendtreffs im Hinblick auf Fernsehserien, Handyfilmchen oder die Nutzung beziehungsweise das Sammeln von Musik verschiedener Stile erforscht werden. Auch können Rituale und Verhaltenscodes an Treffpunkten sowie das Mobilitätsverhalten von Jugendlichen im Allgemeinen in die Recherchen einfließen, dazu gehören Selbstinszenierungen und -wahrnehmungen, der Gebrauch von Mode- und Markenartikeln, die Rezeption von Großveranstaltungen oder Darstellungen auf Social-Media-Plattformen. Ein wichtiger Effekt bei solchen Erkundungen sind natürlich die Diskussionen mit den Jugendlichen selbst. Viele Informationen, zum Beispiel der Umgang mit Themen wie Sexualität oder Liebe, die persönliche Motivation beim Aufsuchen von soziokulturellen Treffpunkten oder die Nutzung von Beratungsstellen bei der Lehrstellensuche oder bei persönlichen Schwierigkeiten, können nur in einem Vertrauensverhältnis mit den jeweiligen Gesprächspartnerinnen und -partnern gesammelt werden.

All die gesammelten kulturellen Praxen können in Geschichten oder Installationen dramaturgisch umgeformt und in einem Kulturprojekt zum Ausdruck gebracht werden. Im Sinne eines professionellen Kulturmanagements gilt es in der Folge zu klären, welche Form gewählt werden und wer das Zielpublikum eines solchen gesellschaftlich-kulturellen Anlasses sein sollte. Dies geschieht in der Regel mit einer Fachkraft aus der jeweiligen Kunstsparte. Tendenziell werden Möglichkeiten eines Einbezugs beispielsweise der Zielgruppe der Migrantinnen und Migranten aus dem Quartier eher überschätzt, der Zielgruppe der Senioren und Seniorinnen tendenziell eher unterschätzt.

### Zwei Praxisbeispiele aus Kunst im sozialen Kontext – Community Art | *Die offene Kunstwerkstatt kidswest.ch*:

Die Kunstwerkstatt\* befindet sich im Bethlehemquartier in Bern West, das als „benachteiligter“ Stadtteil gilt. In einem offenen Rahmen experimentieren Kinder und Jugendliche, viele aus Migrationsfamilien, allein oder in Gruppen. Gemeinsam werden Projekte initiiert und umgesetzt, Künstlerateliers und Kunstinstitutionen besucht und Kunstschaffende verschiedenster Sparten für Projekte in Zusammenarbeit mit Kindern eingeladen.

*For Every Dog a Different Master*: Die 2007 auf der documenta 12 in Kassel erstmals gezeigte Arbeit von *Katerina Šedá* (2012) entstand zusammen mit den Bewohnerinnen und Bewohnern von Brünn/Lösch in Tschechien, einer typisch osteuropäischen Plattenbausiedlung aus der Zeit des Staatssozialismus, in der *Katerina Šedá* aufgewachsen war. 2002 wurden dort die Neubaublocks mit einem Neuanstrich versehen, der graphische Muster enthielt. Sonst wurde nichts modernisiert oder renoviert. *Šedá* setzte diese Muster zusammen und ließ damit einen Stoff bedrucken und zu 1000 Hemden nähen. Sie bildete dann Paare von Haushalten, die in der Plattenbausiedlung lebten, und schickte jedem der beiden Haushalte eines der Hemden zu, bestickt mit der Adresse des anderen Haushalts. Die Aktion sollte auf symbolische und humorvolle Weise den Gemeinschaftssinn stärken und Identifikation mit dem Wohnort herstellen.

Community Art oder Kunst im sozialen Kontext stellen Kunstpraktiken dar, in die Künstlerinnen und Künstler sowie „Gemeinschaften“ gemeinsam involviert sind. Es geht darum, dass Gedanken, Überzeu-

4 <http://www.kidswest.ch/>

gungen und Emotionen einer sozialen Gruppe in einer Kunstaktion zum Ausdruck kommen. Das oft geäußerte Selbstverständnis von Kunstschaffenden, sich nicht für Ziele instrumentalisieren zu lassen, die sie nicht selbst gewählt haben, und der damit verbundene Anspruch, autonom und aus einer individuellen und künstlerischen Notwendigkeit heraus Kunstwerke zu entwickeln, können mit einer Auftragsituation, wie sie vielen Projekten in sozialen Kontexten zugrunde liegt, in Widerspruch geraten. Von Kunstschaffenden wird argumentiert, dass sich Qualitätskriterien „professioneller“ Kunst nicht mit Zielsetzungen von soziokulturellen beziehungsweise sozialen Projekten vereinbaren lassen. Aus dieser Sicht stellt die Kunst andere Fragen und hat andere Visionen, es wird eine andere methodische Auseinandersetzung angestrebt – die (eigene) Ästhetik ist für Künstlerinnen und Künstler nur bedingt verhandelbar. Community Art stellt deshalb im Kunstbetrieb eher eine Randerscheinung dar und unterscheidet sich von den etablierten Künsten vor allem dadurch, dass ihre Produzierenden auch den Prozess betonen und das Endprodukt anders gewichten (Gielen; de Bruyne 2011).

Die beiden erwähnten Beispiele aus einem Kunstkontext sind aus Sicht der Soziokulturellen Animation bemerkenswert, bieten sie doch Reibungsflächen zur Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit und weisen über das alltägliche Geschehen hinaus. Bei der Kunstwerkstatt *kidswest.ch* überzeugt das langfristige Engagement der Projektleiterin, obwohl die unklare kulturpolitische Zuordnung zwischen dem kulturellen beziehungsweise dem sozialen Bereich bezüglich der öffentlichen Finanzierung eine sehr große Herausforderung darstellte. Die Leiterin initiierte eine Auseinandersetzung mit zeitgenössischen Künstlern und Künstlerinnen für Menschen in einem Quartier, die sonst keinen Zugang zu künstlerischem Gestalten finden würden. *Katerina Šedá* (2012) positioniert sich im zweiten Beispiel klar in einem internationalen Kunstkontext und zeigt ihre Werke in verschiedenen europäischen Museen. Bei ihren Projekten überzeugen die ungewöhnlichen Vorgehensweisen und Ideen, Menschen zu aktivieren, sich über ihre Lebenssituationen auszutauschen und an eigene Ressourcen anzuknüpfen. Die Herangehensweise an die Problematik wirkt unbefangen und spielerisch, bei der Inszenierung im Museum kommt jedoch auch zum Ausdruck, dass die Künstlerin das Potenzial einer Aktion für den Kunstkontext mitdachte.

*Pascal Gielen* beschreibt in seinem Artikel „Mapping Community-Art“ (Gielen; de Bruyne 2011, pp. 18-33), dass sich Community Art-Projekte zwischen den Polen „Auto-relational“ beziehungsweise „Allo-relational“ und „Digestive“ beziehungsweise „Subversive“ bewegen (ebd., S. 22). Allo-relational bedeutet hierbei, dass die primären sozialen Ziele eines Projektes, zum Beispiel soziale Integration, an erster Stelle stehen und die Künstlerin und der Künstler mit seiner oder ihrer künstlerischen Intervention erst an zweiter Stelle, während bei Auto-relational eher das Werk im Mittelpunkt steht und auch im Kunstsystem entsprechend rezensiert wird. Bei der Unterscheidung Digestive und Subversive geht es um die Diskussion von sozialen Positionen eines Community-Art-Projektes in der Gesellschaft. Als Kunst wird in diesem Kontext von Community Art kurzum das bezeichnet, was gewisse Leute an einem gewissen Ort zu einem gewissen Zeitpunkt als solche definieren.

Ein Kulturprojekt sollte gemäß soziokulturellem Verständnis im Prozess seiner Erstellung immer möglichst viele unterschiedliche Elemente aufweisen, zum Beispiel eine gute Durchmischung der Generationen, der Geschlechter oder der Bildungsschichten, sowohl im Publikum als auch bei den Akteuren, die Produkte entwerfen oder das Projekt leiten. Künstlerische Qualität beziehungsweise Ästhetik und gesellschaftliche Relevanz beziehungsweise Ethik sind aus dieser Perspektive nicht per se Gegensätze, sondern vertreten unterschiedliche Kulturverständnisse. Eine Begegnung dieser verschiedenen Kultur- und Kunstauffassungen kann die Teilnehmenden oder das Publikum irritieren, kann aber auch ein Ansporn sein, sich mit den jeweils anderen Vorstellungen auseinanderzusetzen.

**Weiterführende Ansätze |** Dabei spielen für die Soziokulturelle Animation lebensweltliche Zusammenhänge in Untersuchungen der Cultural Studies (Göttlich u.a. 2010, Winter 2011) eine wichtige Rolle. Dieser Ansatz versucht gleichsam, das Leben und damit die Lebensumstände der Menschen im Quartier, ihr Wohnumfeld, ihre Freizeitinteressen beziehungsweise ihr Alltagsverhalten in das Blickfeld zu nehmen (Winter 2011). Vor allem die Arbeiten zu populär-kulturellen Phänomenen von *Foucault* (1977) und bezogen auf den Alltag von *Certeau* (1988) öffneten den Blick dafür, wie im Alltagsleben etwa auf Macht oder Stress reagiert wird beziehungsweise

wie versucht wird, damit zurechtzukommen, den problematischen Verhältnissen zu entrinnen beziehungsweise sie zu verändern.

So ist beispielsweise „Vergnügen“ gemäß den Ansätzen der Cultural Studies (Göttlich u.a. 2010) nicht nur für sich selbst, das heißt in seiner jeweiligen lokalen Realisierung, sinnvoll und wünschenswert, sondern gleichzeitig steht es oftmals für die Gestalt der Utopie und damit der Transformation gegebener kultureller und gesellschaftlicher Verhältnisse. Für die Umsetzung eines Kulturprojektes in einem soziokulturellen Umfeld ist das Potenzial dieser Idee von Vergnügen durchaus attraktiv.

Diese theoretischen Grundlagen der Cultural Studies bezüglich der Umsetzung der Ansätze zeigen interessante Parallelen zur beabsichtigten Wirkung von Interventionen der Soziokulturellen Animation, die bekanntlich Demokratisierungsprozesse in der gesamten Bevölkerung anregen und anstoßen möchte. *Winter* schreibt zu den Absichten der Cultural Studies, dass sie sich von anderen Disziplinen darin unterscheiden, dass es ihnen nicht nur um eine kritische Analyse von Kultur geht, sondern um eine Intervention in gesellschaftliche Felder. Das produzierte Wissen soll einen dekonstruktiven, strategischen sowie performativen Charakter haben und zur Lösung gesellschaftlicher und individueller Probleme beitragen. Ethische Fragestellungen wie die der sozialen Gerechtigkeit sind dabei von großer Bedeutung (*Winter* 2011).

So versuchen die Cultural Studies also, auf neue gesellschaftliche Konstellationen und Problemlagen flexibel und differenziert zu reagieren, indem sie die Bedingungen intellektueller Arbeit (neu) bestimmen und ein angemessenes theoretisches und politisches Engagement entfalten<sup>5</sup>. Dieses lebendige Wechselspiel zwischen Ansätzen, die Kultur als einen lesbaren Text deuten, und Auffassungen, die vor allem das Tun in der Gemeinschaft in den Fokus stellen, sind für die Soziokulturelle Animation von zentraler Bedeutung. Soziokulturelle Animatorinnen und Animatoren sind in einem weiten Kulturverständnis sowohl Kulturmanagerinnen und -manager mit gesellschaftlichen Zielsetzungen als auch eine eigene Form von Kulturvermittlerinnen und -vermittlern.

<sup>5</sup> Aktuell zielen für die Animation relevante wissenschaftliche Ansätze wie die „partizipative Aktionsforschung“ in eine ähnliche Richtung.

Traditionelle Kulturvermittlung hat bekanntlich die Funktion, zwischen kultureller Produktion und Rezeption zu moderieren und Laien zu eigener künstlerischer und kultureller Tätigkeit zu animieren. Dabei wird zwischen kunstorientierten, bildungsorientierten, kulturpolitischen oder gesellschaftspolitischen Zielsetzungen unterschieden. Im Verständnis von Kultur- beziehungsweise Kunstvermittlung herrscht jedoch allgemein eine irritierende Konfusion über die jeweiligen Ausrichtungen. Im Kontext von Museumspädagogik beispielsweise versteht *Carmen Mörsch* (2009) Kunstvermittlung als (selbst-)kritische Praxis und plädiert für einen institutskritischen, partizipatorischen Ansatz im Unterschied zu einer affirmativen, reproduktiven und dienenden Museumspädagogik<sup>6</sup>, wie sie an vielen Museen praktiziert wird. Im Sinne der in der Schweiz praktizierten sogenannten aufsuchenden Jugendarbeit wäre für kulturelle Institutionen eine aufsuchende Kulturvermittlungstätigkeit sicher eine interessante Option, um vermehrt auch gesellschaftspolitische Wirkungen zu erzielen.

**Fazit |** Die Animation strebt mit einem Projekt gesellschaftspolitische Ziele an und initiiert partizipative Prozesse mit Gruppen, während Kunst, verallgemeinernd gesprochen, einen Anspruch auf höchste künstlerische Qualität einzulösen sowie eine individuelle Autorschaft möglichst zu bewahren hat. Während die Animation einigermaßen klare Vorstellungen von der gesellschaftspolitischen Wirkung haben muss, die über ihre (Kultur-)Projekte gemäß ihrem institutionellen Auftrag erzielt werden soll, weiß eine Künstlerin oder ein Künstler um die Unberechenbarkeit der Kunst. Deren Qualität besteht gerade darin, etwas Neues, noch nie Dagewesenes zu schaffen, dessen Wirkung nicht von vornherein abzuschätzen ist.

In der Soziokulturellen Animation sind ethische Motive, Werte und Haltungen letztlich zentral, es geht um das Balancieren und Stimulieren verschiedener Interessengruppen, um Ausgleich und Integration, um soziale Kohäsion und Stärkung der Demokratie. Partizipation, verstanden sowohl als Methode als auch als Ziel, ist dabei ein Schlüsselement und erfordert in einem Projekt eine entsprechend differenzierte Situationsanalyse und eine daraus abgeleitete Methodenwahl. Eine Animatorin beziehungsweise ein Animator steht für die Zielgruppen nicht nur als eine langfristige und verlässliche Partnerin beziehungsweise Partner vor.

<sup>6</sup> Es werden bei dieser Praxis von Kunstvermittlung vor allem Marketingziele in der eigenen Institution angestrebt.

hungsweise als ein solcher Partner bereit, sondern verfolgt zum Beispiel in einer Region oder in einem Quartier nachhaltige (ökologisch, sozial und wirtschaftlich) Zielsetzungen. Aktuelle Ansätze aus Kunst und Wissenschaft erweitern deshalb die Optionen für ein erfolgreiches Wirken von Soziokulturellen Animatorinnen und Animatoren und können für das Gelingen und den Effekt einer Aktion entscheidend sein.

Kunst und Gestaltung können neben inhaltlichen oder politischen Aussagen Wohlbefinden, Schönheit, Stimmung, Gefühl oder Atmosphäre vermitteln. Als ästhetisches Ausdrucks- und Kommunikationsmittel hat Kunst daher auch für die Soziokulturelle Animation eine zentrale Bedeutung. So können zum Beispiel in einem Community-Art-Projekt die Beteiligten mit ihrer Aktion ein vergnügtes oder nachdenkliches Lächeln bei den Zuschauenden provozieren und somit positive Gefühle erzeugen. Diese Stimmung kann letztlich den Boden bereiten, auf dem konstruktive Lösungen für bestimmte Fragestellungen wachsen und weiterführende Projektinitiativen gestartet werden können.

**Reto Stäheli**, *lic.phil. I, ist Projektleiter und Dozent am Institut für Soziokulturelle Entwicklung (ISE) der Hochschule Luzern. Er war lange Zeit als Soziokultureller Animator tätig. E-Mail: reto.staeheli@hslu.ch*

#### Literatur

**Belfiore**, Eleonora: On bullshit in cultural policy practice and research: Notes from the British case. In: *International Journal of Cultural Policy* 3/2009, pp. 343-359

**Certeau**, Michel de: *Die Kunst des Handelns*. Berlin 1988

**Foucault**, Michel: *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*. Frankfurt am Main 1977

**Fuge** (Hrsg.): *FUGE Kultur Leben. Kunst und Kulturprojekt im Grünauquartier*. Zürich 2004 ([http://www.fuge.ch/pdf/fuge\\_archiv.pdf](http://www.fuge.ch/pdf/fuge_archiv.pdf), Abruf am 14.6.2013)

**Gielen**, Pascal; de Bruyne, Paul (eds.): *Community Art. The Politics of Trespassing*. Amsterdam 2011

**Gillet**, Jean-Claude: *Animation. Der Sinn der Aktion*. Luzern 1998

**Göttlich**, Udo u.a. (Hrsg.): *Populäre Kultur als repräsentative Kultur: Die Herausforderung der Cultural Studies*. Köln 2010

**Hongler**, Hanspeter: *Auf der Suche nach dem gesellschaftlichen Ort der Soziokulturellen Animation*. In: Züfle, Manfred (Hrsg.): *Handeln – Zwischen – Räumen*. Luzern 2004

**Hörning**, Karl H.; Reuter, Julia: *Doing Culture. Neue Positionen zum Verhältnis von Kultur und sozialer Praxis*. Bielefeld 2004 ([http://www.transcript-verlag.de/ts243/ts243\\_1.pdf](http://www.transcript-verlag.de/ts243/ts243_1.pdf), Abruf am 14.6.2013)

**Hug**, Annette: *Partizipation*. In: Willener, Alex (Hrsg.): *Integrierte Projektmethodik*. Luzern 2007, S. 58-68

**Husi**, Gregor: *Die Soziokulturelle Animation aus strukturierungstheoretischer Sicht*. In: Wandeler, Bernard (Hrsg.): a.a.O. 2010, S. 97-156

**Landry**, Charles: *Kultur im Herzen des Wandels. Die Rolle der Kultur in der gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Entwicklung: Lehren aus dem Schweizer Kulturprogramm*. Bern 2006 ([www.deza.admin.ch/de/Home/Dokumentationen/Publicationen](http://www.deza.admin.ch/de/Home/Dokumentationen/Publicationen), Abruf am 14.6.2013)

**Mörsch**, Carmen (Hrsg.): *Kunstvermittlung 2. Zwischen kritischer Praxis und Dienstleistung auf der documenta 12. Ergebnisse eines Forschungsprojekts*. Zürich/Berlin 2009

**Moser**, Heinz: *Gesellschaftlicher Wandel und Animation*. In: Wandeler, Bernard (Hrsg.): a.a.O. 2010, S. 63-96

**Müller**, Natalie: *Das Sofa, Aktion zur Belebung öffentlicher Räume in Riehen*. Projektbericht. Luzern 2010

**Pro Helvetia** (Hrsg.): *Kultur in Bewegung. Erfahrungen von Kulturmobil der Stiftung Pro Helvetia*. Zürich 2001

**Sedá**, Katarina: *Talk to the sky the ground ain't listening*. Monographie mit Texten von Fanni Fetzter, Michal Hladik, Vladimír Kokolia, Adam Szymczyk. Kunstmuseum Luzern 2012

**Sievers**, Norbert u.a. (Hrsg.): *Bestandsaufnahme Soziokultur. Beiträge, Analysen, Konzepte*. Stuttgart 1992

**Spierts**, Marcel: *Balancieren und Stimulieren. Methodisches Handeln in der Soziokulturellen Animation*. Luzern 1998

**Stadt Zürich** (Hrsg.): *Kinder und Kunst: Filiale. Dokumentation Projekt Filiale Micafil*. Zürich 2009 ([http://www.stadt-zuerich.ch/content/dam/stzh/ted/Deutsch/oeffentlicher\\_raum/Kunst/Grafik\\_und\\_Foto/jukunft\\_kikunst/KiKu\\_Heft\\_Filiale.pdf](http://www.stadt-zuerich.ch/content/dam/stzh/ted/Deutsch/oeffentlicher_raum/Kunst/Grafik_und_Foto/jukunft_kikunst/KiKu_Heft_Filiale.pdf), Abruf am 14.6.2013)

**Stäheli**, Reto: *Transformationen – Das Verhältnis von Soziokultureller Animation zu Kultur und Kunst. Eine Übersicht*. In: Wandeler, Bernard (Hrsg.): a.a.O. 2010, S. 225-264

**Verein Tanana**: *Schlussbericht Projekt Kubaki. AfrikanerInnen in Europa*. Uster 2011 ([http://tanana.ch/content/index.php?id=21&no\\_cache=1](http://tanana.ch/content/index.php?id=21&no_cache=1), Abruf am 14.6.2013)

**Wandeler**, Bernhard (Hrsg.): *Sozialkulturelle Animation. Professionelles Handeln zur Förderung von Zivilgesellschaft, Partizipation und Kohäsion*. Luzern 2010

**Willener**, Alex u.a. (Hrsg.): *Projekt BaBeL. Quartierentwicklung im Luzerner Untergrund: Einsichten – Ergebnisse – Erkenntnisse*. Luzern 2008

**Winter**, Rainer: *Die Zukunft der Cultural Studies. Theorie, Kultur und Gesellschaft im 21. Jahrhundert*. Bielefeld 2011

**Wittgenstein**, Ludwig zitiert nach Welsch, Wolfgang: *Transkulturalität*. In: *Zeitschrift für Kulturaustausch* 1/1995, S. 39-44 ([http://www.forum-interkultur.net/uploads/tx\\_textdb/28.pdf](http://www.forum-interkultur.net/uploads/tx_textdb/28.pdf), Abruf am 20.6.2013)