

Soziokulturelle Animation

Grundfragen, Grundlagen, Grundsätze

Heinz Moser, Emanuel Müller, Heinz Wettstein, Alex Willener



Verlag für Soziales und Kulturelles-Luzern

Inhalt

Vorwort

	seite
Definitionen, Funktionen und Position	
. Einleitung	1.1 13
Funktionen und Definitionen	1.2 14
In welches Umfeld gehört die Animation?	1.3 25
Geschichtliche Entwicklung und Hintergründe	
Ursprung in Frankreich	2.1 41
Internationale Entwicklung	2.2 46
Entwicklung in der Schweiz	2.3 47
Entwicklung in Deutschland	2.4 49
Fortsetzung folgt ...	2.5 50
Gesellschaftlicher Wandel und Animation	
Die «Arbeitsgesellschaft» des 20. Jahrhunderts	3.1 54
Die individualisierte Gesellschaft	3.2 57
Die konsumistische Gesellschaft	3.3 59
Die Erlebnisgesellschaft	3.4 60
Auf dem Weg zur «zweiten Moderne»	3.5 61
Theoriedebatten im Umkreis von Animation und Pädagogik	
«Emanzipatorische Arbeit» aus dem Geist der Kritischen Theorie	4.1 69
Das autopoietische Prinzip der neueren Systemtheorie	4.2 73
«Abfall» als Systemprodukt	4.3 77
Animation als Kulturarbeit	4.4 79
«Demokratisierung der Kultur» durch Soziokultur	4.5 82

seite

84	4.6	Die «populäre Kultur» als Ausdruck von Alltagsidentität
87	4.7	Arbeit mit populären Kulturen: der Ansatz von Paulo Freire
91	4.8	Animation als kulturelle Arbeit: Schlussfolgerungen

Ein Handlungsmodell der soziokulturellen Animation

95	5.1	Die Landschaften der soziokulturellen Animation
99	5.2	Verortung der soziokulturellen Animation: Ein Koordinatensystem
103	5.3	Die Adressatenschaft
105	5.4	Standort und Standpunkt der soziokulturellen Animation
109	5.5	Partizipation: ein Schlüsselbegriff
121	5.6	Ein Handlungsmodell und vier Interventionspositionen
128	5.7	Interventionsposition «Animator/Animatorin»
136	5.8	Interventionsposition «Organisator/Organisatorin»
144	5.9	Interventionsposition «Mediator/Mediatorin»
154	5.10	Interventionsposition «Konzeptor/Konzeptorin»

Projekte als Kristallisationspunkte der soziokulturellen Animation

161	6.1	Der Stellenwert der Projektmethode
170	6.2	Die Komponenten der Kristallisation
176	6.3	Arbeitsprinzipien in soziokulturellen Projekten
178	6.4	Partizipation in Projekten
181	6.5	Zielgruppengerechte Methoden
182	6.6	Dauerhafte Wirkung als Anspruch und als Folge von Partizipation

Forschung und Evaluation als Teil des Animationsprozesses

189	7.1	Die Selbstevaluation von Animationsprojekten
191	7.2	Das Konzept einer praxisorientierten «Alltagsforschung»
*95	7-3	Prinzipien für die Gestaltung von Forschungsprozessen
199	7.4	Zum Schluss: Forschung und Animationsprojekte

Die Landschaft der soziokulturellen Animation

205	8.1	Einleitung
206	8.2	Soziokulturelle Animation und Adressatenschaft
215	8.3	Soziokulturelle Animation in Bezug zum öffentlichen Raum
224	8.4	Soziokulturelle Animation und Systementwicklung

231		Literatur
-----	--	-----------