

„Dieses Werk kann Sie weit führen. Machen Sie sich schnell auf den Weg.“
(Jacques Ion im Vorwort zum Buch «Animation»)

Stichworte, Grafiken und Tabellen zum Buch «Animation» von Jean-Claude Gillet (1998)

1. Zwei Basismodelle von Animation (S.24)

- Konkretes (konsumistisches, gebrauchorientiertes) Modell

Einzelpersonen und Gruppen werden Produkte angeboten, die sie konsumieren können – inkl. Produkte mit erzieherischem Anspruch; Teilnehmer sind Kunden, die hohe Ansprüche stellen; die Aktivitäten werden immer professioneller (Sport, Gestaltung, Musik...); der Animator muss spezielle Techniken gut beherrschen; Gefahr des Abgleitens des Animators in die Technik; bei diesem Modell bewegt man sich auf einem Konkurrenzmarkt

- Abstraktes (austauschbasiertes) Modell

Es wird vermehrt der Austausch betont. Animation ist eine abstrakte Grösse rund um Gesellschaftsfragen. Das Modell beruht mehr auf Aktion, auf den Akteuren, auf dem Projekt, auf dem Konflikt... Projekte dürfen scheitern

2. Die sieben Invariablen der beiden Basismodelle (S.24)

a. Handeln

... entweder als Aktivität oder als Aktion

b. Institution

... entweder institutionalisiert oder institutionalisierend

c. Teilnehmer

... entweder als Agenten oder als Akteure – Agenten werden von aussen geschaffen, Akteure gestalten sich und ihr Projekt selber (sowohl Animator wie Zielgruppe können Agenten bzw. Akteure sein!)

d. Zeit

... entweder als Programm oder als Projekt – ein Projekt darf scheitern, ein Programm muss perfekt sein

e. Soziale Beziehung

... entweder als Sozialisation oder als Soziabilität

f. Strategie

... entweder als Konsens oder als Konflikt

g. Philosophie

... entweder als Praktik oder als Praxis (reflektierte Praktik)

3. Ambivalenz der Animation (S.25)



Bei der Animation geht es immer um eine Dialektik zwischen Sozialem Wandel und Sozialer Ordnung.
(= die Janusköpfigkeit der Animation, = das heisse und das kalte Universum der Animation)

4. Anforderungen an den Animator, die Animatorin

„Die Aneignung der Analyse- und Verständniskompetenz für die Modelle der doppelten und mehrfachen Strategien, die sich im Berufsfeld überkreuzen, verwickeln, widersprechen und verbinden. Der Animator muss lernen zu lavieren, zu spielen, eine Rolle einzunehmen in dem, was es an Spielraum, an Bewegung gibt, und sobald wie möglich die gebrauchtorientierte und die austauschorientierte Animation miteinander verknüpfen.“ (S. 25)

Es braucht: die Vielseitigkeit des Generalisten, die Fähigkeit Beziehungen zu knüpfen, Organisationstalent, Verständnis für Symbole und Institutionen. Der Animator ist „Bewerkstelliger von Vermittlung“, ein Mediator, ein Animator, ein Brückenbauer („Pontifex“) (S. 26)

Animator muss fähig sein, ein Projekt zu organisieren, eine Situation zu meistern, Beziehungen herzustellen. Um sein Ziel zu erreichen, muss der Animator eine Strategie ausarbeiten ... dauernde Situationsanalysen vornehmen und während der Durchführung der Aktion wenn nötig die Prognosen anpassen. (S. 189)

Strategische Kompetenz ist gefragt: Beherrschen des subtilen Spiels der Ausbalancierung der Mächte, Fähigkeit einen Dialog zu führen. (S. 195)

Ein Animator ist näher dem Akupunkteur, der den Organismus durch Stimulation dazu anstachelt, sich selbst zu heilen, als dem Arzt, der das Medikament verschreibt, das nur er kennt. (S. 198)

Es ist die Sache jedes Animators, durch seine Beobachtung, seine Kenntnisse des Terrains, seine Erfahrung, seine Begegnung mit anderen Akteuren eine spezifische analytische Bearbeitung seines Territoriums durchzuführen, um das Niveau der Anliegen, die ihn betreffen, zu ermitteln, mit all den unvermeidlichen Widersprüchen in den erhaltenen Antworten. (S. 292)

Wenn die Animatoren müde und enttäuschte Helden sind, wie ich sie ab und zu antreffe ..., dann werden sie unfähig sein, den Dialog zwischen den vielen Akteuren, die auf dem Feld präsent sind, zu fördern. (S. 318)

5. Drei Ebenen der strategischen Kompetenz der Animatoren (S. 203ff.)

- a. Die Akteure informieren (Symbolebene)
- b. Den Akteuren erlauben, mit Gewinnaussicht am Spiel teilzunehmen (Wirklichkeitsebene)
- c. Den Mitspielern Zugang zur Veränderung der Spielregeln verschaffen (Vorstellungsebene)

6. Hermes als Gott der Animatoren? (S. 223ff.)



Hermes ist...

- ... der Herr des In-Umlauf-Setzens von Gütern, Worten, Rollen
- ... Sprachrohr, Führer, Leiter
- ... zweideutig, täuschend, der Herr der Diebe
- ... Erfinder der Gewichte und Masse, aber auch des Betrugs und des Diebstahls
- ... offizieller Herold und Götterbote

Hermes ist der griechische Gott, der die meisten Funktionen in sich vereinigt (Handel, Vermittlung, List, Betrug).

7. Paradigmen aus der Geschichte der Animation (S.27)

<p>a. 50er-60er-Jahre Militanz <i>... Animation soll die Gesellschaft verändern; Animation ist ein Naturtalent und kann von Laien oder Profis ausgeübt werden</i></p> <p>b. 60er-80er-Jahre Technik <i>... erste Ausbildungen werden geschaffen; Animatoren wirken in Zentren, Kulturhäusern, Clubs</i></p> <p>c. 80er-90er-Jahre Vermittlung <i>... der Animator als Mediaktor</i></p>	<p>Gillet: Der professionelle Animator muss heute seine Position zwischen diesen drei Polen dauernd modifizieren, denn die Animationsfunktion verlangt auf lange Sicht eine Verknüpfung aller drei Pole.</p>
---	--

8. Arbeitsfelder der Animation (S.35ff.)

- a. Soziokulturelle Felder
- b. Kulturelle Felder
- c. Soziale Felder
- d. Sozio-educative Felder
- e. Schulische Felder
- f. Sozial-kulturelle Felder

9. Theorie oder Praxis? (S. 73f.)

Gillet: „Die Animation kann mit einer Praxis verglichen werden, denn sie ist ein unaufhörlicher Prozess, der vom Handeln zum Erkennen und zurück geht. Sie ist die konflikthafte Wiederaussöhnung der Kategorie des «Seins» und der Kategorie des «Tuns», des entfremdeten Objektes und des bewussten Subjektes, durch die getroffenen Wahlen und die vollzogenen Taten. In diesem Sinne sind die Philosophien, die die Grundlage der Soziologien des orthodoxen Marxismus und des Strukturfunktionalismus einerseits, der Soziologie des methodologischen Individualismus andererseits darstellen, als ungeeignet für die Bearbeitung unseres Objektes, die Animation, zu betrachten.“

Animation gehört zur „Welt der Erziehungswissenschaften“, ist eine Art „praktische Theorie“, welche Reflexion und Experiment laufend verknüpft.

Praktik ist nicht gleich Praxis. Praxis ist eine reflektierte Praktik.

10. Funktionen der Animation (S. 89) (vgl. D. Anzieu/J.Y. Martin, 1982)

a. Produktionsfunktion (Ökonomie)

= *Aktion, Projekt*

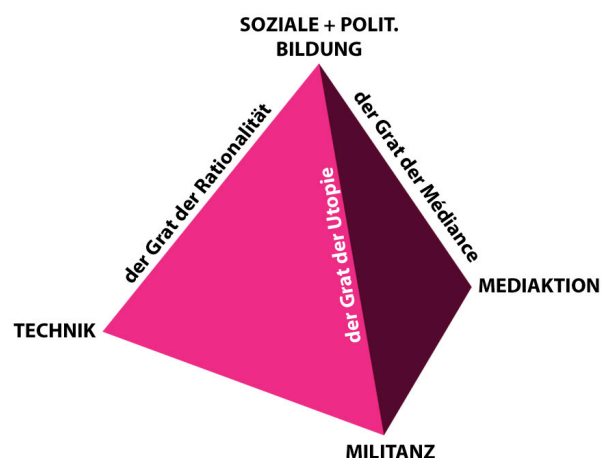
b. Erleichterungsfunktion (Organisationsstrukturen, Macht, Politik)

= *Erleichterung im Leben der Gruppe – Organisation, Stimulation, Klärung, Koordination, Austausch, Konfrontation*

c. Aufklärungsfunktion oder Regulierung (Kultur, Symbolik)

= *psycholog. Bedingungen schaffen, damit die beiden anderen Funktionen verwirklicht werden können*

11. Das Modell der Animation von Gillet (S. 342)



Das Modell nimmt historische Paradigmen und aktuelle Funktionen der Animation auf und vereinigt diese in einem dynamischen Animationsmodell.

Der Animator bewegt sich gemäss Gillet in der Mitte dieses Tetraeders.

Funktion	Gegenstand	Profession zentriert auf...	Berufsbild	Aktionslogik	Wertebereich
Produktion	Ökonomisch (Ziele, Tun, aktives Feld)	Rationalität	Fachmann, Techniker, Experte	Praktisch	Deontologisch
Erleichterung	Politisch (Organisation, Vorgehen, Wissen, Umweltbezug)	Médiance	Mediator, Mediaktor	Strategisch	Ethisch
Aufklärung	Kulturell (Lebensstil, Bewusstsein, Projekt)	Utopie	Ideologe, Militanter	Ideologisch	Moralisch

12. Verschiedene Fundstücke aus dem Buch «Animation»

- Heute verlangen die Konsumenten bei Vereinsaktivitäten mit derselben professionellen Kompetenz bedient zu werden wie im kommerziellen Bereich, auch wenn sie der Verein zu einem viel niedrigeren Preis bedient (S.107)
- Wie viele Aktivitäten, die in den Medien in den Vordergrund gerückt werden, dauern über den spektakulären Augenblick hinaus an? (S.109)
- Abhängig von Einkommen, Erziehung und Wertesystem gibt es drei Typen von Freizeitaktivitäten (O.P.A.-Studie, 2000/01): prestige-orientierte Aktivitäten, lebenszeitlich orientierte Aktivitäten, aufs Überleben ausgerichtete Aktivitäten. (S. 116)
- Definition: Projekt = die Füße im Dreck, der Kopf in den Sternen (S. 139)
- Die Animation ist ein wichtiges politisches und kulturelles Streitobjekt, um das zwischen den grossen kulturellen Institutionen, den Massenmedien, den Verfechtern des Freizeitmarketings, der Bildung und der Information gekämpft wird. (S. 147)
- „Die soziale Welt ist die der Kämpfe wegen Worten, die ihr Gewicht ... der Tatsache verdanken, dass die Worte die Dinge zu einem grossen Teil machen, und weil die Worte ... ändern ... bereits heisst, die Dinge zu ändern.“ (zit. P. Bourdieu, S. 163)
- Die Basis des Sozialen ist der Konflikt und die Spannung, nicht die universelle Harmonie. Ohne Spannung herrscht Tod. (S. 171)

- Ein Reisender trifft drei Männer, die in einem Steinbruch Steine behauen und er fragt: Was tust du? Ich behaue den Stein, sagt der erste. Ich verdiene mein Brot, erklärt der zweite. Wir bauen eine Kathedrale, kündigt der dritte an. (S. 175)
- Viele Gemeinden begnügen sich mit vagen sozialen und kulturellen Animationen, bei denen die Zielgruppen das Objekt der Aktion sind und sich kaum daran beteiligen. Oder ein kleiner Teil der Mobilisierten benutzt die Beteiligung als Mittel zum sozialen Aufstieg und wird zu einer Art lokaler Elite, indem er individuell zu Verantwortung in den Gemeinschaften, in der Politik, in den Medien kommt, wo er langsam den Kontakt zur Basis verliert... (S. 176)
- Die heutige Soziale Frage ist nicht mehr eine Frage des Ausschlusses, sondern der Aushöhlung des Schutzes und der Verletzlichkeit des Status. Bei Jugendlichen ist es zum Teil keine Ausschliessung, sondern ein «Nichteintritt» in die Gesellschaft (S. 267f.)
- Es gibt in der Animation die Suche nach einem verlorenen Paradies, die der Suche nach dem Leben im Dorf gleicht – mythisch und mystifiziert –; ein Paradies, das alle Übel des modernen Lebens kompensieren würde, das es den Menschen erlauben würde, geschützt vor allen Unbilden des städtischen Lebens zu existieren. (S. 280)
- Die Stadt hat das Unternehmen als wichtigste Bühne des sozialen Konfliktes abgelöst. (S. 291)



Zusammengefasst von jugendarbeit.ch am: 14.08.2008

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