

Medien und Bildung

Gerda Sieben (Hg.): *Occupy Culture! Das Potenzial digitaler Medien in der Kulturvermittlung*

München: kopaed 2017, 216 S., ISBN 9783867363594, EUR 18,–

Was bedeutet *Occupy Culture* im Zusammenhang mit Kulturvermittlung? Werden kulturelle Güter besetzt, also Anspruch auf sie erhoben? Ist der Titel eine Aufforderung, das Recht auf Kultur zu nutzen? Oder steht *occupy* für die Erweiterung des Kulturbegriffs durch die Besetzung, in deren Zuge auch neue Gestaltungsformen wie Computerspiele oder *Let's plays* zum Kulturgut befördert werden? Erst der Blick in das Inhaltsverzeichnis von Gerda Siebens Herausgeberschaft *Occupy Culture! Das Potenzial digitaler Medien in der Kulturvermittlung* verdeutlicht, dass der Sammelband in drei Kapiteln, die von Ausführungen der Herausgeberin gerahmt werden, eine multiperspektivische Herangehensweise an die Aufgabe ist, Kultur im digitalen Zeitalter zu vermitteln. In 17 Beiträgen zeigen die Autor_innen daher, wie vielseitig der Titel zu verstehen ist.

Das erste Kapitel beleuchtet das gegenwärtige kulturelle Leben. Angela Tillmann und Christian Helbig geben eine Übersicht über Medien der kulturellen Partizipation und heben Überschneidungen zwischen Online- und Offline-Partizipation hervor. Franz Josef Röhl betont die Möglichkeit der Selbstdarstellung in digitalen Formaten und das Bedürfnis der Festigkeit sozialer Strukturen, die jetzt in Online-Communities gesucht werde, allerdings früher in Religion und Familie zu finden war. Ein

philosophischer Ansatz zur Diskussion des Kulturbegriffs im digitalen Zeitalter wird von Robin Liebetrau gewagt. Das Kapitel schließt mit Barbara Hornbergers Behauptung ab, dass Populärkultur selten Eingang in Definitionen von Kultur fände, und der Beitrag regt so zum Überdenken des Kulturbegriffs selbst an.

In einem zweiten Themenkomplex wird künstlerische Arbeit mit digitalen Medien dargestellt. Hier demonstriert Stephanie Jentgens, wie Methoden der Literaturarbeit durch digitale Medien bereichert werden können. Rudolf Preuss hebt anhand des Konzeptes der Intermedialität den Unterschied zwischen künstlerischem Konzept und dessen realer Umsetzung hervor. Anna Brohms Ausführungen ergänzen diese Darstellung gut um den Aspekt, dass auch oder gerade im digitalen Zeitalter Originalität und Authentizität wichtige Kriterien für Kunst sind und hebt die besondere Rolle der Kunst in der Rezeption des digitalen Wandels hervor. Auch praktische Ratgeber sind Teil dieses Kapitels. Jürgen Ertelt stellt Möglichkeiten der digitalen Präsentation und Vernetzung kultureller Inhalte dar und gibt einen Überblick über die Problemstellungen im Zusammenhang mit dem Urheberrecht.

Im dritten Kapitel finden sich informative Berichte von Projekten zu digitaler Kunstvermittlung sowie inte-

ressante Ansätze für die pädagogische Weiterarbeit. Birgit Mandel fragt einleitend, warum das, was gemeinläufig unter Kultur verstanden wird, überhaupt vermitteln muss und formuliert Kriterien für gelungene Kulturvermittlung. Susanne Keuchel untersucht die Bedeutung des veränderten Medienverhaltens Jüngerer für die Kulturvermittlung. Sie berichtet von Einrichtungen, welche soziale Medien in das kulturelle Angebot integrieren und hebt hervor, dass es sich hierbei nicht einfach nur um andere Darstellungsformen handelt, sondern um gänzlich andere Formate. Mechthild Eickhoff erzählt von einer Einrichtung, in der die Jugendlichen unter anderem mit Künstler_innen, Designer_innen und Filmemacher_innen zusammenarbeiten und professionell betreut werden. Frank Frischmuth berichtet vom Projekt der Deutschen Digitalen Bibliothek, und Ruth Rosenberger stellt das LeMO vor, das Lebendige Museum online. Dominik Bühler beschreibt den Generationenblog, in dem Jung und Alt gemeinsam Geschichte erkunden. Heike Herber-Fries berichtet vom Projekt Museobil-Box, welches sich hauptsächlich der Kulturvermittlung an sozial benachteiligte Kinder und Jugendliche richtet. Eine wichtige Kernidee der Autorin Christine Schwarz ist, dass neue Medien in der Kulturvermittlung eine „Methodenerweiterung dar[stellen], die passiv konsumierende Interessierte und schwer erreichbare Zielgruppen wie Kinder und Jugendliche dabei unterstützen, einen aktiv handelnden und gestaltenden Zugang zu Kunst- und Kultureinrichtungen zu finden“ (S.149).

In ihrem Beitrag gibt sie einen sehr interessanten Überblick über aktuelle und neuere Kulturvermittlungsprojekte mit neuen Medien.

Anhand der detaillierten Darstellung der Initiative „Occupy Culture!“, in dem Jugendliche in drei Projekten mit digitalen Mitteln mit bestehender Kunst interagieren oder schöpferisch tätig werden, fasst die Herausgeberin schließlich die wichtigen Fragestellungen im Zusammenhang mit Kulturvermittlung und digitalen Medien zusammen und bietet so einen Ausgangspunkt zum Weiterdenken.

Occupy Culture! ist nicht nur der Name eines Projekts, sondern die aktive Auseinandersetzung mit dem Kulturbegriff und die Erweiterung unseres Methodenrepertoires in der Schaffung, Vermittlung und Verbreitung von Kunst und Kultur. Alle Beiträge unterstützen die Aufhebung der rein definitorischen Trennung digitaler Welten und analoger Kultur, um beide gemeinsam als gleichwertige Bestandteile unserer Lebenswelt fruchtbar zu machen. Darüber hinaus ermöglicht nur das Aufbrechen dieser Grenzen das Verstehen diverser Schaffensprozesse, das wir dringend brauchen, wenn wir bei der Bildung Jugendlicher zu selbstwirksamen partizipierenden Gesellschaftsmitgliedern helfen wollen. Insofern sei dieser Sammelband vor allem Pädagog_innen in der Jugendarbeit und Schule empfohlen, aber auch Kulturinteressierte dürften hier interessante Ansätze zum Einstieg in die Reflexion des Kulturbegriffs finden.

Sophia Busch (Marburg)