



Interview mit Haimo Liebich

„Glaubwürdigkeit, Verlässlichkeit
und Vertrauen sind die Grundlage
für neue Entwicklungen ins Unbekannte!“

Interaktiv ist in einer Zeit entstanden, als das WWW für eine wirkliche Revolution gesorgt hat. Die freie Szene hat darauf relativ schnell reagiert und kultur-/medienpädagogische Antworten gesucht. Wie ließ sich das aber im Rahmen kommunaler Planung auf den Weg bringen? Was waren hier entscheidende Schritte?

29

Liebich Mit der Auftaktveranstaltung 1995 im Forum Deutsches Museum war zunächst ein großer praktischer Aufschlag und bedeutender Zukunftsimpuls gelungen, der Anlass gab für die erste große Publikation „Interaktiv – Im Labyrinth der Wirklichkeiten“. Ein exponiertes Werk von über 440 Seiten, in dem damals {fast} alle aktiven Theoretiker*innen und Praktiker*innen ihre Antwort auf die neue Entwicklung des öffentlichen World Wide Web in einem größeren kulturpädagogischen Kontext reflektiert haben. Es ging um die neuen Medienwelten „zwischen Sinnenreich und Cyberspace“ als Gegenstand kultureller Bildung. Die Verknüpfung der beiden Felder Medien- und Kulturpädagogik ist vermutlich die Erfolgsgarantie für das Netzwerk Interaktiv. Dass die kulturpädagogische Fachszene und die im engeren Sinne Medienpädagog*innen, die bis zu diesem Zeitpunkt wenig miteinander zu tun hatten, aus Anlass eines großen Spielraums im Basement des Forums der Technik mit 1000 Quadratmetern öffentlich wirksam zusammengearbeitet haben, hat beiden Szenen viel Spaß gemacht. Sie haben gemerkt, dass sie voneinander lernen und symbiotisch profitieren können. Das Erfolgsgeheimnis waren nicht nur die schönen Aktionen, sondern gleichzeitig auch die Reflexionen und damit die Vorwegnahme möglicher künftiger Entwicklungen in der Zusammenarbeit von Kultur- und Medienpädagog*innen. Das hat die Szene motiviert und mobilisiert!

Die Frage nach der Rahmung und der kommunalen Planung hat sich den Akteur*innen zunächst gar nicht gestellt. Das war vielleicht auch ein Stück meine Funktion, weil ich aus



Haimo Liebich ist Kultur- und Museumspädagoge und war 1990 bis 2020 ehrenamtliches Mitglied des Münchner Stadtrats.

Er war 1995 Mitbegründer und -initiator der AG Interaktiv und ist seitdem und aktuell der Sprecher des Netzwerks.

Unter anderem ist er aktiver Vorstandsvorsitzender des Münchner Kinder- und Jugendmuseums München e.V., der Landesvereinigung Kulturelle Bildung Bayern e.V. des Kuratoriums der Münchner Volkshochschule sowie der Stiftung Deutsches Kinderhilfswerk.

30 dem Kontext meiner kommunalpolitischen Tätigkeit als Stadtratsmitglied ein massives Interesse von der öffentlichen Seite vertrat, diese Entwicklungen für die Stadtgesellschaft nutzbar zu machen und gleichzeitig die Referate aufwecken wollte, ihre Zuständigkeit zu erkennen. Ich sage das jetzt etwas überspitzt: Die drei beteiligten Referate wussten noch nichts von ihrer Betroffenheit und von ihrer sinnvollen, aktiven Unterstützung und Begleitung. Sondern wir haben es ihnen insinuiert und auf einen Boden einer bereits gut funktionierenden referatsübergreifenden Kooperation implementiert – auf dem Feld der Kulturellen Bildung, die damals noch Kinder- und Jugendkulturarbeit genannt wurde. Sozusagen der Humus, auf dem die kommunale Rahmung und Planung gedeihen konnte, war gelegt durch die individuell von Wolfgang Zacharias beatmete und von mir vorbereitete sehr vertrauensvolle Zusammenarbeit von drei Referenten – damals war leider keine Frau beteiligt. Diese drei Referenten hatten vollstes Vertrauen auf unsere konstruktive und gute Absicht aus jahrelanger enger Zusammenarbeit im Feld der Kulturpädagogik, der Spielpädagogik und partiell der Medienpädagogik. Auf dieser Vertrauensbasis ist die Einsicht – oder die Bereitschaft zur Einsicht – in die Sinnhaftigkeit der Zusammenarbeit der drei Referate Kultur/Bildung/Soziales entstanden – und zwar immer in gleichberechtigter, partnerschaftlicher Zusammenarbeit mit der freien Szene. Dies führte zum 1. Gesamtkonzept Kinder- und Jugendkulturarbeit in München. Und damit war München damals bundesweit einmalig und führend.

Das, was sich später tendenziell eher umgekehrt hat, war ursprünglich stark definiert, initiiert aber auch aufbereitet und begleitet durch die freien Träger in einer sehr engen, vertrauensvollen, kollegialen Kooperation mit den Referaten. Das bedurfte keiner Institutionalisierung, keiner vertraglichen Rahmung, keines Stadtratsbeschlusses, sondern konnte auf der Basis einer vertrauensvollen Zusammenarbeit und gemeinsa-

mer Erfahrungen stattfinden. Die drei Referenten und später Referentinnen haben sich verlassen können und waren neugierig, interessiert, aufgeschlossen und zunehmend offener, zu erkennen, dass das Feld für sie, aus ihrer jeweiligen Perspektive, Bildung, Kultur, Soziales, Jugend, Familie von wachsender Relevanz ist. Ohne, dass es durch explizite Stadtratsaufträge, durch geschäftsordnungsleitende Beschlüsse oder durch Planungen hinterlegt war.

Das ist auch das Erfolgsgeheimnis von Interaktiv, dass es die Personen sind, die gerne miteinander zu tun haben wollen, die sich was zu sagen haben, denen auch der personale Bezug wichtig ist – natürlich über die Sache, aber darüber hinaus über eine vertrauensvolle, immer zuverlässige und auch in Konflikten belastbare, gute Grundlage der Zusammenarbeit, die kein Vertragswerk ersetzen kann. Und diese wesentliche Dimension droht, auf der Verankerungsebene „Kommune“ verloren zu gehen.

31

Welche Akteur*innen und Beispiele waren in anderen Städten/Bundesländern/Ländern für Interaktiv beispielgebend und wichtige Mitstreiter*innen?

Liebich Das ist eine wichtige Frage, die sich jedes Netzwerk stellen muss. Auch wenn es sich, so wie wir, einbildet, dass es der Erfinder war. Denn niemand handelt im luftleeren Raum, sondern hat immer auch Resonanzböden und Vorbilder, die wichtig sind.

Ich hatte auf die erste Frage schon erwähnt, dass die Akteur*innen der Kulturellen Bildung, die immer auch einen starken Medienbezug hatten, ohne sich als Medienpädagog*innen im engeren Sinne zu verstehen, die bedeutsamsten Mitstreiter*innen und Wegbereiter*innen waren. Bei gleichzeitiger Einsicht in die Begrenztheit ihres Methodenwissens und in die unverzichtbare Notwendigkeit, sich fachspezifische Kenntnisse, die Medienpädagog*innen entwickelt haben, unbedingt aneignen zu müssen. Ohne Medienpädagogik als Teil der Kinder- und Jugend(Kultur-)arbeit zu vereinnahmen. Es gab durchaus Tendenzen – mit Begrifflichkeiten transportiert – einer wechselseitigen Vereinnahmung. Die Qualität dieses Netzwerks war es, dass wir durch einen sehr breiten kulturpädagogischen Begriffshorizont diese Vereinnahmung oder diese dominierenden Tendenzen nie hatten. Die Medienpädagog*innen, die sich im engen Sinn ja bereits formiert hatten, erkannten, dass das weitverstandene offene Feld der Kulturellen Bildung unverzichtbares Merkmal ihrer eigenen Zunft und ihres Berufsverständnisses werden könnte.

Die Pädagogik reagierte auf die Revolution des WWW und dessen Dynamik zunächst eher ängstlich, abweisend und reserviert. Damals war der Medienschutz-Gedanke im Vordergrund, die Angst vor neuen dynamischen Entwicklungen eher durchgängige

Stimmungslage und nicht ein gestaltendes, selbstreflektierendes Verständnis. In dieser Phase machten wir die Tür ganz weit auf und sagten: „Wir lieben Medien. Wir wollen deren emanzipatorische Möglichkeiten erschließen. Wir wollen ein kritisches Verhältnis dazu befördern – aber vor allem ein aktiv gestaltendes medienästhetisches, kulturelles Verständnis schaffen und zwar für alle – von Anfang an und lebenslang. Und ich glaube, wir als Akteur*innen haben dabei auch selbst am meisten gelernt.

Vielleicht nicht so einfach zu sagen, weil Netzwerke natürlich auch immer einer unplanbaren Dynamik unterliegen, aber: Was waren die entscheidenden Schritte für die Entwicklung und Verankerung von Interaktiv?

32

Liebich Zum einen die Erkenntnis von PA/SPIELkultur e.V., die damals die Organisationsstelle innehatte, zu erkennen, wir sind nicht die spezifischen Fachleute für dieses sich entwickelnde Themenfeld, und zurückzutreten und zu initiieren, dass andere – in diesem Fall das Medienzentrum München/JFF sowie das Studio im Netz e.V. –, die mehr Expertise, mehr Erfahrung und spezifische Kompetenzen ausgeprägt haben, übernehmen. Und zwar nicht aus Faulheit, Bequemlichkeit oder Ermüdung, sondern aus durchaus selbstkritischer Einsicht in die Begrenztheit unseres Methodenwissens in der kulturellen Bildungsarbeit, der Kulturpädagogik oder wie wir es damals nannten der Kinder- und Jugendkulturarbeit. Spielkultur e.V. machte auch Medienpädagogik, aber es war nicht unsere Kernkompetenz. Zurückzutreten und zu schauen, dass andere, die das besser, fundierter vermögen, die Rolle der Organisationsstelle, also das Herzstück, übernehmen, war einer der wesentlichsten Erfolgsfaktoren des Netzwerks, ohne dass Spielkultur e.V. und die damit verbundenen Personen, sich entzogen oder zurückgenommen hätten.

Zum Anderen war die geniale Teilung auf zwei Organisationsstellen bedeutend: Eine für den Medienherbst mit zunehmend opulenterem Programmvolumen und hoher Qualität, in dem sich alle Akteur*innen und Partner*innen wiederfinden, vom JFF/Medienzentrum koordiniert. Und auf der anderen Seite die ganzjährige, strukturierte Entwicklungsarbeit mit Mediensalons, Workshops, Medieninnovationsgeldern und Programmen, die das SIN – Studio im Netz e.V. grandios gestaltet und entfaltet.

Ein weiterer entscheidender Schritt war die Übernahme der Schirmherrschaft für das Netzwerk durch den damaligen amtierenden Oberbürgermeister Christian Ude, der trotz geringer Affinität zu den digitalen Entwicklungen in vollstem Vertrauen auf die vereinten Kompetenzen des Netzwerks, dieses persönlich und politisch tatkräftig unterstützte und legitimierte. Diese Aufgabe hat er 2014 seinem Nachfolger Dieter Reiter vererbt.

Vielleicht ein kleiner Nebeneffekt des Netzwerks war, dass ich damals in meiner ehrenamtlichen Rolle als Stadtrat die Möglichkeit genutzt habe, Wolfgang Löscher, den Leiter der städtischen Kindertagesstätten, der persönlich sehr mediendistanziert war, zu überzeugen, die Zusammenarbeit mit SIN – Studio im Netz e.V. und den Horten und Kindertagesstätten zu beginnen. Und das nur, wie er später mal gesagt hat, weil er mir vertraute und mich schätzte – überzeugt war er nicht wirklich. Daraus ist dann aber die sehr produktive Zusammenarbeit von SIN – Studio im Netz e.V. mit dem Bildungsreferat entstanden. Ein wenn man so will erfreuliches Nebenprodukt der Interaktiv Netzwerkarbeit. Das wäre auch ein gutes Beispiel, auf das ich auch im Rückblick stolz bin. Und ein Beispiel dafür, worüber wir uns beim ersten Punkt ausgetauscht haben: Kompetenz, Glaubwürdigkeit, Verlässlichkeit und Vertrauen sind die Grundlage für neue Entwicklungen ins Unbekannte!

Gibt es denn so etwas wie „Epochen“ in der Entwicklung für Interaktiv? Und was wären wünschenswerte Entwicklungsschritte für die nächsten 25 Jahre?

33

Liebich Ich glaube, der Epochenbegriff wäre jetzt zu scharf in der Abgrenzung. Es sind eher weiche Übergänge. Es war sicher ein wesentlicher Übergang, als das Pädagogische Institut unter der fachlichen Zuständigkeit von Dr. Sonja Moser aktiv und engagiert in den Prozess eingestiegen ist. Das wäre ein Abschnitt, den ich markieren würde, in dem das Bildungsreferat über sein Fortbildungsinstitut die Relevanz des Arbeitsfeldes von Interaktiv zum ersten Mal aktiv für die eigene Entwicklungsarbeit erkannt hat und in eine produktive und ausgesprochen kooperative Zusammenarbeit eingestiegen ist.

Gleichzeitig ist in dieser selben Phase die Digitalisierung der Schulen mit zig Millionen auf der rein technologischen Ebene vorangetrieben worden – nicht aber gleichzeitig auf der methodischen und konzeptionellen Ebene, die Interaktiv betraf. Dieses Auseinanderklaffen von hoher Investition in Technik, bei gleichzeitigem Fehlen der notwendigen Investitionen in Knowhow, Methodik, Transfer oder Innovationsentwicklung würde ich als eine Bruchstelle bezeichnen. Nicht als eine positive Epochenentwicklung, sondern als einen Verlust des Primats der Pädagogik. Weil nur die technische und nicht die inhaltliche, innovative und pädagogische, methodische Dimension des Themas aufgegriffen wurde. Da ist für mich eine Fehlentwicklung erkennbar, die würde ich als Bruchstelle bezeichnen, die sichtbar ist, auch wenn ich als Stadtrat dafür mitverantwortlich war. Dies wieder einzuholen, dürfte eine der größten politischen Herausforderungen sein, die vielleicht in Folge der Pandemie wieder ins Bewusstsein rücken könnte. Und dabei sollte das Netzwerk Interaktiv aus partnerschaftlichen Kollaborateur*innen, als Knowhow-Träger*innen und Expertise-Partner*innen eine neue Bedeutung bekommen. Vorausset-

zung dazu ist, dass die Zusammenarbeit der drei Referate in diesem wesentlichen Feld mit Weitblick und Zukunftsperspektive wieder gefestigt wird und das Netzwerk hier seine Potenziale und Entwicklungsmöglichkeiten zugunsten der Stadtgesellschaft und vor allem der nachwachsenden Generation erneut entfalten und auf eine höhere Stufe bringen könnte.

Ein ähnlich bedeutsamer Übergang war die überaus produktive erneuerte Zusammenarbeit mit der Münchner Stadtbibliothek. Deren Weiterentwicklung der digitalen Angebote und konzeptionelle Neuerfindung und Positionierung erfolgte in intensivem, kollegialem Austausch mit dem Netzwerk.

Ähnliches wäre für die kommenden Jahre in der geplanten Intensivierung der Zusammenarbeit mit der Münchner Volkshochschule wünschenswert. Die MVHS setzt mit „connected – Leben in digitalen Welten“ den Programmschwerpunkt auf die neuen Möglichkeiten der Digitalisierung in der Erwachsenenbildung. Die zeitbegrenzten Versuche mit dem Interaktivraum in Neuaubing/Westkreuz, ein temporäres Medienkulturzentrum oder mit dem PIXEL im Gasteig, ein Raum für Medien, Kultur und Partizipation, haben gezeigt, dass das Netzwerk Interaktiv noch mehr Potential hat und entfalten könnte. Wenn es nämlich neben der dynamischen, temporären Zusammenarbeit auch einen festen Spielort und einen festen Veranstaltungs- und Präsenzort für Medienkultur bekäme. Sei es im Gasteig Interim oder im Neuen Gasteig oder auch vor Ort, z.B. im neuen Bildungscampus im Westkreuz, wäre das genial. Dort ist das größte Bildungszentrum, das in Europa derzeit gebaut wird. Und ohne Interaktiv fehlt da was! Dort wäre ein Medienlabor von Interaktiv, das temporär von den Partner*innen wechselseitig bespielt wird, perfekt, wünschenswert – ich sage notwendig. Das wäre ein großer Entwicklungsschritt, den die Stadt München klugerweise unbedingt machen sollte. Und für Interaktiv wäre das eine nächste Epoche in noch größere Effizienz – ohne die Flexibilität und Agilität, Dynamik und Spontanität zu verlieren. Das fände ich doch eine gute Zukunftsperspektive.

34

Eine Sache noch, die mir persönlich wichtig ist: In den letzten Jahren hat sich die Zusammenarbeit der Medienpädagogik mit der Medienkunst und mit den Entwicklungen im transmedialen Bereich der experimentellen Kunst dynamisch weiterentwickelt – siehe ars electronica in Linz. Das bildet sich noch nicht ausreichend im Netzwerk ab und müsste wieder zurückgewonnen und für die nächste Phase konstruktiv erweitert werden. Denn Kunst im weiteren Sinn ist hier auch immer Wegbereiter für neue Entwicklungen und diese kreativen Potenziale dürfen wir nicht verlieren oder darauf verzichten. Das wäre noch ein Wunsch, den ich als Sprecher von Interaktiv für die nächsten 25 Jahre hätte.

Das Gespräch wurde geführt von Michael Dietrich.