



Kulturberichte 2021 aus Tirol und Südtirol

IMPRESSUM

digital-kultural. Vernetzte Kultur
Kulturberichte 2021 aus Tirol und Südtirol

Herausgeber: Tiroler und Südtiroler Kulturabteilungen
Abteilung Deutsche Kultur
Abteilungsdirektor Dr. Volker Klotz, Andreas-Hofer-Straße 18, 39100 Bozen
kulturabteilung@provinz.bz.it, www.provinz.bz.it/kulturabteilung

Amt der Tiroler Landesregierung, Abteilung Kultur
Vorstand HR Dr. Thomas Juen, Michael-Gaismair-Straße 1, 6020 Innsbruck
kultur@tirol.gv.at, www.tirol.gv.at
© 2021

Konzept und Redaktion
Dr. Sylvia Hofer MAS, sylvia.hofer@provinz.bz.it
Mag. Dr. Petra Streng, petra.streng@vokus.at
Redaktionell abgeschlossen am 31. August 2021

Grafik
Mirjam Schenk, mirjamschenkdesign@gmail.com

Lektorat und Korrektur der Südtiroler Beiträge:
Exlibris, Bozen, www.exlibris.bz.it

Druck
Kraler Druck, Vahrn, www.kraler.bz.it

Nachdruck nur mit Zustimmung der Redaktion gestattet.
Die Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder.

Dr. Beate Palfrader, Landesrätin für Bildung,
Kultur, Arbeit und Wohnen des Landes Tirol
Foto: Land Tirol/Berger

Vorwort

Digitalisierung bedeutet Umwandlung. Innerhalb eines Jahres hat die Gesellschaft in der Digitalisierung einen wesentlichen Schritt nach vorne gemacht, in allen Sparten der Berufswelt, auch in der Kultur. Das Umdenken hat langsam, aber stetig stattgefunden, um dann mit großen Schritten voranzuschreiten. Marc Ruoß, Marketingleiter der Bank-Media GmbH Unternehmensgruppe, regt mit seinem Zitat zum Nachdenken an: „Wer analog denkt, wird die Vorteile der Digitalisierung nie verstehen.“

Mit klaren Worten rückt er den komplexen Umdenkprozess in den Fokus, dem wir von heute auf morgen unterworfen waren und der massiv auch unsere Zukunft prägen wird. Manches wurde uns erleichtert, anderes empfinden wir als störend – jede und jeder reagiert unterschiedlich auf Veränderung. Ob das Digitale als Anreiz empfunden wird, den es zu nutzen gilt, oder das Umkrempeln des Gewohnten mit Skepsis betrachtet wird, liegt am einzelnen Menschen.

**„Der Wandel ist in seiner
Komplexität noch nicht
gänzlich vorhersehbar.“**

Trotzdem weist das Zitat von Ruoß auf den Kern hin: auf den Willen umzudenken, sich auf etwas Neues einzulassen, Fortschritt zu akzeptieren, durch Fachwissen am Ball zu bleiben



und mit Verantwortungsbewusstsein die persönlichen Kompetenzen auszubauen.

Die neuen Praktiken des Kommunizierens haben auch den zwischenmenschlichen Umgang grundlegend verändert. Die Auswirkungen sind in allen Bereichen unseres Lebens spürbar, in der Arbeit, Bildung und Politik. Gleichermaßen werden Freundschaften anders gepflegt, Zeit und Distanzen erhalten eine neue Dimension. In diesem Zusammenspiel von Technik, Gesellschaft und Menschen entwickelt sich die digitale Kultur im digitalen Jahrhundert. Die Veränderungen sind nachhaltig – das Ausmaß und die Reichweite sind noch nicht ersichtlich. Die Beiträge in „digital-kultural. Vernetzte Kultur“ sind teils kreativ, teils nachdenklich und geben einen umfassenden Einblick in die jüngste Digitalisierungswelle: Mit welchen kulturellen Ausdrucksformen reagierten Jugendliche auf den Lockdown? Was fand in den Bibliotheken, Museen, Kinos oder Kunstgalerien statt? Was ließen sich Theater oder Musikinstitutionen einfallen, um ihr Publikum trotz der Lockdowns zu begeistern? Wird der Mund-Nasen-Schutz Bestandteil der zukünftigen Alltagskultur bleiben?

Der größte Dank gilt allen Autorinnen und Autoren für ihr Mitwirken und ihre interessanten Inputs. Durch ihre Beiträge zeigen sie auf, wie vielfältig digitalisierte Kultur sein kann, wie innovativ Kultur auf Veränderungen reagiert und wie bedeutsam der wirtschaftliche Faktor der Kultur ist. Allen Leserinnen und Lesern wünschen wir eine angenehme Lektüre, lassen Sie sich von der Kultur im digitalen Raum faszinieren!

Philipp Achammer, Landesrat für Deutsche Bildung und Kultur,
Bildungsförderung, Handel und Dienstleistung, Handwerk,
Industrie, Arbeit und für Integration des Landes Südtirol
Foto: Michael Cimadam



Inhalt

digital-kultural. Vernetzte Kultur Kulturberichte 2021 aus Tirol und Südtirol

Sylvia Hofer und Petra Streng Einleitung	7	Philipp Santer Die digitale Kulturlandschaft der Südtiroler Landesverwaltung	38	Vito Zingerle Museen auf dem Weg in die digitale Zukunft	60	Sir Gulliver Jonathan Klauser What a Multimedia!	99
Moni Brügge Literarische Einleitung Das Ende der Busskultur	8	Claudia Gadner Museum digital, – oder doch lieber analog?	46	Notburga Siller Fotografie und das Digitale	63	aut. Architektur und Tirol Online-ausstellung „widerstand und wandel. über die 1970er-jahre in tirol“aut-Tirol	114
Max Elia Schweigkofler Digital – wie die Zahl unsere Welt verändert	12	Karl Wiesauer Tiroler Kunstkataster- inventar im Zeitalter digitaler Transformation	48	Lukas Vincent Gundolf Archäologische Forschungen – digital!	71	Renate Mumelter Kino goes digital – und die Leinwand lebt weiter	118
Bernhard Kathan „Die Vulnerablen schützen“	18	Günter Mühlberger, Gertraud Zeindl, Ronald Bacher Landesarchiv und Digitalisierung	50	Johannes Andresen Auf der Reise nach Babel	76	Paul Kofler Events aus der Dose	120
Manuel Oberkalmsteiner Kunst, Kultur und Social Media	22	Daniela Zambaldi Newsletter – Segen und Fluch der Information auf Anforderung	52	Evi Schweigkofler und Karin Volgger E-Books: Lesen wir künftig digital oder bleiben wir beim traditionellen Buch?	78	Irene Girkingen und Ina Tartler Kulturveranstaltungen ohne Publikum: Theater und Tanz	123
Andrea Aschauer Maskenpflicht, Faustgruß und Zoomfeier	25	Daniela Zambaldi Newsletter, croce e delizia dell'informazione on demand	53	Markus Fritz Funktioniert Literatur- vermittlung im Netz? Ein Erfahrungsbericht	81	Hannes Waldner Eine kurze Geschichte des digitalen Spiels – Kulturgeschichtliches vom „Watten“ bis zum Profi-Gaming	127
Simon Feichter Kulturelle Ausdrucks- formen von Jugendlichen im digitalen Raum	31	Werner Kräutler Ich blogge. Also bin ich.	56	Maria Peters Ich und die Anderen	83	Michaela Hutz „Eine Camouflage der besonderen Art – die Maske“	131
Sarah Mair und Eva Rottensteiner Zeitgeist zeichnen	36			Martin Peer Weiterbildung digital	94	Autorinnen und Autoren Tirol und Südtirol	134
				Thomas Weiler Digitalisierung und die Schule	96		



Studioaufnahme. Information im Register (Nr. 7):
Tonibaurich Georg u. Josef, 1941



Reproduktion von Porträts.



Abstieg vom Monte Sief (Waffenübung), 1908, Foto: Klebelsberg, Raimund von, Sammlung Klebelsberg,
Institut für Geologie, Universität Innsbruck, Tiroler Archiv für photographische Dokumentation und Kunst,
L60645, CC BY 4.0



Studioaufnahme. Information im Register (Nr. 7):
Resch Johann, 1938



Studioaufnahme. Friedrich Held auf einem Rad. An
der Seite ein Mitarbeiter des Fotostudios, der ihn mit
Drähten stabilisiert, 1896



Studioaufnahme. Frau Tschurtschenthaler auf
einem Rad, 1898



Objektaufnahme

Einleitung

Kultur und Digitalisierung

Kultur online, Theater- oder Museumsbesuche von zu Hause aus. Das war bis vor kurzem nicht denkbar.

Die Schließung der kulturellen Einrichtungen und die schlagartige Lahmlegung der Kulturszene hat für viele Menschen, die es gewohnt waren, auf Konzerte oder ins Theater zu gehen und Ausstellungen zu besuchen, eine Lücke hinterlassen. All das fehlte plötzlich stark. Die Kultureinrichtungen haben prompt darauf reagiert und plötzlich konnte man die unterschiedlichsten Veranstaltungen – ob Tanz, Kino, Kunst oder Theater – über den Computer oder das Handy verfolgen. Viele Menschen haben sich auf die Plattformen begeben, um sich wenigstens digital ansatzweise auf eine kulturelle Reise zu begeben, im Bewusstsein, dass ein direkter Besuch einfach etwas anderes ist. Manche Menschen konnten sich dafür begeistern, andere haben diese Art der Kulturübermittlung abgelehnt.

Die selbstverständliche Anreise für einen kulturellen Hochgenuss ist jeder/jedem die Zeit wert. In der Komfortzone der eigenen vier Wände Kultur zu sehen und zu hören ist zwar praktisch, aber der haptische und der olfaktorische Sinn fehlen. Das ist wie Röhrenfernseher und HDTV: Wieso ein flimmerndes, kleines Bild in Kauf nehmen, wenn es auch gestochen scharf geht?

Live-Streams, virtuelle Rundgänge, Podcasts, Videos: Die Möglichkeiten der digitalen Welt sind unbegrenzt. Neue interaktive Zugänge zu Kunstwerken und Dokumenten machen uns alle stärker mit der neuesten Technik vertraut: Augmented-Reality-Anwendungen, neue Apps, berührungs- und bewegungs-sensitiven Interfaces, 360°-Projektionen und Techniken zum individuellen Besuch oder der QR-Code für WLAN-Passwörter, das Abrufen von Dateien oder vom Impfpass.

Manche der technischen Errungenschaften, die nunmehr Furore machen, sind zweckdienlich. So etwa in der Archäologie, wo man durch die Digitalisierung zu „besseren“ Erkenntnissen kommt. Doch im gesellschaftlichen Miteinander geht der Kontakt, die unmittelbare Konfrontation verloren. Der Mensch ist ein soziales Wesen – das wird einem gerade in diesen Zeiten bewusst. Nicht zuletzt lebt die Arbeit von Künstler/-innen und Kulturtreibenden auch vom direkten Austausch mit dem Publikum. Der spontane Kulturgenuss geht bei all den Veranstaltungen mit Voranmeldung – und vor allem durch die räumliche Distanz – vielfach verloren. Wo bleibt das ziellose

„In der Komfortzone der eigenen vier Wände Kultur zu sehen und zu hören ist zwar praktisch, aber der haptische und der olfaktorische Sinn fehlen.“

Flanieren, das mit dem spontanen Besuch eines Konzerts oder einer Ausstellung belohnt wird?

Vor allem für jüngere Menschen sind derartige „Auszeiten“ problematisch. Hier darf man sich über das überbordende Kommunizieren mit PC, Handy und desgleichen nicht wundern. In diesem Sinne sind wir aber alle „Kinder“ dieser Zeit(en).

Doch das Engagement der Kulturtreibenden in dieser Situation ist bewundernswert und vielfältig. Bewahre uns die Zukunft vor omnipräsenten „Alexas“, die dem einsamen Publikum im Home-Service diverse kulturelle Angebote nur in digitaler Form ermöglichen ... #

Sylvia Hofer und Petra Streng

Literarische Einleitung

Das Ende der Bussikultur

Aus. Vorbei. Der Bussikultur hat die Pandemie den Boden entzogen. Von einem Tag auf den anderen. Blitzschnell! Bussi links und Bussi rechts gibt es nicht mehr. Darf es nicht mehr geben. Abstand ist in Pandemiezeiten das Gebot der Stunde. Und das seit Monaten!

Ausgegangen ist die Bussikultur von der jungen Generation. Übergegangen ist sie aber längst auf alle Altersschichten. Gebusselt wird immer und überall. Auf Teufel komm raus! Ob man will oder nicht.

Den Ursprung der Bussikultur sieht Asfa Wossen-Assef – ein äthiopischer Prinz, der seit Jahrzehnten in Deutschland lebt – in seinem Buch „Manieren: Geschichten von Anstand und Sitte aus sieben Jahrhunderten“, erschienen 2003 bei dtv, im Kreis katholischer Aristokratinnen. Wien ist für ihn für das Bussi-Phänomen eine der Ursprungsstädte. Und wahrlich: In der dortigen Schickeria feiert die Bussikultur fröhliche Urständ. Aber nicht nur dort. Die Bussikultur ist längst ein weit verbreitetes Phänomen. Mit Corona hat sich das geändert. Schlagartig!

Die mit der Bussikultur einhergehende Oberflächlichkeit stürzte ab ins Bodenlose. Der Bussikultur und ihren Proponenten wurde die Bühne geraubt. Denn längst hat sich eine eigene Bussi-Bussi-Gesellschaft formiert. Eine Gesellschaft charakterisiert durch Vordergründigkeit.

Eine Gesellschaft, der es nicht um Wahrhaftigkeit geht.

Eine Gesellschaft, die vielmehr das perfekt inszenierte Spiel mit dem Schein kultiviert.

Eine Gesellschaft, die manchmal sogar Liebe vortäuscht auch

wenn Hass dahinter steckt. Diese Ambivalenz hat die bekannte deutsche Konzept- und Performancekünstlerin Mia Florentine Weiss in ihrer Skulptur „Love Hate“ wunderbar veranschaulicht. Der in Rost gehaltene Schriftzug liest sich von einer Seite als „Love“ und von der Rückseite als „Hate“. Viele Monate stand die Arbeit vor dem Siegestor in München. Anlass war das Gedenkjahr „100 Jahre Beendigung des Ersten Weltkrieges“. Und anlässlich des Europawahljahres 2019 wurde die Skulptur an zentralen Plätzen verschiedener europäischer Städte aufgestellt. Auf Initiative von artdepot-Betreiberin Birgit Fraisl kam die Skulptur auch nach Innsbruck und avancierte vor dem Innsbrucker Goldenen Dachl zu einem begehrten Fotomotiv.

Endlich bietet sich die Gelegenheit, frei zu sein, zu sagen: Bleib mir vom Pelz. Fremde kann man sogar unmittelbar wieder auf Distanz schicken: vor die Tür etwa, wenn das Büro klein ist.

Um die Ambivalenz von Hass und Liebe geht es auch in „Holzfällen. Eine Erregung“ von Thomas Bernhard. Der Roman ist nicht nur eine gnadenlose Abrechnung mit dem



Mia Florentine Weiss veranschaulicht in ihrer Skulptur die Ambivalenz von Liebe und Hass Foto: artdepot

Kunstbetrieb sondern auch mit der Bussi-Bussi-Gesellschaft. Diese Gesellschaft ist für Thomas Bernhard „widerwärtig und ekelhaft“. Erst am Ende des Buches, das für einen Riesenskandal sorgte, wird klar, dass der Erzähler nicht von Hass angetrieben wird sondern von Liebe: Die Liebe zu Wien. Die Liebe zu den in Wien lebenden Menschen.

Für den bekannten Psychotherapeuten und Psychiater, Dr. Pablo Hagemeyer, der fachlicher Berater der erfolgreichen Fernsehserie „Bergdoktor“ ist und der den vielbeachteten „Spiegel“-Bestseller „Gestatten, ich bin ein Arschloch“ – 2020 erschienen im Verlag der Edel Germany GmbH – geschrieben hat, ist die Bussikultur eine reine Geschmackssache und durch Corona erscheint vieles in einem anderen Licht: „Für viele wirkt sie wie Heuchelei. Denn nicht jeder will immer spontan und unerwartet abgebusselt werden. Endlich bietet sich die Gelegenheit, frei zu sein, zu sagen: Bleib mir vom Pelz. Fremde kann man sogar unmittelbar wieder auf Distanz schicken: vor die Tür etwa, wenn das Büro klein ist. Oder wenn Leute, die sich wichtig nehmen, einem den Raum und die Luft nehmen: Bitte draußen warten!“

„Die Krankheit ist mein Kapital!“, hat Thomas Bernhard ein-

mal gesagt. In zwei Romanen – „Der Atem“ und „Die Kälte“ – stellt er seine eigenen Krankheitsgeschichte in den Mittelpunkt. Analog dazu kann man ganz frech behaupten: Die Bussi-Bussi-Gesellschaft ist für Kulturverantwortliche mitunter auch zu ihrem Kapital geworden! Niederschlag findet das in der medialen Beachtung. Längst finden sich Besprechungen von Premieren oder Vernissagen nicht nur auf den Kulturseiten diverser Medien sondern auch auf den Adabeiten. Und dass diese mitunter mehr gelesen werden als die Kulturseiten ist Spiegelbild unserer Gesellschaft. Weitaus mehr als die Qualität einer Inszenierung interessiert das Gros der Leser, wer im Publikum sass, wer von den Damen im neuen Prada Kleid gesichtet wurde und wer zum wiederholten Mal zum alten Versace-Fummel gegriffen hat. Und wenn da vielleicht sogar noch eine neue Liebesbeziehung geoutet wird – ja dann hat die Bussi-Bussi-Gesellschaft das, was sie am liebsten hat: den schönen Schein. So ist sie eben – die Bussi-Bussi-Gesellschaft. Oberflächlich.

„Ihr Auswürfe der Gesellschaft, ihr Maulaffenfeilhalter, ihr Genickschuss-Spezialisten!“ Gnadenlos rechnet Peter Handke in seinem 1966 in der Regie von Claus Peymann uraufgeführten Stück „Publikumsbeschimpfung“ mit den Zuschauern ab.

Auch wenn es damals die Bussi-Bussi-Gesellschaft in dem Ausmaß wie heute noch nicht gegeben hat, richtet sich Peter Handke klar gegen die Schickeria, „eine tatenlose Masse, die gleichgeschaltet atmet, lacht, weint und klatscht“. Und Handke hält sich nicht zurück: „Ihr Totengräber der abendländischen Kultur, ihr Schleimscheißer, ihr Gesinnungslumpen“ geht die Anklage in Handkes „Beatdrama“ – der damals 24-jährige Österreichische Autor und spätere Nobelpreisträger hat das Stück John Lennon gewidmet – weiter. Und dass das nicht nur zu einem Theatertumult sondern auch zu einem gesellschaftlichen Skandal führte und die von ihm beschuldigten „Kriegstreiber“, „Nestbeschmutzer“ und „Mitläufer“ rebellierten, ist längst Teil der neueren Kulturgeschichte.

Die Gefahr der Nivellierung der Kultur durch die Bussi-Bussi-Gesellschaft sieht wohl auch Felix Mitterer, wenn er bei der Neuaufstellung der Tiroler Volksschauspiele im Herbst 2019 seinen Wunsch äußerte: „Die Volksschauspiele sollen etwas Sprödes bleiben. Theater mit Ecken und Kanten – und kein Schickimicki-Festival werden.“

Heute aber buhlt so mancher Theater-Intendant ganz ungeniert um die Bussi-Bussi-Gesellschaft. Man bemüht sich um die Gunst der Schickimicki-Szene. Neue Mitglieder von Freundeskreisen werden ob ihres klingenden Namens mit Öffentlichkeitswirkung oft mehr geschätzt als so manch ehrlicher Kulturnarr. Aber Vorsicht! Das Interesse der Bussi-Bussi-Gesellschaft ist nur gespielt. Kaum sind die Adabei-Fotografen weg, die Pause, die sie als ihre Bühne zu nutzen verstehen, vorbei, sind sie weg und suchen sich einen neuen Schauplatz zur Präsentation ihrer Eitelkeiten. Bis zum Ende einer Vorstellung sind die, die man getrost zur Bussi-Bussi-Gesellschaft zählen kann längst über alle Berge.

Fest steht: Der Bussi-Bussi-Gesellschaft kann man nicht trauen. „Der Charme der Österreicher ist nur aufgesetzt!“ warnt Walter Lendl in seinem Buch „Darum nerven Österreicher“, erschienen im Eichborn Verlag. Mit der Bussi-Bussi-Gesellschaft verhält es sich ähnlich: Der Charme ist aufgesetzt, das Interesse wird vorgetäuscht. Eigentlich geht es immer nur um das Eine: die Selbstinszenierung.

Corona hat der Bussi-Bussi-Gesellschaft diese Bühne genommen. Praktisch über Nacht. Knallhartes Ende einer glamourösen Fassadenpolitik! Aber die Enttäuschung der Einen gereicht zur Freude der Anderen. Mit dem Ende der mitunter heuchlerischen Bussikultur und der von der Regierung verordneten Distanz entsteht eine neue Nähe. Eine Nähe, die aus der Entfernung in die Tiefe geht. Eine Nähe, die der Oberflächlichkeit eine klare Absage erteilt. Theater, Museen, Galerien sind diskursive Orte. Aber dieser Ansatz ist in den letzten Jahren immer mehr verloren gegangen. Man

Corona hat der Bussi-Bussi-Gesellschaft diese Bühne genommen. Praktisch über Nacht. Knallhartes Ende einer glamourösen Fassadenpolitik!

schielt auf die Gefälligkeit. Nicht nur dem Quotendenken ist das geschuldet, sondern auch der Bussi-Bussi-Gesellschaft.

„Der Mensch ist eine Ratte, er ändert sich nie!“ Elfriede Jelinek ist davon zutiefst überzeugt. Nur jetzt – nach einer weltweiten Pandemie – besteht Hoffnung. Der Mensch ändert sich vielleicht doch. Gewohntes musste nämlich gezwungenermaßen neu gedacht werden. Nicht nur im Alltag. Auch in der Kultur. Bühnen, Museen, Konzertsäle, Galerien – sie wurden geschlossen. Nicht nur für ein paar Tage. Für viele Monate. Jähes Ende damit auch für die Bussikultur. Die Kunst- und Kulturschaffenden sind auf neue Formate ausgewichen. Für die Bussi-Bussi-Gesellschaft ist da kein Platz mehr. „Virtuelles Erleben statt analoge Realität“ wurde zur neuen Prämisse.

„Things are crashing down“ prognostizierte Bob Dylan in „I am not there“ lange vor dem gesundheitlichen Supergau. Wie recht er doch behalten sollte. „Crash down“ bedeutete in der Kultur nicht nur geschlossene Türen aller Kultureinrichtungen sondern auch ein existenzieller Kampf der Kulturschaffenden. Kunst und Kultur im Total-Koma!

Mit Streaming-Formaten wurden neue Räume geschaffen. Theater und Konzerte im Wohnzimmer! Auf Knopfdruck!

Krise als Chance! Martin Kusej, Direktor des Burgtheaters, der wohl bedeutendsten deutschsprachigen Bühne, bringt es in einem Interview mit Stefanie Panzenböck im „Falter“ auf den Punkt: „Diese Krise kann uns stärker machen, weil sie uns zwingt, Dinge und Situationen neu zu beurteilen und zu verändern. Das ist aber auch eine Überlebensstrategie, denn diese aktuelle Leere ist ‚verordnet‘, erzwungen durch eine gefährliche Krankheit. Das weckt auch Instinkte, zu denen auch Angst und Flucht gehören.“ Dass Theater ohne Publikum aber nicht existieren kann, steht nicht nur für Krusej außer Frage. Daran können auch die diversen Streaming-Angebote nichts ändern. Sie verbannen das Publikum nämlich in die Einsamkeit. Eine Einsamkeit, die krank machen kann. Und Krusej mutmaßt „ob die Krankheit, die Menschen ohne Kunst befallen würde, nicht noch schlimmer wäre.“

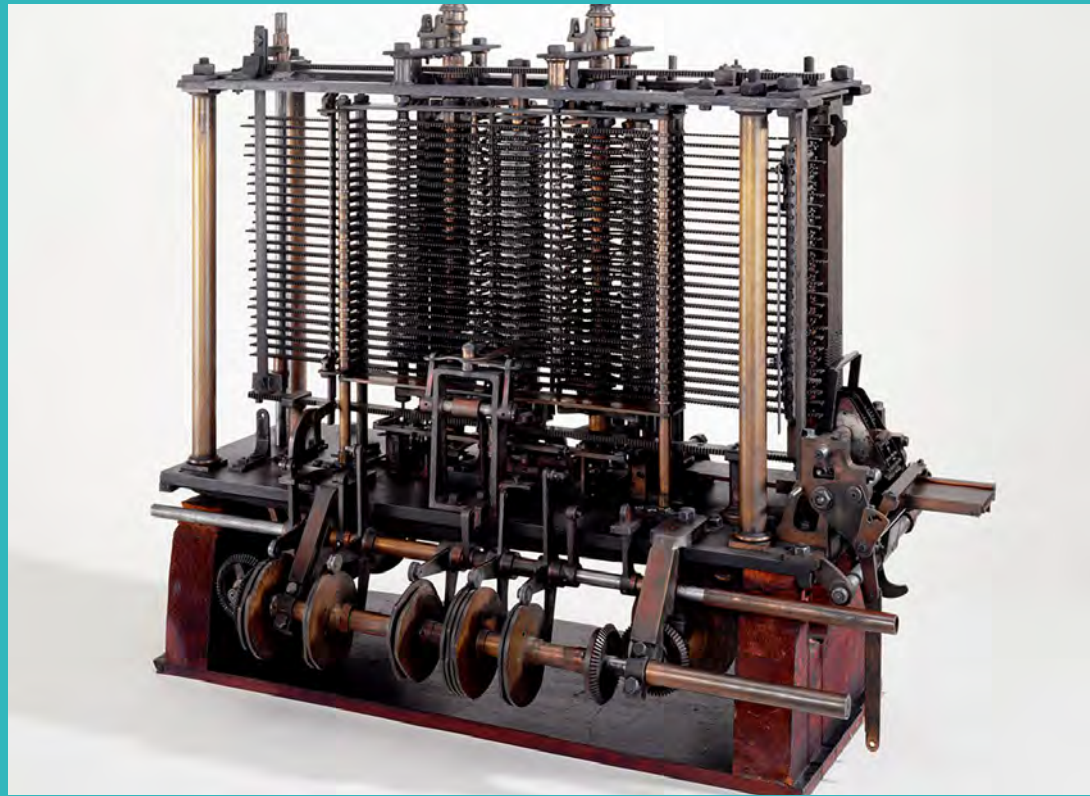
Die Sehnsucht nach dem analogen Leben ist jedenfalls groß. „Analog ist das neue Cool“ – so das Plädoyer von Burgschauspielerin Caroline Peters, die im vergangenen Jahr neben Tobias Moretti bei den Salzburger Festspielen als Buhlschaft in „Jedermann“ brillierte. Für die Post-Pandemie-Zeit hat Angelika Hager in ihrem neuen Buch „Echt. Jetzt!“, erschienen bei Kremayr & Scherian, eine brillante Anleitung für die Rückholung in das analoge Leben vorgelegt. Für den Ausstieg aus dem beklemmenden Korsett der Vorschriften der letzten Monate gibt sie einen hippen Kürzel aus der digitalen Welt als Motto vor: „See you IRL!“ – wobei IRL für „in real life“ steht.

Und in diesem wirklichen Leben werden wir dann schnell erfahren, dass Friedrich Schiller recht hat, wenn er meint: „Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt!“ Und da ist dann wohl auch die Bussikultur wieder „part of the game“ und der Bussi-Bussi-Gesellschaft Tür und Tor geöffnet, weil sie eines perfekt kann – spielen auf Teufel komm raus! #

Moni Brüggeller



Die Skulptur „Love Hate“ von Mia Florentine Weiss stand viele Wochen vor dem Goldenen Dachl in Innsbruck. Foto: artdepot



Teilweise Realisierung der Analytical Engine, kurz vor Babbages Tod 1871
Foto: Science Museum London / Science and Society Picture Library, Wikimedia Commons

Digital – wie die Zahl unsere Welt verändert

Digitaluhr, digitales Fernsehen, Digitalradio: Willkommen im digitalen Zeitalter. Immer mehr Dinge in unserem Leben werden digital. Das Wort digital kommt im heutigen Sprachgebrauch immer häufiger vor und hat oft den Zweck, irgendetwas besonders modern und hi-tech wirken zu lassen. Doch was genau will uns dieses Wort eigentlich sagen? Was bedeutet es, wenn etwas plötzlich zu einem digitalen Etwas wird? Und bedeutet es dann, dass es notwendigerweise auch besser ist?

„Digit“ heißt im Englischen wörtlich einfach nur „Ziffer“. Also müsste „digital“ eigentlich nur die Darstellung von etwas in Zahlen sein. Bedeutet das also, dass alles, was wir heutzutage digital nennen – Bilder, Videos, Musik –, einfach nur aus Zahlen besteht? Im Grunde ja!

Wir werden uns jetzt auf eine kurze Reise begeben, in der Sie verstehen werden, wie alles, was wir digital nennen, im Prinzip eigentlich nur eine Übersetzung realer Dinge in Zahlen und wieder zurück ist. Dabei werden diese Dinge in möglichst viele Teile zerstückelt und jedem dieser Schnipsel ein präziser Wert in Form einer Zahl zugewiesen. Dadurch wird es möglich, aus den vielen Zahlen wieder das Original oder eine hinreichend gute Kopie davon zu konstruieren.

DAS PRÄDIGITALE ZEITALTER

Seit Anbeginn der Zeit haben Menschen das Bedürfnis, Dinge, Eindrücke und Erlebnisse aus ihrem Leben auf irgendeine Weise festzuhalten. Die Höhlenmenschen malten ihre Jagdzüge an Felswände, ein paar Jahrtausende später konnte man mit Feder und Papier Wissen festhalten, irgendwann dann Fotos schießen, dann viele Fotos hintereinander – man sah sich das Ganze als Film an – und schließlich entdeckte man, dass Schall eine Membran im Mikrofon zum Schwingen bringt und sich diese Schwingungen dann in Platten eingravieren lassen. All diese genialen Erfindungen haben eines gemeinsam: Sie wollen das Leben – Momente, Emotionen, Leidenschaft, ja Kultur – bewahren. Bei den eben genannten Verfahren wird ein Originalsignal direkt und stufenlos in ein Medium übertragen. Eine solche Art der Übertragung nennt man heute „analog“. Die Nadel auf dem Plattenspieler bewegt sich analog zur Schwingung der Membran im Mikrofon, die Uhrzeiger drehen sich analog zum Zeitverlauf, der Kamerafilm wird analog zum einfallenden Licht geprägt und hält einen Moment fest.

AM ANFANG WAR DIE ZAHL

Wir beginnen unsere digitale Reise im Jahre 1837, als ein Mathematiker namens Charles Babbage dachte, das Rechnen wäre ihm viel zu mühsam und Kalkulationen bestünden ohnehin immer nur aus denselben Schritten, die sich dann – je nach mathematischer Problemstellung – auf verschiedene Weise wiederholen ließen. Deshalb entwarf er eine Maschine, die Analytical Engine, welche eine Rechnung in Form einer Lochkarte einlesen, darauf basierend Zahlen speichern, mit ihnen rechnen und schließlich ein Resultat ausdrucken konnte. Dabei musste die Maschine basierend auf der Eingabe entscheiden, welcher Teilschritt als nächster zu berechnen war und wie oft hintereinander gewisse Schritte wiederholt werden mussten. Es war die Geburtsstunde des Rechners, heute auch Computer genannt („to compute“, englisch für „rechnen“).

Sechs Jahre nach Babbages Erfindung veröffentlichte die Mathematikerin Ada Lovelace eine Methode, um mithilfe der Analytical Engine, sobald sie denn realisiert werden würde, eine Serie aus Bernoulli-Zahlen zu errechnen. Der erste Algorithmus für einen Computer war geschrieben und Lovelace gilt seitdem als erste Programmiererin der Geschichte. Sie erkannte als Erste, dass mit der Programmierung beliebig komplexe Befehle formuliert und dann automatisch ausgeführt werden können. Zudem erwähnte sie erstmals, dass eine solche Maschine einen physischen, berührbaren Teil, also die kupfernen Räder und Lochkarten, und einen symbolischen Teil, die codierten Berechnungen, hat und begründete so die Unterscheidung zwischen Hardware und Software.



Porträt von Ada King, Gräfin von Lovelace
Foto: Alfred Edward Chalon - Science Museum Group, Wikimedia Commons

Auch wenn die Erfindungen von Babbage und Lovelace genial waren, konnten sie zu ihren Lebzeiten nie in die Realität umgesetzt werden. Die Kosten für eine solche Maschine waren für die damaligen Entscheidungsträger nicht einschätzbar. Zudem war man nicht sicher, ob sie funktionieren würde. Dass die Analytical Engine tatsächlich funktioniert hätte, wurde erst rund hundert Jahre später in einer Rekonstruktion nach den Originalplänen bewiesen.

Bis dahin war der Begriff „Computer“ vielmehr eine Berufsbezeichnung für Hilfskräfte, die immer wiederkehrende Berechnungen im Auftrag von Mathematikern ausführten.

EIN UND AUS

Den Beginn der digitalen Revolution markierte eine Erfindung des Jahres 1947: der Transistor, die Grundlage des modernen Computers. Dabei kann ein Transistor nicht wirklich viel. Im Grunde lässt er lediglich elektrischen Strom in sich hinein- und dann wieder aus sich hinausfließen – oder er tut es eben nicht, indem er dem Stromfluss einen Riegel vorschiebt. Im Normalfall blockiert er alles, was in ihn hineinströmt. Doch sobald über einen dritten Zugang elektrische oder magnetische Spannung zugeführt wird, wird ein Schalter umgelegt und der Strom kann passieren. Dasselbe konnte zuvor zwar auch schon die in den 1920er-Jahren entwickelte glühbirnenähnliche Vakuumröhre, nur war diese weit weniger zuverlässig, wesentlich teuer und nahm viel Platz in Anspruch. Nun kann man mit einem Transistor zwar etwas ein- und ausschalten, von den Funktionsmöglichkeiten digitaler Geräte ist er jedoch noch weit entfernt. Dadurch, dass ein Transistor nur zwischen zwei Extremen, nämlich hoher und niedriger Stromspannung, unterscheiden muss, ist er aber sehr zuverlässig. Geringe Abweichungen im Signal spielen für ihn keine Rolle. Aber vor allem sind Transistoren richtig schnell. Der erste Transistor, der entwickelt wurde, konnte 10.000 Mal pro Sekunde zwischen den beiden Zuständen „ein“ und „aus“ hin- und herwechseln.

Mit der Zeit wurden Transistoren immer kleiner und schneller und man konnte viele von ihnen auf verschiedene Weise aneinanderreihen, was dann einen integrierten Schaltkreis ergab, den man umgangssprachlich einfach „Chip“ nannte. Durch das Aneinanderreihen war es möglich, komplexere Schaltungen zu bauen und so ein kanalähnliches, mit Strom betriebenes Entscheidungssystem zu realisieren. Mittlerweile kann ein Transistor bis zu 50 Nanometer klein sein – ein Blatt Papier ist 100.000 Nanometer dick – und seinen Zustand millionenfach pro Sekunde wechseln. Bei der Funktionsweise solcher Transistoren spielt das Element Silizium eine so entscheidende Rolle, dass eine ganze Bucht in San Francisco danach benannt wurde, das Silicon Valley.

Aber wie kommen wir nun von diesem sehr schnellen Ein- und Ausschalten zur Berechnung und Darstellung von etwas Nützlichem?

BINÄRE ZAHLEN

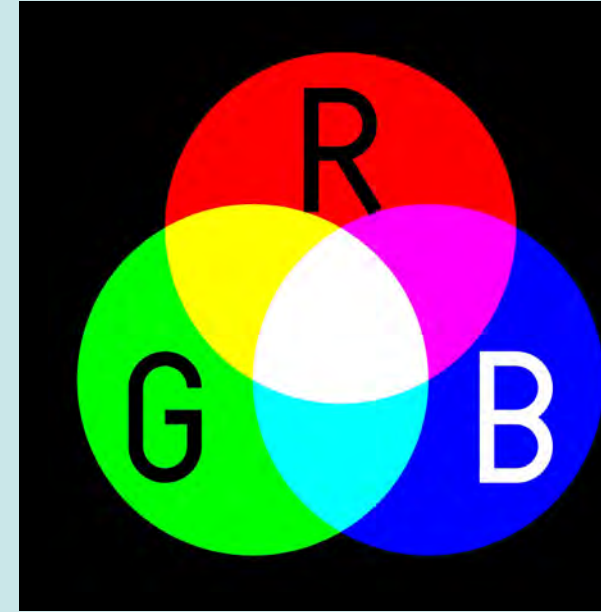
Zum Glück gibt es eine Methode, mit der wir mit lediglich zwei Werten eine ganze Menge an Information, ja de facto alles, was wir heute digital nennen, ausdrücken können. Diese zweiteilige Art der Repräsentation nennen wir „binär“. Statt zwischen „ein“ und „aus“ kann man auch sagen, man unterscheidet zwischen „wahr“ und „falsch“ oder 1 und 0. Wir sind es gewohnt, in Dezimalzahlen zu



0 und 1 zur Kennzeichnung von „aus“ und „ein“.
English Wikipedia user Firstfreddy, Wikimedia Commons

denken, das heißt, dass wir zwischen den zehn uns bekannten Ziffern von 0 bis 9 unterscheiden. Wenn wir an eine größere Zahl denken, fügen wir vorne einfach eine zusätzliche Stelle hinzu und können so bis 99 zählen. Dann brauchen wir wieder eine neue Stelle, um bis 999 zu zählen und so weiter. Wenn wir im binären System die höchste uns verfügbare Ziffer, also die 1, erreicht haben, machen wir dasselbe und fügen einfach immer wieder neue Stellen hinzu. Dadurch können wir mit fünf Stellen schon 32 verschiedene Kombinationen erreichen, bei 10 Stellen sind es 1.024 und bei 20 sogar 1.048.576 – exponentielles Wachstum und so. Das heißt, wir können mit lediglich zwei Ziffern genauso gut wie im Dezimalsystem jede erdenkliche Zahl darstellen. Jede dieser Stellen in einer solchen Zahl ist eine binäre Ziffer, ein „binary digit“ oder kurz einfach „Bit“. Einen halbwegs nützlichen „Happen“, der acht dieser Bits enthält und dadurch die Zahlen von 0 bis 255 umfasst, nannte man „Byte“ (von „bite“, englisch für „Bissen“). Auf diese Art und Weise kommen wir zur heute gängigen digitalen Maßeinheit, wobei ein Kilobyte 1.024 (210) Bytes hat, was wiederum 8.192 Bits – also genauso vielen Ziffern, die entweder 0 oder 1 sein können – entspricht. Wer etwa eine Festplatte mit einem Terabyte Speicherplatz besitzt, der hat darauf ca. 8 Billionen Felder, die zwischen 0 und 1 unterscheiden, gespeichert.

Mittlerweile operieren die meisten Computer nicht mehr nur mit acht, sondern mit 32 oder 64 Bit großen „Bissen“. Ein heute übliches 64-Bit-Betriebssystem nutzt also als kleinste Einheit für einzelne Befehle 64 Bits.



Prinzip der additiven Farbmischung
SharkD at English Wikipedia by Jacobolus, Wikimedia Commons

VON DER ZAHL ZUM TEXT

Auch wenn wir jetzt sehr viel über Zahlen gehört haben, nützt uns das relativ wenig, wenn wir zum Beispiel Buchstaben darstellen wollen. Wir brauchen also eine Möglichkeit, um Texte im Computer repräsentieren zu können. Anstatt uns eine spezielle Form der Speicherung für einzelne Buchstaben zu überlegen, nehmen wir dafür ganz einfach Zahlen und weisen jedem Buchstaben eine Zahl zu. 1963 wurde der „American Standard Code for Information Interchange“, kurz ASCII, veröffentlicht, welcher sowohl allen englischen Groß- und Kleinbuchstaben als auch den Ziffern von 0 bis 9 und verschiedenen Satz- und Sonderzeichen jeweils eine 7 Bit große Zahl zuordnete. Nun gibt es auf unserem Planeten natürlich nicht nur englischsprachige Individuen und so nutzten Menschen aus verschiedenen Ländern das letzte fehlende Bit, um einen Byte für die Schriftzeichen ihrer eigenen Sprache zu vervollständigen. Das Problem dabei war, dass diese nationalen Standards natürlich vollkommen inkompatibel miteinander waren, und als schließlich auch noch die asiatischen Sprachen mit tausenden Sonderzeichen am digitalen Markt mitmischten, stieß man mit dieser Strategie schnell an seine Grenzen. In Japan war dieses Codierungsproblem so präsent, dass man dafür sogar ein eigenes Wort erfand: „Mojibake“, was so viel wie „Buchstabenverwandlung“ bedeutet. Im Deutschen waren vor allem die Umlaute und das Eszett öfters von falschen Kodierungen betroffen, sodass anstelle des betreffenden Buchstabens einfach ein komisches Quadrat angezeigt wurde. Mit der Einführung von Unicode sollte dieses Problem 1991 schließlich durch eine 16-Bit-Zahl, die

Platz für eine Million Schriftzeichen bietet, definitiv behoben werden. Bis heute werden regelmäßig neue Unicode-Standards veröffentlicht, bei denen immer wieder neue Zeichen, zum Beispiel Emojis, eine Zahl zugewiesen bekommen.

VON DER ZAHL ZUM BILD

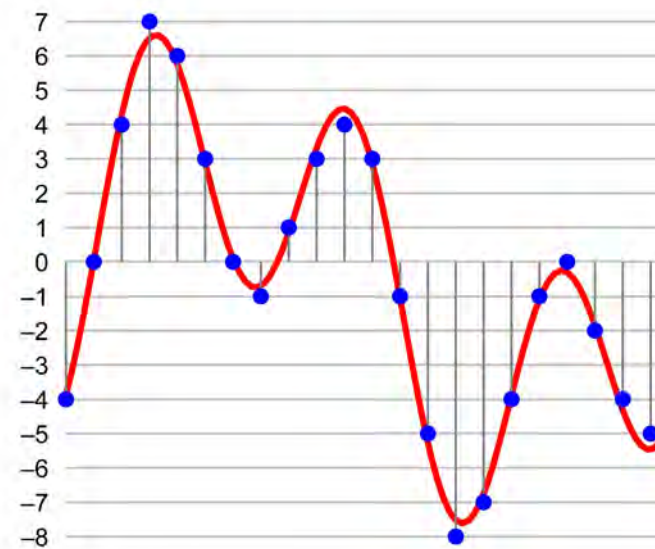
Nun sind die Dinge, die auf unseren Bildschirmen abgebildet werden, weit mehr als nur Buchstaben und selbst die können mit der ihnen zugewiesenen Zahl zwar identifiziert, aber deshalb noch lange nicht abgebildet werden. Wir müssen also wieder in unsere Trickkiste greifen und uns überlegen, wie wir unterschiedliche Farben und ganze Bilder digital darstellen könnten.

Dies funktioniert am besten, wenn wir ein Bild in möglichst viele winzig kleine Punkte, sogenannte Pixel, aufteilen. Bei einem Schwarz-Weiß-Bild können wir einem schwarzen Punkt einfach die Zahl 0 und einem weißen Punkt die Zahl 1 zuweisen. Zudem reservieren wir ganz am Anfang unserer Kollektion an Zahlen – der Bilddatei – noch ein bisschen Platz, um zu bestimmen, wie viele Pixel hoch und breit das Bild sein soll, damit diese dann auch richtig angeordnet werden.

Komplizierter wird das Ganze, sobald wir den einzelnen Pixeln Farben zuordnen möchten. Das menschliche Auge erkennt vor allem die drei Primärfarben Rot, Grün und Blau beziehungsweise Mischungen davon. Jeder dieser drei Farben wird also wiederum eine Zahl zugewiesen. Je mehr wir von den drei Farben in den Cocktail hineingeben, desto heller wird die Farbmischung. Wir sind hierbei völlig frei, wie viel Speicher wir pro Farbe verwenden wollen. Eine gängige Variante ist, für jede der drei Farben 1 Byte – mit dem man, wie wir mittlerweile wissen, bis 255 zählen kann – zu reservieren. Die Qualität eines digitalen Bildes hängt also zum einen davon ab, wie viele Bits wir für jede der drei Farben wählen, um ein möglichst breites Farbspektrum abzudecken, und zum anderen davon, in wie viele Pixel wir das Bild einteilen. Je mehr Pixel, desto detailreicher und genauer können Bilder dargestellt werden. Dadurch wird die Gesamtanzahl benötigter Bits zum Speichern einer Bilddatei und damit deren Dateigröße aber recht schnell ziemlich groß. Möchte man Bildern nun auch noch Leben einhauchen, so speichert man einfach viele von ihnen in einer Sequenz ab, lässt sie nacheinander erscheinen und erhält so ein Video.

Bei der Entwicklung von digitalen Kameras war die größte zu überwindende Hürde die Geschwindigkeit, mit der Bilder in kürzester Zeit von einem lichtempfindlichen Chip erkannt und in ein Speichermedium übertragen werden müssen. Erst seit 2013 wird die Mehrzahl der Filme statt auf analogem 35-mm-Film digital aufgenommen, qualitativ sind erst

„Die Erfindung der Digitalmusik stellte auf einen Schlag die gesamte Musikindustrie auf den Kopf.“



Eine Schallwelle (rot), digital repräsentiert (blau)
Bild: Aquegg, CC BY-SA 3.0, Wikimedia Commons

digitale 4K-Videos analogen Filmen hinsichtlich Auflösung und Farbspektrum ebenbürtig. Nichtsdestotrotz unterscheiden sich digitale und analoge Filme immer noch in ihrem Aussehen, weshalb einige Filmschaffende doch noch das analoge Aufnahmeverfahren bevorzugen.

VON DER ZAHL ZUM TON

Es wurde bereits erwähnt, dass Schall aus Wellen besteht und die Wellen, wenn sie auf eine Membran treffen, diese zum Schwingen bringen. Jetzt wollen wir diese Wellen nicht mehr wie bisher direkt in eine sich drehende Scheibe pressen, sondern versuchen, auch sie in unsere Zahlenwelt zu übertragen. Dazu messen wir die Position dieser Welle in möglichst engen Zeitabständen und erhalten so einzelne Werte in einem fixen Zeitabstand. Aus diesen getrennten Werten lässt sich dann die ursprüngliche Kurve wieder rekonstruieren, sie in ein elektrisches Signal umwandeln, welches dann wiederum das Fell eines Lautsprechers in Schwingung versetzt. Die Qualität des Audiosignals hängt dabei von der Abtastrate (englisch „sample rate“), also der Häufigkeit an Messungen, mit der die Welle abgetastet wird, und der Samplingtiefe, der Anzahl an Bits, die pro Abtastwert verwendet werden, ab. Auf Audio-CDs werden beispielsweise 44.100 Messungen pro Sekunde gespeichert, bei der jede dieser Messungen die Position der Welle mit einer 16 Bit großen Zahl abspeichert.

Die Erfindung der Digitalmusik stellte auf einen Schlag die gesamte Musikindustrie auf den Kopf. Während Musiker/-innen seit der Erfindung analoger Aufnahmeverfahren einen Großteil ihrer Einnahmen aus dem Verkauf von Platten und Kassetten generierten, konnten Tonaufnahmen in digitaler Form nun ganz einfach und ohne Qualitätsverluste unendlich oft dupliziert werden. CDs waren dabei das erste digitale Speichermedium von Musik. Das Licht eines Lasers schoss auf

das spiegelnde Material der CD und wurde dann, je nach Gravur, zu einem Sensor zurückreflektiert oder nicht. So bekam man bei der Messung eine 1 oder eine 0 zurück. Spätestens ab dem Zeitpunkt, als die meisten PCs mit einem CD-Laufwerk ausgestattet waren, begann der illegale Handel mit den Raubkopien digitaler Musikstücke und die Verkaufszahlen von Musikalben fielen in den Keller.

Doch all diese genialen Erfindungen, die so vieles, was wir mit unseren Sinnen wahrnehmen können, in die Zahlenwelt übertragen, konnten ihr wahres Potenzial erst durch eine weitere Erfindung entfalten.

DAS INTERNET

Die erste digitale Nachricht, 1969 von einem Computer in Los Angeles gesendet, enthielt das Wort „LOGIN“. Beim Empfänger in Stanford kamen lediglich die Buchstaben „LO“ an. Den Wissenschaftlern ging es dabei weniger darum, schnelle Kommunikation zwischen Menschen zu ermöglichen, als vielmehr die damals wertvolle Rechenleistung riesiger Computerräume auf optimale Weise und von verschiedenen Standorten aus zu nutzen. Im selben Jahr wurden dann insgesamt vier Computer an verschiedenen Orten zu einem Netzwerk, von der US-Regierung „ARPANET“ genannt, zusammengeschlossen. Zwei Jahre später wurde eine Methode entwickelt, um auf standardisierte Weise Nachrichten zwischen Computern auszutauschen. Um dabei den Namen des Empfängers und den Namen des Rechners auseinanderzuhalten, wurde das @-Zeichen benutzt – die „Electronic Mail“ war geboren. Richtig Fahrt nahm das Ganze aber erst in den 90er-Jahren auf, als der Programmierer Tim Berners-Lee das „World Wide Web“ erfand. In dem Netzwerk, das mittlerweile Computer auf der gesamten Welt umfasst, sollten Wissenschaftler nicht nur direkt miteinander kommunizieren können, sondern zusätzlich ein riesiger Informationsspeicher

geschaffen werden, der jedem mit einem Internet-Anschluss zugänglich ist, um so die Forschung schneller voranzubringen. Um auf diese frei verfügbaren Informationen zugreifen zu können, wurden Browser entwickelt, welche die empfangenen Zahlenpakete lesen und schön darstellen. Damit auch das Versenden größerer Dateien möglich wurde, teilte man solche Dateien in mehrere Pakete auf, welche dann unabhängig voneinander, auch auf verschiedenen Routen, zum Empfänger reisen konnten.

Telefonlinien-Anbieter erkannten das riesige Potenzial digitaler Kommunikation und begannen, über ihre Telefonleitungen digitale Informationen in Form von hoher und niedriger Stromspannung zu senden, welche von einem Modem gelesen werden konnten. Später wurden die Nullen und Einsen über Glasfaserkabel in Lichtgeschwindigkeit um den Globus gejagt, bei kürzeren Distanzen setzt man inzwischen auf verschiedene Funktechnologien, die unsere Geräte ganz vom Kabel befreien und uns das Internet direkt in unsere batteriebetriebenen mobilen Computer bringen.

Das Internet öffnet uns auf diese Weise unglaublich viele Türen. Texte, Bilder, Videos und Musik werden auf Server geladen (Computer, die aufs Bereitstellen – Servieren – von Dateien spezialisiert sind) und der ganzen Welt zur Verfügung gestellt, Ideen, Werke, Momente werden mit anderen geteilt. Ohne Internet müsste ich mit jemandem sprechen, um eine Pizza zu bestellen. Die Pizza ist übrigens wirklich die erste Ware, die über das Internet verkauft wurde.

Doch das Internet birgt auch unheimlich viele Risiken. Internetnutzer geben immer freizügiger intimste Dinge ihres Lebens preis und der Erfolg von Unternehmen ist immer mehr von einer funktionierenden und sicheren IT-Infrastruktur abhängig. Diese Abhängigkeit ermöglicht es wiederum, aus etwaigen Schwachpunkten Profit zu schlagen und große Schäden anzurichten. Weltweit werden die Einbußen der Wirtschaft, die auf Cyberkriminalität zurückzuführen sind, auf ca. 6 Billionen Dollar jährlich geschätzt. Nur die Gesamtleistungen der US-amerikanischen und der chinesischen Wirtschaft sind noch größer. Am Werk sind dabei die sogenannten Hacker und Cracker: Beide gelten als sehr technikaffin, verfügen über weitreichendes Wissen über die Funktionsweise verschiedener IT-Systeme und nützen ihre Fähigkeiten, um Sicherheitslücken aufzuspüren und zu entlarven. Nur in ihren Interessen und Ziele unterscheiden sie sich. Hacker verschaffen sich zwar Zugang zu sensiblen Informationen, melden die entdeckten Lücken dann aber dem betreffenden Unternehmen und geben ihnen Tipps, um diese zu schließen. Sie nehmen also gewissermaßen eine Beraterrolle ein und kassieren dafür oft ordentliche Prämien. Anders ist es bei den Crackern, den Bad Boys des Internets. Ihnen

„Bei alledem sollte jedoch eines nicht vergessen werden: All dem zugrunde liegt einfach nur ... die Zahl.“

geht es einzig und allein darum, sich selbst zu bereichern. Sie erpressen ihre Opfer mit enormen Geldforderungen und drohen mit der Veröffentlichung oder Zerstörung wichtiger Daten.

Das Internet ist, mit allen seinen guten und schlechten Seiten, also das geworden, was es heute ist, weil wir Menschen das Bedürfnis haben zu kommunizieren und immer neue Methoden erfinden, unsere Kultur zu teilen. Man könnte sagen, es ist der nächste, natürliche Schritt in der Evolution.

Bei alledem sollte jedoch eines nicht vergessen werden: All dem zugrunde liegt einfach nur ... die Zahl. #

Max Elia Schweigkofler



Foto: Bernhard Kathan

„Die Vulnerablen schützen“

Einige Anmerkungen zu Pandemieerfahrungen

„Was mache ich? Noch schwieriger: Wie geht es mir? Wenn ich das wüsste? Seit gestern nehme ich Johanniskraut 900, ich habe Angst, dass ich in eine Depression hineinschlapse. Mir ist es seelisch unwohl. Mir ist es so unlustig, so weinerlich, so jammerig zu Herzen. Irgendetwas muss sich ändern. Ich möchte nicht mehr so weiterleben, so mit mir allein, nur mir selbst verantwortlich. Ich weiß, dass es keine Lösung geben kann, aber es bedrückt mich trotzdem, gerade die Ausweglosigkeit, die in mir ist.

So ein merkwürdiges Desinteresse überkommt mich, hat von mir Besitz ergriffen. Sind das die Folgen der Pandemie, die Folgen der ‚Isolation‘? Vielleicht kristallisiert sich da nur etwas heraus, was schon immer da war. In welcher Bedürftigkeit bin ich gelandet? Jetzt höre ich schon der jungen Frau über mir beim Sport zu und freue mich. Und wenn mir beim Zahnarzt die Sprechstundenhilfe ihren dicken Bauch gegen die Schulter drückt, dann freut es mich, dass ich körperlichen Kontakt zu einem andern Menschen habe kann. Wo bin ich da denn seelisch gelandet?“

So einer meiner Freunde letzthin in einem Brief. Eine gewisse Müdigkeit hat sich spürbar breit gemacht, eine bleierne Schwere. Und diese Trägheit ist auch bei Freunden zu bemerken, die ich lange als wach und offen erlebt habe. Und so erreichen mich immer wieder Emails mit Sätzen wie: „Danke für den Text. Ich habe ihn noch nicht gelesen. Ich fühle mich in letzter Zeit nicht mehr aufnahmefähig ...“ Eigentlich müsste man sich in Zeiten, in denen wenig zu tun ist, erholen. Kommen aber Zeitstrukturen

abhanden, hat man kein Ziel mehr vor Augen, dann wird dies als Stress erlebt, selbst dann, wenn man finanziell halbwegs abgesichert ist. Die verringerte Aufnahmefähigkeit mag auch mit einer Überreizung zu tun haben, die sich dem Internet und Socialmedia verdankt.

Nichts mehr scheint geblieben von der anfänglichen Hoffnung, das pandemiebedingte Herunterfahren vieler Aktivitäten könnte Raum für neue Auseinandersetzungen schaffen, ein Umdenken, unser Leben oder unsere Wirtschaftsweise betreffend, zur Folge haben. Die Balkonzkonzerte und mit ihnen die anfänglich gegenseitige Fürsorge sind einer gewissen Reizbarkeit gewichen, die ihren vielfältigsten Ausdruck fand, etwa in abstrusesten Verschwörungstheorien. Wir haben es nicht allein mit einem biologischen Problem zu tun. Jede Seuche, ob Pest, Typhus, Cholera, Tollwut, BSE oder Covid19 ist auch in ihren Metaphern zu begreifen, die auf aktuelle Befindlichkeiten der Gesellschaft verweisen. Mit etwas Abstand wird man sich die Frage stellen, was Verschwörungstheorien trotz aller Widersprüchlichkeiten miteinander verbindet, was die Vorstellung, beim Nasenabstrich mit einem Wattestäbchen würde ein Microchip implantiert, mit der Behauptung, Corona sei von Großen und Mächtigen wie Bill Gates von lange Hand geplant gewesen, um die Freiheitsrechte einzuschränken, mit der Befürchtung, eine Impfung mache impotent oder zeugungsunfähig, miteinander gemein haben.

Das verbindende all der Verschwörungstheorien findet sich in tiefsitzenden Ängsten, einer immer komplexeren und zu-

nehmend unübersichtlichen Welt ausgeliefert, Gegenstand vielfältigster Manipulationen zu sein, nicht mehr selbst über das eigene Leben bestimmen zu können. Phantasiert werden Eingriffe in den eigenen Körper, sei es mit Hilfe von Wattestäbchen, Nadeln oder Impfstoffen. Denkt man an den Zugriff, den IT-Giganten selbst auf unser intimstes Leben haben, dann sind solche Ängste gar nicht so abwegig. Sie haben sich nur auf seltsame Weise verschoben, wobei die Verschiebung zwingend ist, wäre es doch sonst nicht mehr so einfach möglich, über Plattformen wie Amazon einzukaufen oder sich durch das Internet zu zappen.

Auf einer zweiten Ebene machen solche Diskurse das brüchige Verhältnis zwischen dem einzelnen und der Gesellschaft bzw. staatlichen Institutionen deutlich. Ich muss manchmal an meinen Vater denken, der im Jahr 1934 nach einem Typhusausbruch mit seinen Geschwistern und Eltern im elterlichen Haus von amtswegen unter Quarantäne gestellt wurde. Die Haustüre wurde mit einem Brett zugenanagelt. Das wäre an sich nicht nötig gewesen. Aufgrund ihrer Schwächung waren die Eingesperrten gar nicht in der Lage, das Haus zu verlassen. Das Brett sollte nur deutlich machen, dass es jedem verboten war, das Haus zu betreten. Versorgt wurden die Kranken von einer zwergwüchsigen Nonne, deren Kopfbedeckung seitlich in zwei Flügeln endete. Auch sie durfte das Haus, solange es unter Quarantäne stand, nicht verlassen. Starb eines der Familienmitglieder, so wurde ein Sarg von außen durch die Öffnung unter dem Brett geschoben, nicht ohne an ein Seil zu denken, um ihn leichter wieder heraus-

„Parteien agieren, als hätten sie Waren anzubieten. Politiker treten auf, als hätten sie selbst bereits Warencharakter angenommen. So waren denn auch viele ihrer Auftritte während der Pandemie weniger der Sache als der Eigenwerbung bzw. der Medienpräsenz geschuldet.“

ziehen zu können. Ich erinnere mich noch gut daran, wie mein Vater kurz vor seinem Tod die Anstrengung geschildert hat, die es ihn gekostet habe, den toten Bruder in den Sarg zu heben und danach wieder in seine Kammer zu kriechen.

Die damals getroffenen Maßnahmen der Seuchenbekämpfung mögen heute hart wirken, wurden doch die Eingeschlossenen nicht nur aus der Gemeinschaft ausgeschlossen, sondern mehr oder weniger dem Tod preisgegeben. Entweder überleben oder sterben. Während in der gegenwärtigen Pandemie sich die unter Quarantäne Gestellten zwei Wochen in eine Art „Do-it-yourself-Gefangenschaft“ zu begeben hatten oder haben, wurde damals für die Betreuung der Eingeschlossenen eine Nonne organisiert. Während für einen Häftling der Staat bzw. die Vollzugsanstalt eine gewisse Sorgepflicht hat, habe ich nun von diesbezüglichen Pflichten jenen gegenüber, die ihre Wohnung nicht verlassen durften, nie etwas gehört. Bei der großen Anzahl von Fällen wäre eine solche Betreuung zwar kaum möglich, aber eine ernsthafte diesbezügliche Diskussion wäre von großem Nutzen gewesen, hätte sie doch beitragen können, das wechselseitige Verhältnis von Bürger und Staat näher zu bestimmen, was in all den verwaschenen Klagen über die Einschränkung von Freiheitsrechten nicht möglich war.

Die oben erwähnte Geschichte macht auch einen hohen Grad an Selbstorganisation deutlich. Mochten auch nur wenige von der Seuche betroffen sein, so ging sie doch alle Dorfbewohner etwas an. Sicher wurde ein Ausschuss eingerichtet und ein Obmann gewählt. Es gab manches zu organisieren. Man konnte das Vieh im Stall nicht einfach verhungern lassen. Wiesen mussten gemäht, das Heu musste eingebracht werden. Es war auch an die Zeit nach der Seuche zu denken. Wie in diesem Seuchenfall wurden für zahlreiche gemeinschaftliche Anliegen Ausschüsse einberufen. Und für jeden dieser Ausschüsse wurde ein Obmann gewählt, den man in der zeitlichen Distanz als „Experten“ betrachten kann. Und von solchen Experten erwartete man, dass sie in sie gesetzten Erwartungen einlösten. Sie konnten nicht einfach so wie heutige „Experten“, die letztlich nur bedingt Verantwortung übernehmen müssen, in die Luft, ins Leere sprechen. Gewiss, im Gasthaus wie bei anderen Gelegenheiten wurden viele

Meinungen vertreten. Aber am Ende eines Diskussionsprozesses wurden sie gebündelt und gelangten zu einer Entscheidung. Übrigens wurden Obmänner solcher Ausschüsse manchmal durch einen Losentscheid bestimmt.

Es ist mir schon klar, dass sich ein überschaubares Dorf, das man innerhalb von drei Stunden abgehen konnte und in dem alle trotz mancher Feindseligkeiten aufeinander angewiesen waren, nicht mit der heutigen komplexen Welt gleichsetzen lässt. Die Beherrschung einer Pandemie lässt sich nicht nach unten delegieren. Es sind staatliche, wenn nicht überstaatliche Maßnahmen gefordert. Aber sie funktionieren nur, gibt es Bürger, die sich ihrer Verantwortung wie ihrer Pflichten bewusst sind. Davon war während der Pandemie wenig die Rede, verständlich, sind doch aus Bürgern Kunden und Konsumenten, Kundinnen und Konsumentinnen geworden. Im Primat der Ökonomie findet sich heute das gesellschaftlich Verbindende, das längst auch Bereiche durchdringt, die früher nicht davon oder nur kaum berührt waren. In einer Kirche konnte ich letztthin lesen: „Auch in den schwierigen Zeiten der Pandemie sind wir bemüht, die Krankenkommunion als Dienstleistung anzubieten.“ Wird Engagement als Dienstleistung verstanden, dann hat auch zwischenmenschliches oder gesellschaftliches Tun ökonomischen Regeln zu gehorchen, wobei die Abgeltung erbrachter Leistungen, wie dies bei politischen Parteien oder Akteuren der Fall ist, auch indirekt erfolgen kann. Die Verschiebung vom Bürger hin zum Konsumenten oder Kunden hat sich zwar lange früher abgezeichnet, hat durch das Internet eine enorme Verschärfung erfahren.

Parteien agieren, als hätten sie Waren anzubieten. Politiker treten auf, als hätten sie selbst bereits Warencharakter angenommen. So waren denn auch viele ihrer Auftritte während der Pandemie weniger der Sache als der Eigenwerbung bzw. der Medienpräsenz geschuldet. Wer nicht medial präsent ist, der existiert nicht. Viele Medienberichte zum pandemischen Geschehen, von Social Media-Beiträgen ganz zu schweigen, verdanken sich dem Bemühen, sich auf diesem oder jenem Markt zu positionieren, wobei Informationen oft genug nur noch die Funktion einer Verpackung zukommt, liegen doch andere Interessen zugrunde.



Foto: Bernhard Kathan

Wie im oben erwähnten Gasthaus ging es zu, nur viel schriller und lauter. Ständig plopte irgend etwas auf, sei es von tatsächlichen oder selbsternannten Experten, um schon gleich wieder zu verlöschen und durch anderes überlagert zu werden. Zu einem verbindlichen Einigungsprozess kam es nie. Wurde von manchen gefordert, einzig „die Vulnerablen“ zu schützen, dann wurde nicht im Detail diskutiert, was das hieße, welche Folgen es hätte, dass es auf das Einsperren einer ziemlich großen Bevölkerungsgruppe hinausliefe. Man stelle sich eine Gesellschaft vor, in der alle über 60jährigen, alle an Immunschwächen, an Lungenerkrankungen und so fort Leidenden aus dem öffentlichen Raum verbannt würden, Altersheime und Pflegeeinrichtungen, in denen sich die Alten selbst zu pflegen und sich womöglich auch noch selbst zu Grabe zu tragen hätten. Wie in diesem Beispiel wäre es lohnend gewesen, einmal genauer über die Beschneidung persönlicher Freiheitsrechte zu diskutieren. In der politischen Auseinandersetzung war das nicht möglich, ging es doch oft genug um Selbstvermarktung und politisches Kleingeld. Ich kann mich an keine einzige Politikerrede erinnern, die sprachlich genau gewesen wäre und in der die Herausforderungen einer Demokratie in Zeiten einer Pandemie benannt worden wären. Und hätte ein Politiker oder eine Politikerin eine solche Rede gehalten, sie wäre untergegangen in einem sich endlos ergießenden Medienbrei wie manche kluge Texte, die zum pandemischen Geschehen geschrieben wurden. Genauere Texte sind kaum noch jemand zuzumuten wie sich auch jeder aus willkürlich Zusammengeklautem seine eigene Theorie bilden kann, zumeist Theorien für den Hausgebrauch, Alltagstheorien eben, in denen komplexe Wirklichkeiten auf einfache Schemata reduziert werden und in denen alle Widersprüche aufgelöst sind. Kein Tag verging ohne Auftritte

von Virologen oder Statistikern. Manches hätte sich vermeiden lassen, wären auch Ethnologen und Gesellschaftswissenschaftler ernsthaft zu Rate gezogen worden. Warum nicht Ethnologen mit einem anderen kulturellen Background? Denn wie bereits erwähnt, haben wir es bei einer Pandemie nicht nur mit biologischen Phänomenen, sondern auch mit sozialen und gesellschaftlichen Verwerfungen zu tun, nicht zuletzt mit einer Krise der Demokratie.

Um noch einmal auf die Typhus-Geschichte zurückzukommen: Mochte das Füttern oder das Melken der Kühe, und was es sonst noch zu tun gab, auch nie in Rechnung gestellt worden sein, so war all das von den Überlebenden in den Folgejahren mit Gegenleistungen zu beantworten, und sei es in Form symbolischer Gesten. Das konnte von einem raschen Zuhilfekommen, wie das etwa während der Heuarbeit bei einem plötzlich niedergehenden Gewitter der Fall sein konnte, über Krankenbesuche bis hin zu gehaltenen Totenwachen reichen. Die Toten wurden noch in den Häusern aufgebahrt. Auch während der Nacht hatte jemand betend neben dem offenen Sarg zu verharren. Und jedes dieser Engagements musste wiederum mit Gegenleistungen beantwortet werden. Wer für andere eine Totenwache übernahm, dem konnte im folgenden Jahr etwa die Ernte eines Kirschbaums überlassen werden. Freilich mied man es in solchen Fällen die gehaltene Totenwache zu erwähnen. Es ging also weniger um einen ökonomischen als um einen symbolischen Tausch, in dem wechselseitige Verpflichtungen bestätigt und erneuert wurden. Aus solchen Verpflichtungen ist der in der Warenökonomie agierende Mensch entlassen. #

Bernhard Kathan

Kunst, Kultur und Social Media

Zwischen Reichweite, Aufmerksamkeit und neuen Abhängigkeiten

Digitale Medien beeinflussen die Art und Weise, wie wir Kunst, Kultur und Musik produzieren, wie diese wahrgenommen und konsumiert werden. Das machen technologische und kulturelle Innovationen seit jeher. Es lohnt sich aber, einen genaueren Blick auf die digitalen Plattformen zu werfen, denn noch nie waren Selbstbestimmung und Abhängigkeit so nah beieinander.

KÜNSTLER/-INNEN SIND UNABHÄNGIGER DANK SOCIAL MEDIA

Künstler/-innen haben heute dank Social Media mehr Möglichkeiten, die eigenen Werke und sich selbst – mit wenig Geld – zu präsentieren. Die sozialen Medien sind unverzichtbare, interaktive Visitenkarten, die eine hohe Sichtbarkeit ermöglichen. Auch ohne große Labels, Agenturen oder Galerien ist es möglich, ein breites Publikum zu erreichen und vielleicht erfolgreich zu sein. Denn ungefähr 80 % der Kunst wird mittlerweile übers Internet gekauft, Musik größtenteils über Streamingplattformen gehört. Dabei sind Instagram und Co. weit mehr als Selfies, Foodporn oder Urlaubsposts. Sie sind virtuelle Galerien, die einen Blick hinter die Kulissen ermöglichen; sie zeigen, wie Künstler/-innen arbeiten und mit welchen Dingen sie sich beschäftigen, und sie geben Einblicke in den künstlerischen Prozess. Werke und Personen werden dadurch interessanter und nachvollziehbarer.

NEUE ABHÄNGIGKEITEN ENTSTEHEN

Trotz aller neuen Freiheit zwingen die Social-Media-Riesen

uns aber auch in neue Abhängigkeiten und Machtverhältnisse. Facebook, TikTok und Instagram haben kein Interesse an zwischenmenschlichem Austausch, an wertvollen Informationen oder an einer Kulturplattform. Es geht um den Profit aus nutzergenerierten Daten. Nutzer/-innen sollen durch dauernde Anreize so viel Zeit wie möglich auf den Plattformen verbringen, um dadurch möglichst viele Daten preiszugeben. Dieser Logik ordnet sich alles unter! Werbung und Produktplacement sind momentan die einzige Möglichkeit an den Inhalten zu verdienen – falls man überhaupt genügend Reichweite hat.

GEFANGEN IN DER AUFMERKSAMKEITSLOGIK

Social Media machen sich geschickt urmenschliche Bedürfnisse nach Anerkennung und Gemeinschaft zunutze. Likes, Kommentare und Follower/-innen sind ein integraler

**WENN DU
DIESEN
ARTIKEL
NICHT
LIEST, WIRD
DIE KULTUR
BALD TOT
SEIN!**

Das Bild dient nur zur Aufmerksamkeit.

Alle Bilder: ©Manuel Oberkalmsteiner

**WAS HIER
STEHT,
WIRST DU
NIEMALS
GLAUBEN!**

Das Bild dient nur zur Aufmerksamkeit.

**DIESES
BILD DIENT
NUR ZUR
AUFMERK-
SAMKEIT**

Das Bild dient nur zur Aufmerksamkeit.

Bestandteil dieser Plattformen, denn sie geben uns ein gutes Gefühl und bestätigen uns in dem, was wir sind und was wir tun – ein Trick, damit wir noch mehr Zeit auf diesen Plattformen verbringen wollen. Für viele Künstlerinnen und Künstler sind Likes und Follower/-innen ein wichtiger Gradmesser, der den eigenen Marktwert mitbestimmt. Entweder man zahlt für Reichweite oder man passt Inhalte so an, dass sie mehr Sichtbarkeit erhalten. Denn Inhalte auf Social Media konkurrieren permanent um die beschränkte Aufmerksamkeit ihrer Nutzer/-innen. Dafür rückt die Qualität bei künstlerischen, musikalischen oder journalistischen Inhalten in den Hintergrund. Reichweite wird durch Aufmerksamkeit erzeugt: durch starke Emotionen, Provokationen, polemische oder diskriminierende Inhalte. Es steht zu befürchten, dass sich auch Inhalte im Kultur- und Kunstbereich zunehmend dieser Aufmerksamkeitslogik unterordnen müssen, um relevant und sichtbar zu sein. Tun wir also künstlerisch, was wir für richtig halten, oder tun wir das, wofür man die meiste Aufmerksamkeit auf diesen Plattformen bekommt?

Die Musikplattform Spotify zeigt, worauf es hinausläuft: Dort werden Musikwerke erst monetarisiert, wenn der Titel 30 Sekunden lang gespielt wurde. Wird er länger gespielt, hat das keinen Einfluss auf die Geldausschüttung. Für kommerziell erfolgreiche Produzentinnen und Produzenten lohnen sich lange Songs deshalb nicht. Wichtig ist nur, die Aufmerksamkeit gerade 30 Sekunden lang aufrechtzuhalten, damit nicht zum nächsten Titel gewechselt wird.

Seit 2013 sind Popsongs 20 Sekunden kürzer geworden, aufbauende Intros werden durch eingängige Hooks ersetzt. Musik wird zunehmend nach bestimmten „Erfolgs“-Schemen produziert und dadurch immer gleichförmiger – nicht nur im kommerziellen Popbereich.

KOSTENLOSER CONTENT FÜR EIN MILLIARDENGESCHÄFT

Soziale Medien liefern selbst keine Inhalte, sie leben alleine von den Inhalten, die von Millionen von Nutzerinnen und Nutzern erstellt werden. Selbst für wertvolle Inhalte, die aufwändig produziert werden, gibt es keinen Cent, nur Ruhm in Form von hoffentlich vielen Likes, Kommentaren und Followerinnen und Followern. Dafür fahren die Tech-Konzerne riesige Gewinne ein, ohne diese mit jenen zu teilen, die eigentlich die Inhalte produzieren. Die meisten Plattformen haben noch keine ausreichenden Modelle entwickelt, Content oder Reichweite zu monetarisieren und dies an die Urheber/-innen weiterzuleiten.

KULTUR UND DIGITALE MEDIEN – AUCH EINE ETHISCHE FRAGE

Für Kunst- und Kulturschaffende sind digitale Plattformen unverzichtbare Tools, um sich zu vernetzen und mit dem eigenen Publikum in Kontakt zu sein. Dennoch müssen wir uns auch mit der Frage auseinandersetzen, inwieweit uns die großen digitalen Plattformen neue Freiheiten geben und inwieweit wir uns in neue Abhängigkeiten von Konzernen mit fragwürdigen Geschäftsmodellen verstricken. Welchen Einfluss haben digitale Medien auf die Kultur? Welchen Einfluss haben Algorithmen und die Aufmerksamkeitsökonomie auf die Kunst und Musik? Welchen Mehrwert haben digitale Plattformen für uns und wie können wir die digitale Welt zu einem guten Ort machen? Es gibt zum Glück auch spannende Alternativen zu den großen Plattformen, die die Qualität in den Vordergrund rücken und Künstler/-innen finanziell beteiligen. Diesen Alternativen können wir den Vorrang geben, sie nutzen und unterstützen. #

Manuel Oberkalmsteiner

Maskenpflicht, Faustgruß und Zoomfeier

Kulturelles Leben und Bräuche unter besonderen Bedingungen

MASKE AUFSETZEN!

Diese Aufforderung begleitet uns nun schon geraume Zeit. Ein Nichtbefolgen zieht viele Unannehmlichkeiten und sogar Strafen nach sich. Wer sich nicht daran hält, hat außerhalb der eigenen vier Wände kaum Zutritt zum Leben mit anderen, kann nicht einkaufen, keinen Arztbesuch machen und keine Schulen betreten. Um dies alles zu erleichtern, gibt es die Masken in diversen Formen und Farben. Diese Maskenpflicht gilt das ganze Jahr.

Für manchen Fasnachtler früherer Zeiten hätte das „Maske aufsetzen!“ Jubelschreie ausgelöst, gab es doch immer wieder Bestrebungen, das fasnachtliche Treiben und natürlich auch das damit verbundene Maskentragen zu verbieten oder zumindest einzuschränken. Ganz gelungen ist das nie. Die närrische Zeit, etwas tiefsinniger ausgedrückt „noch einmal so ordentlich die Sau herauslassen“, war den Menschen zu wichtig, die Anonymität hinter der Maske wesentlich. Man hielt sich maximal an die Drohung: „Wer unterm Jahr eine Maske trägt, dem wächst sie am Gesicht an.“

Gott sei Dank glauben wir heute nicht mehr an derartige Drohworte! Dauerhaft sind wohl die buntesten, lustigsten, feinsten Corona- (hier sei das Wort zum ersten Mal ausgesprochen) Masken wenig wünschenswert.

Doch gehen wir nochmals zurück zu den Fasnachtlern, diesmal in die Gegenwart. Die Gefahr des Anwachsens ihrer Larven bestand 2020 und 2021 in keinsten Weise, waren doch alle Veranstaltungen und Umzüge rund um fasnachtliches Treiben verboten. Da stellten sich aber schon der ein oder die andere, fest verwurzelt in vermeintlich uralten Ritualen, nach denen die Fasnacht vorwiegend dem Austreiben des Winters dienen sollte, die in dieser Folgerung durchaus logische Frage: „Wenn man nicht mehr in die Fasnacht gehen darf, bleibt dann der Winter?“

Nochmals Gott sei Dank ist vielen Menschen klar, dass dem sicher nicht so ist. Der Sommer 2020 hat dies bewiesen. Wobei sich einige Fasnachtler nicht so ganz auf den rein natürlichen Wechsel der Jahreszeiten verlassen wollten. In einigen Orten fanden sich als Ersatz für die Umzüge und Veranstaltungen Larven und teilweise ganze Fasnachtsfiguren in Fenstern und Geschäftsauslagen.

Vielleicht hat sich der Winter ja zumindest ein wenig geschreckt und ist dann gewichen? Oder geht es in der Fasnacht doch vorwiegend um das Treiben an sich?

Wie auch immer, prächtig sind die Tiroler Fasnachten allemal, sehenswert ohnehin, und ihre Einzigartigkeit hat nicht

Nassereither Schellermaske



Larven der Fasnacht Farchant im Fenster des Alten Bahnhofes. @Andi Müller

zuletzt dem Mullen und Matschgern in den MARTHA-Dörfern, dem Imster Schemenlaufen, dem Telfer Schleicherlaufen, dem Blochziehen in Fiss, dem Schellerlaufen in Nassereith und zuletzt dem Amraser Matschgern die Aufnahme in die Liste des Immateriellen Kulturerbes Österreichs eingebracht.

Daran wird auch eine Zwangspause aufgrund der gegenwärtigen Pandemie nichts ändern. Die Fasnachten werden wieder gefeiert, bis dahin kann man sich an den schönen Masken in Fenstern ergötzen und natürlich selbst täglich eine aufsetzen, allerdings weder geschnitzt noch bemalt, aber durchaus farbig.

ELLBOGENCHECK UND SCHLANGESTEHEHEN

Corona und seine Auswirkungen haben nicht nur die Fasnacht ins Trudeln gebracht. Manchmal hatte man das Gefühl, als bliebe nichts mehr beim Alten, als wäre die abendländische Kultur dem Untergang geweiht.

Die europäische Grußpraktik des Händeschüttelns wurde plötzlich zum Ellbogencheck, Faustkampf oder zum Balanceakt auf einem Bein degradiert. Die vor der Brust gefalteten grüßenden Hände asiatischer Provenienz setzten sich nicht wirklich durch, da lieber doch: Check und Box! Von einem freundschaftlichen Umarmen wollen wir hier gar nicht reden!



Do not hug, © Grégory Roose

Das geduldige Schlangestehen, bisher nur aus Großbritannien bekannt und in unseren Regionen entweder schlicht verweigert oder durch „Einsickern“ umgangen, wurde auch in unseren Breiten zum täglichen Brot: vor den Geschäften, vor der Post, vor Ämtern ... Und es hatte nichts mit Engpässen welcher Art auch immer zu tun – im Gegenteil: Zu viele durften nirgendwo auf einmal hin.



Einsame Hochzeit.

LES RITES DE PASSAGE

Taufen, Hochzeiten, Begräbnisse, eigentlich jede Art der Zusammenkunft, um Besonderheiten im Lebenslauf feierlich zu begehen, waren in ihrer ursprünglichen Form plötzlich nicht mehr möglich. Besser müsste man eigentlich sagen: (...) waren in ihrer lange Zeit praktizierten Form nicht mehr möglich.

Denn eigentlich spielen sich Taufen in ihrer Urform zwischen Täufling und Paten ab. Sie sind es, die im Ernstfall für den Täufling eintreten und in ihre Obhut übernehmen sollen.

Dasselbe gilt für Hochzeiten, bei denen selbstredend Braut und Bräutigam dabeisein müssen, zwingend keine Gäste, wohl aber durch Zeugen einer Bestätigung bedürfen. Zahlreiche Hochzeiten fanden daher in dieser abgespeckten, „auf das Notwendigste beschränkten“ Form statt. Eine Feier rund um die Eheschließung ließ man ausfallen oder verschob sie auf einen späteren, covidfreien Zeitpunkt.

Begräbnisse lassen sich nicht „nachfeiern“. Die Beschränkung auf den „engsten Familien- und Freundeskreis“ bei der Verabschiedung eines geliebten Verstorbenen war für viele Menschen eine besondere Herausforderung. Wer zählt zur engsten Familie, zu den engsten Freunden? Konnte man vor Corona diese Antwort noch nach dem Motto „besser eine/n zu viel, als eine/n zu wenig“ umschiffen, waren hier schon genauere Überlegungen angesagt. Wer geht gar nicht? Wer muss unbedingt? Wer könnte beleidigt sein, wenn nicht?

Zudem darf nicht vergessen werden, dass es ja gerade diese „Rites de passage“, diese Übergangsriten im Laufe eines Lebens sind, die fast alle Menschen gerne im Kreise einer großen Anzahl von Familienmitgliedern und FreundInnen festlich begehen. Der Übertritt in eine neue gesellschaftliche Position will verlautet und gemeinsam vollzogen werden.



PALMZWEIG-SELFERVICE

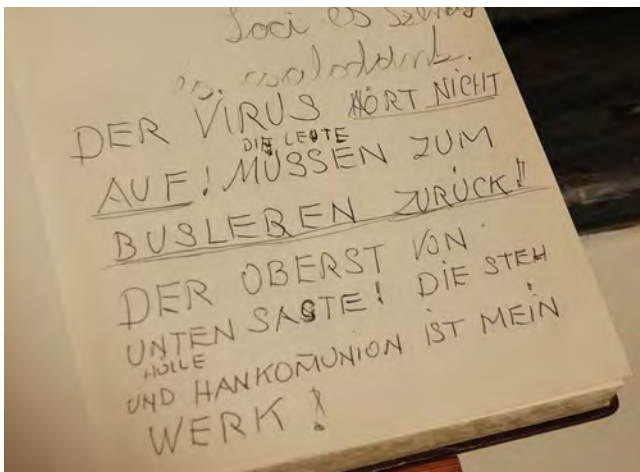
Dieselbe Problematik gilt natürlich auch für die Feste im Jahreslauf, die „normalerweise“ gemeinschaftlich begangen werden: Silvester- und Neujahrsfeierlichkeiten, Osterfest, Prozessionen, wie Herz-Jesu, Fronleichnam oder Erntedank, und vor allem das Weihnachtsfest. Letzteres nicht in der gewohnten Form feiern zu können, bedeutete für die meisten wohl die größte Einschränkung. Weihnachten, DIE Zeit für Familienzusammenkünfte, sollte auf ein Feiern im engsten Kreis eingegrenzt werden!

Es entstanden hier zum Teil interessante neue Formen einer Festkultur: „Zoom-Bescherung“ am Heiligen Abend, „Live-Stream Teilnahme“ bei Hochzeiten und Begräbnissen oder „Palmzweig-Selfservice“. Letzteres praktizierten einige Kirchen, um die Gläubigen trotz Absage von Prozessionen und feierlichen Gottesdiensten am Palmsonntag in den Genuss geweihter Palmzweige kommen zu lassen. Die vom Priester geweihten Zweige standen einige Tage in den Kirchen zur Abholung bereit. Es musste also kein Kruzifix ohne frischen Schmuck bleiben oder drohende Unwetter mit Vorjahreszweigen bekämpft werden.

SATAN UND DIE HANDKOMMUNION

Schwieriger gestaltete sich hier doch der Kommunionempfang, als Gottesdienste überhaupt wieder möglich waren. Die Katholische Kirche Österreich gab folgende Regel heraus:

„Während der Messe müssen die Hostien bis zur Kommunionsspender zugedeckt sein. Kurz vor dem Austeilen der Hostien muss der Priester die FFP2-Maske anlegen und bei der Kredenz im Altarraum die Hände gründlich waschen oder desinfizieren. Das gilt auch für die anderen Kommunionsspender. (...)“

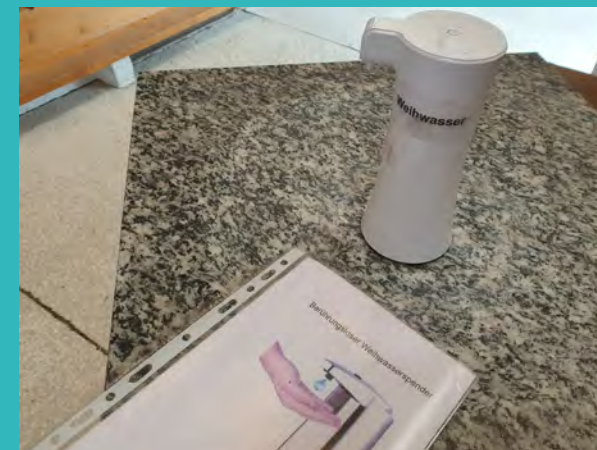


Kommentar in einem Anliegenbuch in einer Innsbrucker Kirche

Der Satan sagt:
„Die Handkommunion
ist mein Werk.“

DESINFEKTION FÜR AUSSEN UND INNEN

Der Teufel wird wohl nicht hinter der Idee des „Weihwassers im Flüssigkeitsspender“ gestanden sein. Findige Pfarrer und MesnerInnen ließen ihre Gläubigen nicht ohne das geweihte Nass, sondern ermöglichten eine coronakonforme Nutzung. Was bei Desinfektionsmitteln funktioniert, sollte doch auch beim Weihwasser möglich sein. So finden sich mittlerweile in zahlreichen Kirchen Desinfektions- und Weihwasserspender in einträchtiger Gesellschaft und ermöglichen äußerliche und innerliche Reinigung.



Bildtafel mit Darstellung des Martyriums der Hl. Corona in der Pfarrkirche St. Corona am Wechsel

CORONAHYPE AM WECHSEL

Wir können uns noch so sehr als global und säkular Denkende begreifen und christliche (Volks-)Glaubensvorstellungen in den Bereich des (vermeintlich) Überwundenen und Wunderlichen verbannen. In Krisenzeiten kehren doch viele von uns zu Hilfsmitteln unserer Vorfahren zurück, vor allem dann, wenn die gesamte moderne Welt nicht mehr weiter weiß und alle Möglichkeiten (vorerst) einmal ausgeschöpft sind.

So mag es nicht verwundern, dass sich mit dem Ausbruch der Corona-Pandemie im Jahr 2020 die Bekanntheit der heiligen Corona, die denselben Namen wie das Virus trägt, beträchtlich steigerte. Aber nicht nur der Name verbindet beide, sondern auch eines der Patronate Coronas: jenes gegen Seuchengefahr. Dabei waren es zu Beginn vorwiegend Viehseuchen, weswegen Bauern zum Gnadenbild von St. Corona am Wechsel pilgerten. Bald suchte man die Heilige jedoch auch bei Epidemien in der Bevölkerung auf. Patronat und Name machen sie gegenwärtig zu einer sehr beachteten Heiligen. Im Bistum Aachen zog man 2020 aus diesem Grund sogar



die geplante Restaurierung eines Schreines vor, in dem sich Reliquien der heiligen Corona befinden sollen. Vielleicht ist dies als Erinnerung an die Heilige zu deuten, der Corona-Pandemie fürbittend entgegenzuwirken.

Die kleine Gemeinde St. Corona am Wechsel im südlichen Niederösterreich kann jedenfalls seit Beginn der Pandemie auf einen klaren BesucherInnenzustrom zum sonst eher unbekannten Gnadenbild in der Pfarr- und Wallfahrtskirche St. Corona verweisen. Ob die mehrfache Entwendung des Ortsschildes der Gemeinde als skurriles Wallfahrtsandenken oder (wohl ebenso skurriles) Pandemie-Souvenir zu werten ist, wird wahrscheinlich nicht zu klären sein.

BRÄUCHE WERDEN GEBRAUCHT

Zahlreiche Festlichkeiten oder Bräuche wurden und werden in den Zeiten der Corona-Pandemie über Live-Streams, also online, gesendet. So gab es in Völs das traditionelle „Mailüfterlblasen“, bei dem in pandemiefreien Jahren Gruppen der

Musikkapelle am 1. Mai durch das Dorf ziehen und vor den Häusern mit ihren Weisen den Mai begrüßen, via Youtube frei Haus geblasen. Zumindest ein wenig Frühlingsstimmung konnte dabei aufkommen, die Wehmut über das Ausbleiben der Bläser aber nicht ganz ausräumen.

Das Internet nutzten auch AdventsängerInnen, Anklöppler, Grasausläuter und einige Traditionsvereine, um das Jahr nicht so ganz ohne die „gebrauchten Bräuche“ durchstehen zu müssen.

Es mag uns allen gegönnt sein, dass wir bald wieder ohne Einschränkung unsere Familien und Freunde umarmen, unsere Feste mit vielen feiern und unsere Bräuche gemeinsam begehen können. #

Andrea Aschauer

Kulturelle Ausdrucksformen von Jugendlichen im digitalen Raum



Das erste digitale Kleid wurde für rund 9.500 \$ versteigert.
Foto: Instagram @The Fabricant

„Jugendkultur ist vielfältig und hat sich über die Jahre stets verändert. Es geht dabei um einen Prozess, in dem junge Menschen die Gesellschaft zu der ihren machen und es ihnen auch gelingt, diese nachhaltig zu verändern.“

Der Einfluss, den junge Menschen auf die Kultur ausüben, wird oftmals unterschätzt. Dabei sind genau sie es, die ein feines Gespür dafür haben, was gerade cool und angesagt ist und wo neue Trends im Entstehen sind. Junge Menschen kennen den Zeitgeist und spielen daher vor allem eine große Rolle, wenn es darum geht, Popkultur mitzugestalten. Es sollte also nicht verwundern, dass die Jugendkultur anderen Teilen der Kulturszene im digitalen Raum bereits vor der Pandemie einen Schritt voraus war.

Jugendkultur ist vielfältig und hat sich über die Jahre stets verändert. Es geht dabei um einen Prozess, in dem junge Menschen die Gesellschaft zu der ihren machen und es ihnen auch gelingt, diese nachhaltig zu verändern. Gleichgesinnte Jugendliche finden in verschiedenen Subkulturen zusammen und drücken diese Zugehörigkeit mittels eigener Kleidungsstile, Verhaltensweisen oder sogar eines eigenen Sprachgebrauchs aus. In diesem Rahmen finden sie die Möglichkeit, ihren Ideen, Gedanken und Werten Ausdruck zu verleihen, was das Selbstbild stärkt und dabei hilft, die eigene Identität zu entdecken. Der technologische Fortschritt und die zunehmende Digitalisierung spiegeln sich auch im Bereich der Jugendkultur wider. Punks, die mit bunt gefärbtem Haar und lauter Musik den Widerstand verbildlichen, gehören mittlerweile der Elterngeneration an. Dafür gibt es jetzt VSCO-Girls, E-Boys & E-Girls, Health-Goths, Cosplayer u. v. m. Die meisten dieser neuen Subkulturen etablierten sich durch die Nutzung von



Der virtuelle Eingang zum tschechischen „Rock For People“-Festival. Die Avatare sind bereit für digitales Festivalfeeling. Foto: ©Rock For People



Gamer/-innen treffen sich nicht nur online, sondern auch in der analogen Welt. Foto: pexels.com



Foto: pexels.com



Ein Fortnite-Charakter in einem Skin des renommierten Modeherstellers Gucci. Foto: <https://wallpapercave.com/gucci-ikonik-wallpapers>



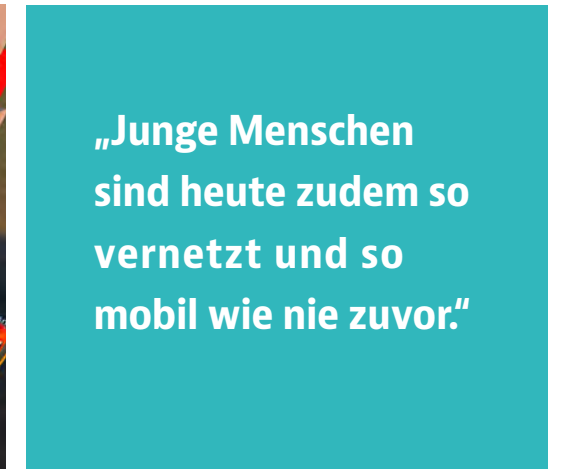
Foto: pexels.com



Im Spiel „Minecraft“ werden digitale Welten geschaffen und verändert. Foto: pexels.com



Live-Streaming war für Musiker/-innen eine der einzigen Auftrittsmöglichkeiten in den letzten Monaten. Foto: Facebook/@rockforpeople.czechrepublic © Rock For People



Smartphone-Apps wie TikTok, Snapchat oder Instagram. Diese digitalen Plattformen bieten jungen Menschen und somit auch der Jugendkultur selbst ein enormes Potenzial an Möglichkeiten. Durch sie können Inhalte in Echtzeit mit der ganzen Welt geteilt werden. So erhalten Jugendliche durch das Internet viel schneller Informationen als noch vor einigen Jahren, wodurch sich auch die Communities ganz anders organisieren. Es kommt zu einem regelrechten Überfluss an kulturellen Inhalten, aus denen sich nach Belieben eine eigene Kultur zusammenstellen lässt. Viele Jugendliche sind daraus folgend nun Teil von mehreren Subkulturen gleichzeitig. Sie picken sich aus der Masse jeweils genau das heraus, was sie anspricht und was ihnen gefällt, und fügen es zu etwas Neuem zusammen. Der Wechsel von Zugehörigkeiten ist mittlerweile völlig akzeptiert. Wer sich zurückerinnert, weiß, dass dies früher nicht immer ganz so einfach war. Es galt, um beim Beispiel des Punk zu bleiben: „Einmal Punk, immer Punk.“ Gleichzeitig noch ein anderes Musikgenre gut zu finden, war ein absolutes No-Go. Was dabei jedoch gleich

geblieben ist, ist die enge Verbundenheit von Subkulturen und Musik. Genau dort finden wir auch einen der Hintergründe dieser neuen Hybridität: Auf Musikstreaming-Plattformen wie Spotify kann man alles auf einen Klick anhören und einfach mal kurz reinschnuppern. Man muss sich nicht mehr wie früher auf ein Lieblingsgenre festlegen, um dann sein hart erspartes Taschengeld gut überlegt in eine Platte zu investieren. Das Risiko eines Fehlkaufs fällt weg und lässt Platz für das Entdecken neuer Lieblingsongs aus den verschiedensten Genres. In der Musikindustrie selbst beobachten wir, wie dies zu einem großen Mix an Dingen führt, sei es im Stil der Songs oder eben im Style der Musiker/-innen und Fans.

Junge Menschen sind heute zudem so vernetzt und so mobil wie nie zuvor. Sie treffen sich online und offline mit anderen, deren Interessen sie teilen. Online findet der Austausch unkompliziert in den sogenannten sozialen Netzwerken statt. Hier kommunizieren Jugendliche miteinander und haben gleichzeitig auch die Möglichkeit, sich zu präsentieren und

sich auszudrücken. Sie treffen Gleichgesinnte, lernen Neues kennen und bekommen blitzschnell Feedback zu ihren geteilten Beiträgen. Alles, was es hierfür braucht, sind ein Smartphone und eine stabile Internetverbindung. Diese Art von Kommunikation kann als ein Zusatz zum Analogen verstanden werden, wobei die Unterschiede im digitalen Raum vor allem in der viel größeren Reichweite und der zeitlichen Uneingeschränktheit liegen. Auf diesen Plattformen können Jugendliche Gedanken und Erlebnisse teilen, Beiträge anderer kommentieren und sich auch in Privatchats austauschen. Die Rückmeldungen kommen schnell und die Jugendlichen verstehen gleich, welche Inhalte gut ankommen und welche eben nicht. Social-Media-Kanäle wie Instagram, Facebook, Whatsapp, TikTok und Youtube sind mittlerweile fast allen von uns ein Begriff. Vor allem das schnelle und unkomplizierte Schreiben von Direktnachrichten über Whatsapp oder das Posten der aktuellsten Urlaubsfotos auf Facebook sind auch der älteren Generation bekannt, was mitunter auch ein Grund dafür ist, dass Facebook von Jugendlichen mittlerweile

eher gemieden wird. Es geht für sie immerhin auch darum, sich abzugrenzen und einen eigenen Raum einzunehmen.

Es stellt sich nun die Frage, inwiefern auf diesen Plattformen Kultur und vor allem Jugendkultur geschaffen wird. Wenn wir uns z. B. Youtube anschauen, wird uns dies schnell klar. Die Plattform bietet seit 2005 die Möglichkeit, Videoclips frei hochzuladen, und ist seither einer der bekanntesten Unterhaltungskanäle geworden. Für viele hat es klassische Medien wie das Fernsehen komplett ersetzt. Wahrscheinlich kennt jede/-r zumindest eine/-n Künstler/-in, der/die es durch das Onlinestellen von Videos zu internationalem Ruhm gebracht hat. Das Paradebeispiel dafür ist wohl der Popsänger und Superstar Justin Bieber, der bereits als Teenager durch seine Gesangsvideos auf sich aufmerksam gemacht hat und nach nun über zehn Jahren weiterhin die Spitze der Charts regiert. Dasselbe geschieht auch in so gut wie allen anderen genannten Kanälen, wobei zurzeit die App TikTok sehr stark im Rennen ist. Wie bei jeder neuen Plattform gibt es auch



Die E-Sports-Legende „Ninja“ bei der Arbeit. Er ist mit rund 17 Mio. Followerinnen und Followern der weltweit meistgefolgte Streamer auf der Plattform Twitch. Foto: Twitch / @ninja

hier sehr hohe Chancen, viral zu gehen, also eine hohe Anzahl an Menschen zu erreichen und sich dadurch ein gutes Following aufzubauen. Bei TikTok werden 15–60 Sekunden lange Videos hochgeladen, die durch die vielen kreativen Bearbeitungsmöglichkeiten, die die App bietet, bis ins kleinste Detail personalisiert werden können. Ursprünglich handelte es sich hauptsächlich um Tanz- oder sogenannte Lip-Sync-Videos, wo man sich selbst zu Musik in Szene setzt. Mittlerweile lässt sich von Comedy, Lifehacks über Kochrezepte bis hin zu Make-up-Tutorials alles Mögliche an Beiträgen finden. Zu beobachten ist, dass bei den Inhalten dieser Social-Media-Plattformen zunehmend auf das Format Video und dabei vor allem auf viele, aber sehr kurze Beiträge gesetzt wird, denn die Aufmerksamkeitsspanne der Konsumentinnen und Konsumenten ist über die Jahre bekanntlich gesunken.

Wir sehen, die Stars der Jugendlichen sind nicht mehr in älteren Formaten wie TV oder gar Zeitschriften zu finden, sondern auf Social Media. Hier reizt vor allem der direkte Kontakt mit und der Einblick in den Alltag der eigenen Vorbilder. Influencer/-innen werden dann diejenigen genannt, die es schaffen, mittels Werbeverträgen ihre Social-Media-Präsenz zu monetarisieren. Die Jugendlichen wissen mittlerweile großteils über dieses Vorgehen Bescheid und einige von ihnen setzen es sich selbst zum Ziel, diesen Status zu erreichen. Livestreams wie auf der Plattform Twitch, wo die Finanzierung durch Werbeverträge oder direkte Unterstützung der Fans erfolgt, sind zusätzlich eine der größten Einnahmequellen für Künstler/-innen geworden. Ursprünglich wurden auf Twitch vor allem Onlinespiele und sogenann-

te E-Sport-Events, die gleichzeitig kommentiert werden, in Echtzeit übertragen. Mittlerweile gibt es aber ein inhaltlich sehr breit gefächertes Angebot. Ein oder mehrere Streamer/-innen gehen dabei meist mehrmals wöchentlich für einen längeren Zeitraum online und geben einen Einblick in das, was sie eben gerade so machen. Wichtig ist dabei, dass diese Personen unterhaltsam sind und es sich für die Zuschauer/-innen so anfühlt, als würden sie gerade mit Freunden abhängen. Durch die Chatfunktion können sie sich untereinander austauschen, wodurch immer wieder neue Communities und Freundschaften entstehen.

Wie wir sehen, sind der Austausch und die Interaktivität auch im digitalen Raum sehr wichtig. Deshalb war es nur eine Frage der Zeit, bis Veranstaltungen, die jener der analogen Welt sehr nahekommen, entstanden sind. Das tschechische Rockfestival „Rock For People“ z. B. hat sein gesamtes Programm online durchgezogen. So konnte man wie in einem Videospiel in einer eigens kreierten Welt mit einem personalisierten Charakter das Festivalgelände betreten, über Chat mit anderen Besucherinnen und Besuchern quatschen und gemeinsam die Auftritte der Musiker/-innen genießen. Wenn einem einer der Acts besonders gut gefallen hat und man sie zusätzlich unterstützen wollte, konnte man sich gleich im Onlineshop ein T-Shirt nach Hause bestellen. Solche Veranstaltungen haben eine Vielzahl an Vorteilen. Teilnehmer/-innen können sich unabhängig von ihrem Standort aus der ganzen Welt zuschalten, was nicht nur logistisch, sondern auch finanziell einen Riesenvorteil darstellt. Außerdem ist das Angebot niederschwelliger, vor allem für



Einige Fortnite-Charaktere in ihren sogenannten Skins. Foto: epicgames.com
© Epic Games / Fortnite

Personen, die sich im Normalfall nur schwer auf große Festivals und in große Menschenmengen trauen. Beliebte Videospiele wie „Minecraft“ und „Fortnite“ sind ebenfalls von diesem Konzept überzeugt und hosteten Livekonzerte für ihre Spieler/-innen. Trap-Superstar Travis Scott erzielte dabei während seines „Fortnite“-Auftrittes einen Umsatz von geschätzt 20 Millionen US-Dollar. Im Publikum waren gleichzeitig rund 12 Millionen Spieler/-innen aktiv.

Wenn wir von Kultur sprechen, sprechen wir auch von Ausdrucksformen. Im eingehend genannten Beispiel der Punks drückte man sich durch das bunt gefärbte Haar oder die nietenbesetzte Lederjacke aus und hob sich somit von der Masse ab. Mittlerweile erregt dieser Anblick kein Aufsehen mehr und ist gesellschaftlich toleriert, womit er auch seinen Reiz verliert. Im öffentlichen Raum herauszustechen, ist nahezu unmöglich geworden. Gut also, dass es dafür den digitalen Raum gibt. Apps und vor allem Spiele wie „Fortnite“ verdienen ein Vermögen mit dem Verkauf von sogenannten „Skins“. Dabei handelt es sich um Outfits für den eignen Avatar, also für die Figur, mit der man im Spiel agiert. Den Spielerinnen und Spielern ist es wichtig, diese personalisieren zu können und dadurch herauszustechen. Dies ermöglichen sogenannte In-App-Einkäufe, mit denen man sich die verschiedensten Accessoires zulegen kann. Dabei kann entweder versucht werden, das Aussehen an das analoge Ich anzupassen oder ganz im Gegenteil in die Haut jemand anderes zu schlüpfen. Auch die Modeindustrie springt so langsam auf dieses Pferd auf und entdeckt den digitalen Grenzbereich für sich. Dieser bietet vor allem die Chance, Mode nachhaltiger

„Junge Menschen wollen selbstbestimmt handeln und wertgeschätzt werden. Sie wollen Spaß am Zugang zur Kultur haben sowie die Möglichkeit, etwas mitzugestalten, sich auszudrücken und gleichzeitig ihre Persönlichkeit zu erforschen.“

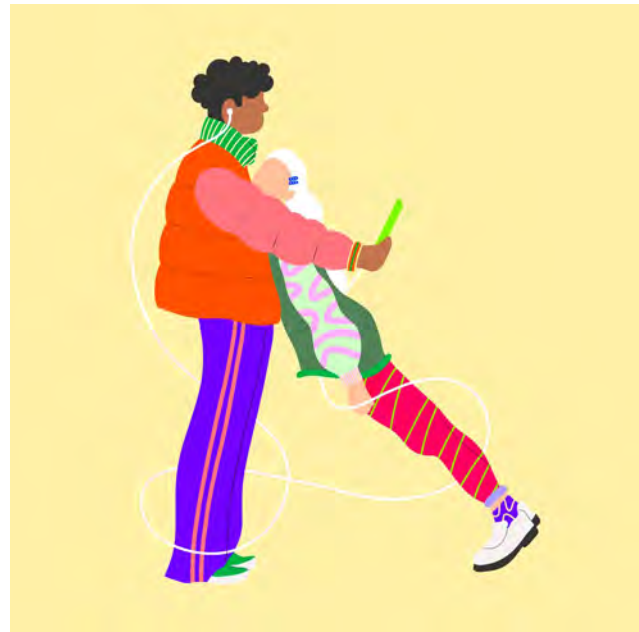
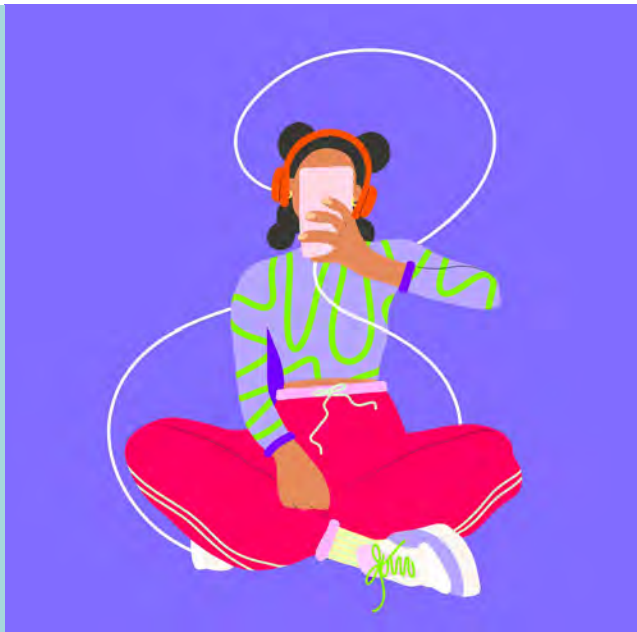
zu gestalten und der sogenannten Fast Fashion den Kampf anzusagen. Erste Unternehmen wie z. B. Gucci gehen nun Kooperationen mit Videospieleanbietern ein und designen für diese unterschiedliche digitale Accessoires. Andere Modelabels schaffen digitale Unikate und verkaufen diese online bereits zu satten Preisen.

Im digitalen Raum gibt es so gesehen keine Limits und genau das macht ihn für junge Menschen so attraktiv. Er bietet ihnen die Möglichkeit, sich Freiräume zu schaffen. Freiräume, die ihnen im öffentlichen Raum immer öfter genommen werden, denn dort ist Jugendkultur teils schlecht angesehen oder verpönt. Junge Menschen wollen selbstbestimmt handeln und wertgeschätzt werden. Sie wollen Spaß am Zugang zur Kultur haben sowie die Möglichkeit, etwas mitzugestalten, sich auszudrücken und gleichzeitig ihre Persönlichkeit zu erforschen. Es ist kein Geheimnis, dass Jugendkulturen seit jeher kommerzialisiert und profitabel gemacht werden und dass das Internet auch seine Schattenseiten hat. Aber es bietet Räume, in denen sich alle gleichberechtigt fühlen können und in denen weiterhin viel Neues entstehen kann und wird. #

Simon Feichter

Zeitgeist zeichnen

Als George Floyd nach 9 Minuten und 46 Sekunden unter den Knien des weißen Polizeibeamten Derek Chauvin erstickte, löste das eine globale Welle der Empörung und des Protests aus, die auch online getragen wurde. Auch Künstler/-innen solidarisierten sich mit der #BlackLivesMatter- und anderen sozialen Bewegungen und nutzten ihre Kunst als Vehikel für gesellschaftliche Veränderung. Illustrationen erfüllen dabei vor allem auf sozialen Plattformen wie Instagram eine bedeutsame visuelle Funktion.



Digitale Kulturen: so sieht Designerin Sarah Mair die Menschen von heute. Alle Bilder: Sarah Mair

Täglich prasseln tausende Bilder und Nachrichten auf uns herein und senken unsere Aufnahmefähigkeit. Je mehr Information wir konsumieren, desto schwerer fällt es, sich für längere Zeit auf einen Inhalt zu fokussieren. Unsere Welt ist komplex. Hier setzen Illustrationen im digitalen Bereich an. Wer Illustrationen noch immer mit netten Bildchen in Kinderbüchern assoziiert, unterschätzt deren gesellschaftliche Relevanz. Designer/-innen leisten einen essenziellen Beitrag in der Vereinfachung von Information und Verdeutlichung von Inhalten, gerade im digitalen Bereich. Visualisierung, Emotionen und Storytelling sind die Werkzeuge der Design-Sprache. Durch die Visualisierung machen Illustratorinnen und Illustratoren anspruchsvolle Thematiken wie soziale Ungleichheit oder gesellschaftliche Missstände zugänglicher. Die Inhalte werden so leichter verdaulich.

Wie klärt man über Rassismus oder Geschlechterstereotype auf, sodass es weite Teile der Gesellschaft verstehen? Manche Themen lassen sich mit Bildern besser erklären. Alva Skog aus Schweden hat das gezeigt: Die weiblichen oder queeren (von der gesellschaftlichen Cisgender-Heteronormativität abweichenden) Identitäten in Skogs Illustrationen haben riesige Füße und kräftige Arme, zeigen behaarte Beine und sitzen überdimensional groß auf den Gebäuden des New Yorker Finanzbezirks. Sie nehmen den Platz ein, den sie aufgrund ihrer Geschlechtsidentitäten in der realen Welt oft nicht haben. Zentrale Anliegen neuer sozialer Bewegungen können durch die Gestaltung greifbar gemacht werden. Illustrationen sind dabei über mehrere Sprachgruppen und unterschiedliche Gesellschaftsschichten hinweg erlebbar. Schon in der Reformationszeit wurden Illustrationen auf Flugblättern genutzt, um Analphabetinnen und Analphabeten zu erreichen. Im di-

gitalen Zeitalter können noch mehr Menschen weltweit auf diese Inhalte zugreifen.

Illustrationen arbeiten mit menschlichen Emotionen und Symbolen, die Assoziationen herstellen. Schwere Themen wie Trauer, Tod oder Depression, die in Fotos kaum begreifbar sind, kann man in Illustrationen auf eine angenehmere Weise symbolisch visualisieren. Dadurch schaffen sie eine Möglichkeit der Identifikation und ein Gefühl von Verbundenheit. Menschen,



Instagram oder Pinterest werden dabei zur international frei zugänglichen Kunstgalerie. Wer mit seinen Illustrationen Menschen berühren möchte und zum Nachdenken anregen will, ist nicht mehr auf eine Verbreitung durch teure Magazine oder Bücher angewiesen. Arbeiten, die in Italien gemacht werden, können innerhalb von Sekunden nach New York gesendet werden und umgekehrt. Auch technisch haben Illustratorinnen und Illustratoren neue Möglichkeiten. Auf Tablets und kleinen Computern können etwa Vektorgrafiken für große Flächen



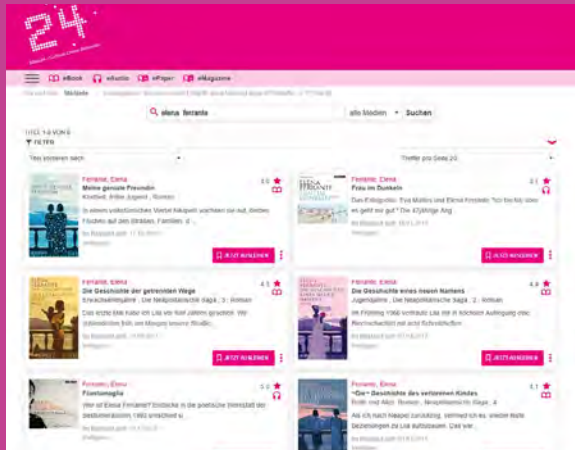
die sonst – ob aus geografischen oder kulturellen Gründen – kaum Berührungspunkte aufweisen, stellen fest, dass sie ähnliche Probleme oder Anliegen haben. So können Illustrationen auch zur Projektionsfläche unserer heutigen Zeit werden. Die Figuren in Ruby Elliots Illustrationen haben psychische Erkrankungen und thematisieren ironisch den neoliberalen Leistungsdruck. Dandy Doodlez zeichnet Frida Kahlo im Rollstuhl, zeigt alltägliche Behindertendiskriminierung in illustrierten Dialogen auf und illustriert Regenbogenfamilien. Damit porträtieren diese Zeichner/-innen auch die heutige Gesellschaft und die Debatten, die sie führt.

Ebenso eröffnet der digitale Bereich für das illustratorische Arbeiten neue Möglichkeiten und Ressourcen: Illustratorinnen und Illustratoren können ihre Werke mit nur wenigen Klicks kostenfrei einem internationalen Publikum präsentieren.

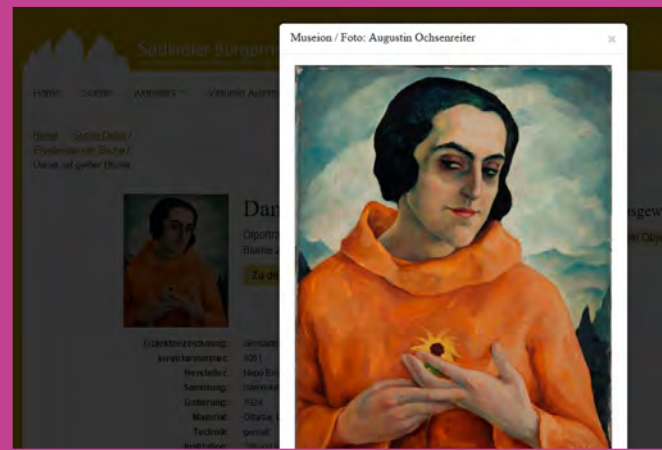
bearbeitet werden. Vektorgrafiken sind auflösungsunabhängig und erlauben es, Dokumente mit der höchstmöglichen Auflösung auf Bildschirmen darzustellen. Außerdem sind die Farbmöglichkeiten endlos und flexibel austauschbar. Korrekturen können durch verschiedene Ebenen und Reset-Klicks ohne großen zeitlichen Mehraufwand realisiert werden. Digitale Illustrationen können wiederverwendet und bei Bedarf zusätzlich animiert werden. Die Möglichkeiten sind nahezu grenzenlos.

Illustrationen von heute zeigen, wie verwoben unsere Kultur mit der digitalen Welt ist. Sie fangen den Zeitgeist auf, vermitteln ihn und gestalten ihn gleichzeitig mit. Zeit also, ihre gesellschaftliche Relevanz anzuerkennen. #

Sarah Mair und Eva Rottensteiner



Biblio24: Auszug eines Suchergebnisses – E-Books und Hörbücher



Kulturgüter in Südtirol: geöffnete Bildergalerie eines Museumsobjektes - im Hintergrund die Detailbeschreibung



Lichtbild: Auszug aus der Startseite mit Sucheinstieg

verschiedenen Bezirken liefern zu lassen.²⁰ Hinzu kommen die Schulbibliotheken, die Fachbibliotheken²¹, eine Mediathek in deutscher und italienischer Sprache²² sowie zwei Sprachzentren²³. Fachliche Informationen werden vom Bibliotheksverband Südtirol (BVS) über die Fachzeitschrift „Zum Lesen“ dreimal pro Jahr herausgegeben; die Ausgaben stehen auch online zur Verfügung.²⁴

Der Verfasser möchte an dieser Stelle kurz einen Exkurs zum *Katalog der Wissenschaftsbibliotheken Südtirols*²⁵ einfügen, welcher neben der Bibliothek der Freien Universität Bozen (unibz) und Eurac Research eine Reihe weiterer Einrichtungen enthält.²⁶ Über das Discovery Tool werden zudem E-Books (darunter eigene Publikationen) und externe Datenbanken²⁷ in den Index eingespeist, die eine umfangreiche wissenschaftliche Recherche ermöglichen.

Kommen wir zunächst noch auf die beiden Online-Bibliotheken *Biblio24*²⁸ und *Biblioweb*²⁹ zu sprechen, die gerade während der Covid-19-Pandemie und den damit in Zusammenhang stehenden Lockdowns enorm an Bedeutung gewonnen haben.

Diese stellen E-Books, Hörbücher, Zeitungen und Zeitschriften rund um die Uhr für alle Altersklassen zur Verfügung. Biblio24 hat aktuell 19.214 Medien im Angebot, monatlich kommen neue Medien hinzu. Biblioweb stellt 238.966 Medien zur Verfügung (auch audiovisueller Natur) und ist Teil eines nationalen Netzwerkes. Auch Lese- und Hörproben können innerhalb der Online-Bibliotheken abgerufen werden. Es genügt, in eine öffentliche Bibliothek der jeweiligen Landessprache inskribiert zu sein, um die Dienste auf Computer, Tablet, E-Reader oder Smartphone in Anspruch nehmen zu können.

Über das Portal *Kulturgüter in Südtirol*³⁰, ein Projekt zur Erfassung und Katalogisierung der Südtiroler Kunst- und Kulturgüter, wurden zum Zeitpunkt dieses Artikels 287.190 Datensätze zugänglich gemacht, und – sofern vorhanden – mit digitalen Ansichten der entsprechenden Kulturgegenstände versehen. Auch virtuelle Ausstellungen und neu erfasste Objekte können aufgerufen sowie Einträge zwischengespeichert und anschließend über E-Mail versendet werden. Eine umfangreiche erweiterte Suchfunktion bietet außerdem zahlreiche Möglichkeiten in der Detailsuche. Diese Datenbank

wird von Südtiroler Museen und Archiven befüllt und durch die Kunstsammlung des Landes Südtirol ergänzt.³¹ Das Amt für *Film und Medien* bietet über seinen Medienverleih aktuell einen Bestand von 5.757 Titeln.³² Neben Lehrfilmen für den Unterricht finden sich dort Dokumentationen und Spielfilme. Inzwischen stehen dabei auch 1.024 Medien online zur Verfügung, deren Nutzung aber aus rechtlichen Gründen (Vorführrechte) den Schulen vorbehalten ist. Die klassischen DVDs stehen hingegen auch Privatpersonen für die Ausleihe zur Verfügung.³³

Das *Südtiroler Landesarchiv*, dessen Archivbestände über einen Katalog recherchierbar sind,³⁴ stellt einen Teil seiner Bestände auch online in Form eines Bildarchivs zur Verfügung.³⁵ Aktuell weist dieses 32.012 Einträge auf. Daneben können

auch Ausstellungen³⁶ und themenbezogene Bildstrecken³⁷ angesehen werden.

Über das Projekt „*Lichtbild. Kulturschatz Historische Photographie*“ präsentieren sich „Bestände aus der Tiroler und Südtiroler Fotografiegeschichte“³⁸. Darüber hinaus können virtuelle Ausstellungen³⁹ besucht werden, außerdem stehen Handreichungen⁴⁰ sowie ein Onlinekurs⁴¹ zum Umgang mit historischer Fotografie zur Verfügung. Aktuell befinden sich 12.872 historische Aufnahmen im Bestand, die über eine offene Lizenz (CC BY) zur Verfügung gestellt werden. Außerdem steht eine App zum Download bereit, mit welcher man „den Wandel zentraler Orte anhand historischer Fotografien in Bozen, Innsbruck, Bruneck und Lienz“⁴² erfahren kann.

20 Siehe dazu Landesbibliothek „Teßmann“, Südtiroler Leihverkehr, <<https://www.tessmann.it/de/bibliothek-suedtirol/suedtiroler-leihverkehr.html>>, o. D., eingesehen am 16.05.2021.

21 Bei den Fachbibliotheken handelt es sich um folgende Einrichtungen: Alpenverein Südtirol, Bibliothek „La Strada – Der Weg“, Bibliothek CAI, Bibliothek der italienischen Berufsbildung, Bibliothek der Rasmo-Zallinger-Stiftung, Bibliothek des musikalischen Bereichs Vivaldi, Bibliothek des pädagogischen Bereichs in italienischer Sprache, Bibliothek des Stadtarchivs Bozen, Bibliothek des Stadtmuseums, Bibliothek Handicap, Bibliothek Kulturen der Welt, Bibliothek und Medienstelle im Pastoralzentrum, Fachbibliothek des Amtes für Bibliotheken und Lesen, Fachbibliothek des italienischen Landesamtes für Bibliothekswesen, Fachbibliothek „Eine Welt – oew“, Frauenbibliothek.

22 Bei den Mediatheken handelt es sich um folgende Einrichtungen: Amt für Film und Medien – Medienverleih, Audiovisuelles Zentrum in italienischer Sprache.

23 Bei den Sprachzentren handelt es sich um folgende Einrichtungen: Multisprachenzentrum Bozen, Sprachenmediathek Meran.

24 Siehe dazu Bibliotheksverband Südtirol, Fachzeitschrift „Zum Lesen“, <<https://www.bvs.bz.it/fachzeitschrift-zum-lesen>>, o. D., eingesehen am 06.06.2021.

25 Siehe dazu The Scientific Library South Tyrol, The catalogue, <<https://ubz-primo.hosted.exlibrisgroup.com/primo-explore/search?vid=UNIBZ>>, o. D., eingesehen am 04.04.2021.

26 Bei den Wissenschaftsbibliotheken handelt es sich um folgende Einrichtungen: unibz, Eurac Research, Claudio Monteverdi – Hochschule für Musik, Educazion y Cultura Ladina, EHB – Erschließung Historischer Bibliotheken, Europe Direct, Istituto Ladin Micurà de Rü, Land- und Forstwirtschaftliches Versuchszentrum Laimburg, Museion, Naturmuseum Südtirol, Philosophisch-Theologische Hochschule Brixen, Schloss Tirol – Südtiroler Landesmuseum für Kultur- und Landesgeschichte, Südtiroler Archäologiemuseum.

27 Diese sind aus lizenzrechtlichen Gründen zum Teil nur auf dem Campus zugänglich.

28 Siehe dazu Biblio24, <<https://biblio24.it/online/bozen/frontend/welcome.51-0-0-100-0-0-1-0-0-0-0.html>>, o. D., eingesehen am 16.05.2021.

29 Siehe dazu Biblioweb, <<https://biblioweb.medialibrary.it/home/index.aspx>>, o. D., eingesehen am 16.05.2021.

30 Siehe dazu Kulturgüter in Südtirol, <<https://www.provinz.bz.it/katalog-kulturguter/de/default.asp>>, o. D., eingesehen am 16.05.2021.

31 Im Kulturgüterkatalog befinden sich Einträge der folgenden Einrichtungen: Amt für Film und Medien – Medienarchiv, Film, Foto, Audio, Amt für Film und Medien – Zeitgeschichtliches Archiv für AV-Medien, Bildungsausschuss Lüssen, Diözesanmuseum, Dorfmuseum Aldein, Dorfmuseum Gufidaun, Frauenmuseum, Geschichtsverein Ahrntal, Hoamet Tramin Museum, Krippensammlung Kloster Muri-Gries, Landesmuseum Bergbau, Landesvermögensamt – Kunstsammlung des Landes Südtirol, Meran Stadttheater- und Kurhausverein, Mineralienmuseum Teis, Museum für Alltagskultur, Museum Gherdëina, Museum Kloster Marienberg, Museum Ladin Ciastel de Tor, Museum Passeier – Andreas Hofer, Museumsverein Bozen, Naturmuseum Südtirol, Palais Mamming Museum, Pfarrei zum hl. Apostel Petrus und zur hl. Agnes in Olang, Pharmaziemuseum Brixen, Rohrerhaus, Schreibmaschinenmuseum Peter Mitterhofer, Stadtgemeinde Bruneck, Stadtmuseum Bruneck, Stiftung Museion – Museum für moderne und zeitgenössische Kunst Bozen, Stiftung Socin, Südtiroler Archäologiemuseum, Südtiroler Landesarchiv, Südtiroler Landesmuseum für Volkskunde, Tiroler Archiv für photographische Dokumentation und Kunst, Touriseum – Landesmuseum für Tourismus – Schloss Trauttmansdorff, Ultner Talmuseum, Veteran Car Team, Virtuelles Museum.

32 Siehe dazu Amt für Film und Medien, Medienverleih, <<https://www.medien-ausleihen.it/alle-medien>>, o. D., eingesehen am 04.04.2021.

33 Siehe dazu Amt für Film und Medien, Filme und Medien, Mediathek, <<http://www.provinz.bz.it/kunst-kultur/film-medien/mediathek.asp>>, o. D., eingesehen am 04.04.2021.

34 Siehe dazu Südtiroler Landesarchiv, Archivbestände, <<http://www.provinz.bz.it/kunst-kultur/landesarchiv/archivgut/archivbestaende.asp>>, o. D., eingesehen am 25.04.2021.

35 Siehe dazu Südtiroler Landesarchiv, Bildarchiv, <https://bildarchiv.prov.bz.it/SLA_images/search.do?q=&page=1>, o. D., eingesehen am 04.04.2021.

36 Siehe dazu Südtiroler Landesarchiv, Ausstellungen, <https://bildarchiv.prov.bz.it/SLA_expo/ThemeVisuTree.do?from=234&lang=de>, o. D., eingesehen am 04.04.2021.

37 Siehe dazu Südtiroler Landesarchiv, Themenbezogene Bildstrecken, <https://bildarchiv.prov.bz.it/SLA_projects/categories/233/from?lang=de>, o. D., eingesehen am 04.04.2021.

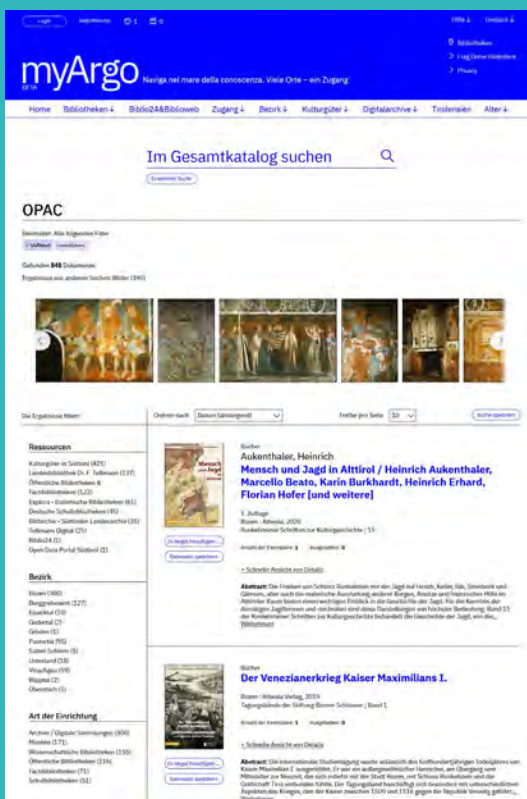
38 Lichtbild, Recherche in historischen Tiroler und Südtiroler Fotobeständen, <<https://www.lichtbild-argentovivo.eu/de/bilddatenbank/fotobestaende.html>>, o. D., eingesehen am 04.04.2021.

39 Siehe dazu Lichtbild, Historische Fotoausstellungen in Tirol und Südtirol, <<https://www.lichtbild-argentovivo.eu/de/bilder-zeigen/ausstellungen.html>>, o. D., eingesehen am 02.06.2021.

40 Siehe dazu Lichtbild, Handreichungen zum Umgang mit historischer Photographie, <<https://www.lichtbild-argentovivo.eu/de/leitlinien/handreichungen.html>>, o. D., eingesehen am 04.04.2021.

41 Siehe dazu Lichtbild, Onlinekurs zum Umgang mit historischen Fotos, <<https://www.lichtbild-argentovivo.eu/de/leitlinien/e-learning.html>>, o. D., eingesehen am 04.04.2021.

42 Lichtbild, Historische Fotoaufnahmen von Tirol und Südtirol: die Lichtbild-App „Timetrip Pics“, <<https://www.lichtbild-argentovivo.eu/de/bilder-zeigen/app-timetrp-pics.html>>, o. D., eingesehen am 02.06.2021.



myArgo: Auszug eines Suchergebnisses – die Medienpräsentationsleiste zeigt das Vorhandensein von digitalen Inhalten an – links die Filter Ressourcen (Datenquellen), Bezirk und Art der Einrichtung

Das Landesdenkmalamt stellt mit dem *Monumentbrowser* „das auf den neuesten Stand gebrachte Verzeichnis aller denkmalgeschützten Bauten in Südtirol“⁴³ zur Verfügung. Neben der freien Suche ermöglicht er auch eine Suche nach Kategorien, Gemeinden und Parzellennummern und verfügt zurzeit über 4.880 Einträge.⁴⁴ Über den ArcheoBrowser steht zudem eine „Liste der Parzellen mit archäologischer Denkmalschutzbindung oder von archäologischer Relevanz“⁴⁵ in Form eines interaktiven Geobrowsers zur Verfügung.⁴⁶

Erwähnt werden soll an dieser Stelle auch noch die Open Data Plattform Südtirol, die aktuell 606 Metadatensets zur freien Verwendung bzw. Integration zur Verfügung stellt, darunter Sets aus dem Kulturbereich.⁴⁷

Wir sehen also, welch umfangreiches Angebot an Katalogen den interessierten Nutzerinnen und Nutzern zur Verfügung steht.

Um einen einheitlichen Zugang zu schaffen, wurde von der Abteilung Deutsche Kultur unter der Leitung der Landesbibliothek „Dr. Friedrich Teßmann“ (zusammen mit mehreren Partnern⁴⁸) von 2017 bis 2020 das vom EFRE geförderte Projekt „ARGO“ initiiert⁴⁹, das in der Folge unter den Namen *myArgo*⁵⁰ veröffentlicht wurde. Durch die erfolgreiche Umsetzung dieses Projekts konnte ein auf Südtirol zugeschnittenes, individuell geplantes Discovery Tool zur Verfügung gestellt werden, das die bisher bestehende Lücke zwischen klassischen Bibliothekskatalogen (OPAC) auf der einen und auf Universitäten und Forschungseinrichtungen zugeschnittenen Discovery Tools auf der anderen Seite schließt, da der kulturelle Bereich als Bindeglied integriert wurde. Dadurch konnte der Großteil der oben genannten Kataloge über eine gemeinsame Suchmaske recherchierbar gemacht werden.⁵¹

Dabei kommen zahlreiche Funktionen zum Einsatz, die eine benutzerfreundliche Bedienung des Discovery Tools ermöglichen. Da eine reine Aufstellung der Möglichkeiten, die der neue Gesamtkatalog bietet, nicht Ziel des vorliegenden Beitrags ist (eine solche wurde an anderer Stelle bereits getätigt⁵²), möchte der Verfasser sich auf einige ausgewählte Funktionen in Zusammenhang mit den digitalen Medien

beschränken. Hierbei wurde der klassische Medienbestand auf übersichtliche Art und Weise mit den digitalen Ressourcen kombiniert, was bei einem Gesamtbestand von aktuell 3.890.622 Einträgen im Katalog auch dringend erforderlich war. Durch eine Reihe von Filtern ist es den Benutzern relativ einfach möglich, zu den gewünschten Materialien zu gelangen. Besonders hervorzuheben sind hier die Filtermöglichkeiten nach Ausgaben und Exemplaren, nach Bezirk, nach einzelnen Einrichtungen und Datenbanken, nach Materialart, Datum und Sprache sowie nach Neuzugängen und Altersklassen, welche die Suche in den analogen und digitalen Medien angesichts der enormen Zahl an Einträgen sehr vereinfachen. Auch an eine auf den Bereich Tirolensien eingeschränkte Suche wurde gedacht.

Durch eine unterhalb der Suchmaske integrierte Medienpräsentationsleiste mit Vorschaubildern ist es möglich, umgehend zu erkennen, ob es digitale Einträge im Katalog gibt, welche dann ebenso schnell herausgefiltert werden können. Außerdem stehen über ein Auswahlménü auch direkte Zugriffe auf digitale Inhalte zur Verfügung. Durch einen integrierten Viewer und Mediaplayer sowie eine Bildergalerie können direkt integrierte digitale Objekte (Bücher, Zeitungen und Zeitschriften, Lese- und Hörproben, Filme, Grafiken, Museumsobjekte, Archivfotos) auch im Gesamtkatalog selbst betrachtet bzw. verwendet werden, sofern die Metadaten dies zulassen. Ansonsten kann von der Detailanzeige eines Mediums (Katalogisats) aus direkt auf die originale Quelle zugegriffen werden.

Eine optimale Anzeige auf dem Smartphone, ein individueller Benutzerbereich mit der Möglichkeit, die bestehenden Bibliothekskonten zu verbinden, wodurch eine gleichzeitige Verwaltung derselben ermöglicht wird, frei erstellbare Regale zum Speichern und Teilen von Medien, eine automatische Infofunktion via E-Mail bei Neuzugängen zu gespeicherten Suchprofilen (diese können über die erweiterte Suche beliebig zusammengestellt werden) sowie eine einfache Teilfunktion für Medien über E-Mail oder die gängigen Social-Media-Kanäle machen den neuen

Gesamtkatalog zu einem sehr komplexen, aber gleichzeitig auch einfach funktionierenden und aufgebauten Produkt. In *Zukunft* wird es besonders einfach sein, neue digitale Medien direkt in das Discovery Tool zu integrieren, da die dafür benötigte Struktur bereits gegeben ist, sofern diese auf einem Server hinterlegt wurden und entsprechende Metadaten zur Verfügung stehen. Außerdem stehen durch ein intelligentes CMS-System zahlreiche Möglichkeiten zur Verfügung, u. a. können Medien- und Themenausstellungen – in beliebiger Kombination aller angeschlossenen Datenbanken – einfach und schnell umgesetzt oder neue Zugänge zum Gesamtkatalog geschaffen werden.

Abschließend soll nun noch kurz auf die eingangs erwähnten Portale und Verzeichnisse eingegangen werden. Über die Suchseite der *Südtiroler Landesverwaltung*, Bereich *Kunst und Kultur*, kann man über das dort hinterlegte Verzeichnis schnell und einfach zu den jeweiligen Ämtern gelangen, darunter jenen von Bibliotheken und Lesen, Denkmalpflege, Film und Medien, Integration, Jugendarbeit, Kultur und Museen.⁵³ Auf den jeweiligen Seiten finden sich nützliche Informationen rund um die genannten Bereiche, außerdem können verschiedene Publikationen der Kulturabteilung heruntergeladen werden, darunter die aktuellen und früheren „Kulturberichte“⁵⁴, „NUJ – Zeitschrift für Junge Kultur in Südtirol“⁵⁵, „z.B./ zum Beispiel – Beiträge zur Jugendarbeit in Südtirol und Tirol“⁵⁶ sowie die „Veröffentlichungen der Koordinierungsstelle für Integration“⁵⁷. Letztere stellt zu den Projekten „Die Schatzkiste der Parallelwörter“⁵⁸ und „Resonance“⁵⁹, aus dem die gleichnamige Wanderausstellung⁶⁰ hervorgegangen ist, auch digitale Inhalte zur Verfügung. Über das Amt für Jugendarbeit steht ein Suchportal für Ferienangebote zur Verfügung, die auch nach Datum, Kategorien, Bezirken, Altersklassen und Sprache gefiltert werden können.⁶¹ An dieser Stelle möchte der Verfasser einen kurzen Exkurs zur Seite *netz – Offene Jugendarbeit*⁶² einfügen, die mit der Aktion #VIRToJaL Werkzeuge und Infos für die virtuelle Jugendarbeit zur Verfügung stellt.⁶³

53 Siehe dazu Südtiroler Landesverwaltung, Kunst und Kultur, Suche in Kunst und Kultur, in Dienstleistungen, Kontakten und verlinkten Webseiten, <<https://www.provinz.bz.it/kunst-kultur/Default.asp>>, o. D., eingesehen am 16.05.2021.

54 Siehe dazu Amt für Kultur, Publikationen, <<https://www.provinz.bz.it/kunst-kultur/kultur/publikationen.asp>>, o. D., eingesehen am 16.05.2021.

55 Siehe dazu Amt für Kultur, Publikationsprojekte, NUJ, <<https://www.provinz.bz.it/kunst-kultur/kultur/projekte-veranstaltungen/nuj.asp>>, o. D., eingesehen am 16.05.2021.

56 Siehe dazu Amt für Jugendarbeit, Publikationen, <<https://www.provinz.bz.it/kunst-kultur/jugendarbeit/publikationen.asp>>, o. D., eingesehen am 16.05.2021.

57 Siehe dazu Koordinierungsstelle für Integration, Veröffentlichungen, <<https://www.provinz.bz.it/familie-soziales-gemeinschaft/integration/service/veroeffentlichungen.asp>>, o. D., eingesehen am 16.05.2021.

58 Siehe dazu Koordinierungsstelle für Integration, Internationaler Tag der Muttersprache, Die Schatzkiste der Parallelwörter <<https://www.provinz.bz.it/bildung-sprache/sprachen/initiativen-multilingual.asp>>, o. D., eingesehen am 03.06.2021.

59 Siehe dazu Koordinierungsstelle für Integration, Internationaler Tag der Migranten, Das Projekt 2020 – Kooperation und Resonanz, <<https://www.provinz.bz.it/familie-soziales-gemeinschaft/integration/internationaler-tag-der-migranten.asp>>, o. D., eingesehen am 01.06.2021.

60 Siehe dazu Koordinierungsstelle für Integration, Die Wanderausstellung „Resonance“, Der Ausstellungskatalog, <<https://www.provinz.bz.it/familie-soziales-gemeinschaft/integration/die-wanderausstellung-resonance.asp>>, o. D., eingesehen am 01.06.2021.

61 Siehe dazu Amt für Jugendarbeit, Ferien, Suche Ferienangebote <<https://www.provinz.bz.it/familie-soziales-gemeinschaft/ferien/default.asp>>, o. D., eingesehen am 01.06.2021.

62 Siehe dazu *netz Offene Jugendarbeit*, <<https://www.netz.bz.it/>>, o. D., eingesehen am 16.05.2021.

63 Siehe dazu #VIRToJaL, Werkzeuge und Infos für OJA Online, <https://www.netz.bz.it/media/werkzeuge_und_infos_zu_oja_online_2.0.pdf>, o. D., eingesehen am 16.06.2021.

43 Denkmalpflege, Monumentbrowser, <<https://www.provinz.bz.it/kunst-kultur/denkmalpflege/monumentbrowser.asp>>, o. D., eingesehen am 04.04.2021.

44 Siehe dazu Denkmalpflege, Monumentbrowser-Suche, <www.provinz.bz.it/kunst-kultur/denkmalpflege/monumentbrowser-suche.asp>, o. D., eingesehen am 04.04.2021.

45 Maps und WebGIS – die GeoBrowser, <<https://www.provinz.bz.it/informatik-digitalisierung/digitalisierung/open-data/maps-e-webgis-die-geobrowser.asp>>, o. D., eingesehen am 04.04.2021.

46 Siehe dazu ArcheoBrowser, <<https://maps.civis.bz.it/?context=PROV-BZ-ARCHAEOLOGY&lang=de&bbox=1050000,5820000,1389000,5960000>>, o. D., eingesehen am 04.04.2021.

47 Siehe dazu Open-Data Südtirol/Alto Adige, <<https://data.civis.bz.it/>>, o. D., eingesehen am 02.06.2021.

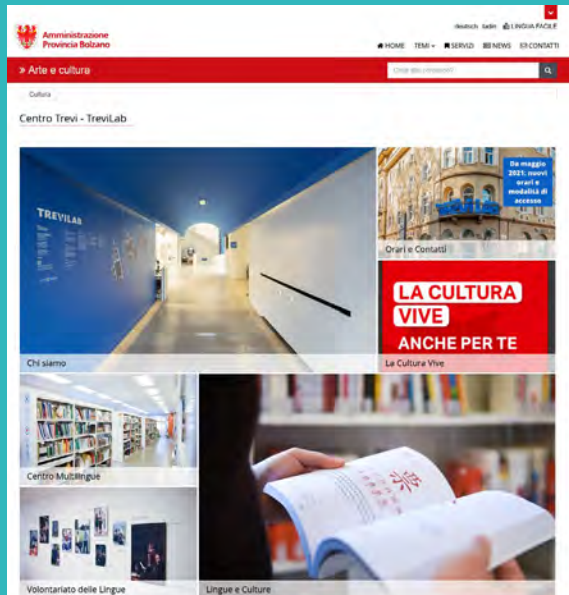
48 Siehe dazu das EFRE-Projekt „ARGO“, <<https://www.myargo.bz/credits/fesr-progetto-argo/>>, o. D., eingesehen am 04.04.2021.

49 Siehe dazu Ebd.

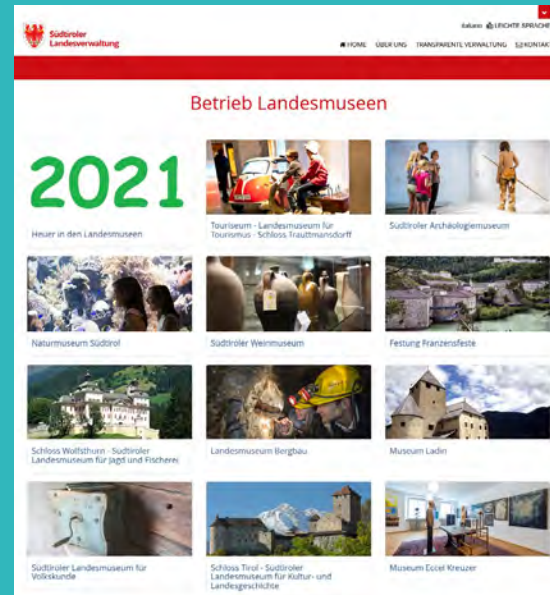
50 Siehe dazu myArgo Beta, Naviga nel mare della conoscenza. Viele Orte – ein Zugang, <<https://www.myargo.bz/>>, o. D., eingesehen am 02.06.2021.

51 Nicht dabei sind der Katalog der Wissenschaftsbibliotheken Südtirols sowie die Kataloge einzelner Fachbibliotheken (Alpenverein Südtirol, Bibliothek und Medienstelle im Pastoralzentrum, Fachbibliothek „Eine Welt – oew“). Für letztere ist eine Anbindung geplant, sobald die technischen Voraussetzungen dafür gegeben sind.

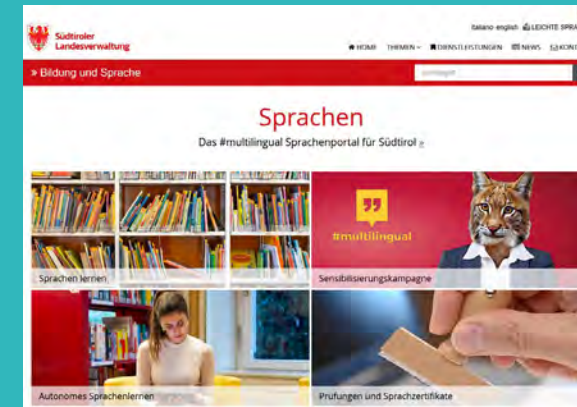
52 Siehe dazu Philipp Santer, myArgo – viele Orte, ein Zugang, in: Zum Lesen – Fachzeitschrift für Südtiroler Bibliotheken N.F. 24 (2020), Heft 2–3, S. 18–19. Der Artikel ist auch online über die Seite des Bibliotheksverbandes Südtirol verfügbar: <<https://www.bvs.bz.it/sites/bvs/files/uploads/dateien/verbandszeitungen/2020-11/Zum%20Lesen%20Oktober%202020.pdf>>.



CentroTrevi – TreviLab: Auszug aus der Startseite



Betrieb Landesmuseen: die dazugehörigen Museen



#multilingual Sprachenportal für Südtirol: Auszug aus der Startseite des Portals

Über das Amt für Weiterbildung können die Videos der Vorlese-Aktion #multilingual aufgerufen werden.⁶⁴ Über die Suchmaske zur *Weiterbildung in Südtirol*⁶⁵ im Südtiroler Bürgernetz lassen sich Kurse, Kursanbieter/-innen und Referentinnen und Referenten finden, ebenso steht ein Zugang nach Themen zu den einzelnen Weiterbildungsangeboten zur Verfügung. Das neue Südtiroler Bürgernetz *civis.bz.it* stellt unter dem Bereich Kunst und Kultur nützliche Links, Online-Dienste und andere Dienste zur Verfügung.⁶⁶ Außerdem findet sich dort ein Verzeichnis der Vereine in Südtirol, darunter auch jene aus dem Bereich Kultur.⁶⁷

An dieser Stelle soll nun auf die *Museumssuche* hingewiesen werden, die neben Filtermöglichkeiten nach Bezirk, Themenbereich und anderen Kriterien auch einen Überblick und nützliche Informationen zu den über 150 Museen in Südtirol sowie eine Verlinkung auf die entsprechenden Seiten bietet.⁶⁸

Außerdem sei auf die Seite des *Betriebes Landesmuseen* verwiesen⁶⁹, auf der sich neben den Verlinkungen zu den entsprechenden Museen auch eine Übersicht der Veranstaltungen und Sonderausstellungen des laufenden Jahres findet.⁷⁰ Das Südtiroler Archäologiemuseum bietet dabei einen virtuellen Besuch speziell für Schulklassen an.⁷¹ Das Südtiroler Landesmuseum für Kultur- und Landesgeschichte Schloss Tirol hält mit dem Turm der Erinnerungen⁷² einen didaktischen Rundgang durch die Geschichte Südtirols im 20. und frühen 21. Jahrhundert bereit. Das Touriseum⁷³ sowie das Museum Ladin⁷⁴ ermöglichen ebenso eine virtuelle Besichtigung. Auf der Seite des Naturmuseums kann neben digitalen Angeboten auch eine interaktive Karte mit rund 175.000 Flurnamen⁷⁵ in deutscher, italienischer und ladinischer Sprache heruntergeladen und durchsucht werden.⁷⁶ Außerdem bietet es mit *FloraFaunaSüdtirol*⁷⁷ die Möglichkeit, sich die Verbreitung von Tier- und Pflanzenarten in Südtirol nach entsprechender Sucheingabe auf einer Karte anzeigen zu lassen. Ein weiterer Exkurs soll auf die digitalen Angebote des

*Südtiroler Kulturinstituts*⁷⁸ aufmerksam machen. Nachdem die Bücherwelten im Waltherhaus 2021 aufgrund der Corona-Pandemie nicht stattfinden konnten, wurde ein Teil der Veranstaltungen live im Internet übertragen sowie über einen eigenen Youtube-Kanal zur Verfügung gestellt.⁷⁹ Auf dem Youtube-Kanal des Kulturinstituts können weitere digitale Veranstaltungen aufgerufen werden.⁸⁰

Ein nützliches *Verzeichnis der Ämter und Angebote in italienischer Sprache* aus dem Bereich Arte e cultura findet sich zusammen mit einer entsprechenden Suchmaske auf der Seite der Landesverwaltung.⁸¹ Darunter auch das italienische Kulturzentrum Centro Trevi – TreviLab⁸², in dem u. a. das Centro Audiovisivi, das Centro Multilingue sowie die Italienische Landesbibliothek untergebracht sind. Über die Seite des Centro Trevi gelangt man auch zu verschiedenen Projekten, darunter Artoteca⁸³, Impulsi vivi⁸⁴, DRIN⁸⁵, La cultura vive – anche per te⁸⁶ und Volontariato delle lingue⁸⁷. Das traditionelle Jahrbuch der italienischen Kulturabteilung „Scripta Manent“ steht als Download zur Verfügung.⁸⁸

Über Sprachen – das #multilingual Sprachenportal für Südtirol wurden sämtliche Informationen und Angebote rund um das Erlernen einer Sprache gebündelt und übersichtlich nach Kategorien unterteilt, zugänglich gemacht: Sprachen lernen, Sensibilisierungskampagne, autonomes Sprachenlernen, Prüfungen und Sprachzertifikate, Migration und Alphabetisierung, Förderungen, Projekte, Sprache und Schule, Sprachforschung sowie Dolmetschen und Übersetzen.⁸⁹ Außerdem erhält man auf der Seite Let's talk #multilingual „Informationen zu verschiedenen organisierten und begleiteten Angeboten des Sprachenaustausches, z. B. Sprachencafés, Sprachentreffs, Sprachenvolontariat usw.“⁹⁰.

Ein letzter Exkurs soll auf das Portal *kultur.bz.it* aufmerksam machen, auf dem die Möglichkeit besteht, sich über laufende Veranstaltungen, u. a. aus den Bereichen Ausstellungen, Film, Führungen, Kurse & Workshops, Literatur, Musik & Konzerte, Tanz, Theater, Vorträge & Tagungen, zu informieren.⁹¹

Der Verfasser hofft, einen kurzen Überblick über die kulturellen digitalen Angebote der Landesverwaltung gegeben zu haben, und entschuldigt sich an dieser Stelle schon einmal dafür, wenn er dabei etwas übersehen hat. Da es sich bei den verwendeten Quellen ausschließlich um Internetadressen handelt und diese in den Fußnoten bereits ausführlich angeführt werden, wird auf ein abschließendes URL-Verzeichnis verzichtet. Der Leser ist hingegen dazu eingeladen, die in den Fußnoten enthaltenen Links, die direkt zu den beschriebenen Katalogen, Portalen und Verzeichnissen führen, über die online verfügbare (digitale) Version der „Kulturberichte“ zu öffnen. Folgender QR-Code verweist auf die Seite, auf der die vorliegende und frühere Ausgaben der „Kulturberichte“ heruntergeladen werden können.⁹² #



Philipp Santer

64 Siehe dazu Amt für Weiterbildung, #multilingual Vorlese-Aktion, <<https://www.provinz.bz.it/bildung-sprache/sprachen/multilingual-vorlese-aktion.asp>>, o. D., eingesehen am 01.06.2021.

65 Siehe dazu Südtiroler Bürgernetz, Weiterbildung in Südtirol, <<https://weiterbildung.buergernetz.bz.it/default.asp>>, o. D., eingesehen am 16.05.2021.

66 Siehe dazu Das neue Südtiroler Bürgernetz, Kunst und Kultur, <<https://civis.bz.it/de/themen/kunst-kultur.html>>, o. D., eingesehen am 16.05.2021.

67 Siehe dazu Das neue Südtiroler Bürgernetz, Vereine, Kultur, <<http://www.buergernetz.bz.it/civis/de/vereine.asp?cboCate=3>>, o. D., eingesehen am 16.05.2021.

68 Siehe dazu Museen in Südtirol, Museumssuche, <https://www.provinz.bz.it/kunst-kultur/museen/museen-in-suedtirol.asp?404/de/museen.asp?muspo_id=546>, o. D., eingesehen am 16.05.2021.

69 Siehe dazu Betrieb Landesmuseum, <<https://betrieb-landesmuseen.provinz.bz.it>>, o. D., eingesehen am 16.05.2021.

70 Zum Betrieb Landesmuseen gehören folgende Einrichtungen: Festung Franzensfeste, Landesmuseum Bergbau, Museum Eccel Kreuzer, Museum Ladin, Naturmuseum Südtirol, Schloss Tirol – Südtiroler Landesmuseum für Kultur und Landesgeschichte, Schloss Wolfsturn – Südtiroler Landesmuseum für Jagd und Fischerei, Südtiroler Archäologiemuseum, Südtiroler Landesmuseum für Volkskunde, Südtiroler Weinmuseum, Touriseum – Landesmuseum für Tourismus – Schloss Trauttmansdorff.

71 Siehe dazu Südtiroler Archäologiemuseum, Klickkontakt mit Ötzi – Virtual Learning, <<https://www.iceman.it/de/klickkontakt-mit-oetzi-virtual-learning-im-museum/>>, o. D., eingesehen am 16.05.2021.

72 Zum Betrieb Schloss Tirol, Der Turm der Erinnerungen, <https://www.schlosstirol.it/virtualtour/de/main_tour/>, o. D., eingesehen am 02.06.2021.

73 Siehe dazu Touriseum, Virtueller Rundgang, <http://www.touriseum.it/web/tourismus/index_de.html>, o. D., eingesehen am 16.05.2021.

74 Siehe dazu Museum Ladin, Virtueller Rundgang, <[https://www.museumladin.it/virtualtour/ursusladinicus/DE/index.html?startscene=0&startactions=look\(-59.89-13.56,120.0\)"\);](https://www.museumladin.it/virtualtour/ursusladinicus/DE/index.html?startscene=0&startactions=look(-59.89-13.56,120.0))>, o. D., eingesehen am 16.05.2021.

75 Siehe dazu Naturmuseum Südtirol, Flurnamen Südtirols, <<https://www.natura.museum/de/magazine/flurnamen-suedtirols/>>, o. D., eingesehen am 02.06.2021.

76 Siehe dazu Naturmuseum Südtirol, Die Flurnamen Südtirols, Sammlung – Kartografie – Datenbank, <<https://www.flurnamen.naturmuseum.scientificnet.org/die-flurnamen-suedtirols-i-nomi-geografici-della-provincia-di-bolzano/de/>>, o. D., eingesehen am 16.05.2021.

77 Siehe dazu Naturmuseum Südtirol, FloraFaunaSüdtirol, Das Portal zur Verbreitung von Tier- und Pflanzenarten in Südtirol, <<http://www.florafauna.it>> o. D., eingesehen 16.05.2021.

78 Siehe Südtiroler Kulturinstitut, <<https://kulturinstitut.org/index.html>>, o. D., eingesehen am 30.05.2021.

79 Siehe dazu Youtube-Kanal Bücherwelten im Waltherhaus, <https://www.youtube.com/channel/UCwGTjyZ3x_wEHaAX4vZRqJg/featured>, o. D., eingesehen am 30.05.2021.

80 Siehe dazu Youtube-Kanal Südtiroler Kulturinstitut, <<https://www.youtube.com/user/skulturinstitut>>, o. D., eingesehen am 30.05.2021.

81 Siehe dazu Amministrazione Provincia Bolzano, Arte e cultura, Cerca in arte e cultura, tra i servizi, i contatti e le pagine web collegate, <<https://www.provincia.bz.it/arte-cultura/Default.asp>>, o. D., eingesehen am 30.05.2021.

82 Siehe dazu Centro Trevi – TreviLab, <<https://www.provincia.bz.it/arte-cultura/cultura/centro-trevi.asp#accept-cookies>>, o. D., eingesehen am 16.05.2021.

83 Siehe dazu Centro Trevi – TreviLab, Artoteca, <<https://www.provincia.bz.it/arte-cultura/cultura/centro-trevi/923.asp>>, o. D., eingesehen am 16.05.2021.

84 Siehe dazu Centro Trevi – TreviLab, Impulsi vivi, <<https://www.provincia.bz.it/arte-cultura/giovani/impulsi-vivi.asp>>, o. D., eingesehen am 16.05.2021.

85 Siehe dazu Centro Trevi – TreviLab, DRIN, <<https://www.provincia.bz.it/arte-cultura/giovani/drin.asp>>, o. D., eingesehen am 16.05.2021.

86 Siehe dazu Centro Trevi – TreviLab, La cultura vive – anche per te, <<https://www.laculturavive.com/>>, o. D., eingesehen am 15.06.2021.

87 Siehe dazu Centro Trevi – TreviLab, Volontariatperleslingues, <<https://www.provincia.bz.it/formazione-lingue/lingue/volontariato-linguistico.asp>>, o. D., eingesehen am 16.05.2021.

88 Siehe dazu Cultura, Pubblicazioni di settore, Scripta Manent <<https://www.provincia.bz.it/arte-cultura/cultura/scripta-manent.asp>>, o. D., eingesehen am 16.05.2021.

89 Siehe dazu Bildung und Sprache, Sprachen – das #multilingual Sprachenportal für Südtirol, <<https://www.provinz.bz.it/bildung-sprache/sprachen/default.asp>>, o. D., eingesehen am 02.06.2021.

90 Siehe dazu Let's talk #multilingual, <<https://www.provinz.bz.it/bildung-sprache/sprachen/lets-talk.asp>>, o. D., eingesehen am 13.06.2021.

91 Siehe dazu kultur.bz.it, Veranstaltungen in Südtirol, Südtirols größter und beliebtester Veranstaltungskalender, <<https://kultur.bz.it/de/suedtirol-ct1>>, o. D., eingesehen am 16.05.2021.

92 Siehe dazu Amt für Kultur, Publikationen, <<https://www.provinz.bz.it/kunst-kultur/kultur/publikationen.asp>>, o. D., eingesehen am 16.05.2021.

Museum digital, – oder doch lieber analog?

#####



Illustration: Mirjam Schenk

Die Abteilung Kultur, im Land der Tiroler Landesregierung, listet in einer Kulturdatenbank seit 2010 an die 190 Museen und museumsähnlichen Einrichtungen in Tirol auf. (<https://www.tirol.gv.at/kunst-kultur/kulturportal/museumsportal/museen-in-tirol/>).

Das fachliche Spektrum spannt sich von den Museen im klassischen Sinn, volkskundlichen, archäologischen oder auch montanhistorische Freilichtmuseen, Mitmach- oder Interaktionsmuseen (Erlebnismuseen), Besucherzentren mit eigener Sammlung bis zu Privat- und Firmenmuseen, um einige aufzuzählen.

Allen gemeinsam ist wohl das Bestreben, materielle und immaterielle Zeugnisse von Menschen und ihrer Umwelt zu sammeln, fachgerecht und dauerhaft aufzubewahren und die Exponate und Deponate der bestehenden und den zukünftigen Generationen zugänglich zu machen und näher zu bringen.

In ihrer Vielfalt haben sie jedoch unterschiedliche Grundgedanken und verfolgen unterschiedliche Strategien, deshalb begehrt nicht jedes Museum / jede museumsähnliche Einrichtung notwendigerweise ein umfassendes digitales Angebot.

Die virtuelle Präsentation eines Hauses richtet sich natürlich in erster Linie nach monetären und personellen Ressourcen, gefolgt von Selbstbewusstsein und Besucherfrequenz, sowie dem Grundverständnis für die Digitalisierung und ihre Vorteile.

„Digitalisierung ist auch eine Frage der Relevanz und der Betrachtungsweise, die von den Häusern selbst ignoriert oder strukturiert werden kann.“

Daneben existiert außerdem auch hier, wie seit Jahren beobachtet, die weltweite Optimierungssucht, das Verlangen nach maximaler Erfolgsstufe sowie Wettbewerbsfähigkeit und anderer wirtschaftlicher Kriterien, – die Geldgebenden verlangen Erfolgsnachweise, zweifellos ist das Museum immer noch ein guter Prestigeträger.

Digitalisierung ist auch eine Frage der Relevanz und der Betrachtungsweise, die von den Häusern selbst ignoriert oder strukturiert werden kann. Aber eine eigene Homepage mit den wichtigsten Informationen und Serviceangeboten, die man als *Neugierde wecken für eine Museumsbegehung* ansehen kann, ist heute schon ein Muss, um die Besuchenden allgegenwärtig erreichen zu können. Erweiternde Angebote wie z.B. Online-Präsentationen von Einzelobjekten oder die Erschließung über eine Online-Sammlung zeigen von Engagement (wobei in Tirol die Inventarisierung an sich nicht flächendeckend und die digitale Bestandserfassung qualitativ nicht homogen durchgeführt wurde/wird). Die Medienpräsenz und die Vermittlungswege können in Online-Ausstellungen, 360°-Aufnahmen von Ausstellungsräumen, virtuellen Rundgängen sowie Videoclips und Stories unterschiedlicher Qualitäten fortgesetzt werden.

Innerhalb des Museums setzt man neben den eingesetzten Codes für die Möglichkeit der erreichbaren Information über einzelne Ausstellungsobjekte oder Themenkomplexe, zunehmend immer mehr auf Medienerlebnisse wie interaktive Terminals und allerlei Audiovisuelles.

Digitale Museen entsprechen natürlich den Anforderungen des barrierefreien Zugangs, sie haben den Vorteil der unbeschränkten Öffnungszeiten, räumlichen Entfernungen können ohne Anstrengung überbrückt werden, die Verlinkung einzelner Objekte untereinander ist einfach und Personal wird durch die zu erwartende Abnahme des Besucherandrangs entlastet.

Das Internet fordert vom Benutzer eine eher unerhebliche persönliche Aktivität und macht einen geringeren Aufwand, man konsumiert die dargestellte Information, hat aber keine Möglichkeit eine interaktive Kommunikation aufzubauen.

Eine Kommunikation in der Bedeutung von Sender und Empfänger findet man in den analogen Museen, es sind Orte des Erzählens zwischen Realität und Fiktion. In der Tiroler Museumslandschaft werden gut die Hälfte der Häuser noch mit Ehrenamtlichen geführt, meistens Damen und Herren fortgeschrittenen Alters, die noch die Alltags- und Lokalgeschichten kennen und als Zeitzeugen quasi die Quelle für die Objektkunde u.a.m. sind. In ihren meistens im Dialekt gehaltenen Erzählungen schildern sie innerhalb persönlicher Führungen, aber auch bei Nachfrage, die Bedeutung und das Wirken von Museumsdingen und zeigen das performative Potential der Objekte auf. Die Museumsräumlichkeiten als Bühne, werden mit ihrem schönen Ambiente und der ästhetischen Atmosphäre zum sozialen Treffpunkt, die stattfindende Interaktion belebt die ausgestellten Requisiten der Erinnerung. Stimmungswerte im Ausstellungsraum, die vom Objekt (mit)geprägt werden, werden mit allen Sinnen wahrgenommen, der Museumsbesuch wird zu einer subjektiven Stimmung, zu einem Erlebnis.

Das Erleben von bildender Kunst und darstellenden Künsten hat einen analogen Charakter, virtuelle Darstellungsformen bieten keinen adäquaten Ort für die Auseinandersetzung mit den gegenständlichen Ausdrucksformen der *schönen Künste*, – es sei an dieser Stelle auf die viel zitierte *fehlende Aura des Kunstwerks* hingewiesen.

Museum digital oder analog, – die Vielfältigkeit des Publikums, das aus ganz unterschiedlichen Motivationen Kulturangebote annimmt, wird das Angebot entscheiden. #

Claudia Gadner

Tiroler Kunstkataster - ein regionales Kulturgüterinventar im Zeitalter digitaler Transformation

Kultur- und Kunstvermittlung im digitalen Raum begleiten uns seit mehr als einem Jahr verstärkter denn je und ermöglichen Menschen mit Computern oder Mobilgeräten (User*innen) die Teilnahme an den unterschiedlichsten Formen Bildungs- und Kommunikationsprozessen. Innerhalb dieser Räume informieren, moderieren und fördern die jeweiligen Anbieter die kritische Auseinandersetzung mit kulturellen Fragestellungen oder präsentieren Inhalte aus den diversen Kulturinstitutionen.

Im Bemühen des Landes Tirol um das reichhaltige und vielfältige kulturelle Erbe befasst sich der Tiroler Kunstkataster in der Tiroler Landesverwaltung mit der systematischen, wissenschaftlichen Dokumentation und Inventarisierung des materiellen Kulturgüterbestandes in Nord- und Osttirol. Als

Beitrag Tirols zum Schutz von Kulturgut im Sinne der Haager Konvention (1954) arbeitet der Tiroler Kunstkataster seit seiner Gründung im Jahr 1968 an der Erstellung dieses Verzeichnisses schützenswerter Kulturgüter. Diese Bestrebung versteht sich als Verpflichtung zur Achtung und Bewahrung der kulturellen Zeugnisse und ist daher eine wichtige Ergänzung zu Denkmalschutz und Denkmalpflege. Die Bandbreite reicht von Kirchen, Burgen und Schlössern über Bürger- und Bauernhäuser bis hin zu Kapellen, Gärten, Fabriken, Brücken oder Wegkreuzen. Auch technische Geräte und bewegliche Gegenstände vom Kircheninventar bis hin zum Kunstwerk können Kulturdenkmale sein. Ortsbildprägende Bauten und deren charakteristische Umgebung werden ebenso erfasst wie Kulturgüter, die einen historischen Identifikationswert aufweisen.

Die landesweite, wissenschaftliche Bestandserhebung schafft die Grundlage für den Diskurs über einen verantwortungsvollen und nachhaltigen Umgang mit den Zeugnissen unseres Kulturraumes. Folglich ist die schnelle und effiziente - digitale - Vermittlung der Fachinhalte an die breite Öffentlichkeit zentrales Anliegen und Ziel des Tiroler Kunstkatasters.

Im Einklang mit europäischen Zielsetzungen zur Erhaltung und zeitgerechten, digitalen Darbietung des Kulturerbes

erfolgen Archivierung, Auswertung und Aufbereitung der Daten im Tiroler Kunstkataster auf der Grundlage einer Datenbank. Seit 2005 sind die in einem Geographischen Informationssystem (GIS) verorteten Kulturgüterdaten des Tiroler Kunstkatasters durch moderne Internettechnologien der Öffentlichkeit zur weiteren Nutzung zugänglich. Die digitale Sammlung ist in ihrer medialen Methodik derart aufgebaut, dass sich die User*innen selbständig durch die bereitgestellten Daten klicken. Das Ergebnis gibt Auskunft über die Bedeutung der Kulturgüter und liefert sehr rasch übersichtliche und kompakte Informationen für Fachleute und Kulturinteressierte.

INFORMATIONSPRODUKTE

Auf den Kulturgüterkarten des Tiroler Kunstkatasters „Kulturgüter online“ mit georeferenzierten Fachinformationen über rund 22.000 ortsgebundene Objekte (Bauwerke) sind gebäude- und raumbezogene Informationen in technologisch moderner Form aufbereitet und ermöglichen eine vergleichende und vertiefende Datenanalyse. Diese wesentlichen baukulturellen Identitätsmerkmale Tirols sind seit 2018 auch in einer Mobilversion für Smartphones oder Tablets verfügbar (Abb. 1).

Das seit 2018 online zugängliche, digitale Fotoarchiv des Tiroler Kunstkatasters beinhaltet rund 203.000 Bildzeugnisse aus dem Zeitraum von ca. 1920 bis in die Gegenwart (Abb. 2). Geografisch reichen die Fotobestände teils weit über die Grenzen Tirols hinaus. Volltextsuche sowie inhaltliche und geografische Filterfunktionen erleichtern die Suche nach Ansichten von Gebäuden, baulichen Anlagen und architektonischen Details ebenso wie nach Themenbereichen im Umfeld von Berg- und Landschaftsfotografie, Schi- und Sportfotografie oder Reisefotografie.

Mit der digitalen Sammlung des Tiroler Kunstkatasters steht Wissenschaftler*innen und allen an der Kultur Tirols Interessierten ein unbürokratisches Instrument für schnelle Recherchen zur Verfügung. Das interaktive Service mit seiner strukturierten Datenaufbereitung stellt sicher, dass die kulturellen Koordinaten des Landes Tirol noch mehr Menschen zugänglich gemacht werden. Die Informationserfassung unterliegt aber einem dynamischen Prozess. So wie sich die Kultur des Landes verändert, ist auch die Datenbank als Abbild der Realität niemals ganz abgeschlossen. Bei der ständigen Erweiterung und Aktualisierung der Tiroler Kulturgüterdatenbank wird die interessierte Öffentlichkeit zur Mithilfe angeregt. So können Informationen, Ergänzungen oder Korrekturen zu den publizierten Daten an den Tiroler Kunstkataster weitergeleitet werden. Ein wachsendes Netzwerk an Datenlieferanten und Korrespondenten verdichten den Informationsgehalt und die Tiefe der Fachdaten des Kulturgüterinventars und

erlauben laufende Qualitätssicherung und Aktualität der Datenbestände.

Wo Menschen ihren Lebensraum gestalten, entstehen kulturelle Leistungen, die sich im Zusammenspiel vieler Kräfte in den mannigfaltigen Ausprägungen des kulturellen Erbes manifestieren. Diese Prozesse können bei verantwortungsvollem Umgang mit den traditionellen und innovativen kulturellen Werten identitätsstiftend für die Bevölkerung sein und die Lebensqualität positiv beeinflussen. Mit seinem digitalen Wertekatalog zum (bau)kulturellen Erbe Tirols ist der Tiroler Kunstkataster in seinem Wirkungsbereich bestrebt, auf die Wichtigkeit eines nachhaltigen und sensiblen Umgangs mit Kulturgut hinzuweisen. #

Kulturgüter online

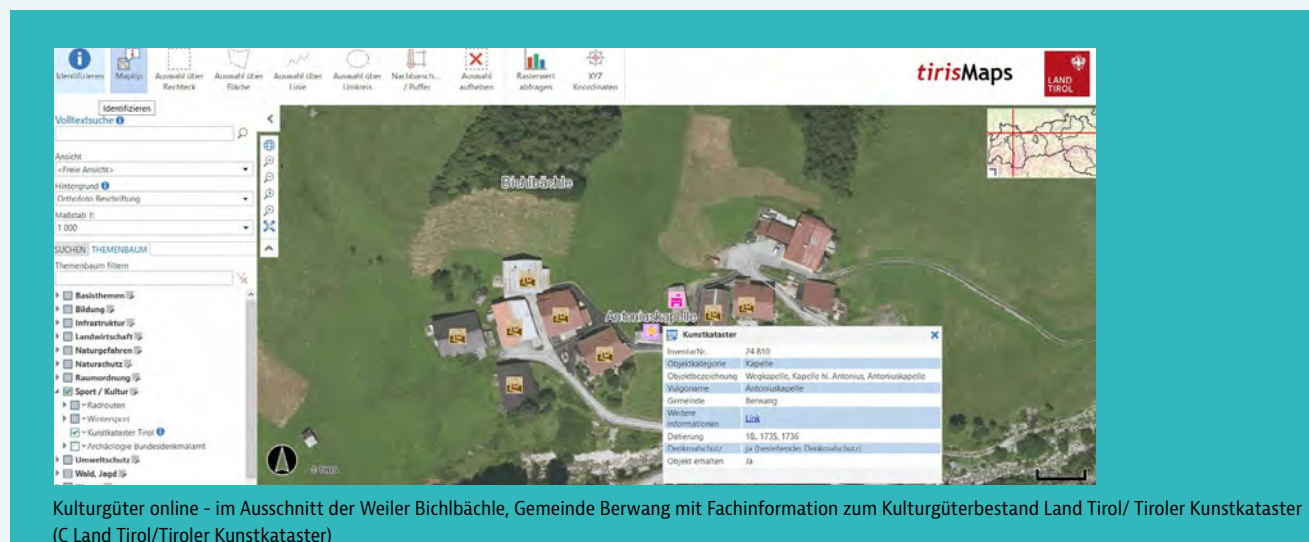
<https://www.tirol.gv.at/kunst-kultur/kunstkataster/kunstkataster/>

<https://mapsmobile.tirol.gv.at/>

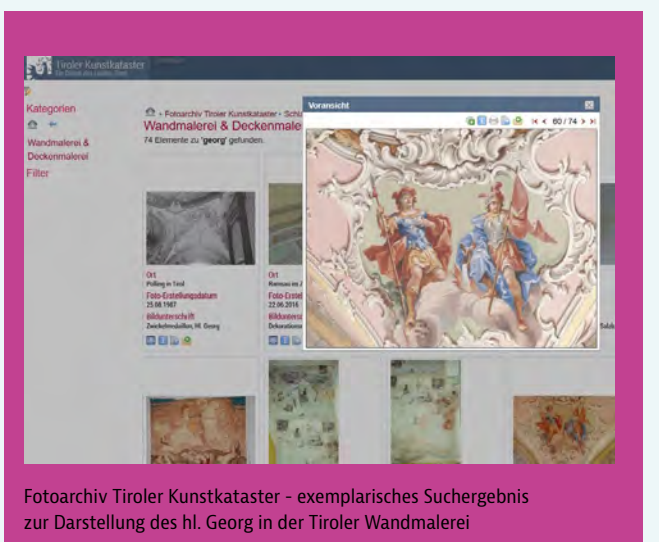
Fotoarchiv Tiroler Kunstkataster

<https://tirolkulturgut.tirol.gv.at/>

Karl Wiesauer



Kulturgüter online - im Ausschnitt der Weiler Bichlbächle, Gemeinde Berwang mit Fachinformation zum Kulturgüterbestand Land Tirol/ Tiroler Kunstkataster (© Land Tirol/Tiroler Kunstkataster)



Fotoarchiv Tiroler Kunstkataster - exemplarisches Suchergebnis zur Darstellung des hl. Georg in der Tiroler Wandmalerei

Landesarchiv und Digitalisierung

Digitalisierung spielt auch im Archivwesen zunehmend eine immer wichtigere Rolle, wobei in diesem Zusammenhang ausschließlich über die „Retrodigitalisierung“ im Sinne der Umwandlung von analogem in digitales Schriftgut zu sprechen ist, also von digitalen Objekten, die ein analoges Gegenstück haben.

Sind klassische Druckwerke im Bibliothekswesen bei entsprechender Scanqualität mittels OCR zwischenzeitlich zufriedenstellend les- und durchsuchbar, galt die automatisierte Texterkennung von handschriftlichen Dokumenten lange Zeit als praktisch unausführbar. Trotz nachstehend zu skizzierender Fortschritte wird das Erlernen von älteren Schriftformen noch für geraume Zeit die einzige Möglichkeit bleiben, unikal aufbewahrte Archivalien zu benutzen.

Hier leistet jedoch die Digitalisierung in stark wachsendem Ausmaß einen immer bedeutenderen Beitrag zum Schutz und zur Sicherung von älterem Schriftgut, insbesondere aber verbessert sie dessen Zugänglichkeit und erweitert die Nutzungsmöglichkeiten.

MATRIKEN TIROL ONLINE

Seit Jahresende 2015 können über die Homepage des Tiroler Landesarchivs (<https://matriken.tirol.gv.at/>) die Matriken des Bundeslandes Tirol online eingesehen werden. Die Kirchenbücher gelten als wichtigste Quelle für die Familienforschung und stellen eine einzigartige historische Dokumentation für die Neuzeit bis ins 20. Jahrhundert dar. In ihnen wurden die Taufen (später auch die Geburten), Trauungen und Todesfälle festgehalten. Sie geben aber nicht nur Zeugnis über das religiöse Leben, sondern zugleich auch über die öffentliche Verwaltung. Sie waren lange Zeit die einzigen Verzeichnisse, welche die Bevölkerungsentwicklung der einzelnen Pfarren und damit des ganzen Landes dokumentierten.

Erst seit 1939 ist es Aufgabe der Standesämter als staatliche Institutionen, Geburt, Heirat und Tod von Personen in den Personenstandsbüchern festzuhalten. Bis dahin musste diese Obliegenheit zum großen Teil von den staatlich anerkannten Religionsgemeinschaften erfüllt werden.

Auf Grund der erstrangigen Bedeutung dieser Verzeichnisse als genealogische Quelle war die Sicherung und öffentliche Zugänglichmachung schon bald von großer Wichtigkeit. So wurde seit 1976 von Seiten des Tiroler Landesarchivs mit der Mikroverfilmung der Matriken der Diözese Innsbruck begonnen. Ende 1983 konnten auch die Bücher des Tiroler Anteils der Erzdiözese Salzburg verfilmt werden. Diese Filme wurden nunmehr digitalisiert und mittels der Datenbank Cumulus online gestellt. Die Digitalisierung der Matriken der Evangelischen Pfarrgemeinde folgte 2016. Jedes Jahr recherchieren in dieser Datenbank tausende Interessierte weltweit. Für das Jahr 2020 wurden genau 135.532 Tagesbesucher und damit 371 Besucher pro Tag gezählt.

GRUNDBUCHBLÄTTER ONLINE

Mittels der Transkribus-Plattform (<https://transkribus.eu/>) können handschriftliche Quellen automatisch texterkannt werden. Diese Technologie wurde nun in einem gemeinsamen DI4DH-Projekt der Universität Innsbruck, des Tiroler Landesarchivs und der READ-COOP SCE verwendet, um mit Juli dieses Jahres ungefähr 84.000 Grundbuchblätter von Soldaten der k.u.k. Armee aus dem historischen Tirol der Öffentlichkeit zur Verfügung zu stellen.

Dieser Archivbestand gliedert sich in rund 46.000 Dokumenten aus dem heutigen Bundesland Tirol und 38.000 Dokumenten aus den heutigen Provinzen Bozen und Trient, wobei für letztere größere Lücken bestehen. Da nur beschränkte Mittel für die Digitalisierung zur Verfügung standen, wurde entschieden, jeweils nur die erste Seite jedes Grundbuchblattes zu scannen.

Das Digitalisieren wurde mittels dem von der Universität Innsbruck entwickelten Scan-Zeltes vorgenommen. Hier wurden handelsübliche Smartphones als Scanner eingesetzt.

Durch eine spezielle Software können die Seiten automatisiert – und durch das Zelt mit guter Lichtqualität – fotografiert werden. Aufgrund der einfachen Handhabung des Scan-Zeltes konnten zwischen fünf und acht Studierende gleichzeitig arbeiten. Die Digitalisierung aller Dokumente nahm daher nur wenige Tage in Anspruch. Über die auf den Smartphones installierte DocScan-App wurden die Seiten unmittelbar zugeschnitten und die Digitalisate direkt in die Transkribus-Plattform hochgeladen.

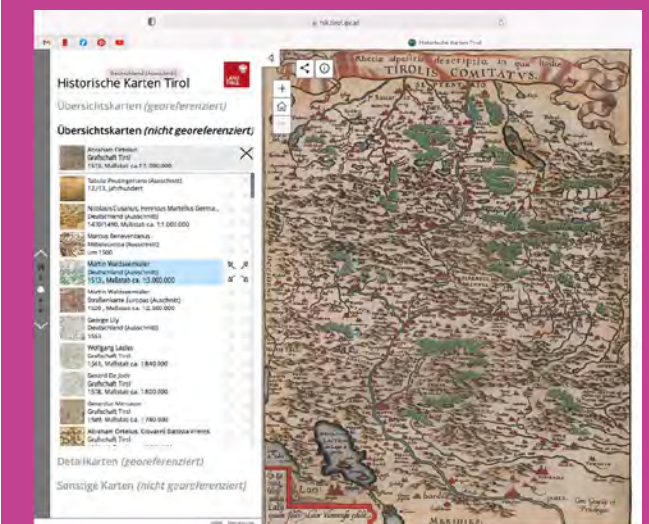
Bei den Grundbuchblättern handelt es sich um komplexe Formulare, die oftmals sehr „frei“ ausgefüllt wurden. Eine automatisierte Erkennung der Tabellenstruktur konnte daher nicht geleistet werden. Stattdessen wurde ein Layoutmodell trainiert, welches automatisch die Familien- und Vornamen, den Wohnort und das Geburtsjahr erkennen sollte. Hier wurden in Zusammenarbeit mit dem DigiVis-Projekt (<https://dbis-digivis.uibk.ac.at/>) gute Ergebnisse erzielt. Da sich das Schriftbild innerhalb der Grundbuchblätter sehr differenziert darstellt und auch oftmals schwer leserlich ist, konnten mit dem Standard-Kurrentmodell keine befriedigenden Resultate erzielt werden. Es wurden daher rund 5.000 Namen manuell eingetragen und als Trainingsdaten benutzt. Zusammen mit ca. 40.000 Namenseinträgen aus dem Leuchtturmprojekt zum Franziszeischen Kataster (http://www.franziszeischerkataster.at/images/Abstract_fr_Homepage.pdf) konnte dann ein Modell entwickelt werden, das zufriedenstellende Transkriptionen liefert.

Mittlerweile sind die Grundbuchblätter für die Öffentlichkeit mittels der read&search Anwendung der READ-COOP SCE zugänglich. Diese Anwendung (<https://transkribus.eu/r/grundbuchblaetter/>) ermöglicht die Volltextsuche über alle Grundbuchblätter hinweg. Zudem kann auch systematisch in den Dokumenten geblättert – und sofern diese von Interesse sind – auch auf den eigenen Computer geladen werden. Die nicht digitalisierten Seiten der Grundbuchblätter können darüber hinaus über ein Scan-On-Demand-Service des Tiroler Landesarchivs bestellt werden. Die Anwendung wird in weiterer Folge auch noch über ein sogenanntes Crowd-Sourcing Interface zugänglich gemacht, das es Benutzerinnen und

Benutzern erlauben wird, die Texte zu verbessern bzw. die Formulare vollständig zu erfassen.

HISTORISCHE KARTEN

Neben militärischen Personalunterlagen und den Kirchenbüchern des heutigen Bundeslandes Tirol verfügt das Tiroler Landesarchiv auch über eine umfangreiche Sammlung von historischen Karten, die in verschiedenen Archivbeständen sowie in der Archivbibliothek abgelegt sind. In den vergangenen Jahren wurden besonders interessante Stücke aus diesen Beständen, aber auch aus der Bibliothek des Landesmuseums Ferdinandeum und aus dem Stadtarchiv/Stadtmuseum Innsbruck digitalisiert, bearbeitet, teilweise georeferenziert und online zugänglich gemacht (<https://maps.tirol.gv.at/HIK/>). Derzeit (Stand 31.12.2020) sind über die Internetanwendung „Historische Karten Tirol“ mehr als 358 Kartenwerke mit 3.133 Einzelblättern online zugänglich. #



Historische Karten online-im Ausschnitt Abraham Ortelius Grafschaft Tirol, 1572.

Günter Mühlberger, Gertraud Zeindl und Ronald Bacher

Newsletter – Segen und Fluch der Information auf Anforderung

Jeden Morgen, kaum hat mein Arbeitstag begonnen, checke ich fast schon automatisch meinen E-Mail-Account. „Pling, pling, pling ...“ – gut, dass ich den Ton abschalten kann! Zwischen den Nachrichten wimmelt es von Newslettern. Ich fange an zu lesen, antworte hie und da sofort auf eine Nachricht, markiere einige Mails als „ungelesen“ oder öffne den Inhalt in einem anderen Fenster. Das mache ich vor allem bei den Newslettern, zumindest jenen, die ich freiwillig abonniert habe und die auf meinem Büro-Account eingehen.

Da ist viel Interessantes dabei, eine Flut an maßgeschneiderten Infos: Nachrichten, Hintergründe, Reportagen und Berichte, Neuigkeiten, Tipps rund um die berufliche Tätigkeit oder Ratschläge für die persönliche Weiterbildung. Alles in allem ein wichtiges Instrument, so ein Newsletter, das mir besonders in der Anfangszeit meiner Karriere sehr geholfen hat, mich in einem neuen Fachbereich und damit auch in einem neuen sozialen Umfeld zurechtzufinden, weiterzubilden und zu informieren.

Manchmal neigen wir vielleicht dazu, den Inhalt eines Newsletters als rein kommerzielle Kommunikation abzutun, eine Art Werbung. Doch das stimmt nicht ganz. Ein Newsletter kann durchaus ein Instrument sein, das seinem etymologischen Sinn gerecht wird – als Kompositum der beiden englischen Wörter „news“ (Nachricht) und „letter“ (Brief). „Newsletter“ ist die englische Bezeichnung für Informationen oder Nachrichten, die an eine begrenzte Anzahl von E-Mail-Adressatinnen und -adressaten gesendet werden. Spüren

wir der Etymologie von „Newsletter“ weiter nach, so überrascht es nicht, dass dieses in unseren Ohren immer noch hip klingende Wort in der englischsprachigen Welt schon in den Siebzigerjahren des fernen 17. Jahrhunderts in aller Munde war, damals mit der Bedeutung von „Bericht mit in Umlauf zu bringenden Nachrichten“. Die Bezeichnung „Newsletter“ verschwand später aus dem Wortschatz, um dann im Laufe des 20. Jahrhunderts wieder auf der Informatik- und EDV-Welle anzurollen. Kommen wir also wieder zurück zu den nützlichen, bereichernden und interessanten Informationen, die ein solcher Brief in Umlauf bringen kann und sich so als unverzichtbares Arbeitswerkzeug gestaltet.

Und doch, wenn ich so nachdenke ... irgendetwas – eine gewisse Monotonie, Einseitigkeit, Gleichförmigkeit – stört mich auf Dauer an den Newslettern, die Tag für Tag in meinem Posteingang eintrudeln.

Manchmal fühle ich mich ein wenig auf meine Funktion als Konsumentin von Inhalten reduziert, Inhalte, die ich zwar selbst angefordert habe, die aber in der immer gleichen Form an Tausende weitere Personen gehen, die in ihrer Einsamkeit vor dem Bildschirm keinen persönlichen Gestaltungsbeitrag liefern können. Ja, ich habe ein Abo angeklickt, ich kann die Zustellung jederzeit wieder rückgängig machen, aber nein, lieber nicht, dann bekomme ich die Infos nicht mehr, die ich ja eigentlich recht nützlich finde. On/off, ein/aus, eingeschrieben/nicht eingeschrieben, bekomme ich die Infos oder bekomme sie nicht. Ein binäres Modell, typisch für unsere digitale Welt.

Die eingehenden Infos berühren mich, bilden mich weiter, und im besten Fall formen sie meine Meinung (auch hier kommt wieder die Etymologie ins Spiel, die des Wortes „Information“: vom lateinischen „in“ und „forma“, in Form bringen, Form geben). Die Infos berühren mich, so wie sie auch Tausende anderer Personen berühren, mal mehr, mal weniger. Alles in dieselbe Richtung. Einbahnstraße!

Ich frage mich: Ziehen die anderen Leserinnen und Leser dieselben Schlüsse wie ich? Werden wir genug Zeit finden, um



Foto: Gerd Altmann from Pixabay

Newsletter, croce e delizia dell' informazione on demand

Ogni mattina, appena inizio la mia giornata lavorativa, quasi in automatico apro la posta elettronica; „plin, plin, plin,...“ – per fortuna è possibile disattivare l'audio del PC! Tra i messaggi spiccano tante newsletter. Leggo, a qualche messaggio rispondo subito, altrimenti reimposto il messaggio come „Da leggere“, oppure ne apro il contenuto in un'altra scheda. Questo succede soprattutto per le newsletter, almeno per quelle che ho sottoscritto volontariamente, quelle che arrivano all'indirizzo del lavoro, appunto.

Ci sono tante cose interessanti lì, un vero e proprio flusso di informazioni tagliate su misura: approfondimenti, notizie, relazioni, novità, indicazioni utili per l'aggiornamento professionale e personale. Uno strumento importante che – in particolare durante i primi mesi di attività in un nuovo settore professionale – mi ha permesso di formarmi e informarmi, mi ha aiutata a orientarmi all'interno di un nuovo panorama lavorativo e sociale.

Talvolta si tende forse a ridurre il contenuto della newsletter a mera comunicazione commerciale o pubblicitaria. In realtà può essere uno strumento che risponde effettivamente alla sua vocazione etimologica, ovvero al termine composto delle due parole inglesi „news“ (notizia/notizie) e „letter“ (lettera), un „bollettino, rivista o altro opuscolo informativo [...] inviato a un ristretto gruppo di persone [...]“.¹ Risalendo all'etimologia di „newsletter“ non sorprende dunque che questa parola abbia fatto la sua comparsa nel mondo anglofono già intorno al 1670, con il significato di „rapporto con-



Foto: Andrew Martin from Pixabay

„Reflektion erfordert Zeit. Wir müssen verstehen, verdauen, uns das Gelesene aneignen und in unser Wissen und unsere Erfahrung integrieren, bis nach und nach eine Meinung heranreift.“

den Inhalt zu reflektieren, oder sind wir kurze Zeit später gedanklich schon bei der nächsten Nachricht, Neuheit, Insta-Story? Entwickeln sich aus einer Informationsquelle ähnliche Überlegungen, Gedanken, Verhaltensweisen? Können wir uns darüber austauschen? Kommt irgendwann mal ein Dialog darüber zustande? Folgt auf die einseitige, unidirektionale Kommunikation über visuelle Kanäle mehr? Ein persönlicher Moment, ein Miteinander, ein Meinungsaustausch?

Reflektion erfordert Zeit. Wir müssen verstehen, verdauen, uns das Gelesene aneignen und in unser Wissen und unsere Erfahrung integrieren, bis nach und nach eine Meinung heranreift.

Zum Gedankenaustausch brauchen wir Raum, einen gemeinsamen Raum physischer oder virtueller Art, einen Ort, an dem wir reden und unsere Meinungen und Überlegungen mit anderen teilen können. Wir brauchen einen Ort, der zum Dialog anregt und an dem unterschiedlichste, auch kontroverse Ansichten diskutiert werden. Denn eine wirkliche Be-

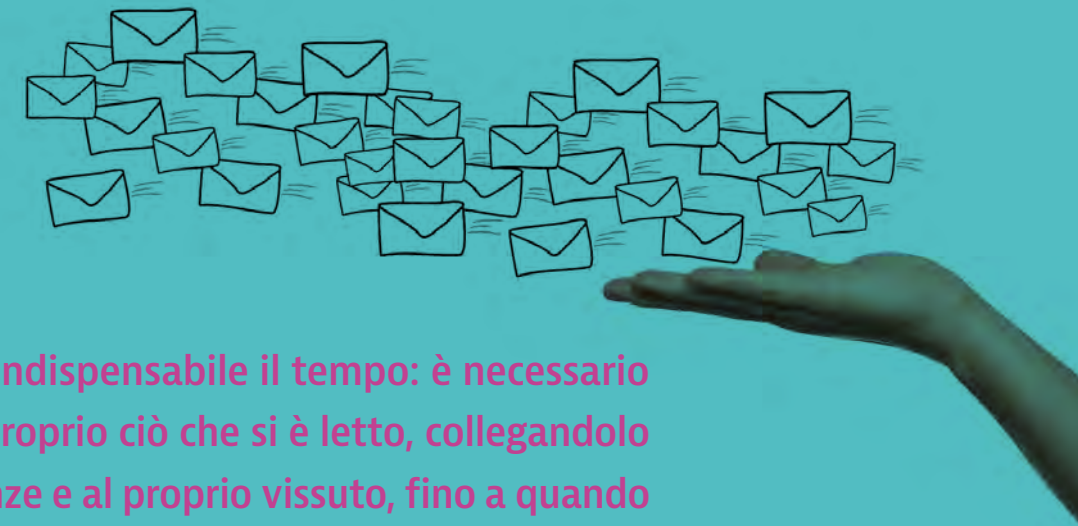
reicherung erfahren wir nur dann, wenn wir uns der Pluralität der Betrachtungsweisen unserer Mitmenschen in der ganzen Welt bewusst sind.

Mein Fazit also: Nehmen wir uns diese Zeit! Treffen wir uns in diesem Raum! So wird der Newsletter wirklich zu dem nützlichen Instrument, das er sein soll, und ist nicht nur reiner Informationsfeed – Informations-„Futter“ –, sondern gesunde Nahrung für unser Gehirn, die uns und unsere Gesellschaft wachsen lässt und uns bildet. #

Daniela Zambaldi

*Übersetzung ins Deutsche von Annette Lenz,
Amt für Sprachangelegenheiten*

BILD: Tumisu from Pixabay



“Per la riflessione è indispensabile il tempo: è necessario capire, digerire, far proprio ciò che si è letto, collegandolo alle proprie conoscenze e al proprio vissuto, fino a quando matura un’opinione.”

tenente notizie destinate alla circolazione”.² Successivamente caduta in disuso, è poi ricomparsa nel corso del ventesimo secolo grazie all’informatica, dunque grazie all’elaborazione automatica di informazioni. E torniamo quindi alle informazioni, utili, formative e interessanti, che possono essere veicolate dalle newsletter, strumento quasi imprescindibile per molte professioni.

Eppure... il flusso immateriale, monotono e unidirezionale delle newsletter che si accumulano in “Posta in arrivo” a lungo andare mi infastidisce.

Mi percepisco come un obiettivo, come mera consumatrice di contenuti, che ho scelto, sì, ma che vengono inviati allo stesso modo e nella stessa forma a migliaia di utenti e che, nella solitudine, di fronte allo schermo, non posso contribuire a modulare e rimodellare. Ho scelto di sottoscrivere un abbonamento, posso decidere di cancellare in ogni momento la mia iscrizione, ma allora sarei tagliata fuori da queste informazioni, pur sempre utili. Dunque: on-off, acceso-spento, iscritta-non iscritta, ricevo o non ricevo le informazioni. Un modello binario, tipico del mondo digitale.

Le informazioni che arrivano mi colpiscono, mi istruiscono, nella migliore delle ipotesi contribuiscono a plasmare le mie opinioni (anche qui ci torna utile l’etimologia della parola “informazione”: dal latino “in + forma”, mettere in forma, dare forma). Così come colpiscono altre migliaia di utenti. Tutto a senso unico.

Le persone che leggono la stessa newsletter trarranno le mie stesse conclusioni? Avremo il tempo necessario alla riflessione sui contenuti o saremo presto colpiti da altre notizie, novità, racconti? La stessa fonte informativa ci porterà a sviluppare pensieri (e comportamenti) simili? Avremo modo di confrontarci a riguardo? Ci sarà un momento dialogico? La comunicazione unidirezionale, basata solo sul canale visivo, sarà seguita da un momento in cui assumerà altri connotati, includendo altre persone, permettendo la condivisione e lo scambio di opinioni?

Per la riflessione è indispensabile il tempo: è necessario capire, digerire, far proprio ciò che si è letto, collegandolo alle proprie conoscenze e al proprio vissuto, fino a quando matura un’opinione.

Per la condivisione e il confronto è necessario uno spazio, uno spazio comune, seppur virtuale, in cui sia possibile esprimersi, parlare, presentare la propria opinione. Uno spazio che consenta il dialogo e il confronto tra diversi punti di vista, che permetta di crescere e arricchire il proprio pensiero cogliendo la pluralità di voci presenti nel mondo.

E allora decidiamo di prendercelo questo tempo e questo spazio, perché la newsletter sia davvero uno strumento utile non solo per l’informazione, ma anche e soprattutto per la formazione, per la crescita della persona e della società. #

Daniela Zambaldi

² Online etymology dictionary

Ich blogge. Also bin ich.

#####

Das Gute, dieser Spruch steht fest, ist stets das Böse, was man lässt. (W. Busch)

Vor 30 Jahren brach eine ‚neue Zeit‘ über die Welt herein. Jahre vorher schon hatte sich das digitale Zeitalter auf leisen Sohlen angeschlichen um sich dann mit ungeheurer Wucht breit zu machen. Algorithmen wurden des Zeitalters mathematischen Wunderwaffen. In deren Kielwasser putzmunter unterwegs: die sogenannten ‚Sozialen Medien‘ mit ihrem schier unglaublichen Eigenleben.



BILD: Michael Prachensky, Werner Kräutler

Ich möchte mich kurz vorstellen. Als gebürtiger Vorarlberger habe ich in Innsbruck studiert und hier auch einen großen Teil meines Lebens verbracht. Ich war Journalist und Regionalentwickler im Ötztal. Als ich 1997 das Bildungszentrum ‚TeleZentrum Ötztal‘ in Umhausen gründete hatte ich noch Illusionen. Ich erhoffte mir eine strahlende digitale Zukunft. Bis dann die sozialen Medien im Stil von Elefanten-im-Porzellanladen begannen, viele dieser hehren Ziele zu zertrampeln und vor unser aller Augen zu zerreißen.

Um nicht ‚vor-sich-hin-zu-verblöden‘ hatte ich vor Pensionsantritt nur eine Absicht: ich suchte ein Medium, in dem weder Hasstiraden, Katzen, miese Menüfotos oder abgründige Verschwörungstheorien fröhliche Urständ feiern. Und da bleibt unter anderem nur das Bloggen übrig. Ein ‚digitales Tagebuch‘ ist meine perfekte Möglichkeit, Gedanken, Vorschläge und Reportagen zu veröffentlichen. Und vielleicht gelingt es auch, Gutes zu tun.

PILGERBLOGS ALS EINSTIEG

Meine Passion, in den Sommermonaten auf unterschiedlichen Wegen gen Santiago zu spazieren, mündete bereits 2014 in zwei Blogs. In einem beschreibe ich die Via Tolosana, eine klassische Pilgerroute durch Südfrankreich und Nordspanien. Der zweite Blog beschreibt dann die Via Tirolensis, den Tiroler Jakobsweg zwischen Lofer und St. Christoph, aber auch zwischen dem Brenner und Innsbruck. Zusammen mit dem später erstellten Blog zur Via Arverna und der Website über die Via de la Plata sind diese Blogs quasi digitale Pilgerführer mit sehr viel Kultur, Fotos und wertvollen Informationen für Pilgersleute. Ich hatte eine neue Leidenschaft entdeckt, das Bloggen.

SOZIALE MEDIEN ALS KOSTENLOSE RESONANZ-KÄSTEN

Der Pensionsbeginn 2015 war für mich dann der eigentliche Startschuss zum Leben 2.0 Ich plante damals nur, mich für etwas zu engagieren, für das ein Resonanzkasten nötig war. Was es genau sein sollte wusste ich selbst noch nicht. Also nannte ich meinen Blog erst einmal ‚Tirol isch toll‘. Dem Wort ‚toll‘ gab ich ursprünglich eine doppelte Bedeutung. Es kann ja schön und ‚irrwitzig‘ zugleich bedeuten. Gleichzeitig legte ich einen Satz ‚sozialer Medien‘ an. Von Twitter über Instagram bis Facebook.

Schon bald bin ich indes davon abgekommen, politische Winkelzüge, dreiste Lügereien und allgegenwärtige Durchstechereien anzuprangern, wie ich es jahrelang als investigativer Journalist getan hatte. Ob ich von Eingriffen in Naturschutzgebiete schrieb oder das Verteilen gewaltiger Giftmengen auf Apfelplantagen anprangerte: ich hatte es satt, mich mit dahergelaufenen Scharfrichtern, parteipolitischen Landsknechten und

Facebook-Idioten abzugeben. Das Wort ‚toll‘ galt ab sofort nur noch im Zusammenhang mit ‚schön, gut und empfehlenswert‘.

ICH WILL GUT ESSEN - ALSO BLOGGE ICH ÜBER TIROLS BESTE BIO-PRODUKTE

Ich knüpfte an meine privaten Projekte der Vergangenheit an. Seit der meiner Gründung einer Direktvermarktungsinitiative für bergbäuerliche Produkte vor 35 Jahren im Großwalsertal war mir klar, weshalb Qualitätsprodukte kleiner Bergbauernbetriebe kaum Marktchancen hatten. Die hart

„Um nicht ‚vor-sich-hin-zu-verblöden‘ hatte ich vor Pensionsantritt nur eine Absicht: ich suchte ein Medium, in dem weder Hasstiraden, Katzen, miese Menüfotos oder abgründige Verschwörungstheorien fröhliche Urständ feiern.“

arbeitenden Bauernfamilien hatten einfach nicht das Geld, Werbung zu machen. Genau das übernahmen wir damals vom Verein KOPRA, der Angebot und Nachfrage kostenlos und mit großem Erfolg zusammenführte. Grund genug für meinen neuen Entschluss. Ich wollte von nun an auch Tiroler BIO-Höfe und -Produkte auf meinem Blog vorstellen um deren Direktverkäufe mit anzuschieben. Das tue ich immer noch völlig kostenlos. Klein- und Bergbauernfamilien haben kein Geld für Werbung. Ich hingegen habe Zeit.

WIE AUS EINER REPORTAGE MEIN ALTERSPROJEKT ENTSTAND

Es war 2015, als ich auf die Geschichte einer Sennerin stieß, die im Inneren Valsertal Ziegenkäse herstellt. Das war es, was ich gesucht hatte. Eine FRAU, die ZIEGEN hält um ZIEGENKÄSE herzustellen. Bauernbundfunktionären stellt's bei diesen drei Worten alle Haare auf. Waren früher doch ‚Weiber‘ auf den Almen Westtirols ganz und gar nicht erwünscht. Und dann noch Ziegen. Für mich wars ein wunderbares Thema. Der sofort vereinbarte Interviewtermin mit Helga Hager auf ihrer Alm sollte mein Leben denn auch entscheidend verändern.

Kurz nach der Veröffentlichung des Blogposts entschloss ich mich, auf Helgas Alm als Freiwilliger mitzuhelfen. Ich konnte es nicht mit ansehen, wie sie völlig alleine auf ihrer Alm im Inneren Valsertal schuftete. Helga konnte zudem von ihrer Hände Almarbeit im Sommer in Wahrheit gar nicht leben, obwohl sie einen faszinierenden Ziegenkäse herstellt. Die paar Gäste, die damals zukehrten machten das Kraut auch nicht fett. Unsere Diskussionen um die Zukunft ihrer Alm mündeten in einer Idee. Sie führten zur Gründung der ‚Schule der Alm im Valsertal‘. Das gemeinsame Ziel: Menschen zu motivieren, in ihrer Freizeit bei der Erhaltung von Bergmähdern und Almen mitzuhelfen. Und auf Helgas Alm sollten sie quasi eine ‚Grundausbildung‘ erhalten.

Und so organisieren wir gemeinsam mit wunderbaren Almlehrer_innen zum sechsten Mal Grund- und Freiwilligenkur-

se im Wipptal. Abgesehen von den tollen Menschen, die wir dabei kennen lernen, sprechen selbst Fachleute davon, dass unsere Idee mehr als zukunftsfähig sei. Für mich ist diese meine persönliche Entwicklung ein Beweis dafür, dass Gutes logischerweise zu Gutem führt. Und sei es nur

ein Blog, der gute Nachrichten verbreitet. Freudig stimme ich dem alten, weisen Wilhelm Busch zu: „Das Gute, dieser Spruch steht fest, ist stets das Böse, was man lässt.“ #

Werner Kräutler



BILD: Seebensee vom Aufstieg auf Drachensee aus gesehen. Im Hintergrund das Zugspitzmassiv.

„Klein- und Bergbauernfamilien haben kein Geld für Werbung. Ich hingegen habe Zeit.“



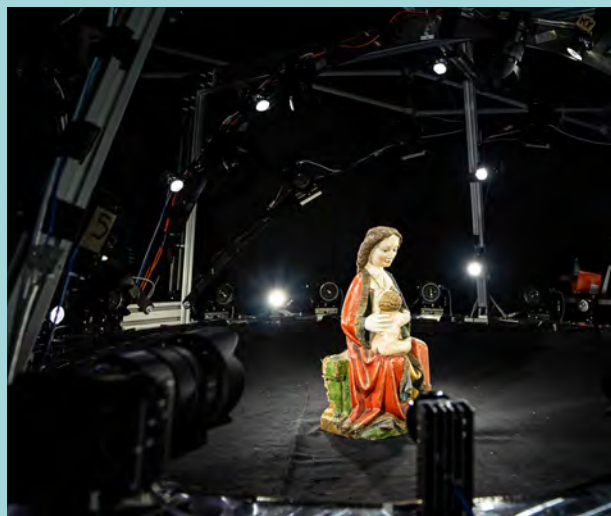
BILD: Helgas Alm auf der Nockeralm im Valsertal.



BILD: Mit Lieblingsziege Espresso.

Museen auf dem Weg in die digitale Zukunft

Das Staubsaugen übernimmt der Haushaltsroboter, die Arbeitsunterlagen liegen in der Cloud und Alexa legt Musik auf – (fast) alle Lebensbereiche sind heute wie selbstverständlich von modernen digitalen Technologien geprägt. Sie erleichtern den Alltag, verkürzen Distanzen und sparen Zeit. Auch für die Museumswelt eröffnen sie völlig neue Möglichkeiten und damit die Chance, bislang ungenutzte Potenziale bei der Vermittlung, Archivierung und wissenschaftlichen Aufarbeitung von Kunst, Kultur und Natur auszuschöpfen.



Ein Multi-Kamera-System erstellt ein 3D-Modell der Maria Lactans, Hofburg Brixen. Foto: Samuel Jöchler, Covision Lab

Künstliche Intelligenz, Internet der Dinge, erweiterte und virtuelle Realität, digitale Zwillinge und E-Commerce sind nur einige der vielen Bereiche der digitalen Transformation. Aber welche sind tatsächlich für Museen von Bedeutung? Die aktuelle Entwicklung, beschleunigt durch die Corona-Pandemie, macht deutlich: Es reicht längst nicht mehr aus, eine Homepage ins Netz zu stellen oder einen allgemeinen Newsletter zu versenden. Weltweit arbeiten Museen an maßgeschneiderten Digitalisierungsstrategien, um sich im digitalen Wandel als moderne Kultur- und Forschungseinrichtungen behaupten zu können. Das Angebot reicht von virtuellen Rundgängen über interaktive Chatbots (Städel Museum, Frankfurt) bis hin zu aufwändigen Virtual-Reality-Produktionen (Louvre, Paris oder Deutsches Museum, München).

Ein Blick auf die Südtiroler Museumslandschaft zeigt, dass die Digitalisierung auch hierzulande Fahrt aufgenommen hat. Die Anfang 2020 vorgenommene Angliederung des neuen Amtes für Museen und museale Forschung an die Landesabteilung Innovation, Forschung und Universität gibt die Richtung vor: Durch eine engere Kooperation der Bereiche soll wissenschaftliche Forschung in den kommenden Jahren als eine der Grundsäulen der Museumsarbeit weiter ausgebaut werden. Doch Forschungsaktivitäten und die



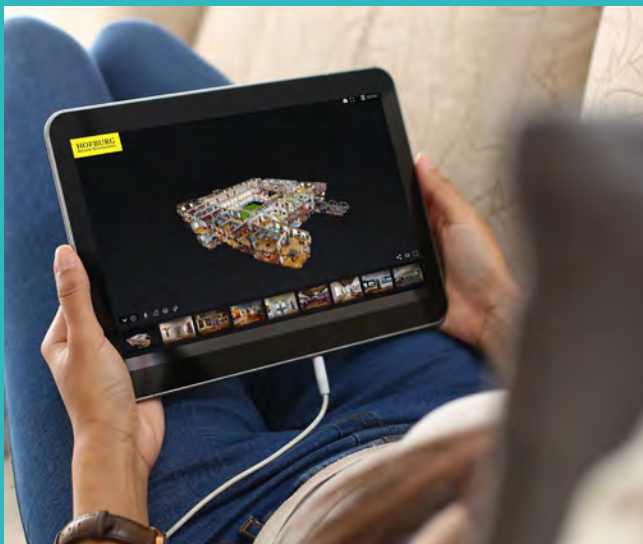
Die Virtual-Reality-Station EAGLE VIEW im LUMEN ermöglicht einen virtuellen Rundflug an Bord eines Helikopters. Foto: LUMEN

wissenschaftliche Aufarbeitung von Sammlungsbeständen setzen eine optimale – und eben auch digitale – Erfassung der musealen Bestände voraus. Südtirol kann dabei schon jetzt auf eine zentrale Kulturgüter-Datenbank bauen, die bereits rund 360.000 Objekte umfasst und nun auf eine performante Plattform migriert werden soll, um sie langfristig zukunftssicher zu halten.

Die Corona-Pandemie hat einen weiteren Aspekt der Digitalisierung vor Augen geführt: Praktisch von heute auf morgen waren digitale Instrumente die einzige Möglichkeit, mit dem Publikum in Kontakt zu treten und die Sichtbarkeit nach

außen aufrechtzuerhalten. Auch die Südtiroler Museen haben reagiert und die Chance wahrgenommen. Das Naturmuseum Südtirol etwa bietet seither ein breit gefächertes Spektrum an Vermittlungsvideos auf seinem Youtube-Kanal an. Das Angebot reicht von virtuellen Führungen über Dokumentarfilme und Videoprojekte bis hin zur Live-Übertragung von Fachvorträgen. Facebook ermöglicht zudem einmalige Einblicke hinter die Kulissen. Mit virtuellen 3D-Rundgängen und interaktiven Online-Angeboten laden gleich mehrere Südtiroler Museen zum digitalen Schlendern ein. Das Museum führt über die Plattform Zoom durch aktuelle Ausstellungen und Installationen. Auf der Homepage von Schloss Tirol

3D-Rundgang durch die Hofburg Brixen, bequem vom Sofa aus
Technik und Foto: visim.



„Die Corona-Pandemie hat einen weiteren Aspekt der Digitalisierung vor Augen geführt: Praktisch von heute auf morgen waren digitale Instrumente die einzige Möglichkeit, mit dem Publikum in Kontakt zu treten und die Sichtbarkeit nach außen aufrechtzuerhalten.“

findet sich unter anderem ein digitales Memory zur Geschichte des Hauses und mit Museumsblogs bieten etwa das Frauenmuseum oder das Touriseum die Möglichkeit, ausgewählte Themen zu vertiefen und mit der Außenwelt in Kontakt zu bleiben.

Beispielhaft: Auch der Südtiroler Museumstag 2020 „Museen digital – Neue Brücken zum Publikum“ fand ausschließlich online statt und stand ganz im Zeichen der digitalen Transformation. Fachleute aus dem In- und Ausland zeigten anhand von bereits umgesetzten Digitalisierungsprojekten das Potenzial neuer Technologien auf: Digitale Sammlungen der Staatlichen Kunsthalle Karlsruhe, Digitorials zu aktuellen Ausstellungen im Leonardo-da-Vinci-Museum in Mailand und publikumsgenerierte Ausstellungsprojekte wie das „Museo della Quarantena“ in Trient sind nur einige der digitalen Angebote, die vorgestellt wurden.

Museen experimentieren mit smarten Vermittlungsformaten, erschließen neue Zielgruppen, machen den alters-, orts- und zeitunabhängigen Museumsbesuch möglich und passen bestehende Berufsbilder entsprechend an. Sie sind auf der Suche nach immer neuen und trendgerechten Lösungen und werden so auch für innovative Unternehmen ein zunehmend interessantes Experimentier- und Absatzfeld für neue Technologien: So etwa werden durch eine speziell entwickelte Software die Hofburg in Brixen oder das Frauenmuseum in Meran in einer virtuellen 3D-Tour erlebbar, während das vom Amt für Innovation und Technologie geförderte Innovationscluster Covision Lab in Brixen präzise dreidimensionale Modelle von Kunstobjekten aus Südtiroler Sammlungen erstellt.

Die Digitalisierung ist also längst in der Museumswelt angekommen. Sie bedeutet Transformation und Innovation und verändert die historisch gewonnene Identität von Museen als physische Orte der realen Begegnung und des direkten Austauschs. Eine Entwicklung, die auch neue Fragen aufwirft: Sind Museen ohne digitale (Zusatz-)Angebote heute noch wettbewerbsfähig? Kann die virtuelle Museumstour tatsächlich den Besuch vor Ort ersetzen? Werden digitale Angebote analoge Gewohnheiten verdrängen? Aber auch ganz praktische Überlegungen: Entstehen durch kostenfreie Angebote im Netz Einnahmeverluste und können diese gegebenenfalls durch neue Werbekonzepte abgefangen werden?

Jedes Museum wird künftig wohl seine ganz individuellen Antworten auf diese Fragen finden müssen, um die Digitalisierung in den Dienst der eigenen Botschaft zu stellen und die digitale Transformation in den Museumsmauern – und im „erweiterten Raum“ – aktiv mitzugestalten. #

Vito Zingerle



Interaktive Multimediastation im Südtiroler Archäologiemuseum
Foto: Oskar Verant

Der Vater der Autorin 1954 als Kleinkind im Fotostudio Ratschiller in Meran: Ein Foto dieser Serie findet sich im Fotoalbum der Familie. Auf dem Dachboden der Fotografen blieben die Negative erhalten, der Bestand ging durch eine Schenkung an das Palais Mammig Museum in Meran. Dort wurden das Digitalisat und die Information aus dem Register („Siller Bubele Algund“) zusammengeführt, im Kulturgüterkatalog Südtirol veröffentlicht, und von der Autorin erkannt und benannt. Foto: Bestand Ratschiller Paul, Palais Mammig Museum



#####

Fotografie und das Digitale

Ein gerahmtes Schwarz-Weiß-Bild in der Stubenecke, ein Kinderporträt aus dem Fotostudio, die Wangen zartrosa koloriert. Ein leinengebundenes Fotoalbum, das transparente Spinnenpapier knistert beim Umblättern, von Fotoecken gehalten und fein säuberlich beschriftet. Fotos von Hochzeitspaaren, Polaroids von Onkeln und Tanten in Knickerbockern, lachend am Berggipfel. Verfärbte Gruppenbilder von Schulklassen, auf der Rückseite mit Bleistift die Namen, die Kinder mit Schürzchen und Schleifchen aufgereiht.

Das sind Fotografien von früher. Heute denken wir bei „Foto“ zuerst an ein digitales Bild: Handyfotos von geschätzten Menschen, Feiern, der Landschaft, der Katze, vom Garten. Diese Bilder sind Erinnerungstütze und Dokumente, sie zeigen ein Ideal, manchmal weichgezeichnet, oder mit Filter. Digitale Fotos sind Nullen und Einsen, die ein Programm ausliest und darstellt. Manche wollen doch noch etwas in den Händen halten, lassen Kalender für die Großeltern drucken. Kamera ist meist das Smartphone, einen Fotoapparat kauft nur, wer bereit ist, sich für Bilder zusätzliches Gepäck aufzubürden.

Fotografien bewahren in all ihren Formen ihren Reiz und ihre Faszination. Sie halten auch als Datei fest, was wir nicht vergessen wollen, Momente, Menschen. Sie dokumentieren, woran wir uns erinnern sollen, Schlechtes und Ungerechtes. Sie zeigen uns, wie unsere Welt aussieht, sind Zeugen unseres Blickwinkels und unserer Prioritäten.



Südliche Fanisspitze (Kamin), 1908, Foto: Klebelsberg, Raimund von, Sammlung Klebelsberg, Institut für Geologie, Universität Innsbruck, Tiroler Archiv für photographische Dokumentation und Kunst, L60591, CC BY 4.0



Studioaufnahme. 1897–1900



Studioaufnahme. 1928



Studioaufnahme. 1897–1900



Studioaufnahme. 1898/1899



Studioaufnahme. 1928/1929



Studioaufnahme. 1900–1910



Studioaufnahme. 1907–1912



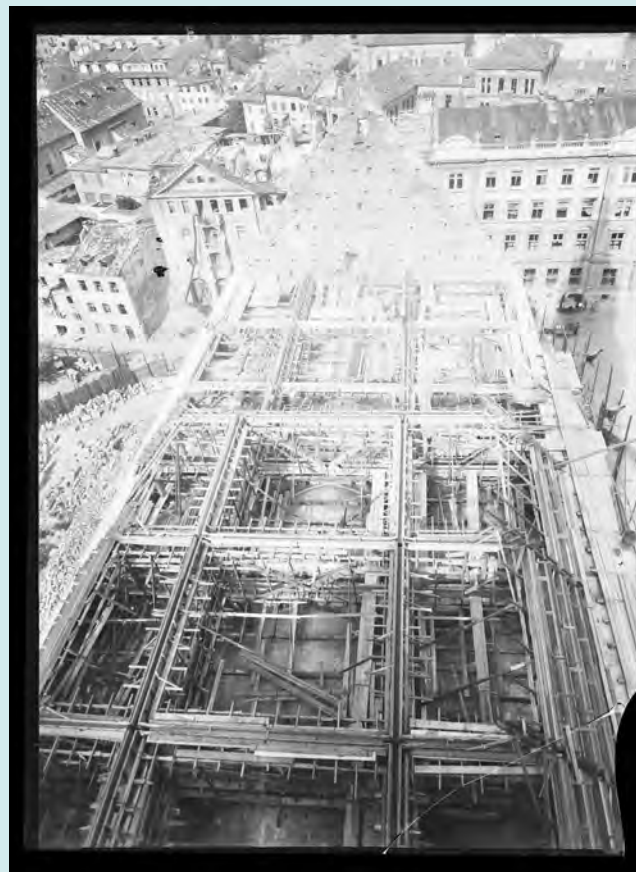
Studioaufnahme. Information im Register (Nr. 22): Wenter Martha, 1 Frl. Sparkassensch., 27.10.1912



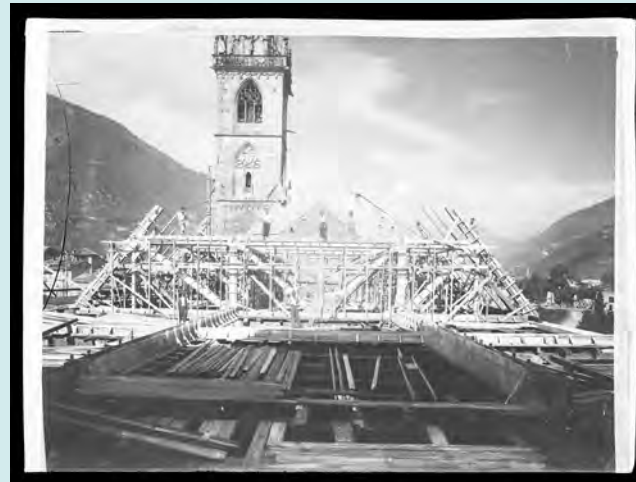
Bau der Wassermauer in Bozen, im Hintergrund ein Gebäude mit der Aufschrift „Josef Sinn Fassbinder“, 1904



Hochwasser am Fluss Etsch, vom Wasser unterspülte Gleise, 1940



Wiederaufbau des Dachs der Bozner Pfarrkirche. Vom Kirchturm aus gesehen, 27.06.1947



Wiederaufbau des Dachs der Bozner Pfarrkirche. 27.06.1947

S. 64–68: Fotos, wenn nicht anders bezeichnet: Fotostudio Waldmüller, Amt für Film und Medien/Autonome Provinz Bozen – Südtirol, CC BY 4.0

Auch am Computer können wir stundenlang durch Fotos klicken und erzählen – von dem, was wir erlebt haben, von den Häusern, die nicht mehr stehen, und den Gletschern, die verschwinden. Die Digitalfotografie als Technik hat auch schon mehr als 40 Jahre auf dem Buckel, seit bald 20 dominiert sie den Markt. Auch Dateien altern und können im Extremfall nicht mehr lesbar sein. Festplatten gehen kaputt, ein Passwort geht verloren, ein Handy fällt ins Wasser und Fotografien verschwinden. Ein Foto ist nicht für die Ewigkeit. Doch wie können Fotografien bewahrt werden? Ein Onlinekurs des Interreg-Projekts „Lichtbild. Kulturschatz Historische Fotografie“ von Projektpartnern aus Südtirol und Tirol gibt hier Antworten. Unter www.lichtbild-argentovivo.eu finden wir Hinweise, wie vergängliche Fotografien – digital und analog – auch noch in fünfzig Jahren sichtbar sein können.

Das Aufbewahren von Fotografien ist nicht nur ein Thema für den privaten Raum, Fotografie ist ein visuelles Leitmedium und betrifft die gesamte Gesellschaft. Öffentliche Einrichtungen beschäftigen sich mit Fotografie, ob historisch oder gegenwärtig, ob auf Glas, Metall, Papier oder digital. Fotografien erzählen nicht nur Familiengeschichten, sondern auch Sozialgeschichte und Landesgeschichte, sie sind Dokumentationsmittel. Die Bilder werden fachgerecht verpackt in klimatisierten Archivräumen oder auf Festplattentürmen in gekühlten Serverhallen gesichert, systematisch erfasst, digitalisiert und, in letzter Zeit immer öfter, online zur Recherche zur Verfügung gestellt. Das Volkskundemuseum in Dietenheim zeigt etwa im digitalen Katalog der Kulturgüter in Südtirol (www.provinz.bz.it/katalog-kulturgueter) die Fotografien von Hugo Atzwanger, der von den 1920er- bis 1940er-Jahren (teils im Auftrag der Kulturkommission des SS-Ahnenerbes) in ganz Südtirol Landschaften, Gebäude und Menschen aufnahm. Diese Bilder geben einen Einblick in Arbeits- und Lebenswelten. Das Smartphone und mobiles Internet erlauben es uns, bei einem Spaziergang denselben Blickwinkel wie Atzwanger vor 100 Jahren einzunehmen und das Gestern dem Heute gegenüberzustellen.

Das Interreg-Projekt „Lichtbild“ ging einen Schritt weiter und veröffentlichte nicht nur Fotografien zur Recherche,

sondern ermöglicht den freien Download und die Wiederverwendung unter einer Creative-Commons-Lizenz. Von 2017 bis 2019 arbeiteten das TAP (Tiroler Archiv für photographische Dokumentation und Kunst) in Lienz, die Stadtgemeinde Bruneck, das Amt für Film und Medien und die Abteilung Museen der Südtiroler Landesverwaltung gemeinsam mehr als 12.000 Bilder aus ihren Archiven auf. Diese sind unter www.lichtbild-argentovivo.eu zu finden: Bildpostkarten, dokumentarische und journalistische Fotografie, Landschaftsaufnahmen. Die Bilder stammen aus Südtirol und Osttirol und umfassen einen Zeitraum von mehr als 100 Jahren. Den Menschen aus der Vergangenheit begegnen wir in den Aufnahmen aus dem Bozner Fotostudio Waldmüller. Von 1896 bis 1986 ließen sich dort die Bewohnerinnen und Bewohner der Stadt und ihrer Umgebung porträtieren, Jung und Alt,

Arm und Reich, von Damen mit mächtigen Hüten bis hin zu Soldatengruppen, von Primizianten mit ihren Eltern über Brautpaare bis hin zu Kindergruppen – alle sorgfältig arrangiert. Vor allem ältere Porträts sind online zu finden. Sie sind nur ein Teil des umfangreichen Bestands, es finden sich auch Ausschnitte der Lebenswelt außerhalb des Studios: Aufnahmen etwa der bei

den Bombardierungen zerstörten Bozner Stadtpfarrkirche und ihres Wiederaufbaus sowie Bilder des Straßenbaus in Südtirol in den 1940er-Jahren.

Näher an der Gegenwart sind die Fotografien aus dem Meraner Fotostudio Ratschiller. Ratschiller übernahm Anfang des 20. Jahrhunderts das Studio des etablierten Fotografen Bresslmair und fertigte bis in die 1960er-Jahre vor allem Porträts an. Die Kundinnen und Kunden kamen nicht nur aus Meran, von Gargazon bis Ulten, von Tschars bis Schenna, ganze Generationen stellten sich vor seine Kamera. Über eine Schenkung ging der Bestand an das Palais Mammig Museum. Seit zwei Jahren werden die Aufnahmen sukzessive bearbeitet und im Katalog der Kulturgüter Südtirols veröffentlicht. Dort sind etwa viele Aufnahmen aus den 1950er-Jahren zu finden, meist mit einem Namen und Heimatort. Wer im Raum Burggrafenamt wohnt, findet bekannte Gesichter. Besonders unmittelbar wirken die Serien der Kinderporträts: Geschickt nahm der Fotograf eine Reihe von Bildern auf, das gelungenste wurde ausgewählt, retuschiert, entwickelt und

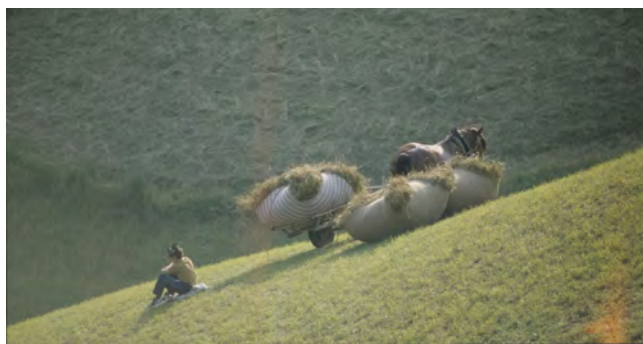
„Das Aufbewahren von Fotografien ist nicht nur ein Thema für den privaten Raum, Fotografie ist ein visuelles Leitmedium und betrifft die gesamte Gesellschaft.“



Studioaufnahme. Information im Register (Nr. 7): Giordani Luciano, 1939



Landschaftsaufnahme mit Marmolata, 1959, Foto: Mayr, Franz, Amt für Film und Medien/Autonomie Provinz Bozen – Südtirol, LAV039-00126, CC BY 4.0



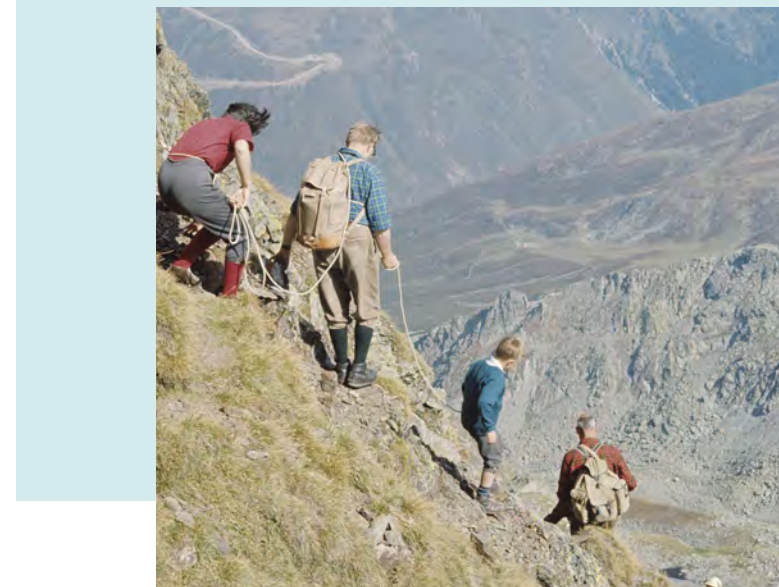
Heuarbeit in Wengen, 1969, Foto: Mayr, Franz, Amt für Film und Medien/Autonomie Provinz Bozen – Südtirol, LAV039-00244, CC BY 4.0

Studioaufnahme.
Information im
Register (Nr. 7): Mair
Maria, 1939

Erstkommunion in Reinswald, 1960, Foto: Mayr, Franz, Amt für Film und Medien/Autonomie Provinz Bozen – Südtirol, LAV039-00276, CC BY 4.0



Tristach - Bäurin - Feldarbeit, 1972, Foto: Gaggl-Meirer, Lisl, Sammlung Lisl Gaggl-Meirer, Tiroler Archiv für photographische Dokumentation und Kunst, L73037, CC BY 4.0

Am Gipfel des Penser Weißhorns, 1966,
Foto: Mayr, Franz, Amt für Film und Medien/Autonomie
Provinz Bozen – Südtirol, LAV039-00264, CC BY 4.0Beim Abstieg vom Gipfel des Penser Weißhorns, 1966,
Foto: Mayr, Franz, Amt für Film und Medien/Autonomie Provinz Bozen
– Südtirol, LAV039-00265, CC BY 4.0St. Pankraz im Ultental, 1962,
Foto: Mayr, Franz, Amt für Film und Medien/Autonomie Provinz Bozen – Süd-
tirol, LAV039-01493, CC BY 4.0

fand seinen Weg auf Kaminsimse und in Alben. Wer will, kann mit Fotografie auf eine Zeitreise gehen: sich in einer Porträtaufnahme der siebzehnjährigen Urgroßtante wiedererkennen oder mit den Geschwistern eine Aufnahme aus Kindertagen nachstellen, der Mode vergangener Zeiten nachspüren, sehen, wie das Tal früher ausgesehen hat. Der Fotofundus im digitalen Raum wächst ständig: Auf der Website der virtuellen Bibliothek Europeana beispielsweise sind unter anderem digitalisierte Aufnahmen aus Tausenden Archiven, Bibliotheken und Museen Europas gesammelt. Auch das Südtiroler Landesarchiv bietet online Einblick in sein Fotoarchiv, auf nationaler Ebene finden sich für Italien im „Catalogo generale dei Beni Culturali“ Fotografien aus unterschiedlichen Einrichtungen. Große Fotografiemuseen zeigen ihre Fotosammlungen im Netz, Instagram-Accounts posten regelmäßig Bilder vergangener Zeiten.

Die moderne Fotografie ermöglicht es uns, selbst Aufnahmen in der Optik von früher zu machen. Oder umgekehrt: Grafikprogramme und Filter kolorieren mit einem Klick Schwarz-Weiß-Aufnahmen und malen die Vergangenheit an. Algorithmen machen statische Aufnahmen lebendig: „Deep Nostalgia“ des Unternehmens MyHeritage, einer Firma, die online Ahnenforschung anbietet, bringt seit dem Frühjahr dieses Jahres dank künstlicher Intelligenz Porträts Verstorbener zum Kopfnicken und Lächeln.

Da nimmt dann vielleicht das Digitale überhand und der Weg führt zurück an die analogen Bücherregale, wir holen ein Fotoalbum heraus, blättern durch die Seiten und tauchen ein in liebgewonnene Bilder vergangener Zeiten. #

Notburga Siller

Archäologische Forschungen – digital!

Die Digitalisierung spielt in der Archäologie eine immer wichtiger werdende Rolle. Die meist für den Laien kompliziert und nicht selten unverständlich erscheinenden Forschungsergebnisse können durch die digitale Umsetzung von Projekten leichter verständlich und erklärbar gemacht werden.



Ein SfM-Modell eines eisenzeitlichen rätischen Hauses, einer Casa Retica aus Stams mit verkohlten Holzbefunden und dem typischen Eingangskorridor. Foto: © Daniel Lueger

„Die Structure from Motion (SfM)-Methode erlaubt es eine georeferenzierte Fotodokumentation einer Momentaufnahme eines archäologisch untersuchten Kulturgutes dreidimensional zu erfassen. „

Die Structure from Motion (SfM)-Methode erlaubt es eine georeferenzierte Fotodokumentation einer Momentaufnahme eines archäologisch untersuchten Kulturgutes dreidimensional zu erfassen. Das aufgenommene und vermessene 3D-Modell kann zu einem späteren Zeitpunkt selbst nach dem wieder Zuschütten oder der Zerstörung des Kulturgutes erneut betrachtet werden. Neben Befunden wie beispielsweise die Grundmauern eines Gebäudes können auch Funde basierend auf demselben Prinzip dokumentiert und virtuell in einer Kulturdatenbank gesammelt oder im Onlinebereich eines Museums präsentiert werden. So können etwa in Zeiten der Corona-Krise virtuelle Museen online besucht werden. Nachdem ein Fund dreidimensional digitalisiert wurde, kann das Modell weltweit für Forschungszwecke versendet werden, ohne das eigentliche Originalobjekt aufwändigen und teuren Transportwegen auszusetzen. Im Fall der Zerstörung eines bereits digital dokumentierten Objektes, etwa durch Feuer oder Krieg, kann zumindest ein maßstabsgereutes Abbild dessen erstellt werden. Mit Hilfe von 3D-Druckern können basierend auf einem 3D-Modell Replikate eines Objektes erstellt werden. Neben der digitalen dreidimensionalen Datenerfassung von ausgegrabenen Kulturstätten oder Funden sind die Rekonstruktionen einstiger Bauwerke vor allem für interessierte Laien zur besseren Verständlichkeit von Bedeutung. Es ist weitaus leichter den Nachbau

eines Bauwerks zu verstehen als die im Boden ersichtlichen archäologischen Abdrücke eines Befundes.

FALLBEISPIEL WENNS – SPIELSBERG

In der Gemeinde Wenns im Pitztal befindet sich in Richtung Piller eine Hügelformation namens Spielsberg. Um diese kursieren unzählige Sagen. Bereits einzelne Funde bestätigten den prähistorischen und später römischen Charakter jener Höhengiedlung. In Zuge eines Forschungsprojektes durch das Institut für Archäologien der Leopold-Franzens-Universität Innsbruck wurden im Nahbereich der Höhengiedlung am Spielsberg im Jahr 2018 und 2019 geophysikalische Prospektionen durchgeführt. Durch die Untersuchung mit dem Georadar und der Geomagnetik konnten ohne direkte Eingriffe in den Boden unzählige archäologische Befunde und eine der bis dato größten prähistorischen und römischen Siedlungszonen Nordtirols erfasst werden. Die Maßnahme ermöglichte es großflächige Areale zu erforschen, deren archäologische Untersuchung durch Ausgrabungen immense zeitliche und finanzielle Mittel in Anspruch nehmen würde. Das Fundmaterial vom Spielsberg ließ bereits eine Siedlungskontinuität von der Bronzezeit über die Eisenzeit mit den Rätern bis in die römische Kaiserzeit erkennen. Unter den Funden sind unzählige Fragmente von Keramik- und Lavezgefäßen, veriegelte Hüttenlehmbröcken von



Der Spielsberg und die bewaldete Höhengiedlung zentral im Bild. Foto: © L. V. Gundolf

Lehmflechtwänden, republikanische und kaiserzeitliche Münzen, unterschiedlichste Schmuck- und Trachtutensilien, diverse Werkzeuge und Geräte, verschiedene Waffenteile und zerstückelte Bronzeobjekte sowie metallurgische Schlacken und Eisenbarren. Sie weisen auf eine besonders lange Siedlungskontinuität von rund 2500 Jahren hin. Neben dem Fundmaterial krönt ein prähistorisches Netzwerk aus Wall- und Terrassenformationen die Kuppe der heute bewaldeten Höhengiedlung. Zusätzlich lassen die verschlackten und angeschmolzenen Fundobjekte, die kalzinierten Tierknochen sowie das starker Hitze ausgesetzte Gestein ein Heiligtum inmitten einer großen alpinen Siedlung vermuten.

Die neu gewonnenen Erkenntnisse durch die geophysikalische Untersuchung lieferten einen kleinen Einblick in das Leben der einstigen Bewohner des vorderen Pitztals. Verschiedene bautechnische Elemente, Gebäudestrukturen und auch Wirtschaftszweige, wie die Erzverarbeitung konnten über die Prospektion und der vereinzelt Funde ermittelt werden. Die Wichtigkeit und Größe jenes Ortes aus vergangenen Tagen bot genug Anlass für eine virtuelle, jedoch vorwiegend fiktive Rekonstruktion, um das erforschte Wissen über den Fundort weitläufig zu vermitteln.

REKONSTRUKTIONEN VOM SPIELSBERG

Für die Rekonstruktion der Siedlung am Spielsberg wurden zwei Epochen, die der Räter von 600 bis 15 v. Chr. und die der Römer von 15 v. Chr. bis ca. ins 4. Jahrhundert n. Chr., ausgewählt. Die virtuellen Illustrationen sind Teil des Projektes ITAT 2007 „Hereditas, Virtual Via Claudia Augusta“. Die Rekonstruktionen des Spielsbergs wurden durch das im grenzüberschreitenden EU-Programm Interreg Italien – Österreich 2014 – 2020 des Vereins Via Claudia Augusta und der Gemeinde Wenns finanziert. Zur besseren Differenzierung wurde für die rätische und römische Rekonstruktion jeweils eine andere Firma mit dem Digitalisierungsprojekt beauftragt. Die unterschiedliche Umsetzung soll es den Betrachter erleichtern die prähistorische und römische Epoche allein von der Gestaltung zu unterscheiden. Die Firma 7reasons erstellte die einheimisch römische Siedlung des Spielsbergs der sogenannten Heimstettener-Gruppe, die den Bildern des Berichtes entsprechen. Eine detailliertere und besser ausgearbeitete eisenzeitliche Siedlung der Räter, der Fritzens-Sanzano-Kultur, wird durch die Firma Altair4 Multimedia modelliert und ist zurzeit noch in Arbeit. Die virtuellen Rekonstruktionen werden im Anschluss online auf der Homepage des Vereins Via Claudia Augusta für jedermann zugänglich gemacht und können über kleine Filmausschnitte eingesehen werden. Die Darstellungen werden in Zukunft für



Katja Tinkhauser bei der Georadarmessung an der Außensiedlung des Spielsbergs.
Foto: © L. V. Gundolf

„Da die virtuellen Rekonstruktionen auf geophysikalischen Forschungsdaten basieren, bleiben die erstellten Bauwerke größtenteils Theorie. Die Prospektionsmethode ermöglicht es einen kleinen Einblick in die einstige Siedlung zu werfen.“



Eine Rekonstruktion der einheimisch römischen Siedlung am Spielsberg bei Wenss im Pitztal mit Blick in Richtung Süden. Foto: © L. V. Gundolf / Verein Via Claudia Augusta / Gemeinde Wenss

Aufklärungsarbeit genutzt und in Vorträgen, Schulen sowie Museen präsentiert.

Die in den Bildern des Artikels ersichtliche Rekonstruktion zeigt eine frühe römische Siedlung an der Südseite des Venn-Gebirges. Die einst von den Rättern bewohnte Höhengiedlung des Spielsbergs war nach der Alpeneroberung 15 v. Chr. durch die einheimische römische Bevölkerung nicht mehr bewohnt. Die westliche weitläufige Ebene war hingegen seit der Bronzezeit und vor allem in der römischen Kaiserzeit bebaut. Die autochthonen römischen Bauwerke sind vorwiegend in Ständerbauweise errichtet. Die Außen- und Zwischenwände bestehen, wie Funde vom Siedlungsareal belegen, meist aus Lehmflechtwänden, die an der Sichtseite verputzt sein konnten. Vereinzelte Gebäude wurden zum Teil wie ihre prähistorischen Vorgängerbauten in reiner Holzbauweise dargestellt. In Tirol ließen sich für die alpine römische Epoche sowohl Gebäude in Blockbau- oder Ständerbauweise, mit Balkenlager, Lehmflecht- und Bretterwänden archäologisch nachweisen. Da verschiedene Bautechniken zum Einsatz kommen konnten, wurden auch für die Rekonstruktion verschiedene Gebäudetypen erstellt. Auch das vom Oberen Gericht kommende und über den Piller Sattel durch das vordere Pitztal führende Wegenetz ist im Modell deutlich sichtbar.

PROBLEMATIK

Da die virtuellen Rekonstruktionen auf geophysikalischen Forschungsdaten basieren, bleiben die erstellten Bauwerke größtenteils Theorie. Die Prospektionsmethode ermöglicht es lediglich einen kleinen Einblick in die Grundrisse der einstigen Siedlungen zu werfen. Zumindest erlaubt diese vereinzelt Bautypen, wie beispielsweise eisenzeitliche Wohngebäude im Typ Casa Retica aufgrund des Kellergerüstes mit Eingangskorridor, in eine genauere zeitliche Stellung zu setzen. Die traditionellen Holzgebäude in Ständerbauweise finden sich hingegen in allen Epochen. Das konzentrierte Fundmaterial, sowie die Ausrichtung einzelner Bauwerke, verraten uns zumindest teilweise ihre chronologische Zuordnung. Während sich am Spielberg prähistorische Bauwerke vor allem durch ein langsam gewachsenes Siedlungsbild und manchmal durch größere grubenartige Eintiefungen zu erkennen geben, scheinen die in einem kurzen Zeitraum neu errichteten autochthonen römischen Gebäude einer den Himmelsrichtungen ausgerichteten Achse zu folgen. Die lange Siedlungsaktivität hat zur Folge, dass ständig neu errichtete Bauwerke ältere Strukturen schneiden und teilweise zerstören. Die Auswahl einzelner Grundrisse erfolgte für die Rekonstruktion hierbei nach dem Zufallsprinzip. Die Nachbildungen sind daher als rein fiktive virtuelle Darstellungen zu verstehen und basieren auf vagen

wissenschaftlichen Erkenntnissen, die sich nur durch gezielte archäologische Forschungsgrabungen bestätigen oder zeitlich genauer einordnen lassen können.

Da die Umsetzung des Rekonstruktionsprojektes über externe Personen und Firmen erfolgt, die am eigentlichen archäologischen Forschungsprojekt nicht beteiligt waren und auch keinen direkten regionalen Bezug haben, können sich leicht kleine Fehler im Digitalisierungsprozess einschleichen. Diese lassen sich mit kontinuierlicher Rücksprache minimalisieren oder zumindest anschließend überarbeiten.

NUTZEN UND VORTEILE

Die Rekonstruktionen zeigen ein Bild, welches jeder versteht. Anstelle der sonst in archäologischen Ausgrabungen üblichen Pfostenlöchern oder dem „Stein-Wirrwarr“ von umgefallenen Mauern, treten nun die ursprünglichen Dimensionen eines Befundes in den Vordergrund. Man erkennt auf den ersten Blick Gebäude einer alten Siedlung. Ein großer Vorteil der digitalen Rekonstruktion ist die Möglichkeit auf aktuelle Forschungsergebnisse Rücksicht zu nehmen und diese miteinzubeziehen. So können neue Erkenntnisse aktualisiert und das Siedlungsbild und dessen Bauwerke verändert oder auch erweitert werden. Durch zielmäßige archäologische Grabungen können so detaillierte und

wissenschaftlich fundierte Ergebnisse in das digitale Bild einfließen und dieses immer wieder neugestalten. Der Fokus der Rekonstruktionen liegt vor allem in der Sensibilisierung und Aufklärung. Durch die Präsentation von Nachbildungen kann einerseits das Interesse bei Laien geweckt und andererseits ein Verständnis für archäologische Kulturgüter erzeugt werden. Dadurch kann dem fortschreitenden Zerstörungsprozess der eigenen Kultur und Geschichte, vor allem bei nicht ordnungsgemäß gemeldeten Baumaßnahmen oder Flurbereinigungen, dezent entgegengewirkt werden. Gleichzeitig dienen die Darstellungen Kindern aber auch Erwachsenen als Lernprozess zur kulturellen Identitätsstiftung und dem Geschichtsbewusstsein der eigenen leider häufig vernachlässigten Kultur. Die virtuellen Nachbildungen ermöglichen es komplizierte Forschungsergebnisse einfach für jeden zu erklären. Sie lassen die Archäologie und die Geschichte lebendiger erscheinen und bieten eine kleine Zeitreise in die Vergangenheit. #

Lukas Vincent Gundolf

LITERATURHINWEISE:

Alois Wassermann: Alte Sagen in Wenss, Denk- und Bitt-Schrift zur Restaurierung der Pfarrkirche und St. Margaretenkirche in Wenss (Innsbruck 1925) S. 96.
Franz Neururer: Archäologische Schätze als Zeugen unserer frühen Talgeschichte. In: Willi Pechtl: Im Tal leben. Das Pitztal längs und quer (Innsbruck 2015) S. 46–49.

Auf der Reise nach Babel

Sicherlich haben Sie auch schon mal einen jener Bildbände in der Hand gehabt, die in schöner Regelmäßigkeit erscheinen und Titel tragen wie „Die schönsten Bibliotheken der Welt“ oder „Bücherräume – Bücherträume“. Vielfach finden sich darin Abbildungen historischer Bibliotheken, die uns durch ihre Andersartigkeit faszinieren. Sie faszinieren nicht nur durch die fotografischen Aufnahmen, sondern ebenso durch den fremd anmutenden Ort einer mönchischen Lebenswelt oder durch die plötzliche Nähe zu einer fernen Vergangenheit.

Eines scheint den Abbildungen jedoch gemeinsam zu sein: Fast immer sehen wir lange Raumfluchten mit säuberlich gegliederten Regalreihungen. Sie evozieren nicht nur im Auge des heutigen Betrachters eine geordnete, überschaubare vergangene Wissenswelt, kurzum die Bibliothek als idealer und vollständiger Ort des Wissens.

Mit einer solchen Vorstellung im Kopf muss die vor einigen Jahren über die Nachrichtenticker verbreitete Nachricht einschlagen wie eine Bombe. Im fernen San Antonio in Texas hat der Richter und Mäzen Nelson Wolff die Bexar County Digital Library finanziert. Hauptmerkmal: eine Bibliothek ohne Bücher, stattdessen mit über 800 E-Book-Readern für Erwachsene und Kinder, 48 Computern, 10 Laptops und 40 Tablets sowie einem E-Book-Angebot von rund 10.000 Titeln und 400 digitalen Hörbüchern.

Doch auch wenn es zunächst nicht so aussehen mag – ist die Grundvorstellung von Bibliothek eines frühneuzeitlichen Benediktinerabtes und des Mäzens Wolff nicht dieselbe? Wird unsere Vorstellung aus dem Bildband nicht einfach nur in die digitale Welt übertragen? Die Bibliothek als idealer Wissensort, nun einfach in der digitalen Welt? Doch sind die Bilder und Grundvorstellungen wirklich dieselben? Und sind in Zeiten von Internet, Glasfaser und mobilen Endgeräten Bibliotheken wirklich die idealen Wissensorte?

In dem Stadtteil von San Antonio, in dem die Bibliothek beheimatet ist, sind 63 % der Bevölkerung Latinos, die meisten von ihnen verfügen über keinen eigenen Internetanschluss. Zugleich wird die Bibliotheksleiterin Ashley Eklof mit den

Worten zitiert: „Wir können uns stärker auf unsere Kunden konzentrieren und unsere Reichweite in der Gemeinde, weil wir uns nicht um die physische Logistik der gedruckten Bücher kümmern müssen.“

Allmählich beginnen die Bilder voneinander abzuweichen. Vielleicht mag das Bild der Bibliothek als *Tor zum Wissen* das gleiche sein, doch die Beweggründe für die digitale Bibliothek sind wohl andere. In San Antonio soll der „digital divide“ verhindert werden – hier will die Bibliothek freien Zugang zum Wissen garantieren, unabhängig von Hautfarbe, Religionszugehörigkeit und eigenen ökonomischen Möglichkeiten, hier will jemand den Kunden, wie es die Leiterin ausdrückt, in den Mittelpunkt stellen und ihm helfen, sich in der Welt des Wissens zurechtzufinden.

Die Frage nach der Bibliothek als idealem Wissensort ist wohl schwieriger zu beantworten in einer fraktalen Welt, wo Wissenszuwächse in Petabyte pro Stunde angegeben werden und wo der eine ideale Ort des Wissens zur utopischen Sehnsucht werden muss. Formulieren wir sie daher um: Was kann eine Bibliothek heute tun, damit sie im digitalen Zeitalter ihre Aufgabe im Wissenskosmos wahrnehmen kann?

Ohne eigene digitale Angebote kommt heutzutage keine Bibliothek mehr aus. Diese sind dann erfolgreich, wenn sie nicht etwas kopieren, was größere und finanzkräftigere Anbieter besser können. Dabei kann es sich um lokale Angebote handeln, um Angebote abseits des Mainstreams, um Angebote, die besonders aufbereitet und dadurch leichter zugänglich sind, oder um Angebote für spezifische

„Der freie Zugang zur digitalen Welt ist eine der wichtigsten gesellschaftspolitischen Aufgaben insgesamt, nur dadurch wird Partizipation des Einzelnen an der Gemeinschaft möglich.“

Zielgruppen. Gleich, ob sie Schüler/-innen, Wissenschaftler/-innen, Seniorinnen und Senioren oder andere Personen ansprechen, jede digitale Dienstleistung ist auf die spezifische Zielgruppe hin umzusetzen. Und manchmal schimmern dabei auch die Beweggründe des Mäzens von San Antonio bereits im Projektnamen durch: *Open Access* ist eine Initiative zur freien Zugänglichkeit von wissenschaftlichen Fachartikeln, *Open Science* die Idee der Sammlung und Bereitstellung von Forschungsdaten für die freie Weiternutzung, um zwei Beispiele aus der wissenschaftlichen Bibliothekswelt zu nennen.

Der freie Zugang zur digitalen Welt ist eine der wichtigsten gesellschaftspolitischen Aufgaben insgesamt, nur dadurch wird Partizipation des Einzelnen an der Gemeinschaft

möglich. Bibliotheken tragen dazu bei, diesen Zugang zu ermöglichen und zu kuratieren, sie können beraten und bieten –sofern gewünscht– Hilfestellungen an. Auch im digitalen Zeitalter bringen sie Menschen zusammen und werden zu Orten des Erfahrungsaustausches und der Inspiration.

Bibliotheken können im 21. Jahrhundert wohl nicht mehr für sich in Anspruch nehmen, Orte des gesamten Weltwissens zu sein. Mit seiner „Bibliothek von Babel“ hat der argentinische Autor Jorge Luis Borges diese Vorstellung einer Universalbibliothek des Weltwissens bereits 1939 in den Bereich der Utopie verlagert. Aber Bibliotheken können zu Orten des Wissensaustausches werden, sie können Wissen kuratieren und Teilhabe daran garantieren, um ein für alle erfahrbarer Etappenort auf der Reise zur unendlichen „Bibliothek von Babel“ zu sein. #

Johannes Andresen

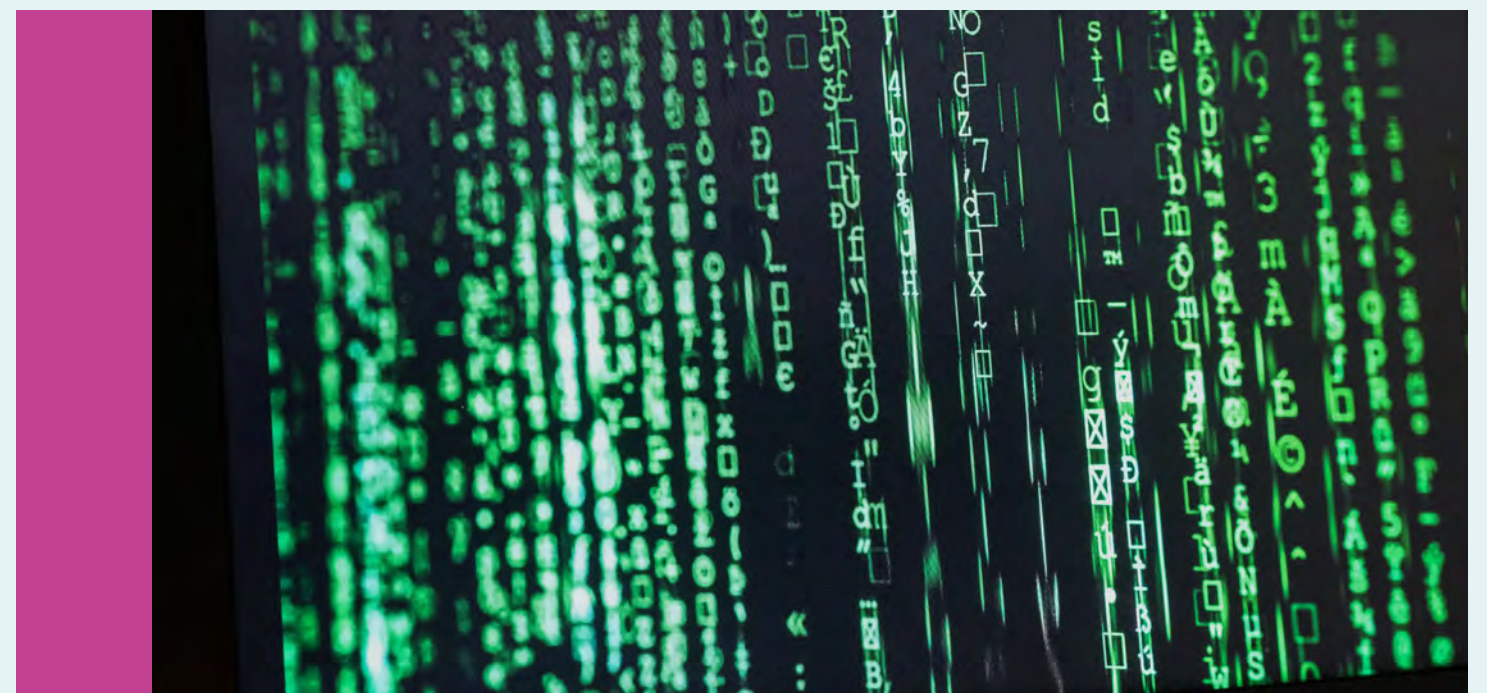


Foto: Compare Fibre, unsplash.com



Foto: Andrea Mucelli

Alle Bilder aus dem Projekt „Lesemotive: Lesemotivationen“ des Österreichischen Bibliothekswerkes, Salzburg

E-Books: Lesen wir künftig digital oder bleiben wir beim traditionellen Buch?

Wenn es nach den Prognosen von vor zehn Jahren ginge, müsste das E-Book den Buchmarkt eigentlich schon seit einigen Jahren dominieren. Davon sind wir aber auf globaler Ebene noch weit entfernt. Auch wenn der Corona-Lockdown den E-Book-Markt florieren ließ, werden E-Books wohl noch länger nicht die Zukunft des Lesens sein. Dafür gibt es einige Gründe.

Bücher gehören für die meisten von uns ebenso zu einer glücklichen Kindheit wie das Spielen in der Sandkiste oder das Warten auf das Christkind. Jede/-r von uns erinnert sich noch an die Kinderbuchhelden von damals, mit denen wir mitgefiebert und beim Lesen alles um uns herum vergessen haben. Unsere Lieblingsbücher von damals und unsere aktuellen Lieblingsbücher von heute fallen in unseren Regalen auf: Sie sind abgegriffen, vergilbt und haben lose Seiten. Das macht den Charme der herkömmlichen Bücher aus. Außerdem kann man vor- und zurückblättern, fühlt das Buch, riecht den Geruch, man sieht, wie weit man schon ist. Trotzdem kann auch das elektronische Buch mit einigen nicht zu unterschätzenden Vorteilen punkten: Unzählige Bücher passen auf ein handliches

„Bücher gehören für die meisten von uns ebenso zu einer glücklichen Kindheit wie das Spielen in der Sandkiste oder das Warten auf das Christkind.“



Foto: Jim Champion

Gerät, das nicht viel Platz im Gepäck wegnimmt. Nicht nur die ältere Generation schätzt das Anpassen der Schriftgröße, das Markieren interessanter Passagen und die Hintergrundbeleuchtung. Damit kann sogar in der Nacht gelesen werden, ohne den/die Partner/-in zu stören. Die größten Vorteile liegen darin, dass neuer Lesestoff schnell bezogen werden kann und digitale Bücher jederzeit zur Verfügung stehen, so das Ergebnis einer Umfrage des Digitalverbandes Bitkom. Das alles steigert den Lesekomfort erheblich und trägt dazu bei, dass ein Großteil der neuen Nutzer/-innen, die den E-Reader für sich entdeckt haben, ihn auch nicht mehr aus den Händen gibt.

Die technikaffine junge Generation hat sich von diesen Vorteilen noch nicht ganz überzeugen lassen; sie bevorzugt weiterhin das gedruckte Buch, vor allem beim Lernen. Denn das analoge Lesen funktioniert anders als das digitale: Bei Sachtexten, die eine vertiefte Lektüre erfordern, gibt es einen „Bildschirmunterlegenheitseffekt“, Papier ermöglicht ein besseres Textverstehen und Wiedergeben von Inhalten. Bei narrativen Texten kann die Forschergruppe diese negativen Effekte nicht festmachen, so die Erkenntnisse der 2019 veröffentlichten „Stavanger-Erklärung“.

Über den Verkauf von E-Books in Südtirol liegen keine Zahlen vor, beobachtet werden kann nur, dass die Ausleihzahlen auf der Plattform Biblio24 (Onleihe) seit zehn Jahren kontinuier-

lich steigen. Die Online-Bibliothek Biblio24 ist ein Dienstleistungsangebot der Südtiroler Bibliotheken und wird vom Amt für Bibliotheken und Lesen der deutschen Kulturabteilung zusammen mit der Landesbibliothek Dr. Friedrich Teßmann betreut und von der Stiftung Südtiroler Sparkasse unterstützt. Angeboten werden zahlreiche digitale Medien wie Bücher, Hörbücher, Tages- und Wochenzeitungen sowie Zeitschriften für alle Altersgruppen. Richtig geboomt hat die Biblio24 ab März 2020 mit einer Steigerung von 53 % an Entlehnungen. Die Bibliotheken waren geschlossen und verwiesen verstärkt auf das digitale Angebot. Dies machte sich schnell bemerkbar: Die Anzahl der Nutzer/-innen nahm gegenüber dem Vorjahr um 3.500 Personen und damit 116 % zu. Seit März 2020 gibt es auch Kinderliteratur, um für das jüngere Publikum etwas anzubieten. Neben der Biblio24 gibt es in Südtirol noch das italienische Pendant Biblioweb, das den Zugriff auf italienische digitale Medien wie Tageszeitungen, E-Books, Hörbücher, Musik, Videos und Datenbanken ermöglicht. Ebenso gibt es auch in Tirol eine Online-Bibliothek. Die Onleihe Tirol ist ein Angebot des Landes Tirol sowie der Universitäts- und Landesbibliothek (ULB) und bietet ebenso wie ihre Pendanten im Süden eine große Bandbreite an digitalen Medien. Nicht nur hier bei uns, sondern weltweit entwickelten sich in den letzten Jahren Online-Bibliotheken oder E-Book-Plattformen, um den Nutzer/-innen E-Books zur Verfügung zu stellen, denn die Nachfrage ist da.

„Laut den Ergebnissen einer im Herbst 2020 durchgeführten Umfrage im Auftrag des deutschen Bitkom lesen drei von zehn Erwachsenen mittlerweile digitale Bücher.“

Zusammenfassend kann also gesagt werden, dass E-Books in der Coronakrise neue Fans gewonnen haben. Laut den Ergebnissen einer im Herbst 2020 durchgeführten Umfrage im Auftrag des deutschen Digitalverbands Bitkom lesen drei von zehn Erwachsenen mittlerweile digitale Bücher. Der Vergleich mit dem Vorjahr zeigt, dass beim Wegfall gewohnter Freizeitaktivitäten mehr Zeit zum Lesen – und Ausprobieren – bleibt. Aber das gedruckte Buch lässt sich vom E-Book nicht verdrängen.

Lesen kann man überall – gerne wird langes Warten lesend überbrückt oder gerade die Urlaubszeit als Lesezeit genutzt. Ein Buch kann aber in der Tasche Platz wegnehmen; mit dem Smartphone, dem Tablet oder einem E-Reader kann man sich unterwegs – über einen Internetzugang – bequem und schnell ein E-Book herunterladen. Doch es hat auch Nachteile: Wenn das gedruckte Buch beim Lesen einmal aus den Leserhänden rutscht und in den Sand fällt, passiert nicht allzu viel (... vielleicht freut man sich später sogar einmal über Sandkörnchen, die sich noch im Buch verstecken) – der E-Reader hingegen verträgt das Sandbad vielleicht nicht so gut. Am Strand kann man lesen, bis die Sonne untergeht und einem schwarz vor Augen wird, was im Juni durchaus lange dauern kann. Aber: Wenn der Akku des E-Readers leer ist, bleibt der Bildschirm schwarz. Bis das der Fall ist, kann man jedoch zumeist getrost viele Stunden lesend verbringen.

Ob analog oder digital, das spielt keine Rolle. Hauptsache es wird gelesen, und zwar möglichst viel und von allen Altersgruppen. Ob gedrucktes Buch oder E-Book, beides hat seine Berechtigung und beides verdient Wertschätzung. Buch und E-Book sind keine Konkurrenten, sondern sie ergänzen sich. #

Evi Schweigkofler und Karin Volgger



Foto: Reinhard Ehgartner



Foto: Markus Eisele



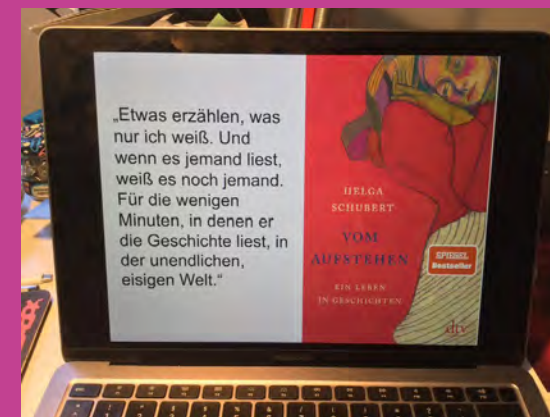
Foto: muffin9101985

Funktioniert Literaturvermittlung im Netz?

Ein Erfahrungsbericht

Das Internet bietet ungeahnte neue Möglichkeiten für die Literatur:

- ➔ Leser/-innen können sich über Social-Reading-Plattformen über Lektüreerfahrungen austauschen
- ➔ Autorinnen und Autoren können auf Fanfiction-Seiten ihre Texte veröffentlichen
- ➔ Booktuber/-innen (mit zum Teil Tausenden Abonnentinnen und Abonnenten) bringen ihre Lesetipps unter die Leute.



Ich möchte im Folgenden einige Beispiele aus der Praxis und Überlegungen eines Literaturvermittlers aufzeigen.

Das Amt für Bibliotheken und Lesen organisiert jährlich mehrere Fortbildungsveranstaltungen zu Buchneuerscheinungen in den Bereichen Kinder- und Jugendliteratur sowie Belletristik für Erwachsene. Während des Lockdowns mussten diese Veranstaltungen ins Netz verlagert werden. Die positive Nachricht: Bei diesen Online-Seminaren konnten die Besucherzahlen teilweise sogar verdoppelt werden. Die Vorteile liegen auf der Hand: Man sitzt zu Hause oder in der Bibliothek, verfolgt die Präsentationen am Bildschirm und kann gleichzeitig im eigenen Medienbestand recherchieren, ob das Buch bereits vorhanden ist oder nicht. Außerdem fallen weite Anfahrtswege weg.

Jedes Jahr im Jänner finden im Waltherhaus in Bozen die „Bücherwelten“ statt, eine große Buchausstellung mit umfangreichem Rahmenprogramm: Lesungen, Diskussionen und Buchvorstellungen. Heuer konnten die „Bücherwelten“ coronabedingt nur online angeboten werden. Ein eigener Youtube-Kanal wurde eingerichtet, auf welchem sowohl ganze Veranstaltungen wie Diskussionsrunden als auch kurze Buchvorstellungen gezeigt wurden. Ich durfte durch den Belletristik-Bereich führen und einige Romane aus der Ausstellung vorstellen. Das Video kann bis heute ca. 450 Zugriffe verzeichnen. Während des Lockdowns waren die Menschen hungrig nach Kultur und die gab es nur online. In Lockdown-Zeiten haben Buchliebhaber/-innen nur eingeschränkte Möglichkeiten: Man schaut sich auf Youtube ein kurzes Video an, sucht in der Biblio24 das E-Book oder bestellt es online in der Buchhandlung oder der Bibliothek. Mein Fazit: Online-Formate, bei denen die Informationen über Neuerscheinungen im Mittelpunkt stehen, funktionieren.

Ich leite seit einigen Jahren die Literaturreisen in der Stadtbibliothek Meran und in der Öffentlichen Bibliothek Kaltern. Vier bis fünf Mal pro Jahr trifft man sich im angenehmen Ambiente der Bibliothek und spricht über literarische

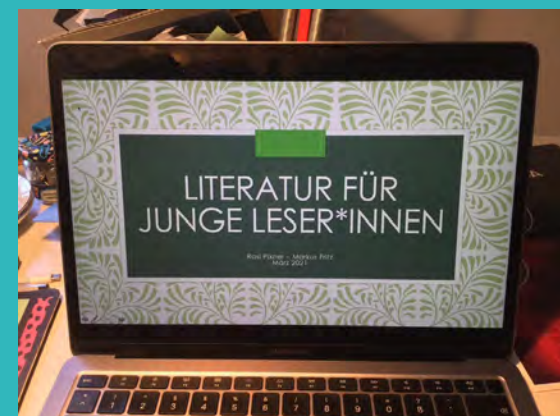
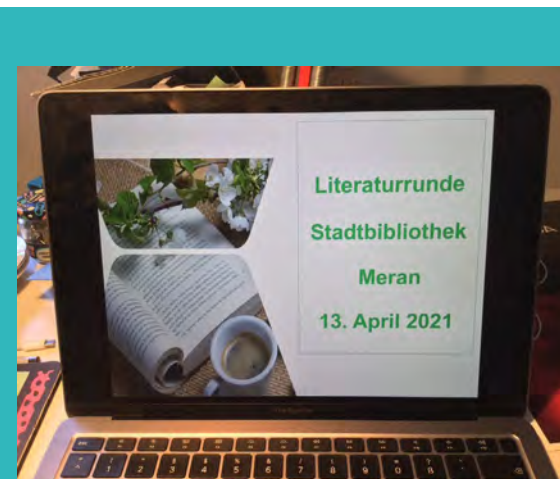
„Für mich als Referenten waren die Erfahrungen bei den Online-Literaturrunden zwiespältig: Zum einen war ich froh, endlich wieder vor Publikum Bücher vorstellen zu können, zum anderen fehlte der direkte Austausch mit den Leserinnen und Lesern.“

Neuerscheinungen. Ich stelle neue Bücher vor und wir sprechen ausführlich über einen Roman, den die Teilnehmer/-innen im Vorfeld gelesen haben. In Corona-Zeiten haben wir versucht, dieses Format ins Internet zu verlagern und haben zwei Zoom-Meetings durchgeführt – mit mäßigem Erfolg. Zum einen waren bei den Online-Veranstaltungen bedeutend weniger Teilnehmer/-innen als bei den Präsenz-Veranstaltungen in der Bibliothek, zum anderen war die Bereitschaft der Teilnehmer/-innen, über die Bücher zu diskutieren, sehr gering. Die meisten Teilnehmer/-innen waren froh, neue Buchtipps zu bekommen, um den schlimmsten Lesehunger zu stillen, aber der Austausch und das anregende Gespräch über Bücher kam eindeutig zu kurz. Das Gespräch über Leseerfahrungen macht aber den Mehrwert und den Reiz dieser Literaturveranstaltungen aus.

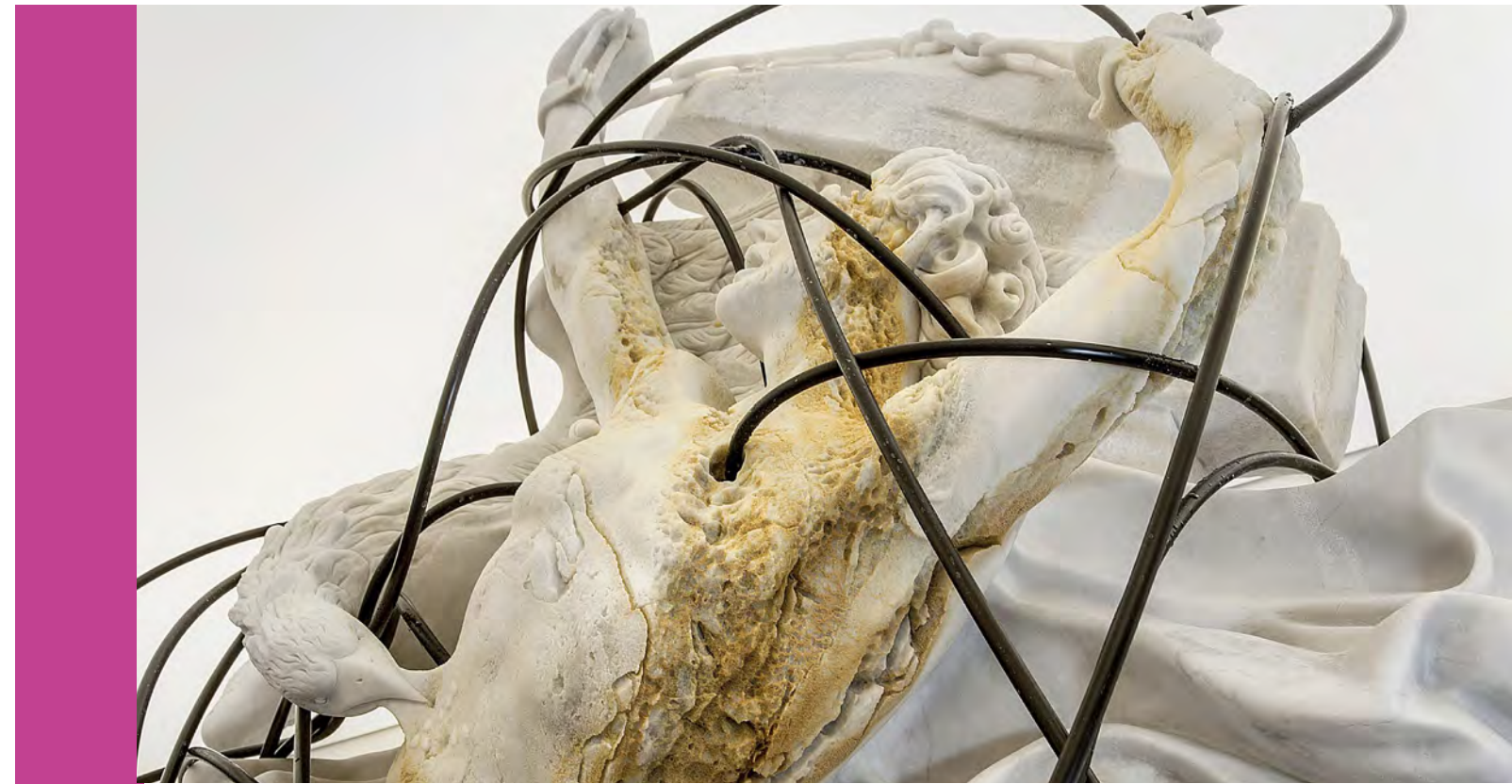
Für mich als Referenten waren die Erfahrungen bei den Online-Literaturrunden zwiespältig: Zum einen war ich froh, endlich wieder vor Publikum Bücher vorstellen zu können, zum anderen fehlte der direkte Austausch mit den Leserinnen und Lesern. Als Referent sitzt man allein vor dem Laptop, schaut auf den Bildschirm, wo eine Präsentation mit den Buchcovern gezeigt wird, sieht aber keine Menschen. Auch die Reaktionen der Teilnehmer/-innen bleiben verborgen: Ich sehe nicht, ob sie noch wach sind, ob die Bücher auf Interesse stoßen oder nicht. Auch die Gesprächsbereitschaft ist eher eingeschränkt. Die Kommunikation ist sehr einseitig. Aber zumindest konnte ich die wenigen Interessierten mit ein paar Buchtipps versorgen. Mein Fazit: Online-Formate, bei denen der Austausch und die Diskussion über Bücher im Mittelpunkt stehen, funktionieren nur sehr eingeschränkt.

Daher bleibt die Hoffnung, dass wir möglichst bald vor Ort in der Bibliothek bei einem Glas Wein über Bücher sprechen können, so wie vor Corona! Lesen ist eine einsame Angelegenheit, aber der Austausch über Bücher ist ein sozialer Akt. #

Markus Fritz



Alle Fotos: Markus Fritz



PROMETHEUS DELIVERED, 2017 (Detail), Marmor, Bakterien (*Acidithiobacillus ferrooxidans*), Kunststoffschläuche, Europalette, Scherenhubtisch
280 x 145 x 85 cm, Sammlung Musée d'art contemporain de Lyon (c) Thomas Feuerstein

Ich und die Anderen

Existieren in der fortgeschrittenen digitalen Welt, zu beobachten in der zeitgenössischen Kunst

Keine Woche ohne euphorische Berichterstattung in den Medien, dass das *digitale künstlerische Original* endlich Realität ist.

Mit Hilfe der Krypto-Technologie (oder genauer einem: NFT = Non-Fungible Token) können digitale Einheiten nun mit einem einmaligen und nicht austauschbaren Zeichen (dem kryptografischen Token) versehen werden. Das *gute alte Original* ist also in neuer Form zurückgekehrt. Die digitale Kunst führt in einschlägigen Sammlerkreisen zum Hype, letzte Versteigerungen, zum Beispiel eine bei Christie's, spielten hohe zweistellige Millionenbeträge ein.¹

Und das, obwohl diese „Originale“ nicht mehr sind, als ein rein virtueller (also konsequenzloser) Besitz, denn die Kunst

ist weiterhin im Netz frei zugänglich und bleibt auch kopierbar.

Hier zeigt sich ein seltsamer Widerspruch der digitalen Welt: zum einen soll das Netz demokratisch bis kollektiv sein (und bleiben), zum anderen spiegelt dieser neue Sammler-Hype, dass der Wunsch nach Einzigartigkeit – und sei es auch nur in Form von Besitz – nach wie vor evident ist.

Man mag das nun für eine banale Feststellung halten, doch bereits vorausseilend und fortschreitend mit der Digitalisierung hat sich auch die Frage nach dem ungeteilten Ich (dem Original sozusagen) neu gestellt. Ich oder Ichs? Kunst und Philosophie wissen längst: wir alle haben viele Gesichter und Zugehörigkeiten. Nicht mehr die Individuation, sondern das



MANNA-MASCHINEN, 2009 -2015. Algen (*Chlorella vulgaris*), Glas, Stahl, Kunststoff, Pumpentechnik, Leuchtmittel. Maße variabel. Ausstellungsansicht: PSYCHOPROSA, Galerie im Taxispalais, Innsbruck 2015 (c) Thomas Feuerstein

gekonnte Jonglieren mit Dividuation, mit den diversen eigenen Persönlichkeit/en also, ist die aktuell neu zu erlernende Kulturtechnik. Wir leben global, wir reisen, unser Wissen setzt sich aus verschiedensten kulturellen Einflüssen zusammen, wir bewohnen digitale Räume oder Foren – nicht selten sogar in unterschiedlichen Rollen und Identitäten. Wer könnte dabei noch behaupten, sich nur über einen einzigen dieser Bereiche definieren zu wollen? Sagt: „I am from Austria!“ wirklich alles aus über meine aktuelle zeitgenössische Existenz?

Der Künstler Thomas Feuerstein, Mitbegründer des Vereins „Medienkunst Tirol“ hat bereits in frühen Werkgruppen Themen wie Identität, Austauschbarkeit und biologische Manipulation intensiv bearbeitet. Er agierte beispielsweise mehrfach als Avatar oder Kunstfigur, oder er hinterließ für sein Projekt „Eugen – Hire all my Information“ seine DNA in einer Samenbank in Kalifornien. (*California Cryobank*, Los Angeles, Samenspende im April 1996.)

Er machte sich damit reproduzierbar, manipulierbar und käuflich bestellbar wie eine Ware.

Feuerstein selbst formulierte es so: „*reality on demand*“.² Es ist die logische gedankliche Fortführung, wenn er heute in

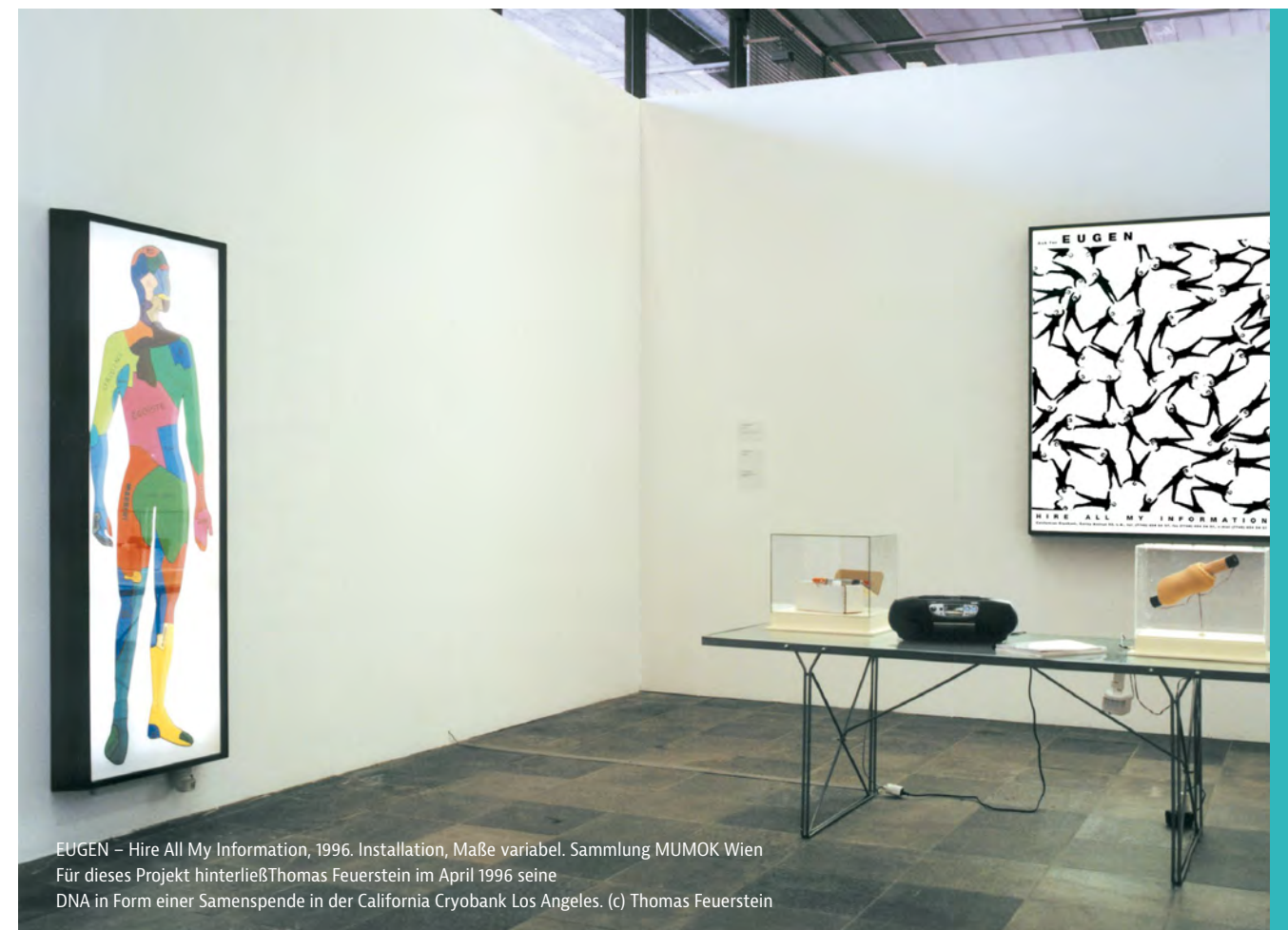
seinen Arbeiten mit Molekularbiologen und Radioonkologen zusammen arbeitet und einen marmornen lebensgroßen Prometheus von „bildhauernden“ Mikroorganismen zuerst in Gips zersetzen und zu Pulver werden lässt, welches später in Zeichenstifte gepresst zum neuen Objekt und Malmittel wird.

In seinen Rauminstallationen zeigt Feuerstein zudem die für seine komplexen biologisch-chemischen Abläufe nötige Technik: Schläuche, seltsame Gefäße mit unheimlichen Flüssigkeiten, Laborutensilien.

Die Fragilität und Manipulierbarkeit des eigenen Körpers (und somit auch der von diesem mitkonstituierten Persönlichkeit) vermittelt sich in diesen Rauminstallationen sofort.

Die mythologischen Elemente, die Feuerstein diesen Arrangements beifügt, verstärken tiefenpsychologisch gekonnt platziert das Gefühl, unsichtbaren Dynamiken, Mächten oder Kräften ausgeliefert zu sein.

Die Auseinandersetzung mit der digitalen und hochtechnisierten Welt stellt also nicht nur unsere neuzeitliche Ich-Konstruktion in Frage, sondern sie verweist zudem auf die verschwimmende Grenze zwischen Faktizität und Fiktion –



EUGEN – Hire All My Information, 1996. Installation, Maße variabel. Sammlung MUMOK Wien
Für dieses Projekt hinterließ Thomas Feuerstein im April 1996 seine DNA in Form einer Samenspende in der California Cryobank Los Angeles. (c) Thomas Feuerstein

² Paolo Bianchi, Das Selbst als Avatar, Kunstforum Bd. 181, 2006



Mein Name ist Legion; denn ich bin viele., 2004 C-Print, 65 x 50 cm
(c) Thomas Feuerstein

denn wir alle wissen, dass wir tagtäglich einem beinahe kontinuierlichen Strom von Manipulationen ausgesetzt sind.

Zum einen hat man also Zugriff auf unzählbar viele und sich auch widersprechende Informationen – muss also auswählen was davon vernünftig und was Unsinn ist – zum anderen weiß man, dass alles, was uns die Suchmaschine vorschlägt (mit dem Vorhaben uns zu manipulieren) vorselektiert ist. Was uns qua Information konstituiert, wird von „anderen“ auf der Basis unserer Suchverläufe, *Likes* und *Links* konstruiert: Algorithmen, Operatoren und Marketing-IT-Tools als geschmeidige und äußerst flexible „Bildhauer“ unserer Seele.

Der Entlastung versprechende Schritt hin zu Verschwörungstheorien ist nicht weit. Krude Theorien und Phantasien: Die rebellischen Geschwister der Sehnsucht nach einer allwissenden und uns kuratorisch entlastenden Instanz. Eine verzweigte Suche nach der *einen Wahrheit*, die nicht existiert.

Die Künstlerin Karin Ferrari ist versiert im Genre der Internetmythen. Für ihre Ausstellung „Trash Mysticism“ im Landesmuseum Ferdinandeum 2019 produzierte sie zum Beispiel die Arbeit „DECODING Taylor Swift's Look What You Made Me do“, in welcher sie „aufzeigte“, dass das Musikvideo des



Ausstellungsansicht Karin Ferrari „Trash Mysticism“ Ferdinandeum (c) Wolfgang Lackner



DECODING Taylor Swift's LWYMMMD, Karin Ferrari, 2019

Popstars Taylor Swift in Wahrheit der codierte Ursprungsmythos einer schwarzmagischen Geheimgesellschaft ist.

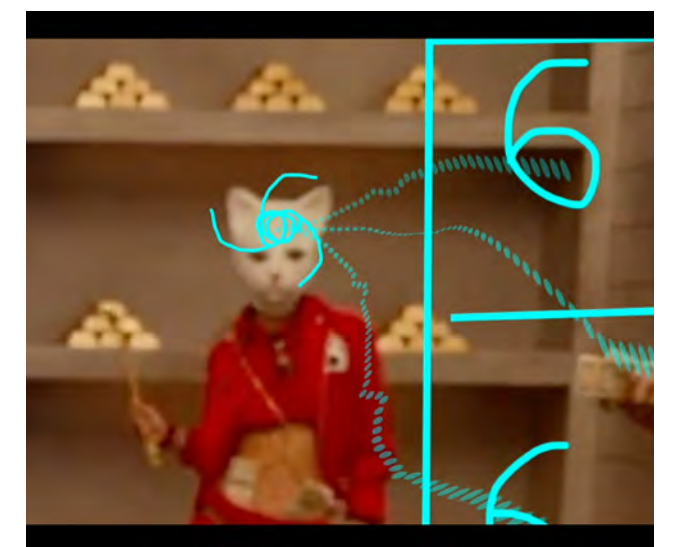
Ferrari machte zahlreiche Arbeiten, welche demonstrieren, wie die Sehnsucht nach Spiritualität, paranoide Fantasien und politische Vorstellungen im Netz wuchern. Kommentare unter ihren Arbeiten auf *youtube* oder ihrer Homepage erzählen davon.

Sind das also alles Radikale, Verrückte oder naive Heilsuchende? Oder geht es letztlich eher um den Versuch, die eigenen Ichs zu stabilisieren und zu ordnen? Um den Versuch, den Facetten der eigenen (halb-)digitalen Existenz eine einheitliche Färbung zu verpassen? Und damit zugleich über Gruppenzugehörigkeit oder eine besondere Mitwisserschaft die Fragwürdigkeit von wahr oder unwahr endlich abzustellen?

Die jüngeren Künstler:innen haben damit weniger Probleme. Bereits während meiner eigenen Studienzeit um die 2000er Jahre wurden all diese Fragen in den künstlerischen Fächern intensiv diskutiert. Die gleichzeitige Existenz als historisch-körperliches und nicht verortetes digitales Wesen, die kulturelle Identität zusammengefügt aus verschiedensten Versatzstücken, Multikulti, ja selbst das postkolonialistische Ping-Pong der Kulturen – all diese Themen sind in

den modellhaften Labors der Kunstakademien längst Allgemeingut. Die Kluft zwischen Publikum und den akademisch ausgebildeten Künstler:innen hat sich nicht zuletzt wegen dieser „internen“ (und oft als überflüssig und abgehoben empfundenen) Diskussionen vergrößert.

Wohl auch als Reaktion darauf, entstanden gerade seit Beginn unseres neuen Jahrtausends zahlreiche Künstler:innen-Kollektive, die versuch(t)en dem häufigen gesellschaftlichen Unwohlsein in Anbetracht der rasanten digitalen Explosion



DECODING Taylor Swift's LWYMMMD, Karin Ferrari, 2019

Exkursion zum "Gachen Blick" anlässlich der Architekturtag des AUT, 2019
Foto: Columbusnext

Der "Gacher Blick" ist eine Aussichtsplattform in Fließ, gebaut von Columbusnext 2019



(und der damit einhergehenden Entmündigung zum algorithmengesteuerten User) das Gefühl der Möglichkeit des Teilnehmens und Mitgestaltens unserer Welt entgegenzusetzen. Durch gemeinschaftliche Prozesse soll das Publikum zum Aktivwerden, zur Selbstermächtigung, vielleicht sogar zu einer Art Rebellion angeregt werden.

Das Innsbrucker Kollektiv *Columbosnext* ist ein gutes Beispiel für solch eine Aktionsgruppe. Seine Mitglieder kommen aus den verschiedensten Disziplinen. Die konsequent gelebte interdisziplinäre und kollektive Arbeitsweise führt zu experimentellen Architekturen, zu Kunst am Bau, oder führt über Ausstellungsbeiträge im Kunstkontext bis hin zu musikalischen Interventionen.

Auf ihrer Homepage liest man unter anderem Folgendes: *Ziel ist das Schaffen einer „Knautschzone“ zur vorgelebten Realität innerhalb derer Gedanken und Konzepte frei zur Diskussion stehen. Ebenso werden gesellschaftliche Angebote zur Lebensgestaltung und die Auseinandersetzung auf verschiedenen kulturellen Ebenen hinterfragt.*³

Sicher erinnern sich noch manche Leser und Leserinnen an die architektonische Intervention von Columbusnext „Ich

was man normalerweise unter Digital- oder Medienkunst versteht, ihre Arbeits- und Lebensweise zeigt die positiven Möglichkeiten auf, die in der (kommunikativen) Vernetzung liegen könnten. Zugleich thematisiert besonders diese Gruppe das Problem der Teilhabe an sozialen Prozessen. Denn kann man mit Architekturen oder Interventionen die Menschen direkt ansprechen, so steht die digitale Welt fast exklusiv jenen offen, die sowohl Knowhow, wie auch die finanziellen Ressourcen besitzen, um sich überhaupt involvieren zu können.

Unsere aktuell sich entwickelnde, aber auch von Wirtschaft und Staat (blindlings und naiv? oder rücksichtslos?) massiv forcierte Turbo-Digitalisierung schafft neue Gesellschaftsklassen. Die Teilhabe an gesellschaftlichen Prozessen schränkt sich mehr und mehr ein: wohlhabend, gut ausgebildet, jung und geistig rege sollte man sein, damit man bei der rasanten Digitalumstellung aller Lebensbereiche mithalten kann.

Dass diese Feststellung nicht nur ein Kassandrauruf ist, beweist die Tatsache, dass ein Transformationsprozess in der Welt der Kunst bereits in vollem Gange ist.

Das romantische Atelier, in dem Pinsel und Farben domi-

„Die Teilhabe an gesellschaftlichen Prozessen schränkt sich mehr und mehr ein: wohlhabend, gut ausgebildet, jung und geistig rege sollte man sein, damit man bei der rasanten Digitalumstellung aller Lebensbereiche mithalten kann.“



Schnappschuss einer Besprechung von Columbusnext, Foto: Columbusnext

will an den Inn“ im Waltherpark in Innsbruck im Sommer

2008. Es war nicht nur erfreulich und richtig, dass das Kollektiv damals den *Preis für Neues Bauen in Tirol* erhielt, es war auch grandios zu beobachten, wie dieser neue frei zugängliche Stadtraum von der Bevölkerung genutzt und bespielt wurde.

Ja, ich möchte sogar soweit gehen zu behaupten, diese Arbeit war eine Initialzündung für die vermehrte Rückeroberung des öffentlichen (und konsumfreien!) Raums in Innsbruck.

Und auch wenn Columbusnext bestimmt nicht das sind,

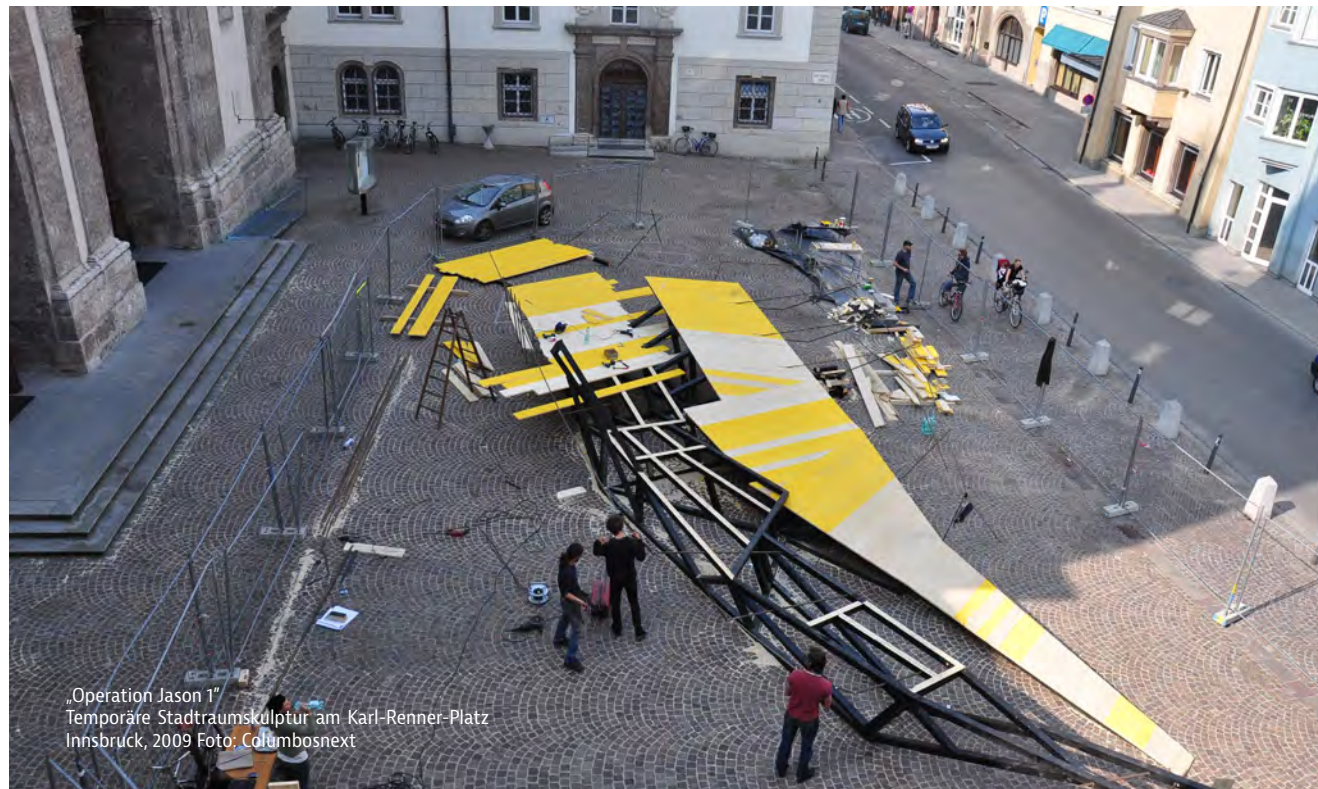
³ <https://www.columbosnext.com/about>, abgerufen am 17.4.2021

nieren, in welchem kontemplativ gearbeitet wird – das ist Vergangenheit. Zwar malen wir noch immer, doch neben den Maltöpfen benötigt man heute eine hochwertige technische Ausrüstung: Foto-Videokameras und Zubehör, Computer mit diversen Zusatzgeräten, Abos und Anschlussverträge, hochwertige Software ...

Mindestens fünfzig Prozent der finanziellen und zeitlichen Ressourcen fließen, selbst in einem noch relativ klassischen Maleratier, heute in den Bereich Technik, Homepage, Dokumentation.

Auch hier kann man die Kunst als ambivalente „Vorreiterin“





sehen. Ähnlich wie wir Künstler:innen die prekären Arbeitsbedingungen und das *Freelancertum* als erste lebten – und damit unfreiwillig mithelfen, dieses allgemein zu etablieren⁴ – ist bereits heute an der Kunstbranche abzulesen, dass die Teilhabe an der digitalen Gesellschaft der Zukunft nicht für alle möglich sein wird.

Als paradigmatisches Beispiel sei hier die Künstlerin Marina Abramović erwähnt, in deren aktuelleren Ausstellungen sie ihre Performances von ihrem („unsterblichen“) Avatar für das Publikum in der virtuellen Welt aufführen lässt. So faszinierend und bisher ungeahnte Möglichkeiten für die Kunst aufzeigend diese Arbeit auch ist: eine hochentwickelte Technologie und ausufernde Produktionsbudgets sind dafür nötig.

Wenn man dann die Diplompräsentationen der Akademien besucht, bei denen oft erstaunlich aufwendig produzierte digitale Werke und Installationen zu sehen sind, fragt man sich, wie die frischen Studienabgänger:innen ihre Produktionen weiterhin finanzieren werden können.

Sie werden Teams brauchen, Selbstmarketing beherrschen und auf unzähligen Plattformen und „Bühnen“ vielfältig agieren müssen. Multiplizität im Denken ist dafür unbedingte Voraussetzung.

Zugleich soll man jedoch *eine Marke* verkörpern. Man soll ein eindeutiges ungeteiltes, am besten einfach zu beschreibendes und derart gut zu bewerbendes Individuum simulieren.

Wir alle, nicht nur die Künstler:innen, sind heute mit diesem Widerspruch konfrontiert.

Die Digitalisierung und dadurch die globale Vergleichbarkeit von Waren und von uns selbst, hat diesen Widerspruch verursacht und den Druck, unser Ich-Verständnis neu zu definieren, erhöht.

Die vielfältigen digitalen sowie analogen Zugehörigkeiten verlangen es von uns zu lernen, mit Gleichzeitigkeiten umzugehen, mit Diversität, aber auch damit, dass Teile der Gesellschaft(en) in der digitalen Welt nicht anwesend sind, jedoch trotzdem zu berücksichtigen und am besten auch persönlich zu treffen sind.

Auf gemeinsames Handeln angelegte Aktionen und Workshops von Künstler-Kollektiven oder in Kunsträumen könnten dafür als *Probephöhen* hilfreich sein.

Man muss sich davor auch nicht fürchten: Ich bin längst Ichs. Die digitale Welt ist mir ein vertrautes Revier. Malen tu ich trotzdem und gesellig bin ich auch.

Darüberhinaus bin ich der Meinung, Europa soll bei seiner Digitalisierungsoffensive dafür sorgen, dass unser relativer Wohlstand nicht vollends im *Silicon Valley* versickert. #

Maria Peters



Ich will an den Inn Foto: Hanno Mackowitz

⁴ Eine fundierte Untersuchung dazu ist die Masterarbeit von: Sofie Mathoi, Kunst und Arbeit – Autonomie in der zeitgenössischen Kunstproduktion? Univ. für Angewandte Kunst, Wien, 2018

Weiterbildung digital

„Wir hatten fast alle Räume mit Kursen belegt, als die Meldung reinkam, dass bis auf Widerruf keine Kurse mehr stattfinden dürfen.“
(pädagogischer Leiter einer Weiterbildungseinrichtung zur Situation am 5. März 2020)

Digitale Angebote im Weiterbildungsbereich gab es nicht nur in Südtirol bis März des letzten Jahres (fast) keine. Plötzlich war dies mit Covid-19 aber die einzige Möglichkeit zur Abhaltung von Kursen, sodass nun viele Weiterbildungseinrichtungen Online-Angebote in ihrem Programm haben.

Es stellen sich aber auch viele Fragen:

Wer wird mit den Online-Angeboten erreicht und wer ausgeschlossen?

Gibt es Veranstaltungsformen, Inhalte und Zielgruppen, bei denen die physische Präsenz unbedingt notwendig ist?

Online-Angebote sind ortsunabhängig und deshalb ist es egal, ob eine Veranstaltung von Südtirol oder von Berlin oder Wien aus durchgeführt wird. Dies kann ein Vorteil für die Endbenutzerinnen und -benutzer sein; aber haben lokale Weiterbildungseinrichtungen gegen diese globale Konkurrenz eine Chance?

Wie muss sich das Südtiroler System der Weiterbildung ändern und welche Unterstützungen sind nötig, damit es im Wettbewerb bestehen kann und für die Südtiroler Bevölkerung nicht verloren geht?

Vielleicht ist es aber sinnvoll, grundsätzlichere Fragen zu stellen und aus dem Ausnahmezustand der Coronapandemie etwas über den Normalzustand zu lernen:

Wofür gibt es die Weiterbildungseinrichtungen überhaupt? Wofür stehen sie? Warum kommen die Menschen? Wer wird ausgeschlossen?

Diese Fragen werden die Weiterbildungseinrichtungen sicherlich in den nächsten Jahren beschäftigen. Ein erster Schritt in diese Richtung war der Tag der Weiterbildung 2020 „Bildung

mit und ohne Netz – Digitalisierung und Erwachsenenbildung“.

Die Weiterbildung allgemein und die Bildungshäuser im Besonderen müssen sich mit einer Konkurrenzsituation auseinandersetzen, die schon vor Covid-19 langsam am Horizont sichtbar wurde, durch die Pandemie aber rasant an Aufschwung gewann.

Auf der einen Seite investieren große und weltweit operierende Konzerne wie Microsoft, Google usw. massiv in Bildungsplattformen. Dies mag jetzt noch keine Konkurrenz für die lokalen Anbieter/-innen sein, es ist aber nicht gesagt, dass dies so bleibt.

Auf der anderen Seite gibt es Youtube, TikTok und andere Videoplattformen, auf denen Menschen Videos zu verschiedensten Themen (etwa dem Reparieren von Gegenständen, aber z. B. auch Rechtsthemen oder solche der politischen Bildung) anbieten. Diese mögen pädagogisch vielleicht nicht so ausgereift sein wie vergleichbare Angebote in Weiterbildungseinrichtungen, sie stellen aber eine nicht zu unterschätzende Größe dar. Und schließlich gibt es bei digitalen Angeboten keine regionale Beschränkung mehr. Jede/-r Anbieter/-in kann somit Teilnehmer/-innen aus der ganzen Welt akquirieren, ist aber seinerseits auch der weltweiten Konkurrenz ausgesetzt.

Immer wenn es um Informationsbeschaffung, Handlungsanleitungen und Ähnliches geht (und dies ist kein geringer Teil in der Weiterbildung), kann dies zumindest für einige Zielgruppen auch gut mit digitalen Formaten gemacht werden; hier geht es darum, die Einrichtungen und die Menschen für den digitalen Wandel fit zu machen. Eine Studie in Österreich zum digitalen Angebot während des Lockdowns hat gezeigt, dass noch mehr als sonst in der Wei-

terbildung der sogenannte Matthäus-Effekt („Wer hat, dem wird gegeben“) wirksam wird: 84 Prozent der Teilnehmer/-innen von digitalen Weiterbildungsangeboten hatten das Abitur oder einen höheren Bildungsabschluss.

Menschen mit niedrigem Einkommen sind ausgeschlossen, weil sie sich keine digitalen Endgeräte leisten können (bzw. nicht mehr als eines pro Familie) oder keine schnelle Internetverbindung haben. Der Österreichische Volkshochschulverband fordert deshalb einen leistbaren Internetzugang für alle.

Auf der anderen Seite – und dies scheint mir noch wichtiger – muss gefragt werden, weshalb Menschen in die Weiterbildungseinrichtungen und Bildungshäuser kommen sollen. Eine defensive Strategie kann kurzfristig funktionieren, langfristig muss offensiv gedacht werden, d. h., die Bildungsorte müssen sich auf ihre Stärken besinnen. Was können nur sie? Was mögen die Menschen an den Einrichtungen?

Immer wenn Lernen und Bildung mehr als Informationsbeschaffung ist – wenn es um das Sich-Einlassen, Sich-berühren-Lassen und um Resonanzbeziehung geht –, braucht es einen konkreten Ort, an dem dies geschehen kann, und in der Regel auch andere Menschen, mit denen dies gemeinsam passiert. Menschen mögen echte Begegnung und Austausch mit anderen Lernenden. Menschen wollen mit- und voneinander lernen. Menschen brauchen Unterstützung für selbstständiges Lernen. Menschen mögen Orientierung und Beratung. Die Südtiroler Weiterbildung war und ist für ihre Innovationskraft bekannt und auch diese Krise kann eine Chance für sie sein, wenn sie offensiv agiert und auf ihre Stärken baut. #

Martin Peer



Lernen im Kreis und vor dem Bildschirm
Fotos: Archiv, Amt für Weiterbildung

Digitalisierung und die Schule

Pandemie, Inzidenz, PCR-Tests, Lockdown, Homeoffice, Homeschooling, Triage – nach diesen vergangenen eineinhalb Jahre im Zeichen von Corona sind diese Begriffe wohl jedem Menschen geläufig, von Jung bis Alt. Aber EIN Wort überstrahlt, zumindest im Zusammenhang mit Schule und Bildung, wohl alle anderen, nämlich das Wort DIGITALISIERUNG.

Als meinereiner vor mehr als 40 Jahren am Gymnasium in Lienz die Matura abgelegt hat, war dieser Begriff noch völlig unbekannt. Anfang der 90-er-Jahre hat dann der Computer langsam Einzug gehalten in unsere Welt, und spätestens mit dem Siegeszug des Internets nach der Jahrtausendwende hat die Digitalisierung eine Bedeutung erhalten, die man sich so wohl nicht vorstellen hat können.

Nun, was heißt dieses Wort eigentlich? „*Digitalisierung ist die Erhebung, Speicherung und Verarbeitung von Daten und die Gestaltung von Betriebsabläufen durch IT-gestützte Prozesse. Die rasante Entwicklung der Digitalisierung, die weltweit in den letzten Jahrzehnten und vor allem Jahren zu verzeichnen war, wird aufgrund ihrer starken Intensität auch als Digitale Revolution bezeichnet.*“ (www.rechnungswesen-verstehen.de)

Dass der Einsatz des Computers in der modernen Arbeitswelt unverzichtbar ist, muss wohl nicht extra erwähnt werden, wie sonst wäre die sogenannte Globalisierung in diesem Ausmaß möglich gewesen. Wie aber hat man in der Bildungspolitik auf diese Entwicklung reagiert? Die Schule ist eine Institution, die unsere Kinder auf das Leben vorbereiten soll. So weit, so gut. Aber die Schule hat natürlich auch den kleinen Nachteil, dass sie auf bestimmte Entwicklungen nicht sofort reagiert, nicht sofort reagieren KANN. Das hat mehrere Ursachen bzw. Gründe, auf die einzugehen hier nicht der richtige Ort ist. Was die Technisierung der Schulwelt bzw. den Einsatz neuer Medien im Unterricht angeht, denke ich, dass man insgesamt auf einem recht guten Weg ist.

Kurz eine Darstellung der Ist-Situation an meiner Schule, der HTL Anichstraße, an der ich seit mehr als 20 Jahren die Fächer Deutsch und Religion katholisch unterrichte. Der Einsatz des Computers bzw. Laptops ist seit langer Zeit eine

Selbstverständlichkeit. Fast alle Lehrpersonen verwenden im Unterricht digitalisierte Unterlagen, die per Beamer an die Wand geworfen werden und von den SchülerInnen problemlos mitverfolgt werden können. Bei auftauchenden Fragen bzw. Unklarheiten kann die Lehrperson direkt darauf angesprochen werden. Fast alle SchülerInnen sind im Besitz eines Laptops, über den Einsatz im Unterricht entscheidet die jeweilige Lehrperson, abhängig von Unterrichtsstoff und Lehrmethode.

Ein anderer positiver Punkt der Digitalisierung oder des Einsatzes neuer Medien, sprich Internet, liegt darin, dass bestimmte Aufgabenstellungen von den SchülerInnen selbstständig recherchiert und gelöst werden können, eine Kompetenz, die in der modernen Welt wohl unersetzbar ist.

Da man im World Wide Web aber jetzt eine beinahe endlose Fülle an Informationen zu praktisch jedem Thema finden kann, stellt sich jetzt aber natürlich die Frage, welche Information ist richtig, welche falsch? Hier sehe ich eine große Aufgabe für die Schule, nämlich die jungen Menschen auf diesem Weg zu schulen und anzuleiten, diese Fertigkeit zu erlernen, zwischen wahr und falsch unterscheiden zu können. Mir ist vollkommen klar, dass das nicht immer so leicht möglich ist, selbst bei gewissenhaftester Recherche kann man im einen oder anderen Fall nicht wirklich unterscheiden, was jetzt stimmt und was nicht. Bestes Beispiel ist wohl die jetzige Pandemie, nach mehr als eineinhalb Jahren gibt es immer noch völlig gegensätzliche „Wahrheiten“, was Auswirkungen bzw. geeignete Maßnahmen zur Bekämpfung von Covid-19 angeht. Aber auch das halte ich für einen wichtigen Punkt, dass es nämlich durchaus unterschiedliche Ansichten geben kann und darf, darüber zu diskutieren und nachzudenken ist eine wichtige Grundvoraussetzung in einer Demokratie.



Foto: Thomas Weiler

Nun komme ich aber zum letzten Punkt meiner Ausführungen. Der Lockdown im Frühjahr letzten Jahres und der von November 2020 bis Mitte Februar 2021 mit komplett geschlossenen Schulen hat einem die Möglichkeiten, aber auch die Grenzen der Digitalisierung ganz klar aufgezeigt. Die SchülerInnen wurden im so genannten Homeschooling unterrichtet, entweder durch Übermittlung von Aufgabenstellungen per Mail oder im direkten Kontakt über Kamera mit den Programmen Zoom, Teams oder auch über Skype. Das hat an und für sich gut funktioniert, vor allem die SchülerInnen, die vorher schon gute Leistungen gezeigt haben, hatten damit kaum Probleme. Jene aber, denen es aber vorher schon schwergefallen ist, positive Leistungen abzurufen, hatten weitaus mehr Probleme, so mancher Schüler oder manche Schülerin hat den Anschluss in manchen Fächern komplett verloren, der direkte Kontakt mit MitschülerInnen oder Lehrpersonen hat ganz einfach gefehlt. Eine unmittel-

bare Nachfrage bei Verständnisschwierigkeiten ist bei einem rein digitalen Unterricht einfach nicht machbar, und das reicht vielen leider zum Nachteil.

Der Lockdown im Frühjahr letzten Jahres und der von November 2020 bis Mitte Februar 2021 mit komplett geschlossenen Schulen hat einem die Möglichkeiten, aber auch die Grenzen der Digitalisierung ganz klar aufgezeigt.

Natürlich ist es so, dass die Digitalisierung ein unverzichtbarer Bestandteil unseres Lebens geworden ist, aber gerade die Erfahrungen des Homeschoolings haben gezeigt, wie wichtig und notwendig der direkte Kontakt zwischen Lehrendem und SchülerIn ist. In vielen Gebieten ist der Einsatz neuer Medien in der Schule absolut ein Vorteil, aber es ist auch beruhigend, erfahren haben zu können, dass das Lernen immer auch mit Menschen zu tun

hat, mit Zuspruch, mit Lob, mit Kritik, mit Humor, mit Trost, kurz gesagt – mit menschlicher Begegnung. #

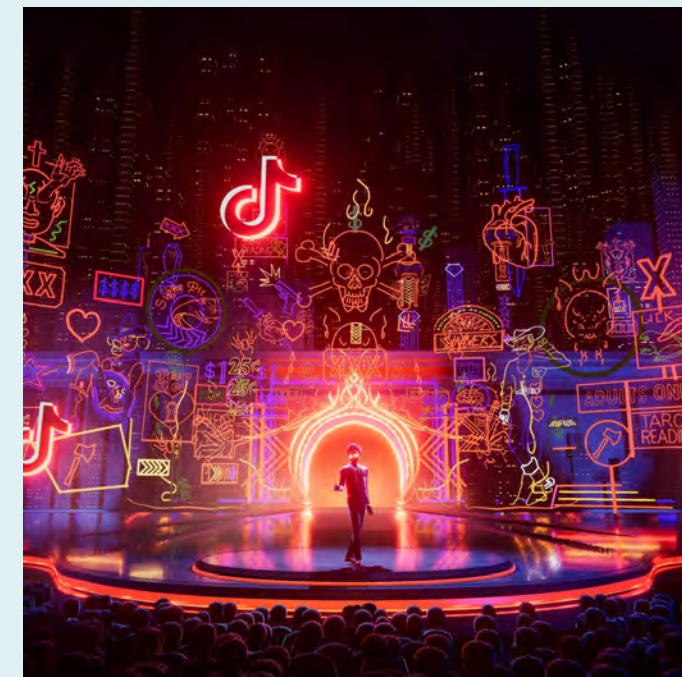
Thomas Weiler



Virtual Concert von Alison Wonderland – content creation by SUTU
Bild: The Wave XR

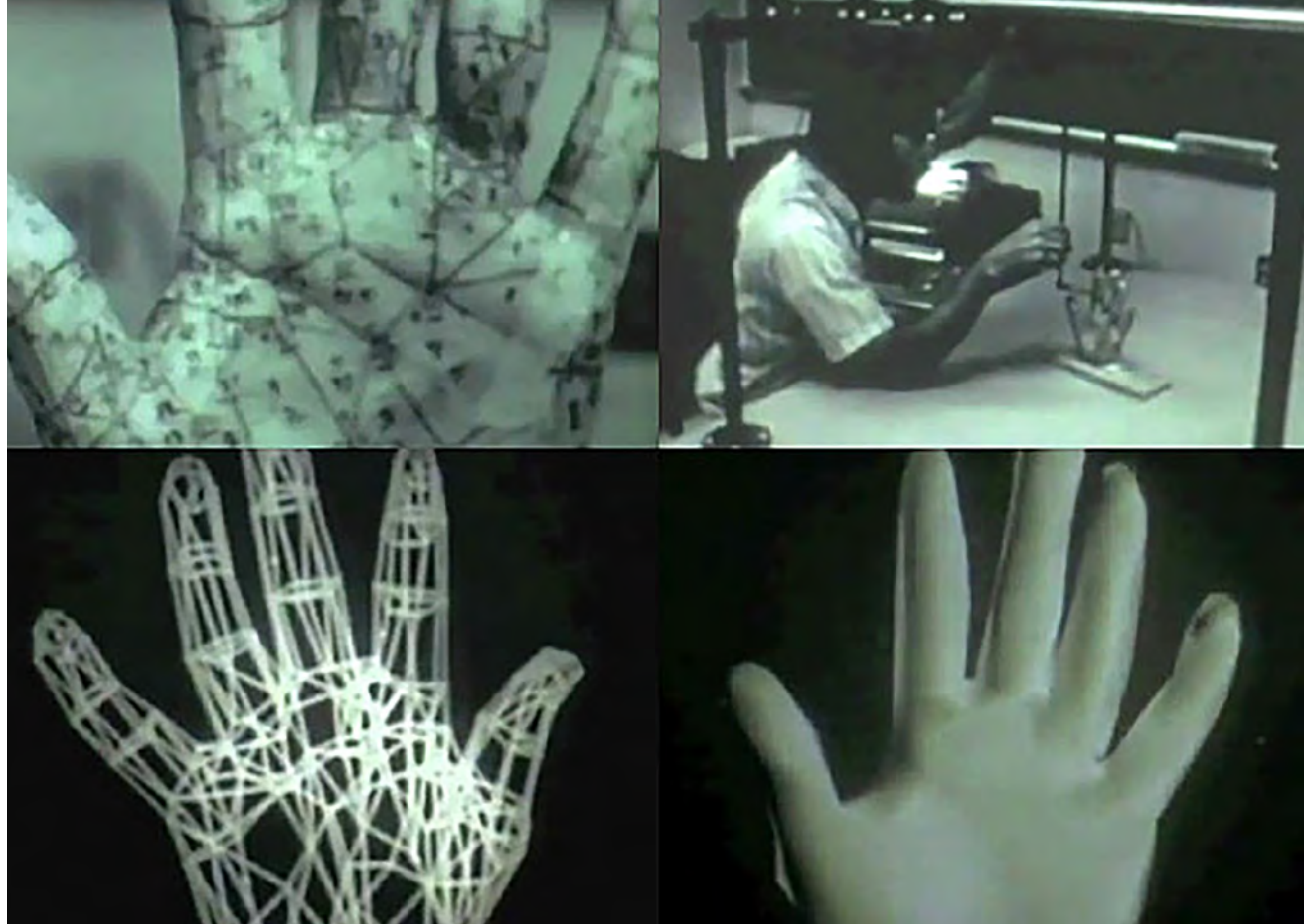
What a Multimedia!

Der Begriff Multimedia kann – vereinfacht gesagt – mit „mehrere Mittel“ übersetzt werden. Hier stellt sich jetzt die Frage, was darunter zu verstehen ist.



Virtual Concert von The Weeknd – content creation by SUTU
Bild: The Wave XR

Zunächst meint man damit die vielfältige Nutzung unterschiedlicher Techniken oder Instrumente, um bestimmte Inhalte zu vermitteln. Ein Multimedia Artist nutzt dem Zeitgeist entsprechende Instrumente und Techniken und erschafft damit neue Formen oder Erlebnisse. Somit wird die Kunstwelt unter anderem um neue Perspektiven bereichert und es entstehen mutige Experimente.



Erste Experimente für die Erstellung einer animierbaren 3D-Hand von Ed Catmull und Fred Parker
Bild: A computer animated hand – 1972, Youtube-Video

BORDERLESS ARTS

Es gibt keine festgeschriebenen Regeln in den Multimedia Arts, weshalb die Künstler/-innen, die diese Kunstform nutzen, meist nicht ausschließlich Digitalkünstler/-innen sind. Viele Multimediakünstler/-innen benutzen längst verstaubte Techniken oder Geräte und integrieren diese in futuristische Inszenierungen. Durch die Verschmelzung von Altem mit Neuem werden ausgefallene und innovative Kreationen möglich, welche die künstlerische Freiheit auf ganz neue Ebenen transportiert. Dies lässt Visionen entstehen, die unsere Gegenwart prägen und unsere Zukunft formen.

MULTIMEDIAL ODER SOGAR MULTISENSORIAL

Der digitale und elektronische Einfluss erschafft neue Horizonte, nicht nur in der Wissenschaft. Schon immer haben die technologischen Errungenschaften auch Künstler/-innen dazu gebracht, ihre kreativen Gedanken „Out of the Box“ zu formen. Raus aus den stillen, stummen Bilderrahmen, erweitert auf Räumlichkeiten, Bühnen, Häuser, Spiele, bewegte Bilder oder sogar sinneserweiternde Erfahrungen (im Jargon „experiences“).

Das Kunstwerk an sich rückt in den Hintergrund und die Zuschauenden oder das Erlebnis selbst werden zum eigentlichen Kunstwerk.

Durch die Implementierung neuartiger Sensoren, Infrarottechnologien oder durch KI (künstliche Intelligenz) gesteuerte Kameras werden sensorische Interaktionen des Zuschauers/der Zuschauerin analysiert und in Daten umgewandelt, welche der/die Künstler/-in für die Inszenierung eines Kunstwerkes benutzen kann. Dadurch entstehen

individuelle Kompositionen, deren Aussehen den Kunstschaffenden meist selbst fremd waren.

VON STROMSIGNAL, OERN UND 1ERN ZU PIXEL-SALATEN

Mit den Errungenschaften von IBM und Intel war der Personal Computer ab den 1980ern für jeden Haushalt verfügbar – die modernen „Nerds“ hatten ihre Geburtsstunde.

Sehr schnell waren die ersten Experimente mit bewegten Bildern und 3D-Animationen im Gange. Ed Catmull und Fred Parke kreierten schon 1972 ein legendäres Video von einer 3D-Hand und einem Gesicht mit anatomisch korrekten Animationen. Im gleichen Jahrzehnt entstand im analogen Bereich ein weiterer wichtiger Meilenstein, der sogenannte Scanimate. Dieser ermöglichte es erstmals, sogenannte Motion Graphics, analog, in Echtzeit für das Fernsehen zu generieren.



Scanimate, eine historische analoge Animationsmaschine Foto: scanimate.com

Videokunst und Motion Graphics

Mit der Erfindung der Videoaufnahme und der Integration des Fernsehers in das alltägliche Leben ab den 1950er-Jahren bekamen bewegte Bilder ihr Debüt und eroberten nach und nach verschiedenste Medien. Was anfangs auf analogen Filmrollen festgehalten wurde, konnte jetzt in digitale Daten umgewandelt werden. Der Ursprung aus dem Analogen macht sich sogar in jeglichen Videobearbeitungsprogrammen erkennbar. Viele Abläufe wurden von den traditionellen Techniken oder den analogen Geräten übernommen und digitalisiert.



Bild: Be Woda - Vimeo sirgulliver.art & jays4nson - 3D, VFX, Video, Compositing

3D-ANIMATION UND VFX

3D, die dritte Dimension, ermöglicht es, Inhalte räumlich darzustellen, zu animieren und mit eigenen Algorithmen und Texturen in einem realistischen Stil darzustellen. Grundsätzlich herrschen die gleichen kompositionellen Regeln wie bei der Fotografie oder dem Film.



Bild: Love - Vimeo sirgulliver.art & sonnyunderwood.art - Hospiz Festival - Projection Mapping



Ein Bild aus dem Musikvideo für „Rainy Day“ von Shanti Powa; 3D, Video, VFX und Compositing von sirgulliver.art
Bild: Shanti Powa - Rainy Day, Youtube

Die Bearbeitung im 3D-Raum ermöglicht es nun unter anderem, viel einfacher realistische VFX (Videoeffekte) in reale Videoaufnahmen zu integrieren. Künstler/-innen hatten dadurch die Möglichkeit, ihre Werke schneller zu bearbeiten und aus anderen Blickwinkeln zu erforschen. Vor dieser Errungenschaft waren Spezialeffekte von rein analoger Natur, d. h., sie mussten physisch nachgebaut oder auf Filmrollen retuschiert bzw. dazu gemalt werden. Mit dem Erscheinen von „Toy Story“ im Jahr 1995, dem ersten in voller Länge 3D-animierten Film, war 3D in aller Munde und erreichte schrittweise eine weltweite Aufmerksamkeit.

NISCHE TRIFFT ALLGEMEINHEIT

Von Videoaufnahmen mit einer Kamera oder einem Smartphone bis hin zu codeprogrammierten generativen Formen, digitalen Frames für Framezeichnungen oder 3D-kreierten Inhalten – mit dem heutigen Standard der Technologie hat jeder die Möglichkeit, auch zu Hause hochwertige Videos zu erstellen, und muss dies nicht mehr ausschließlich den großen Filmproduktionen überlassen.

BEWEGTBILD OHNE SOUND? GEHT NICHT!

Haben Sie schon mal einen Film ohne den dazugehörigen Ton angeschaut? Ein Musikvideo ohne Musik oder ein Interview ohne Stimme gesehen? Das passt einfach nicht zusammen! So wie auch im realen Leben gilt: Was sich bewegt, macht Geräusche, gibt Laute von sich.

Wie so oft in dieser Branche werden Bewegungen mit Geräuschen sowie „slap“, „wooms“ erklärt. Dadurch wird der Zusammenhang mit den alten Comicheften bemerkbar, denn schon damals hatten die Comickünstler Bewegung im Kopf, aber kein Medium, diese auch wirklich zu zeigen.

VIDEOS IMMER UND ÜBERALL

Die massige Anhäufung an Videos, die unser Leben begleiten, wirkt oft störend. Wenn man durch die sozialen Medien scrollt, sind acht von zehn Posts Videos. Bei Bushaltestellen oder sogar in den öffentlichen Fahrzeugen machen sie sich bemerkbar, an den großen Billboards und sogar in den meisten Läden ergreifen sie die Aufmerksamkeit. Dadurch entstand wiederum eine Überflutung an Künstler/-innen und quasi jede/-r sieht sich gleich als Fotograf/-in oder Videograf/-in. Trotzdem eröffnet dieser Überfluss an Videos ein experimentelles Zeitalter, beschleunigt die Innovation und ist mit unendlich vielen Inspirationen und Ansichten, die diese multimediale Welt weiterentwickelt, gefüllt.

A/V Audiovisuelle Installationen

Lichtspiele, Sounderlebnisse und Bewegtbilder waren schon von Anfang an sehr begehrte Elemente, die Künstler/-innen in die Installationswelt integrierten. In unserer Gegenwart sind Ausstellungen wie die „Biennale“ oder Bühnenbilder wie bei den „Bregenzer Festspielen“ ohne Video- bzw. Lichtkunst unvorstellbar.

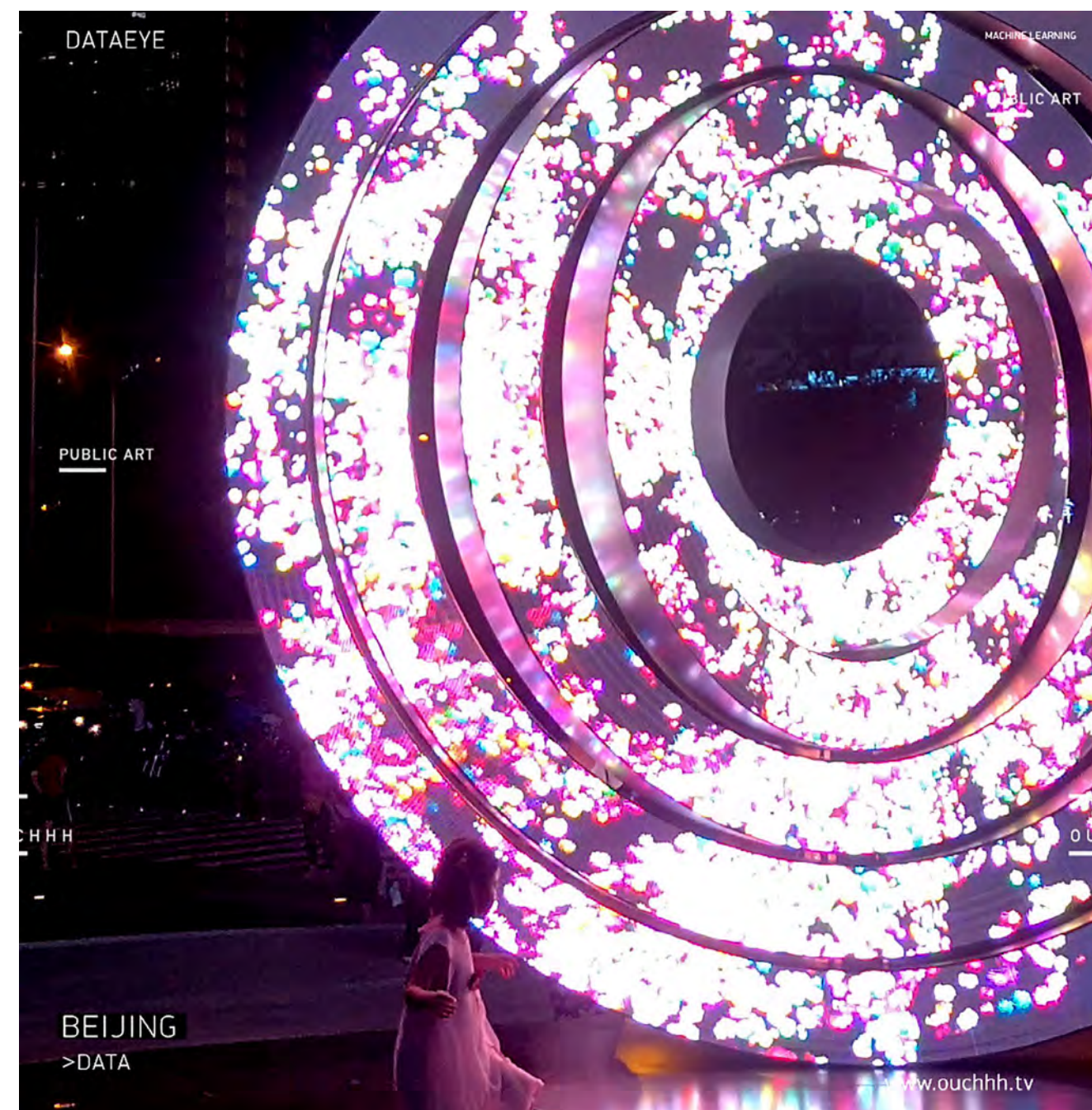
Der Reiz mehrerer Sinne ist das Spiel, das manche Multimedia-künstler/-innen gerne spielen. Optische Illusionen generiert durch einen komplexen Zusammenschluss an Geräten, experimentelle Konstruktionen aus analogen Sensoren, Arduino-boards und gesteuerten Lichtobjekten wie Laser, Beamer oder LEDs erwecken die kreativen Geister der modernen Ära.

INTERCONNECTED DATA

Das Zusammenspiel verschiedenster Medien, Technologien und Datenbanken eröffnet Möglichkeiten, wie wir sie uns niemals vorstellen konnten. Die Auslesung sogenannter numerischer Datenbanken ermöglicht es Künstler/-innen diese als ein festes Element zu nutzen. Für die Installation „Data Eye of Wangjing“ von Ouchhhh z. B. benutzt das Kollektiv die umwelttechnischen Daten Pekings. Diese werden von einer KI ausgelesen, umgewandelt und als Variablen eingesetzt, um die verschiedensten Formen zu generieren oder zu manipulieren. Ein wunderbares Beispiel, wie Wissenschaft auf Kunst trifft.

KEINE BIENNALE OHNE AV – AUDIO - VIDEO-/ LICHTKUNST

In den angesehensten Ausstellungen weltweit ist die Audio-Video-Kunst stark vertreten. Von den Exponaten in der MoMa in New York oder in der Londoner Tate Modern bis hin zur Biennale in Venedig können Kreationen der innovativen Lichtkunst bewundert werden. Um euch diese Performances näher zu bringen, habe ich einen guten Freund und Mentor, *Filippo Gualazzi*, eingeladen, uns seine Erfahrung an der Biennale und in dieser Multimediawelt zu schildern.



„Data Eye of Wangjing“, eine KI-basierte Skulptur des Kollektivs Ouchhhh Foto: ouchhhh.tv



Filippo Gualazzi in action
Foto: biennaledivenezia

BIOGRAFIE FILIPPO GUALAZZI

Ich habe mein Diplom an der Akademie für Schöne Künste in Urbino in Neuen Kunsttechnologien erworben. In meiner

Studienzeit habe ich einen multidisziplinären Ansatz von Werbegrafik über Fotografie bis hin zu Videomarketing verfolgt. 2013 habe ich mich an der Musikakademie Zero-Crossing eingeschrieben, wo ich einen zweijährigen Studiengang in E-Musik-Produktion absolviert habe. Danach habe ich mich an der Rome University of Fine Arts in Multimedia Arts&Design eingeschrieben und im Februar mein Magisterstudium mit der Bestnote abgeschlossen.

Momentan arbeite ich an verschiedenen Projekten mit, bei NONE collective, CABINAA, Otolab, bei Kulturvereinen und Künstlerkollektiven, deren Mitglied ich bin.

Kürzlich habe ich das Studio-Kollektiv Quantico gegründet, das auf Interaction Design und virtuelle Szenografie spezialisiert ist.

Wie war deine Erfahrung mit der Biennale?

Bei der Biennale konnte ich mich in erster Linie weiterbilden, mit neuen Techniken im audiovisuellen Bereich experimentieren und neue Software kennenlernen und ausprobieren. Allen Beschränkungen im Zuge der Covid-Pandemie zum Trotz hatte ich die Möglichkeit, während meines Venedig-Aufenthalts sehr interessante Leute kennenzulernen, phantastische Menschen. An unserem Projekt waren drei Personen beteiligt, Filippo Angeloni am Kontrabass, Matteo Tomasetti (Live Electronics) und ich (Live Visual). Das Interessanteste an unserem Projekt bestand zweifellos darin, ein klassisches Musikinstrument mit Techniken und Trends der jüngsten Generation im audiovisuellen Bereich zu verschmelzen.

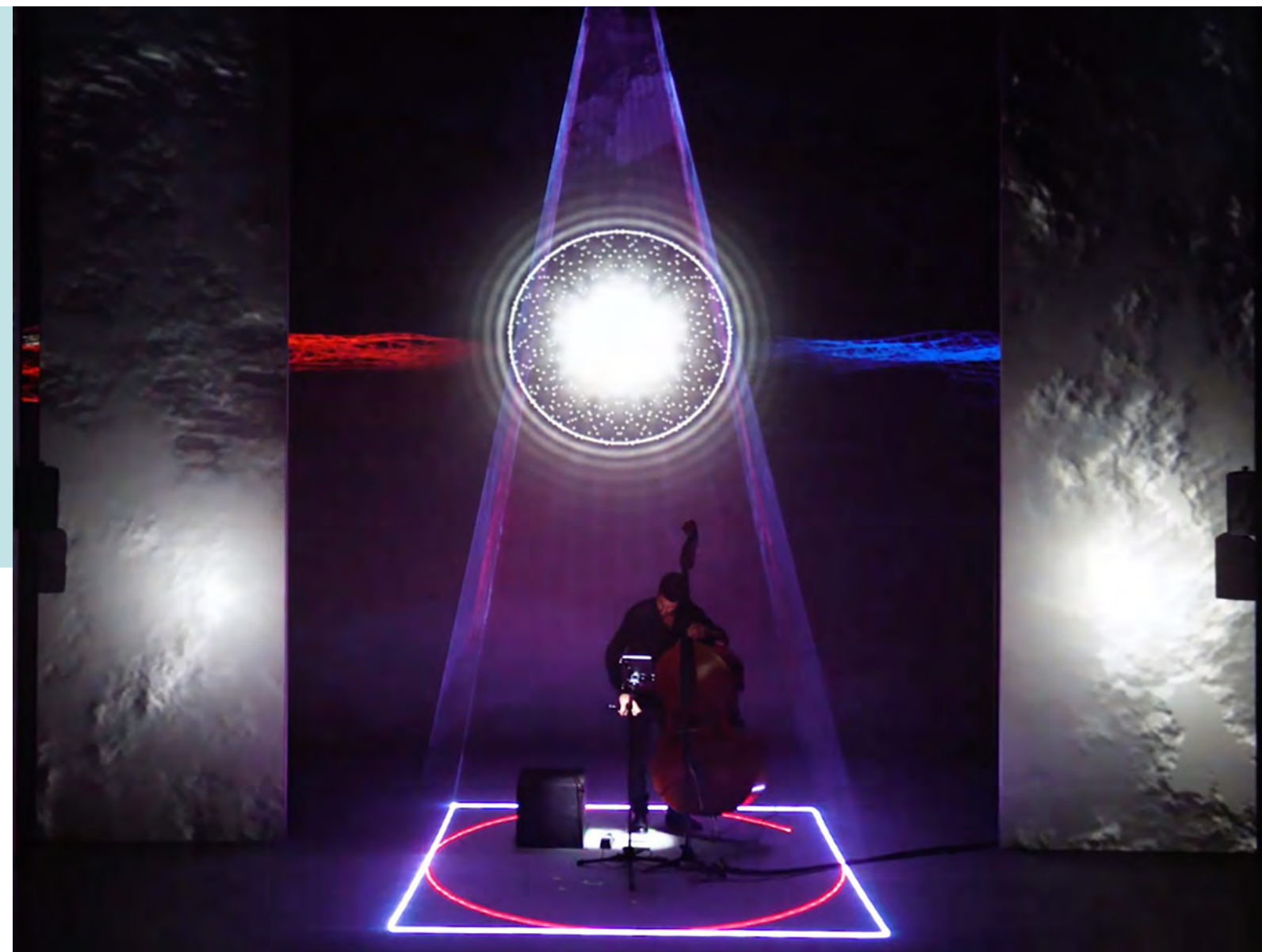
Kernstück unserer Performance war mit Sicherheit das Narrativ, das sehr hilfreich war – wenngleich auf abstrakte Art und Weise, haben wir vom ersten Moment an ein präzises Schema, ein Storytelling, eine Geschichte verfolgt. Das Erkunden der Klangfarben und des Klangspektrums des Kontrabasses haben unsere Phantasie bei der Erschaffung von Ton- und visuellen Welten beflügelt, die mit dem Raum in Dialog treten. Die von der Biennale zur Verfügung gestellten Technologien haben sicherlich dazu beigetragen, dass wir unser Potenzial ausschöpfen konnten – ein Bühnenbild mit Paneelen für monumentale Projektionen und ein Ambisonics-Audiotechnologiesystem bestehend aus 32 Lautsprechern waren das absolute Highlight unseres audiovisuellen Spektakels. Wir hatten das große Privileg, von Tutoren unterstützt zu werden, die uns dabei geholfen haben, die neuen Technologien richtig anzuwenden.

Was hat dich dazu inspiriert, Künstler im Multimediabereich zu werden?

Meine Kenntnisse im Bild- und Klangbereich haben mich immer angetrieben, nach neuen, weniger konventionellen Ausdrucksformen zu suchen. Multimediale Installationen und audiovisuelle Performances faszinieren mich schon, seit ich an der Akademie studierte. Die künstlerischen Möglichkeiten, die die neuen Medien bieten, sind schier unbegrenzt. Ich denke, es ist fast unmöglich, sie alle zu definieren und zu katalogisieren, so vielfältig sind sie. Das ist es, was mich inspiriert und antreibt, mein Leben der Kunst zu widmen.

Was fasziniert dich an der Welt der Multimedia-Technologien?

Was mich persönlich am meisten anzieht, ist die Verblüffung, das Staunen, das ich oft meinen Objekten gegenüber empfinde. Mir gefällt der Gedanke, dass der Rechner und die Algorithmen mit mir zusammenarbeiten und nicht einfach nur Geräte sind, die Befehle ausführen. Multimedia-Künstler/-innen bringen mit ihren Eingaben Berechnungen und Variablen ins Rollen, die, wenngleich von ihnen selbst geschaffen, unkontrollierbar werden. Es gibt zwei Arten, die Technologien einzusetzen: Du kannst damit die absolute Kontrolle haben, aber auch genau das Gegenteil erreichen, so wenig Kontrolle wie möglich. Ich persönlich finde den fragilen Mittelweg besonders spannend, den Grat zwischen Kontrolle und Zufall. Was der Kunst durch die neuen Technologien besonders zugutekommt, ist die Fluidität, das Fließende: Durch die Arbeit mit mehreren Medien wird die Kunst immer wieder neu erfunden, sie entwickelt sich ständig weiter – das macht das Ganze so magisch und faszinierend.



Filippo Gualazzi, Perpetuo. Multimediale Installation im Rahmen des Biennale College.
Foto: biennaledivenezia

Welche Visionen hast du, wohin wird uns deiner Meinung nach der technologische Fortschritt führen?

Klarerweise bin ich ein Befürworter des technologischen Fortschritts, aber das heißt noch lange nicht, dass ich auch dafür bin, dass die Technik alles ersetzt. Ich sehe das so: Technologischer Fortschritt im positiven Sinn muss immer eine natürliche Komponente haben, die Technik muss auf reale Bedürfnisse eingehen, denn wenn sie nur Selbstzweck ist, bringt uns das eher nichts Gutes. In der Kunst werden die Technologien destrukturiert, neu gedacht und akribisch analysiert. Daher hoffe ich, dass unsere Gesellschaft die Augen in Zukunft auf die Kunst als Modell für eine Annäherung an die neuen Technologien richtet.

Wenn wir KI-Systeme bewusst einsetzen, können sie uns, so denke ich, auf eine höhere Ebene der Phantasie bringen. Die Berechnungskapazität läuft darauf hinaus, dass wir immer genauer die Zukunft vorhersehen können, so dass wir die Gegenwart mit einer anderen Sichtweise leben und erleben. Die virtuelle Realität hat bereits jetzt dazu geführt, dass wir die Wirklichkeit und den physischen Raum überwinden können. Daher glaube ich, dass wir in die richtige Richtung gehen, wenn wir, statt nur die Wirklichkeit zu simulieren, neue Welten erschaffen, die es zu erkunden gilt, so dass wir uns mit unserer Vorstellungskraft auf ein ganz neues Level begeben.

BIOGRAFIA

Ho conseguito il diploma in Nuove Tecnologie dell'Arte presso l'Accademia di Belle Arti di Urbino, durante questo periodo ho intrapreso un percorso multidisciplinare che spazia tra grafica pubblicitaria, fotografia e videomaking. Nel 2013 mi sono iscritto all'Accademia musicale Zero Crossing, dove ho frequentato un corso biennale di produzione di musica elettronica e successivamente mi sono iscritto

al corso di Multimedia Arts Design presso la Rome University of Fine Arts, conseguendo la laurea magistrale a pieni voti nel febbraio del 2020. Attualmente collaboro a diversi progetti con realtà come NONE collective, CABINAA, Otolab, associazioni culturali e collettivi artistici di cui faccio parte. Recentemente ho fondato lo studio/collettivo Quadro Quantico, specializzato in interaction design e scenografie virtuali.



Filippo Gualazzi, Perpetuo. Installazione multimediale nel contesto di Biennale College.
Foto: biennaledivenezia

1. Com'è stata la tua esperienza alla Biennale?

La mia esperienza alla Biennale è stata innanzitutto formativa, ho sperimentato nuove tecniche audiovisive e imparato a utilizzare nuovi software. Nonostante il periodo particolare dovuto all'emergenza covid-19, durante la permanenza a Venezia ho avuto la possibilità di conoscere persone fantastiche. Del nostro progetto facevano parte tre persone, Filippo Angeloni al contrabbasso, Matteo Tomasetti al live electronics e io al live visual. La cosa più interessante è stata senza dubbio quella di unire nell'ambito dell'audiovisivo uno strumento musicale classico agli strumenti tecnologici di ultima generazione. L'elemento cardine che ci ha aiutato a realizzare

la performance è stata la narrazione, seppur molto astratta. Fin da subito abbiamo seguito uno schema e uno storytelling ben preciso. L'esplorazione e le qualità timbriche del contrabbasso hanno guidato la nostra fantasia nella creazione di mondi sonori e visivi che dialogassero con lo spazio. Le tecnologie messe a disposizione dalla Biennale hanno sicuramente ampliato le nostre prospettive, una scenografia con pannelli per proiezioni monumentali e un sistema audio in ambisonics formato da 32 speaker sono stati il fiore all'occhiello dello spettacolo audiovisivo. Un grande privilegio è stato senza dubbio l'aiuto dei tutor che ci hanno messo nella condizione di poter utilizzare queste tecnologie.

2. Cosa ti ha ispirato a diventare un artista multimediale?

Le mie conoscenze nel mondo dell'immagine e del suono mi hanno sempre spinto a ricercare nuove forme espressive, meno convenzionali. Inoltre le installazioni multimediali e le performance audiovisive mi hanno affascinato fin dal primo anno di accademia. Le pratiche artistiche legate ai nuovi media sono potenzialmente infinite; definire e catalogare una pratica credo sia quasi impossibile ed è questo che nutre la mia ispirazione e la voglia di investire il mio tempo nell'arte.

3. Cosa ti affascina del mondo delle tecnologie multimediali?

Ciò che personalmente mi affascina di più è lo stupore che spesso provo di fronte ai miei artefatti, mi piace pensare che il computer e gli algoritmi siano dei collaboratori e non dei semplici mezzi. L'artista multimediale mette in moto calcoli numerici e variabili che a volte diventano incontrollabili seppur creati da lui stesso. Le tecnologie possono essere utilizzate in due modi: una per avere il totale controllo e una per averne il meno possibile; ciò che mi attrae è questa linea sottile tra controllo e casualità. La forza delle nuove tecnologie per l'arte è la fluidità, l'utilizzo di più media rende questa disciplina un continuo divenire, ed è questo quello che rende tutto magico e affascinante.

4. Quali sono le tue visioni del futuro di questo ambito? Dove credi che ci porterà l'avanzare della tecnologia?

Ovviamente sono un sostenitore dello sviluppo tecnologico ma non per questo credo che la tecnologia debba sostituire tutto. Penso che un progresso tecnologico positivo debba sempre essere unito a una componente naturale. La tecnica deve rispondere a esigenze reali altrimenti, se fine a se stessa, non credo possa portare a qualcosa di buono. Nell'ambito artistico le tecnologie vengono destrutturate, ripensate e analizzate minuziosamente, per questo spero che la società in futuro guardi all'arte come modello esemplare di approccio alle tecnologie. Sistemi di intelligenza artificiale, se utilizzati consapevolmente, credo porteranno a una immaginazione superiore, il calcolo numerico potrà portare alla possibilità di prevedere il futuro e quindi di vivere il presente con una visione diversa. La realtà virtuale ha già portato a un superamento della realtà e dello spazio fisico, proprio per questo credo che la direzione giusta non debba esser quella di simulare il reale ma piuttosto creare nuovi mondi da esplorare, così da portare la fantasia e l'immaginazione su un altro livello.

XR (VR, AR)

VR

Die Virtuelle Realität (VR) transportiert die Zuschauer/-innen in eine komplett neue Welt, in der man sich im Raum bewegt und mit der virtuellen Umgebung interagieren kann. Dies erschafft Möglichkeiten, die sensorische Wahrnehmung zur Gänze einzunehmen und etwa im Gegensatz zu einem Spiel auf dem Bildschirm eine viel tiefere Erfahrung zu erzeugen.

AR

Mit den gleichen Werkzeugen erweitern wir unsere reale/physikalische Welt mit digitalen, virtuellen Objekten/Welten. Dies wird Augmented Reality (AR) genannt. Diese Technologie kann man bereits mit der Kamera eines Smartphones erleben. Damit werden digitale Inhalte in unserer realen Welt platziert und in einer erweiterten Dimension erlebbar gemacht. Zum Beispiel fingen Comickünstler an, ihre statischen gedruckten Comic-Seiten mit AR zu bestücken, um eine weitere Leseebene für das Publikum zu eröffnen. Navigations-Systeme oder Werbeflächen, der Einsatzbereich dieser Technologie breitet sich in jeglichen Bereichen aus.

Mit der Entwicklung von sogenannten AR Brillen, wie zum Beispiel die bekannten „Hololens“ von Microsoft oder den ganz neuen „Spectacles“ von Snapchat werden diese Inhalte nicht nur auf dem Handy erlebbar. Die Zeit der sogenannten AR Wearables hat gerade erst begonnen.

XR

XR, Cross Reality oder auch Extended Reality ist ein Überbegriff, der die reale Welt mit der digitalen Welt in Verbindung bringt. Er umfasst das gesamte Spektrum von den kleinsten digitalen Eingaben bis hin zu immersiven Erfahrungen. Diese XR-Welt breitet sich in den verschiedensten Anwendungsbereichen aus – interaktives Lernen, Forschung, Film und Fernsehen, Medizin und Pflege, Architektur und Industrie, Design und Kunst. Die Integration dieser Technologie bietet eine unglaubliche Bereicherung in verschiedensten Feldern. Bei Künstlerinnen und Künstlern sorgte diese Bewegung für neue Visionen – groß war und ist die Neugierde, was diese Technologie bietet und was daraus noch zu entwickeln ist.





Image: Sutou - sutu.eats.flies

SHORT BIOGRAPHY

Sutou is a futurist and XR artist. He is the creator of VR films such as the "Legends of the Brush" trilogy, "Future Dreaming," "Heart of Darkness," and "Mind at War." He has been commissioned by Marvel, Google, and Disney to create VR art for "Doctor Strange" and "Ready Player One", among others. He has directed the virtual concert for Jean-Michel Jarre and created art for musicians such as The Weeknd, John Legend, deadmau5, Alison Wonderland, and Dillon Francis. He holds an honorary doctorate of Digital Media from Central Queensland University, is a 2017 Sundance Fellow, and is the co-founder of EyeJack, an augmented reality company based in Los Angeles and Sydney.

Einen der Pioniere dieser Bewegung und guten Freund, Sutou, habe ich eingeladen, uns einen Einblick in seine Welt zu geben und zu erzählen, wie er diese neuartigen Instrumente in einem multimedialen Umfang nutzt.

What were some life-changing experiences that made you the artist you are today?

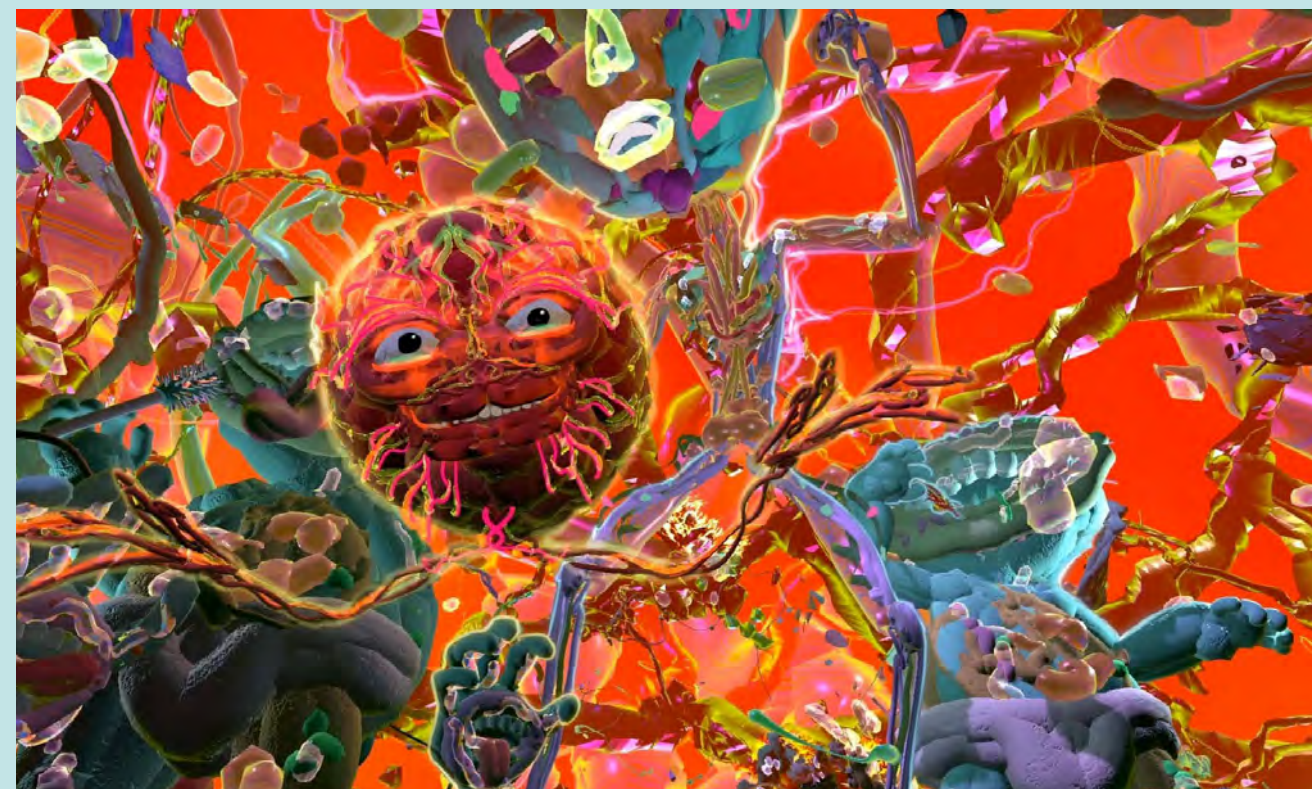
Early in my career I got involved in social justice and community development projects through the Australian organization BighArt. They were based in my hometown of Burnie in Tasmania. This experience helped me to understand the power of art and creative projects to influence change. Over the years I have created many impactful projects with BighArt, including Neomad, a digital comic series that was created in collaboration with over 20 young Aboriginal Australians. Outside of my work with BighArt I continued to be active in social justice projects; more recently, I directed the VR film "Mind at War" about a young US war veteran's experience with PTSD and homelessness. I also created the art for "Inside Manus": I illustrated and animated the stories of three refugees who were detained at the Manus detention center. Last year I created the art for the VR film "Devil's Ivy," the story of Chinese artist Wa Liu's experience during the coronavirus pandemic. This year I have created "Breonna's Garden," an augmented reality experience dedicated to Breonna Taylor and created in collaboration with her sister.

Could you explain the workflow you used in one of your favorite recent works, where you used a multimedia approach?

In our "Breonna's Garden" augmented reality experience we combine a few unique technologies. We invited Ju'Niyah Palmer, Breonna's sister, to Los Angeles and captured a volumetric video of her at Metastage – this is a format that will allow her to appear in our AR experience as a hologram. We also use surface tracking to detect the ground and grow a virtual garden out of the ground. So when you point your device at the ground, you will see virtual flowers grow, and when you move toward those flowers, you will trigger audio messages to play. The audio messages have been left by previous visitors to the garden. It's quite a beautiful project that uses technology in a way to nurture a very sensitive topic such as grief.

Where are we now and where are we heading with these technologies?

We are quickly entering a new era where more and more digital information will be floating all around us and be accessible via AR wearables. Big companies like Apple are busy adding lidar-style technology to their devices, so that we can all contribute to creating a 3D map of the world and our digital creations can seamlessly overlay our reality. Other companies like Snapchat and, of course, my own company, EyeJack, are investing a lot into creating new tools to easily



An image from "Legends of the Brush"
Image: VR experience by SUTU

"XR means Extended Reality it is an umbrella term that is used to sum up Virtual Reality, Augmented Reality and Mixed Reality."

create content for this new paradigm. These types of technologies combined with machine learning and AI are destined to facilitate a more immersive experience that responds to the real world in real time.



An image from "Legends of the Brush"
Image: VR experience by SUTU

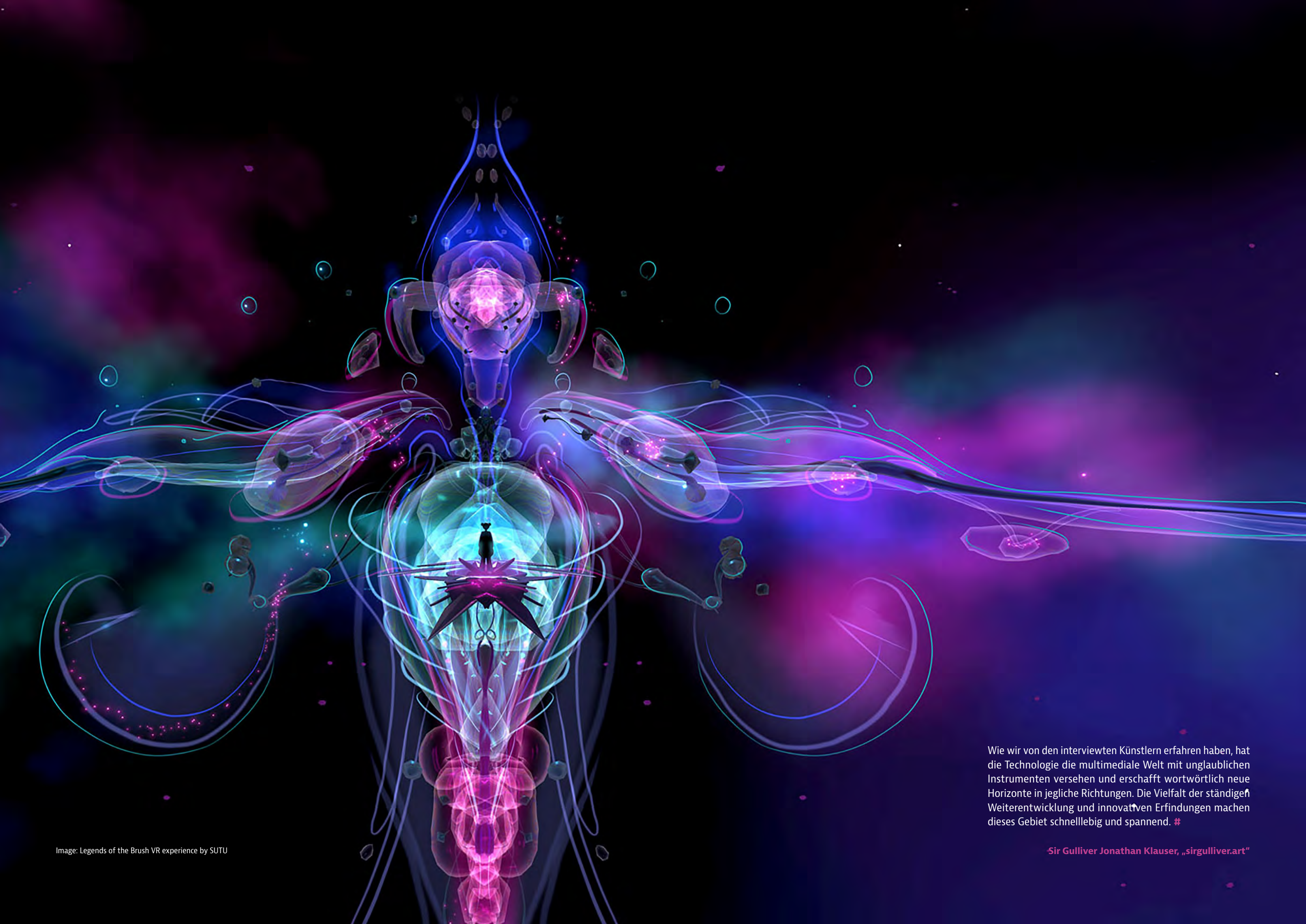


Image: Legends of the Brush VR experience by SUTU

Wie wir von den interviewten Künstlern erfahren haben, hat die Technologie die multimediale Welt mit unglaublichen Instrumenten versehen und erschafft wortwörtlich neue Horizonte in jegliche Richtungen. Die Vielfalt der ständigen Weiterentwicklung und innovativen Erfindungen machen dieses Gebiet schnelllebig und spannend. #

Sir Gulliver Jonathan Klauser, „sirgulliver.art“

Online-ausstellung „widerstand und wandel. über die 1970er-jahre in tirol“

Nachdem die so erfolgreich gestartete Ausstellung **widerstand und wandel. über die 1970er Jahre in tirol** als Maßnahme gegen die Ausbreitung von COVID-19 (Coronavirus) zwischen 16. März und 2. Juni 2020 nicht besucht werden konnte, haben wir in dieser Zeit Teile der Ausstellung online zugänglich gemacht: kurze Einführungsvideos mit Arno Ritter, die Interviews mit ProtagonistInnen der 1970er-Jahre in Tirol, zwei eigens für dieses Format zusammengestellte Vorträge sowie die Beiträge aus der zur Ausstellung erschienenen Begleitpublikation.

Ab 3. Juni 2020 war das aut und die bis 24. Oktober 2020 verlängerte Ausstellung wieder für BesucherInnen geöffnet. Diese online-Version von **widerstand und wandel** wurde im Juni vervollständigt und bleibt als Alternative zum realen Ausstellungsbesuch bzw. als Möglichkeit der weiteren Vertiefung in die Themen bestehen

„In den USA, Großbritannien, Frankreich, Skandinavien und auch in Westdeutschland herrschte von 1945 bis in die 1970er-Jahre hinein quer zu den Differenzen zwischen Sozialdemokraten und Konservativen eine Art stillschweigender Konsens: Das übergreifende politische Paradigma, das hier galt, setzte massiv auf nationale Ordnungsbildung, auf sozioökonomische, aber auch auf kulturelle Regulierung. Nationale, keynesianische Wirtschaftssteuerung und Sozialstaat, Verbändedemo-



Plakat zur Ausstellung – © Walter Bohatsch

kratie, gleicher Lebensstandard für alle waren die Maximen. Dieses Regulierungsparadigma hatte auch eine kulturelle Dimension, die auf Gemeinschaft und das Kollektiv setzte. [...] Es war ein erfolgreiches Paradigma, welches Massenwohlstand und sozialen Zusammenhalt sicherte – dann jedoch geriet es in eine tiefgreifende Krise und kollabierte innerhalb eines Jahrzehnts. Diese Krise ist lehrreich, weil wir uns gegenwärtig in einer ähnlichen Konstellation befinden.“ (Andreas Reckwitz)

Die 1970er-Jahre sind eine Zeit des Umbruchs und der gesellschaftlichen Veränderungen, in der man an eine „fortschrittliche“ Zukunft glaubte und unterschiedliche Visionen von einer besseren Welt formulierte: Es wurden Bildung, Kultur und Arbeit für alle gefordert, eine antiautoritäre Erziehung und offene Jugendkultur propagiert, soziale Experimente sowie partizipative Prozesse ausprobiert und alternative Lebensformen entwickelt. Gleichzeitig war es aber auch eine Dekade der wirtschaftlichen Krisen, der kalten und heißen Kriege sowie der nazistischen und faschistischen Kontinuitäten.

In Österreich ist dieses Jahrzehnt politisch untrennbar mit Bruno Kreisky verbunden, der von 1970 bis 1983 Bundeskanzler war und das Land durch soziale und gesellschaftspolitische Reformen auf mehreren Ebenen öffnete. 1978 allerdings endete die Diskussion um das Kernkraftwerk Zwentendorf bei der Volksabstimmung mit einer Niederlage von Bruno Kreisky

und nur wenige Jahre später erfolgte die Besetzung der Hainburger Au, die sowohl umwelt- als auch demokratiepolitisch eine Zäsur darstellte.

In Tirol „herrschten“ Eduard Wallnöfer, der als Landeshauptmann mit absoluter Mehrheit von 1963 bis 1987 regierte, und Alois Lugger, der von 1956 bis 1983 Bürgermeister von Innsbruck war und damit auch die beiden Olympischen Winterspiele 1964 und 1976 mitverantwortete. Das gesellschaftliche und kulturelle Selbstverständnis Tirols gründete sich nach dem Zweiten Weltkrieg stark auf traditionelle und historisch gewachsene Werte: Katholizismus, Konservatismus, Patriotismus und die damit eng verknüpfte Heimatverbundenheit. Das Institut Français, das Europäische Forum Alpbach und die ab 1950 durchgeführten Jugendkulturwochen brachten eine gewisse Öffnung und Internationalisierung der kulturellen Debatte und Praxis, die ab 1965 auch vom „libera-



Hermann Leitgeb, Otto Mayr, Hubert Prachensky und Hans Rauth, Fernheizwerk Innsbruck, 1972–77 – © Günter Richard Wett

len“ Landesrat für Kultur, Fritz Prior, politisch und finanziell unterstützt wurde. Durch die Gründungen „kultureller Orte“ wie der Galerie im Taxispalais, der Galerie Krinzinger, des Forum für aktuelle Kunst, des Theaters am Landhausplatz, des KOMM und des Otto-Preminger-Instituts in Innsbruck bzw. der Galerie Eremitage in Schwaz, der Galerie St. Barbara in Hall i.T. und der Galerie Elefant in Landeck begann sich ab Mitte der 1960er-Jahre die „mentale“ Landschaft in Tirol zu verändern. Daneben positionierten sich die von Wolfgang Pfandl herausgegebene Zeitschrift „Das Fenster“ und die von Krista Hauser ab Anfang der 1970er-Jahre redaktionell betreute Beilage „Horizont“ der Tiroler Tageszeitung als Sprachrohr einer kritischen kulturellen Szene. Und auch in der Musikszene, in der Jugendkultur, im Theater, im Sozialbereich und in der Frauenbewegung war diese Aufbruchstimmung spürbar.

Die Architektur jener Zeit war geprägt von Amtsplanungen oder rein funktionalistischen Bauten, die entweder in tra-

ditionellen oder modernistischen Klischees gefangen waren. Nur in seltenen Fällen konnten engagierte Architekten ihre Vorstellungen umsetzen, wie Josef Lackner, Horst Parson oder Norbert Heltschl. Zu den größten Büros zählte das im Kreis der Architekten nicht unumstrittene von Hubert Prachensky und das von Fred Achammer, in denen etliche später bekannte Architekten erste Berufserfahrungen sammelten. Diese Generation von ArchitektInnen, die zuvor in Wien an der Technischen Universität bzw. bei Roland Rainer an der Akademie der bildenden Künste oder in Graz studiert hatten, begann zunächst vor allem mit Einfamilienhäusern oder im Rahmen von Wettbewerben ihre Vorstellungen von zeitgemäßer Architektur und Städtebau in die konservative Landschaft Tirols zu bringen. Besonders wichtig waren dabei die Wettbewerbe „Wohnen Morgen“, die vom Bundesministerium für Bauten und Technik in allen Bundesländern ausgelobt wurden und bei denen sowohl neue städtebauliche Ansätze als auch innovative Wohnkonzepte entwickelt wurden. Auch im Schulbau versuchte man, die pädagogischen Überlegungen der Zeit in

entsprechende Raumkonzepte zu übersetzen, wie etwa bei den beiden Modellschulen in Wörgl und Imst, bei denen auch Methoden und Systeme der Vorfertigung erprobt wurden. Nicht zuletzt war es die neugegründete, 1970 eröffnete Fakultät für Bauingenieurwesen und Architektur an der Universität Innsbruck, die einen wesentlichen Impuls für die weitere Entwicklung der Baukultur in Tirol setzte.

Die Ausstellung „widerstand und wandel“ möchte diesen Zeitraum und die architektonische, kulturelle, aber auch soziale Aufbruchstimmung in den 1970er-Jahren sichtbar machen. Zum einen werden ausgewählte Projekte aus den Bereichen Wohnen, Schulbau, Kirchen und typologische „Zeitzeugen“ vorgestellt, zum anderen wird das kultur- und gesellschaftspolitische Umfeld anhand einer Synchronopse vermittelt, die lokale und nationale Entwicklungen mit dem „Weltgeschehen“ verbindet und in die Bücher, Plakate, Kunstwerke, Fotografien, Filme und Hörbeispiele eingewoben sind. Ergänzt wird die Ausstellung durch Interviews mit Maria und Gerhard Crepaz, Arnold Klotz,

Krista Novak-Hauser, Norbert Pleifer, Peter Quehenberger, Vroni und Jussuf Windischer sowie Dietmar Zingl – Persönlichkeiten, die den kulturellen Aufbruch initiiert und mitgetragen haben.

Zur Ausstellung erschien eine umfangreiche Begleitpublikation, in der über zwanzig AutorInnen unterschiedlichste Themen aufarbeiteten und für die Günter Richard Wett 27 zentrale Bauten in ihrem heutigen Zustand dokumentierte. Bei Vorträgen u. a. von Günther Feuerstein, Eilfried Huth, Wolfgang Kos, Peter Noever und Anton Pelinka, bei zwei „nimm 3“-Abenden mit Andreas Egger, Siegbert Haas, Dieter Tuscher, Hermann Kastner, Helmut Ohnmacht und Charly Pfeifle, bei einem Spaziergang zu Einfamilienhäusern in Sistrans sowie bei „Vor Ort“-Gesprächen in den Schulen in Vomp, Wörgl und St. Johann steht auch das Rahmenprogramm bis Juni ganz im Zeichen der 1970er-Jahre. Außerdem wird in Zusammenarbeit mit dem bildung ein spezielles Vermittlungsangebot für Schulen diese Zeit des Widerstands und Wandels für die junge Generation greifbar machen. # **aut. Architektur und Tirol**



Gustav Peichl, ORF-Landesstudio Tirol, Innsbruck, 1969–72 – © Günter Richard Wett



Josef Lackner, Grottenbad Flora, Innsbruck, 1969 – 70 (2018 zerstört) – © Günter Richard Wett



Mit dem Lockdown 2020 begann eine schwierige Zeit für Kinoleinwände. Foto: Filmclub/Zimmermann

Kino goes digital – und die Leinwand lebt weiter

Wird das Kino sterben, weil zu viel gestreamt wird? Corona hat die Sorge um das Kino verschärft. Kino und Stream sind aber nicht dasselbe: Leinwandkino bedeutet, einen Film mit allen Sinnen zu erleben, eingebettet in einen dunklen Raum, ohne Ablenkung durch den Fussel an der Couch, den Gang zum Kühlschrank, die „Weiter“-Taste am PC.

Ausgerechnet das Kino muss immer noch darum kämpfen, als Kulturform anerkannt zu werden, und es muss sehen, wie es gegen die großen Haie am Markt besteht. Netflix oder

Disney haben längst aufgerüstet, sie fahren doppelgleisig, im Kinosaal und im Stream. Ab und zu bieten sie besondere Filme, der Rest ist Mainstream.

DIGITALES IM KINO

Übrigens ist Kino nicht erst seit der Erfindung des Streamens digital. Die Digitalisierung hat bewirkt, dass keine schweren Filmrollen mehr gehievt werden müssen. Ein Kinofilm kommt auf Festplatte oder via Stream, wird auf den Server geladen und mit einem digitalen Schlüssel aktiviert. So geht zwar die Kunst des Klebens, Umspulens und Einfädelns in der Vorführkabine verloren, Aufgabe des Kulturkinos könnte es aber sein, diese Techniken weiter zu pflegen.

Am Filmset kommt dank Digitalisierung kein teures Material auf Filmrollen mehr zum Einsatz, im Schneiderraum

„Seit Corona können Menschen an Filmfestivals teilnehmen, auch wenn sie weder die Zeit noch das Geld für einen analogen Festivalbesuch haben.“

steht kein Galgen mit Filmstreifen, die aneinandergeklebt werden müssen. Gleichzeitig gibt es wieder mehr Autorinnen und Autoren, die bewusst auf 16-mm-Streifen drehen.

STREAMEN

Seit sich mit Corona das Streamen endgültig etabliert hat, muss sich das Kino mehr einfallen lassen. Kulturkino bedeutet, sich mit der Materie rund ums Kino zu beschäftigen – und da bietet das Digitale auch Chancen. Seit Corona können Menschen an Filmfestivals teilnehmen, auch wenn sie weder die Zeit noch das Geld für einen analogen Festivalbesuch haben. Mit etwas technischem Know-how ist das sogar grenzüberschreitend möglich. Filme, um die sich kein Verleih (mehr) kümmert, können via Stream zu ihrem Publikum kommen, Autorinnen und Autoren auch. Der Bozner Filmclub hat diese technischen Möglichkeiten beispielsweise genutzt, um Neues zu schaffen. Mit seiner Online-Reihe „non molliamo – weiter gehts“ brachte er seit Februar Filme und Autorinnen und Autoren zum Publikum und lieferte die Vertiefungen gleich mit.

Das Kulturkino möge so gesund weiterleben wie das Radio, das totgesagt worden war, als das Fernsehen kam. Kino hilft dabei, bewegte Bilder lesen zu lernen, und das ist im Zeitalter der bewegten Bilder mehr als notwendig. #

Renate Mumelter



Die Zeit der Filmrollen ist vorbei. Digital ist das Kino schon lange. Foto: Filmclub/Zimmermann



Filmkultur via Stream. Online-Talks, eine Lockdown-Entdeckung. Im Bild: Greta Mentzel und Xaver Hauss im Talk der Reihe „Non molliamo – Weiter geht's“ Foto: Filmclub/Zimmermann.



Streaming ist nur eine Variante der Digitalisierung im Filmbereich. Foto: Filmclub/Zimmermann.



Basis Vinschgau-Venosta Foto: Samuel Holzner

Events aus der Dose

Vor nun mehr als einem Jahr hat Mr. C den Stecker in Konzertsälen, Kinos, Theatern, Clubs, Discos, Probelokalen und anderen Locations gezogen.

An Orten, die der Musik und anderen Künsten den Platz boten, sich zu zeigen, gesehen und gehört zu werden. An Orten, an denen Musiker/-innen wachsen konnten und Menschen mit ihren Künsten begeisterten. An Orten, an denen Menschen sich trafen, sich kennenlernten, sich austauschten, arbeiteten und zusammen oder nebeneinander Momente erleben konnten. Sie glichen Peter Pans Nimmerland, wo jeder und jede so sein konnte, wie sie oder er wollte: stille Zuhörende, schrille Darstellende, Sänger/-innen, Tänzer/-innen, Instrumentalistinnen und Instrumentalisten, DJs, MCs, Regisseurinnen und Regisseure, Ton- und Lichttechniker/-innen, Veranstalter/-innen, Visionärinnen und Visionäre und all die wunderbaren Wesen, die solche Erlebnisse ermöglichen. Für viele sind Musik und Konzerte Passion, Freude, für manche harte Arbeit, Existenzgrundlage und essentiell für ein befriedigendes Dasein, und dies seit jeher.

Musik ist etwas Natürliches, schon immer existierendes Mystisches. Sie löst eine Faszination aus und weckt den Drang, sie zu verstehen und mit ihrer Hilfe etwas Neues zu schaffen. In derselben Art und Weise wie Strom. 1752 datiert Benjamin Franklins Drachenexperiment und bereits 1759 baute Jean-Baptiste Delaborde das Clavessin électrique, eine Art elektrisches Cembalo. Hier entstand durch Reibung elektrischer Strom, der kleine Hämmer in Bewegung setzte, die wiederum auf kleine Glocken schlugen. Weiters braucht es zur Nutzung elektrischer wie musikalischer Energie folgende drei Dinge, die voneinander losgelöst nicht existieren:

→ Herstellung

→ Verteilung/Weiterleitung

→ Speicherung

Kommt es nun zu einer Veränderung bzw. Weiterentwicklung in einem der Bereiche, so entwickeln sich auch die anderen – und diese neuen Möglichkeiten verändern wiederum unsere Lebensweise ...

Vor allem in der Verteilung und Verbreitung von Musik hat sich in den letzten Jahren viel getan. Früher brauchte es hierfür fast immer ein physisches Medium wie Schallplatten, Kassetten oder CDs, während heute vorwiegend digital konsumiert wird. Durch die sozialen Medien ist zudem auch die Verknüpfung mit visuellem Content notwendig, da ansonsten weniger Menschen darauf aufmerksam werden. So kam es, dass das Streamen einen enormen Aufschwung fand, als Konzerte und Live-Performances ausfielen und Clubs ihre Türen schließen mussten. Artists performten mit Handys oder Laptops direkt aus ihren Wohnzimmern oder Probelokalen. Musikkapellen organisierten Zoom-Performances und einige verwandelten ihr Studio in eine Bühne. Somit befassten sich immer mehr Menschen mit den neuen Formen der Verbreitung und sowohl in den Performances als auch in der verwendeten Technik kam es zu einer rasanten Entwicklung und Qualitätssteigerung. In Südtirol gab es neue Formate wie – um nur einige zu nennen – das „Steinegg Live Neighborhood Concert“ als eine der ersten Onlineveranstaltungen (25.05.2020), das „S.tream-Festival“ organisiert von den Südtiroler Festival-Organisatoren, „COW / culture in a box“ (Ost West Club Meran), den „Tag der OJA“ (netz in Zusammenarbeit mit BASIS Vinschgau Venosta) und eine Episode des international bekannten Formats „United We Stream“ im Club Max.

Für große Labels und Plattenfirmen bieten diese neuen Formen der Verbreitung weiterhin die Möglichkeit, „Konzerte“ mit über 10.000 Zuschauerinnen und Zuschauern bei Ticketpreisen von 30 € und mehr zu veranstalten. 360°-Konzerte fanden breiten Anklang und weckten bei vielen Interesse, sowohl bei den Künstlerinnen und Künstlern als auch bei den Konsumentinnen und Konsumenten. Wavexr steigert das Angebot noch und realisiert mit Hilfe von Virtual-Reality-Brillen Konzerte in virtuellen Fantasiewelten, wodurch ganz neue Erfahrungs- und Wahrnehmungsmöglichkeiten für Konzerte geschaffen werden. Das Publikum ist durch Avatare anwesend und kann während der Performance mitbestimmen, wie sich das Bühnenbild bzw. die gesamte virtuelle Umgebung des Konzerts verändert.

Für freie Künstler/-innen und kleinere Veranstalter/-innen bleibt die Umsetzung solcher Formate allerdings schwierig. Der Preis für die notwendige Technik, bezahlte Werbung und die Kosten der Plattformen stehen dann oft nicht im Verhältnis zu den online generierten Einnahmen. Um Künstler/-innen trotzdem zu unterstützen, gibt es zum Beispiel Plattformen wie patreon.com. Hier bekommen Fans in Form eines Abos Zugang zu regelmäßigen exklusiven Inhalten, Musik, Merch, Downloads etc. ihrer Lieblingskünstler/-innen. Der Vorteil für Künstler/-innen ist, dass sie auf diese Weise



Basis Vinschgau-Venosta Foto: Simon Platter

ein unabhängiges, regelmäßiges Einkommen für ihr Projekt generieren können.

KOMMENTAR ZUM FADEOUT

Die darstellenden Künste, live auftretende Künstler/-innen und alle damit verbundenen Berufe sowie Locations gehören zu jenen Bereichen, die von der Pandemie am härtesten betroffen waren, denn hier gab es nur sehr kurze bis gar keine Zeiträume der Wiedereröffnung. Doch in dieser langen Zeit der Einschränkungen wurde neben viel kreativer Arbeit auch wichtige Lobbyarbeit geleistet. Lokal entstand zum Beispiel die PERFAS (Performing Artists South Tyrol), ein Verein, der nun gebündelt und mit Gewicht Anliegen von Künstlerinnen und Künstlern sowie Technikerinnen und Technikern an den richtigen Orten deponieren kann. In Deutschland wurden Clubs zu Kulturstätten erklärt und können somit auf Augenhöhe mit Theatern, Kinos und Museen argumentieren und verhandeln.

Schwierige Zeiten bieten meist fruchtbaren Boden für Neues und Kreativität wird durch Beschränkungen befeuert. Dennoch sind neue Errungenschaften meines Erachtens als Zusatz zu Bestehendem und nicht als absoluter Ersatz zu begreifen. Wenn Menschen, die zur selben Zeit und am selben Ort gemeinsam und doch auf individuellste Art und Weise mit allen Sinnen ein Konzert erleben, dann sind dies Momente, die verbinden. Soziale Schicht, Herkunft, Sprache, Alter, Geschlecht, sexuelle Orientierung und Millionen anderer Wege der Separation werden aufgehoben, haben keine Bedeutung und weichen dem spürbaren Rhythmus der Musik. Es ist unser aller Aufgabe, solche Momente wieder möglich zu machen, vor allem für jene, die noch nicht bzw. noch nicht so oft Gelegenheit dazu hatten, diese zu erleben. #

Paul Kofler



„Swan Lake“ Club Guy & Roni, Stiftung Haydn von Bozen und Trient, 2021, Festival Tanz Bozen
Foto: Club Guy & Roni

Kulturveranstaltungen ohne Publikum: Theater und Tanz

DIE REALE WELT DES VIRTUELLEN THEATERS

Nach dem ersten harten Lockdown im Frühjahr 2020 kam es im Herbst erneut zum kulturellen Stillstand: Ab Ende Oktober waren aufgrund der steigenden Infektionszahlen keine Veranstaltungen mehr erlaubt. Da das Theater aber nun mal fürs Publikum da ist, muss das Theater zum Publikum kommen, wenn dieses nicht ins Theater darf. Neue Konzepte waren gefragt. Das Theater entdeckte den digitalen Raum, der lange gemieden bzw. kritisch beäugt worden war, liegt doch in der Unmittelbarkeit das Wesen und die Kraft jeder Theateraufführung. Wie so viele Theater zogen auch die Vereinigten Bühnen Bozen seit Beginn der Coronapandemie vor über einem Jahr kurzerhand von ihrem analogen in ein vorübergehend digitales Zuhause im Netz. Von einer digitalen Spielplanpräsentation bis hin zu digitalen Theaterpremieren. Anah Filous witziges, sprachlich-spielerisches Stück „Ötzi und das Eis oben“ für alle Menschen ab 7 Jahren erblickte als digitales Weihnachtsgeschenk für Kinder in einer Streaming-Aufzeichnung das Licht der Theaterwelt. Die Premiere von Ferdinand von Schirachs brisantem Stück „Gott“ – einer Koproduktion mit dem Theater an der Effingerstrasse Bern – zum Thema Sterbehilfe in der Regie von Bettina Bruinier ging zeitgleich mit dem Schweizer und Bozner Publikum virtuell über die Bühne und endete in einem anregenden und verbindenden digitalen Live-Gedankenaustausch, der analog wohl in diesem Ausmaß kaum hätte stattfinden können.

NEUE DIGITALE THEATERWELTEN

Mit dem Online-Stream des VBB-Weihnachtspunschs „Wir haben noch Lametta!“ lieferten die VBB live weihnachtliche Klänge und Texte direkt ins Wohnzimmer des Publikums. Und mit der Online-Adaption des erfolgreichen Klassenzimmerstücks nach dem Roman „Europas längster Sommer“ aus der Feder der renommierten Südtiroler Autorin Maxi Obexer ist mit Regisseur Joachim G. Goller eine digital aufwändig inszenierte neue Theaterproduktion entstanden, in der Patrizia



„Ötzi und das Eis oben“ von Anah Filou, Vereinigte Bühnen Bozen, 2020, digitale Premiere. Foto: VBB/Francesco Ippolito



„Gott“ von Ferdinand von Schirach, Vereinigte Bühnen Bozen, 2021, digitale Premiere. Foto: VBB/Luca Guadagnini

Pfeifer zur Live-Performance via Zoom zu sich nach Hause lädt. Reality Theater oder die neue Theaterrealität? In diesem Sinne ist auch die digitale VBB-Reihe zum „postpandemischen Theater“ zu verstehen. Ausgehend von Falk Richters aktuellem Stück „Touch“ sind suggestive kurze Filmessays entstanden. Ausschnitte aus dem Text funktionieren als Off-voice für die filmischen Kompositionen und Moodboards, die die Stimmung in Zeiten der Pandemie widerspiegeln.

Auch die Südtiroler Städtetheater schenken ihrem Publikum interessante Online-Formate: Für die Carambolage



„Touch“ von Falk Richter, Vereinigte Bühnen Bozen, 2021, digitale Kurzfilmreihe. Foto: VBB/Video stills



„Clown Time“ Compagnia Abbondanza/Bertoni, Stiftung Haydn von Bozen und Trient, 2021, digitale Performance. Foto: Andrea Macchia



machte Eva Khuen mit Peter Schorn aus dem Theatermonolog „Superspreader“ von Albert Ostermaier in einer Live-Zoom-Performance vor 25 Personen ein packendes Theatererlebnis. Die Dekadenz Brixen bot mit der Online-Version von „Slowgirl“ von Nicola Bremer mit Marlies Untersteiner eine besondere Zoom-Premiere. Statt die Geschichte von Slowgirl zu erzählen, begibt sich das Publikum hier gemeinsam mit der Schauspielerin auf die Suche nach ihrer Rolle. Und das Stadttheater Bruneck fragte in der siebenteiligen Serie „ENT-LOCKED#zurückinsleben“ der Regisseurin Anja M. Wohlfahrt gemeinsam mit der Schauspielerin Katharina Gschnell und dem Schauspieler Gregor Kronthaler unterhaltsam, wie das Leben vor Corona eigentlich war.

Die Fans des Tanzes in der Region Trentino-Südtirol mussten in den letzten Monaten hingegen eine Durststrecke hinnehmen. Im Gespräch mit dem künstlerischen Leiter von „Tanz Bozen – Bolzano Danza“ Emanuele Masi wird deutlich, dass das daran liegt, dass in der Region zum Großteil nur Veranstalter und keine eigenproduzierenden Häuser tätig sind. Es fehlen längerfristige Residenzprogramme und auch Kompanien, die über ausreichend Budget für Produktionstätigkeit

verfügen. Festivals wie „Tanz Bozen“ oder Oriente Occidente in Trient sind nicht vorwiegend als Produzenten aktiv, ihre primäre Aufgabe ist es, einen Überblick über die Tanzproduktionen im regionalen und internationalen Kontext zu geben. Das Centro Servizi Culturali Santa Chiara gab jedoch mit seiner Serie „#teatrosbloccato“ einzelnen Künstlerinnen und Künstlern, Kollektiven und Kompanien der verschiedenen Sparten die Möglichkeit, während des Lockdowns online aufzutreten. So präsentierte der renommierte Choreograph und Tänzer Riccardo Buscarini gemeinsam mit einem Streichertrio die „Goldberg-Variationen“ vor dem Hintergrund eines Video-Mappings. Einzelne Tanzkompanien wie die renommierte Trentiner Compagnia Abbondanza/Bertoni kreierten im letzten Jahr Online-Formate wie z. B. „AZIONI“, um mit dem Publikum und anderen Künstlerinnen und Künstlern virtuell in Kontakt zu treten. Ihr multidisziplinäres Musiktheater-Projekt „Clown Time“, Sieger des Wettbewerbs „Fringe“ der Stiftung Haydn von Bozen und Trient, wurde ebenfalls für ein Videostreaming adaptiert. Das Festival „Tanz Bozen“ wird sich in seiner nächsten Ausgabe im Juli 2021 in jedem Fall auch mit der digitalen Form im Zusammenhang mit kollektiver Erfahrung auseinandersetzen. Es gilt, so Emanuele Masi, als Festival

den Startimpuls für einzelne Projekte zu geben und auch unter dem Aspekt der Digitalisierung nach neuen Formen in Darstellung und Ausdruck Ausschau zu halten.

PERSPEKTIVEN FÜR DIE ZUKUNFT

Ausschau zu halten ist noch nie so aufregend, so einfach und so kostengünstig gewesen wie in Zeiten der Pandemie. Klick – und man ist als Zuschauer/-in live dabei. Die große Welt des Theaters @home. Klick – und schon sitzt man quasi im Schauspiel Köln, in der Volksbühne Berlin, beim „Heidelberger Stückemarkt“ oder „Berliner Theatertreffen“. Alles digital. Die Zeit der künstlerischen Notlösungen ist vorbei, die Spannbreite des Netztheaters inzwischen enorm. Corona war für viele Künstler/-innen ein Power-up. Die neuen digitalen Formate und Inszenierungen verblüffen und berühren, sie machen einen mitunter sprachlos. Das Theater hat sich innerhalb weniger Monate neu erfunden. Es schlummern riesige Potenziale in den neuen Formaten und Arbeitspraktiken, in den Panels wird über Weiterbildung gesprochen, über neue Berufe am Theater. Im April 2021 hat sich deshalb das theaternetzwerk.digital gegründet, dem bereits siebzehn digital affine Theater beigetreten sind, u. a. das Theater Dortmund, das Staatstheater Augsburg, das Volkstheater Wien, das Thalia Theater Hamburg, das Staatstheater Saarbrücken oder die Münchner Kammerspiele. Die Theater haben sich mit diesem Netzwerk eine Plattform geschaffen für Wissensaustausch, Kooperation und gemeinschaftliche Problemlösungen. Sie verpflichten sich, Wissen zu teilen und Erfahrungen mit digitalen Techniken wechselseitig zur Verfügung zu stellen. „Sharing is caring!“ lautet etwa das Credo des Theaters Dortmund. Der digitale Kulturwandel habe alle Bereiche der Gesellschaft umfasst, er würde um das Theater keinen Bogen machen, sondern beeinflusse unser aller Wissen und Tun. „Digitalität ist keine Zukunftsmusik. Jetzt ist der Zeitpunkt, Erkenntnisse des letzten Jahres in die Recherche neuer Spielwelten einfließen zu lassen, diskursive und progressive digitale Strategien zu entwickeln und sich darüber auszutauschen. Die Chancen liegen dabei sowohl in neuen Produktionsformen als auch in der erweiterten kulturellen Teilhabe neuer Publikumsgruppen“, schreibt Stefan Bachmann, Intendant des Schauspiels Köln. Er ist davon überzeugt, über digitale Formate nicht zuletzt auch ein anderes Publikum zu gewinnen. Intendantin Annemie Vanackere, die am Berliner HAU die Online-Sparte „HAU 4“ aufbaut, ist derselben Meinung, wenn sie sagt, dass das digitale Angebot die Chance sein könne, „mit dem Klischee von Theater aufzuräumen – dass man immer sitzen muss, nichts versteht, nicht aufs Handy gucken darf“.

WIR STEHEN ERST AM ANFANG

Beim „Heidelberger Stückemarkt“ 2021 saß Lea Goebel, Dramaturgin des Schauspiels Köln, in der Funktion der Digitalkuratorin in einem Panel zum Theater im digitalen Raum. Sie hatte sich über hundert Arbeiten im Netz angesehen, rief für

den „Stückemarkt“ die Sparte „Netzmarkt“ ins Leben und lud drei Produktionen aus der freien Szene ein: „Homecoming“, ein Live-Theater-Game für zu Hause des Teams machina eX, „A Room of Our Own“, eine Vorstellung für Browser/-in und variables Publikum von Swoosh Lieu, sowie „werther.live“, ein digitales Theaterstück des Kollektivs punktlive. Die Longlist der eingereichten Projekte ließ sie ebenfalls veröffentlichen, um das große Ausmaß dieser neuen Sparte sichtbar zu machen. Die Liste umfasst sowohl Produktionen großer Theaterhäuser als auch der freien Szene und bildet eine Bandbreite digitaler Kanäle von Youtube und Livestream bis hin zu Game-Theater und hybriden Formaten ab. „Das Digitale ist kein Substitut, perspektivisch könnte es zu einer dauerhaften Ergänzung des analogen Spielplans werden“, so Lea Goebel. Sie wünscht sich, dass künftig auch andere Festivals eine digitale Sparte ins Leben rufen und dass eine neue Kategorie bei Theaterpreisen eingeführt wird – der österreichische Nestroy-Preis hat dies schon getan. Das Theater habe noch viel vor, prophezeit Lea Goebel: „Wir stehen erst am Anfang

„Jetzt ist der Zeitpunkt, Erkenntnisse in die Recherche neuer virtueller Spielwelten einfließen zu lassen.“

der Erkundung eines neuen Arbeitsfelds der darstellenden Kunst, das sich technisch rasend schnell weiterentwickelt und noch viel Potenzial für Symbiosen zwischen Augmented Reality, Virtual Reality, 360°-Aufnahmen, künstlicher Intelligenz, Robotik und Theater birgt. Jetzt ist der Zeitpunkt, Erkenntnisse in die Recherche neuer virtueller Spielwelten einfließen zu lassen. So entdecken wir gemeinsam digitale Verfahren, die das Potenzial neuer Erzähldramaturgien im virtuellen Raum eröffnen.“

Als Fazit könnte man sagen, dass viele Theater während der Pandemie den Zugewinn an Reichweite, Internationalität, Barrierefreiheit und Experimentiermöglichkeit sehr zu schätzen gelernt haben. Einen fundierten Überblick über die Spannbreite des Netztheaters, die sich in den Corona-Monaten gebildet hat, gibt auch der 2020 von der Heinrich-Böll-Stiftung und nachtkritik.de herausgegebene Sammelband „Netztheater. Positionen, Praxis, Produktionen“. Er deutet Potenziale an, die in den Formaten und Arbeitspraktiken für eine kommende „Digitale Sparte“ an den Theatern schlummern. #

Irene Girking und Ina Tartler



Eine kurze Geschichte des digitalen Spiels

„Life is Strange“, Flickr.com, PlayStation Europe

Kulturgeschichtliches vom „Watten“ bis zum Profi-Gaming

„3! 4! Heben!“ Welcher Tiroler kennt diesen Ausspruch nicht? Er weckt Emotionen und Erinnerungen. Das „Watten“ ist das meistverbreitete Kartenspiel in unserer Heimat und kaum etwas anderes stiftet so viel Gesamttiroler Identität wie dieses Spiel. Ob alt oder jung, ob in der Stadt oder auf der Alm, ein „Watter“ geht immer. Es ist unbestritten Kulturgut. Und dabei ist es „nur“ ein Spiel. Spiele verbinden, stiften Identität, verwandeln, fesseln, lehren, erzählen, manche behaupten, sie sind Basis jeder Kultur¹. Und Spielkultur entwickelt sich seit Jahrtausenden². So wie sich andere kulturelle Ausdrucksformen stark durch die Digitalisierung verändert haben, hat sich auch das Spiel sehr gewandelt und einen „boost“ erfahren. Die Rede ist von digitalen Spielen wie PC- oder Konsolenspielen, Casual Games oder Virtual-Reality-Spielen.

Kerneigenschaft des digitalen Spielmediums ist seine Interaktivität: Wir steuern Figuren, die uns über das Medium Computer präsentiert werden, treffen Entscheidungen, interagieren mit der präsentierten Spielwelt, deren Figuren und unseren Mitspieler/-innen.

Das entspricht auch der allgemeinen kulturellen Entwicklung, die heutzutage zu beobachten ist: Standardisiertes, passives Verhalten, das auf die Anforderungen der Industrialisierung zurückzuführen war, wird im postindustriellen Zeitalter von Kreativ- und Wissensarbeit abgelöst, wodurch Interaktivität, eigenständiges Gestalten und Treffen von Entscheidungen immer wichtiger werden. Die Bereitschaft, sich passiv zu unterhalten, nimmt ab, dagegen steigt jene zur interaktiven Partizipation. Das digitale Spiel ist daher nicht nur kulturstiftend, sondern eigentlich notwendige Konsequenz der postindustriellen digitalisierten Kultur. Wir werden also von Medien-Konsumenten zu Medien-Gestaltern. Diese Mitgestaltung geht so weit, dass Nutzer/-innen die Spiele und ihre Regeln teilweise tiefgreifend verändern können, sodass völlig neue Spielerlebnisse möglich werden – sogenannte Mods³.

Ein kurzer Blick auf die bisherige Entwicklung des digitalen Spiels kann zu einem besseren Verständnis seiner Bedeutung als Kulturgut beitragen. Dabei folgen wir den großen Wendepunkten, die Gundolf S. Freyermuth⁴ beschreibt.

¹ Vgl. Johan Huizinga, „Homo Ludens“, 1938.

² Die ältesten Spuren des Spiels „Mancala“ stammen aus dem Jahr 6000 v. Chr., das bekanntere „Königliche Spiel von Ur“ ist mindestens 4.700 Jahre alt und kann heute noch nach den originalen Spielregeln gespielt werden.

³ Das Wort leitet sich von „Modifikationen“ (Abwandlungen, Abänderungen, Veränderungen) ab.

⁴ Gundolf S. Freyermuth, „Games | Game Design | Game Studies. Eine Einführung“, 2015.



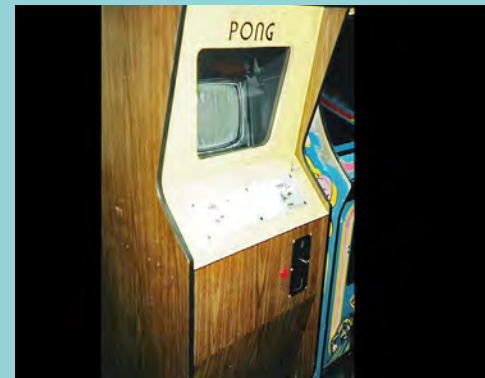
Ur-Geschichte: Das Königliche Spiel von Ur ist eines der ersten Brettspiele der Welt. Das abgebildete Spielbrett wurde auf das Jahr 2600 v. Chr. datiert. Foto: Royal game of Ur, at the British Museum.jpg, commons.wikimedia.org – CC BY 3.0: Zzztriple2000



Alles nur geklaut: Pong von Atari aus dem Jahr 1972 gilt als Urvater der kommerziellen Videospiele, ist aber „geklaut“. 1966 entwickelte Ralph Baer es bereits für die Firma Magnavox. Foto: PongVideoGameCabinet.jpg, commons.wikimedia.org – CC-BY-2.5: ProhibitOnions



Die Anfänge: Hier läuft SPACEWAR! – das erste echte Videospiel – auf einem Original PDP-1 Computer aus dem Jahre 1961. Foto: Spacewar screenshot.jpg, commons.wikimedia.org – CC-BY-2.0: Kenneth Lu



Kommerzialisierung: Mit solchen Spiel-Automaten, den Arcades, entwickelte sich Atari zu einer der einflussreichsten und erfolgreichsten Videospiel-Firmen aller Zeiten. Foto: PongVideoGameCabinet.jpg, commons.wikimedia.org – CC-BY-2.5: ProhibitOnions



Meilensteine: Der Game Boy, die erste mobile Spielkonsole, und Tetris, das nach wie vor meistverkaufte Spiel aller Zeiten, vereint auf einem Bild. Foto: Tetris on Game Boy.jpg, commons.wikimedia.org – CC-BY-2.0: William Warby

„In den 1970er-Jahren verließen die Computerspiele die Universitäten und wurden der Öffentlichkeit zugänglich gemacht.“

DIE „PROZEDURALE WENDE“ (SEIT DEN 1960ER-JAHREN)

Begonnen hat diese Spielerevolution im Jahr 1961 – also vor genau 60 Jahren – in einem Versuchslabor des MIT (Massachusetts Institute of Technology) in Boston. Dort nutzten einige jugendliche Informatikstudenten rund um Steve Russell die wertvolle Rechenleistung des Universitäts-Großrechners, um ihren kreativen Spieltrieb auszuleben. Sie entwickelten „Spacewar!“ (1961), ein Zwei-Spieler-Spiel, bei dem die Spielenden jeweils ein Raumschiff um einen Stern steuern und den Gegner mit ihren Laserwaffen treffen müssen. Auch wenn es aus heutiger Sicht nicht besonders beeindruckend wirkt, schlug das Spiel ein wie eine Bombe. Die Studenten (und auch ihre Professoren) standen Schlange, um sich am Bildschirm zu messen.

Obwohl es schon einige Jahre zuvor einzelne Projekte gab, welche die Möglichkeiten des Computers spielerisch nutzten und somit als „erste Videospiele“ gelten müssen⁵, sticht „Spacewar!“ heraus: Erstens war es das erste Videospiel, das nicht ein Nachbau eines bekannten analogen Spiels war. Zweitens bezeichnet es die Geburtsstunde der prozeduralen Spiele. Damit sind Simulationen gemeint, die auf einige wenige Regeln (Algorithmen) und interagierende Aktionen aufbauen, die so nicht mit einem anderen Medium dargestellt werden können. Drittens war es das erste Spiel, das sich rasend schnell verbreitete, von Universität zu Universität. „Spacewar!“ prägte so eine ganze Generation von Informatikern, die dann in den 70ern die nächste große Wende des Computerspiels einleiteten.

DIE „HYPEREPISCHE WENDE“ (SEIT DEN 1970ER-JAHREN)

In den 1970er-Jahren verließen die Computerspiele die Universitäten und wurden der Öffentlichkeit zugänglich ge-

macht. Es entwickelten sich die sogenannten Arcades⁶. Federführend war hierbei die Firma Atari, 1972 von Nolan Bushnell und Ted Dabney gegründet, die bis in die Mitte der 1980er-Jahre den Markt nicht nur dominierte, sondern wie kaum eine andere Firma auch die Entwicklung des Videospiels vorantrieb. Spiele wie „Pong“, „Breakout“, „Pac-Man“ oder „Battlezone“ brachten sie auf die Spielautomaten dieser Welt und somit das digitale Spiel zu einer neuen Klientel: den Kindern.

Spielkonsole „Odyssee“ von Magnavox. Foto: Magnavox-Odyssey-Console-Set.jpg, commons.wikimedia.org, Public Domain



Mit der ebenso im Jahr 1972 vorgestellten „Odyssee“ von Magnavox begann parallel der langsame Siegeszug der „Heimkonsolen“⁷. Durch diese „Zuhause-Spiel-Computer“ wurde der heimische Fernseher zum Spieleparadies und von den Kindern das erste Mal als interaktives Medium genutzt. Von da an ging es Schlag auf Schlag: Es kamen immer leistungsfähigere Konsolen auf den Markt, die ersten PCs bzw. Heimcomputer entwickelten sich und Arcade-Automaten und Spielhallen verbreiteten sich (vor allem in den USA) rasch. Mitte der 1980er-Jahre hatte jeder vierte US-Haushalt eine Spielkonsole und jeder achte einen PC.

In dieser Zeit entstanden Spieleklassiker wie „Colossal Cave Adventure“ (1972), „Zork“ (1977), „Space Invaders“ (1978), „Flight Simulator“ (1978), „Pac-Man“ (1980), „Donkey Kong“

(1981), „Super Mario“ (1985) sowie viele der bis heute existierenden Spielegenres, wie Jump & Run⁸, Simulationen, Action-Spiele und das in dieser Zeit dominierende Adventure⁹. Man spricht von der „Hyperepischen Wende“, da die Spiele nun auch begannen, interaktive Geschichten und Abenteuer zu erzählen. Man nahm sich Anleihen bei der Filmproduktion und Literatur, schuf ikonische Charaktere (z. B. den Klempner Mario), begehbare Welten¹⁰ und komplexe Abenteuer, die Spielende alleine¹¹ oder bereits online mit anderen meistern und erleben konnten. Das an Universitäten entwickelte und gespielte „MUD“¹² war 1981 das erste Onlinespiel und so der Wegbereiter moderner Onlinespiele wie „World of Warcraft“ (2004) oder „League of Legends“ (2009).

DIE „HYPERREALISTISCHE WENDE“ (SEIT DEN 1990ER-JAHREN)

Nach einer ersten Krise, bedingt durch den Einbruch des Arcade-Marktes Mitte der 1980er-Jahre, nahm in den 1990er-Jahren das digitale Spiel wieder Fahrt auf. Die Zahl der Heimcomputer oder PCs in den Haushalten stieg exponentiell und gleichzeitig auch deren Leistung und Funktionsumfang. Sie hatten sich von Büromaschinen zu multimedialen, audiovisuellen und – mit der Einführung des ersten Browsers und dem World Wide Web im Jahr 1993 – vernetzten Kommunikations- und Kulturmaschinen entwickelt. Die CD-ROM ermöglichte es, große Datenmengen und damit Inhalte in bisher nicht gekannter audiovisueller Qualität zu verteilen. Infolgedessen wurde der Anspruch, „fotorealistische“ Spiele zu entwickeln, die innovationstreibende Kraft dieser Zeit. Es entwickelten sich die ersten dreidimensionalen Spielwelten, in denen sich die Figuren nicht mehr nur auf zweidimensionalen Flächen bewegten. Den größtmöglichen Ausdruck dieses Realismus

finden wir das erste Mal in „Wolfenstein 3D“ (1992) und ein Jahr später in „Doom“ (1993), denn diese beiden Spiele begründeten ein neues Spielegenre: die „First-Person-Shooter“. Bei diesem Genre nimmt der Spielende die audiovisuelle Ich-Perspektive der Figur in einer dreidimensionalen Umgebung ein: Man sieht und hört genau das, was die Figur wahrnimmt, und hat nicht mehr eine Drauf- bzw. Außenansicht auf die Figur (wie z. B. bei „Super Mario“). Die Spielenden werden zur Spielfigur, man ist mit aller Intensität in der Szene und im Spiel. Die Immersion – also das Eintauchen und „Sich-Vergessen“ in einer virtuellen Welt – wird dadurch erst richtig möglich und fasziniert bis heute. Dieses Genre und der hyperrealistische Ansatz sind nach wie vor dominierend in der Spieleindustrie. Heute stehen Spiele wie „Cyberpunk 2077“ (2020) oder die Reihe „Call of Duty“ (2003–2020) an der Spitze dieser Entwicklung.

Neben den Genres der Strategiespiele und Simulationen nahmen die Anleihen beim Film immer weiter zu und erreichten im Genre der „Grafischen Adventures“ ihren Höhepunkt. Spiele wie „The Secret of Monkey Island“ (1990) zeigten schon damals, wie Geschichten, Figuren, Dialoge, Scripts und Kameraeinstellungen aus der Filmindustrie die Spielentwicklung beeinflussen. Der Spielende wird zum Regisseur, Kameramann und Schauspieler gleichzeitig und gestaltet durch das Spielen sein eigenes kleines Filmabenteuer. Man führt Dialoge mit anderen Figuren, trifft Entscheidungen über den Fortlauf der Geschichte, die sogar zu unterschiedlichen Enden der Erzählung führen können. In modernen Adventures wie „Heavy Rain“ (2010) oder „Life Is Strange“ (2015) werden diese Techniken auch mit moderner 3D-Grafik kombiniert und die Figuren und Spielwelten dadurch wie echte Schauspieler und Filmkulissen dargestellt.

5 „Tic Tac Toe“ bzw. „XOX“ im Jahr 1952 oder „Tennis for Two“ im Jahr 1958.

6 Spielhallen – nicht zu verwechseln mit den heutigen Glücksspielhallen –, in denen man an Spielautomaten für einen kleinen Geldbetrag spielen konnte.

7 Heute sind die „PlayStation“ von Sony, die „Xbox“ von Microsoft und die „Nintendo Switch“ die führenden Spielkonsolen.

8 In diesen Spielen bewegt sich die Spielfigur laufend und springend auf verschiedenen Plattformen fort, das präzise Springen stellt einen wesentlichen Teil der spielerischen Handlung dar. Bekanntestes Beispiel dieses Genres ist „Super Mario“.

9 Aus dem Englischen für Abenteuer. Hauptprinzip des Adventures ist eine zugrundeliegende Geschichte, die durch Erkundungen und das Lösen von Rätseln erlebt wird.

10 Hervorzuheben ist dabei als ein späterer Höhepunkt das Spiel „Myst“ (1993).

11 Z. B. „Dungeons“ (1975). Basierend auf den Regeln des analogen Rollenspiels „Dungeons & Dragons“ gilt es als erstes digitales Rollenspiel, das nach wie vor eines der beliebtesten Genres darstellt.

12 „MUD“ steht für „Multi User Dungeon“, in Anlehnung an das Spiel „Dungeons“ (1975).



Cyberpunk 2077. Foto: www.cyberpunk.net, by CD Projekt Red

DIE „HYPERIMMERSIVE WENDE“ (2010ER-JAHRE)

Seit den 2010er-Jahren ist die Vielfalt der Entwicklung im Bereich der Videospiele kaum mehr zu überblicken. Einerseits hat sich das „Mobile Gaming“¹³, das mit dem „Game Boy“ (1990) von Nintendo und dem darauf laufenden „Tetris“ (1984)¹⁴ die ersten ernsthaften Schritte machte, durch die Entwicklung der Handys und Smartphones¹⁵ zur verbreitetsten und meistgenutzten digitalen Spielform gemausert. Immer und überall kann und wird gespielt. „Candy Crush Saga“ (2012), „Brawl Stars“ (2017), „Among Us“ (2018) und hunderttausende anderer Games haben das Genre der „Casual Games“ begründet. Das sind Gelegenheitsspiele, die sich durch geringe Schwierigkeit und kurze Spieldauer der einzelnen Runde auszeichnen. Diese Spiele können immer wieder gespielt werden und sich so zu langjährigen Zeiträubern und Ablenkungen entwickeln, die sogar politische Krisen auslösen können¹⁶. Die „Casual Games“ leiteten auch eine gesellschaftliche Veränderung hinsichtlich der Zielgruppen ein. Während bisher vornehmlich Jungs und Männer digitale Spiele gespielt hatten, gewannen die „Casual Games“ am Handy zunehmend Frauen und Mädchen als Nutzerinnen.

Doch hat sich keine Technologie so stark auf das digitale Spiel ausgewirkt wie die Entwicklung des Internets. Der Großteil der Spielenden zockt heute online und ist mit Millionen von anderen Menschen auf der ganzen Welt verbunden. So entwickeln sich die verschiedenen Online-Games zu DEN großen Gemeinschaftserlebnissen der postindustriellen Kultur. Als aktuell beste Beispiele können

„Fortnite“ (2017) mit 78 Millionen und „Minecraft“ (2009–2017)¹⁷ mit 112 Millionen aktiven Spielerinnen und Spielern dienen. Bereits diese Zahlen veranschaulichen, dass digitales Spiel keine kulturelle Randerscheinung mehr ist und Gamer/-innen nicht mehr eine Subkultur bilden, sondern das digitale Spiel als kultureller Ausdruck im Mainstream angekommen ist. Noch deutlicher zeigt dies die Tatsache, dass E-Sport – das heißt das professionelle Videospielen – in gewissen Ländern bereits als Sport anerkannt ist, professionelle Videospieler um Preisgelder in Millionenhöhe konkurrieren und für die Olympischen Spiele in Tokio Gaming-Wettbewerbe im Vorprogramm geplant sind.

Digitale Spiele umgeben uns ständig und jeder kann sich jederzeit überall daran beteiligen – die Grenzen zwischen Spiel und Nicht-Spiel verschwimmen immer mehr. Augmented-Reality-Games¹⁸ wie „Pokémon GO“ (2016) oder auch Virtual-Reality-Brillen¹⁹ wie die „Oculus Quest“ (2019) sind noch nicht das Ende dieser „Hyperimmersiven Wende“, sondern der nächste logische Entwicklungsschritt.

Zusammenfassend kann man also sagen, dass digitale Spiele oder Videospiele sich von einer Einzelercheinung, für die sich zuerst nur die Wissenschaft, dann eine kleine Anzahl von Nerds und nur bestimmte demographische Gruppen interessierten, zu einem gesamtgesellschaftlichen Phänomen entwickelt haben. Das digitale Spiel als Kulturgut und kulturprägendes Medium ist weiter auf dem Vormarsch und wird noch einige Überraschungen bereithalten. #

Hannes Waldner

¹³ Aus dem Englischen: mobiles, also nicht an einen Ort gebundenes Spielen.

¹⁴ Mit knapp einer halben Milliarde verkaufter Einheiten auf den verschiedensten Plattformen handelt es sich immer noch um das meistverkaufte Spiel aller Zeiten.

¹⁵ Das erste iPhone von Apple wurde 2007 auf den Markt gebracht.

¹⁶ Siehe z. B. die „Candy-Crush-Affäre“ Anfang 2021 um den Thüringer Ministerpräsidenten Bodo Ramelow.

¹⁷ Im derzeit erfolgreichsten Spiel der Welt geht es darum, alleine oder auch in global vernetzten Teams Welten zu erschaffen und zu bauen, ähnlich einem unendlich großen Lego-Baukasten.

¹⁸ „Augmented Reality“ = engl. für „erweiterte Realität“.

¹⁹ „Virtual Reality“ = engl. für „virtuelle Realität“.

“Eine Camouflage der besonderen Art – die Maske”

Wien, Dezember 2018. Schloss Schönbrunn. Es ist den ganzen Tag schon sehr neblig, wie so oft um diese Jahreszeit in Wien. Auffallend viele asiatische Touristen sind da, um Schönbrunn in ihren Europa Tripp einreihen zu können. Alle tragen Masken und ich amüsiere mich über die Maskenträger, die den Nebel unseres Landes wahrscheinlich mit dem Smog der chinesischen Großstädte verwechseln. Sie wirken fremd auf uns in Europa und werden belächelt.

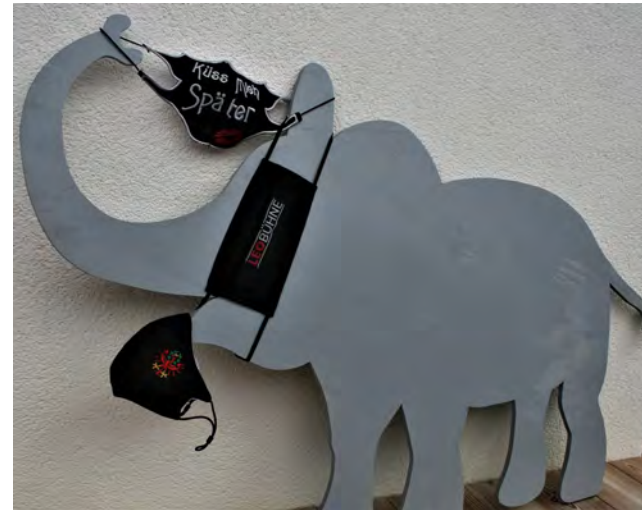
Innsbruck, März 2020. Die Corona Pandemie hat die Welt seit einigen Wochen fest im Griff. Jeden Tag kommen neue Meldungen zu uns in die Wohnzimmer. Tirol hat sich in die freiwillige Isolation begeben und der nächste Schritt ist nun, dass die Bevölkerung zum Schutze aller und vor dem Coronavirus Masken tragen soll. Wer hätte gedacht, dass das Wiener Erlebnis, das gerade zwei Jahre zurück liegt, ein weltweites Phänomen wird und wir alle zu Maskenträgern werden (müssen).

Dabei ist diese Vorgabe gar nicht so leicht zum Umsetzen. Eine Pandemie zeichnet sich bekanntlich dadurch aus, dass sie weltweit besteht, d.h., die Idee mit den Masken ist keine österreichische, sondern das ist ein weltweites Thema. Das heißt aber auch, dass Masken auf dem Markt Mangelware sind. Also, selbst ist die Frau, hin zur Nähmaschine und zur Selbstproduktion. Ein Hoch auf den, der in dieser Zeit des ersten Lock-Downs noch Vorräte an Stoffen und vor allem an Gummibändern zum Nähen hat. Denn dieses wichtige



„Wer hätte gedacht, dass das Wiener Erlebnis, das gerade zwei Jahre zurück liegt, ein weltweites Phänomen wird und wir alle zu Maskenträgern werden (müssen). „

Foto: unsplash.com



Utensil zur Maskenherstellung ist schwer zu bekommen, ist online fast so schnell ausverkauft, wie das Toilettenpapier im Supermarkt und außer den Lebensmittelgeschäften ist alles geschlossen. Doch man wird erfinderisch. Die erste Maske bekommt lange Bänder aus Stoff und eine besondere Variante sind Masken mit Bändern von ausgedienten Bikinis.

Der erste Einkauf mit Maske wird zum Erlebnis der besonderen Art. Der Brillenträger stellt sehr schnell fest, dass das Tragen

„Es dauert auch nicht lange und dieses notwendige Übel hat sich zum modischen Accessoire gemausert, füllt eine Lücke im Handel. Und der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.“

einer Maske mit Brille zur besonderen Herausforderung wird. Sitzt die Maske nicht richtig, dann hat man Dauernebel statt scharfem Durchblick. Man kommt sich fast ein wenig außerirdisch vor, hat Probleme beim Atmen und schwitzt unter der Maske fürchterlich. Doch es hilft nichts, da muss man durch. Jeder müht sich am Beginn noch damit ab und es herrscht eine sehr eigenartige Stimmung im Supermarkt.

Die Maske wird in dieser Zeit schnell zum Kassenschlager. Stillgelegte Geschäfte rüsten um, um Masken zu produzieren, und

so tut sich hier sehr schnell ein neuer Geschäftszweig auf.

Es dauert auch nicht lange und dieses notwendige Übel hat sich zum modischen Accessoire gemausert, füllt eine Lücke im Handel. Und der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Vom lustigen Kinderstoff bis hin zur Glitzermaske und bestickten Masken mit dem Tiroler Adler (man zeigt schließlich auch in Zeiten der Pandemie seinen Nationalstolz) ist alles zu finden. Vereine und Firmen lassen ihr Logo auf die Masken sticken, denn man will durch die Maske seine Zugehörigkeit demonstrieren. Masken als neuer Werbeschlager.

Auch der Loop-Schal erlebt ein Comeback in dieser Zeit, da besonders bei den Herren sehr beliebt. Hat man ihn doch einfach um den Hals und stülpt ihn sich über Mund und Nase und muss nicht immer an diese lästigen Masken denken.

Und dann natürlich noch das Plastikvisier, das sich in den ersten Tagen der allgemeinen Maskenpflicht sehr schnell etabliert hat. Hat man hier doch ein wenig mehr Luft, wen stört es denn dann, dass man aussieht als käme man direkt aus einem Science-Fiction Film. Der Nachteil an den Plastikscheiben ist natürlich, dass es nicht so schnell zu einem modischen Accessoire wird, es eher ein wenig lästig ist, da ja nicht unbedingt sehr handlich. Da hat die Maske einen eindeutigen Vorteil zu verbuchen.

Hat man seine Maske nicht in Gebrauch, so hat man sie lässig über den Arm gestülpt, sodass sie jederzeit griffbereit ist und man in der Tasche nicht danach suchen muss. Und auf dem Wäscheständer sind sie auch bald ein vertrauter Anblick, denn sie sollen ja regelmäßig gewaschen werden.

Inzwischen ist die Maske nach einem Jahr Pandemie unser fixer und ständiger Begleiter geworden.

Der Fasching ist im Jahr 2021 ausgefallen, keine Feste, keine Umzüge, aber am Faschingsdienstag brauchte man sich keine großen Gedanken bezüglich der Maskerade machen. Hinauf mit der Maske, eine dunkle Sonnenbrille auf die Nase, ein Kapuzenshirt und man konnte als Geheimagent in einem Spionagefilm durchgehen. Wie schnell sich doch die Zeiten ändern. Keine Klagen mehr von wegen, Vermummung usw... Entsprechend der neuen Maskenmode haben sich auch ein paar andere Dinge geändert. Besonders bei Damen stellt sich die Frage, ob Makeup noch zeitgemäß ist, hat man es doch kaum aufgetragen, so ist es innerhalb kürzester Zeit schön im Innenbereich der Maske verteilt. Lippenstift scheint ein gewisser Luxusartikel geworden zu sein, denn wer kann ihn denn noch sehen? Man wird als Frau allerdings schon erfinderisch. Der Weg zur Müllinsel, mit dem notwendigen Abstand kann vielleicht noch ohne Maske bewältigt werden. Vielleicht hier dann doch ein wenig Makeup auflegen? Und auch, wenn die Theater und Kinos hoffentlich in Bälde wieder ihre Tore öffnen können, auch hier heißt es Maskenpflicht. Es lohnt sich mehr in eine großartige Designer Maske zu investieren als in teures Makeup.

Doch leider ist unser modischer Mund- Nasenschutz immer noch nicht ausreichend. Es kommt eine neue Variante ins



Spiel. Die allseits beliebte FFP2 Maske. Die FFP2 Masken sah man zu Beginn der Pandemie noch sehr selten. Man erkannte sie schon von Weitem, da der Träger für mich ein wenig Ähnlichkeit mit einer Ente hatte. Nun, da es zur Verpflichtung geworden ist, laufen alle als Enten herum. Na ja, wenn man nicht allein ist, dann ist das Ganze ja halb so schlimm und Enten laufen ja immer im Rudel. Das ganze Land wird so in kürzester Zeit zu „Entenhausen“. Also, weg mit dem modischen Mund-Nasenschutz und rein in die Entenmaske mit

dem besseren Schutz. Und auch hier zeigt sich in kürzester Zeit, dass es Gott sei Dank nicht nur die weiße Variante gibt. Schwarz, - Krähe ist ja auch ganz lustig, oder rosa- die Schweinchen Version, oder grün - als Frosch? Warum denn nicht? Es braucht ein wenig Buntheit in unserem Corona-Alltag. Entenhausen soll doch eine nette Stadt sein, und eigentlich wollte ich ja schon immer wissen, wie das so ist mit den verwunschenen Prinzen und den Fröschen!

Mittlerweile gibt es auch hier schon wieder gute Geschäftsideen.

Und nach einem guten Jahr Pandemie hat sich die eigene Einstellung zum Thema Maske auch grundlegend geändert. Jemand, der ohne Maske geht, fällt auf. Wie schnell sich doch die Einstellung des Menschen ändert.

Das Sprechen und Atmen fällt in diesen Masken noch ein wenig schwerer als beim gewöhnlichen Mund-Nasenschutz. Aber macht nichts, wir trainieren und wer mit Maske einmal mehrere Stockwerke überwunden hat, ohne außer Atmen zu sein, der ist richtig gut in Form.

Bleibt nur noch offen, wie schnell die Maske nach der Pan-

„Die FFP2 Masken sah man zu Beginn der Pandemie noch sehr selten.“

demie wieder aus unserem Alltag verschwunden sein wird? Vielleicht ist sie irgendwann einmal in näherer Zukunft nur mehr ein nostalgisches Erinnerungsstück, das uns an eine Zeit im Ausnahmezustand erinnert. Die Hoffnung stirbt bekanntlich zuletzt. #

Michaela Hutz

Autorinnen und Autoren Tirol und Südtirol

digital-kultural. Vernetzte Kultur Kulturberichte 2021 aus Tirol und Südtirol

Dr. Johannes Andresen,
Landesbibliothek „Dr. Friedrich Teßmann“

Dr.in Mag.a Andrea Aschauer,
freie Wissenschaftlerin – Europäische
Ethnologie/Volkskunde, wissenschaftliche
Begleitung von Museen und Kulturinstitutionen

aut. Architektur und Tirol,
Autorenteam, Tiroler Architekturzentrum
in Innsbruck

Dr. Ronald Bacher,
Historiker, Bibliothek und Landesevidenz,
Tiroler Landesarchiv

Dr.in Moni Brüggeller,
Studium der Vergleichenden Literaturwissen-
schaft, Anglistik und Romanistik, sechs Jahre
Mitarbeiterin im Kurier, 28 Jahre Leiterin der
Kulturredaktion der Tiroler Krone, freie Kultur-
journalistin

Dott. Mag. Simon Feichter,
Mitarbeiter bei „netz“ (Dachverband der Offe-
nen Jugendarbeit in Südtirol), Sprachwissen-
schaftler und Musiker

Dr. Markus Fritz,
Amt für Bibliotheken und Lesen

Dr.in Claudia-Doris Gadner,
Kunsthistorikerin, Sachbearbeiterin des
Museumsportals Land Tirol

Mag.a Irene Girkinger,
Intendantin der Vereinigten Bühnen Bozen
Bac. Lukas Vincent Gundolf, Archäologe

Dr.in Sylvia Hofer (MAS),
Kulturmanagerin, Chefredakteurin der
Kulturberichte Südtirol

Dr.in Mag.a. Michaela Hutz,
Studium der Erziehungswissenschaft,
Lehrerin an der KBAfEP

Bernhard Kathan,
Künstler, Autor und Kulturhistoriker in Innsbruck

Sir Gulliver Jonathan Klauser „sirgulliver.art“,
Multimedia-Künstler

BA Paul Kofler,
Jugendarbeiter, Musiker und Veranstalter

Werner Kräutler,
arbeitete als Journalist und Regionalentwickler im
Tiroler Ötztal und gründete die „Schule der Alm im
Valsertal“, mit dem Ziel, die heimische Almkultur zu
erhalten, Autor und Kulturblogger

Sarah Mair,
Designerin

Dr. Mag. Günter Mühlberger,
Digitalisierung und Elektronische
Archivierung, Universität Innsbruck

Dr.in Renate Mumelter,
Journalistin

Dr. Manuel Oberkalmsteiner,
Musiker, Klangkünstler und Sozialpädagoge

Dr. Martin Peer,
Amt für Weiterbildung

Mag.a art. Maria Peters,
freischaffende Künstlerin, arbeitet in den
Disziplinen Malerei, Sprache und Performance,
langjährigen Mitarbeit im Vorstand der Tiroler
Künstler*innenschaft, seit einigen Jahren in
Wien lebend

Eva Rottensteiner,
freie Journalistin in Wien

Mag. Philipp Santer,
Landesbibliothek „Dr. Friedrich Teßmann“

Max Elia Schweigkofler,
Informatiker und Musiker

Dott.ssa Evi Schweigkofler,
Amt für Bibliotheken und Lesen

MMag.a Notburga Siller,
Amt für Museen und museale Forschung

Dr.in Mag.a Petra Streng,
Leiterin Augustinermuseum Rattenberg,
Chefredakteurin der Kulturberichte Tirol

Mag.a Ina Tartler,
Leitende Dramaturgin der Vereinigten
Bühnen Bozen

BA Karin Volgger,
Amt für Bibliotheken und Lesen
Hannes Waldner, Referent, Trainer, Spiel-,
Medien-, Wildnis-Pädagoge, Jugendarbeiter,
Game-Designer und Projektmanager

Dr. Thomas Weiler,
Studium der Germanistik und Kombinierte
Religionspädagogik, Lehrer an der
HTL Anichstraße Innsbruck

Mag. Karl Wiesauer,
Volkskundler, Tiroler Kunstkataster
Land Tirol

Dott.ssa Daniela Zambaldi,
Koordinierungsstelle für Integration

Dr.in Mag.a. Gertraud Zeindl,
Restaurierung und Buchbinderei,
Tiroler Landesarchiv

Dr. Vito Zingerle,
Direktor der Abteilung Innovation,
Forschung, Universität und Museen

