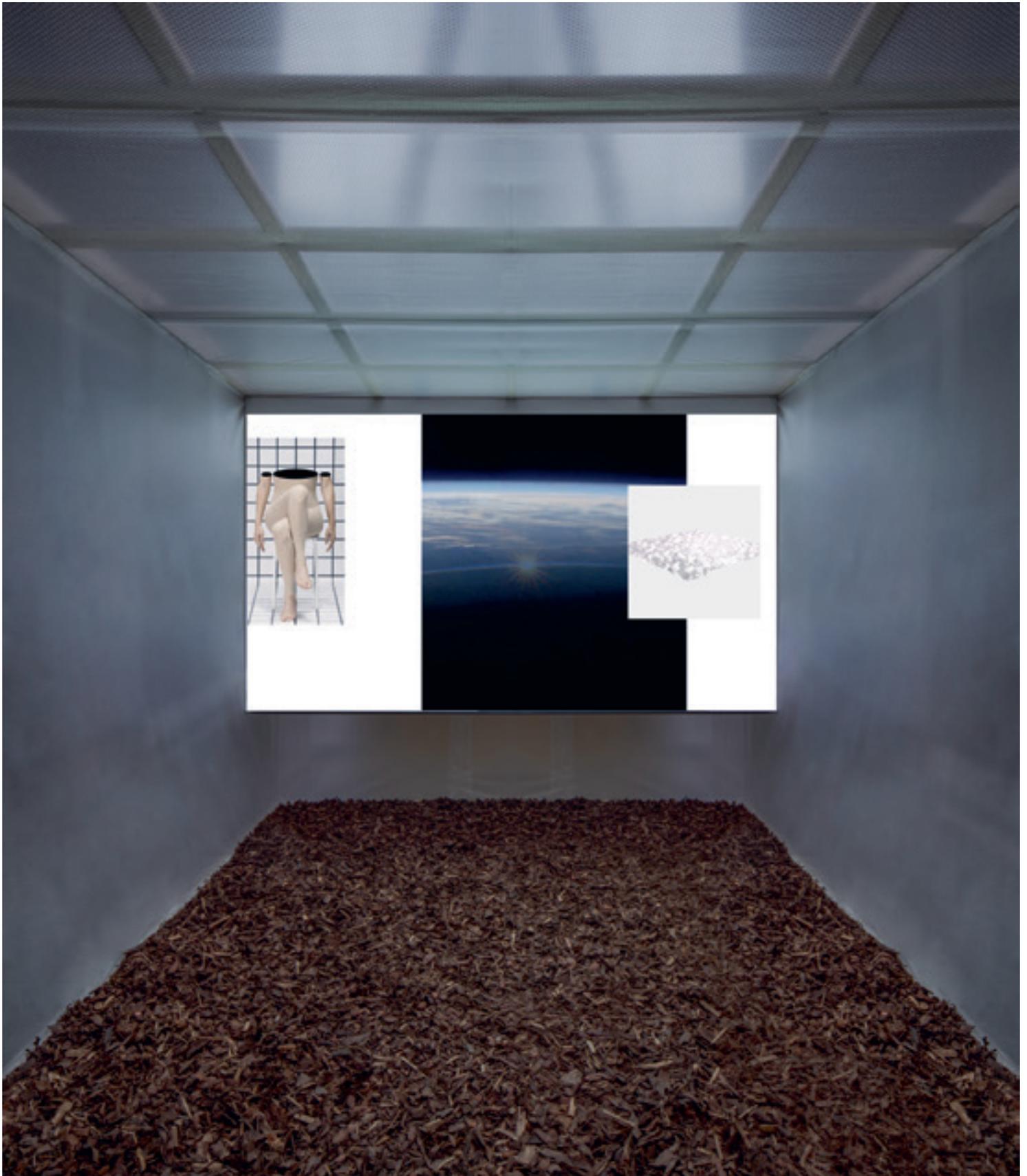


AVISO

Magazin für
Kunst und
Wissenschaft
in Bayern



Aus: Screenshot von *hinten durch die Brust ins Auge* (Auszug) von Rick Fürstenbrodt von Fix-Sarg alias Fridolin Schley, der im Zusammenhang mit der vom Literaturportal Bayern zusammen mit dem Literaturhaus München konzipierten Tagung *Screenshots – Literatur im Netz* entstanden ist.

Die Tagung: literaturportal-bayern.de/journal?task=lpblog.default&id=1589

Der Text: literaturportal-bayern.de/journal?task=lpblog.default&id=1598

Nora Gomringer liest: facebook.com/watch/?v=10156150733776282

»...da sitzt Ihr so interaktiv an runden Tischen und stellt Euch vor, Ihr bloggt und schreibt, seid alle frei auf Eure Art, Freier von Projekten zu Kreativität, wenn nicht gar zu Genialität, im Zeitalter des Postinternets ist das beste aller Leben nicht mehr denkbar ohne Netz«

– Rick Fürstenbrodt von Fix-Sarg

Künstlerin im Heft — Susanne Steinmassl



The Future Is Not Unwritten ist eine unendliche Erzählung, die von neuronalen Netzwerken, Machine- und Deep-Learning-Codes fortlaufend weiterentwickelt wird. Kontinuierliche Protagonistin: Ein weiblicher Avatar, der das Publikum mit Fragen zur Zukunft der Menschheit und der menschlichen Existenz konfrontiert.

Idee, Art Director, Regie, Produktion:
Susanne Steinmassl
Entwicklung:
Susanne Steinmassl, Maximilian Heitsch, Florian Kreier
Head of Code:
Maximilian Heitsch
Script Development:
Susanne Steinmassl, Florian Kreier
Design:
Maximilian Heitsch, Susanne Steinmassl

Autor & Musik Kuration:
Florian Kreier
3D Artist:
Phyllis Josefine, Susanne Steinmassl
Experten Interviews:
Eva Neidlinger
Code:
Raphael Höps (Machine Learning Code), Tom Bauer (Music), Niklas May (Machine Learning Code)
Director of Photography:
Ben Bernhard (Studio), Karl Kürten (Japan)
Musik:
Angela Aux, Johannes Oberauer, DVDV, Cico Beck, Beni Brachtel, Marcus Grassl, Sam Irl, Leroy
Ausstellungsdesign:
Matthias Kestel

Kontakt:
Susanne Steinmassl,
info@thefutureisnotunwritten.com
www.thefutureisnotunwritten.com

Ein Projekt im Rahmen des Medienkunst Stipendiums der Hochschule für Fernsehen und Film München, ermöglicht durch die KIRCH Stiftung, Carl Rein und Regina Hesselberger. Mit Unterstützung des Goethe-Instituts Tokyo. Dieses Projekt wird gefördert von der Landeshauptstadt München Kulturreferat.

Liebe Leserinnen und Leser,

Der digitale Wandel ist ein Gegenwartsthema. Seit der Industrialisierung hat keine neue Technologie unsere Wirtschaft, unsere Kommunikation, unser Wertesystem und unser Alltagshandeln derart intensiv beeinflusst. Auch im Bereich von Kunst, Kultur und Kulturvermittlung bietet das weite Feld der Digitalisierung spannende Entwicklungsmöglichkeiten. Durch die Herstellung von Digitalisaten werden Bestände und Objekte unabhängig vom Standort und für die Zukunft zugänglich. Viele Anstrengungen wurden bereits unternommen, um digitalisierte Objekte und Wissensinhalte im Netz zur Verfügung zu stellen. Der Aufwand dafür ist enorm. Digitalisierte Sammlungen bieten zahllose Möglichkeiten der Kulturvermittlung, bieten sich zur Vernetzung und kreativen Nutzung an! Kultureinrichtungen reagieren heute verstärkt auf die Erwartungen eines digital affinen und aktiven Publikums, bespielen die sozialen Medien, entwickeln Audioguides, Apps, Medienstationen. Sie kreieren Geschichten, um spielerische, interaktive Zugänge für verschiedene Zielgruppen zu schaffen. Ungeahnte neue Möglichkeiten ergeben sich durch die immersiven Darstellungsformen von Virtual Reality und Augmented Reality sowie durch den Einsatz von Künstlicher Intelligenz. Der Bayerische Museumstag und ein Runder Tisch haben kürzlich gezeigt, wie groß das Interesse der bayerischen Kultureinrichtungen am Thema ist! Digitalisierung fordert uns alle heraus.



Bernd Sibler,
Bayerischer
Staatsminister
für Wissenschaft
und Kunst

2	Teaser Screenshot von hinten durch die Brust ins Auge Rick Fürstenbrodt von Fix-Sarg	20	Coding da Vinci Süd 2019 Welche Chancen bietet ein Kultur-Hackathon? Sybille Greisinger & Kathrin B. Zimmer
4	Künstlerin im Heft Susanne Steinmassl Regisseurin und Videokünstlerin, auch auf Seite 14 und 41	24	Storytelling im Netz Drei Beispiele, wie Kultureinrichtun- gen Geschichten im Netz erzählen Eva Deinert & Matthias Leitner Christian Gries & Wiltrud Gerstner Thomas Lang
5	Editorial		
8	Hinter den Kulissen Mit Licht Räume schaffen Der Videokünstler Thomas Mahnecke	28	Bildstrecke Ultratouch oder basale Stimulation Marie Jacksch & Milena Forster
9	Worauf ich mich freue Das Digitale Staatstheater Christian Ruppert	36	Museen digital: Eine Modernisierungsperspektive für Gedächtnisinstitutionen Hubertus Kohle
10	Ausstellung Einen riesigen Schwarm Gretta Louw	38	Im Wald Ein Spaziergang durch das Literaturportal Bayern Sandra Hoffmann
11	Kolumne über, in und um die Künste Verpasste Ausstellungen Nora Gomringer	42	Aviso Einkehr Das Café Brenner in München Internationales Flair im Denkmal Mathias Pfeil
12	Das Erklärstück Jesuitentafel Robi Hammerle, Anna Levandovs- ka, Kelvyn Marte, Michael Ogniew, Georg Reil & Anna Leiter	44	Science Slam Virtual Reality Ein neues Medium in der Kunstwelt Mariya Dzhimova
15	<u>Kultur digital</u> <u>Das Thema dieser Ausgabe</u>		
16	Digitalisierung und Demokratie Ein neues Kapitel der Geschichte? Julian Nida-Rümelin & Timo Greger & Niina Zuber	46	Avisiert Kunst, Kultur & Wissenschaft aktuell

48 Comic
Bebilderter Blog
Dichtung ist Revolution
Lauda Mokrohs & Barbara Yelin



Mehr zu Gretta Louws Ausstellung
Einen riesigen Schwarm auf Seite 10.

50 Geschriebenes
Chronik der merkwürdigen Verbindungen zwischen Welt und Ort
Notizen zur Halbzeit in der Villa Concordia
Paula Fürstenberg

51 Philosophischer Aperçu
Über das Framing von Kunstwerken
Thomas Palzer

Der Dank der Redaktion gilt Dr. Kathrin Zimmer, ZD.B, Silke Schmidt, Bayerisches Staatsministerium für Digitales und der Redaktion des Literaturportals Bayern für zahlreiche Anregungen zu diesem Heft.

Screenshots aus dem Smart Film *The Future Is Not Unwritten*
der Regisseurin und Videokünstlerin Susanne Steinmassl auf den Seiten 4, 14 und 41



Hinter den Kulissen — mit Licht Räume schaffen

Der Videokünstler Thomas Mahnecke

Hinter den Kulissen: Diese neue Rubrik stellt eine Person aus Bayern vor, die im Verborgenen dafür sorgt, dass der (Kultur)laden läuft.



Er ist eigentlich ein Gefühlszauberer. Oder ein Lichtzauberer, der starke emotionale Kunsterlebnisse ermöglicht, indem er virtuelle Räume mit Licht erschafft. Wenn der Videodesigner Thomas Mahnecke mit einem Regisseur arbeitet, dann fragt er ihn als erstes: Welche Gefühle sollen die Besucher deines Stücks haben? Mahnecke will die Theaterbesucher oder Kunst-erlebenden eintauchen lassen in eine Welt, die auf die Realität bezogen ist und durch die Mittel der Videokunst überlagert, angereichert, verwandelt wird. Er lässt Realität und Virtualität als Augmented Reality in einen Betrachtungs- und Erlebensraum verschmelzen und sieht in dieser immersiven Kunstform großes Potenzial. Seit der Spielzeit 2012/13 ist Mahnecke neben seiner freien künstlerischen Tätigkeit am Gärtnerplatztheater tätig, wo er und sein Kollege Raphael Kurig für eine ganze Reihe von großen Produktionen virtuelle Bühnenbilder geschaffen haben. Sein Arbeitsplatz besteht aus einem riesigen Grafiktablett, dahinter drei Bildschirme, deren materielle Grenzen der Cursor mühelos überquert. Dass das neusanierte Gärtnerplatztheater heute

Der Videokünstler Thomas Mahnecke absolvierte seine Studien in visueller Gestaltung, Medientechnologie und digitaler Nachrichtentechnik in Berlin und München. Er erstellt komplexe Multimedia-, interaktive Video- sowie dreidimensionale Rauminstallationen. Seine Arbeiten finden sich in zahlreichen Museen, Musiktheater-, Tanz- und Performance-Projekten wieder. tmahnecke.jimdo.com

über Videotechnik auf höchstem Standard verfügt, hat Mahnecke maßgeblich bewirkt. Alle Bildschirme und PCs im Theater sind miteinander vernetzt, was nicht zuletzt Kosten spart, vor allem aber das mühelose Bespielen des Bühnenraums mit Videodesign ermöglicht. Mahnecke malt mit Licht. Sein Licht fließt, ist dreidimensional in Bewegung, bespielt Räume und Requisiten. Er verschmilzt moderne Technologien und traditionelle Bühnentechniken zu neuen visuellen Ausdrucksformen. Wo Projektionsflächen sind, modelliert er mit Licht. Mahnecke will die künstlerischen Möglichkeiten digitaler Technologien zeigen, die als komplexes und hochwirksames künstlerisches Medium in Kontakt bringen können mit tiefen Emotionen, mit anderen Menschen mitschwingen lassen, die das einmalig an jedem Abend entstehende Bühnenereignis als kollektives Gefühlserleben miteinander teilen. Seit 2005 forscht und arbeitet er mit seiner Frau, der Choreografin und Regisseurin Angelika Meindl, an komplexen Videoinstallationen, die auf einzigartige Weise modernste Medientechnologien, 3D-Projektionen und zeitgenössischen Tanz zu einem Gesamtkunstwerk verbinden. Das nächste Projekt *Mensch Maschine*, unterstützt vom Deutschen Museum, wird 2020 mit einem 360 Grad-3D-Bühnenbild nicht nur die Darsteller, sondern auch die Zuschauer in eine andere Dimension bringen und jegliche Grenzen von Realität und Projektionen aufheben.

Gesprächsaufzeichnung der Redaktion (ed)

Worauf ich mich freue — das Digitale Staatstheater

Christian Ruppert, Geschäftsführender Direktor
und Stiftungsvorstand des Staatstheaters Nürnberg



Als größtes Mehrspartenhaus in Bayern sind wir, das Staatstheater Nürnberg, einer möglichst großen Vielfalt der Kunst verpflichtet. Egal ob in der Oper, dem Schauspiel, dem Ballett oder im Konzert – unsere Aufgabe ist es, Kunst für eine diversifizierte Zivil- und Stadtgesellschaft zu machen und kulturelle Werte zu vermitteln. Als Staatstheater haben wir darüber hinaus den Auftrag und auch den Anspruch, die gesellschaftliche Debatte aktiv mitzugestalten. Und zwar nicht nur auf unseren Bühnen, sondern auch dort, wo sie zunehmend geführt wird: nämlich online. Teil einer Gesellschaft im digitalen Wandel zu sein, bedeutet für mich, sich auf die Chancen zu freuen, die die Digitalisierung uns als Kulturbetrieb bietet. Mit Hilfe digitaler Mittel möchten wir unsere Theaterkunst so erweitern, ergänzen und vor allem vermitteln, dass sie einen relevanten Beitrag zum gesellschaftlichen Diskurs leisten kann. Unsere Vision ist es, das Staatstheater Nürnberg in den kommenden Jahren Stück für Stück hin zum »Digitalen Staats-

theater« zu entwickeln. Wir möchten als Modellhaus in der bayerischen Kulturlandschaft gerne gangbare Wege im digitalen Zeitalter exemplarisch erproben und so andere Kunst- und Kultureinrichtungen dazu inspirieren, diesen spannenden Weg ebenfalls erfolgreich einzuschlagen. Eine große Herausforderung, aber auch eine zukunftsweisende Aufgabe, auf die ich mich sehr freue. Insbesondere, da uns das bevorstehende Bauvorhaben Opernhaus in Nürnberg die einmalige Chance eröffnet, Rolle und Funktion des Theaters der Zukunft in einer digitalisierten Gesellschaft völlig neu zu denken – räumlich wie auch strukturell.

Unsere Überzeugung ist es, dass die nachhaltige Stärkung und Positionierung des Theaters der Zukunft als digitaler Erlebnisort nur dann gelingen kann, wenn die Digitalisierung ganzheitlich gedacht wird. Sie muss alle Bereiche und Abteilungen des »Digitalen Staatstheaters« durchdringen – angefangen von infrastrukturellen Maßnahmen wie flexiblen Arbeitsplätzen

und flächendeckendem Internet-Access über ein vertieftes Kommunikations- und Vermittlungsangebot im Netz bis hin zum individualisiert gestalteten und digital unterstützten Theaterbesuch im Servicebereich. Das ist eine komplexe Querschnittsaufgabe, die nur dann zu bewältigen ist, wenn genügend Ressourcen und Kompetenzen zur Verfügung stehen, um diesen Changeprozess aktiv und nachhaltig zu gestalten. Trotzdem ist mir vor dieser Herausforderung nicht bange. Ganz im Gegenteil: Ich freue mich darauf, gemeinsam mit meinen Kolleginnen und Kollegen am Staatstheater Nürnberg, und unterstützt von starken Partnern aus Politik und Wirtschaft, diesen Transformationsprozess mit Elan und visionären Ideen aktiv zu gestalten, so dass unsere Vision vom »Digitalen Staatstheater« hoffentlich bald Realität werden kann. ●

Christian Ruppert verfügt über langjährige kulturpolitische Erfahrung in allen theaterspezifischen Aufgabenstellungen und ist persönliches Mitglied der Kulturpolitischen Gesellschaft e. V. Der Jurist und Volkswirtschaftler wirkte als Verwaltungsdirektor und Stellvertretender Generalintendant des Theaters Magdeburg maßgeblich u. a. an der Fusion des Theaters der Landeshauptstadt und der Freien Kammerspiele zum Theater Magdeburg mit. Unter seiner administrativen Regie gingen in Nürnberg die Theaterwerkstätten als eine der modernsten Werkstattinfrastrukturen Deutschlands in Betrieb. Außerdem vollzog Christian Ruppert in den Jahren 2015 und 2016 die Transformation der Staatstheater Nürnberg Service GmbH und Staatstheater Nürnberg Gastronomie GmbH zu Tochtergesellschaften der Stiftung.

Ausstellung Gretta Louw — Einen riesigen Schwarm

In jedem Heft stellen wir Ihnen eine aktuelle Ausstellung vor, die gerade in Bayern läuft. Mehr Veranstaltungstipps finden Sie in *Avisiert* auf Seite 46 ff.



Die Ausstellungen von Dr. Karin Wimmer im Digital Art Space beschäftigen sich mit verschiedenen Schwerpunkten der digitalen Welt. Komplexe Thematiken, wie der Umgang mit Daten, die Auswirkungen der Digitalisierung auf unsere Kommunikationskultur oder aber auch die Problematik der künstlichen Intelligenz sollen aus einer künstlerischen Perspektive heraus betrachtet werden. Zu jeder Ausstellung gibt es einen wissenschaftlichen Vortrag, der sich mit dem Thema der Ausstellung auseinandersetzt.

Das Projekt wird von der Landeshauptstadt München und dem Bezirksausschuss gefördert.

Die Ausstellung wird am 12.12.2019 in der Galerie Karin Wimmer – Contemporary Art, Amalienstraße 14, 80333 München, um 19 Uhr eröffnet und läuft bis Ende Februar 2020.

Einen riesigen Schwarm ist eine immersive Installation aus Stoffbannern, Video-Projektion und Multi-Kanal-Sound – eine dunkel-optimistische Science-Fiction aus der Sicht neuer Lebensformen, die sich überraschend an eine post-anthropozäne Umgebung angepasst haben und dort gedeihen.

Zugrunde liegt die Recherche der Künstlerin über Quallen. Neue wissenschaftliche Studien berichten von einer massiven Ausbreitung von Quallen in den Ozeanen. Millionenstarke Quallenschwärme legten etwa in den Abwasserrohren von Atomkraftwerken in Skandinavien und Schottland das Kraftwerk lahm. In Japan wurden neue Quallen entdeckt, die keine externe Nahrungsquelle brauchen – stattdessen tragen sie lebende Algen im Körper, die wachsen und schließlich konsumiert werden. *Einen riesigen Schwarm* stellt poetische Spekulationen über eine »cthulucene« Ökologie an, erzeugt durch die von Menschen verursachte Schadstoffbelastung in den Meeren.

Gretta Louw, geboren 1981 in Dundee, Südafrika, lebt und arbeitet in München und Perth/Australien. Ausstellungen (Auswahl): 2019 *ICONICITY*, Paul W. Zuccaire Gallery, New York; 2018 *SWARM*, Incinerator Gallery, Melbourne; *Window Works*, Schau Fenster, Berlin; 2017 *Networking the Unseen*, Villa Merkel, Esslingen; *Group Therapy*, UNSW Galleries, Sydney; *Selfciety*, whiteBOX, München; 2016 *Monsters of the Machine: Frankenstein in the 21st Century*, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón, Spanien; *Networking the unseen*, Furtherfield Gallery, London; *Where we're going we don't need roads*, Papay Gyro Nights Art Festival, Hong Kong; *NARGIFSUS*, Transfer Gallery and NewHive, New York.

Im Diskurs über unsere Wegwerfkultur überwiegen Verteufeln oder Verzweifeln über techno-utopische Heilserwartungen. *Einen riesigen Schwarm* sucht einen alternativen Weg, inspiriert von Donna Harraways Konzept des »inter-species composting« und »staying with the trouble«. Statt die Illusion der menschlichen Dominanz über die Natur aufrechtzuerhalten werden Menschen in *Einen riesigen Schwarm* als nur ein (zugebenermaßen ein sehr wirkungsreicher) Agent innerhalb eines unbegreiflich komplexen und unentwirrbaren Systems dargestellt.

Verpasste Ausstellungen

Über, in und um die Künste –
Nora Gomringer meint

Verpasste Ausstellungen addieren sich einem auf's Gewissen. Auf mein Gewissen ständig. Kleine und große Schauen, Retrospektiven, neueste Werke, alles, was kracht, pengt, mich hierhin und dorthin lockt und locken will und locken soll. Eigentlich ist es ein großes Vergnügen, sich die Programme der Museen, Galerien, Sammlungen anzusehen und den eigenen Kalender damit zu bestücken. Allerdings passiert bei allem Ehrgeiz, vieles davon wahrzunehmen, genau das Gegenteil. Zu den am Anfang des Jahres eingeschriebenen Orten und Anlässen trägt man mit der Zeit den Zahnarzttermin, die Fahrradreparatur, den Besuch, die Krankheitstage, die Gesprächstermine und das große Undsowweiter des Lebens ein. Oft stimmt es mich traurig, weil ich einen anderen Anspruch an mich habe, aber mit jedem Jahr etwas älter und hoffentlich weiser, realisiere ich, dass nicht alles geht, was angenehm wäre. In den heißen Tagen boten die großen Museen zum einmaligen Kunstgenuss in der Regel auch Kühlung. Viele kleine Museen haben diesen Vorteil nicht, da wünschte sich das Personal und vielleicht sogar das ein oder andere Exponat selbst mehr Frischluft und zwangsläufig auch die Besucherinnen und Besucher. Dabei sind es gerade die kleinen Museen, Galerien und Sammlungen, die mit Herzblut geführt und oftmals ohne weitere Finanzmittel geführt werden. Oftmals ist die Lage so eingeschränkt, dass die Führung nichts in Werbung investieren kann und man kaum je erfährt von diesen Stuben voller Preziosen, den Menschen, die sie sammeln und zusammenstellen und hüten. Was in der Literatur oft als liebenswert kauzig geschildert wird, ist Wesen und Charakter solcher Einrichtungen, die in den Kräften und Visionen ihrer Betreiber gründen. Mund-zu-Mund-Propaganda ist oft der einzige Weg für solche Häuser, Bekanntheit zu erlangen und manche werden geradezu legendäre Geheimtipps einer Region. Meine Eltern betreiben ein solches Haus: das Kunsthaus Rehau, das mit einer halben Stelle von der Stadt unterstützt wird. Auch werden Reinigung und Räumlichkeiten von der Stadt im Tausch gegen das elterliche Engagement und mit der Sicherheit der Sammlung Eugen Gomringers in petto verwaltet. Mit spezieller Ausrichtung auf konstruktiv-konkrete Kunst scheint das Haus nicht für alle gleich automatisch beliebte Adresse, aber der Skulpturenpark davor und die viele Male im Jahr wechselnden Ausstellungen, in der Regel vom Triumphvirat Eugen, Stefan und Norrud Gomringer kuratiert und betreut, locken nun seit fast 20 Jahren Kunstfreunde und Neugierige wenn nicht aus der Region, so doch aus der ganzen Welt. Oft staune ich, wo man dieses Haus bestens kennt und alle seine inneren Bewegungen sehr wohl wahrnimmt. In Bamberg gibt es das E.T.A. Hoffmann Haus, das vom unbändigen Engagement Dr. Bernhard Schemmels und seiner Partnerin Hiltrud Huhn lebt. Das Haus ist Erlebnis- und Museumsstätte, das hilft, den Satiriker, Autor, Komponisten Hoffmann als äußerst produktiven Bamberg-Langzeitbesucher

auszumachen. Die starken Motive in seinen Schriften kommen besonders zur Geltung: das Vexierglas, die dunkle Seite der Romantik, das Entwerfen einer Kulturkritik, die bis heute nichts an Bissigkeit und Humor eingebüßt hat. Eine befreundete Kollegin, die Autorin Allison Amend, die in New York City lebt, hat einmal ein Jahr ihres Lebens unter das Motto: „Alle Museen der 5 Boroughs“ gestellt und mit einem Freund das ehrgeizige Projekt verfolgt, alle Museen, groß und winzig klein, aufzusuchen. In einem Blog hat sie vom Projekt und ihrem Scheitern berichtet, denn es war den beiden unmöglich, alle Museen zu besuchen. Was aber, wenn man nie die Aussicht hat, große Ausstellungen zu erleben, der Mona Lisa quasi Aug-in-Auge zu begegnen? Auch Künstlerinnen und Künstlern ist der recherchierende Blick in echte Museumsräume und damit über den Tellerrand oft verwehrt. Das Internet, überhaupt die digitale Welt bietet zahlreiche Möglichkeiten zum Stöbern, Anregen-Lassen und veritable eigens für die 1-0-1-Welt geschaffene Werke, die es zu entdecken gilt. Nehmen Sie Cindy Sherman, die ihren Account bei Instagram wie eine Galerie betreibt, eigene Werke zeigt, aber vor allem Werke, die sie extra für diese Art der „Ausstellung“ erarbeitet. Zahlreiche Künstlerinnen und Künstler lassen in ihre Ateliers blicken, zeigen Bilder im Rohzustand, auf dem Weg zur Vollendung, machen sich angreifbar mit spannenden Aktionen und Bildern wie die Performerin, Malerin und als Regisseurin agierende Sophia Süßmilch aus München. Mir will es scheinen, als ob mehr Frauen die Plattform des Internets nutzen, um den intellektuellen und ästhetischen Austausch über ihre Arbeiten zu suchen. Museen bieten z. T. interaktive Führungen an, in denen Besucher mit dem Tablet vor den Bildern die Geschichten der Bilder über den Rahmen hinaus erfahren. Das Digitale schenkt uns eine ganze Welt. Wie und ob wir sie entsprechend – eben auch mit Blick auf Risiken und Chancen – nutzen, zeigt die Zeit. Leider zeigte mir die Zeit auch, dass ich die grandiose Ausstellung des ghanaischen Bildhauers El Anatsui in Münchens Haus der Kunst allerdings nun um ein paar Tage verpasst habe... Das ist schon fast sträflich. Seine riesigen, raumfüllenden textil-anmutenden Metallarbeiten sehen auf den zahlreichen Bildern der Besucherinnen und Besucher auf Instagram schon unglaublich aus.

Klicken Sie's mal nach!

Nora-Eugenie Gomringer

Nora-Eugenie Gomringer, Schweizerin und Deutsche, lebt in Bamberg. Sie schreibt, vertont, erklärt, souffliert und liebt Gedichte. Alle Mündlichkeit kommt bei ihr aus dem Schriftlichen und dem Erlauschten. Sie fördert im Auftrag des Freistaates Bayern Künstlerinnen und Künstler internationaler Herkunft. Dies tut sie im Internationalen Künstlerhaus Villa Concordia. Und mit Hingabe. nora-gomringer.de

Das Erklärstück — Jesuitentafel

Ein Sammelsurium kurioser Todesarten auf Kupferstichen im Stadtmuseum Landsberg am Lech als Stoff für eine interaktive Installation.



Robi Hammerle, Anna Levandovska, Kelvyn Marte, Michael Ognew und Georg Reil sind drei Designer, ein Coder und eine Kunsthistorikerin aus München und Nürnberg. Als Team haben sie am Kulturhackathon Coding Da Vinci Süd teilgenommen. Mit ihrem Projekt *162-Ways-To-Die* wurden sie dabei gleich doppelt ausgezeichnet. Ein Gruppenbild von der Preisverleihung zeigt von links Michael Ognew, Georg Reil, Kelvyn Marte und Anna Levandovska. Für die Coder besonders reizvoll war bei der modernen Umsetzung der Kupferstiche in Bild und Ton, ein an sich schwieriges Thema wie den gewaltsamen Tod sowohl mit dem nötigen Respekt als auch mit einem kleinen Augenzwinkern wiederzugeben.



Anna Leiter arbeitet als wissenschaftliche Mitarbeiterin und Kuratorin im Neuen Stadtmuseum Landsberg am Lech, konzipiert die neue Dauerausstellung und entwickelt den Bereich Digitale Kommunikation. Für Coding da Vinci arbeitete sie sich durch 162 Miniatur-Abenteuergeschichten der Jesuitentafeln.

Ein Erklärstück ist eigentlich ein Medienbeitrag, der einen komplexen Sachverhalt verständlich darstellt. Aviso nimmt den Begriff wörtlich: Jemand schaut ein Kultur-Ding unbefangen an. Eine Fachperson erklärt, was es damit auf sich hat.

Robi Hammerle, Anna Levandovska, Kelvyn Marte, Michael Ognew und Georg Reil: In dem kleinen, kolorierten Kupferstich zu sehen ist eine Szene wie aus dem Hollywood-Blockbuster *Fluch der Karibik*: Zwei Männer stehen aufrecht in einem kleinen Beiboot und treiben in aufgepeitschtem Wasser auf hoher See. Im Hintergrund steht ein Schiff lodern in haushohen Flammen. Schwere Rauchwolken verdunkeln den Himmel. Das Interesse der Männer im Beiboot gilt jedoch nicht dem flammenden Inferno, sondern einem weiteren Mann in schwarzer Robe, der über Bord gegangen zu sein scheint. Dieser schwimmt geradewegs auf die beiden zu und hebt dabei hilfeschend die rechte Hand. Es sieht nicht so aus, als würde die Sache gut ausgehen. Ein knapper Text unterhalb der Abbildung gibt Aufschluss über das Schicksal des Mannes in Schwarz. Es handelt sich um den Jesuiten Amarus Moureira aus Portugal, der im Jahr 1639 bei Goa von »Ketzern« ermordet wurde. Der Kupferstich über das Ableben Moureiras steht nicht für sich alleine. Es existieren noch 161 weitere Darstellungen in gleicher Art und Größe. Die meisten zeigen, wie Jesuitenpatres auf grausame Weise den Tod finden. Wir wurden neugierig und beschlossen, aus dieser Bildersammlung eine interaktive Installation entwickeln. Wir hatten viele Fragen, die uns Anna Leiter, die Leiterin des Stadtarchivs Landsberg am Lech, beantwortete:

Wie gerät der Jesuit Moureira in die Seeschlacht auf dem indischen Ozean?

Anna Leiter: Die indische Hafenstadt Goa war lange der wichtigste Handelsstützpunkt der Portugiesen in Südasien und Sitz einer Ordensniederlassung der Jesuiten. Moureira war dort Minister im Professhaus. Laut jesuitischer Aufzeichnungen trug sich Folgendes zu: Um den konkurrierenden portugiesischen Handel nach Goa zu unterbrechen, engagierten holländische Seefahrer Piraten zum Angriff auf eine Handelsflotte. Zur Verteidigung rückten portugiesische Soldaten mit Moureira als moralische Unterstützung aus. Als die Angreifer ihr Schiff in Brand steckten, rettete sich die Besatzung ins Wasser, verfolgt von holländischen »Renn-Schifflein«. Moureira wurde anhand seiner Kleidung als Jesuit erkannt und erschlagen.

Wer sind die Männer im Beiboot und was haben sie gegen den Jesuiten und seinen Glauben einzuwenden?

Anna Leiter: Die Männer in den kleineren Schiffen werden im Text als »Ketzler« bezeichnet, also als Andersgläubige. Gemeint



Mehr Informationen zum Hackathon Coding da Vinci finden Sie auf S. 20 oder unter codingdavinci.de – das Projekt wird dort unter codingdavinci.de/projects/2019_sued/ways_162_to_die.html präsentiert. Alle Jesuitentafeln können Sie anschauen unter download.codingdavinci.de/index.php/s/BwEl4m3YpsOCOWP?path=%2FBildmaterial_Jesuitentafeln_Landsberg_CC-BY oder natürlich im Stadtmuseum Landsberg: museum-landsberg.de

sind hier die protestantischen bzw. calvinistischen Holländer. Seit der Reformation ab 1555 verhärteten sich in Europa die Fronten zwischen Katholiken und Protestanten bis zum Dreißigjährigen Krieg. Den Holländern nun waren die Jesuiten ein Dorn im Auge, weil sie am eifrigsten den katholischen Glauben in der Welt verbreiteten und damit der ihrer Meinung nach macht- und geldgierigen Kirche Zulauf verschafften.

Warum haben Moureira und so viele seiner Glaubensbrüder ihr Leben derart aufs Spiel gesetzt?

Anna Leiter: Der Grundsatz des Ordens lautet: »Alles zur größeren Ehre Gottes«. Jesuit zu sein bedeutete, sich selbstlos für den christlichen Glauben und seine Verbreitung in der Welt einzusetzen und Dienst am Nächsten zu tun. Gefahren nahmen viele in Kauf, denn Reisen war ein Abenteuer, das Forschern und Händlern vorbehalten war und die Jesuiten zu außergewöhnlich welterfahrenen Pionieren machte.

Warum gibt es so viele dieser Tafeln – wo wurden sie gezeigt – und wer sollte sie anschauen und lesen?

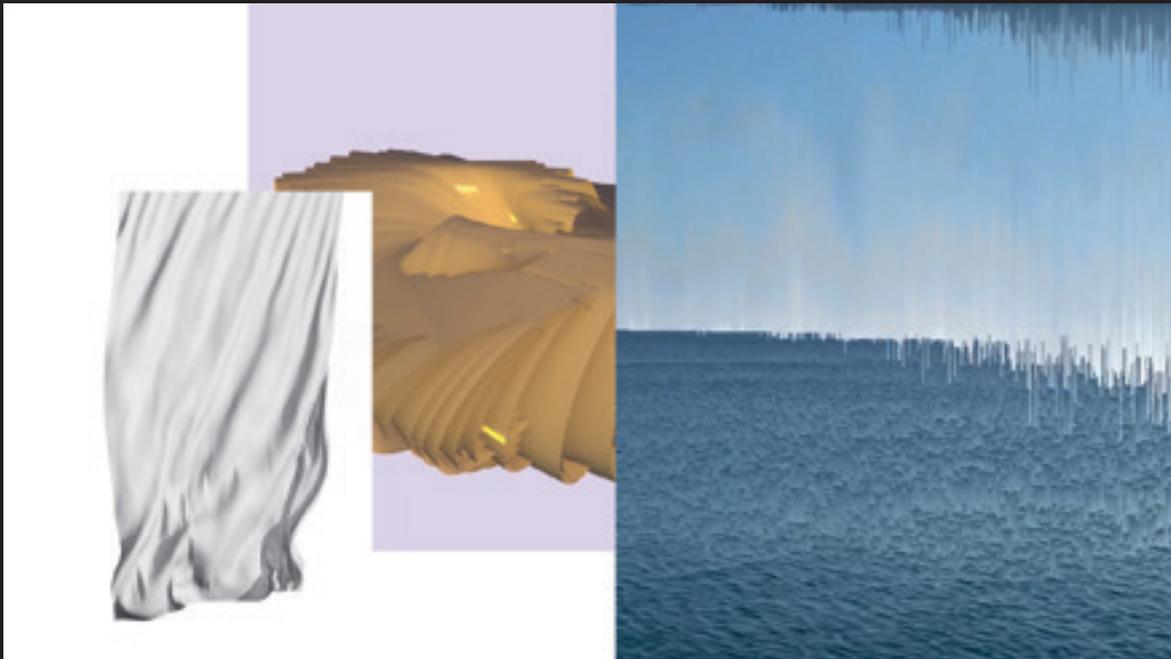
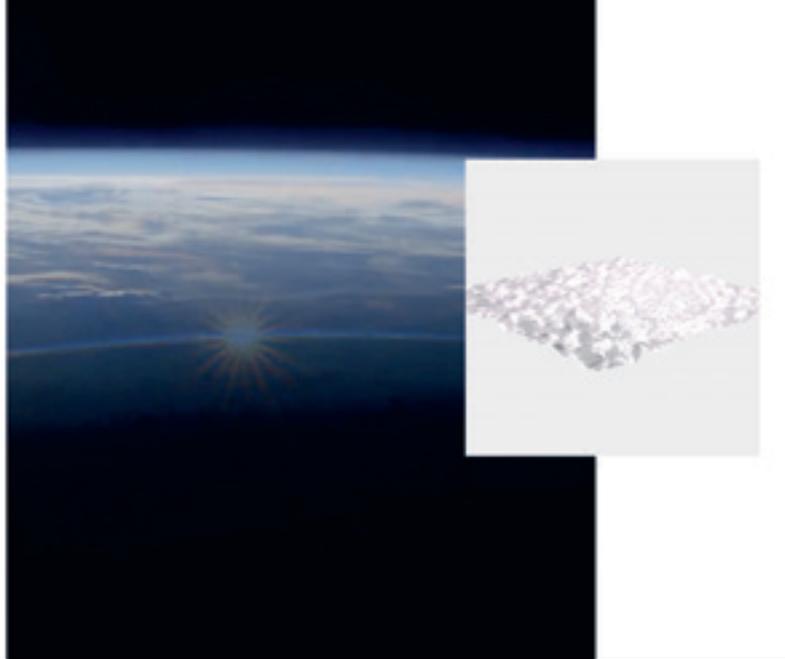
Anna Leiter: Die sechs Tafeln in der Sammlung des Stadtmuseums stammen aus der Zeit um 1700 und hingen ursprünglich im Landsberger Jesuitenkolleg in einem zentralen Flur, den die Pater und Novizen täglich passierten. Sie dienten dem Gedenken an Ordensmitglieder und sollten den Ordensnachwuchs

zu Opferbereitschaft erziehen. Viele Jesuiten steckten sich bei der Krankenpflege mit der Pest an, starben auf gefährlichen Überfahrten oder wurden von Einheimischen überfallen. Jeder angehende Jesuit musste daher bereit sein, für den Glauben sein Leben zu opfern.

Wie ist die missionarische Tätigkeit der Jesuiten zur Zeit der Kolonialisierung aus heutiger Sicht zu bewerten?

Anna Leiter: Die missionarische Tätigkeit der Jesuiten umfasste zahlreiche Missionsgebiete mit unterschiedlichen lokalen Gegebenheiten und Strategien. Ein allgemeines Urteil fällt daher schwer. Einige Jesuiten folgten der fortschrittlichen »Akkommodationsmethode«, die vorsah, sich den Denk- und Lebensweisen eines Volkes anzupassen und das Christentum in sie zu integrieren, anstatt ihnen zuwider zu handeln. Sie wurde zum ihrem Erfolgsrezept, brachte ihnen aber auch Ärger mit der Kirche ein, weil sie nicht rigoros genug gegen »heidnische Riten« vorgingen. Andere konnten das europäisch-christliche Überlegenheitsdenken nicht abschütteln und gingen dominanter vor.

Die Jesuiten selbst waren nicht auf die Eroberung von Territorium aus, sondern leisteten friedliche Überzeugungsarbeit durch Bildung, Seelsorge und Wissenstransfer. Sie waren auf die Duldung durch Staatsmächte angewiesen. Im Endeffekt ging allerdings meist mit der Überbringung des christlichen Glaubens automatisch eine Kolonialisierung einher. ●

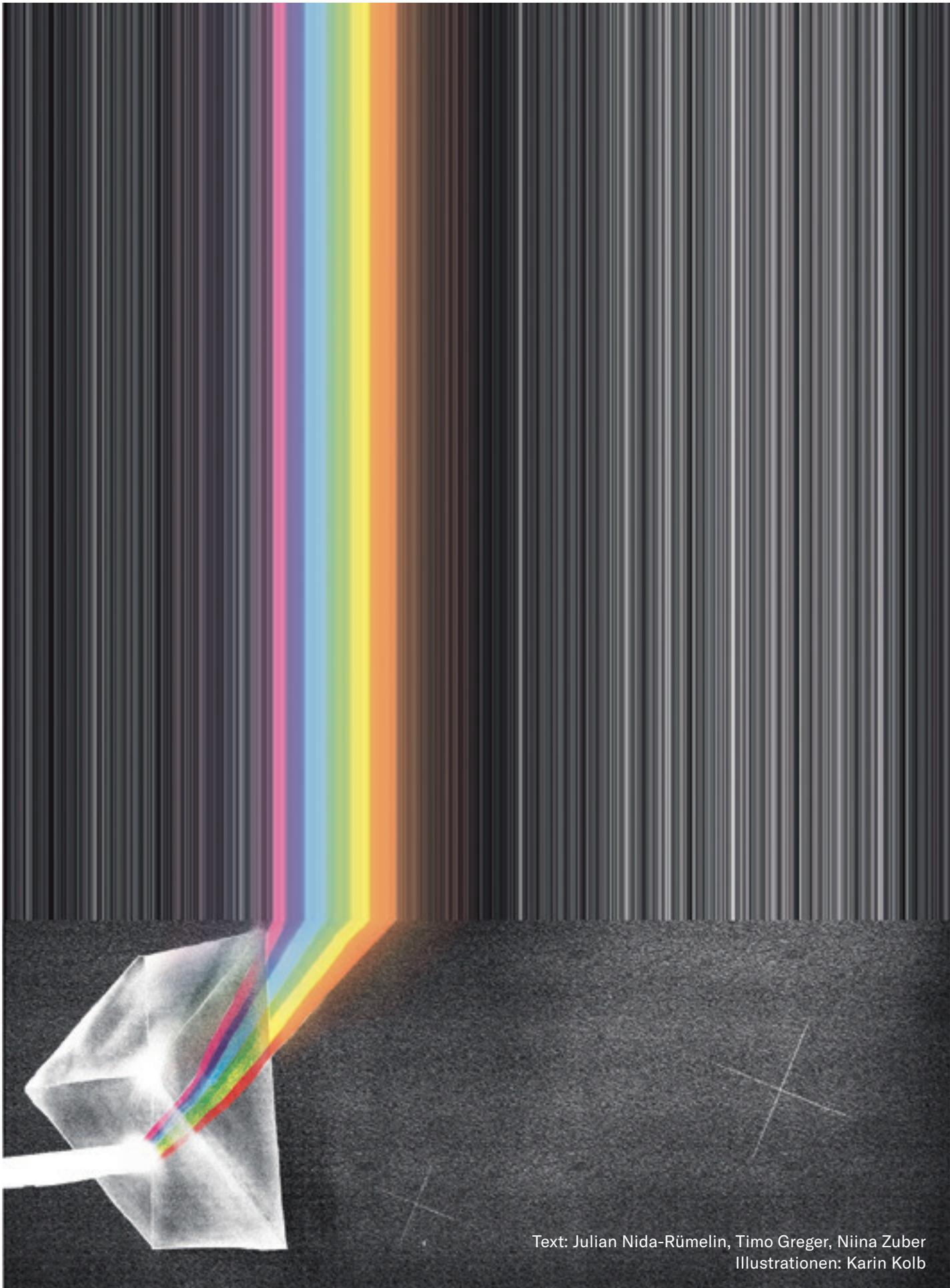


Susanne Steinmassl, Regisseurin und Videokünstlerin, studiert nach einem Studium der Neueren Deutschen Literatur, Politik und Philosophie an der LMU München Regie an der Hochschule für Fernsehen und Film in München. Ihre Arbeiten laufen national und international auf Festivals, in Ausstellungen und Galerien (u. a. Kurzfilmtage Oberhausen, MIEFF Moskau, Kunstverein München, KINO DER KUNST, Digital Choc Tokyo, DOK Leipzig). Ihr Film *An Ton Kaun* erhielt auf dem 61. Internationalen Kurzfilmfestival Oberhausen den 3sat

Förderpreis. *The Future Is Not Unwritten* gewann 2017 das Medienkunst-Stipendium der KIRCH Stiftung. 2018 wurde die Arbeit u. a. in Tokyo auf Einladung des Goethe Instituts Tokyo gezeigt, 2019 u. a. auf der DLD Conference in München auf dem SXSW Festival in Austin (Texas). Steinmassl arbeitet als Video-Künstlerin für verschiedene Theater, zuletzt für *Dionysos Stadt* an den Münchner Kammerspielen – ein 10-Stunden-Theater-Stück über die Antike, das 2019 zum Theatertreffen nach Berlin eingeladen wurde.

Kultur digital

In der Wirtschaft, so vermuten wir Menschen aus dem Kulturbereich, ist die Digitalisierung längst vollzogen. Zu unserem Erstaunen erfuhren wir jüngst beim Runden Tisch der Kultureinrichtungen »Digitale Kulturvermittlung – Aktueller Stand und Zukunftsperspektive(n)«, zu dem das Kunstministerium mit dem Zentrum Digitalisierung. Bayern in die Bayerische Akademie der Wissenschaften eingeladen hatte: Auch in der Wirtschaft bedeutet die digitale Transformation derzeit einen gewaltigen Kraftaufwand. Dr. Philipp Ramin vom Innovationszentrum für Industrie 4.0 machte einen weiten Horizont auf: Digitale Kompetenz erfordert ein neues vernetztes Denken, Bereitschaft zu einem agileren Reagieren auf individuellere, fluktuierende Nachfragen – in unserem Falle: des digitalen Publikums –, eine Bereitschaft zu mehr interaktivem Handeln und wohl auch zu mehr Vorläufigkeit. Digitale Kompetenz, so war zu erfahren, besteht zu 10 % aus Technologie und 90 % aus Firmenkultur oder auch: Institutionenkultur. Wie transformiert sich also eine Kultur- oder Gedächtniseinrichtung in eine digitale Wissensressource, in einen bedeutenden digitalen Akteur, wie steigert sich die gesellschaftliche und wissenschaftliche Relevanz des Hauses durch Digitalisierung? Die Antworten sind komplex. Es gilt etwa, sich die Chancen einer konsequenten Policy von Data-Sharing und Open Data bewusst zu machen. Die Digitalisierung ist jedenfalls schon da, und ob wir sie als Bedrohung oder Chance begreifen, ist ausschlaggebend dafür, ob wir uns an Prozesse dranhängen oder sie mitsteuern. Dass die Digitalisierung schon da ist, zeigte auch der Museumstag 2019, der sich unter dem Motto »Im digitalen Raum. Das erweiterte Museum« nicht nur das Thema vornahm, sondern in der Umsetzung die Klaviatur der Medien und Tools bespielte: Wer dabei war, konnte sich per App über Programm und Tagungsort informieren; wer nicht dabei sein konnte, kann die Livestream-Vorträge zum neuen digitalen Museen nachhören (youtube.com/playlist?list=PL3Y-zaSAumuXEARYULxh3MJSfB-sm-hMf), die Veranstaltung wurde rege betwittert (#bymt19) und die Publikation »Das erweiterte Museum. Medien, Technologien und Internet« wird sich als »dynamisches Projekt-Portal« immer weiter fortschreiben (doi.org/10.15463/mb-19). Und die Kunst selbst? Erfindet sich als virtueller Raum neu, wird zum Narrative Space – parallel wird auch in der Kulturvermittlung das Erzählen von Geschichten in seiner elementaren Bedeutung wiederentdeckt – wer sich auf digitale Kunst einlässt, taucht wahrhaftig ein, das magische Wort »immersiv« ist allüberall, alles wird zaubrisch verwirkt, Realität und Kunst und Poesie, es scheint, als würde in den neuen technischen Medien der Traum der Romantiker oder vielmehr eine zutiefst dem Menschen zugehörige Sehnsucht, die Grenze zwischen Kunstwerk und Betrachter aufzulösen, mit der vom Menschen geschaffenen Welt der Kunst zu verschmelzen, jetzt zu unseren Zeiten erfüllt. *Ihre Aviso-Redaktion (ed)*



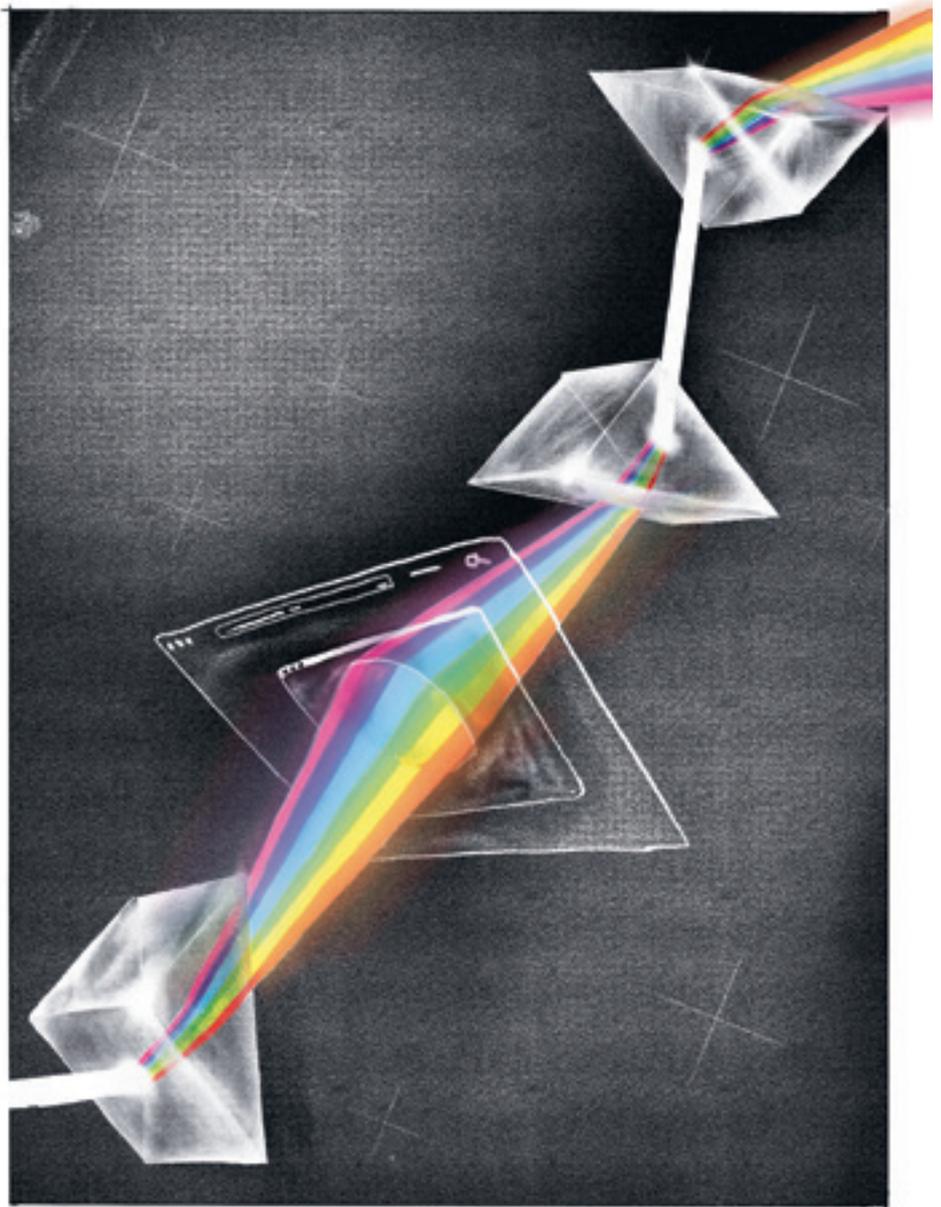
Text: Julian Nida-Rümelin, Timo Greger, Niina Zuber
Illustrationen: Karin Kolb

Digitalisierung und Demokratie

Ein neues Kapitel in der Geschichte?

Während Ende der 90er-Jahre die liberale, auf Verfassungs- und Sozialstaatlichkeit basierende, rechtsstaatliche Demokratie zum vorherrschenden Paradigma wurde – der US-amerikanische Politologe Francis Fukuyama sprach sogar vom *Ende der Geschichte* – so scheint diese Vormachtstellung derzeit beträchtlich zu schwanken: Darauf weisen der in Polen und Ungarn zu beobachtende Versuch, sich den

inter- und supranationalen Institutionen durch einen neuen »Souveränismus« zu entziehen, die Stück für Stück erodierenden verfassungsmäßig garantierten Grundrechte oder eine verstärkte Tendenz zu kulturell fragilen »gelenkten Demokratien« wie beispielsweise die Türkei. Auch das Aufkommen des globalen Phänomens des Populismus, sowohl von rechts als auch von links ist ein weiteres deutlich sichtbares Symptom



der tiefgreifenden legitimatorischen Krise der liberalen Demokratien. Um Fukuyama zu entgegnen: Die Geschichte scheint sich gegen ihr Ende zu wehren.

Diese tiefgreifende Krise wird aktuell durch zwei wesentliche Entwicklungen beträchtlich verstärkt: Zum einen durch die Globalisierung, also die zunehmend gestiegene weltweite Interdependenz politischer Prozesse sowie deren massiv gestiegene Komplexität, welche sich nationalstaatlich kaum noch steuern und punktuell oftmals schwer erklären lässt; zum anderen durch die Digitalisierung, also die transnationale digitale Vernetzung, wodurch der demokratische Diskurs z. B. durch die Entstehung von autonomen Teilöffentlichkeiten (Echo-Kammern) oder die Erosion der traditionellen Gatekeeper und deren epistemischer Filterfunktion (Fake News) bedroht wird.

Dabei nimmt die öffentliche Beratung für eine funktionierende Demokratie eine zentrale Stellung ein: Eine wesentliche

(kulturelle) Bedingung einer vitalen Demokratie, die in der Lage ist, wohlbegründete und kohärente Entscheidungen zum Wohle der Bürgerschaft zu treffen, ist, dass der öffentliche Diskurs eine permanente Begleitung und Kontrolle der Gesetzgebung und des Regierungshandelns sicherstellt. Dies setzt von Seiten der Politik ein hohes Maß an Transparenz und Begründung der politischen Praxis voraus, von Seiten der Medien, dass sie die entsprechenden Plattformen des Meinungsaustausches zur Verfügung stellen und sich in ihrer Kommentierung nicht instrumentalisieren lassen, und von Seiten der Bürgerschaft, dass sie sich für diesen öffentlichen Meinungsaustausch interessiert und sich an ihm beteiligt. Die zunehmende Verlagerung des Meinungsaustausches in wenig bis kaum regulierte soziale Netzwerke und Online-Publikationen oft zweifelhafter Qualität drängt in Deutschland den öffentlich-rechtlichen Rundfunk, aber auch die Qualitäts-Print-Medien in die Defensive. Die Internet-Kommunikation zeichnet sich im Vergleich zu

den traditionellen Medien durch ein hohes Maß an Parzellierung aus, d. h. die algorithmen-gesteuerten Daten- und Informationsströme richten sich nach den jeweils manifest gewordenen Präferenzen der Nutzer, was im Extremfall von entgegenstehenden Informationen und Meinungen verlässlich abschirmt und zu dem Phänomen führt, das unterdessen als Filterblase (*echo chambers/collective bias*) bezeichnet wird. Durch diese technischen Innovationen wird insbesondere die politische Öffentlichkeit herausgefordert: Im Zuge der Fragmentierung der einzelnen Diskursräume entstehen autonome Teilöffentlichkeiten, welche zwar immer noch den Charakter eines öffentlichen Diskurses haben, aber zunehmend in autonomen und voneinander unabhängigen Räumen stattfinden. Die Folgen aus dieser digital verstärkten Parzellierung der Diskurse und dadurch letztlich die zunehmend verstärkte Fragmentierung der Gesellschaft sind augenscheinlich: Der gemeinsame Horizont der Beurteilung politischer Vorhaben dünnt aus, und die Meinungsbildung selbst radikalisiert sich durch Verstärkereffekte.

Demgegenüber war es noch nie so leicht, sich Informationen zu besorgen und sich an politischen Debatten in einem größeren Rahmen zu beteiligen. Die traditionellen Gatekeeper werden durch Suchmaschinen umgangen und der Aufwand für Informationsbeschaffung ist sowohl in zeitlicher wie in finanzieller Hinsicht auf einen winzigen Teil gesunken. Wer will, kann sich in kurzer Frist über komplexe Themengebiete umfangreiches Informationsmaterial verschaffen und ein breites Spektrum von Bewertungen und Kommentaren einholen. Zugleich ist die Sachkompetenz außerhalb traditioneller Spezialisierungen deutlich angewachsen. Interessierte schließen sich in eigenen Internet-Gruppen zusammen, tauschen Informationen und Meinungen aus. Das geschieht in vielen Fällen auf der Basis eines geteilten Ethos. Für diese Entwicklung ist Wikipedia das auffälligste Beispiel. Auch wenn nicht alle Informationen, die Wikipedia bietet, verlässlich sind, so baut sich hier doch jenseits traditioneller Informationssteuerungsmechanismen der Nukleus eines Welt-Wissens auf, das auf der nicht-kommerziellen Bereitschaft vieler Beteiligter beruht und von einem rigorosen Ethos epistemischer Rationalität geprägt ist.

Die digitalen Technologien bieten vielfältige Möglichkeiten, den politischen Meinungsbildungsprozess durch sachliche Informationen und das angebotene Spektrum unterschiedlicher Bewertungen zu bereichern sowie die institutionelle Entscheidungsfindung stärker an die Partizipation der interessierten Bürgerschaft anzubinden. Denn bei aller durchaus berechtigten Kritik an den politischen Diskursräumen in den sozialen Netzwerken gilt es dennoch festzuhalten: Die digitalen Kommunikationstechnologien eröffnen auch Möglichkeiten zu mehr Beteiligung, zur direkten und umfassenden Deliberation und Mobilisierung, die diejenigen der etablierten organischen Strukturen übersteigen können. Entscheidend ist also nicht, ob, sondern wie diese Technologien mit dem demokratischen Diskurs, den politischen Institutionen und der Zivilgesellschaft verknüpft werden.

Die politische Meinungsbildung unter Nutzung der Möglichkeiten der Internet-Technologien muss als Stärkung der parlamentarischen, rechtsstaatlich verfassten Demokratie verstanden und eingesetzt werden. Die Digitalisierung ermöglicht

neue Formen der Kommunikation und der Interaktion, die im politischen Feld bislang nur ganz unzureichend genutzt sind.

Dennoch ergeben sich hierbei auch Grenzen: Die Idee einer *liquid democracy*, einer softwaregestützten, digitalen direkten demokratischen Partizipation bzw. politischen Meinungs- und Entscheidungsfindung, im Sinne einer Ablösung der institutionell und rechtsstaatlich verfassten repräsentativen Demokratie, ist kritisch zu betrachten. Trotzdem können digitale Technologien für eine Revitalisierung demokratischer Meinungsbildung und Entscheidungsfindung aktiviert werden, zumal die digitalen Diskursräume bereits jetzt in einem hohen Maße zur öffentlichen Meinungsbildung beitragen. Die bisherigen zaghaften Versuche, diese institutionell zu integrieren, scheiterten zum einen an der mangelnden Beteiligung und zum anderen an der Ignoranz gegenüber den logisch-mathematischen Restriktionen, denen direkte Demokratie unterworfen ist, wie sie in der Collective Choice-Theorie analysiert worden sind. Die Vorstellung, es ließe sich, egal ob mit digitalen oder analogen Methoden, aus der Vielzahl politischer Präferenzen ein allgemeiner kollektiver »Volkswille« aggregieren, wurde als logisch undenkbar ausgewiesen.

Eine technologisch sicherzustellende offene Partizipation und Deliberation ist entscheidend, um die Pluralität und Öffentlichkeit des Diskurses auch im virtuellen Raum zu gewährleisten und um die Etablierung von Echokammern und autonomen Teildiskursen zu unterbinden bzw. einzudämmen. Die Kopplung des digitalen mit dem nicht-digitalen Diskursraum und die entsprechende soziale, ethische wie juristische Regulierung desselben stellt für die Demokratie, verstanden als gemeinsame Lebensform, eine zentrale Herausforderung dar, sodass diese Frage nicht nur technisch, sondern vor allem auch ethisch und politisch beantwortet werden muss. ●

Professor Dr. Julian Nida-Rümelin lehrt Philosophie und politische Theorie an der Ludwig-Maximilians-Universität München. Er war Kulturstatsminister im ersten Kabinett Schröder, Kulturreferent der LHS München und Präsident der Gesellschaft für analytische Philosophie sowie der Deutschen Gesellschaft für Philosophie. Nida-Rümelin wurde vielfach geehrt, zuletzt durch den Bayerischen Verdienstorden (2019). Seit 2017 leitet er den Bereich Kultur im Zentrum Digitalisierung.Bayern (ZD.B), seit 2018 ist er Direktoriumsmitglied des neu gegründeten Bayerischen Forschungszentrums für digitale Transformation (bidt). 2018 erschien *Digitaler Humanismus* (zus. m. Nathalie Weidenfeld) – es wurde mit dem Bruno Kreisky Hauptpreis als politisches Buch des Jahres 2018 ausgezeichnet.

Niina Zuber, M.A. ist wissenschaftliche Mitarbeiterin und Referentin des Sprechers Kultur des ZD.B.

Timo Greger, Dipl. sc. pol. Univ. ist wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Fakultät für Philosophie, Wissenschaftstheorie und Religionswissenschaft.

Coding da Vinci Süd 2019 – Welche Chancen bietet ein Kultur-Hackathon?



{ CODING }
{ DAVINCI }

SÜD 2019

Text: Sybille Greisinger
Kathrin B. Zimmer

Coding da Vinci oder: Was ist ein Kultur-Hackathon? Diese Frage haben sich im vergangenen Jahr viele Kultureinrichtungen und Gedächtnisinstitutionen im Süden Deutschlands gefragt, die ein Flyer oder ein Plakat in strahlendem Gelb erreichte. Das innovative Veranstaltungsformat, in dessen Fokus zum einen die GLAMS (Galleries, Libraries, Archives and Museums), zum anderen eine kreative Community aus Programmierer*innen, Designer*innen, Spieleentwickler*innen und Maker*innen steht, setzt sich aus zwei großen Events im Abstand von mehreren Wochen zusammen. Zunächst stellen Kulturinstitutionen für Coding da Vinci – der Kultur-Hackathon Datensätze ihres Hauses unter freien Lizenzen zur Verfügung. Angehörige der Institutionen stellen diese Datensätze auf dem sogenannten Kick-Off in einem Pitch (Kurzpräsentation) vor. Die Teilnehmer*innen des Events entwickeln auf dieser Basis vor Ort bereits erste Projektideen, die sie in kleinen Teams während des Wochenendes im Austausch mit den Datengebern konzipieren und in den darauffolgenden Wochen (Sprintphase) weiter vorantreiben. Auf der abschließenden Preisverleihung werden alle entwickelten Projekte hands-on präsentiert, durch die Projektteams vorgestellt und von einer Jury bewertet.

Coding da Vinci Süd – Das Regionalevent für Bayern und Baden-Württemberg

Coding da Vinci Süd 2019 war die erste Regionalausgabe des Kultur-Hackathons, die mit Kulturinstitutionen in Bayern und Baden-Württemberg arbeitete. 31 GLAMs ließen sich auf das Experiment ein und stellten insgesamt 33 Datensätze unter freien Lizenzen dauerhaft zur Verfügung. Mit Einfallsreichtum und Liebe zu ihren Objekten pitchten die Vertreter*innen von Museen, Archiven, Bibliotheken und Universitäts-sammlungen auf dem Kick-Off in der Münchner Stadtbibliothek Am Gasteig ihre Datensätze. Die Reaktion ließ nicht lange auf sich warten, unter der gekonnten Moderation von Matthias Leitner, Bayern 2, brachten die Teilnehmer*innen vielfältige Ideen auf die Bühne. Um die Datensets rankten sich erste Ideen und bildeten sich Teams, die zwischen den Regalreihen der Bibliothek diskutierten, probierten und programmierten. Nach sechs Wochen Sprintphase gingen insgesamt 18 Projekte schließlich in das Rennen um die Preise in fünf Kategorien, die am 18. Mai 2019 in der Tafelhalle im KunstKulturQuartier in Nürnberg verliehen wurden. Die hier entwickelten Webseiten, Apps und Spiele bestachen mit witzigen und innovativen Ansätzen, einige Anwendungen beeindruckten durch aufwändige Technik, für deren Entwicklung die Teams wiederholt Nächte durchgearbeitet hatten. Der Jury fiel ihre Entscheidung nicht leicht, das technisch-kreative Level aller präsentierten Projekte war hoch und unterstrich damit die Qualität und das enorme Potenzial des von den Kulturinstitutionen zur Verfügung gestellten Datenmaterials.

Wertvoll, nützlich, unterhaltsam und skuril – die 18 Pilot-Projekte von Coding da Vinci Süd

Gleich in zwei Preiskategorien punktete das Team von *162 Ways To Die*: Die Anwendung, die sich – angelehnt an eine »Toniebox« – mit dem Leben, Wirken und Sterben von 162 Jesui-

Gründer von Coding da Vinci – der Kultur-Hackathon sind die Deutsche Digitale Bibliothek, das Forschungs- und Kompetenzzentrum Digitalisierung Berlin (digiS), die Open Knowledge Foundation Deutschland und Wikimedia Deutschland. Gefördert wird Coding da Vinci – der Kultur-Hackathon seit 2019 im Programm Kultur Digital der Kulturstiftung des Bundes.

Veranstalter von Coding da Vinci Süd waren die Bayerische Akademie der Wissenschaften, das Bayerische Filmzentrum, Code for München, das Deutsche Museum, das Netzwerk dh.muc, Games Bavaria, das Goethe-Institut, die Landesstelle für die nicht-staatlichen Museen in Bayern, die MFG Baden-Württemberg, die Münchner Stadtbibliothek und das ZD.B | Zentrum Digitalisierung.Bayern. Projektleitung lag bei Sybille Greisinger und Dr. Kathrin B. Zimmer. Medienpartner des Regionalevents war Bayern 2.

Keynote-Speaker der Preisverleihung Prof. Dr. Julian Nida-Rümelin spannte den großen Bogen vom humanistischen Ideal der Renaissance bis zum Kultur-Hackathon der Gegenwart und deutete die Digitalisierungsbestrebungen als Teil eines Selbstvergewisserungsprozesses.

Linke Seite, linkes Bild: Präsentation des *Teams Wie geht's Dir, Europa?* (gerdesque.github.io/wiegehtsdireuropa)

Linke Seite, rechtes Bild: Sieger*innen, Teilnehmer*innen, Jury und Projektleitung von Coding da Vinci Süd

Hackathon setzt sich aus den Begriffen Hacken + Marathon zusammen.

tenmönchen der Bildtafeln aus dem Stadtmuseum Landsberg am Lech auseinandersetzt, wurde als »funniest hack« und als Publikumsliebbling gekürt (zum Projekt ausführlich: ERKLÄRSTÜCK in diesem Heft).

Der Preis in der Kategorie »most technical« ging an das Team der LMU München für die Entwicklung der *Schmankerl-TimeMachine*. Über die Webseite dhvlab.gwi.uni-muenchen.de/schmankerltimemachine haben die Nutzer*innen die Möglichkeit, sich durch Münchner Speisekarten des 18. und 19. Jhs. durchzulesen, Gerichte nach Preis auszuwählen, sich ein Menü zusammenzustellen und dieses via Verlinkung mit Chefkoch.de auch mit Rezept und Zutatenliste zu versehen. Einem nostalgischen Münchner Schmankerlabend steht somit nichts mehr im Wege. Doch was auf den ersten Blick wie eine unterhaltsame, spielerische Annäherung an einen Datensatz der Monacensia im Hildebrandhaus aussieht, offenbart auf den zweiten Blick Ansatzpunkte für künftige Forschungsvorhaben. Die Community ist aufgerufen, weitere Karten hinzuzufügen sowie diese zu transkribieren. Die damit an Umfang stets zunehmende Datengrundlage kann künftig als Quelle für wissenschaftliche, lokalgeschichtliche und gesellschaftliche Fragestellungen dienen, beispielsweise: Ab welchem Jahr findet sich ein bestimmtes Gericht erstmals auf dem Münchner Speiseplan? Oder wie verändern sich im Laufe der Zeit die Adjektive, mit denen die Speisen angepriesen werden – wann gibt es erstmals ein »leichtes Süppchen«?

In der Kategorie »most useful« – Preis für die relevanteste Anwendung – wurde *Linked Stage Graph* ausgezeichnet. Der Linked Data-basierte Wissensgraph bietet mit darauf aufbauenden Visualisierungen einen spannenden Einblick in 7000 Fotografien und die zugehörigen Aufführungsdaten des Stuttgarter Staatstheaters. Theater-, Fotografie- und Kulturinteressierten eröffnet sich damit erstmals die Möglichkeit, die Theatergeschichte Stuttgarts auf der Basis dieser Fotografien aus neuen Perspektiven zu entdecken. Die Webseite ist online unter slod.fiz-karlsruhe.de/ bereits verfügbar. Das Projekt besticht durch seine auch auf andere Datensets übertragbare Logik der Datenstrukturierung und -visualisierung, die die Fotografien für technische Laien wie Expert*innen einfach zugänglich bzw. erlebbar macht. Die zusätzliche Anreicherung mit Datensets von Wikidata und der Gemeinsamen Normdatei (GND) der Deutschen Nationalbibliothek sowie die Bereitstellung einer öffentlich verfügbaren Abfrage, die es anderen Daten-Enthusiasten erlauben, an die Ergebnisse nahtlos anzuknüpfen, macht *Linked Stage Graph* zu einem echten Gewinn.

Cover.Boutique, Sieger in der Kategorie »Best Design«, bietet die Möglichkeit, sich über eine Web App cover.boutique auf der Grundlage ausgewählter Museumsdaten, Cover für das Smartphone zu generieren, auf dem heimischen Drucker auszudrucken und in einer durchsichtigen Silikonhülle auf der Rückseite des Handys effektiv zu platzieren. Die Herangehensweise, aus einem enormen Spektrum an Datensets – von den Postsäcken der Museumsstiftung Post und Telekommunikation in Nürnberg, den Aufnahmen Historischer Zeppelifahrten des Zeppelin Museums Friedrichshafen bis hin zum Kartenmaterial des Leibniz-Instituts für Ost- und Südosteuropaforschung in Regensburg – eine simple Idee für eine junge Zielgruppe zu erarbeiten, beeindruckte nicht nur die Jury.



Ideen-Pitching auf dem Kick-Off in der Münchner Stadtbibliothek Am Gassteig: Jeder Luftballon steht für eine Idee und bildet den Sammelpunkt für Interessenten, aus denen sich im Lauf des Tages die Teams zusammensetzen.



Intensive Arbeitsphase – Datengeber*innen und Entwickler*innen in der Diskussion



Auf der Preisverleihung in der Tafelhalle Nürnberg präsentieren alle Teams hands-on ihre Projekte.

Nicht ausgezeichnet, aber tagespolitisch sehr aktuell war die Message des Teams *Wie geht's Dir, Europa?* ([gerdesque.github.io/wiegehtsdireuropa](https://github.com/gerdesque)), das mit seinem Projekt vor allem junge Leute für die Europawahl am 26. Mai motiviert hat.

Resümee – Chancen für Datengeber*innen und Teilnehmer*innen

Möchte man ein Resümee ziehen, so bedeutet Coding da Vinci für Datengeber*innen und Teilnehmer*innen weit mehr als zwei unterhaltsame Events oder die Entwicklung spielerischer Anwendungen. Die Teilnahme der datengebenden Institutionen an Coding da Vinci ist vielfach die erste Berührung mit digitaler Kulturvermittlung und dem Themenbereich von Open Access. Gerade auch kleineren Häusern, die infolge mangelnder technischer Infrastruktur, personell wie finanziell knapper Ressourcen noch keine Möglichkeit hatten, in Eigenregie digitale Projekte anzugehen, bietet sich bei Coding da Vinci die Chance, in der digitalen Welt sichtbar zu werden, die Reichweite zu erhöhen und das Potenzial digitaler Angebote für das eigene Haus auszuprobieren. Beeindruckend war der große Einsatz der teilnehmenden Datengeber*innen, die sich im Vorfeld des Kultur-Hackathons erfolgreich mit Fragen der Datenqualität, des Urheberrechts, offener Lizenzen sowie dem in Kulturinstitutionen wenig gepflegten Präsentationsformat des »Pitchings« auseinandersetzen mussten. Coding da Vinci stößt einen Lernprozess an, initiiert einen Austausch zwischen Datengeber*innen und Teilnehmer*innen, die sich von sehr unterschiedlichen Ausgangslagen einander annähern, und lässt im Verlauf der Wochen ein Netzwerk entstehen. Denken die Datengeber stark von der Ausrichtung des Hauses und den Beständen der Sammlung her, befassen sie sich mit der korrekten Einordnung der Einzelobjekte in den (historischen) Kontext, so betrachten die Teams die Daten vorbehaltlos aus Nutzersicht als Arbeitsmaterial, das sie aufbereiten, kombinieren oder in neue Kontexte stellen.

Die teilnehmenden Teams überraschen jedes Mal erneut durch die vielfältigen Ergebnisse der intensiven Arbeitswochen, die freiwillig neben Studium, Startup oder Job geleistet werden. Es ist beeindruckend, welches Potenzial offene Kulturdaten entfalten können und wie fruchtbar sich der Austausch zwischen Datengeber*innen und den experimentierfreudigen »Hacker*innen« gestalten kann. Es entstehen Ideen, Konzepte, Quellcodes oder Prototypen, die ihrerseits unter offenen Lizenzen zur Verfügung gestellt werden.

Dies ist nur möglich, da die Daten für Coding da Vinci unter offenen Lizenzen zur Verfügung gestellt werden. Coding da Vinci ist also nicht nur »Digitale Kulturvermittlung«, sondern ein sehr effektives Instrument, das die Türen der Museen, Archive und Bibliotheken in die digitale Welt öffnet und Kulturdaten nachhaltig für die Gesellschaft zugänglich macht. Was es aktuell noch braucht, ist eine Förderung, die es ermöglicht, herausragende Projekte nach Ende der Hackathons zu finalisieren und langfristig bereitzustellen, so dass sie beispielsweise zusammen mit den datengebenden Häusern weiterentwickelt sowie dort auch dauerhaft zum Einsatz kommen können – ein Schritt, den die Förderung von Coding da Vinci im Programm Kultur Digital der Kulturstiftung des Bundes zukünftig im Rahmen einer »Inkubationsförderung« möglich machen will. ●



Dr. Rolf-Dieter Jungk, Amtschef des Bayerischen Staatsministeriums für Wissenschaft und Kunst, erhob auf der Preisverleihung die Idee von »Erbe trifft Innovation« zum Motto von Coding da Vinci Süd.



Projektpräsentation *162 Ways To Die* auf der Preisverleihung in Nürnberg

Mehr Informationen unter www.codingdavinci.de



Sybille Greisinger M.A. (re) ist für die Themen Digitalisierung und Inventarisierung an der Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern zuständig.
Dr. Kathrin Barbara Zimmer (li) ist Koordinatorin der Themenplattform Digitalisierung in Bildung, Wissenschaft und Kultur am Zentrum Digitalisierung.Bayern (ZD.B).



Geschichten sichern Aufmerksamkeit. Erzählen ist zeitlos und wird im digitalen Zeitalter neu entdeckt. Auch Kultureinrichtungen erzählen Geschichten, um im Netz sichtbar zu werden, ihre Inhalte zu vermitteln, emotional zu berühren und Bindung zu schaffen. Drei Beispiele zeigen, wie das geht.

Storytelling im Netz

»ICH, EISNER!« – REVOLUTION IN ECHTZEIT

Vier Monate, mehr als 15.000 Nutzerinnen und Nutzer, mehr als 250 verschickte Nachrichten in Bild, Text, Video und Audio, über 100 Archivbilder, tausende Nachrichten aus aller Welt: Das war das Messenger-Projekt »Ich, Eisner!«.

Vom 14. Oktober 2018 bis 27. Februar 2019 hat Kurt Eisner, Anführer der Revolution von 1918 und erster Bayerischer Ministerpräsident des Freistaat Bayern, seine Geschichte auf die Mobiltelefone unserer Nutzer*innen geschickt – quasi in Echtzeit, nur 100 Jahre später:

Wer war Kurt Eisner? Was hat ihn bewegt? Was an der Geschichte ist noch heute aktuell und wichtig? In persönlichen Nachrichten als Text, Audio, Video und mit vielen historischen Bildern nahm Kurt Eisner höchstpersönlich die Empfänger der Nachrichten an die Hand. Die Texte basierten auf historischen Recherchen und orientierten sich eng an Originaltexten wie Zeitzeugenberichten, Protokollen der Ministerratsitzungen sowie Eisners eigenen Texten und Reden. Zugleich nahm sich das Projekt auch die Freiheit, Kurt Eisner als Figur der Geschichte emotional und atmosphärisch zu verdichten – im Stile eines digitalen Biopics.

Heute – 100 Jahre später – ist die Welt zwar eine andere, doch vieles, was Eisner und seine revolutionären Mitstreiter*innen im damaligen Bayern erreicht haben, hat immer noch Bestand: Unter seiner Regierung wurden u. a. das Frauenwahlrecht, der Acht-Stunden-Tag und die Kündigungsfrist eingeführt. Auch viele Diskussionen und Phänomene unserer Zeit haben im München vor 100 Jahren schon für Aufregung gesorgt: Fake News, bürgerlicher Nationalismus und Fremdenfeindlichkeit waren auch damals beständige Herausforderungen der Zivilgesellschaft. In Eisners Messenger-Nachrichten werden diese Bezüge lebendig.

Unterstützt wurden wir als Autorenteam des Bayerischen Rundfunks von Museen und Archiven wie von der Bayerischen Staatsbibliothek, dem Haus der bayerischen Geschichte, dem Münchner Stadtarchiv und den Staatlichen Archiven Bayerns. Neben historischer Expertise und Begleitung haben unsere Kooperationspartner spannendes Archivmaterial für »Ich, Eisner!« zur Verfügung gestellt, mit dem wir die Chance hatten, die Vergangenheit wirklich lebendig werden zu lassen. Mehr als 15.000 Menschen haben die Geschichte von Kurt Eisner verfolgt und damit bewiesen, dass digitale Erzählprojekte sich ideal eignen, um neue Zugänge zu unserer Vergangenheit zu finden.



Vielen Dank für dieses tolle Projekt. Ihr habt für mich eine der Definitionen gefunden wie öffentlich rechtliche Medien in Zukunft ihren bildungs- und informationspolitischen Auftrag nachkommen können und dabei trotzdem unterhalten. Chapeau

Ich will als Kulturminister Thüringens einen ganz großen Dank und ein riesiges Kompliment senden. Das Eisner-Projekt ist ein Meilenstein neuer Formen von Erinnerungskultur.

Hab echt gerade Gänsehaut, mir lief es Eiskalt den Rücken hinunter und immer wenn ich deine letzte Nachricht lese habe ich Tränen in den Augen.

Kurt, ich bin tief getroffen. Fast so als wäre mir auch eine Kugel durch das Herz gestoßen. Die Zeit mit dir hat mir sehr gut gefallen und du bist mir ans Herz gewachsen. Vielen Dank für die gemeinsame Zeit.

Ihr wart genial! Das beste und genialste Medienprojekt der Letzten Zeit!! Bin selbst Historikerin und habe seit 20 Jahren mit ‚neuen Medien‘ zu tun- aber das, was ihr da gemacht habt, ist einmalig; Danke!!!!

Eva Deinert ist Innovationsmanagerin und Digitaljournalistin im Referat Digitale Entwicklungen und Social Media des Bayerischen Rundfunks. Sie verantwortet digitale Pilotprojekte und entwickelt als Social-Media-Beraterin Formate und Strategien für verschiedene Fachredaktionen des BR. Matthias Leitner leitet für den Bayerischen Rundfunk das *Storytelling Lab story: first*. Im März 2016 ist das Buch *story: now – Ein Handbuch für digitales Erzählen* erschienen. matthias-leitner.de/about/



Testing der fabulAPP



Weitere Informationen unter www.fabulapp.de

Digitale Vermittlung mit dem Baukasten fabulAPP

Der digitale Wandel beeinflusst nicht nur unser tägliches Leben, sondern ist längst in den Kulturinstitutionen angekommen. Die Digitalisierung hat den »Lernort Museum« in den digitalen Raum erweitert und verändert den Umgang mit den Objekten und den Dialog mit dem Publikum. Den Zugang zu diesen Räumen definieren Produkte, Services, Schnittstellen, User Interfaces oder Algorithmen, die den Museumsbesuch vorbereiten, vertiefen oder sogar in eine Zeit- und Ortsunabhängigkeit ausdehnen. Das populärste Zugangsinstrument des Publikums zu diesen Räumen sind mobile Endgeräte, auf denen Websites und Anwendungen abgerufen werden. Zeitgemäße museale Vermittlung beinhaltet daher immer deutlicher neben klassischen analogen Formaten auch digitale Angebote. Diese werden von der Öffentlichkeit angenommen, wenn sie die Vermittlung eines Museums sinnvoll ergänzen, den BesucherInnen einen Mehrwert bieten, nachhaltig geplant und entwickelt sowie als Angebote in den einzelnen Häusern auch rückgebunden sind.

Die Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern initiierte 2015 das Projekt *fabulAPP – Baukasten für digitales Storytelling im Museum*, das Museen bei der Realisierung digitaler Anwendungen für Smartphones wie Audio- und Multimediale Guides, E-Learning- oder Spieleanwendungen unterstützt. In Workshop-Modulen werden den TeilnehmerInnen wichtige Grundlagen für die Konzeption, Umsetzung und den Betrieb digitaler Anwendungen vermittelt. Über das webbasierte Content-Management-System (CMS) von fabulAPP können die Häuser ihre geplante digitale Anwendung selbstständig realisieren. Die Landesstelle begleitet nicht nur den gesamten Arbeitsprozess durch Orientierungshilfen, Workshops oder Feedbackschleifen, sondern gewährleistet im Sinne der Nachhaltigkeit auch Hosting und Support der Anwendungen. Über konkrete Projekte werden regelmäßig neue Funktionen in fabulAPP implementiert, sodass sich der Baukasten kontinuierlich weiterentwickelt, technisch stabil bleibt und den Museen ein zeitgemäßes Werkzeug zur digitalen Vermittlung über Produkte liefert.

Die Zielsetzung von fabulAPP sieht vor, Museen bei der Entwicklung erfolgreicher, zielgruppengerechter Anwendungen mit umfassender Verankerung im eigenen Haus zu unterstützen und zugleich das Verständnis für digitale Produkte sowie die Professionalität zum Thema Digitalisierung in den Kultureinrichtungen weiter auszubauen. Seit April 2018 ist fabulAPP bayernweit verfügbar und kann kostenlos von Museen genutzt werden. Bis jetzt nehmen etwa 60 Museen an fabulAPP teil, fast 100 Teilnehmer haben den Einstiegs-Workshop absolviert. 2019 konnten die ersten Apps veröffentlicht werden.

Dr. Christian Gries, Kunsthistoriker und Archäologe, leitet an der Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern das Projekt *Digitale Strategien für Museen*. Er ist Mitinitiator und -veranstalter der Tagung *aufbruch. museen und web 2.0* (2011-2012), des *stARTcamp München* (2012-2015) und Gründungsmitglied der *Münchner Kulturkonsorten*. Wiltrud Gerstner M. A. betreut bei der Landesstelle den Bereich *Digitale Produkte für Museen/fabulAPP*.

»Tod im Netz« - ein Netzroman

2016 entwickelte ich zusammen mit dem Literaturportal Bayern ein literarisches Internet-Projekt. Die Frage war und ist: Wie kann man beides zusammenbringen? Denn nach der Anfangseuphorie, dem ausgerufenen Ende des linearen Erzählens zugunsten von Hypertexten, der E-Mail-Variante des Werthers, dem Twitterroman usw. hat sich gemeinhin Ernüchterung breitgemacht. Ich hatte in den vergangenen 20 Jahren immer wieder mit Literatur im Netz experimentiert. Das Technische und Formale reizte mich inzwischen weniger, die kurze bis kürzeste Textform kaum noch.

Aus der gewonnenen Erfahrung leitete ich ab, dass ich kein horizontales, schreibgruppenähnliches Projekt entwickeln wollte. Ließe sich ein »herkömmlicher« Roman-Stoff im Netz umsetzen? Diese Frage trieb mich um. Zehn Jahre zuvor hatte ich Material gesammelt – eine wahre Begebenheit, die nachzuerzählen ich noch keine Gelegenheit gefunden hatte. Ließe sich daraus nicht im Austausch mit einer Community ein Roman entwickeln? So wurde der Netzroman geboren. Technisch gesehen handelte es sich um ein Blog, in dem anonyme User meine Beiträge kommentierten, ich wiederum fragte und zu Diskussionen anregte (und angeregt wurde). Wie lässt eine wahre Geschichte sich literarisch umsetzen, welche Orte und Figuren entstehen, was ist eine literarische Figur, welche sozialen Aspekte schlummern in der Geschichte...?

So kam ich ins Gespräch mit meinen teils treuen Usern, stellte meine Pläne und schließlich erste Texte vor. Schüler im Alter meiner Figuren steuerten eine weitere Ebene des Austauschs bei. Gepostet wurde zwei- bis dreimal die Woche für rund ein Dreivierteljahr. Technischen und Social-Media-Support stellte das Literaturportal, dennoch habe ich die Zeit als intensiv und etwas anstrengend in Erinnerung. Zu schreiben und gleichzeitig das Drumherum zu machen, wäre mir allein nicht möglich gewesen.

Am Ende waren etwa 60 Seiten Text entstanden und mit diesem Material schuf ich einen Roman für und auf Papier. Doch die Zeit mit meinen Usern, die Diskussionen über psychologische Dinge ebenso wie über Kleidungs- und Klischeefragen, die geteilten Erfahrungen und Gedanken möchte ich auf keinen Fall missen. ●

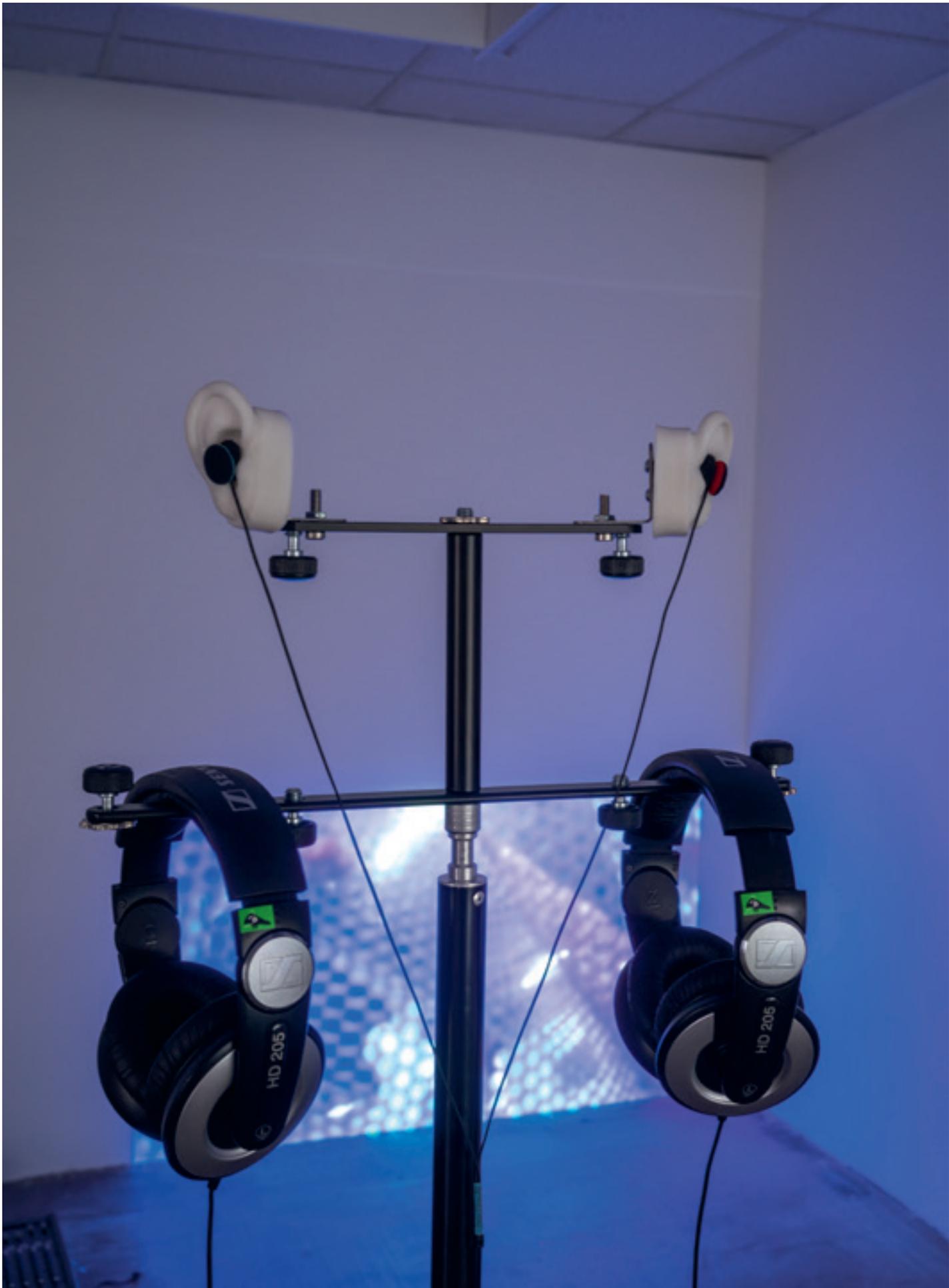


Thomas Lang studierte Literaturwissenschaft in Frankfurt am Main und lebt seit 1997 als freier Autor in München. Er wurde mehrfach ausgezeichnet, u. a. mit dem Bayerischen Kunstförderpreis und dem Literaturstipendium des Freistaats Bayern, dem Ingeborg-Bachmann-Preis und zahlreichen Künstlerresidenzen. Sein neuer Roman *Freinacht* erscheint aktuell bei Piper und wird am 26.9. ab 20:00 Uhr in der Buchhandlung Lehmkuhl vorgestellt.
thomaslang.net
netzroman.thomaslang.net/

**Marie Jaksch
Milena Forster**

**Ultratouch
oder
basale
Stimulation**

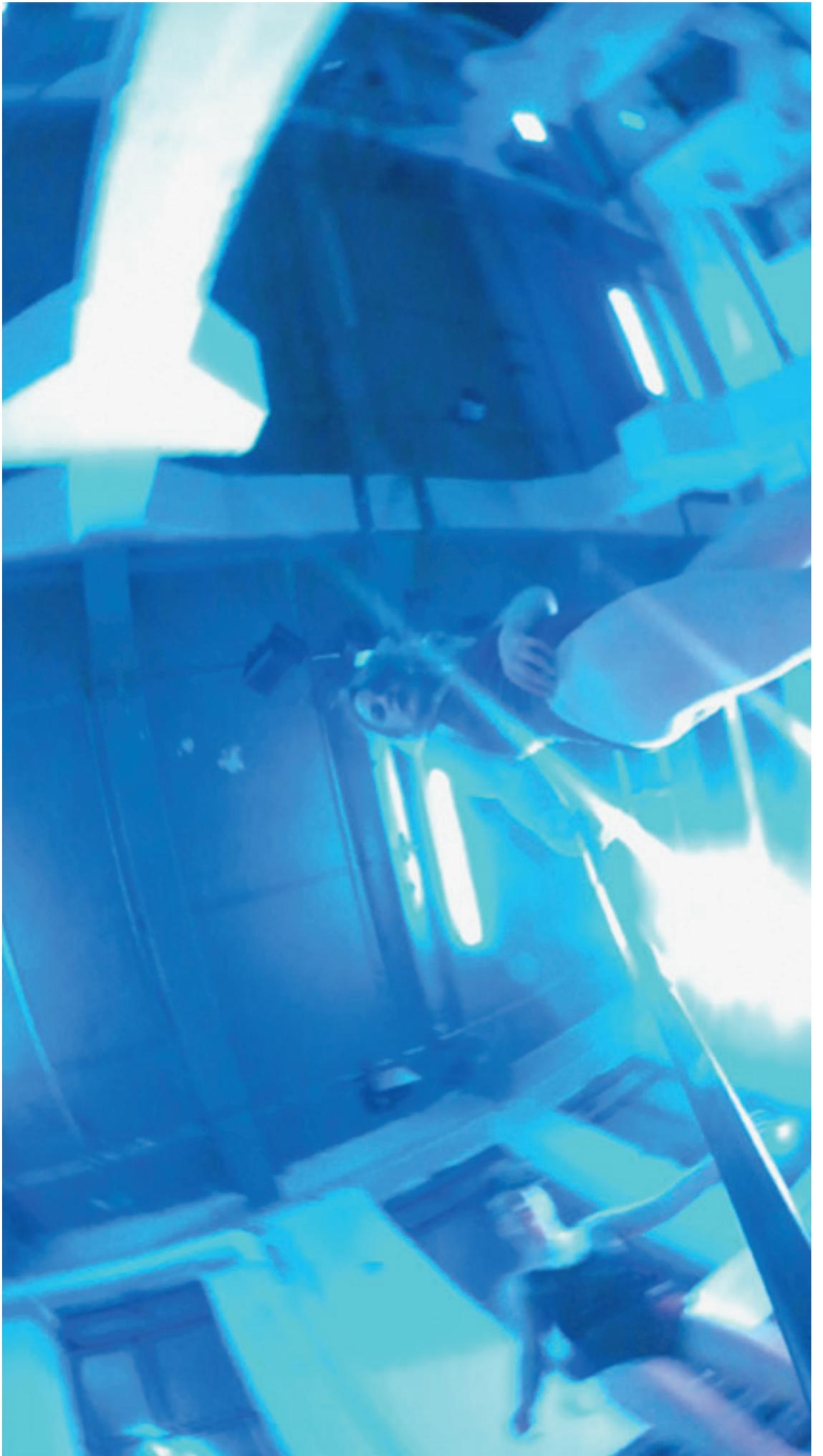
Sound- und Videoinstallation, 2,28 min, loop



»Die digitale Verbindung mag tiefste Ängste vor Einsamkeit und Tod lindern, aber sie verringert zugleich das emphatische Interesse, sie gewöhnt an Abwesenheit von Zwischenleiblichkeit, die Macht der Ausblendung, an die Präferenz des simulierten Lebens.«

– Elisabeth Thadden

Die Sound/Videoinstallation »Ultratouch oder basale Stimulation« von Marie Jaksch und Milena Forster mit Musik von Marcus Grassl fragt nach den Grenzen und Potenzialen von Berührung ohne Körperkontakt, die rein über Bild und Ton wahrgenommen wird, im Kontext von Netzvoyeurismus und Selbstdarstellung. Die Ganzheitlichkeit der medialen Erfahrung wird dekonstruiert, aufgeteilt in Bild und Ton, Sprache und Körperlichkeit untersucht. Der Bildschirm trennt von der ›tatsächlichen‹ körperlichen Interaktion mit anderen Menschen, wird zur Schnittstelle der Selbst- und Außenwahrnehmung, welche eine paradoxe Gleichzeitigkeit von tot und lebendig, nah und fern, eng und weit herstellt. Die Algorithmen, die unsere mediale Wahrnehmung vorstrukturieren, fungieren als Tonspur; als Choräle der Virtualität, deren auditive Wahrnehmung durch Verstärkung und Bassregulierung die körperliche Erfahrung steigert. Im Raum verteilt befinden sich Kopfhörer, auf welchen die Besucher*innen eine immer gleiche Tonspur in Endlosschleife anhören können: »Wenn dir das gefällt, gefällt dir vielleicht auch das.« An einem Ständer sind zwei Mikrofone mit Kopfhörern angebracht, durch welche Besucher*innen sich selbst und ihr Gegenüber intensiv hören, körperlose Berührungen herstellen können. Die visuelle Ebene nutzt die Funktion des Bildschirms als digitalen Spiegel und Medium der Selbstbetrachtung bzw. -dokumentation, um berührungslose Berührungen zu visualisieren. Dabei fragen die Künstlerinnen nach den Potenzialen und Konsequenzen einer virtuellen Berührbarkeit: Was bedeutet es für die Zwischenleiblichkeit, wenn Rührung und Berührung abstrahiert, synthetisiert und digitalisiert werden? Wird sie dadurch zerstört und abgeschafft? Wird sie dadurch zum Konsum- oder zum Gemeingut? Kann virtuelle Anwesenheit die zwischenleibliche ersetzen?











Marie Jaksch ist Performance- und Medienkünstlerin. Sie arbeitet in München, Berlin und Hamburg. Derzeit studiert sie an der Akademie der Bildenden Künste München, Klasse Rosefeldt.

Ausgewählte Ausstellungen 2018/2019:

Kösk München *Ultratouch o. basale Stimulation*, Sound und Videoinstallation, entstanden in der Projektklasse bei Philip Gröning

Akademiegallery *I've got the Power*

Kunstarkaden München *Stars are Blind*, Video-Rauminstallation

Schmock II. Arthotek München, 12 Stunden Performance gefördert durch die Stadt München

Auch als Kostümbildnerin und Bühnenbildnerin (studiert an der UDK Berlin Diplomkostümbildnerin) zeichnete sie sich für zahlreiche Kunstfilm und Theaterproduktionen aus u.a. Kampnagel Hamburg, arte, Volkstheater, Schauburg, schwere Reiter, Pathos München.

mariejaksch.com

Milena Forster ist Bildhauerin und Performancekünstlerin. Derzeit studiert sie an der Akademie der Bildenden Künste München, Klasse Metzel.

Ausgewählte Ausstellungen 2019:

Kösk München *Ultratouch o. basale Stimulation*, Sound und Videoinstallation, entstanden in der Projektklasse bei Philip Gröning

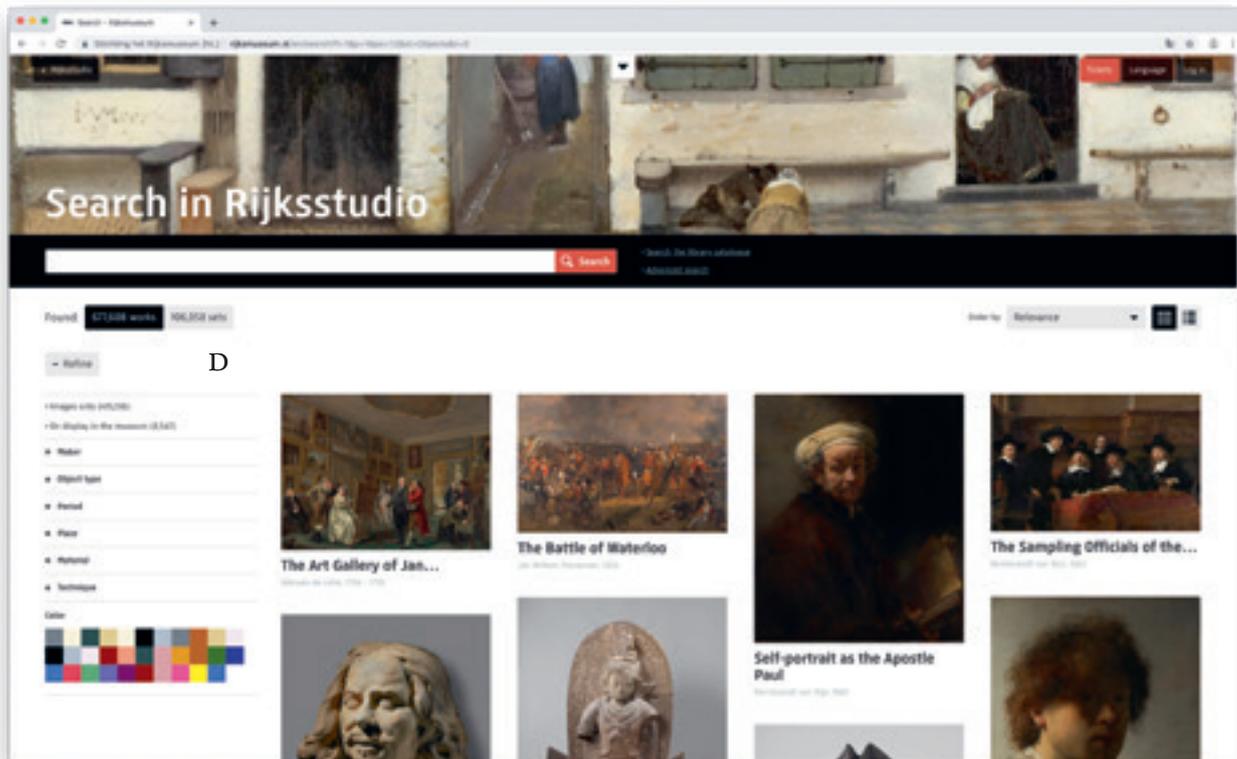
Akademie der Bildenden Künste München *SALE »mood diary 4«*

Akademiegallery München *power shock 10.000*

Seit 2017 macht sie Ausstattung für kleinere und größere Filmproduktionen.

Museen digital:

Eine Modernisierungsperspektive für Gedächtnisinstitutionen



Text: Hubertus Kohle

Die Digitalität ist zu einem Megathema der gesellschaftlichen Diskussion geworden, in Deutschland ziemlich spät und mehr als anderswo mit skeptischen bis apokalyptischen Vorzeichen versehen. Das gilt vor allem für geisteswissenschaftlich geprägte Öffentlichkeiten wie das Zeitungs-Feuilleton, wo diese kritische Distanz sogar dominiert. Terrornetzwerke, Fake News, Überwachungsgesellschaft, kriminelle Vereinigungen im Dark Net: All dies sind Stichworte, die hierzulande genüsslich gegen das Digitale in Stellung gebracht werden. Ausgerechnet von den geisteswissenschaftlich geprägten (Kunst)Museen wird man hier also keinen schlichten Enthusiasmus erwarten dürfen, wenn es um die Anwendbarkeit der Digitalisierung geht. Das Museum versteht sich als Hort von Originalen und damit als Gegeninstanz zur un-

endlichen Reproduzierbarkeit des Digitalen, vielfach auch – und durchaus mit Grund – als verlangsamter Denkraum gegenüber der hyperbeschleunigten Dauererregtheit der digitalen Sphäre.

In Kulturräumen, die weniger von der Bildungsschwere deutscher Kulturbeflissenheit geprägt sind, sieht das anders aus, selbst wenn auch dort die Museen häufig in kritischer Distanz verharren. Institute in den Vereinigten Staaten, Großbritannien und auch den Niederlanden haben ein eher pragmatisches Verhältnis zu Computer und Internet entwickelt, sowohl mit Blick auf die (1) innere Organisation als auch auf die (2) Selbstdarstellung gegenüber der Öffentlichkeit.

(1) Früh schon hat man in den genannten Ländern erkannt, dass alle Aufgabenbereiche des Museums in erheblichem Umfang digital

gesteuert werden können. Gemündet ist diese Erkenntnis in häufig klar formulierten »digitalen Strategien«, die das Digitale als »a dimension of everything« betrachten, wie es kurz und bündig in der Londoner Tate Gallery heißt. Das *Konservieren* der Werke als eines der Hauptaktionsfelder des Museums ist heute ohne computergesteuerte Analyseverfahren ganz undenkbar geworden, die *Dokumentation* erfolgt sinnvollerweise in speziell designten Datenbanken, die *Erforschung* der Kunst wird immer umfangreicher von digitalen tools und Suchmöglichkeiten unterstützt, und selbst für das *Sammeln* stehen meist sehr professionell gestaltete Verkaufskataloge der Kunsthändler, Galerien und Auktionshäuser zur Verfügung. Hinzu kommen die erheblichen Produktivitätsgewinne, die durch eine konsequente und wohl organisierte Anwendung digitaler Kommunikations- und Verwaltungsmittel zu erzielen sind.

(2) Auch der fünfte der vom International Council of Museums (ICOM) definierten Aufgabenbereiche des Museums wird heute mehr und mehr vom Digitalen beeinflusst, zumindest wenn man die Praxis mancher angelsächsischer und niederländischer Museen betrachtet – was im Übrigen natürlich nicht heißt, dass hier inzwischen vielfach nicht auch Institute in anderen Ländern nachgezogen hätten. Gemeint ist die *Präsentation*, die neben der klassischen Ausstellung der Werke in den Räumen des Museums immer stärker elektronische, vornehmlich im Internet angesiedelte Begleitinstrumente vorsieht. Das beginnt schon bei den *Bilddatenbanken* der eigenen Besitztümer, die in vielen Fällen – genannt seien das Cleveland Museum of Art und das Metropolitan Museum in New York, aber auch die großen Londoner Institute und das Rijksmuseum in Amsterdam – den kompletten Bestand im Netz präsentieren oder in absehbarer Zukunft präsentieren werden. Im Rahmen einer konsequenten Open Access-Politik werden hier sogar hochqualitative Reproduktionen der Werke einer Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt, die vielfach ausdrücklich dazu aufgefordert wird, von diesen Reproduktionen einen möglichst phantasievollen Gebrauch zu machen. Ganz in den Hintergrund tritt hier die anderswo weiterhin dominierende Vorstellung, der Gebrauch der Werke müsse kontrolliert und monetarisiert werden. Beides wohl in der Gewissheit, dass zu viel Kontrolle kontraproduktiv und allzu viel Geld mit dem Verkauf der Reproduktionsrechte auch nicht zu verdienen ist.

Neben der Veröffentlichung der Bildreproduktionen und -daten im Internet aber stehen weitere digitale Instrumente, mit denen die Museen ihr Publikum anlocken, binden, unterhalten und bilden wollen. In das Feld der *Gamification* gehören mannigfaltige Spiele, bei denen z. B. das Getty Museum in Los Angeles hervorsteht. Spielen gilt hierzulande immer noch als tendenziell unseriös (trotz Schiller); anderswo hat man längst entdeckt, dass es kaum eine effektivere Bildungs- und Unterhaltungstechnik gibt. Englische Museen haben zuweilen mehrere Millionen follower bei den *Social Media*, über die sie nicht nur zu Veranstaltungen einladen, sondern die sie virtuos zur Publikumsbindung nutzen. Am bedeutsamsten scheint mir die dort vielfach zu beobachtende Bereitschaft, den Beitrag des Publikums in einem produktiven und nicht nur rezeptiven Sinne ernst zu nehmen. Über diverse *Crowdsourcing*-Projekte, die von der Annotierung von Kunstwerken bis zum selbstverantwortlichen, aber idealerweise von Museumskustoden begleiteten Organisieren von Ausstellungen reichen können, hat sich hier eine erstaunliche Aktivität entwickelt, die sich auch davon nicht abschrecken lässt, dass der Erfolg nicht in jedem Fall gesichert ist.

Wie gesagt, auch in Deutschland tut sich seit einiger Zeit in der Museumsszene etwas. Es bleiben aber genügend Möglichkeiten, hier noch weiter aufzuholen. Zunächst einmal müsste sich eine Aufgeschlossenheit aller Mitarbeiter*innen der Museen gegenüber dem Digitalen einstellen, es reicht nicht aus, solcherart Aktivitäten auf bestimmte Abteilungen, etwa die Pressestelle, zu begrenzen. Zweitens müsste in einer längeren Reflexionsphase sorgfältig geplant werden, in welche Richtung man denn insgesamt gehen will. Jede geplante Aktivität muss daraufhin befragt werden, ob sie nachhaltig sein kann, Schnellschüsse verbieten sich. Drittens sollten synergetische Potenziale genutzt werden. Anstatt jetzt eine eigene Datenbank aufzulegen wäre z. B. zu überlegen, ob es nicht viel einfacher und kostengünstiger ist, in der cloud zu dokumentieren. A propos kostengünstig: Was dabei wie immer unverzichtbar ist, dürfte das Geld sein. Mit der Digitalisierung geht ein Paradigmenwechsel einher. Und den gibt es nicht umsonst. ●

Screenshot linke Seite: Datenbank des Rijksmuseum/Amsterdam rijksmuseum.nl/en/search?f=1&p=1&ps=12&st=Objects&ii=0

Crowd-curated exhibition am Brooklyn Museum/Nw 2008 artstuffmatters.files.wordpress.com/2010/08/8-8-08-073.jpg

Datenbank des Rijksmuseum/Amsterdam rijksmuseum.nl/en/search?q=rembrandt&v=&s=&ii=0&p=1

Getty Museum Games getty.edu/gettygames/detectives

Zum Weiterlesen:

Kohle, Hubertus: *Museen digital. Eine Gedächtnisinstitution sucht den Anschluss an die Zukunft*. Heidelberg University Publishing, Heidelberg, 2019



Professor Dr. Hubertus Kohle ist Kunsthistoriker an der LMU München mit starken Interessen in der digitalen Kunstgeschichte. [@hkohle](https://twitter.com/hkohle) [#digitalarthistory](https://www.digitalarthistory.com/) blog.arthistoricum.net

Im Wald

Ein Spaziergang durch das Literaturportal Bayern

Text: Sandra Hoffmann

Illustration: Isabell Schmiedebach

Es ist der 30. Juli, ein Dienstag. Die Balkontür steht offen. Der Wald glänzt noch vom letzten Schauer. In der Wand raschelt der Siebenschläfer. Jetzt scheint die Sonne, aber in der Ferne donnert es. Ich könnte nach draußen gehen. Aber auf dem Schirm meines Notebooks ist das Leben weit und groß: Es wird mir *das Blaue vom Himmel* versprochen, *Kadidja Wedekind* kann ihren 108. Geburtstag nicht mehr feiern, in Schrobenhausen lesen Friederike Kretzen, Judith Kuckart, Norbert Niemann, Künstler und Schriftsteller im Alpenvorland haben ein ganzes Dossier bekommen, im Journal gibt es Interviews, Informationen über Preise und all sowas. Ich bin auf den Seiten des *Literaturportal Bayerns* unterwegs. Im Netz. In einer Welt in der Welt, in der sich alles um die Literatur dreht. Der von damals und der von heute. Das Literaturportal ist das Zuhause der großen Literaturlandschaft Bayerns, mit allem, was sie prägt: toten und lebendigen Autoren, Orten, Verlagen, die sie besiedeln, beherbergen, behäusen, oder die sie beschrieben haben, Hinweise auf Veranstaltungen und Wettbewerbe. Es ist eine Bibliothek, eine Zeitschrift, eine Zeitung, ein Lexikon und eine Art Schwarzes Brett. Alles gleichzeitig. Man kann hier nichts kaufen. Hier gibt es nur Wörter und Bilder. Aber es ist ein unerschöpfliches Kompendium von Informationen. Jeden Tag kommen neue dazu. Deshalb ist es immer neu zu lesen, und immer anders, ganz abhängig davon, wofür ich mich interessiere, ich kann mit jedem Klick einen neuen Weg einschlagen, ich muss nie dorthin kommen, wo ich schon einmal war, aber ich kann. Weil alles mit allem verlinkt, vernetzt, verbunden ist. Alle Inhalte sind nur online verfügbar. Es ist nicht aus Papier.

Ich selbst bin wirklich, ein Mensch, ein Körper, Schriftstellerin. Auch ich komme darin vor. Als Information, in Interviews, Texten. In Wirklichkeit lebe ich für gewöhnlich in München, aber mitunter auch am Rande des Bayerischen Walds, nahe Straubing, unfern von Regensburg. Hier sitze ich heute an einem Schreibtisch aus Eichenholz, er stammt von meiner Großmutter. Ich schaue ins Grüne. Ich schaue auf die Eiche, die Kiefern, die Buchen, die Eschen, den Hasel, weit hinten den Holunder. Ich schaue den Wald hinauf und wieder zurück auf den Bildschirm. Ich war schon häufig auf den Seiten des Literaturportals, aber noch niemals habe ich *Literaturland* geklickt. Ich klicke *Karte*. Die *Karte* Bayerns ist voller Zeichen, voller Buchstaben und Symbole. Zuerst erkenne ich nichts. Dabei ist es eine ganze Landschaft. Ich suche die Gegend, in der ich mich gerade befinde. Ich wähle *Niederbayern*. Eine weitläufige Karte öffnet sich. Farbige und strukturiert. Ich kann Bezirke erkennen und suche meinen. *Straubing-Bogen*. Da bin ich. Ich möchte gleichzeitig da sein, wo ich gerade sitze und da, wo ich gerade suche. Ich möchte im Netz meiner Wirklichkeit herumgehen. Ein Doppelleben führen, zwischen Bäumen inmitten von Texten sein, die mich hier betreffen. So habe ich es mir gedacht: Den Ort, an dem ich mich gerade befinde, anfüllen, auffüllen mit dem, was ich gerade tue. Schreiben. Das Literaturportal Bayern ist mein natürliches Umfeld. Ich lebe in Wörtern. Ich scrolle mich durch *Regierungsbezirke*, ich klicke *Straubing*. Nicht weit davon entfernt führe ich mein Teilzeitleben und kenne mich literarisch kein bisschen aus. Da sitze ich im Wald. Da bin ich. *Gäubodengeschichten* steht über dem Artikel. Ich sehe Autoren-



namen und kenne niemanden. Ich wähle *Ulrike Anna Bleier*, der Name klingt gut.

Ich denke an Monopoly, das habe ich gerne gespielt als Kind, als Jugendliche. Ich will hier keine Besitzrechte erwerben, keine Straßen kaufen. Das Imperium, in dem ich mich befinde, ist von anderem Reichtum, immateriell, es ist das literarische Gedäch-

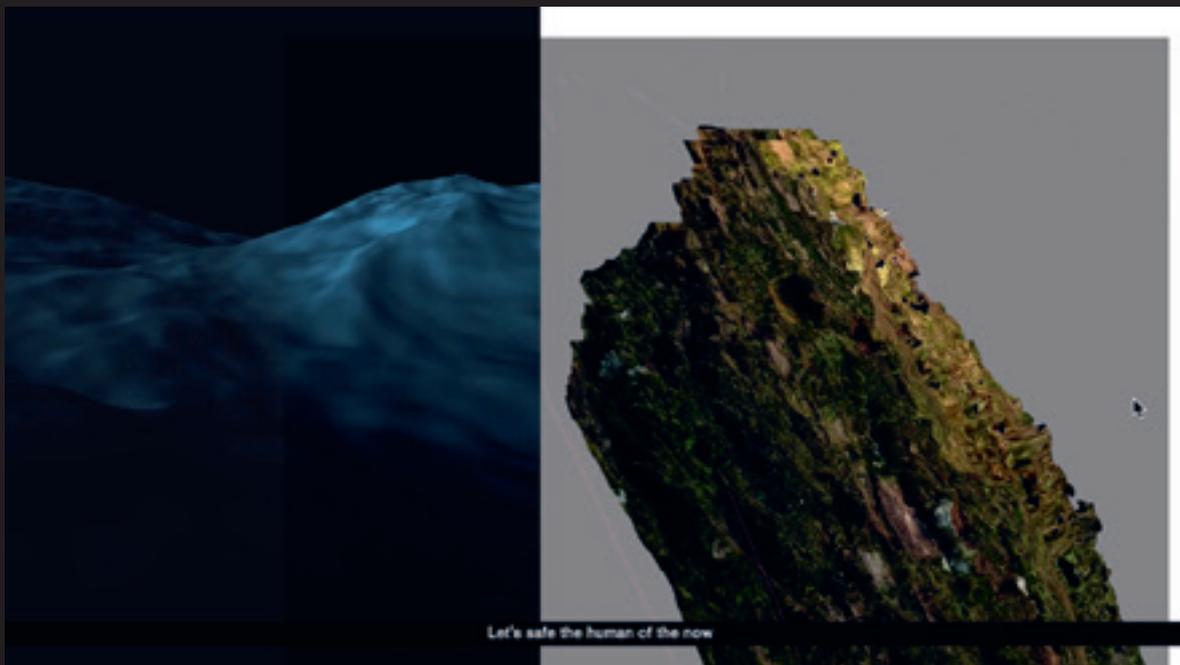
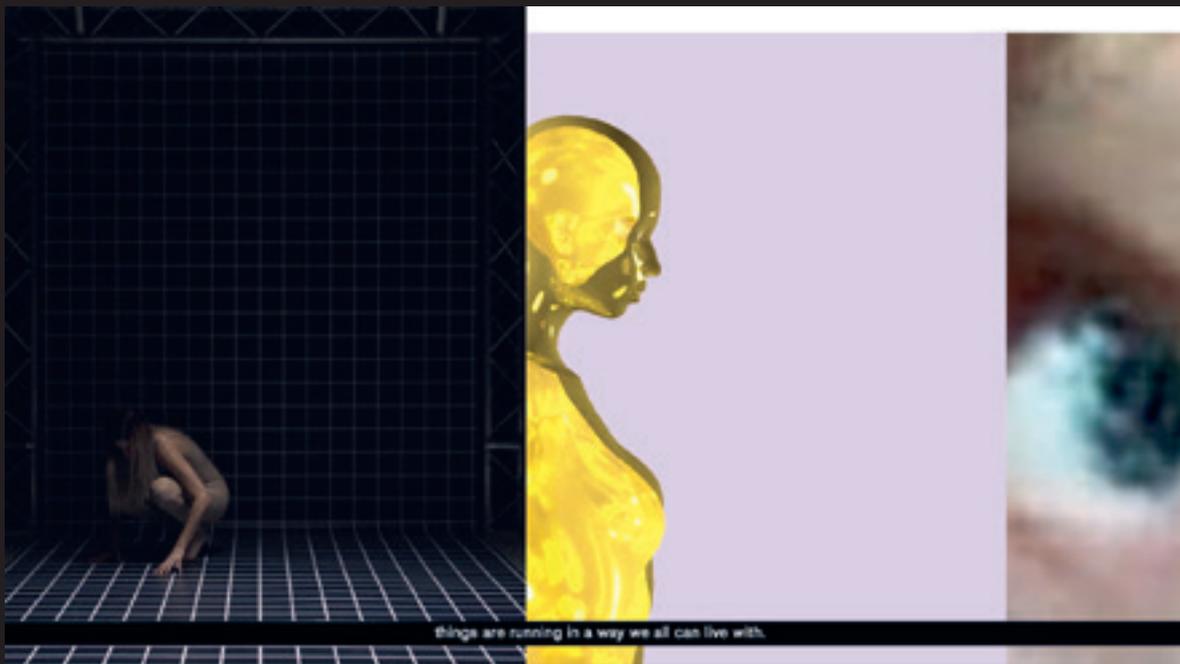
nis Bayerns. Dennoch gibt es Wege, gelegte Spuren, ich muss mich nur entscheiden, eine zu nehmen. Der Wind rauscht durch die Bäume. Ein Eichelhäher ruft laut, kommt näher, ruft. Ruft. Ulrike Anna Bleier wird 1968 in Regensburg geboren. Kindheit und Jugend verbringt sie in der Oberpfalz und Niederbayern in der Nähe von Regensburg. Im Herbst 1989 zieht sie von der Donau an



den Rhein nach Köln, wo sie Angewandte Sozialwissenschaften, Linguistik, Phonetik und Indogermanistik studiert. Die Donau wird sie fortan in ihrem Pseudonym »Greta von der Donau« begleiten, unter dem sie u. a. 1999 im Kölner Musikclub MTC mit Alltagslyrik und einer Tampon-Performance auftritt. Ab 2003 ist sie zusammen mit dem Musiker Gunter von der Weiden mit dem musikalisch-literarischen Bühnenprogramm »Sex und andere traurige Sachen« unterwegs. Von 2013 bis 2015 moderieren die beiden das gleichnamige Programm im Kölner Internetradio 674 fm. »Sex und andere traurige Sachen« kann man nicht anklicken, was ich sofort bedauere, auch geht es bei den Buchveröffentlichungen nicht weiter, aber eigentlich macht das nichts, dafür werde ich verlinkt mit der Internetseite der Autorin, *bleier-online.de*. Hier steht: Es wurde niemand krank. Gut, denke ich und dass mir das gefällt. Ich gehe wieder zurück. Ich lese Rezensionen zu einem ihrer Romane, von dem ich auch noch nie etwas gehört habe. Was ich lese, gefällt mir sehr. Ich möchte mehr davon. Ich möchte das Buch haben. Schwimmerbecken. Es ist beim *lichtung verlag* erschienen. Gegen Abend, wenn das Haus am Wald seinen Schatten wirft, kommt manchmal das Reh vorbei. Ich warte auf das Reh. Draußen. Auf der Lichtung. Was mir wie eine Engführung vorkommt, wie eine zufällige Begegnung zwischen den Welten. Das Ziel vom Reh ist die riesige Eiche am Rand unseres Grundstücks, die im letzten Herbst so viele Früchte getragen hat, dass das Reh immer noch welche finden kann. Manchmal gefällt dem Tier unser Garten, der ohne Hürden an den Wald angrenzt. Mein Ziel ist der *lichtung verlag*, er wurde 1990 gegründet. Vorausgegangen war der Entstehung des Verlages die Etablierung des Kulturvereins Bayerwaldforum – auf Initiative von Hubert Ettl, der schon 1987 Autorinnen und Autoren, Künstlerinnen und Künstler und Kulturinteressierte in Viechtach versammelte, um die Herausgabe einer »kritischen Kulturzeitschrift für den Bayerischen Wald« zu diskutieren. Der gegründete Verein sollte dies ermöglichen und Ende des Jahres erschien die erste Ausgabe des Magazins *lichtung*. Viechtach kann man nicht anklicken. Viechtach ist von meinem Schreibtisch aus genauso weit entfernt wie Straubing. Der Donner kommt näher. Wenn ein Wetter kommt, kommt es aus dem Wald. Bevor das Wetter bei mir ankommt, erreicht es Viechtach. Ich klicke *Website*,

ich befinde mich jetzt auf *lichtung-verlag.de*. Ich sage, das ist *ok* mit den Cookies. Ich befinde mich anscheinend in einem Fotoalbum. Jede Menge Damen, dann jede Menge Herren, dann vier paar Füße hinter einer Europaflagge. Ich interessiere mich für die Bücher. Es donnert. Über den alten Balkon huscht eine Maus. Draußen höre ich den Eichelhäher warnen. Ich verlasse die Website. Erste Veröffentlichungen im *lichtung verlag* waren Sigi Zimmerschieds *Ausschwitz'n* (Mai 1990) und *Schwer ist leicht was* von Ottfried Fischer. Lese ich auf Literaturportal. Ich mag das, dass ich wieder zurück kann, wenn es nicht vorwärts geht. Erste Tropfen fallen. Ich sehe einen Namen, den ich kenne, ohne zu wissen, woher und warum. *Harald Grill*. Ich lese. Draußen regnet es, ich denke, dass die Rehe dann nicht kommen, ohne zu wissen, warum die Rehe bei Regen nicht auf meine Lichtung kommen sollen. Ich denke Regen, als ich *Donau* lese, weil das ist der andere Fluss, der unfern von Viechtach durch den Bayerischen Wald fließt, ich denke Regen, weil ich *Donau* lese und dann weiß ich, warum ich von *Harald Grill* schon einmal gehört habe. Im August 2015 startet Harald Grill sein Balkan-Projekt *Hinter drei Sonnenaufgängen eine andere Welt*. Der Autor bricht erneut wandernd auf, um in drei Monaten dem Lauf der Donau bis nach Odessa zu folgen. Am 25., 26. und 27. Dezember 2015 stellt der Bayerische Rundfunk das literarische Reiseprojekt über den westlichen Schwarzmeer-Raum in einstündigen Hörbildern vor. September 2018 erscheint sein Reisejournal dann auch als Roman in der edition *lichtung* (Viechtach) u. d. T. *Hinter drei Sonnenaufgängen eine andere Welt. Streifzüge durch den Balkan, von Rumänien über Bulgarien nach Odessa*. Es regnet nicht stark, aber es regnet stark genug, um auf dem Weg von Viechtach nach Odessa sehr nass zu werden. Ich habe dieses Buch nicht gelesen, ich würde es aber gerne tun. Leichter Wind kommt auf, von der Kiefer regnet es Zapfen. Durch die offene Balkontüre höre ich das Reiben zweier Bäume aneinander. Die Rehe kommen nicht bei Regen. *Wegkreuz* lese ich, als ich *bayrische gedichte* von *Harald Grill* im *lichtung verlag* geklickt habe und weiter vor a poar joahr im mai/ hat a se darennt/ an dera stell/ und aller-weil wieder/ um de zeit/ stehngan/ do im senfglas/ frische himmschlüssal/ aber eahm/ hat da zündschlüssl glangt/ zum aafsperrn vom himml. Mehr Gleichzeitigkeit geht nicht. Da bin ich. Und jetzt bin ich ganz sicher, dass es keinen Zufall gibt. Obwohl das einer ist. Ich bin im Wald, im Regen, im Gedicht, bin im tiefen Bayern, in einer Sprache, die nicht meine ist, die ich aber verstehe. Ich bin im Eigenen und im Fremden. Ich bin auf meiner Spur. Und auf einer. Ich habe mir gerade eine literarische Landschaft erschlossen. Der Himmel ist offen. Ich höre dem Regen zu. ●

Sandra Hoffmann schreibt Romane, Erzählungen und heimlich Gedichte. Sie lebt in München und Niederbayern, wo sie diesen Text geschrieben hat. Für ihr literarisches Werk wurde sie mehrfach ausgezeichnet, u. a. erhielt sie für ihr damaliges Romanprojekt *Paula* 2014 das Literaturstipendium des Freistaats Bayern und den Hans-Fallada-Preis. Am 23. September erscheint ihr erstes Jugendbuch, *Das Leben spielt hier*, bei Hanser.



Aviso Einkehr — das Café Brenner in München

Internationales Flair im Denkmal



Text: Mathias Pfeil

Die denkmalfachlichen Rahmendaten sind schnell gesagt: Denkmalnummer D-1-62-000-8166, Maximilianstraße 15 a, Rest des ehemaligen Hofmarstall-Komplexes, dreischiffige Erdgeschosshalle (ehemalige Stallung) mit Säulen und Gewölben, von Andreas Gärtner, um 1810/12, 2003 mit Restaurant-Nutzung in den Neubau der »Maximilianhöfe« einbezogen.

Die »neuere Geschichte« dieses Denkmals ist allerdings spannender, als es diese Worte erwarten lassen.

Anfang dieses Jahrtausends hat der Freistaat Bayern viele seiner auch historisch bedeutenden Immobilien veräußert. So auch die Gebäude am Marstallplatz direkt an der Maximilianstraße hinter der Staatsoper.

Das Gelände wurde verkauft, drei Neubauten wurden errichtet. Das denkmalgeschützte Gebäude Maximilianstraße 15 und die nördlich anschließende, ebenfalls denkmalgeschützte Säulenhalle Maximilianstraße 15 a wurden Teil eines Neuordnungsverfahrens. Vom Gebäude Maximilianstraße 15, dem besterhaltenen Bürkleinbau der Straße, blieb nur die Fassade erhalten, das Innere des Gebäudes wurde vollständig entkernt.

Die Maximilianstraße ist Teil des Münchner Altstadtensembles und eigenständiges »Ensemble Maximilianstraße«. König Maximilian II. ließ die Straße in »zeitgemäßer Architektur von praktischer Zweckmäßigkeit, Einfachheit, Schönheit und Nationalität« zwischen 1853 und 1875 erbauen, entworfen hat sie der Architekt Friedrich Bürklein. Mit ihrem einheitlichem Stil stellt sie eine in sich geschlossene städtebauliche Konzeption von besonderem Rang dar, geprägt im Westen von Geschäfts- und Wohngebäuden, im Osten von öffentlichen Bauten; der Begriff »Maximilianstil« hat sich für diese klassisch proportionierten Baukörper mit gotisierenden Formen eingebürgert.

Das Neuordnungsvorhaben »Maximilianhöfe« befindet sich also in herausgehobener städtebaulicher und stadtgeschichtlicher Lage; das Geviert wurde geprägt vom denkmalgeschützten Eckhaus zur Marstallstraße Maximilianstraße 15 und weiteren stark geschädigten bzw. kriegszerstörten Gebäuden. Maximilianstraße 15 wurde wegen erheblicher Verluste aus der Denkmalliste gestrichen. Die ebenfalls denkmalgeschützte Säulenhalle Maximilianstraße 15a, das heutige Café Brenner, wurde auf Forderung des Bayerischen Landesamts für Denkmalpflege dagegen höchst aufwändig gesichert und »in situ« erhalten. Während des Bauablaufs auf Stahlgerüsten gleichsam in der Luft schwebend, wurde sie von der Presse »Münchens millionenschwerer Pfahlbau« genannt. Vielleicht war der Eifer der Denkmalschützer dadurch besonders angeregt, dass Maximilianstraße 15 geopfert wurde. Der damals unverstandene Einsatz der Denkmalschützer hat sich gelohnt: Das nach wie vor denkmalgeschützte Café Brenner ist ein einzigartiger Ort!

Längst ist der »Brenner Operngrill« kein Geheimtipp mehr. Seit seiner Eröffnung 2003 hat sich schnell herumgesprochen, dass die Gastronomen ihr Handwerk verstehen. Gehobene Küche ohne Chichi, mit hochwertigen Zutaten und professionellem Service, garantieren genussvollen Aufenthalt. Und für alle, die es mögen, diniert man hier nicht selten im Kreise hiesiger und internationaler Prominenz.



Aviso Einkehr Die schönsten denkmalgeschützten Gasthöfe in Bayern sind noch nicht so bekannt wie viele unserer Schlösser, Burgen und Kirchen. Das muss sich ändern! In Aviso Einkehr stellen wir Ihnen deshalb die schönsten kulinarischen Musentempel vor.

Das mag an der Lage des Restaurants im Herzen Münchens an der noblen Maximilianstraße liegen. In direkter Nähe zur Staatsoper hat der Brenner ein ideal gelegenes Quartier bezogen, einen Steinwurf entfernt von Gucci, Chanel & Co. So kehrt man entweder nach einem Opernbesuch oder zwischen Luxus-einkäufen oder bei einem Stadtbummel durch Münchens Altstadt gerne im Operngrill ein. Die Säulenhalle, einst Pferdestall der Residenz, verbindet historische Bausubstanz und moderne Stilelemente und setzt den Dreiklang aus Grill, Bar und Pasta architektonisch gekonnt um. Die Kombination aus Denkmal-substanz und moderner Architektur garantiert ein kulinarisches Erlebnis in charmantem Ambiente und allerbesten Umgebung, »internationales Flair« gibt´s kostenlos dazu! ●

Professor Dipl.-Ing. Architekt Mathias Pfeil ist Generalkonservator des Bayerischen Landesamts für Denkmalpflege, Honorarprofessor und Lehrbeauftragter an der Technischen Universität München. Er schätzt »das Brenner« sehr, weil man hier im Herzen Münchens etwas internationales Flair genießen kann.

Adresse: Brenner Operngrill, Maximilianstraße 15, 80539 München, Tel.: +49 89 45 22 880,
E-Mail: info@brennergrill.de
www.brennergrill.de
Mo-Do, 8:30 Uhr-1:00 Uhr
Fr / Sa, 8:30 Uhr-2:00 Uhr
So & Feiertag 9:30 Uhr-1:00 Uhr

Reservierungen ab 10 Personen,
Anfrage-Formular +49 89 540 474 225

Science Slam — Virtual Reality

Text: Mariya Dzhimova

Wirft man heute einen Blick in die Ateliers von Künstlerinnen und Künstlern, so kann es sein, dass man diese nicht mit Pinsel und Palette vor einer Leinwand stehend findet, mit Hammer und Meißel einen Stein behauend oder mit einem Schweißgerät an diversen Materialien bastelnd, sondern sitzend, tippend und klickend vor einer Reihe von Bildschirmen. Sie skripten und coden, überlegen sich Verhaltensbäume, die dann animierte Figuren steuern. Um sie herum liegen Headsets, Controller, Kabel, Sensorboxen. Sie schaffen Werke in der virtuellen Realität (VR) – immersive, dreidimensionale computergenerierte Bilderräume, in die man eintauchen kann. Es sieht hier Kunst geschaffen, so wie man sich diesen Prozess klischeehaft vorstellt. de man sogar vermuten, es eher mit Spieledesignern zu tun zu haben. Und damit hat man auch schon erkannt, vor welcher Herausforderung diese innovativen Künstler*innen mit ihrem neuen Medium stehen: Sie müssen die Kunstwelt davon überzeugen, dass dies Kunst ist.

Soziologisch betrachtet, ist die Kunstwelt ein Gefüge vieler arbeitsteilig miteinander kooperierender Akteur*innen. Diese Kooperation ist möglich, weil alle Beteiligten, die Kunstproduzierenden, die Vermittler*innen und Distributor*innen, die Kritiker*innen und das Publikum, ein gemeinsames Wissen darüber teilen, was und wie etwas in der Kunstwelt getan wird. Beispielsweise haben Kunstwerke bestimmte Größen und Formate, um schon rein räumlich in Museen und Galerien zu passen und somit ausgestellt werden zu können. Installationen dürfen ein bestimmtes Gewicht nicht überschreiten, damit sie vom Museumsboden getragen werden können. Man erkennt sehr schnell, dass man sich in einem Museum oder einer Galerie befindet, denn diese etablierten Kunsträume sind auf eine bestimmte Art und Weise inszeniert. Wir stellen uns ein typisches Kunstwerk immer noch so vor: Es ist gemalt, es ist

nale computergenerierte über eine VR-Brille nicht aus, als würde man sich diesen Zunächst wür-

eckig und es ist ein Unikat. Und wer kennt nicht den vor einem Kunstwerk stehenden, in sich vertieften und nachdenklich die Augenbrauen hebenden Betrachter oder die Menschentraube um die Kunstpädagogin, die gemeinsam vom Kunstwerk zu Kunstwerk zieht?

Viele dieser Konventionen des Kunstbetriebs werden durch die VR-Kunst herausgefordert. So fragen sich Kurator*innen, wie man VR in einem analogen Raum vor Ort ausstellen kann, denn diese Kunst entfaltet sich im virtuellen Raum, ist mit der Datenbrille überall erfahrbar und somit nicht auf einen Ausstellungsraum angewiesen. Galerist*innen suchen nach neuen Wegen, VR-Kunst

Mariya Dzhimova ist nach einem Soziologiestudium in Mannheim und Berlin wissenschaftliche Mitarbeiterin im Post/Doc Lab Digital Media am MCTS der Technischen Universität München und promoviert über VR und die Übersetzungsprozesse dieser Technologie in ein künstlerisches Medium. Als bei ihrer Doktorarbeit über intelligente Stromnetze die Spannung abfiel, fand sie bei einer VR-Ausstellung in Basel einen neuen Anschluss.

Ein neues Medium in der Kunstwelt

zu verkaufen, denn beim Digitalen verliert die in der Kunstwelt so wichtige Unterscheidung zwischen Original und Kopie an Bedeutung. Auch die Rezipient*innen sind mit einer neuen Weise des Kunsterlebens konfrontiert, sind sie doch nicht mehr passive Außenbetrachter*innen, sondern befinden sich als aktiver Teil mitten im Kunstwerk. Schließlich fragen sich auch Künstler*innen, wie sie mit diesem neuen Medium arbeiten können, so dass am Ende das Werk als Kunst begriffen werden kann, denn VR findet momentan in vielen anderen Bereichen Anwendung, vor allem in der Spielindustrie. Zugleich stehen sie auch vor der Frage, was die Eigenart dieses Mediums ausmacht, was es im Vergleich zu anderen Kunstformen wie Malerei, Fotografie, Performance oder Video leisten kann. Denn in der Kunstwelt wird das Neue, das Eigensin-

nige anerkannt; das bereits Gesehene, die Wiederholung ist uninteressant.

Das sind Fragen, mit denen sich momentan die Akteur*innen der Kunstwelt befassen. Um dieser neuen Kunstform eine eigene Position innerhalb der Kunstwelt zu sichern und Kooperation zu ermöglichen, müssen die Akteur*innen Antworten auf diese

Fragen finden, diese in Praktiken umsetzen und auch die anderen Akteur*innen davon überzeugen, die Dinge auf eine neue Weise zu tun – das Publikum, die Kunstkritik, die Kunstvermittler*innen und -sammler*innen, die Museumsdirektor*innen. Mich als Soziologin interessiert, wie diese neuen Praktiken aussehen, wie sie entstehen und wie andere mobilisiert werden, die Dinge anders zu machen. Um dies herauszufinden, betreibe ich Ethnografie, doch anstatt an entfernte Orte zu reisen, um fremde Kulturen zu erforschen – das verbindet man ja gewöhnlich mit dieser Methode –, begeben sich an die Orte, wo VR-Kunst produziert, ausgestellt, verkauft und diskutiert wird, und betreibe dort Feldforschung. Im Atelier, im Ausstellungsraum, in der Galerie beobachte ich, wie Prozesse vollzogen werden, halte in teilnehmenden Beobachtungen, durch Fotografien, Videos und Feldnotizen das Geschehen fest. So habe ich zum Beispiel zehn Tage im Atelier von zwei Künstlern verbracht und verfolgt, wie sie ein VR-Kunstwerk schufen, mit welchen neuen Herausforderungen sie dabei konfrontiert wurden und welche neue Lösungen sie fanden. Ich führe Interviews mit relevanten Akteur*innen wie etwa Galerist*innen, Kurator*innen, Museumsdirektor*innen und analysiere die Dokumentation, aber auch die Materialitäten, die deren Handlungen hinterlassen. Ich beobachte all die kleinen Handgriffe, die in der Summe dazu führen, dass eine neue Technik die Profanität überwindet und etwas anderes wird: Kunst.

Das Post/Doc Digital Media Lab am Munich Center for Technology in Society (MCTS) integriert Ansätze aus den Bereichen Science and Technology Studies, Informatik, Soziologie, Wissenschaftsphilosophie und Medienwissenschaft. Ziel ist es, Digitalisierungsprozesse in verschiedenen Bereichen der Gesellschaft theoretisch und empirisch zu untersuchen, Initiativen und Projekte zur Digitalisierung fachlich und wissenschaftlich zu unterstützen und alternative Wege für eine demokratische und verantwortungsvolle Gestaltung solcher Prozesse zu finden. Auf der Grundlage von materiellen und relationalen Forschungsansätzen begreift MCTS Digitalisierung als fortwährende Verflechtungen verschiedener Akteure, Praktiken, Technologien, Regulierungen und Kulturen. Mittels eines breiten Instrumentariums qualitativer Methoden einschließlich ethnographischer Ansätze, Codeanalyse und Mappings untersucht MCTS unterschiedliche Themen entlang der Leitmotive von Infrastruktur, Kontrolle und Kreativität.
mcts.tum.de

Avisiert



↑ Ausstellung im digitalen Raum Utrecht, Caravaggio und Europa

Die Bayerischen Staatsgemäldesammlungen gehen in Kooperation mit Google Arts & Culture neue Wege der Ausstellungsvermittlung und bieten einen innovativen Zugang zur Kunst im digitalen Raum. Durch ihren umfangreichen Auftritt auf der internationalen Plattform Google Arts & Culture wird die einzigartige Zusammenschau der zahlreichen internationalen Leihgaben der Ausstellung »Utrecht, Caravaggio und Europa« auch über den Ausstellungsort hinaus einem weltweiten Publikum zugänglich gemacht. Insgesamt 55 Werke sind in zahlreiche eigens aufbereitete »Geschichten« eingebettet. Das Angebot ist mit mobilen Endgeräten zugleich über die kostenlose Google Arts & Culture-App (Android & iOS) einzusehen. Medienstationen in der »Europa-Lounge« der Alten Pinakothek machen die Inhalte für Besucherinnen und Besucher vor Ort verfügbar. Mehr als 30 interaktive und multimediale Erzähleinheiten bringen die ausgestellten Werke nahe, berichten über das Leben der Maler in Utrecht und Rom und bieten darüber hinaus einen Zugang zu weiteren spannenden Ausstellungsinhalten. Die unterschiedlichen Formate wurden vom Ausstellungsteam in Zusammenarbeit mit den Kulturkonsorten, dem Netzwerk für Kunst, Kultur, Wissenschaft und Kommunikation im digitalen Raum, erarbeitet und sind in deutscher sowie englischer Sprache abrufbar.

München, Bayerische Staatsgemäldesammlungen
g.co/pinacaravaggiisti

Online-Mediathek Themen und Projekte der Bayerischen Akademie der Wissenschaften auf einen Klick

Forschung zu Selbstüberschätzung, eine Podiumsdiskussion zur Problematik rund um Plastikmüll, Einblicke in die Arbeit mediävistischer Forschungsprojekte: In der Online-Mediathek der Bayerischen Akademie der Wissenschaften finden ganz unterschiedliche Themen aus dem Umfeld der größten und einer der ältesten Landesakademien in Deutschland Platz. Abrufbar sind Filme und Podcasts über Forschungsprojekte; ein Großteil der öffentlichen Veranstaltungen der Akademie lässt sich ab sofort ganz bequem von zu Hause oder auch von unterwegs verfolgen.

München, Bayerische Akademie der Wissenschaften
badw.de/die-akademie/presse/mediathek



Tagung Smart World – Smart Culture?

Wie verändert der digitale Wandel Gesellschaft, Kultur und ihre Einrichtungen? Löst künstliche Intelligenz bald die kreative ab? Inhalte, Strukturen, Prozesse: Die Tagung spürt dem Entwicklungspotenzial von Digitalisierung für Kultur nach. Das detaillierte Programm befindet sich noch in Vorbereitung.

Tutzing, Evangelische Akademie
ev-akademie-tutzing.de/veranstaltung/smart-world-smart-culture-2
22.11.2019 – 24.11.2019

Publikation

Das erweiterte Museum Medien, Technologien und Internet Eine Arbeitshilfe für Museen

Im 21. Jahrhundert verändert sich die Idee des Museums; die Digitalisierung eröffnet für Dokumentation, Kommunikation und Vermittlung gänzlich neue Perspektiven und Methoden. Im Zusammenhang mit dem Bayerischen Museumstag 2019 gab die Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern die Publikation »Im digitalen Raum. Das erweiterte Museum« heraus – ein Überblick über aktuelle Technologien bzw. Strategien, der die wichtigsten Instrumente und Konzepte beleuchtet. Erschienen als gedrucktes Buch, E-Book und als »dynamisches Projekt-Portal«: ein lebendiges Format, das inhaltliche Aktualisierungen ermöglicht und über QR-Codes mit der Printversion sowie über Verlinkungen mit dem E-Book verknüpft ist.

München, Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen
museen-in-bayern.de/die-landesstelle/fortbildungentaugungen/bayerischer-museumstag.html
dyps.bsb-muenchen.de/mb/reader



Installation Sensefactory

Das Bauhaus strebte ein neues Verhältnis von Menschen und Maschinen an. In einer »Mechanischen Exzentrik«, wie Moholy-Nagy es nannte, sollten Maschine und Organismus vereint werden. Hundert Jahre später sind wir im täglichen Leben ständig von totaler Medienpräsenz umgeben, Geräten, die uns unaufhörlich abchecken, beobachten, überwachen und formen. Sensefactory führt diesen radikalen Grundzustand unserer Gegenwart vor und hinterfragt ihn. Ein internationales Team aus Künstlern, Architekten, Designern und Programmierern schickt das Publikum auf eine multisensorische Reise durch eine kolossale, pneumatische Architekturlandschaft, die fortwährend Verhalten und Form ändert – ein Ereignis zwischen sinnlicher Erfahrung und meditativer Reflexion, körperlicher Euphorie und nervösem Unbehagen.

München, Muffatwerk
04.09.2019–08.09.2019
sensefactory.org/de

Virtuelle Ausstellung in bavarikon Notgeld in Bayern 1914-1923

Die Inflation und Wirtschaftskrise von 1923 trafen auch Bayern. Zahlreiche Ausgaben von Notgeld durch Gemeinden, Unternehmen und Banken zwischen 1914 und 1923 dokumentieren den Währungsverfall, der 1923 im völligen Zusammenbruch des Geldwesens endete. Zugleich ist das Notgeld ein zentraler heimatgeschichtlicher und kultureller Erinnerungsort der Geschichte Bayerns. Zahlreiche Abbildungen von Sehenswürdigkeiten in den Städten und Gemeinden und von lokal bedeutenden Persönlichkeiten zeugen genauso davon wie Unternehmen, die Notgeld ausgaben – und heute gar nicht mehr existieren oder aber noch immer eine wichtige Rolle in der bayerischen Wirtschaft einnehmen. Die virtuelle Ausstellung stellt anhand ausgewählter Objekte Verlauf und Wirkung der Inflation in Deutschland zwischen 1914 und 1923 dar. Der Fokus liegt dabei auf der Funktion, Verbreitung, Herstellung und Gestaltung des Notgelds. bavarikon, die Internetpräsenz des Freistaats für Kultur und Wissensschätze Bayerns, ermöglicht einen weltweiten und kostenlosen Zugang zu einem breiten Spektrum von Kulturgütern aus bayerischen Archiven, Bibliotheken und Museen sowie Institutionen der Landesverwaltung, der Denkmalpflege und aus der Wissenschaft. Ausgewählte Exponate werden als 3D-Modelle angeboten. Virtuelle Ausstellungen werden laufend neu erstellt.

München, Bayerische Staatsbibliothek
bavarikon.de/3dobjects
bavarikon.de/notgeld-bayerns



Stadt Deggendorf: Gutschein über 25 Pfennig von 1918

←Ausstellung

EVERYTHING IS POSSIBLE / ANYTHING GOES. KUNST UND ARBEIT #2: DIGITALISIERUNG

Der Kunst ermöglicht die Digitalisierung eine unglaubliche Beschleunigung der Arbeitsprozesse und öffnet ein riesiges Experimentierfeld. Inwiefern bleiben digitale Prozesse im vollendeten Werk sichtbar oder stehen sogar im Mittelpunkt einer Arbeit? Die ausgestellten Positionen von zehn Künstlerinnen und Künstlern aus München, Berlin, London und Helsinki zeigen die Auswirkungen der Digitalisierung als Auseinandersetzung mit ihrer Ästhetik oder in realitätsverzerrenden Bildwelten im Wechselspiel zwischen digitalen und analogen Verfahren in der Kunstproduktion.

München, Halle der PLATFORM
12.09.2019–30.09.2019
platform-muenchen.de



Dichtung ist Revolution — Ein bebildeter Blog von Laura Mokrohs und Barbara Yelin

Der bebilderte Blog »Dichtung ist Revolution« von Laura Mokrohs und Barbara Yelin entstand als digitales Vermittlungsangebot zur Ausstellung »Dichtung ist Revolution«, die aus Anlass des 100. Jubiläums der Novemberrevolution in Bayern vom 9. November 2018 bis 30. Juni 1919 in der Monacensia im Hildebrandhaus zu sehen war. Nach der Idee von Sylvia Schütz, zuständig für Kulturvermittlung in der Monacensia, erzählen die Comiczeichnerin Barbara Yelin und die Ausstellungskuratorin Laura Mokrohs in Texten, Zitaten und Bildern von den Überzeugungen, Ideen und Taten der revolutionären Schriftsteller Kurt Eisner, Gustav Landauer, Erich Mühsam und Ernst Toller. Die insgesamt zehn Folgen haben jeweils zentrale historische Ereignisse aus Revolution und Rätezeit zum Thema, von der Proklamation des Freistaats Bayern durch Kurt Eisner bis hin zu den Standgerichtsverfahren gegen Erich Mühsam und Ernst Toller im Juli 1919.

In vielen Fällen sind genau die Bilder entstanden, die Ausstellungsmacher*innen und Historiker*innen oft vergeblich suchen, weil fotografisches Material fehlt: Detailgenau und nach historischen Vorlagen gezeichnet werden die Ereignisse lebendig und erzählerisch, oft auch mit Zitaten in Sprechblasen, in Szene gesetzt. Die überwältigend positive Resonanz auf den Comicblog hat sich auch durch die Posts und Weiterempfehlungen in den sozialen Medien gezeigt.

Das Literaturportal Bayern ist ein Projekt der Bayerischen Staatsbibliothek in Kooperation mit der Monacensia im Hildebrandhaus, getragen und begleitet vom Bayerischen Staatsministerium für Wissenschaft und Kunst, unterstützt von der Landeshauptstadt München, gefördert von der Bayerischen Sparkassenstiftung.



Demonstration auf der Münchner Theresienwiese, 7. November 1918



Zenzl Mühsam vor der Münchner Türkenkaserne, 7. November 1918



Der grippekranke Ernst Toller schreibt an Kurt Eisner, November 1918



Kurt Eisners Rede in der Sitzung des Provisorischen Nationalrats am 18. Dezember 1918



Gustav Landauers Ankunft am Münchner Hauptbahnhof, München 1919



Erich Mühsam spricht bei der Besetzung der Redaktion im Bayerischen Kurier am 6. Dezember 1918

Laura Mokrohs, geboren 1989, ist wissenschaftliche Mitarbeiterin und Doktorandin am Institut für Deutsche Philologie der LMU München sowie freie Ausstellungskuratorin u.a. für das Literaturhaus München und die Monacensia.

Barbara Yelin, geboren 1977 in München, studierte Illustration an der HAW Hamburg. Ihre ersten beiden Bücher, das Bildermärchen *Le Visiteur* und der Comic *Le Retard*, wurden in Frankreich bei Actes Sud/L'An 2 verlegt. Die Graphic Novel *Gift* mit Autor Peer Meter über den historischen Kriminalfall der Gesche Gottfried erschien 2010 bei Reprodukt, Berlin. 2014 legte Barbara Yelin dann ihren vielfach ausgezeichneten Comicroman *Irmira* vor: Basierend auf einer wahren Geschichte, erzählt Yelin in atmosphärisch dichten Bildern einen Werdegang voller Brüche und fokussiert darin auf Mitläufertum und Wegsehen im Nationalsozialismus.

Gemeinsam mit dem Autor Thomas von Steinaecker gestaltete sie 2015 den mehrteiligen Webcomic *Der Sommer ihres Lebens*, und im Herbst 2016 erschien, in Zusammenarbeit mit dem Goethe-Institut Israel, die Comic-Biographie *Vor allem eins: Dir selbst sei treu – die SchauspielerIn Channa Maron*.

Yelin zeichnete Comicstrips für die Frankfurter Rundschau (2012) und aktuell für den Tagesspiegel (2016). Sie reiste als Workshopleiterin und Reportage-Zeichnerin an Orte wie Kairo, Bali, New Delhi, Tel Aviv und Pristina.

2015 erhielt sie den Bayerischen Kunstförderpreis für Literatur und 2016 den renommierten Max-und-Moritz-Preis als beste deutschsprachige Comic-Künstlerin. Barbara Yelin lebt und arbeitet – nach knapp 20 Jahren in Hamburg und Berlin – heute wieder in München.

Chronik der merkwürdigen Verbindungen zwischen Welt und Ort

Notizen von Paula Fürstenberg
zur Halbzeit in der Villa Concordia

Ich wünschte mir Bamberg als einen Ort mit genau dem Abstand zur Welt, den die Literaturproduktion braucht. Für fünf Monate wollte ich mich vom Berliner Alltag, den Nachrichten, dem Internet entfernen, um mich einem neuen Roman zu nähern. Aber natürlich lässt sich die Welt an keinem WLAN-fähigen Ort der Welt auf Abstand halten. Während die Regnitz ihr Wasser mit starker Strömung an meinen Fenstern vorbei spült, spült die medial vermittelte Welt übers Netz in meine konkrete Bamberger Wirklichkeit.

15. April

Von den mittelalterlichen Wandmalereien im Bamberger Dom haben nur die sogenannten Judenfratzen im Gewölbe überdauert, und es wird bis heute diskutiert, ob diese Spuren von Antisemitismus entfernt oder als historische Zeugnisse bewahrt gehören. Am Abend schreibt mir J. eine Nachricht: »Notre Dame macht mich völlig traurig, bin fast am Heulen.« Weil ich keine Nachrichten schaue und J. neuerdings eine französische Freundin hat, denke ich, Notre Dame sei ihr Spitzname, und erkundige mich nach seinen Beziehungsproblemen. Er antwortet mit vielen Schlapplachsmileys und Fotos der brennenden Kirche. Ich spüle den hässlichen Gedanken, dass die falsche Kirche brennt, mit einem Rauchbier hinunter.

26. Mai

Im Villagarten sind die deutsche und die britische Nationalflagge gehisst. Ich habe gelernt, dass ich in einer staatlichen deutschen Behörde wohne, und dass staatliche deutsche Behörden an zehn Feiertagen im Jahr sowie zu Wahlen zum Flaggehiszen verpflichtet sind. Für die Villa Concordia gelten die Regelungen zur Beflaggung im Freistaat Bayern vom 4. Dezember 2001. Ich checke die Europawahlergebnisse in meinen Heimatorten mit B und sortiere sie absteigend nach dem blau wählenden Bevölkerungsteil, mit dem mich nichts mehr verbindet: Brandenburg, Berlin, Bamberg. Mir ist nach Halbmast, mir ist nach Entflaggung.

24. Juni

Bei meinem Vorstellungsabend lese ich einen Essay gegen die Zielsetzung der inneren deutschen Einheit. Im Veranstaltungssaal der Villa Concordia materialisiert sich plötzlich der Text: Das ostsozialisierte Wir sind die Potsdamer Musiker und ich auf der Bühne, das westsozialisierte Ihr das Bamberger Publikum im Saal. Nachher sagen mir viele, sie hätten so darüber noch nicht nachgedacht, was mich gleichzeitig freut und erschüttert, weil Verblüffung eine bisherige Ignoranz voraussetzt. Ich denke an den Heimathorst, der im April 61 außerplanmäßige Millio-

nen beim Finanzministerium beantragte, um die anstehenden Jubiläen von Mauerfall und Wiedervereinigung zu finanzieren. Eigentlich geht das nur bei Naturkatastrophen und anderen Unvorhersehbarkeiten. Ich google: Die Grenze zu Thüringen ist 60 Kilometer von Bamberg entfernt.

29. Juni

In Italien wird Carola Rackete, die Kapitänin der Sea Watch 3, festgenommen, nachdem sie 53 libysche Geflüchtete aus Seerettung gerettet hat; vorgeworfen werden ihr Beihilfe zur illegalen Einwanderung und Verletzung des Seerechts. Ich habe eine Dauerkarte für die Fähre, die hinter der Villa Concordia über den linken Regnitzarm setzt und mit der Strömung des Flusses betrieben wird. Heute fällt mir zum ersten Mal ein Schild unterhalb des Steuers auf, das über die zu ergreifenden Maßnahmen zur Rettung Ertrinkender informiert. Die Fährfrau sagt, es sei noch nie jemand über Bord gegangen. Ich ahne allmählich: Ich halte eine bestimmte Sorte Gleichzeitigkeit nur schwer aus.

10. Juli

Ich habe gerade entschieden, eine Zeit lang nicht öffentlich aufzutreten, da zittert Angela Merkel auf meinem Bildschirm. Zum dritten Mal schüttelt sich ihr Körper, wenn sie regungslos stehen muss, durch die Kameras für die ganze Welt sichtbar. Bei der Pressekonferenz sagt sie, »dass es so, wie es gekommen ist, eines Tages auch vergehen wird.« Ich schüttele den Kopf, als könnte die mediale Welt meine konkrete Reaktion wahrnehmen, und sage das Hebb'sche Gesetz auf: What fires together, wires together. Je häufiger bestimmte Neuronen zusammen feuern, umso wahrscheinlicher werden sie das künftig wieder tun. Je häufiger sie zittert, umso wahrscheinlicher wird sie künftig in vergleichbaren Situationen zittern. Ich frage mich, ob sich auch mediale Wiederholungen des Zitterns in den Körper von Angela Merkel einschreiben, oder nur in den des öffentlichen Gedächtnisses, und ob beispielsweise auch dieser Text Neuronen verdrahtet, sodass sich ein Zittern mit höherer Wahrscheinlichkeit wiederholt. Wenn ich in der Regnitz gegen die Strömung anschwimme, frage ich mich immer öfter, ob ich an diesem öffentlichen Gedächtnis mitschreiben sollte. Meistens kommt mir die Verantwortung zu groß vor. Zur Halbzeit in der Villa Concordia zählt meine Romandatei trotzdem 140.000 Zeichen.

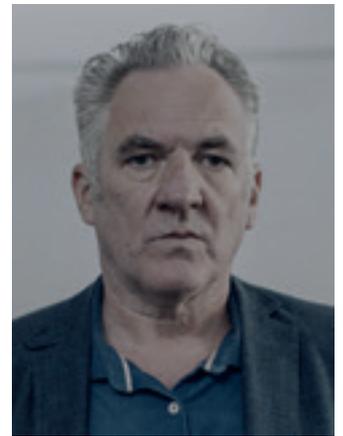
Paula Fürstenberg studierte am Schweizerischen Literaturinstitut in Biel und lebt in Berlin. Der Debütroman der mehrfach ausgezeichneten Autorin, »Familie der geflügelten Tiger«, erschien 2016 bei Kiepenheuer & Witsch. Als Stipendiatin im Internationalen Künstlerhaus Villa Concordia in Bamberg schreibt sie an ihrem zweiten Roman. Sie ist u. a. im Vorstand des Netzwerks Freie Literaturszene Berlin und als Berliner Koordinatorin der Aktionsgruppe *Literatur für das, was passiert* aktiv. villa-concordia.de/kuenstler/im-haus/detail/fuerstenberg.html

In unserer neuen Aviso Rubrik [Geschriebenes](#) finden junge literarische Stimmen Platz.

Philosophischer Aperçu — Über das Framing von Kunstwerken

Ganze Bibliotheken nach Begriffen durchforsten zu können – und Museen auf den Bildschirm holen und zuweilen sogar virtuell betreten: Das ist eine feine Sache, unstrittig ein Segen digitaler Kunst- und Kulturvermittlung. Man kann problemlos auf dem Laufenden bleiben oder sich einen Überblick verschaffen. Doch egal, wie avanciert die Technik ist, die man verwenden wird: Es werden – und das gerät zuweilen in Vergessenheit – nicht Kunst oder Kultur selbst vermittelt, sondern nur die Informationen darüber. Informationen haben intrinsisch aber die Tendenz, zu wuchern und zu immer noch mehr Informationen zu entarten – zumal in der Digitalität. Und das wiederum trägt die Gefahr in sich, dass Kunst wie Kultur mit einer Flut an Informationen und »Handreichungen« förmlich zugedeckt werden, mit sogenannten »Zusatzinformationen« überkuratiert und überpädagogisiert. Schon jetzt ist in vielen Museen, die real besucht werden – gewissermaßen analog per pedes –, kraft der ubiquitären Bevormundung oder Bevorräugnis, wie man sagen müsste, eine Situation entstanden, in der sich nicht wenige gar nicht mehr unbewaffnet (ohne Cicerone oder ohne zumindest die Textwand daneben studiert zu haben) an das Betrachten eines Bildes herantrauen – sich zutrauen, selbständig hinzugucken und Entdeckungen zu machen. Wie dann erst im digitalen Raum? Die Angst vor dem Fehlurteil führt, anders gesagt, zu einer unnötigen Vereindeutigung.

Das Kunstwerk im Zeitalter seiner virtuellen Ubiquität und Allverfügbarkeit ist eben gleichzeitig ein Kunstwerk, das unentwegt eingerahmt (»Framing«), beurteilt und mit zusätzlichen »Geländern« bzw. »Rahmenhandlungen« versehen wird – sozusagen mit digitalen Rahmen um den Rahmen. ●



Der Schriftsteller Thomas Palzer arbeitet, oft unter philosophischen Fragestellungen, neben dem literarischen Schreiben auch als Autor für Radio und Fernsehen. Bereits 1994 und 2002 wurde er mit dem Preis der *Literatur-Vision* für Kurzfilmbeiträge ausgezeichnet. Für seinen Roman *Ruin* erhielt er 2005 den Tukan-Preis. Zuletzt veröffentlichte er die Essays *Das kommende Buch* und den Roman *Vergleichende Anatomie. Eine Geschichte der Liebe*. 2019 erschien der Noir-Krimi *Die Zeit die bleibt*. Im WS 18/19 hatte er eine Gastprofessur am Literaturinstitut Leipzig für den Bereich Essayistik inne. Im Literaturportal Bayern reflektiert Thomas Palzer regelmäßig über philosophische Themen. Dort ist auch der Philosophische Aperçu im Ganzen zu lesen. Palzer lebt als Autor, Regisseur, Essayist und Schriftsteller in Leipzig.
www.thomaspalzer.de
literaturportal-bayern.de/kolumne-von-thomas-palzer

Impressum
Copyright:
Bayerisches Staatsministerium
für Wissenschaft und Kunst
Salvatorstraße 2, 80333 München
ISSN 1432-6299
Redaktion:
Dr. Elisabeth Donoughue (ed), verantw.
Astrid Schein (Adressverwaltung)
Telefon: 089 . 2186 . 2420
Fax: 089 . 2186 . 28 13
Aviso erscheint viermal jährlich.
Titelbild:
Susanne Steinmassl
The Future Is Not Unwritten
Gestaltung:
Sabrina Zeltner
sabinazeltner.com
Gesamtherstellung:
Bonifatius GmbH, Druck-Buch-
Verlag Karl-Schurz-Str. 26,
33100 Paderborn
bonifatius.de

Aviso 3/2019 Kultur digital

Eva Deinert
Mariya Dzhimova
Milena Forster
Paula Fürstenberg
Rick Fürstenbrodt von Fix-Sarg
Wiltrud Gerstner
Nora Gomringer
Timo Greger
Sybille Greisinger
Christian Gries
Robi Hammerle
Sandra Hoffmann
Maria Jacksch
Hubertus Kohle
Thomas Lang
Anna Leiter
Anna Levandovska
Matthias Leitner
Gretta Louw
Thomas Mahnecke
Kelvyn Marte
Laura Mokrohs
Julian Nida-Rümelin
Michael Ogniew
Thomas Palzer
Mathias Pfeil
Georg Reil
Christian Ruppert
Susanne Steinmassl
Barbara Yelin
Kathrin B. Zimmer
Niina Zuber

