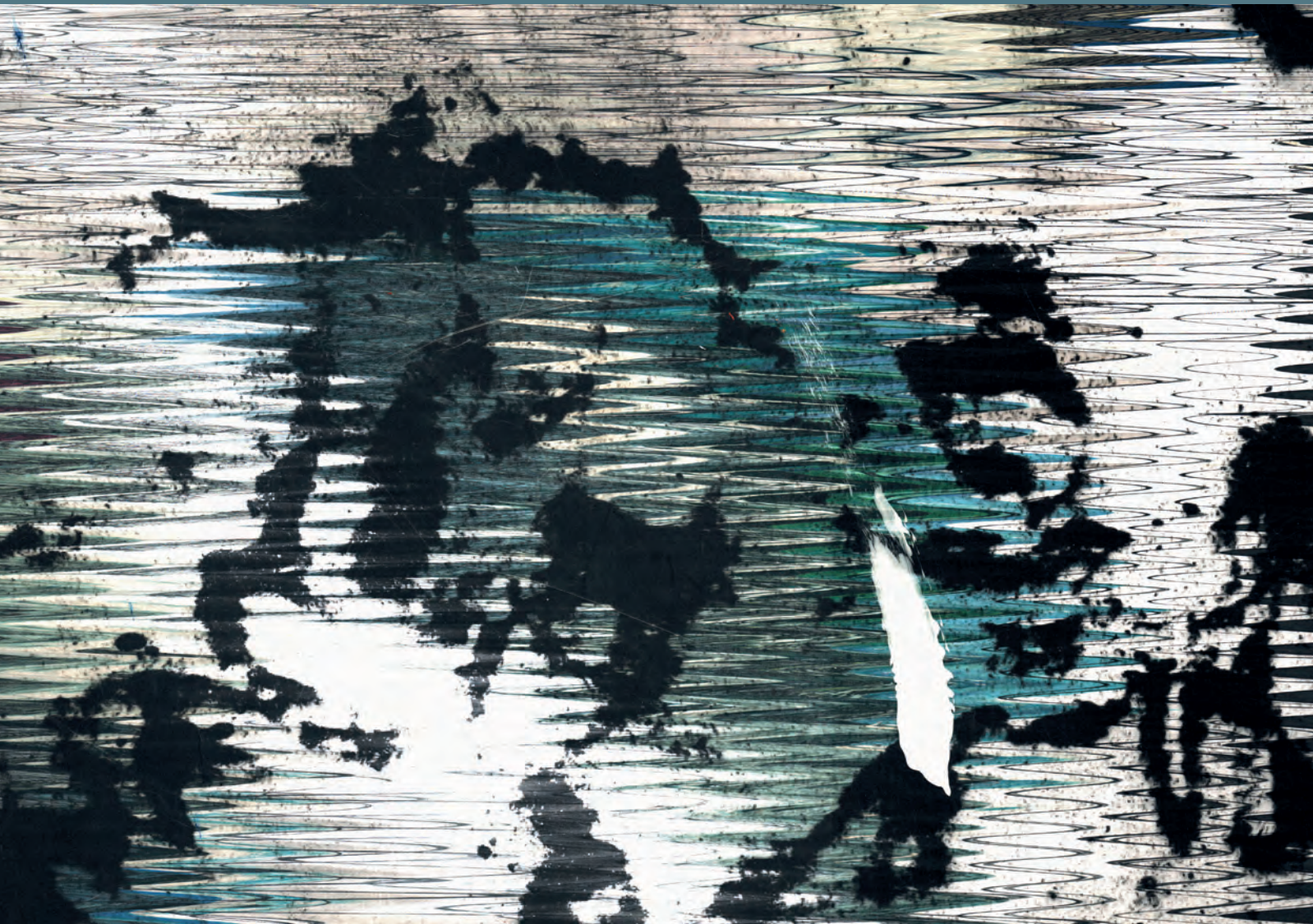


SEIT
1946

09/2020

ZUKUNFT

DIE DISKUSSIONSZEITSCHRIFT FÜR POLITIK, GESELLSCHAFT UND KULTUR



DIGITALISIERUNG UND MEDIENKOMPETENZ

Im Zeichen der Straße
Stefanie Fridrik

Der Teufel muss ein Wiener sein
Sabrina Schmidt

Sozialdemokratie 2.0
Georg Koller

Digitaler Humanismus
Alexander Schmölz

EDITORIAL

Digitalisierung und Medienkompetenz

ALESSANDRO BARBERI UND THOMAS BALLHAUSEN

Angesichts von Robotik, Künstlicher Intelligenz und der Automatisierung unserer Arbeits- und Lebenswelten stehen uns in der Wissens- und Informationsgesellschaft des 21. Jahrhunderts mehrfach Fragen der Digitalisierung und der Medienkompetenz vor Augen. *De facto* werden wir auch durch die COVID-19-Pandemie tagtäglich und ganz praktisch auf diese für die Zukunft unserer Demokratie(n) mehr als wichtigen Bereiche gestoßen. Deshalb hat sich die Redaktion der ZUKUNFT dazu entschlossen mit der Ausgabe 09/2020 dem Thema *Digitalisierung und Medienkompetenz* einen eigenen Schwerpunkt zu widmen.

Dabei soll es angesichts des Digitalen um die Rolle und Funktion von Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) und virtuelle Welten genauso gehen wie im Blick auf den Problembereich der Medienkompetenz um die damit verbundenen Fähigkeiten, die wir Menschen benötigen, um mit (digitalen) Medien kritisch umgehen zu können. Wir konnten in diesem Rahmen mehrere hochkarätige Autor*innen für die ZUKUNFT gewinnen, die ausgehend von den notwendigen Updates der Sozialdemokratie und der Medientheorie Marshall McLuhans über Fragen des Digitalen Humanismus bis hin zu medienethischen Fragen der Gerechtigkeit das Schwerpunktthema beleuchten.

Ganz in diesem Sinne diagnostiziert der einleitende Artikel von **Georg Koller**, dass die Sozialdemokratie angesichts der Herausforderungen von Digitalisierung und Medienkompetenz dringend einige Updates nötig hat. Diese könnten darin bestehen, digitale Medien als grundlegende Produktionsbedingungen einer kommenden Demokratie zu begreifen, in der die prinzipiellen Fähigkeiten, diese Medien kritisch zu

nutzen, bei allen Bürger*innen gegeben wären. In diesem Zusammenhang stellt der Autor die Kritikbegriffe von Immanuel Kant und Michel Foucault vor: *Sapere aude!* Lernen wir doch – gerade im Umfeld der Sozialdemokratie – unseren Verstand ohne (digitale) Leitung eines anderen zu gebrauchen ...

Auch **Stefanie Fridrik**, die sich in ihren bisherigen Forschungen mit den Herausforderungen adäquater Vermittlungsarbeit, zeitgemäßer kuratorischer Prinzipien und ihrer medienpädagogischen Umsetzung auseinandergesetzt hat, trägt einen deutlich themenbezogenen Text bei: Aufbauend auf ihren eigenen Lehr- und Arbeitserfahrungen hat sie einen kompakten „Basiskit“ zur reflektierten Auseinandersetzung mit Graffiti und Street Art im Unterricht zusammengestellt und erläutert u. a. wie etwa die mit *Instagram* verbundene Medienkompetenz für die Graffitiszene von Bedeutung ist. Ihr Beitrag *Im Zeichen der Straße* stellt zentrale Begriffe vor und erläutert Aspekte der Digitalisierung anhand österreichischer Beispiele.

Medientheoretiker*innen und -wissenschaftler*innen wissen genau, dass die sog. *School of Toronto* mit Harold Adams Innis und Marshall McLuhan ihre wichtigsten Vertreter hatte. Deshalb freut sich die ZUKUNFT mit dem Beitrag von Jens Holze eine luzide Einführung in das Gesamtwerk McLuhans präsentieren zu können, die ausgehend von seiner These der *Extensions of Man* den Aufbau dieser Medientheorie auf dem Weg vom elektrischen zum digitalen Zeitalter erläutert. Dabei diskutiert der Autor auch eingehend die Re-Tribalisierung im globalen Dorf (engl. *global village*), referiert die magischen Kanäle und führt so zum Ende hin auch Problemlagen der aktuellen Demokratietheorie vor Augen.

Derartige Fragen der Digitalisierung stellen sich in brisanter Weise angesichts der aktuellen Diskussionen zu Anti-, Post- oder Transhumanismen. Deshalb geht **Alexander Schmölz** mit seinem Beitrag Fragen nach den Spezifika der *Conditio Humana* nach und arbeitet die (historisch entstandenen) Unterschiede des Verhältnisses zwischen Mensch, Gott, Natur und Maschine heraus. Dabei wird nachdrücklich betont, dass zu den Errungenschaften der (klassischen) Aufklärung die Erfindung des rationalen Denkens und des logischen Operierens im Sinne der Entmythologisierung der Natur zählt. Angesichts von Emotionen, Schmerzen oder Krea(k)tivität insistiert dieser wichtige Beitrag im Sinne eines Digitalen Humanismus auf einfachster Ebene darauf, dass Menschen keine Maschinen sind.

Mit *Der Teufel muss ein Wiener sein* legt **Sabrina Schmidt** dann ihre gleichermaßen durchdachte wie auch im wortwörtlichen Sinne spielerische Reflexion über ausgewählte Quellen der österreichischen Sagenwelt vor: Schmidt, die in den Bereichen Computerspiel und Literaturwissenschaft arbeitet und forscht, lädt zu einer unterhaltsamen Abenteuerreise ein, bei der wir auch als Leser*innen *inter-aktiv* Entscheidungen treffen und den Handlungsverlauf beeinflussen. Aufbauend auf ihren Kenntnissen als Spiele-Entwicklerin entfaltet die Autorin eine Auseinandersetzung mit der Kunst des Erzählens, die selbst wiederum auf die Mittel und Möglichkeiten der digitalen Literatur zurückgreift und so direkt mit Medienkompetenz verbunden ist.

Auch im Zentrum von *Politiken des Erzählens* steht – ganz in diesem Sinne – das Medium Comic und die Strategien einer auf Medienkompetenz basierenden Aneignung und Emanzipation. **Thomas Ballhausen** rekonstruiert, ausgehend von der Auseinandersetzung mit dem international renommierten Künstler Moebius (1938–2012), die revolutionären Umbrüche innerhalb der sogenannten Neunten Kunst, die auf 1968 folgen sollten: Ausgehend von Frankreich wurden neue Zeitschriften gegründet, die einerseits eine interessierte Öffentlichkeit erreichten und andererseits den internationalen Austausch unter den Künstler*innen ermöglichten. Das radikale Frühwerk von Moebius, das nun auch in deutscher Sprache wieder zugänglich ist, spielte dabei eine zentrale Rolle – eben weil darin Konventionen und Traditionen befragt, unterlaufen oder auch weiterentwickelt wurden.

Angesichts unseres Themas rundet dann **Christian Swertz** diese Ausgabe der ZUKUNFT mit seinem abschließenden Beitrag ab, in dem er aus Sicht der Medienpädagogik untersucht, wie Digitalisierung und Medienkompetenz angesichts der Internetapokalypse vermittelt werden können. Dabei bespricht er auch die Rolle und Funktion der *Digitalen Grundbildung* und leuchtet das medienpädagogische Verhältnis von Macht, Gehorsam und Solidarität aus, um zu einem kritischen und selbstbestimmten Umgang mit (digitalen) Medien aufzurufen. Dabei blickt er auch auf den Bereich der österreichischen Sozialpartnerschaft und wirft in der Folge und abschließend brisante (medien-)ethische Fragen nach der Gerechtigkeit auf.

Danken wollen wir an dieser Stelle **Claudia Ungersbäck**, die der Redaktion der ZUKUNFT mehr als freimütig – und zum wiederholten Male – eine Reihe von Kunstwerken für die Bildstrecke zur Verfügung gestellt hat und damit das ästhetische Profil dieser Ausgabe abrundet. Suchen Sie doch auch im visuellen Raum dieses Hefts Figuren des Digitalen und besuchen Sie parallel dazu – ganz medienkompetent – die Online-Präsenz dieser herausragenden Künstlerin: <https://www.claudiaungersbaeck.com/>

Insgesamt hofft die Redaktion der ZUKUNFT, Ihnen angesichts der Problembereiche von Digitalisierung und Medienkompetenz und unter den schwierigen (digitalen) Bedingungen der COVID-19-Pandemie anregende und kritische Argumente für weitere Diskussionen zu liefern und verbleibt mit herzlichen und freundschaftlichen Grüßen ...

Sapere Aude!

ALESSANDRO BARBERI

ist Bildungswissenschaftler, Medienpädagoge und Privatdozent. Er lebt und arbeitet in Wien und Magdeburg. Politisch ist er in der spö Landstraße aktiv. Weitere Infos und Texte online unter: <https://lpm.medienbildung.ovgu.de/team/barberi/>

THOMAS BALLHAUSEN

lebt als Autor, Kulturwissenschaftler und Archivar in Wien und Salzburg. Er ist international als Herausgeber, Vortragender und Kurator tätig.

Inhalt



CLAUDIA UNGERSBÄCK, BRYTEX
42.0 X 50.0 CM, 2018
(C) CLAUDIA UNGERSBÄCK

- 6 Sozialdemokratie 2.0**
VON GEORG KOLLER
- 12 Im Zeichen der Straße**
VON STEFANIE FRIDRIK
- 18 Digitale Fragmentierung**
VON JENS HOLZE
- 24 Hat der Digitale Humanismus eine Zukunft?**
VON ALEXANDER SCHMÖLZ
- 30 Der Teufel muss ein Wiener sein**
VON SABRINA SCHMIDT
- 38 Politiken des Erzählens**
VON THOMAS BALLHAUSEN
- 44 Gerechtigkeit durch Medienkompetenz**
VON CHRISTIAN SWERTZ

Sozialdemokratie 2.0 oder eine Theorie der Unmündigkeit in Zeiten der Pandemie

Dass die Sozialdemokratie ihre einstige Größe nicht zuletzt verloren hat, weil sie eine gänzlich selbstverschuldete Unmündigkeit an den Tag legt, bringt **GEORG KOLLER** angesichts der digitalen Ausbeutung des Spätkapitalismus dazu, einen Aufruf zu formulieren ...

I. VORWORT(E)

Zweierlei Dinge sollen am gegebenen Titel auffallen: Erstens das inzwischen in den allgemeinen Sprachgebrauch eingesickerte Idiom vom Upgrade einer Software und zweitens Kants Idee der Unmündigkeit, wie sie sich in seiner Schrift *Beantwortung der Frage: Was ist Aufklärung?* darstellt:

„Unmündigkeit ist das Unvermögen, sich seines Verstandes ohne Leitung eines anderen zu bedienen. Selbstverschuldet ist diese Unmündigkeit, wenn die Ursache derselben nicht am Mangel des Verstandes, sondern der Entschließung und des Mutes liegt, sich seiner ohne Leitung eines andern zu bedienen. Sapere aude!“ (Kant 2017: 53)

Parallel dazu wäre Foucaults Aufsatz *Was ist Kritik?* zu nennen, in dessen Rahmen er schreibt: Kritik ist „die Kunst nicht dermaßen regiert zu werden“ (Foucault 1992: 12). Um dem Impetus der beiden Philosophen gerecht zu werden, sei bemerkt, dass Kant imperativ-definitivische Absichten verfolgte und Foucault historisch-deskriptive. Anders ausgedrückt: Kant wollte *Kritikfähigkeit* (diese ist hier als Mündigkeit zu verstehen) als Akt eines rationalen Geistes begreifbar machen, während Foucault (der Historiker unter den Philosophen) definierte, was *Mündigkeit* (d. h. Kritikfähigkeit) bis-

her gewesen war. Wir könnten auch sagen: Kant wollte sich als Geburtshelfer der Vernunft verstehen, Foucault hingegen als ihr Pathologe.

Durch die Vereinigung dieser beiden Standpunkte lässt sich bemerkenswerter Weise eine Wesensbeschreibung der österreichischen Sozialdemokratie ableiten: Denn sie ist eine Untote! Aus historischen Errungenschaften, die mitunter älter sind als die Urnen unserer Großeltern, stabilisiert und nährt sie sich nur mehr von der zuverlässigen Unzuverlässigkeit der politischen Gegner*innen, die ihrerseits nur mehr – und das programmatisch – über die eigenen Füße stolpern. Dabei streift die österreichische Sozialdemokratie die dadurch emittierten Wähler*innenstimmen des politischen Systems Österreichs kaum mehr ein. Denn diese gehören pseudo-innovativen Projekten wie der türkisen ‚Liste Kurz‘, welche auf Kosten politischer Kompetenz – welche die ÖVP zumindest *hatte* – mediale Schelmenstücke betreibt. Diese politische Konstellation beschert uns einen Bundeskanzler, der mehr eine populistische Methode als ein Mensch zu sein scheint, nicht besonders kompetent ist, sich selbst und andere aber – ganz im Sinne des Autoritarismus – sehr gut im Griff hat. Von großkoalitionären Persönlichkeiten wie Erhard Busek oder Heinrich Neisser sind Homunkuli wie Kurz oder Blümel längst meilenweit entfernt.

Bedenkt man dabei wie viele klassische schwarze Machtfaktoren (Bünde etc.) hier zurückstecken mussten, um aus Schwarz Türkis werden zu lassen, begreift man wie tiefgreifend diese *Wende* der ÖVP war. Schon Emile Durkheim wusste, dass der Konservatismus eine der flexibelsten Geisteshaltungen ist. Der Ruf nach Erneuerung der Sozialdemokratie ist aber inzwischen eine Göttin der Weisheit, welche – gemessen an ihren Dienstjahren – relativ kurz vor der Pensionierung stehen müsste. Denn während wir gegenwärtig eine ÖVP 4.5 erleben, kämpft die SPÖ noch mit den Regressionsbugs der Version 2.0.

Der österreichischen Sozialdemokratie kann so ein Upgrade wie der ÖVP nie gelingen. Das Gute ist: Das muss es auch nicht. Es würde reichen, sich mit kantschem Mut darauf zu besinnen, dass dem sozialdemokratischen Gedanken eine zutiefst philanthropische Geisteshaltung zugrunde liegt, wobei der Sozialismus (und damit auch die Sozialdemokratie) im Verhältnis zum konservativen Wirtschaftsliberalismus über ein relativ stabiles (sozialstaatliches) Theoriegebäude verfügt (Honneth 2017).

Dabei besteht der Weg zu demokratisch errungenen Erfolgen nicht in der Abwandlung (eigentlich Korrumpierung) dieses Theoriegebäudes, sondern in dessen flexibler Applikation auf die aktuellen Erfordernisse der Gesellschaft. Eben dies geschieht aber nicht. Wo rote Regionalfürsten in jüngerer Zeit Wahlerfolge verbuchten (ich nehme hier u. a. den Wiener Bürgermeister Ludwig explizit aus) geschah dies mitunter im blinden Abkupfern (rechts-)populistischer Muster, die einer Sozialdemokratie eigentlich fremd sein müssten. Dieses Kopieren vorgegebener politischer Muster führt um den Preis einer politischen Konturlosigkeit nur zu Pyrrhussiegen, die längerfristig schädlicher sind als jede verlorene Regionalwahl.

„Mit linken Themen lässt sich heute keine Wahl gewinnen“, ist das offen verlautbarte Credo solcher Regionalfürsten. Das ist aber nur dann zutreffend, wenn wir die Deutungshoheit darüber was *links* ist, den politischen Gegner*innen überlassen. Ebendies zu tun ist jene „selbstverschuldete Unmündigkeit“ von der Kant spricht – nämlich, sich ohne wirkliche Not – der geistigen Leitung des politischen Gegners auszuliefern. Manche werden sagen: Dies ist politischer Pragmatismus, dessen Fehlen zu Machtverlust und demokratischer Bedeutungslosigkeit führt. Doch ist es nicht eher blinde Praxis? Und was ist blinde Praxis denn anderes als eine schlechte Theorie? Ein *nachhaltiger* politischer Erfolg der Sozialdemokratie kann

dementgegen nicht darin bestehen, die eigene Geisteshaltung zu bekämpfen, sondern sie *flexibel* und *kreativ* einzusetzen.

II. MEDIENKOMPETENZ UND DER MÜNDIGE EINSATZ SOZIALDEMOKRATISCHER GESINNUNG

In diesem Zusammenhang kann betont werden, dass es nicht notwendig ist, den Wähler*innen nach dem Maul zu reden, sondern deren lebensweltliche Probleme zu erkennen und zu benennen. Dabei sollte es unerheblich sein, welcher gesellschaftspolitischen Schicht das betroffene Subjekt entspringt. Im plakativen Extremfall darf es sich hier durchaus auch um eine gebildete, alternde Millionärswitwe handeln, die als Digitalisierungsverliererin zusehen muss, wie sie den sozialen Anschluss verliert. Auch sie gehört zu einer randständigen, zusehends marginalisierten Gruppe und verdient Aufmerksamkeit. Gemäß der demografischen Kurve werden Globalisierungs- und Digitalisierungsverlierer*innen, egal welcher gesellschaftlichen Schicht, zwischen *social* und *digital divide* immer zahlreicher. Müssen wir wirklich warten, bis ältere Menschen, die z. B. ihre Bankgeschäfte nicht von zuhause aus regeln können, ausgestorben sind, oder können wir ihnen eine Alternative anbieten? Es ist sicherlich kein übermütiger Gedanke, die Sozialdemokratie darauf zu verpflichten, hier soziale und demokratische Konzepte zu entwickeln, die über die unmittelbaren Erfordernisse des Arbeitsmarktes hinausgehen. Festzuhalten bleibt also, dass es in allen Altersgruppen und sozialen Schichten Globalisierungs- und Digitalisierungsverlierer gibt. Es kann daher – ja müsste eigentlich – ein Ziel jeder sozialen Gesinnung sein, die Bevölkerung mit diversen basalen Medienkompetenzen zu versorgen.

Dies wäre ein Anspruch, der nicht bloß den Notwendigkeiten des bereits implementierten Bildungssystems entspricht, sondern zukunftsbestimmend darüber hinausgeht. Gerade in den ökonomisch schwächeren Schichten etabliert sich z. B. das Phänomen, *nur* mehr ein Smartphone bedienen zu können. Das mag nicht eben rückschrittlich klingen, ist es aber, wenn man keine adäquatere Mensch-Maschinen-Schnittstelle mehr bedienen, geschweige denn, warten kann. Wenn es eine politische Strömung gibt, die hier positiv-egalitäre Konzepte liefern sollte, dann ist es die Sozialdemokratie. Einer politischen Strömung, die einst – mit großer Wirkmächtigkeit – ausgehend von der Analyse (technologischer) Produktionsbedingungen Arbeiter*innenbildungsvereine geschaffen hat, kann – ja muss – sich dieser Dinge annehmen, um ihre Wurzeln zukunftsweisend zu vertreten.

Eine *Digitale Grundsicherung* der Bevölkerung sollte hier dazugehören. An dieser Stelle sei daran erinnert, was für sagenhafte Summen an staatlichen Verwaltungsausgaben insbesondere die wirtschaftsliberalen politischen Mitbewerber*innen in den letzten Jahrzehnten einsparen wollten. Hätte das, was im Alltag oft die ‚linke Reichshälfte‘ genannt wird, das Digitalisierungsproblem zur hauseigenen Sache gemacht, so wäre sie nicht nur ihr verstaubtes Image längst losgeworden, sondern könnte auch den politischen Mitbewerber*innen bei dessen utopischen Einsparungszielen wohlwollend unter die Arme greifen.

Ansätze zu diesem Gedanken, wie etwa der Digi-Bonus zum AK-Bildungsgutschein, existieren, sind aber rein arbeitsmarktorientiert. Ein öffentliches Schulwesen definiert sich aber nicht als Arbeitsmarkt und zeigt gerade angesichts der COVID-19-Krise, wie groß hier die Erfordernisse tatsächlich sind. Im Rahmen dessen gilt es, Medienkompetenz(en) allererst zu erringen, um sie dann schichtenübergreifend in alle Bereiche der Bevölkerung zu tragen. Nebstbei ein klassisches Beispiel dafür, was es bedeuten kann, den Weg aus der selbstverschuldeten Unmündigkeit zu finden.

III. SOZIALDEMOKRATIE UND REALITÄT AM BEISPIEL DER SCHEINSELBSTSTÄNDIGKEIT

Auch angesichts der Scheinselbständigkeit muss nicht viel erörtert werden: Was zu diesem Problem gesagt werden kann, liegt auf der Hand. Die Sozialdemokratie hat es aufs Größlichste vernachlässigt, die Gruppe der freien Dienstnehmer*innen und jener die auf Werkvertragsbasis arbeiten zu betreuen. Die Repräsentation des Prekariats und des Kognitariats ist schlicht nicht vorhanden. Denn im Grunde sind dies Arbeiter*innen (des Geistes und der Hand) die – etwa als Ich-AG – neben den möglichen Unzulänglichkeiten eines Angestelltendaseins auch noch den Aufwand der unternehmerischen Selbstständigkeit zu bewältigen haben. Je nach Sachlage kann sich dies zwar auszahlen, wird aber in allzu vielen Fällen Gegenstand eines neuen Prekariats: Das Kognitariat, wie schon Marx es sachlich vorweggenommen hat. Für die Wirtschaftskammer sind diese Dienstleister Arbeiter*innen, für die Arbeiterkammer Unternehmer*innen. Und so ist niemand zuständig.

Ungeachtet der gesellschaftlichen Positionierung dieser Gruppe an Erwerbstätigen, hätte es schon lange ein Auftrag der Sozialdemokratie sein müssen, hier einen gewissen Betreuungsinstinkt aufzubauen. Die Kompetenzen und instituti-

onellen Voraussetzungen einer solchen Betreuung sind ja bereits vorhanden. Wer Arbeitnehmer*innen und Angestellte beraten kann, kann dies auch für Einpersonunternehmen (EPU) leisten. Hätte die Sozialdemokratie hier in der Vergangenheit auch nur ein Mindestmaß an politischer Präsenz gezeigt, so wären ihr allein ob der COVID-19-Krise, die gerade diese Bevölkerungsgruppe so hart trifft, zigtausende Verbündete sicher gewesen. EPUs oder das Digitalisierungsproblem sind dabei nur zwei Themengebiete, welche die Sozialdemokratie, Kraft ihrer vorhandenen Theorie, federführend, und ohne eine fadenscheinige Mimikry populistischen Treibens, besetzen könnte.

IV. MARX' GESPENSTER ... ODER ... WER HAT ANGST VORM ROTEN MANN?

Die Angst der Sozialdemokratie vor dem Kommunismusbegriff ist so alt wie sie selbst. Einst hat man es dem politischen Gegner überlassen, alles was an ‚kommunistischem‘ Gedankengut anzustreifen schien, zu stigmatisieren. Dies führte schon vor über hundert Jahren zu der Groteske, sich ausgerechnet von der ureigenen Schwesternideologie der Arbeiter*innenbewegung mehr zu fürchten als vor rechtskonservativem Gedankengut, Austrofaschismus und Nationalsozialismus.

Auf die relativ übersichtlichen, historischen Wurzeln dieses ideologischen Reflexes kann hier nicht näher eingegangen werden. Mit Otto Bauer hatten Kommunismus und Sozialdemokratie aber auf jeden Fall dieselben präzisen Ziele, nämlich die *Vergesellschaftung der Produktionsmittel*. Es liegt in unserer Hand demokratisch zu definieren, wie weit diese Vergesellschaftung gehen soll. Wer eine Privatisierung des Gesundheitswesens und anderer öffentlicher Bereiche (Bildung, Wohnen etc.) ablehnt, muss sich aber sagen lassen dürfen, dass hier im Sinne des öffentlichen Eigentums eine Vergesellschaftung von Produktionsmitteln sowohl bereits vorliegt als auch erstrebenswert erscheint. (Allenfalls könnte man hier über den Begriff des Produktionsmittels streiten.) Wozu sich heute also noch vor dem Begriff ‚Kommunismus‘ fürchten ohne alle Aspekte des Kommunitären demokratisch durchzudiskutieren? Gerade nach dem Niedergang des Realsozialismus – der kommunistische Zustände, im Sinne von Marx und Engels, niemals erreicht hat – sind die Kommunist*innen fast (!) nur mehr dazu da, belächelt zu werden. Aber muss sich das mündige politische Subjekt wirklich davor fürchten belächelt zu werden?

Kommunist*innen sind in unseren Breiten keine nennenswerte politische Größe mehr. Mit Hinblick auf das Nachwuchsproblem der Sozialdemokratie sei aber darauf hingewiesen, dass der Sozialismus- und der Kommunismusbegriff (auch in Wortfügungen wie *creative commons*, *common wealth*, *commonism* etc.) unter jungen Mitbürger*innen von erstaunlich integrativer Wirkung ist. Der Umstand, dass im Pool dieses potenziellen Nachwuchses kaum jemand auch nur die Untertitel von Marx' und Engels Hauptwerken nennen könnte, ist zwar bedauerlich, ändert aber nichts an der symbolischen Bedeutung – symbolisches Kapital im weiteren Sinne (Bourdieu 1983) –, die der Begriff *Kommunismus* für viele junge Menschen hat. Der Umstand, dass dem so ist, resultiert nicht bloß aus der naiven Anfälligkeit junger Leute für Utopien, sondern auch daraus, dass eine planwirtschaftlich strukturierte Gesellschaft eigentlich schlüssiger und rationaler erscheint als das allumfassende (theologische) Konzept einer *unsichtbaren Hand*, welche die Märkte ausgleicht. (Hier sei angemerkt, dass der aktuelle Neoliberalismus Adam Smith längst rechts überholt hat.)

Die absolut zulässige Frage ist bloß, wie – und inwieweit – wir auf die tatsächliche Ordnungsmacht jener Hand verzichten können. Der Vollständigkeit halber sei angemerkt, dass Marx und Engels – etwa im *Kommunistischen Manifest* (Marx/Engels 1972) – die Dynamik des Kapitalismus mehr angepriesen als verdammt haben. Den beiden Philosophen ging es schließlich darum, die effektiven Vorzüge des kapitalistischen Produktionssystems ins Gemeinwohl zu überführen.

Ist es wirklich gefährlich, wenn z. B. aus dem wirren zerstrittenen Haufen, den man gemeinhin ‚das dritte Lager‘ nennt, der Vorwurf an die Sozialdemokrat*innen erschallt, Kommunist*innen zu sein? Im Gegenteil, solch ein Vorwurf wäre, im Hinblick auf jüngere Wähler*innenschichten, von ernst zu nehmender Werbewirksamkeit. Sollte dieser Vorwurf nämlich tatsächlich von gefährlicher, stigmatisierender Wirkung für die Sozialdemokratie sein, so wäre dem Roten Wien dringend anzuraten, den Karl-Marx-Hof in „Bau der Eisenstädter Erklärung“ umzubenennen. Wozu also auf Jungwähler*innen verzichten, die sich erneut mit der Systemkritik von Marx und Engels identifizieren können? Politisch betrachtet, ist das wahrhaft *selbstverschuldete Unmündigkeit* im kantischen Sinne.

Egal was man vom Begriff des Kommunismus halten mag, oder welche Vorstellungen man damit verbindet, er war und


ist eine Ideologie des *vernetzten* und *gemeinsamen* Denkens. Egal ob man den Begriffsrealismus des marxischen Klassenbegriffs teilen mag oder nicht, Klassenunterschiede abzubauen bedeutet (u. a.) Menschen in gegenseitiger Wechselwirkung – gerade unter digitalen Bedingungen – *kommunitär* miteinander zu *verbinden*. Dies gilt sowohl für die Lohn-, die Bildungs- als auch die Digitalisierungsschere. Und niemals war der Vernetzungsgedanke stärker als unter den Bedingungen moderner Kommunikationsmittel. Wenn auch unter anderen Vorzeichen, verstand Kant unter *Mündigkeit* eindeutig kollektives und also vernetztes Denken. Und ohne vernetztes Denken werden sich auch die heutigen soziökonomischen Probleme nicht lösen lassen.

V. SCHLUSS

Die aktuelle Pandemie darf hier als virulent gewordene Spitze gegen den entfesselten Wirtschaftsliberalismus verstanden werden. Wo COVID-19 nicht gerade rechtspopulistisch ignoriert oder verschwörungstheoretisch verbrämt wird, reagieren die Staaten der Welt mit Maßnahmen, die irgendwo zwischen teilverstaatlichtem Kapitalismus und hysterisch erzwungener Planwirtschaft schwanken. Ökonomisch globalisiert, aber sozial segmentiert, wuseln die *unsichtbaren Hände* wohlhabender Staaten konzeptlos herum und schütten Gräben zu, wo sie andere aufreißen. Genau der Staat, den manche noch bis vor Kurzem wegprivatisieren wollten, ist nicht nur der ökonomisch, sondern (mit Hinblick auf das Gesundheitswesen) auch logistisch überstrapazierte Bürge einer Politik, die mehr den Reichtum verwalten wollte als die Gesellschaft.

„Mehr privat, weniger Staat“, lautete das Credo. Der Staat ist doch – im Verhältnis zur Privatwirtschaft – träge, undynamisch und unzuverlässig? Merkwürdig wenige behaupten aber, dass man die Probleme der Pandemie in die treuen Hände der Privatwirtschaft legen sollte! Jetzt wo es um Gesundheit, Leib und Leben geht, ist der Staat aber nicht mehr bloß jene ‚ancilla oekonomiae‘ als den ihn der Wirtschaftsliberalismus positionieren wollte, sondern soll sich als flexibel, durchsetzungsstark und vor allem großzügig erweisen. Ist es nicht bemerkenswert, dass die Wirtschaft nun händeringend nach dem zur Dienstmagd degradierten Stadthalter ruff?

Die Epidemie wird abklingen. Populismus und geradezu religiös übersteigter Wirtschaftsliberalismus aber sicher nicht. Für die österreichische Sozialdemokratie bedeuten diese Bemerkungen, sich von der Bewunderung für fleischgewordene

Persuasionsstrategien wie Haider, Kurz oder auch Dietrich Mateschitz abzuwenden. Man muss diese Strategien nicht einmal bekämpfen, sondern sich der nachhaltigen Bewältigung sichtbarer Probleme widmen. Wenn die österreichische Sozialdemokratie mehr sein will als die archäologische Genese eines foucaultschen Begriffes, muss sie ihre pathogene Anpassungsfähigkeit gegenüber dem Zeitgeist abstreifen und sich einer klaren Programmatik und Ideologie widmen ... 

Sapere aude!

Literatur

Bourdieu, Pierre (1983): Ökonomisches Kapital, kulturelles Kapital, soziales Kapital, in: Kreckel, Reinhard (Hg.) (1983): Soziale Ungleichheiten, Soziale Welt Sonderband, Vol. 2, Göttingen: Schwartz, 183–198.

Foucault, Michel (1992): Was ist Kritik? Berlin: Merve.

Honneth, Axel (2017): Die Idee des Sozialismus: Versuch einer Aktualisierung, Berlin: Suhrkamp.

Kant, Immanuel (2017): Beantwortung der Frage: Was ist Aufklärung? In: ders. Werkausgabe in 12 Bänden, Band 12, hg. von Wilhelm Weischedel, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 51–61.

Engels, Friedrich/Marx, Karl (1972): Manifest der kommunistischen Partei, Berlin: Dietz.

GEORG KOLLER

ist Schriftsteller und Angestellter im öffentlichen Bildungsbereich.

Er lebt und arbeitet in Wien.



Claudia Ungersbäck (2018) Stillife Rythm
Digital Print, 42.0 x 50.0 cm
© Claudia Ungersbäck

Im Zeichen der Straße

Die Kunstvermittlerin **STEFANIE FRIDRIK** stellt in ihrem Text einen „Basiskit“ zur kritischen Vermittlung von Graffiti und Street Art vor. Zahlreiche ihrer Beispiele stammen aus Österreich und erweitern unsere Medienkompetenz(en)...

I. VORBEMERKUNG

Vor knapp zwei Jahren habe ich begonnen, einen Kurs zum Thema „Kunst in Wien“ für us-amerikanische Studierende zu lehren. Die Teilnehmer*innen sollen in diesem Unterrichtsformat mittels Exkursionen an repräsentative Plätze der lokalen Kunstgeschichte herangeführt werden. Oberste Priorität haben dabei Besuche in einigen der wichtigsten Wiener Museen. Wenngleich Museen als „Hüter“ von Kulturerbe und „Tempel“ diskursiver Intervention zentrale Agenten des kulturellen Lebens einer Stadt sind, drängte sich mir die Frage nach anderen Orten der öffentlichen Kunsterfahrung auf. Graffiti und Street Art prägen ohne Zweifel die urbane Landschaft und Identität einer Stadt. Akteur*innen dieser Kunst- und Ausdrucksformen greifen radikal in das sich laufend wandelnde Stadtbild ein und eignen sich dadurch – gefragt oder ungefragt – öffentlichen Raum an. Entgegen der sukzessiven Domestizierungs- bzw. Kommodifizierungstendenzen durch die Eingliederung in museale Praktiken und Vermarktungsstrategien agiert gerade die Graffiti-Community außerhalb institutioneller Rahmen. Dieser Form selbstermächtigten Handelns entnehme ich wesentliche Überlegungen für meine eigene Ambition, den Themenkomplex Graffiti und Street Art – mit einem klaren Fokus auf Ersterem – für den Unterricht vermittelbar zu machen. Deren kontroverser Status erfordert im Kontext der Lehre eine gewisse Sensibilität, was eine ernsthafte anthropologische sowie terminologische Aufarbeitung in meinen Augen nur umso notwendiger macht. Im folgenden Text reflektiere ich den aktuellen Stand meines Versuchs, sich thematische Kompetenzen anzueignen, ohne sich kultureller Ausprägungen zu bemächtigen.

II. BEGRIFFLICHKEITEN

Beginnen wir doch mit einigen Definitionsfragen. Was versteht man eigentlich unter Graffiti bzw. Street Art? Ist das nicht das Gleiche? Auch wenn eine definitive Grenzziehung hier weder machbar noch sinnvoll ist, lässt sich dennoch feststellen, dass *Graffiti-Writing*, anders als *Street Art*, primär auf Buchstaben und Schriftzügen aufbaut. Der Begriff subsumiert eine Vielzahl von Ausprägungen. Kritzeleien auf Häuserfassaden, Parkbänken, Toilettenwänden oder Wahlplakaten ohne künstlerische Intention zählen ebenso dazu, wie aufwendig designte Gesamtkompositionen, sogenanntes *Style-Writing*, aus Schrift und comicartigen Figuren. Als oftmals ungebetener Gast begleitet uns diese Ausdrucksform, diese Aneignung und Invasion sowohl öffentlicher als auch privater Flächen, überall in unserer urbanen Lebenswelt. Man stößt dabei auf eine breite semantische Skala, die Botschaften des politischen oder zivilen Widerstandes, der Diskriminierung oder Solidarisierung gleichermaßen umfasst, wie persönliche Nachrichten oder die unzähligen Graffiti-Namen von Einzelpersonen und *Crews*. Bei den für diesen Aufsatz gewählten Namen folge ich hinsichtlich ihrer Schreibweise den Vorgaben der Künstler*innen selbst. Da es bei Graffiti-Writing ganz wesentlich um die Verbreitung genau dieses Namens, am häufigsten in Form von *Tags*, geht und den gesetzlichen Vorgaben dabei nicht unbedingt gefolgt wird, führen viele als *Writer*innen* ein Undercover-Leben. Dies gilt vor allem für jene in der Graffiti-Community, die *Tagging* bzw. *Bombing* praktizieren, also ihre Signatur als *Tags* so schnell wie möglich an so vielen Orten wie möglich hinterlassen. Erst kürzlich geisterte die Nachricht von der Festnahme des vielgesuchten und bis dahin unidentifizierten Taggers GECO in Rom durch die Medien.

Ganz anders stellt sich die Situation für Street Art-Künstler*innen dar, für die der Wiedererkennungswert ihres Stils und dessen Identifikation mit ihrer Person essenzielle Faktoren sind. Die meisten treten als Künstler*innen öffentlich in Erscheinung und werden als solche in Ausstellungen rezipiert und mit Auftragswerken bedacht. Häufig kommt es in ihrem Schaffen auch zu Überschneidungen mit kommerziellen Bereichen, wie Fashion, Graphic Design und Werbung. Street Art entstand mit dem erklärten Ziel, Kunst auf die Straße zu bringen und den öffentlichen Raum als Open-Air-Galerie zu nutzen. Dabei geht es stark um die Eigenvermarktung der Künstler*innen, was ihnen zuweilen äußerst gut gelingt – so hat es Shepard Fairey beispielsweise immerhin bis in *The Simpsons* geschafft. In ihren Werken, meist großflächige Wandgemälde oder Murals, treten figurale Darstellungen und Szenen, bunte Gesichter und animalische Wesen oder Pflanzenwelten an die Stelle der Schriftzüge. Street Art-Künstler*innen setzen häufig wiederkehrende Motive oder Charaktere ein und schaffen sich durch den Einsatz signifikanter Techniken ihre stilistische Signatur. Was einem Banksy seine Stencils, sind einem Shepard Fairey seine Sticker und Poster, einer Swoon ihre aufwendig gezeichneten, mit Kleister aufgeklebten Drucke und einem Vhils sein Meisel und die Putzschicht der Wände. Der Einfallsreichtum dieser Künstler*innen scheint schier unerschöpflich.



Graffiti-Schriftzug PATRIARCHAT ABTREIBEN auf einer Hauswand, Palfygasse, 1170 Wien, November 2020 © Stefanie Fridrik

III. URSPRÜNGE

Wir können also festhalten, dass die Bezeichnungen Graffiti und Street Art nicht synonym zu verstehen, jedoch eng miteinander verknüpft sind, nicht zuletzt da es sich in beiden Fällen vorrangig um urbane Phänomene handelt. Ihre Abgrenzung zueinander ist keineswegs statisch, aber das ist der städtische Raum ja auch nicht. Es kommt laufend zu Überlappungen, sei es bei den Motiven, den Techniken oder den

künstlerischen Werdegängen der Akteur*innen selbst. Graffiti an sich folgt allerdings keinem ästhetischen Diktum und erhebt auch keinen ausnahmslos affirmativ-künstlerischen Anspruch. Ein Blick zurück in die Anfänge der zeitgenössischen Graffiti-Bewegung verdeutlicht auch warum.

Die Geschichte dieser Form von Graffiti, die auch als „Hip Hop-Graffiti“ bezeichnet wird, fällt mit der Genese des American Graffiti zusammen. In diesem Zusammenhang möchte ich darauf hinweisen, dass es sich bei der im Folgenden erläuterten Entwicklung um ein westliches Narrativ handelt, das ich aus westlicher Perspektive beleuchte. Graffiti und Street Art sind schon lange globale Kunst- bzw. Ausdrucksformen und es wäre vermessen, dafür ausschließlich einen zeitlichen und geografischen Ausgangspunkt determinieren zu wollen. Für den Moment begeben wir uns dennoch in die USA, jedoch nicht in die Graffiti-Hochburg New York, sondern nach Philadelphia. Dort machte Mitte der 1960er Jahre der junge Darryl McCray von sich reden, als er mit dem Tag CORNBREAD die Stadt kaperte. Mit der Sprühdose bewaffnet, baute er sich durch die inflationäre Verbreitung seines Pseudonyms auf jeder Oberfläche, die sich ihm anbot, über Jahre hinweg den Ruf des „ersten Bombers“ auf. Und damit ist wirklich jede Oberfläche gemeint, denn was ihm 1971 schließlich eine Verhaftung einbrachte, war der Schriftzug „Cornbread lives!“ auf dem Elefanten des Zoos von Philadelphia. McCray verkörperte mit seiner „tagging as a fulltime job“-Haltung die primäre Motivation der frühen Generation von Graffiti-Writer*innen, nämlich das Streben nach Berühmtheit, Respekt und „street cred“.

Der Name CORNBREAD sollte so vielen Einwohner*innen Philadelphias wie möglich – die Exekutive eingeschlossen – ein Begriff sein. Und eben darin eröffnet sich ein Paradoxon, das der zu Grunde liegenden Intention dieser Bewegung inhärent ist. Bei diesem angestrebten „fame“ handelt es sich zwangsläufig um den Ruhm eines Phantoms, einer Sichtbarkeit bei gleichzeitiger Anonymität, da man sich im Bereich der Illegalität bewegte. Tagging bzw. Bombing gehen dabei weit über eine territoriale Markierung im Sinne eines „Ich war da!“ hinaus, sondern repräsentieren eine radikale, intervenierende und zum Teil destruktive Form eines „Hier bin ich!“.

IV. GENESE

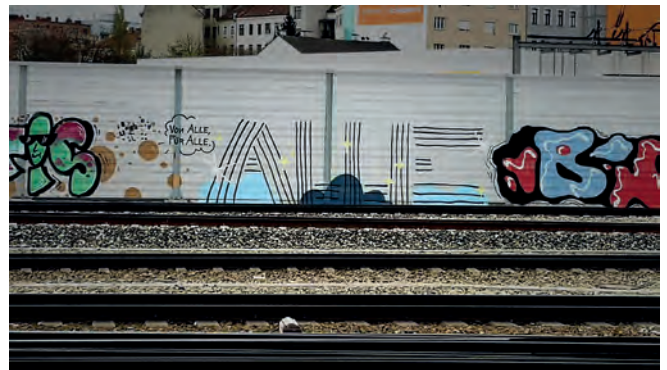
Aus dem Schatten der gesellschaftlichen Marginalisierung tretend, eigneten sich vor allem (aber nicht ausschließlich)

junge Männer aus sozial benachteiligten Schichten urbanen Raum an und nutzten dessen Infrastruktur kompromisslos für ihre Zwecke. Folgen wir dem weiteren Verlauf des gängigen Narrativs der Graffiti-Evolution, so verlagert sich mit den 1970er Jahren der Fokus nach New York. Genauer gesagt, in das Verkehrsnetz der New Yorker U-Bahn. Invasionsartig bedeckten Tags die Häuserfassaden, U-Bahn-Stationen und die Garnituren der New York Subway, was zwar in der Natur von Bombing liegt, zugleich aber den Geltungsdrang der Writer*innen untergrub. Das Alleinstellungsmerkmal war anhand eines einfachen Tags bald nicht mehr gegeben, was das Style-Writing und damit einen regelrechten „style war“ auf den Plan rief. Wo also die Steigerung der Quantität nicht mehr genügte, musste zusätzlich eine Steigerung der Qualität her, um dem Bedürfnis nach Distinktion Rechnung zu tragen.

Ausgestattet mit Sprühdosen und einer guten Portion Rivalität entwickelten die Writer*innen ihre Schriftzüge sukzessive weiter, griffen auf progressive Linienführung und Ornamentierung zurück und fügten verschiedene Icons hinzu. Schließlich bildeten sich immer komplexer werdende, polychrome Stile heraus – am bekanntesten wohl der ikonische *Wild Style* – die nicht nur wesentlich mehr Vorbereitung erforderten, sondern auch immer schwieriger zu entziffern wurden. 1975 wurde Lonny Wood, alias PHASE 2, zum ersten „King of Style“ ernannt. *Trainwriting*, vor allem ein sogenannter *Wholetrain* oder *Wholecar*, galt zu dieser Zeit zwar noch immer als Königsdisziplin, doch verlagerten Graffiti-Künstler*innen ihre Arbeit gegen Ende der 1970er mehr und mehr auf zum Teil sogar legale Wände, was ihnen ermöglichte, elaboriertere Designs auszuführen. Schuld daran war aber auch die rigorose Vorgehensweise von Seiten der MTA (Metropolitan Transportation Authority), die keine Kosten und Mühen scheute, um Graffiti zu entfernen und ihre Züge überwachen zu lassen.

Dem „Krieg“ innerhalb der Graffiti-Szene, der rivalisierende Writer*innen zu wahren Höchstleistungen anspornte, wurde von kommunaler Seite ab 1978 mit dem „Buff“, einem leistungsstarken Hochdruckreiniger, begegnet. Dies machte folglich auch die fotografische Dokumentation umso bedeutender. Auf diese Weise hielten die Writer*innen nicht nur Trophäen ihres Wagemuts in den Händen und konnten diese einander präsentieren, ihre ephemeren *Pieces*, kurz für *Masterpieces*, blieben so auch der Nachwelt erhalten. Im prä-digitalen Zeitalter dienten die analogen Fotografien zusammen mit den *Blackbooks*, den Skizzenbüchern der Graffiti-Künstler*innen, außerdem der

globalen Verbreitung dieser künstlerischen Ausdrucksform. In Europa begann sich die Jugendkultur ab Anfang der 1980er verstärkt mit Graffiti auseinanderzusetzen und spätestens 1983 etwa hatte es sich fest etabliert. Die Entwicklung in Wien war zwar nicht von so maßgeblicher Bedeutung wie jene in Berlin, München, Paris oder Amsterdam, 1984 sorgte aber eine Sprühaktion für größeres Aufsehen. In der Straßenbahn-Remise der Wiener Linien in Erdberg ließ man eine Garnitur der Straßenbahnlinie J von zwei amerikanischen Graffiti-Künstlern gestalten, einer davon kein geringerer als der „King of Style“ PHASE 2. Laut des Magazins *WIENER*, das die Aktion initiiert hatte, befand sich die bemalte Straßenbahn im Anschluss mehrere Monate im Einsatz. Für viele angehende Writer*innen hierzulande, darunter der Künstler Martin Schlager a.k.a. Skero, bedeutete dies die erste Möglichkeit, *Trainwriting live* zu sehen.



Piece des Wiener Writers ALLE
Station Wien Matzleinsdorfer Platz, 1050 Wien, November 2020
(c) Stefanie Fridrik

V. BEGEGNUNG

Seither ist die Bewegung nicht nur europa- sondern weltweit enorm angewachsen und hat sich durch das Zutun des Internets mittlerweile auch sehr gut vernetzt. Instagram ist, wie für so vieles, ein gängiger Kommunikations- und Repräsentationskanal für Writer*innen, Crews und natürlich auch Street Art-Künstler*innen. Der mediale Hype um diese Kunstrichtungen, der seit einigen Jahren zu verzeichnen ist, lässt Kommunalverwaltungen aber zuweilen völlig unbeeindruckt. Mancherorts begegnet man Writer*innen zwar offener und strafrechtlich liberaler, anderswo herrscht wiederum eine Zero-Tolerance-Policy vor, unter der auf Kriminalisierung und Sanktionierung gesetzt wird, um dem unliebsamen Phänomen des „Graffitivandalismus“ beizukommen. Die

Stadt Wien gibt sich hier kulant. Auch wenn Sprays bzw. Malen auf nicht-autorisierten Flächen – dazu zählen natürlich auch bewegliche Flächen wie Züge – nach wie vor illegal ist, sorgt man mit dem Projekt *WienerWand* (Stadt Wien, MA 13) seit 2005 für die Einrichtung legaler Wände, von denen mittlerweile 22 in Wien existieren. Laut der Webseite des Projekts sind diese zwar an Nutzungsbedingungen gebunden, ansonsten aber von der Community selbst verwaltet, da man davon überzeugt sei „dass Toleranz und eine von allen Seiten getragene Diskussion der bessere Weg sind“. Entgegen landläufiger Annahmen sind am Wiener Donaukanal, der als Graffiti-Hotspot der Hauptstadt gilt, lediglich drei Wandflächen zum Besprühen freigegeben. Das restliche Geschehen wird als Kavaliersdelikt geduldet.

Dieser verhältnismäßig offene Zugang der Stadt zur Graffiti-Kultur korreliert mit dem Umstand, dass die Wiener Szene überschaubar ist und harmonisch agiert. Verschärfte Rivalität und aggressive Praktiken kommen, wenn, dann nur vereinzelt vor. Dies berichtet zumindest Stefan Wogrin, der wohl als Experte auf diesem Gebiet gelten kann. Neben seiner Forschungsarbeit zur österreichischen Graffiti-Geschichte, gründete der Kunsthistoriker 2001 mit *Spraycity* eines der ersten Dokumentationsarchive für Graffiti-Writing Österreichs. Mit Standort in Wien, umfasst das Archiv laut dessen Webseite ca. 300.000 Bilddokumente der fotografischen Dokumentation von Werken aus ganz Österreich. Die Webseite stellt nicht nur rund 70.000 dieser Fotos online zu Verfügung, sondern bietet mit der *Graffiti Map Vienna* auch einen interaktiven Stadtplan mit eingetragenen Standorten von Graffiti- und Street Art-Arbeiten – eine unentbehrliche Quelle für Forschung und Lehre. Ähnliches gilt für die Webseite *Vienna Murals – Street Art Guide Vienna*, die 2016 von Thomas Grötschnig kreiert wurde. Der Fokus liegt hier auf Werken der Street Art, wobei in den meisten Fällen neben deren Locations, auch die Namen der Artists in der Stadtkarte verzeichnet sind.

An dieser Stelle möchte ich noch auf zwei weitere Projekte aus der „Street Art-Ecke“ verweisen, die in Wien ihren Anfang nahmen und nicht nur die Szene, sondern auch das Stadtbild maßgeblich mitprägen. Das Festival *Calle Libre*, 2014 von Jakob Kattner ins Leben gerufen, ist Wiens größtes Festival seiner Art. Jedes Jahr werden dafür, in der ganzen Stadt verteilt, mehrere Hauswände zur Verfügung gestellt und von designierten Künstler*innen gestaltet. Heuer waren es Sieben an der Zahl, teils privat, teils behördlich genehmigt. Im Jahr 2018 gesellte sich das *Hands Off The Wall*-Festival dazu, das

sich selbst als „Europe’s Leading Street Art and Graffiti Festival For Women“ bezeichnet. Dessen Initiatorin, die Künstlerin Chinagirl Tile, stellt sich damit gegen den Gender Gap in der Street Art-Szene, indem die Teilnahme Künstler*innen vorbehalten ist, die sich als Frau identifizieren oder ein für Frauen relevantes Thema bearbeiten. Für 2020 weitete sich der Radius des Festivals bis nach München aus.

VI. ERSCHLISSUNG

Was ich bisher beschrieben habe, ist ein kurzer, ortsspezifischer Überblick über ein äußerst heterogenes und kontroverses Kulturphänomen. Die Komplexität dieser künstlerischen – oder eben nicht-künstlerischen – Erscheinungsformen ergibt sich nicht zuletzt aus den diversen disziplinären Blickpunkten, von denen aus man sie betrachten und bewerten kann. Graffiti und Street Art sind für die Urban und Cultural Studies ebenso interessant, wie für die Politik- und Rechtswissenschaft, die Soziologie, die Kultur- und Sozialanthropologie oder eben die Kunstgeschichte. Auffallend ist, dass sich wissenschaftliche Aufsätze aus dem angelsächsischen Raum deutlich häufiger mit juristischen Fragestellungen auseinandersetzen und gerade Graffiti viel enger mit Bandenkriminalität und -gewalt verknüpft wird als in Europa.

Für den von mir verfolgten pädagogischen Ansatz kam ich nicht umhin, der Kunsthistorikerin in mir Rechnung zu tragen und ein entsprechendes Instrumentarium heranzuziehen. Ich konnte als Lehrende die Erfahrung machen, dass sowohl die historiografische Einordnung als auch eine terminologische bzw. stilistische Kategorisierung von Lernenden als Hilfestellungen für die Erschließung des Feldes wahrgenommen werden. Letzterer kommt vor allem die Homogenität des Graffiti-Jargons entgegen. Dieser zeichnet sich dadurch aus, dass das fachspezifische Vokabular aus der (anglophonen) Szene selbst kommt und international verstanden und angewandt wird. Sich mit Begriffen wie Tag, Piece und Bombing vertraut zu machen, ist also ein erster notwendiger Schritt. Ebenso lohnt sich ein Blick in die Stilentwicklung des Graffiti-Writing. Der schon erwähnte Wild Style stellt nämlich nur einen von vielen „Styles“ dar, die ab den frühen 1970er Jahren entstanden sind.

Ausgestattet mit einem solchen „Basiskit“ lässt sich eine Werkbetrachtung und -analyse im klassischen Sinne auch außerhalb des gewohnten institutionellen Rahmens einer Ausstellung, bei der grundlegende Informationen im Preis der


Eintrittskarte inkludiert sind, vornehmen. Im Idealfall erfolgt diese *in situ* als Exkursion oder Stadtpaziergang, beispielsweise am Wiener Donaukanal. Erweiterte Routen können anhand der interaktiven Stadtpläne zusammengestellt werden, eine Aufgabe, die durchaus auch an die Kursteilnehmer*innen selbst übergeben werden kann. Ist ein Lehrausgang nicht möglich – gerade in Zeiten des Online-Unterrichts – lässt sich alternativ mit Google Street View arbeiten. Große Abschnitte des Donaukanals sind auf diese Weise erfasst und über Google Maps abrufbar, wobei man berücksichtigen muss, dass die derzeit verfügbaren Bilder schon im Februar 2019 aufgenommen wurden.

VII. UMGEBUNG

Derartige digitalisierte Darstellungsweisen sind nützliche Hilfsmittel, die eine „Ortsbegehung“ jedoch keinesfalls ersetzen können. Die Zweckmäßigkeit fotografischer Dokumentation für die Generierung von Nachvollziehbarkeit und Historizität von Graffiti und Street Art ist und bleibt unumstritten. Tatsächlich verschleiert digitale Archivierung, die ständig und überall verfügbar ist, aber auch reale transformatorische Prozesse. Erst die Besichtigung vor Ort macht den ephemeren Charakter dieser Kunstformen wieder sichtbar, da man erst so sieht, was eben nicht mehr zu sehen ist. Eine solche Spurensuche eröffnet zentrale diskursive Räume, die wiederum das pädagogische Potenzial dieses Themenfeldes fundieren. Das gilt zum Beispiel für die – häufig werkimmanente – Bedeutung von Graffiti und Street Art für das urbane Setting, und umgekehrt. Nur ohne die Einschränkung von Abbildungsbegrenzungen lässt sich dieser Aspekt erschließen.

Auch das invasive und schwer zu kontrollierende Ausmaß wird erst durch ein Ausgesetztsein erkennbar. Denn, sind wir uns ehrlich, Tagging und Graffiti-Writing sind weder ein singuläres noch unproblematisches Phänomen. Bei aller Begeisterung dafür ist es in vielen Fällen schlichtweg illegal und kann drastische Konsequenzen für die Verantwortlichen haben. Gerade im Lehrbereich müssen solche Faktoren kontextualisiert und diskutiert werden, ohne dabei in das simplifizierende dichotome Denkmuster Kunst versus Vandalismus zu verfallen. Auch die Tendenzen im Kunstbetrieb, sich die Ästhetik des Illegalen und die Sexiness des Anarchischen anzueignen bzw. im urbanen Marketing, eine „gezähmte“ Form von Graffiti und Street Art für eine Gentrifizierung nutzbar zu machen, gilt es gleichermaßen kritisch zu hinterfragen.

VIII. ZWISCHENBILANZ

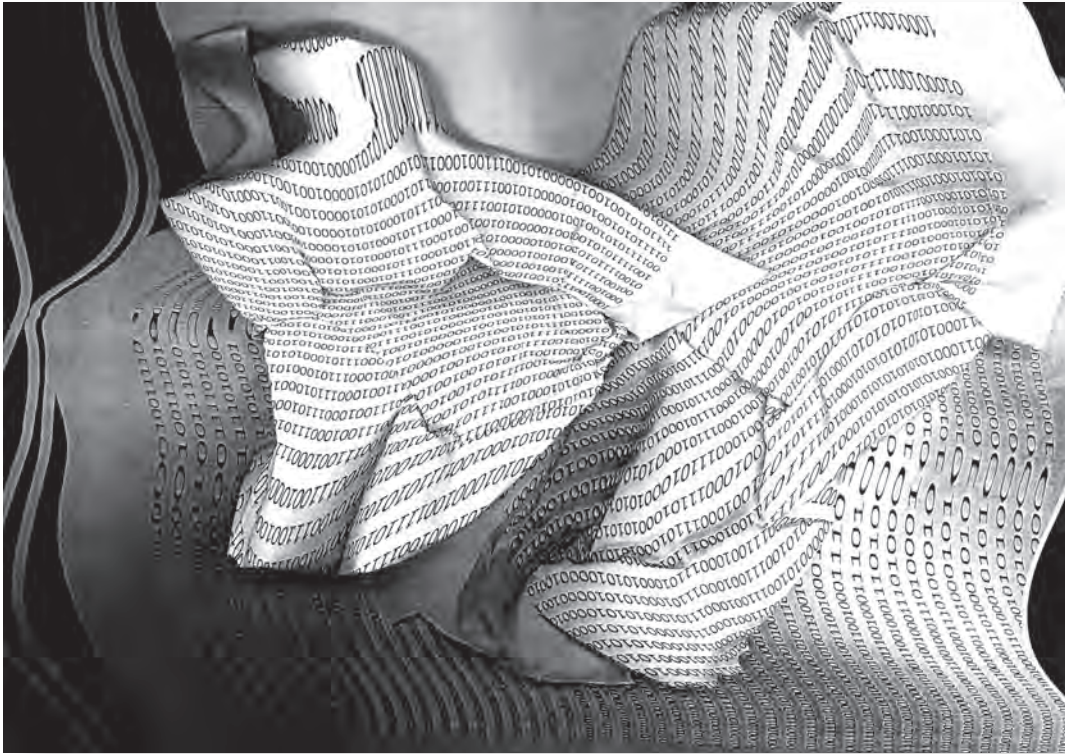
Betrachtet man die Graffiti-Bewegung vor dem Hintergrund ihrer zuvor geschilderten Ursprünge, offenbart sich eine gegenhegemoniale Praxis, die sich sowohl einem scheinliberalen, bürgerlichen Wertekanon als auch einer schematischen Konflikteliminierung entzieht. Die Diskursivität ungelöster Konflikte ist ihr inhärent und stellt uns vor allem vor viele offene Fragen, u. a. zur Sichtbarkeit und Selbstermächtigung im öffentlichen Raum oder der Legitimation künstlerischer Ausdrucksformen. In ein dialogisch angelegtes Lehrkonzept eingebettet, kann die Vermittlung des Feldes Graffiti und Street Art eine bereichernde Reflexion urbaner Prozesse darstellen. Und wie die Arbeit mit Lernenden mir gezeigt hat, stößt das Thema sowohl bei Jugendlichen als auch Erwachsenen auf große Resonanz. 

Empfohlene Links

<https://www.callelibre.at/>
<https://www.handsoffthewall.com/>
<https://spraycity.at/>
<http://www.viennamurals.at/>
<https://www.widewalls.ch/magazine>
<http://wienerwand.at/index.php>

STEFANIE FRIDRIK

ist Kunstwissenschaftlerin und Kulturvermittlerin. Sie fragt nach den Möglichkeiten von Wissens- und Kunstvermittlung als kritische, antirassistische Praxis und setzt sich mit zugrundeliegenden kulturpolitischen Prozessen auseinander.



Claudia Ungersbäck (2020) untitled moments
Fine Art Print, 30.0 x 21.0 cm
© Claudia Ungersbäck

Literatur

Baudrillard, Jean (1978): *Kool Killer oder Der Aufstand der Zeichen*, Berlin: Merve.

Danysz, Magda (2016): *A Street Art Anthology. From Graffiti to Contextual Art*, Barcelona: Promopress.

Friedmann, Florian (2019): „Sie nannten ihn Maisbrot“. *Zeit Online*, 05.02.2019, online unter: <https://www.zeit.de/kultur/kunst/2019-02/street-art-cornbread-graffiti-begruender-kuenstler-philadelphia> (letzter Zugriff: 23.11.2020).

Gaulhofer, Karl (2020): „Sind die Sprayer nun Schurken oder Stars?“, *Die Presse*, 17.11.2020, online unter: <https://www.diepresse.com/5898426/sind-die-sprayer-nun-schurken-oder-stars> (letzter Zugriff: 23.11.2020).

Hasley, Mark/Pederick, Ben (2019): „The game of fame. Mural, graffiti, erasure“, in: *City 14* (2010), 82–98.

Hasley, Mark/Young, Alison (2002): „The Meanings of Graffiti and Municipal Administration“, in: *The Australian And New Zealand Journal Of Criminology* 35 (2002), 165–186.

Hermann, Katia: „Street Art And Graffiti Words. The Ultimate Glossary“, online unter: <https://berlinstreetart.com/graffiti-words/> (letzter Zugriff: 20.11.2020).

Karadensky, Karina: „Graffiti und Street Art im Zeichen der Krise. ‚Es warad wegen Corona‘“, *Wien Museum Magazin*, 19.04.2020, online unter: <https://magazin.wien-museum.at/graffiti-und-street-art-im-zeichen-der-krise> (letzter Zugriff: 23.11.2020).

Kikol, Larissa (Hg.) (2019): *Graffiti NOW. Ästhetik des Illegalen.* (=KUNSTFORUM International 260 (o. J.) 2019).

Alden Riggle, Nicholas (2010): „Street Art. The Transfiguration of the Commonplaces“, in: *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 68 (2010), 243–257.

Ringhofer, Anneliese/Wogrin Stefan (2020): „Die Kunst der Straße. Graffiti in Wien“, online unter: <https://wiener-online.at/2018/05/02/die-kunst-der-strasse-graffiti-in-wien/> (letzter Zugriff: 20.11.2020).

Ross, Jeffrey Ian (2016): *Routledge Handbook of Graffiti and Street Art*, New York: Routledge.

Ross, Jeffrey Ian/Lennon, John (2018): „Teaching about graffiti and street art to undergraduate students at U.S. Universities: Confronting challenges and seizing opportunities“, in: *Journal of Interdisciplinary Studies in Education* 6 (2018), 1–18.

Versteeg, Chris (2019): Einleitung, in: *Alessandra Mattanza: Street Art. Legendäre Künstler und ihre Visionen*, München/London/New York: Prestel, 16–22.

Digitale Fragmentierung – Die Implosion diskursiver Räume

Der medienkompetente Beitrag von **JENS HOLZE** fasst für die Leser*innen der ZUKUNFT die grundlegenden Thesen des kanadischen Medientheoretikers Herbert Marshall McLuhan zusammen, diskutiert dabei die Re-Tribalisierung im Global Village und führt so Problemlagen der aktuellen Demokratietheorie vor Augen.

I. EINLEITUNG

Wenn die 1990er Jahre als der Aufstieg der digitalen Netzmedien mit dem Internet als grundlegender Infrastruktur und dem *World Wide Web* als dominanter Applikation betrachtet werden können und wenn die 2000er und frühen 2010er Jahre als deren Transformation zu einem *Social Web* interpretiert werden können, während der einige wenige global agierende Player wie *Google*, *Facebook*, *Microsoft*, *Apple* oder *Amazon* ihre Dominanz im Netz haben verfestigen können und mittels ihrer großen Plattformen sich im Alltag von Milliarden von Menschen verewigt haben, dann sind die letzten 10 Jahre womöglich der Zeitraum in dem die sich daraus ergebenden Konsequenzen für Individuum und Gesellschaft anhand vieler Phänomene erfahrbar, verstehbar und empirisch erfassbar geworden sind.

Der ungebremste Optimismus aus der Gründerzeit des www ist damit auch längst einer bisweilen ungesunden Mischung aus Technologiepessimismus und diffusem Misstrauen gewichen. Die digital-vernetzte Welt aber ist da und sie wird nicht wieder verschwinden. Die ohnehin schon komplexe mediale Umgebung des späten 20. Jahrhunderts, selbst nur eine Station im anhaltenden Prozess der Mediatisierung (vgl. Krotz 2007) transformiert sich in eine digitale Medialität (vgl. Jörissen 2014), also eine Welt, die immer mehr und immer komplexer von Medientechnologien und da eben pri-

mär von digitalen Medientechnologien durchzogen ist. Aus der Perspektive einer *Strukturalen Medienbildung* (vgl. Jörissen und Marotzki 2009), einem pädagogischen Forschungsprojekt, dass sich in den letzten 20 Jahren insbesondere mit dem Einfluss von digitalen Medien auf Konzepte von Lernen und Bildung beschäftigt hat, erfahren wir unsere Umwelt, insofern sie sich nicht unmittelbar auf unsere physische Umgebung beschränkt, über (meist digitale) Medien.

II. EXTENSIONS OF MAN

Unsere fünf menschlichen Sinne sind zeitlich und örtlich stark begrenzt, mittels der die Welt umspannenden elektrischen Netze aber reichen sie in Echtzeit um den gesamten Globus und auch zurück in die Vergangenheit, solange von dieser Fragmente erhalten sind und digitalisiert vorliegen. Sich die Effekte von Medien bewusst zu machen ist Gegenstand diverser wissenschaftlicher Disziplinen, insbesondere der Medienwissenschaft. Die ersten Bemühungen dazu gehen aber insbesondere zurück auf den kanadischen Literaturwissenschaftler Herbert Marshall McLuhan, der sich – unter anderem durch die Vorarbeiten von Harold Adams Innis inspiriert – gezielt damit beschäftigte, wie Medien (verstanden als Erweiterungen menschlicher Fähigkeiten und Sinne in die Welt) sich auf Gesellschaften und Kulturen aber auch auf das Individuum „auswirken“:

„Because all media, from the phonetic alphabet to the computer, are extensions of man that cause deep and lasting changes in him and transform his environment. Such an extension is an intensification, an amplification of an organ, sense or function, and whenever it takes place, the central nervous system appears to institute a self-protective numbing of the affected area, insulating and anesthetizing it from conscious awareness of what’s happening to it.“ (McLuhan und Zingrone 2005: 226).



**MARSHALL MCLUHAN
DIE MECHANISCHE BRAUT**

Amsterdam: Verlag der Kunst
258 Seiten | € 15,00
ISBN: 90-5705-021-8
Erscheinungstermin: November
1996

Dazu entwirft er in den Büchern *Die mechanische Braut* und *Die Gutenberg Galaxie* zunächst eine Mediengeschichte in vier Zeitaltern, die er primär als Mosaik von Aphorismen und Metaphern verfasst (vgl. McLuhan 1962) und dann 1964 in *Understanding Media* oder zu Deutsch *Die magischen Kanäle* einem breiten Publikum zugänglich macht. Folgt man der Argumentation von Jana Mangold (2018) dann handelt es sich bei McLuhan auch gar nicht um eine dedizierte Person als Autor, sondern vielmehr um ein Netzwerk an Ideengeber*innen und Denker*innen, die im Austausch von und mit McLuhan zu dessen Sonden, der mcluhanistischen Form des Gedankenexperiments, beitrugen und deren Ideen letztendlich so eng mit denen McLuhans re-mixed werden, dass eine klare Trennung nur aufwändig möglich zu sein scheint. Dabei kann man einerseits von einer Toronto -School sprechen, da hier viele der relevanten Protagonist*innen zu finden waren, andererseits geht dieses Wissensnetzwerk auch weit über einen einzelnen Standort hinaus. Für diese These spricht auch, dass McLuhan bis auf wenige Ausnahmen seine Bücher immer mit Kollaborationspartnern wie Edmund Carpenter, Quentin Fiore oder gar seinem Sohn Eric verfasst hat. Sein reger Austausch mit hunderten Personen ist auch in zahlreichen Briefen dokumentiert, die posthum veröffentlicht worden sind (vgl. McLuhan et al. 1987).

III. VOM ELEKTRISCHEN ZUM DIGITALEN ZEITALTER

McLuhan war folglich wohl eher ein Broker in einem weitverzweigten Wissensnetzwerk lange vor dem Internet und damit selbst Symptom seiner Welt der elektrischen Medien. Denn laut McLuhans Mediengeschichte wird das vierte und aktuelle Zeitalter mit dem Aufkommen der elektrischen Medien begründet, also Telefon, Telegrafie, Fernsehen und Radio. Diesen attestiert er nicht nur die sprunghafte Beschleunigung dank Kommunikation in Lichtgeschwindigkeit. Er geht von einer grundlegenden Transformation der visuellen Buchkultur aus, die insbesondere in westlichen Gesellschaften des Gutenberg-Zeitalters vorherrsche.

Dominant beschäftigt er sich dabei mit den Alltagsmedien der 1950er und 1960er Jahre, aber auch die aufkommende Computertechnologie hat er bereits im Blick. In seinem Playboy-Interview des Jahres 1969 orakelt er beispielsweise:

„The computer thus holds out the promise of a technologically engendered state of universal understanding and unity, a state of absorption in the Logos that could knit mankind into one family and create a perpetuity of harmony and peace. ... Psychic communal integration, made possible at last by the electronic media, could create the universality of consciousness foreseen by Dante when he predicted that men would continue as no more than broken fragments until they were unified into an inclusive consciousness. In a Christian sense, this is merely a new interpretation of the mystical body of Christ; and Christ, after all, is the ultimate extension of man.“ (McLuhan und Zingrone 2005: 253)

Dieses universelle Bewusstsein des zeichenorientierten Menschen, hängt an der Technologie des universalen Zeichens, dem binären Zeichensystem, welches jedes Alphabet, jedes Wort, jedes Bild und jeden Ton als Reihe von Nullen und Einsen, von Strom-An und Strom-Aus, darstellen kann. Gleichzeitig wird laut McLuhan durch neue Medien auch immer Altes wiedergewonnen. Für das elektronische Zeitalter, das wie es aktuell scheint auch als das digitale Zeitalter gelten kann, prophezeit er die Abkehr vom visuellen Raum und die Rückkehr zum akustischen Raum, der ohne Zentrum und Begrenzungen auskommt, wobei damit nicht nur der Tausch des Ohrs gegen das Auge (McLuhan 1962: 31f) rückgängig gemacht werde, sondern ein fundamentales Ungleichgewicht der Sinne insgesamt, bei denen das Sehen alles andere überragt. Diese Dominanz des Visuellen kann in ein sinnliches Äquilibrium überführt werden, bei dem alle Sinne wieder teilhaben (McLuhan und Zingrone 2005: 229f).

IV. RE-TRIBALISIERUNG IM GLOBAL VILLAGE

McLuhan assoziiert dies mit dem Begriff der *Re-Tribalisierung*, einer Rückkehr zur Sinneswelt der Stammeskulturen, bei denen eben das besagte Gleichgewicht der Sinne noch ausgeprägt war, bevor erst das geschriebene und dann das gedruckte Wort die Macht übernahmen und damit andere Vergemeinschaftungsformen wie Imperien und Nationalstaaten ermöglichten. Durch die elektronischen Medien entstehe aber wieder das, was McLuhan als Globales Dorf (im Orig. *Global Village*) beschreibt (vgl. McLuhan 1962: 31, McLuhan 1992: 113):

„The effect of extending the central nervous system is not to create a world-wide city of ever-expanding dimensions but rather a global village of ever-contracting size. “The urb it orbs,” Joyce noted. [...] The speed of information movement in the global village means that every human action or event involves everybody in the village in the consequences of every event. The new human settlement in terms of the contracted global village has to take into account the new factor of total involvement of each of us in the lives and actions of all. In the age of electricity and automation, the globe becomes a community of continuous learning, a single campus in which everybody, irrespective of age, is involved in learning a living.“ (McLuhan 1970: 40f)

In der Tat sind in den letzten Jahrzehnten einige von diesen Prophezeiungen eingetroffen. So hat sich der Globus zweifellos durch Prozesse der Globalisierung und der Digitalisierung merklich verkleinert, auch wenn dies zweifellos alles andere als ein schmerzfreier Prozess ist. Die aktuellen Entwicklungen zeigen allerdings auch auf, dass dabei nicht unbedingt nur ein stärkeres Gemeinschaftsgefühl entstanden ist, sondern das gleichzeitig oder vielleicht sogar in stärkerem Maße ein Prozess der Fragmentierung eingesetzt hat, der dazu führt, dass vermeintliche gesellschaftliche Gemeinsamkeiten auf den Prüfstand kommen und hinterfragt werden. Die Fragen nach dem „richtigen“ Wirtschaftssystem, dem „richtigen“ politischen System, nach Gleichberechtigung der Geschlechter in einer wachsenden Geschlechterpluralität, nach der Rolle von Religion, nach den Errungenschaften der Aufklärung, der Wissenschaft und letztendlich die moderne Frage nach der Wahrheit, alle diese Themen sind aktuell wieder in teils erbittert geführten Debatten präsent und stellen den vermeintlichen politischen oder gesellschaftlichen Konsens (so es ihn jemals gab) in Frage.

Und dabei werden nicht nur Meinungen und Einschätzungen in Frage gestellt, sondern immer mehr die ihnen zugrundeliegenden Fakten. Institutionen und Systeme, die

bislang eben diese Fakten verbreitet haben, bekommen Konkurrenz von Institutionen und Systemen für alternative Fakten, die nicht objektiven Kriterien von Wahrheit genügen müssen, sondern vielmehr dem Gefühl einer kritischen Masse entsprechen. Wir erleben damit eine beispiellose Fragmentierung von Gesellschaften entlang aller denkbaren Grenzen: Ökonomisch zwischen arm und reich, politisch zwischen links und rechts, kulturell, ideologisch, religiös, technologisch und so weiter. Was ist geschehen? Lag McLuhan falsch?

In seinem letzten Buch *Laws of Media* versuchten Marshall und sein Sohn Eric die gesammelten Erkenntnisse zu den Effekten von Medien systematisch zu ordnen und erschufen damit die sogenannten Medientetraden. Demnach bringt jedes Medium Effekte in vier Dimensionen in die Umgebung ein, in der es entsteht: Jedes Medium hat eine verstärkende (*enhance*), veraltende (*obsolesce*), zurückgewinnende (*retrieve*) und eine umkehrende (*reverse* oder *flip*) Dimension (McLuhan und McLuhan 1988: 129). Ich will insbesondere die letzte Dimension der Umkehrung in den Blick nehmen. Hierzu schreiben sie: „When pushed to the limits of its potential (another complementary action), the new form will tend to reverse what had been its original characteristics“ (McLuhan und McLuhan 1988: 99).

Meine These sei daher, dass die kontinuierliche Verbreitung des Internets und seiner Dienste über die letzten Jahre als der bislang letzte Schritt in der Evolution elektronischer Medien die Menschheit so nah zu einander gebracht hat, dass sich diese Funktion nun beginnt in das Gegenteil zu verkehren: sie fragmentiert oder sie ermöglicht die Fragmentierung des gemeinsamen Bewusstseins. Viele aktuelle Beobachter*innen greifen dieses Phänomen in unterschiedlichen Perspektiven auf, unter anderem Felix Stalder in seiner *Kultur der Digitalität* oder Andreas Reckwitz in seiner *Gesellschaft der Singularitäten*. Meist werden digitale Medien aber lediglich als Symptom (spät-)moderner Transformationsprozesse untersucht, nicht aber als deren Voraussetzung.

V. DIE MAGISCHEN KANÄLE UND DAS ENDE EINER DEMOKRATIE?

In *Die Magischen Kanäle* hebt McLuhan dutzende Male auf die elektronischen Medien als implosive Kraft ab, also eine Explosion, die nicht Fragmente nach außen verteilt, sondern aufgrund hohen Außendrucks nach innen. Eine mögliche Interpretation wäre: Die Menschheit kann sich auf dem runden

Planeten nicht länger vor sich selbst verstecken, weil selbst die Katastrophen auf der gegenüberliegenden Seite aufgrund der engen auch digital getriebenen Vernetzung spürbare globale Konsequenzen haben, denen wir nicht enttrinnen können. Besonders greifbar scheint dies mit Blick auf die Klimakrise zu sein, zu der alle Menschen in unterschiedlichen Graden beitragen und von der letztendlich alle betroffen sind oder sein werden. McLuhan stellt einen dynamischen Prozess in Aussicht, der alles erfasse. Die Veränderung, so schreibt er immer wieder, sei die einzige Konstante im elektronischen Zeitalter (z. B. McLuhan et al. 1987: 253). Als er im Playboy-Interview gefragt wird, „ob“ die etablierte Demokratie das Globale Dorf überleben werde können, antwortet McLuhan unmissverständlich:

„No, it will not. The day of political democracy as we know it today is finished. Let me stress again that individual freedom itself will not be submerged in the new tribal society, but it will certainly assume different and more complex dimensions. The ballot box, for example, is the product of literate Western culture – a hot box in a cool world – and thus obsolescent. The tribal will is consensually expressed through the simultaneous interplay of all members of a community that is deeply interrelated and involved, and would thus consider the casting of a ‘private’ ballot in a shrouded polling booth a ludicrous anachronism. The TV networks’ computers, by ‘projecting’ a victor in a Presidential race while the polls are still open, have already rendered the traditional electoral process obsolescent.“ (McLuhan und Zingrone 2005: 252)

Beinahe lassen sich die aktuellen Wahlen in den USA als Echo eben dieser Einschätzung wahrnehmen. McLuhan ruft hier zunächst nur das Ende der Form der Demokratie seiner Zeit aus, und man kann kaum widersprechen, dass auch demokratische Systeme und Institutionen sich seit 1969 spürbar verändert haben. Er ruft aus meiner Sicht aber nicht das Ende der Werte einer deliberativen Demokratie aus. Er verweist vielmehr darauf, dass elektronische und damit auch digitale Medien ganz andere Beteiligungsmöglichkeiten an öffentlichen Diskursen erschließen werden. Und er weist auch darauf hin, dass das, was wir unter dem Begriff deliberative Demokratie verstehen, sich verändern muss und dann gegebenenfalls ein anderes Label tragen wird. Ein anderes Verständnis von Privatheit oder Individualität, das hier impliziert wird, eine Tendenz zu globalem Bewusstsein, eine Rückkehr zu tribalen Formen, die Unmittelbarkeit eines Globalen Dorfes, dies wird auch politische Systeme zu Veränderungen zwingen, wenn sie nicht selbst Gefahr laufen wollen, obsolet zu werden.



MARSHALL MCLUHAN THE GUTENBERG GALAXY

Toronto/Buffalo/London:
University of Toronto Press
331 Seiten | € 35,87
ISBN: 978-1442612693
Erscheinungstermin: Juli 2011

VI. CONCLUSIO

Einige Ausläufer sehen wir womöglich schon. Nur als Beispiel: demokratiefeindliche Kräfte in demokratisch gewählten Parlamenten, das ist mittlerweile eine Realität geworden, die viele sich nicht hätten träumen lassen. Öffentliche Diskurse gibt es weiter, aber nicht die *eine* Öffentlichkeit mit dem *einen* konsensualen Set an Fakten. Dadurch entstehen Teilöffentlichkeiten und fragmentierte Diskursräume, die immer weniger miteinander verbunden sind. Das ist nicht eine Konsequenz der Technologien selbst, sondern der Service-Umgebungen, die diese herstellen und die für uns vielfach „unsichtbar“ erscheinen:

„So ‚the medium is the message‘ is not a simple remark, and I’ve always hesitated to explain it. It really means a hidden environment of services created by an innovation, and the hidden environment of services is the thing that changes people. It is the environment that changes people, not the technology.“ (McLuhan und Zingrone 2005: 241)

Und hier lässt sich auch die Brücke zu Fragen von Bildung spannen: Wenn uns die Umgebungen, die digitale Medien aufspannen, aktuell noch größtenteils unsichtbar bleiben und wir nur langsam anhand ihrer Effekte ihrer Konsequenzen gewahr werden, dann besteht die Gefahr, dass unser derzeitiger Umgang damit in breiter Ignoranz fußt. Wir sollten also Vorsicht walten lassen bei den laufenden gesellschaftlichen Veränderungsprozessen, um nicht Opfer unserer eigenen Medienwelt (und eben nicht der sie herstellenden Technologien) zu werden. 🍷

JENS HOLZE

ist wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Professur Pädagogik und
Medienbildung der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg.

Literatur

- Jörissen, Benjamin (2014): Digitale Medialität, in: Handbuch pädagogische Anthropologie, hg. von Christoph Wulf und Jörg Zirfas, Wiesbaden: Springer VS, 503–513.
- Jörissen, Benjamin/Marotzki, Winfried (2009): Medienbildung – Eine Einführung: Theorie – Methoden – Analysen, Stuttgart: UTB.
- Krotz, Friedrich (2007): Mediatisierung – Fallstudien zum Wandel von Kommunikation, Wiesbaden: Springer VS.
- Mangold, Jana (2018): McLuhans Tricksterrede: Archäologie einer Medientheorie, Berlin: de Gruyter.
- McLuhan, Corrine et al. (1987): Letters of Marshall McLuhan, New York: Oxford University Press.
- McLuhan, Eric/Zingrone, Frank (2005): Essential McLuhan, London: Taylor & Francis.
- McLuhan, Herbert M. (1962): The Gutenberg galaxy – the making of typographic man, London: Routledge & Paul.
- McLuhan, Herbert M. (1992): Die magischen Kanäle. Understanding Media, Düsseldorf: Econ.
- McLuhan, Herbert M./McLuhan, Eric (1988): Laws of Media, Toronto: University of Toronto Press.
- McLuhan, Herbert M. (1970): Counterblast, London: Rapp & Whiting Ltd.



Claudia Ungersbäck (2020) untitled sculptiturity

Fine Art Print, 21.0 x 30.0 cm

© Claudia Ungersbäck



Hat der Digitale Humanismus eine Zukunft?

Der Beitrag von **ALEXANDER SCHMÖLZ** untersucht ausgehend von aktuellen Diskussionen zum Digitalen Humanismus das historische Verhältnis des Menschen zu Gott, zur Natur sowie zur Maschine und setzt sich dabei im Namen der Aufklärung deutlich von jedem Anti-, Post- und Transhumanismus ab.

I. EINLEITUNG

Aktuelle Debatten und das jüngst veröffentlichte *Wiener Manifest zum Digitalen Humanismus* wollen – in einfachen Worten – die Macht des Menschen über die Maschine zurückgewinnen. Technologieentwicklung und Digitalisierung sollen menschlichen Bedürfnissen folgen und auf Basis humanistischer Werte weiterentwickelt werden. Im Wiener Manifest des Digitalen Humanismus wird so festgehalten:

„Unsere Aufgabe besteht nicht nur darin, die Nachteile der Informations- und Kommunikationstechnologien einzudämmen, sondern vor allem auch darin, von Beginn an menschenzentrierte Innovationen zu fördern. Wir fordern einen Digitalen Humanismus, der das komplexe Zusammenspiel von Technologie und Menschheit beschreibt, analysiert und vor allem beeinflusst, für eine bessere Gesellschaft und ein besseres Leben unter voller Achtung universeller Menschenrechte“ (Vgl. <https://tinyurl.com/y6aatkcy>)

Demgemäß haben wir zu lange und in völlig illegitimer Weise Maschinen menschliche Charaktereigenschaften und Menschen maschinelle Prozesse zugeordnet, ohne diese Übertragungen einer Kritik zu unterziehen. Der klassische Humanismus wird dabei mit der auch kantianischen Frage nach der *Conditio Humana* in das Zeitalter der Digitalisierung gebracht und gestützt. Der Digitale Humanismus stellt sich so auch dem „Mangel an Verblüffungsresistenz“ (Habermas) von Anti-Humanisten entgegen, welche dazu neigen das Humane zu mechanisieren und die Maschine zu technokratisch zu verherrlichen.

II. DER HUMANISMUS

Der Humanismus ist die Lehre vom Menschen. Die grundlegende Frage des Humanismus ist die Frage nach dem

allgemein und spezifisch Menschlichen, nach dem Wesen des Menschen; nach der *Conditio Humana*, wie es z. B. als Denken, Sprache, Kreativität, Handeln, Sprechvermögen, etc. gefasst und bestimmt wurde. *Conditio Humana* ist die alles umfassende und erschöpfende Definition von ‚menschlich‘, im Sinne von spezifisch menschlich, einzigartig menschlich, was dem Menschen allein zukommt, eine Bedeutung, die das Besondere des Menschen im Unterschied zu anderen Organismen betont.

Diese grundlegende Definition und Kategorie des Humanismus beziehen sich also auf das Menschliche, auf das ausschließlich Menschliche. Der Humanismus als Lehre vom Menschen gibt Antworten auf die Frage nach der *Conditio Humana*. Die *Conditio Humana* gibt wiederum Auskunft darüber, was es bedeutet, ein Mensch zu sein; die Erfahrungen, Eigenschaften und Grenzen des Lebens, die ALLEN Menschen gemeinsam sind *und* in anderen Lebensformen (z. B.: beim Tier) sowie in allen materiellen Formen (z. B.: in der Maschine) *nicht* vorkommen.

Die *Conditio Humana* ist mithin das allgemein und spezifisch Menschliche. Allgemein bedeutet, dass die *Conditio Humana* ALLEN Menschen gemein ist und spezifisch bedeutet, dass die *Conditio Humana* AUSSCHLIESSLICH für den Menschen gilt. Die *Conditio Humana* vereinigt alle Menschen als Gattung und grenzt alle Menschen von anderen Bereichen der Realität und Kategorien des Denkens ab. Die Frage nach einer spezifischen Qualität des Menschengeschlechts dient dazu den menschlichen Bereich von anderen Sphären der Realität und Denkkategorien zu unterscheiden.

Bereits in den antiken Ursprüngen des Humanismus entstanden zentrale Grundlagen über die Eigenschaft, welche das

allgemein und spezifisch Menschliche ausmacht, *vor allem* zur *ersten* Eigenschaft des Menschen, welche alle anderen Eigenschaften folgen. Aristoteles benennt das allgemein und spezifisch Menschliche in der Eigenschaft vernünftig zu denken; Epikur benennt die Sorge und die Furcht, Platon benennt die Seele und ihre drei Teile (Vernunft, Willen und Begehren) als allgemein und spezifisch menschliche Eigenschaft.

III. DER ANTI-HUMANISMUS

Im Gegensatz zum Humanismus, welcher das Allgemeine und Spezifische des Menschen schärft und herausarbeitet, verweisen anti-humanistische Tendenzen auf das Gegenteil. Erstens begründet sich der Anti-Humanismus im Verwässern der Grenze zwischen Mensch und Gott, zwischen Mensch und Natur sowie zwischen Mensch und Maschine und *kontestiert* damit das Menschliche als etwas Einzigartiges, als etwas mit spezifischer Qualität. Dem Anti-Humanismus geht es also darum, die Grenze zwischen Menschen und anderen Sphären der Realität zu verwischen und brüchig zu machen. *Zweitens* begründet sich der Anti-Humanismus im Ausschalten des Allgemeinen, der Universalien, welche die Menschen als Gattung eint. Der Anti-Humanismus gibt Partikularem gegenüber dem Universellen innerhalb der Sphäre des Menschlichen den Vorzug. Antihumanistische Strömungen und Tendenzen lassen sich in erster Hinsicht identifizieren, wenn zwischen Mensch und Gott, zwischen Mensch und Natur sowie zwischen Mensch und Maschine kein klarer Unterschied gemacht und keine deutliche Grenzlinie gezogen wird bzw. der Unterschied explizit negiert wird.

Eine zentrale anti-humanistische Tendenz zeigt sich bei Spencers Sozialdarwinismus, welcher die biologische Theorie Darwins in fataler Weise auf die Sozialität des Menschen übertragen hat, indem die durchaus vorhandene Relationierung zwischen Menschen und Tieren bei Darwin aufgelöst wird. Auf Basis dieser Form des Anti-Humanismus begründete er seine „biological apology for laissez-faire“ und entwickelte eine biologische Sozialtheorie, die keinen Unterschied zwischen Mensch und Tier kennt. Spencers Anti-Humanismus ist also in der Negation der ersten Bedingung der *Conditio Humana* begründet: Dem spezifisch und einzigartig Menschlichen im Vergleich zum Tier.

Ein anderes Beispiel ist die Eugenik. Francis Galton hatte erstmals statistische Methoden zur Untersuchung menschlicher Unterschiede und der Vererbung von Intelligenz

angewandt und damit eine zentrale Methode der wissenschaftlichen Eugenik geschaffen. Er untersuchte Personen, welche den „title of scientific men deserve“, in dem er einen „hat maker's whalebone-hoop“ verwendet, um die Schädelgröße mit der wissenschaftlichen Prominenz zu korrelieren. Seine normativen Schlüsse mündeten in erster Linie in einer „positiven Eugenik“, welche Menschen, die als gesund und intelligent galten, ermutigte mehr Kinder zu zeugen. Die „negative Eugenik“ begründete hingegen, dass Menschen, welche nicht als gesund bzw. intelligent galten, an der Reproduktion gehindert oder im schlimmsten Fall organisiert getötet werden. Diese Form erlebte in der eugenischen Praxis des nationalsozialistischen Deutschland seinen fatalen und traurigen Tiefpunkt. Alle Formen der Eugenik nehmen ihren anti-humanistischen Ausgangspunkt in der Negation der zweiten Bedingung der *Conditio Humana*: Dem allgemein Menschlichen. In anderen Worten, diese Form des Anti-Humanismus liegt im Ausschalten der Universalien durch die Bevorzugung des Partikularen gegenüber dem Universellen innerhalb der Sphäre des Menschlichen. Einer bestimmten Gruppe von Menschen werden dann die humanistischen Universalien abgesprochen, wodurch sie auch zwischen Mensch und Tier nicht mehr der Gattung des *homo sapiens* angehören und bis zum Mord exkludiert werden können. So schaltet beispielsweise ein rassistischer, sexistischer oder aristokratischer Anti-Humanismus die Universalien aus, welche im Humanismus für ALLE Menschen gelten.



Leonardo Da Vinci: Vitruvian Man
© Wikimedia Commons (author: Andreagrossmann)

IV. DER DIGITALE HUMANISMUS

Unterschiedliche Ausprägungen des Humanismus konstituieren sich jeweils über die Kernfrage nach der *Conditio Humana*, jedoch in anderer Weise: Durch Fragen nach der *Conditio Humana* im Unterschied zwischen Mensch und Gott, zwischen Mensch und Natur oder zwischen Mensch und Maschine. In der Frage worin die fundamentale Differenz von

Mensch und Maschine besteht und welche Konsequenzen sich aus der Antwort für die *Conditio Humana* ergibt, liegt die Konstitution des *Digitalen Humanismus* begründet. Im Digitalen Humanismus gelten demnach die gleichen Grundlagen wie in oben erwähnten Debatten zum Humanismus. Es gilt sowohl das Spezifische und Allgemeine des Menschlichen zu identifizieren und zu schärfen also auch anti-humanistische Tendenzen in der Theorie und Praxis des Digitalen zu markieren und zu hinterfragen. Das Besondere am Digitalen Humanismus liegt jedoch darin, dass die *Conditio Humana* in der Relation zwischen Mensch und digitaler Maschine angesichts von Kybernetik, Künstlicher Intelligenz, Robotik, Informatik sowie Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) entwickelt wird.

Der Digitale Humanismus fußt auf den humanistischen Errungenschaften der Renaissance und der Aufklärung, stellt die Emanzipation des Menschen von natürlichen und maschinellen Abhängigkeiten in den Mittelpunkt und sucht die *Conditio Humana* in der universellen aber nicht absoluten Grenze zwischen Mensch und digitaler Maschine. Die Errungenschaft der Aufklärung liegt in der Erfindung der menschlichen Qualität des rationalen Denkens und des logischen Operierens im Sinne der Entmythologisierung der Natur. Die *Conditio Humana* verändert sich nun in Relation zu Natur und Maschine, denn das Rationale am Denken und des logischen Operierens wird der Maschine zugeschrieben. Der postmoderne Mensch wird von der Rationalität entlastet, ohne in die Mythologie zurückzufallen. Damit entsteht Raum und Zeit für Neues. Im Zeitalter des postmodernen Digitalen Humanismus liegt die *Conditio Humana* fern der maschinellen Rationalität und der Mythologisierung der Natur.

Der digitale Antihumanismus hingegen gründet damals wie heute in der Porosität der Grenze zwischen Maschine und Mensch und durch das technisch-mechanistische Denken und Handeln werden zentrale Qualitäten der digitalen Maschine im Menschen – gerade im Sinne der kapitalistischen Maschinisierung, Disziplinierung und Digitalisierung – verstärkt. Diese Verstärkung sowie die (nach wie vor futuristische) Verherrlichung und Vergötzung der Maschine, lässt die folgende Gleichung als wahrscheinliche Zukunft erscheinen:

„Die Gegenwart führt uns bereits Menschen vor Augen, die sich wie Roboter verhalten. Wenn erst die meisten Menschen Robotern gleichen, wird es gewiss kein Problem mehr sein, Roboter zu bauen, die Menschen gleichen.“ (Fromm 1980: 25)

Diese Problematik markiert eine zentrale Position der aktuellen Forschung zum Digitalen Humanismus. Es gilt, Qualitäten und binäre Operationen, welche die digitale Maschine besser erfüllen kann als der Mensch, an diese zu übertragen, so dass sich der Mensch an Qualitäten und vieldeutigen Operationen orientieren kann die spezifisch menschlich sind: Emotionen, Schmerzen, Krea(k)tivität, Spontaneität, Sensitivität, Empathie, Intimität; Bewusstseinsformen, Entscheidungen, Möglichkeit(en), Ambiguitäten, Regellosigkeit(en), Überraschung(en) Ästhetiken, Ethiken, Wertschätzungen und Wertsetzungen etc. Wenn aber die Qualitäten, welche die digitale Maschine und der Mensch gemein haben, verstärkt und verherrlicht werden, dann werden bald alle Menschen in einem willenlos automatisierten und damit kontingenzlos determinierten Universum Robotern gleichen. Der Mensch wird zur Maschine als Idol für eine Welt der toten Ordnung ohne Schmerzen und Freude. Dann ist der digitale Antihumanismus vollendet, weil sich die Menschheit dazu entschieden hätte, sich selbst auszuschalten.

Aktuelle Forschung zum Digitalen Humanismus steht dieser möglichen Zukunft des digitalen Antihumanismus entgegen und lässt sich dort identifizieren, wo der Gegensatz von Mensch und digitaler Maschine betont wird. Dieser Gegensatz kontrastiert die berechenbare Rationalität künstlicher Intelligenz mit der ästhetischen Weltauffassung. Der Digitale Humanismus wird in der Betonung des Gegensatzes zwischen Mensch und digitaler Maschine unmissverständlich ausgedrückt und kann nach wie vor auf den Unterschieden zwischen Mechanismus und Vitalismus bestehen. Die Künstliche Intelligenz (κI) als gegenwärtiger Prototyp der digitalen Maschine wird durch die berechenbare Rationalität ausgewiesen. Der Mensch hingegen zeichnet sich durch die ästhetische Weltauffassung aus und ist in seinem Verhalten nicht durchgängig determiniert oder determinierbar.

V. FAZIT

Wenn der Digitale Humanismus eine Zukunft haben soll, dann müssen wir der digitalen Maschine explizit Werte setzen, um sie in die Schranken zu weisen. Eine Ethik aus humanistischen Werten und Urteilen muss die berechnende Rationalität *innerhalb* von Modellen der digitalen Maschine bestimmen.

Die Kreativität wiederum erlaubt das Brechen und Überschreiten von bestehenden Modellen und das Schaffen von neuen Modellen der digitalen Maschine. Kreativität kennzeichnet

eine Tätigkeit, die unregelt und deshalb spontan, ursprünglich und schöpferisch ist. Geregelt sind Tätigkeiten in einem Rahmen, d. h. innerhalb eines Modells, von dessen Randbedingungen sie ihren Anfang nehmen können. Kreativität geht *von außen* an das Modell. Das Modell ist für sie problematischer Gegenstand, den es zu überwinden gilt – über den wir hinausgehen müssen, um neue Modelle der digitalen Maschine zu *erfinden*. Kreativität geht *erstens* über das bloße Denken hinaus. Kreativität liegt *zweitens* in der Handlung. Sie ist ursprünglich, spontan und schöpferisch in dem sie von außen an bestehende Modelle herangeht. Ausgangspunkt der Kreativität ist *drittens* das Problematisieren bestehender Modelle und *viertens* gilt als Ziel der kreativen Handlung, die Möglichkeit, das bestehende Modell zu stürzen und ein neues Modell zu erfinden. Ein wesentlicher Moment der Kreativität ist, zusätzlich, die Überraschung. Die Überraschung ist zentral im kreativen Moment und braucht das Menschliche gerade im universellen Sinne. Digitale Modelle zu identifizieren, die riskante Praxis des kritisch-skeptischen Problematisierens und Aufbrechens von diesen Modellen sowie das ko-kreative Hervorbringen von neuen Modellen, die überraschend sind, ist die Kreativität des Digitalen Humanismus, die das Individuelle durch Gemeinschaftliches, Gemeinsames und Kommunitäres verwirklicht.

Eine weitere Eigenart des Menschen, die es braucht, wenn der Digitale Humanismus eine Zukunft haben soll, ist den digitalen Raum zu gestalten und zu besetzen. Der Digitale Humanismus drückt sich dann in einer Architektur des Digitalen aus. Es geht um die Beziehung des Menschen zu seinem digitalen Raum, welche die Architektur des Digitalen trägt. Es gilt digitale Grenzen und Schwellen zu Räumen zu überschreiten, die bislang dem Gottesdienst und der Intimität, dem Wissen und seiner Weitergabe vorbehalten waren. Der Mensch als räumliches Wesen gestaltet und besetzt mit dem individuellen Sprechvermögen den digitalen Raum, so dass sogar Gottesdienste, Intimität sowie Wissen und dessen Weitergabe neue digitale Räumlichkeiten finden. Der Digitale Humanismus wird in digitalen Räumen vollzogen, die von Nutzungen und von Praktiken geprägt sowie von symbolischen und ästhetischen Bewertungen besetzt sind.

Wenn der Digitale Humanismus eine Zukunft haben soll, ist es notwendig, dass wir menschliche

- * Werte und Grenzen setzen, um die berechnende Rationalität der digitalen Maschine zu bestimmen,
- * Kreativität entfalten, um bestehende Modelle der digitalen Maschine aufzubrechen und neue zu erfinden, und

- * aktive Gestaltung, Nutzung und Besetzung des digitalen Raums betreiben.

Zentrale Erkenntnisse zur *Conditio Humana*, zum Menschlichen im Digitalen Humanismus sind *erstens* der Unterschied zwischen der berechenbaren Rationalität der digitalen Maschine und der Urteilskraft sowie Wertsetzung des Menschen. Der Mensch kann der berechenbaren Rationalität der digitalen Maschine durch das Setzen zentraler Werte und Urteile wiederum Grenzen aufweisen und die Gestaltung digitaler Technologie vorantreiben. Dadurch werden bestehende Modelle digitaler Technologien begrenzt und geformt. *Zweitens* ist es eine zentrale Erkenntnis des Digitalen Humanismus, dass die *Conditio Humana* des digitalen Zeitalters in der Kreativität liegt. Technologische Modelle zu finden, die riskante Praxis des kritisch-skeptischen Problematisierens und Aufbrechens von diesen Modellen sowie das kreative Hervorbringen von neuen technologischen Modellen, die überraschend sind. Das ist die Kreativität des Digitalen Humanismus, die das Individuelle durch Gemeinschaftliches, Gemeinsames und Kommunitäres verwirklicht. *Drittens* ist es eine zentrale Erkenntnis des Digitalen Humanismus, dass der Mensch ein räumliches Wesen mit individuellem Sprechvermögen im Sinne einer multimodalen Literarität ist. Diese Literarität liegt in symbolischen und materiellen Formen und im Besetzen und Gestalten von digitalen Räumen, welche als Architektur des Digitalen zum Ausdruck kommt.

Dieses Menschliche brauchen wir für den Digitalen Humanismus. Damit wird jedoch gleichzeitig eine spezifische Problemstellung der Digitalisierung virulent. Dieses Menschliche kann nur ungleich eingelöst und vollzogen werden, weil die digitale Kluft viele Menschen aus dem digitalen Raum ausschließt und ihn damit für sie unzugänglich macht – vor allem in Bezug auf individuelles Sprechvermögen im digitalen Raum. Deswegen braucht ein Digitaler Humanismus einen digitalen Raum, der es ermöglicht, dass ALLE Menschen ihr Wesen im digitalen Raum autonom vollziehen können, Werte und Grenze setzen sowie *Kreativität entfalten*.



ALEXANDER SCHMÖLZ

ist Universitätsassistent am Institut für Bildungswissenschaft der Universität Wien, Geschäftsführer des Österreichischen Instituts für Berufsbildungsforschung (öibf) und Vorstand des Future Learning Labs der pädagogischen Hochschule Wien (PH Wien).



Claudia Ungersbäck (2020) untitled sculpturity
Fine Art Print, 21.0 x 30.0 cm
© Claudia Ungersbäck

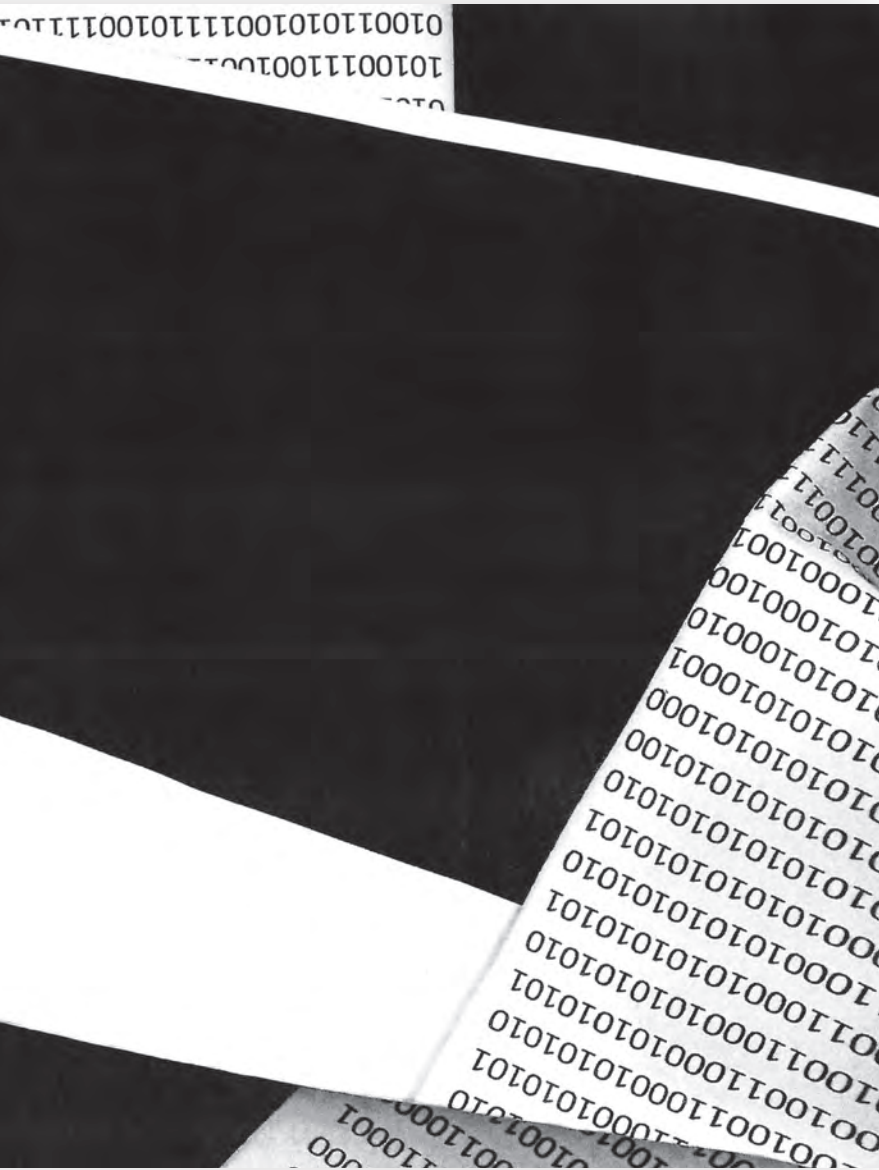
Literatur

Barberi, Alessandro (2020, im Druck): Medienpädagogische Elemente einer Medienethik nach Dieter Baacke: Psychoanalyse, Sprachspiel und Diskursethik als Voraussetzungen eines digitalen Humanismus, Baden-Baden: Nomos, Autorenversion online unter: <https://we.tl/t-8fYub6gMvW> (letzter Zugriff: 01.12.2020).

Fromm, Erich (1980): Die Revolution der Hoffnung. Für eine Humanisierung der Technik, Reinbek: Rowohlt.

Wiener Manifest für den Digitalen Humanismus (2019), online unter: <https://tinyurl.com/y6aatkcy> (letzter Zugriff: 01.12.2020).

Dieser Beitrag ist eine Kurzfassung von: Schmoelz, Alexander (2020): Die Conditio Humana im digitalen Zeitalter. Zur Grundlegung des Digitalen Humanismus und des Wiener Manifests, in: MedienPädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, Nr. 20: 208–234, online unter: <https://www.medienpaed.com/article/view/1144> (letzter Zugriff: 01.12.2020).



Der Teufel muss ein Wiener sein

SABRINA SCHMIDT Beitrag zeigt auf gleichermaßen spielerische wie anspruchsvolle Weise, wie sich Lesen und Leseverständnis mit Fragen von Medienkompetenz und Interaktivität verbunden sehen. Ihre verzweigt angelegte Geschichte bietet nicht nur eine Einladung zum Treffen verhängnisvoller Entscheidungen, sondern auch zur Auseinandersetzung mit Motiven der Wiener Sagenwelt ...

1

Es ist schon fast dämmrig, als dir bewusst wird, dass du dich verlaufen hast. Dein Meister wird alles andere als glücklich sein, dass du ohne den Lehm zurückkommst, um den er dich ausgeschickt hatte. Wenn du überhaupt zurückkommst, denn die Stadttore schließen kurz nach Sonnenuntergang. Noch dazu liegt dir der Nagel schwer in der Tasche. Dieser kunstvoll gefertigte Nagel, den du unbedingt haben wolltest, obwohl du dir mittlerweile nicht einmal mehr sicher bist, warum oder wofür. „Der Teufel soll mich holen, wenn ich diesen schönen Nagel nicht haben kann“, dachtest du dir, als du ihn dir in einem unbeobachteten Moment in die Tasche gesteckt hattest. Wutschnaubend hat der Meister nach diesem Nagel gesucht, konnte ihn aber nicht finden. Seinen Zorn hat er aber trotzdem an dir ausgelassen: hat mit „Martin Mux!“ nach dir gerufen – es ist nie ein gutes Zeichen, wenn er dich bei deinem vollen Namen anspricht – und dich alleine mit dem schweren Karren Lehm holen geschickt.

An dieser Eiche bist du nun schon unzählige Male vorbeigegangen. Ohne Zweifel: du hast keine Ahnung, wo du bist oder wie du zurück nach Wien kommen sollst. Du siehst den mächtigen Stamm an, betrachtest dann den Nagel in deiner Hand. Gut möglich, dass du nur wegen dem dummen Ding hier in dieser misslichen Lage bist.

Schlägst du den Nagel in den Baum ein?

Es ist besser, du wirst den verfluchten Nagel los, mit dem das ganze Unglück erst angefangen hat. Mit einem Stein schlägst du ihn bis zum Anschlag in den Stamm.
Weiter bei Absatz 2

Behältst du den Nagel?

Vielleicht ist der Nagel an allem schuld, aber dann kannst du dieses schöne Stück zumindest behalten. Auf dass er dir ab jetzt vielleicht Glück bringe. Du schlägst ihn nicht in den Baum, sondern steckst ihn stattdessen schnell wieder in die Tasche. *Weiter bei Absatz 2*

2

Ratlos setzt du dich unter die Eiche. Wer könnte dir jetzt noch helfen?

„Grüß dich, Martin!“. Unvermittelt steht neben dir ein schwächlicher Mann. Durch die Dunkelheit kannst du sein Gesicht nicht erkennen. Du wunderst dich, woher der Fremde deinen Namen kennt, aber er spricht einfach weiter. „Stumm vor Schreck? Oder ist es die Verzweigung, die dir die Sprache verschlägt? Sei unbesorgt, ich kann dafür sorgen, dass du zurück nach Wien findest, einen Karren voll mit dem besten Lehm bei dir hast und obendrein ein besserer Schlosser als dein Meister wirst. Ich bin mir sicher, du willst nicht den Zorn deines Meisters und die damit verbundenen Prügel spüren?“ Du bist dir nicht sicher, was du darauf antworten solltest. Woher kennt der Fremde auch noch deinen Auftrag und die Launen deines Meisters? Er scheint jedenfalls deine Verwunderung nicht zu bemerken, spricht einfach weiter: „Ich will als Gegenleistung nichts weiter von dir... bloß, dass du die heilige Messe nicht ein einziges Mal verpasst. Andernfalls...“, er dreht seinen Kopf und etwas Mondlicht fällt auf ein geschäftsmäßiges, aber durch und durch boshafes Lächeln, „...werde ich deine Seele holen.“ Es ist der Leibhaftige!

„Diese Bedingung kann ich locker einhalten.“

Weiter bei Absatz 4

„Meine Seele für einen Karren Lehm? Sicherlich nicht!“ *Weiter bei Absatz 6*

3

Der Teufel legt den Kopf schief und grinst dich hämisch an. „Ich glaube, du hast nicht verstanden. Du musst dich entscheiden und darauf achten, wo es weitergeht. Nicht einfach weiterlesen. Oder du brichst gerade absichtlich die Regeln, dann kann ich dir schon jetzt sagen, dass du so keine Freude haben wirst.“

4

„Ausgezeichnet, es ist also abgemacht.“ Der eigenartige Mann verschwindet genauso schnell, wie er aufgetaucht ist. Auf wundersame Weise findest du ohne Probleme den Weg zurück in die Stadt und dein Meister ist mit dem Lehm sehr zufrieden; alles verläuft wie versprochen und du bekommst keine Prügel. Schon am nächsten Tag steht der Mann aus dem Wald bei euch in der Schmiede und verlangt nach einem überaus kunstvollen Schloss. Als weder dein Meister noch die Gesellen sich eine solche Arbeit zutrauen, schimpft der Mann, den du schon als Teufel kennst, und behauptet, dass selbst du diese Arbeit erledigen könntest. Dein Meister sichert dir den sofortigen Gesellenstatus zu, solltest du das schaffen, und tatsächlich, wie von Zauberhand gelingt dir das schönste Schloss, das je diese Schmiede verlassen hat. Zufrieden nimmt es der Teufel an sich und hängt es an einen Reifen, den er um die Eiche legt, bei der ihr euch zum ersten Mal begegnet seid. Die Kunstfertigkeit des Schlosses spricht sich herum und schon bald bist du zu einem erfolgreichen Schlossermeister geworden, den jeder in der Stadt kennt.

Den Pakt mit dem Teufel vergisst du jedoch nie; kein einziges Mal verpasst du in all den Jahren die Messe am Sonntag. Was du dir allerdings zur Angewohnheit gemacht hast, ist mit deinen Freunden vor der Messe ein Gläschen zu trinken, das erheitert das Gemüt und mildert ein wenig deine Sorgen um deine Seele. An einem dieser Sonntage triffst du auf dem Weg zur Messe eine junge, hübsche Dame. Du hast sie noch nie gesehen, vermutlich ist sie neu in der Stadt. Sie erwidert deinen Blick und spricht dich mit einem süßlichen Lächeln an: „Ah, du siehst so aus, als würdest du dich hier auskennen. Ich suche ein Wirtshaus, in dem guter Wein ausgeschenkt wird. Wie wär's, vielleicht möchtest du mich zu einem Getränk begleiten?“

„Ich weiß wo der beste Wein ausgeschenkt wird, komm!“ *Weiter bei Absatz 5*

„Es tut mir Leid, ich bin gerade am Weg zur Messe.“ *Weiter bei Absatz 10*

5

Du würdest es eigentlich noch rechtzeitig zur Messe schaffen, aber bei dieser Gesellschaft und dem guten Wein vergisst du auf die Zeit. Als du die Kirchenglocken mittag schlagen hörst, kommt dir eiskalt die Erinnerung an die verpasste Messe, aber es ist zu spät. Du siehst deine Begleitung an, sie lächelt dir zu, aber ihr Lächeln ist plötzlich nicht mehr freundlich, sondern boshaft und schadenfroh. Ihre Schönheit schmilzt dahin und ihr Gesicht formt sich zu dem des Teufels. „So so. Das Verlangen ist nun also dein Verhängnis. Wie überaus menschlich.“ *Weiter bei Absatz 22*

6

„Wie du meinst. Ich habe es nicht eilig“, entgegnet der Teufel sachlich.

Am nächsten Morgen findest du dank Tageslicht wieder zurück in die Stadt und in die Schmiede, wo dich dein Meister wutschnaubend erwartet. Die Schuld am verschwundenen Nagel kann er dir zwar nach wie vor nicht nachweisen, aber deine Verspätung und der leere Lehmkarren ist ihm Vorwand genug, dich aus Haus und Schmiede zu werfen.

Ohne viel Hoffnung machst du dich auf die Suche nach einem neuen Lehrplatz. Aber du hast Glück; ein gutherziger Baumeister nimmt dich auf, sagt, er könne für den Bau des Stephansdoms jede helfende Hand gebrauchen. Da du schon eine gescheiterte Lehre hinter dir hast, strengst du dich nun ganz besonders an und wirst schon bald zu einem Muster-schüler und später auch Baumeister. Natürlich bist du nicht so erfolgreich, wie du es als Schlosser mit der Hilfe des Teufels gewesen wärest, aber du kannst gut von deinem Handwerk leben und mit etwas Glück hoffentlich bald um die Hand der hübschen Maria freien, die du schon lange aus der Ferne liebst.

Als dein früherer Lehrmeister in den Ruhestand treten will, schlägt er dem Stadtrat vor, dir die Verantwortung für die Vollendung des Stephansdoms zu übertragen. Du denkst

an Maria und den Ruhm, der dich als Baumeister und Fertiger des Stephansdoms erwartet. Begierig darauf, den Stadtrat zu überzeugen, behauptest du, den Dom in der Hälfte der vorgegebenen Zeit vollenden zu können. Du bekommst den Auftrag. Um für die Planung einen klaren Kopf zu haben, machst du einen Spaziergang und stehst unverhofft vor derselben Eiche, zu der du dich damals verirrt hattest.

Wenn du den ersten Nagel eingeschlagen hast: Schlägst du einen weiteren Nagel ein?

Auf dass er Glück bringe, schlägst du direkt neben dem ersten Nagel einen weiteren ein. *Weiter bei Absatz 7*

Versuchst du, den ersten Nagel herauszuziehen?

Du versuchst, den kunstvollen Nagel, mit dem alles begonnen hat, herauszuziehen, aber er sitzt so fest, als ob ihn der Teufel selbst eingeschlagen hätte. *Weiter bei Absatz 7*

Wenn du den ersten Nagel behalten hast: Schlägst du den glückbringenden Nagel in den Baum?

Dein Leben als Schlosserlehrling wirkt nach all der Zeit so fern für dich. Du hast den Nagel zwar lange behalten, schlägst ihn aber nun doch ein. *Weiter bei Absatz 7*

Behältst du den kunstvollen Nagel weiterhin?

Wie schon vor langer Zeit überlegst du, den Nagel in die Eiche zu schlagen. Schließlich möchtest du ihn aber behalten und wendest ihn stattdessen nervös in deiner Tasche. *Weiter bei Absatz 7*

7

Du kehrst zur Baustelle, die nun in deiner Verantwortung liegt, zurück und in den folgenden Monaten schreitet der Bau gut voran und – du kannst dein Glück kaum fassen – bald darauf bist du mit Maria verlobt. Wie es aber nun mal so ist, verzögert sich der Bau zusehends und es sieht nicht so aus, als ob der zweite Turm, der letzte fehlende Teil, in der Frist fertig würde. Was tun? Die Ehre deiner noch am Anfang stehenden Laufbahn als Baumeister wäre dahin, eine Heirat mit Maria ausgeschlossen. Eines Abends, als du auf der Baustelle stehst und über dein Dilemma nachdenkst, steht plötzlich jemand neben dir. Es ist lange her, dass du ihn zuletzt gesehen hast, aber dieses Grinsen hast du nie vergessen. „Läuft nicht ganz so wie es soll, hm? Ach, schau nicht so, ich hab meine Finger nicht im Spiel. Dinge gehen von alleine schief, dazu braucht es nicht erst den Teufel. Im Gegenteil, ich kann dir bieten, das

alles wieder gerade zu rücken. Du darfst während der Bauzeit nur nie den Namen des Erlösers oder der heiligen Jungfrau sagen. Andernfalls... nun, du kennst den Preis bereits.“

„Bitte, ich tue alles, für die Heirat mit meiner Verlobten!“ *Weiter bei Absatz 8*

„Ich habe es dir einmal gesagt und sage es jetzt noch einmal: meine Seele kriegst du nicht!“ *Weiter bei Absatz 11*

8

„Das dachte ich mir. So soll es sein!“

Nach deinem Pakt mit dem Teufel geht der Bau gut voran, unheimlich gut, und die entstandene Verspätung ist bald aufgeholt. Wie die Frist neigt sich auch der Bau dem Ende zu und die Planung für deine Hochzeit mit Maria ist schon in vollem Gange. Jeden Tag, den du auf der Baustelle verbringst, hältst du Ausschau nach deiner Verlobten. Du hast sie schon oft über den Stephansplatz gehen sehen und bist immer zu ihr geeilt, um ein paar liebe Worte mit ihr zu wechseln. Eines Tages jedoch, du bist gerade oben beim unvollendeten Turm, siehst du sie wieder über den Stephansplatz gehen, in Gedanken. Um die Ecke kommt eine Pferdekutsche gerast, Maria aber sieht nicht auf.

„Maria!!“ *Weiter bei Absatz 9*

„Achtung!“ *Weiter bei Absatz 16*

9

Auf den Teufelpakt vergessend rufst du den Namen deiner Verlobten vom Turm herunter. Sie sieht zu dir auf, bleibt stehen und die Kutsche rast an ihr vorbei, haarscharf. Du willst über die Leiter zu deiner Verlobten hinunterklettern, aber als du dich umdrehst, steht vor dir der Teufel, auf einem filigranen Gewölbe balancierend als hätte er weniger Gewicht als ein Blatt. Er grinst dich böse an. „Die Liebe ist es also, die dich ins Verderben stürzt... wie nobel.“ Er packt dich und gemeinsam verschwindet ihr in einer Explosion, die den Turm, der nun nie vollendet werden wird, einstürzen lässt. *Weiter bei Absatz 22*

10

Du eilst zur Messe und bist gerade pünktlich. Dennoch, die junge Frau und die verpasste Gelegenheit, mit ihr einige

Gläser Wein zu trinken gehen dir nicht mehr aus dem Kopf. In der Hoffnung, dass du sie wieder triffst, wartest du ein ums andere Mal im Wirtshaus, immer die Tür im Blick. In deiner einst sehr erfolgreichen Schmiede verbringst du nur noch so viel Zeit, wie gerade notwendig. Der viele Wein lässt dich jedoch dein Gefühl für Geld sowie dein Geld selbst und schließlich auch die Schmiede verlieren und bald schon gehst du am Bettelstock. *Weiter bei Absatz 12*

11

Du lehnt die Hilfe des Teufels abermals ab und vollendest den Bau aus eigenen Kräften, allerdings weit über die Frist hinaus. Die erhoffte großzügige Entlohnung und der Ruhm bleiben aus, die Heirat mit Maria ist abgesagt. Einige Zeit bringt dich dein Ersparnes noch über die Runden – da aber die ganze Stadt von deinem Scheitern weiß, gelingt es dir nicht, neue Aufträge heranzuschaffen. Auch mit deinem jetzt sehr sparsamen Leben dauert es nicht allzu lange, bis du dich als Bettler auf der Straße wiederfindest. *Weiter bei Absatz 12*

12

Du bist nun auf die Almosen anderer Menschen angewiesen, die meist eher spärlich ausfallen. Teils aus purer Ratlosigkeit und teils in der Hoffnung auf – nun, worauf eigentlich? – machst du dich auf einen Spaziergang in den Wald und bist wieder bei derselben Eiche, vor der du schon einmal in einer aussichtslosen Situation gestanden bist.

Wenn du den ersten Nagel eingeschlagen hast: Schlägst du einen weiteren Nagel ein?

Auf dass er Glück bringe, schlägst du direkt neben dem ersten Nagel einen weiteren ein. *Weiter bei Absatz 13*

Versuchst du, den ersten Nagel herauszuziehen?

Du versuchst, den kunstvollen Nagel, mit dem alles begonnen hat, herauszuziehen, aber er sitzt so fest, als ob ihn der Teufel selbst eingeschlagen hätte. *Weiter bei Absatz 13*

Wenn du den ersten Nagel behalten hast:

Schlägst du den glückbringenden Nagel in den Baum?

Dein Leben als Schmiedelehrling wirkt nach all der Zeit so fern für dich. Du hast den Nagel zwar lange behalten, schlägst ihn aber nun doch ein. *Weiter bei Absatz 13*

Behältst du den kunstvollen Nagel weiterhin?

Wie schon vor langer Zeit überlegst du, den Nagel in die Eiche zu schlagen. Schließlich möchtest du ihn aber behalten und wendest ihn stattdessen nervös in deiner Tasche. *Weiter bei Absatz 13*

13

Als hättest du ihn gerufen, erscheint dir abermals der Teufel, grinsend natürlich.

„Ich könnte dir ja vorwerfen, dass mein letztes Angebot an dich nur vergeudete Mühe war. Aber anders als andere... Mächte, bin ich nicht nachtragend. Schau, ich habe hier etwas für dich“, er reicht dir eine Raspel, vom Aussehen her gewöhnlich. „Immer wenn du dir mit dieser Raspel über den Mund fährst und dabei ‚Schabdenrüssel‘ sagst, fällt eine Goldmünze zu Boden. Damit nicht genug, fährt sie mit demselben Zauberwort einem jeden anderen über den Mund, dass ihm Hören und Sehen vergeht. Deine Situation ist heikel, also lass uns endlich ins Geschäft kommen: sieben Jahre lang sollst du soviel Gold haben, wie du raspeln kannst, und danach ist deine Seele mein.“ Du denkst noch nach, ob jetzt wohl der Tag gekommen sei, an dem du deine Seele an den Teufel verkaufst, aber als du aufsiehst, ist er verschwunden.

„In sieben Jahren fällt mir bestimmt etwas ein.“

Weiter bei Absatz 14

„Diese blöde Raspel kann er sich behalten.“

Weiter bei Absatz 17

14

In den folgenden Jahren fährst du dir oft mit der Raspel über den Mund. Langsam häufst du einen gewissen Reichtum an und gehörst zu den noblen Leuten der Stadt. Wer immer dich darauf hinweist, dass man mit diesem wunden und verschorften Mund kein feiner Herr sein kann, bekommt von dir mit deiner Raspel eine Lektion erteilt. So bringst du die sieben Jahre gut herum und lebst zufrieden und wohlhabend.

Du denkst mittlerweile nur mehr sehr selten an die Abmachung, aber pünktlich nach Ablauf des siebten Jahres steht der Teufel vor dir. „Sieben Jahre Saus und Braus, Martin. Aber jetzt ist es Zeit. Ein Pakt ist ein Pakt.“

„Schabdenrüssel“ *Weiter bei Absatz 18*

„Ein Pakt ist ein Pakt“ *Weiter bei Absatz 15*

15

Sein immerwährendes Grinsen drückt nun auch Zufriedenheit aus. „So, die Völlerei ist es also, die dir ein Ende bereitet. Du kannst zufrieden sein, zumindest hast du dein irdisches Leben auskosten.“ Der Teufel packt dich und verschwindet mit dir in einer Rauchwolke, deinen angehäuften Reichtum zurücklassend. *Weiter bei Absatz 22*

16

Du erinnerst dich an den Pakt mit dem Teufel und hältst dich zurück, Marias Namen über den Stephansplatz zu rufen. Auf deine Rufe nach Vorsicht reagieren aber nur einige der Menschen, die auf der Baustelle arbeiten und Maria wird von der Kutsche erfasst.

Der Bau des Stephansdoms geht in den folgenden Monaten erfolgreich und pünktlich zu Ende. Der Tod deiner Verlobten, den du mit ansehen musstest, geht dir aber nicht einen Moment aus dem Kopf und du findest am fertigen Dom keine Freude. Der zufriedene Bauherr entlohnt dich fürstlich und mit deinem so entstandenen Wohlstand verhüllst du deinen Kummer in edle Stoffe und interessierst dich für kaum mehr etwas anderes als Äußerlichkeiten. *Weiter bei Absatz 19*

17

Am Rückweg in die Stadt bist du immer noch verärgert darüber, dass dich der Teufel nicht einfach in Ruhe lassen kann. Eine Bettlerin, der du begegnest, erwidert deinen Blick. Du nickst ihr zu, bestimmt hat das Leben sie ähnlich hart erwischt wie dich. Sie winkt dich heran. „Die Welt hat es nicht gut gemeint mit uns beiden, wie? Schau, der Zufall hat mir ein besonders feines Gewand in die Hände gespielt. Weil es dir ebenso schlecht geht wie mir, will ich es dir gerne für drei Tage überlassen, damit du noch einmal das schöne Leben kosten kannst. Du brauchst mir dafür nichts zahlen, ich will bloß das, was das Gewand am dritten Abend bedeckt.“ Du überlegst kurz, ihr Angebot höflich auszuschlagen, aber die Erinnerung an bessere Tage lässt dich das Gewand anziehen. Die Alte jubelt und nennt dich königlich. *Weiter bei Absatz 20*

18

Du sagst das Zauberwort schon fast aus Gewohnheit, aber wie immer verfehlt es seine Wirkung nicht. Der Teufel war sich deiner Seele wohl schon so sicher und hat nicht daran gedacht, sich selbst vom Effekt der Rassel auszunehmen. Jammern versucht er, auszuweichen und verspricht dir schließlich, von der Einlösung des Pakts abzusehen und dir die Rassel ohne Gegenleistung zu überlassen. Er verschwindet schließlich in einer Rauchwolke, bitterböse. Nun hält dich nichts mehr davon ab, deinen Reichtum auszukosten und bald wirst du zu einem der reichsten und bestgekleidetsten Männer der Stadt. Die schönen Gewänder schmeicheln deiner Eitelkeit und bald verbringst du mehr Zeit mit dem Ausschauen von Stoffen als mit irgendetwas sonst, auch die Rassel liegt bald unbeachtet in einer Lade. *Weiter bei Absatz 19*

19

Deine Eitelkeit nimmt dich mehr und mehr ein. Als du einmal an einem goldverzierten Bildnis Jesu vorbeigehst, spottest du darüber, dass im Vergleich zu deiner Kleidung selbst das schönste seiner Gewänder Lumpen wären. Kurz war es dir, als würde er empört und auch mitleidig sein Gesicht zur Seite wenden, aber es war nur ein flackernder Schatten. Du bist ständig auf der Suche nach immer schöneren Gewändern. Eines Abends steht eine Bettlerin vor deiner Türe, die sich nicht wie das übliche Lumpenpack fortjagen lässt. „Sieh dir nur an, was ich dir anzubieten habe! In meinem Korb habe ich kostbare Kleidung, schöner als die eines jeden Königs.“ Du versuchst, an Schatten und Kapuze vorbei in ihr Gesicht zu sehen, aber das Gewand, das sie vor dir ausbreitet, nimmt deinen Blick sofort gefangen. Überirdisch, wie aus Samt und Seide zugleich, mit Gold und Edelsteinen verziert, sodass es gleichsam die Farben eines Sonnenuntergangs mit denen eines Regenbogens und dem Flimmern von Sternen vereint. Noch nie hast du ein solches Gewand gesehen. „Ich muss es haben!“, rufst du aus und läufst sofort, um ihr dafür so viel Gold zu geben, wie sie nur tragen kann. Aber die Alte hält dich zurück. „Keine Eile, mein Lieber. Ich will dir das Gewand gerne so überlassen. Jedoch soll das, was am dritten Tage davon bedeckt ist, dem Teufel gehören.“ Du bist immer noch geblendet von der Schönheit der Kleidung, die nun die deine sein soll, und denkst nicht weiter über das verwirrte Gefasel der alten Bettlerin nach. Du bist dem Teufel nun schon so oft in diesem Leben entkommen – was weiß eine alte Bettlerin

schon davon? *Weiter bei Absatz 20*

20

Drei Tage lang lässt du dich in deinem neuen Gewand an den feinsten Orten der Stadt blicken und wirst von allen Seiten bewundert. Am Abend des dritten Tages, als sich deine Augen langsam an das Strahlen des Stoffes gewöhnt haben, denkst du etwas genauer über die Worte der Alten nach und dir wird langsam unheimlich zumute.

Du kehrst zu jenem Baum zurück, bei dem damals alles begann und versuchst, einen ruhigen Gedanken zu fassen.

Wenn du den ersten Nagel eingeschlagen hast: Schlägst du einen weiteren Nagel ein?

Auf dass er Glück bringe, schlägst du direkt neben dem ersten Nagel einen weiteren ein. *Weiter bei Absatz 21*

Versuchst du, den ersten Nagel herauszuziehen?

Du versuchst, den kunstvollen Nagel, mit dem alles begonnen hat, herauszuziehen, aber er sitzt so fest, als ob ihn der Teufel selbst eingeschlagen hätte. *Weiter bei Absatz 21*

Wenn du den ersten Nagel behalten hast: Schlägst du den glückbringenden Nagel in den Baum?

Dein Leben als Schmiedelehrling wirkt nach all der Zeit so fern für dich. Du hast den Nagel zwar lange behalten, schlägst ihn aber nun doch ein. *Weiter bei Absatz 21*

Behältst du den kunstvollen Nagel weiterhin?

Wie schon vor langer Zeit überlegst du, den Nagel in die Eiche zu schlagen. Schließlich möchtest du ihn aber behalten und wendest ihn stattdessen nervös in deiner Tasche. *Weiter bei Absatz 21*

21

Du begibst dich zurück in die Stadt, aber je weiter der Abend voranschreitet, desto nervöser wirst du. Als du versuchst, das Gewand abzulegen, musst du feststellen, dass es wie festgegossen sitzt und du es weder ausziehen noch zerreißen kannst. Die Kirchenglocke schlägt Mitternacht und vor dir steht die Bettlerin, die zurückgeschlagene Kapuze offenbart ein hämisches Gesicht mit einem bösen Grinsen, das dir nur zu gut bekannt ist. „Die Eitelkeit ist also dein Verhängnis. Die vielleicht menschlichste aller Eigenschaften, dass ich nicht

sofort daran gedacht habe ...“ Der Teufel geht auf dich zu, wird dabei mit jedem Schritt größer und das Äußere der alten, schwachen Frau schmilzt dahin. Sowie er bei dir ist, reißt er das wunderschöne Gewand in Fetzen, packt dich und verschwindet mit dir in einer Rauchwolke. *Weiter bei Absatz 22*

22

Plötzlich siehst du dich, zusammen mit dem Teufel, vor der Eiche stehen, unter der du ihn das erste Mal sahst, als er dir vor langer Zeit einen Pakt anbot. Er weist auf den Baum: „Sieh, dereinst wird dieser Baum hier als der ‚Stock im Eisen‘ bekannt werden, wo Meister Martin Mux seine Seele an den Teufel verloren hat.“

Hast du den glückbringenden Nagel immer noch in der Tasche:

Der Teufel hält den Nagel plötzlich in der Hand und wirft ihn einige Male in die Luft. „Menschen sind so töricht, halten sich an Gegenständen fest und sind den Mächten dieser Welt doch hilflos ausgeliefert“ Mühelos schlägt er mit einem Fausthieb den Nagel in den Baum. *Weiter bei Absatz 23*


Hast du mindestens einen Nagel in den Baum eingeschlagen:

Der Teufel zeigt auf den kunstvoll gefertigten Nagel – „Du hast dein Schicksal schon geahnt, als du den ersten Nagel hier eingeschlagen hast, nicht?“ *Weiter bei Absatz 23*

23

„Hatte ich jemals eine Wahl?“

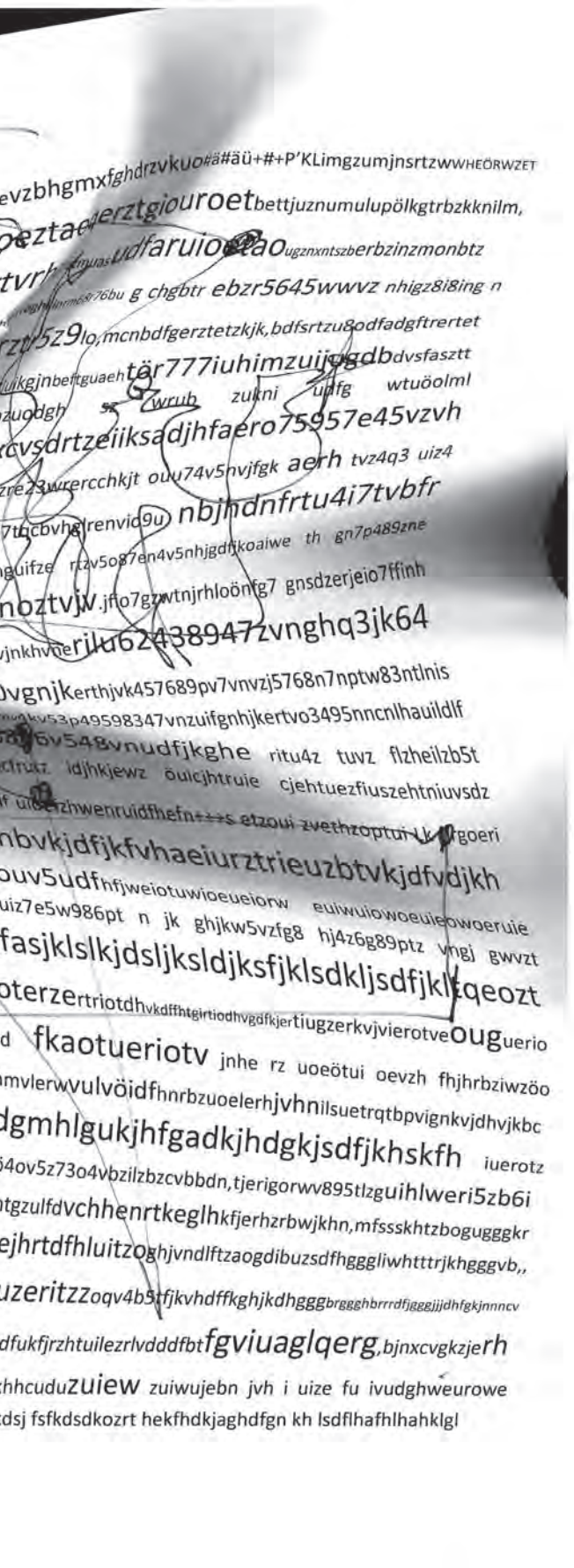
„Über deinen Tod? Nein. Über dein Leben? Ja.“

In der mächtigen Eiche tut sich mit einem gewaltigen Donnern ein Tor zur Hölle auf. Der Teufel schlägt seine Klauen in deine Schultern und zieht dich durch den Baum hinab ins ewige Feuer. Den Spalt verschließt er mit mächtigen Eisenbändern, die kein Schlosser jemals fähig sein wird, zu entfernen. 

SABRINA SCHMIDT

lebt in Wien, arbeitet und forscht in den Bereichen Literaturwissenschaft, Game Writing und Interactive Storytelling. Sie bereitet derzeit die Veröffentlichung einer Studie zu Agency und Computerspielen vor.





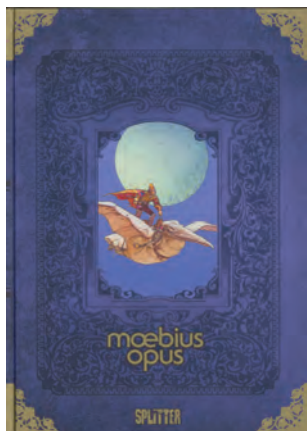
Claudia Ungersbäck (2020) Circle Igmf
 Fine Art Print, 21.0 x 30.0 cm
 © Claudia Ungersbäck

Politiken des Erzählens

Der Beitrag von **THOMAS BALLHAUSEN** rekapituliert die Geschichte des Mediums Comic anhand des jüngst wieder erschienenen Frühwerks von Moebius, dessen Bücher für viele Fans Kultstatus besitzen.

O.

Rund um das historische Schlüsseljahr 1968 leben junge Comic-Künstler*innen Medienkompetenz als Aufstand, Aneignung und Emanzipation. Durch ihr selbstbestimmtes Aufbegehren revolutionieren sie von Europa aus nicht nur die internationale Comic-Szene, sondern auch erzählerische Formen und zeichnerische Möglichkeiten. Im Zentrum dieser Entwicklungen steht Moebius, ein Künstler, der bereits mit seinem – nun auch in deutscher Sprache unter dem Titel *Opus* wieder zugänglichen – Frühwerk Bekanntheit erlangte.



MOEBIUS OPUS
BIELEFELD: SPLITTER
 448 Seiten | € 399,00
 ISBN: 978-3962191832
 Erscheinungstermin: Oktober 2018

1.

Moebius ist durch sein unverwechselbares und vielfältiges Werk gleichermaßen in der Comicszene, im Kunstbetrieb und im Film als Größe etabliert. Bedeutung hat er aber auch als Vorreiter einer künstlerischen Praxis im Kontext der (gesellschaftlichen, ideengeschichtlichen, künstlerischen usw.) Umbrüche um 1968. Ein besonders deutliches Zeichen hierfür ist sicherlich seine Rolle als Mitbegründer des Verlages *Les Humanoïdes Associés* und der damit verbundenen einflussrei-

chen Zeitschrift *Métal Hurlant*. Durch seine dort unter diversen Pseudonymen (nachgewiesene Schreibweisen: Moebius, Mœbis, Gir, Gyr) publizierten, wegweisenden phantastischen Comics – seien es nun kurze Formen oder Fortsetzungs-Erzählungen – hat er aber nicht nur diese Publikation, sondern auch das mittlerweile breit akzeptierte und anerkannte Medium Comic generell geprägt.

Jean Giraud (1938–2012), so der bürgerliche Name von Moebius, liebt das Wechseln von Identitäten und Masken. Begründet liegt das auf hohem Niveau angesiedelte Versteckspiel mit den Leser*innen nicht zuletzt in der Biografie des Künstlers. Schon in jungen Jahren reist er etwa nach Mexiko oder Algerien und macht die Erfahrung der Wüste, die sich in sein Werk als überaus lebendige, von Details bestimmte Landschaft einschreibt. In dieser Umgebung findet er zum zeichnerischen Ausdruck einer klaren einfachen Linie. Die Wüste, die sowohl für Gir(aud) als auch für Moebius Gültigkeit und Wert hat, ist in seinen Werken immer präsent – sei es in Gestalt des Alls und in Form urbaner Höllen in den SF-Arbeiten oder den endlos scheinenden Hintergründen der Western-Comics.

Es ist, so Andreas Platthaus, die Vielfältigkeit dieser Leere, in der auch die Möglichkeit zur Multiplizierung der Künstler-Persönlichkeit verborgen liegt. Die Aufspaltung der künstlerischen Identitäten war nicht mehr aufzuhalten und im Alter von zwanzig Jahren war auch die Wahl des so überaus passenden Namens getroffen. Platthaus hierzu: „Das Möbiusband habe ihn seinerzeit fasziniert, jene unendliche Schleife ohne Außen- und Innenseite, deren Form Möbius beschrieben hatte. Was für eine grandiose Metapher für eine Doppelexistenz! Die Wahl des Pseudonyms bewies bereits den Anspruch, den dieser Zeichner an sich selbst stellte. Es sollte keine Abgren-

zung zwischen der bürgerlichen und der künstlerischen Existenz geben, beides vielmehr ineinander spielen und ununterscheidbar verbunden sein.“

2.

Mit Unterstützung von Altmeister Jijé, bei dem Giraud ab 1962 als Assistent tätig ist und der ihn auch zur Zeitschrift *Pilote* weiterempfiehlt, veröffentlicht er eine erste Kurzgeschichte unter dem Pseudonym Gir. Doch das darauffolgende Jahrzehnt rückt dieses stark am Phantastischen orientierte Schaffen aber hinter die Arbeiten als Giraud zurück – bis 1973 schließlich die Umkehrung der Situation eintritt. Hierfür sind auch die publizistischen Kontexte des historischen Berichtszeitraums zu berücksichtigen: Die 1959 von René Goscinny und Michel Charlier gegründete Zeitschrift *Pilote* war Anfang der 1970er Jahre zwar immer noch das zentrale Medium für etablierte und jüngere Comic-Künstler*innen, letztere rangen aber, nicht zuletzt beeinflusst von den Underground-Zeitschriften aus den Vereinigten Staaten, um neue ästhetische Formen und Erzählweisen. Die Auswirkungen und Bemühungen der US-amerikanischen Kolleg*innen konnten auch auf dem Kontinent nicht unbemerkt oder gar folgenlos bleiben: So ist etwa die Zeitschrift *Hara-Kiri* (1960–1985) sowohl in inhaltlicher wie auch in formaler Hinsicht dem beliebten Magazin *MAD* nachempfunden. Die Lösung von einem naturalistischen Zeichenstil und der Verpflichtung zum linearen Erzählen geht dabei u. a. mit der zunehmenden Bedeutung des Phantastischen im Medium Comic einher.

1973 publiziert Giraud die Kurzgeschichte *La déviation*, die titelpendende Umleitung führt den Autor als Protagonisten in ein verkehrtes Wunderland. Ab dieser Arbeit beginnt Giraud ebenjene Vorgaben, denen er die Jahre zuvor verpflichtet gewesen war, verstärkt kritisch zu befragen, zu erweitern oder auch zu unterlaufen. Die kreative Unterminierung normierter Spielregeln war nur dem Grundsatz untergeordnet, in allen Werken die Verschränkung des Comics mit anderen Medien- und Kunstformen zu betreiben, ohne die medialen Eigenschaften desselben zu beeinträchtigen oder gar zu vernachlässigen. Nach dieser ersten dezidiert autobiografisch bzw. autofiktional gefärbten Arbeit – der bis zur Publikation von *Fumetti*, das eine Form von später Klammer dazu darstellt, eine Flut von Skizzenbüchern folgt – veröffentlicht er im Folgejahr mehrere SF-Kurzgeschichten: In *L'homme, est-il bon?* wird die Frage, wie gut der Mensch sei, wortwörtlich genommen, wenn sich ein einsamer Raumfahrer einer hungrigen Meute fremder Wesen

gegenübersieht; in *Cauchemar blanc* entfaltet sich der *Alptraum in Weiß*, so die Übersetzung, als durchaus gewalterfüllte Reflexion gesellschaftlicher Zustände; und mit *Le banard fou* legt er eine umfangreiche Story vor, die das Moebius-Debüt-Album abgibt und zugleich auch die erste eigenständige Veröffentlichung des Verlags *Les Humanoïdes Associés* ist.

3.

In dieser ästhetischen Aufbruchsstimmung kommt es zur Gründung zahlreicher Zeitschriften in denen die neuen Comics ihre Foren finden sollten. So entsteht neben *L'Écho des Savanes* (ab 1972) und *Fluide Glacial* (ab 1975) auch die wohl bedeutendste dieser Publikationen, *Métal Hurlant*. Begründet 1975 von der als Verlag agierenden Gruppe *Les Humanoïdes Associés* – der neben Philippe Druillet, Jean-Pierre Dionnet und Bernard Farkas auch Moebius angehört – sollte in dieser Zeitschrift, deren Namen auf den Comiczeichner Nikita Madryka zurückgeht, der notwendige Platz für Neuerungen und Experimente vorhanden sein, die in *Pilote* keine Heimat finden können oder wollen. Zuerst im dreimonatigen Rhythmus, später dann in monatlichem Takt bieten die Verantwortlichen anspruchsvolle Comics, die „réservé aux adultes“ – so der wiederkehrende Hinweis auf dem jeweiligen Cover – sind. Mit dieser Zeitschrift, die auch US-amerikanischen Zeichnern wie Richard Corben zu einer europäischen Leser*innenschaft verhilft, soll u. a. auch ein neues Zeichenprinzip, das „automatische Zeichnen“, dem eine Adaption des surrealistischen „automatischen Schreibens“ zugrunde liegt, vorgestellt werden. Insbesondere Moebius' frühe Arbeiten – die *Métal Hurlant* über den gesamten, durchaus auch von Turbulenzen durchzogenen Erscheinungszeitraum programmatisch wesentlich (mit-)prägen – profitieren von diesen Versuchen.



JODOROWSKY – MOEBIUS THE INCAL

Los Angeles: Humanoids
316 Seiten | € 34,70
ISBN: 978-1594650932
Erscheinungstermin:
September 2014

1976 erscheinen schließlich zwei seiner Kurzgeschichten, die einen wahren Boom auslösen: *Arzach*, ein legendärer Fantasy-Beitrag, der gänzlich ohne Dialoge auskommt und sich voll auf die Vermittlung der Atmosphäre verlegt; und der nach einem Text von Dan O'Bannon gezeichnete SF-Krimi *The Long Tomorrow*. Beide Veröffentlichungen, nicht zuletzt spannend auch aufgrund ihrer Unterschiedlichkeit, gelten immer noch als Genreklassiker. Gleiches gilt auch für die Fortsetzungsgeschichten *L'Incal*, deren fulminanter Auftakt 1980 unter dem Titel *Une aventure de John Difoool* veröffentlicht wird, und die ab 1976 publizierte *Le garage hermétique de Jerry Cornelius*. In einem Interview aus 1991 nach dem Potential des Mediums Comic befragt, antwortet Moebius unter direkter Bezugnahme auf ebendieses Werk: „Wenn ich eine Geschichte wie die *Hermetische Garage* mache, versuche ich mich dabei in einen Zustand des reinen Amüsemments zu versetzen. Alles soll Entspannung sein. Alles ist erlaubt, nichts zu töricht. Es ist ein Spiel mit mir selbst, aber auch eines mit den Lesern.“ *Die Hermetische Garage* (erstmalig 1976–1980), entspricht ganz genau dem poetologischen Duktus, der sich aus Moebius' Aussage ableiten lässt. Abseits aller erzählerischer und darstellerischer Konventionen entwickelt er in dieser Arbeit eine Verweigerungshaltung der produktiven Paradoxien und der extremen Leseanforderungen: Oberflächlich wie eine Science-Fiction-Story in Fortsetzungsmanier gestaltet, in der sich auch zahlreiche architektonische Verspieltheiten nachweisen lassen, bricht Moebius auf jeder nur denkbaren strukturell-formalen Ebene mit den Erwartungshaltungen seines Publikums. Die Aufeinanderfolge von Sequenzen scheint willkürlich, vermeintlich erläuternde Textkästen tragen nur zur weiteren Verwirrung und Verkomplizierung der Handlung bei, Zusammenfassungen bieten Informationen zu Begebenheiten, die in den vorausgegangenen Seiten des Werks schlicht nicht zu sehen waren.


4.

Entsprechend liest sich auch die versuchsweise Inhaltsangabe, die, hier ist sich die Forschungsliteratur einig, immer nur ungenügende Skizze bleiben kann: Major Grubert bewohnt, ganz dem Gestus der literarischen Utopie verpflichtet, auf dem Asteroiden Fleur ein privates Universum. Sein Techniker Barnier beschädigt unabsichtlich eine dort befindliche Maschine, flüchtet und bringt in Erfahrung, dass Grubert das Geheimnis der Unsterblichkeit besitzt. Parallel dazu ermittelt Grubert gegen Jerry Cornelius – eine genia-

le Entlehnung aus dem Erzähluniversum des Briten Michael Moorcock – mit dem er sich erst gegen Ende der Handlung zu versöhnen scheint. Unterdessen sucht die Figur Dalxtré nach Eric, dem Bruder des mysteriösen Cornelius, und durchwandert dabei zahlreiche Welten. Die durch einen Flugzeugabschuss ausgelöste Zerstörung Fleurs treibt die Hauptfiguren schließlich zu einer Begegnung mit dem Überwesen Bakelit – „le maître de la vie et de la mort“, wie es im Original so schön heißt – dessen Anwesenheit erst durch den erwähnten, ursprünglichen Maschinenschaden ermöglicht wird. Grubert, der sich bedroht sieht, flüchtet nun seinerseits – und dies ist als Auflösung nicht weniger fordernd, sowie die gesamte Handlung an sich – in unsere Realität. Die Pariser Metro ist die in diesem Comic letzte Station des elusiven Grubert, den Moebius schon in früheren Arbeiten als vielschichtigen, widersprüchlichen Raum-Wanderer etabliert hat. Die Hermetik dieser spezifischen *Garage* scheint also mit diesem Finale zumindest in Teilen aufgehoben; das Erzählen über Raumentwürfe bzw. die Verbindung von narrativer Struktur und der Bedeutung der räumlichen Dimension für die Arbeit an sich wird dabei umso evidenter.

Die beschädigte Maschine, das ist die abgestrafte große bzw. klassische Erzählung, der über das Ausweichen in die Räume des Phantastischen beigegeben wird. Die an Naturerscheinungen ausgerichtete Architektur, die dabei hilfreich zum Einsatz kommt, ist in das Jonglieren mit Non-Linearität direkt eingeschrieben, sie bleibt (nicht zuletzt aufgrund mangelnder Verlinkungsleistung auf der obersten Leseebene der Panels) als Taktgeber der dislozierten erzählerischen Struktur erfahrbar. Die Verschmelzung von Handlung und Umgebung erzeugen ein lebendiges Bilderuniversum, in dem die Struktur der Oberfläche(n) zur Erzeugung von erfahrbarer Plastizität dient. Die Suspensierung erzählerischer Geradlinigkeit und genrespezifischer Schablonen (auch: zugunsten der Aufwertung der räumlichen Dimension) ist dabei als mögliche, nicht nur historisch plausible Nähe zum *nouveau roman* zu werten: Alles scheint in einer Form permanenter Gegenwart zusammenzufallen. Die um den vorsätzlichen Einsatz (zumindest eines *unreliable narrators* erweiterte Reflexion menschlicher Hybris – denn auch so lässt sich *Le garage hermétique* lesen – hat nichts von ihrer Radikalität und Zeitlosigkeit eingebüßt. Auf der Ebene der Schaffung und Bewahrung künstlerischer Identität ist *Die hermetische Garage* konsequenter Ausdruck einer Strategie der Aneignung, Erneuerung und Emanzipation.

5.

Métal Hurlant wird 1987 zwar eingestellt, aber die Einflüsse sind international nachweisbar: Neben der Fortführung des Verlags *Les Humanoïdes Associés* unter neuen Vorzeichen, erscheinen italienische, us-amerikanische, niederländische und deutsche Gegenstücke der Zeitschrift, die gleichermaßen internationalen wie lokalen Talenten die Möglichkeit bieten, an der Neuformung des Mediums mitzuwirken. Moebius' Anteil an dieser, zwischenzeitlich auch in anderen Veröffentlichungen deutlich spürbaren, weiter nachwirkenden Neuerung darf nicht unterschätzt werden. Die sprichwörtliche Gestaltung seines ursprünglichsten Pseudonyms – das im Rahmen der vorliegenden Edition seiner frühen Arbeiten neu oder auch erneuert erfahrbar wird – hat die Welt der Comics für immer verändert. Doch nicht nur lesend warten hier schöne Herausforderungen, auch für die literatur- und medienwissenschaftliche Forschung hält die Auseinandersetzung mit Giraud/Moebius und den sozialgeschichtlichen Kontexten von *Métal Hurlant* noch einige lohnende, bislang unbeantwortete Fragen bereit. Wie heißt es so passend: „In der Hermetischen Garage kann immer noch alles passieren.“ 

Bibliografische Information

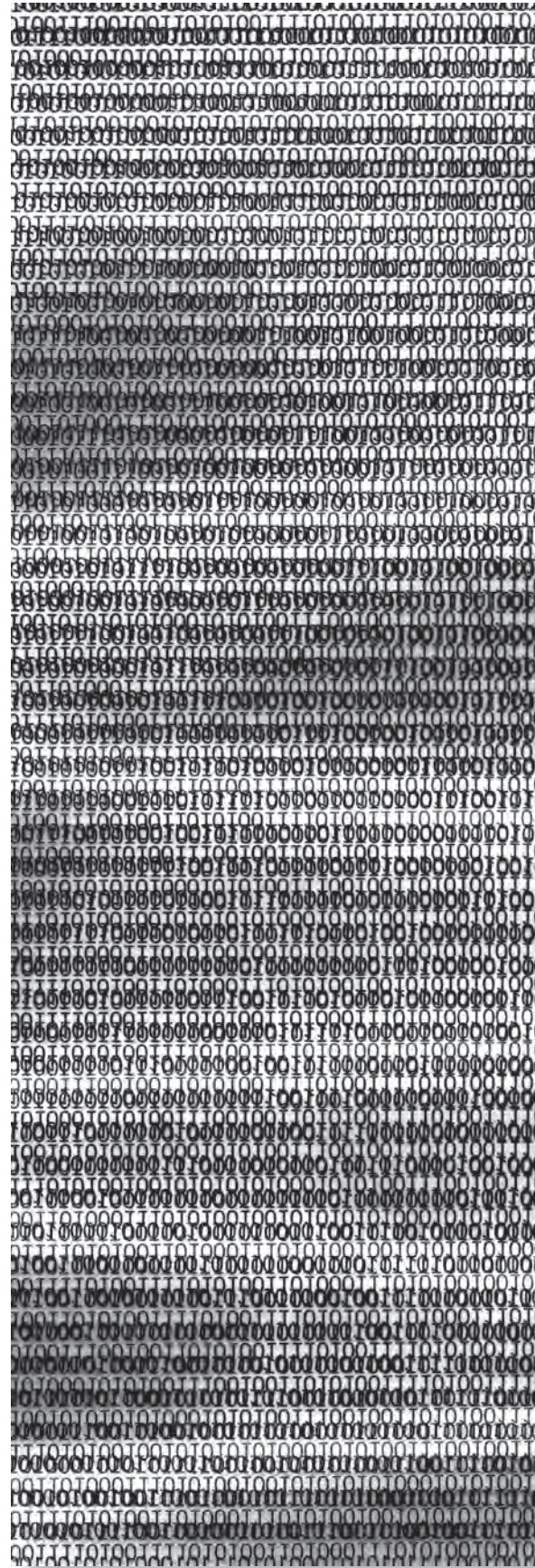
Moebius: Opus. Die Métal-Hurlant-Jahre. Bielefeld: Splitter Verlag 2018.

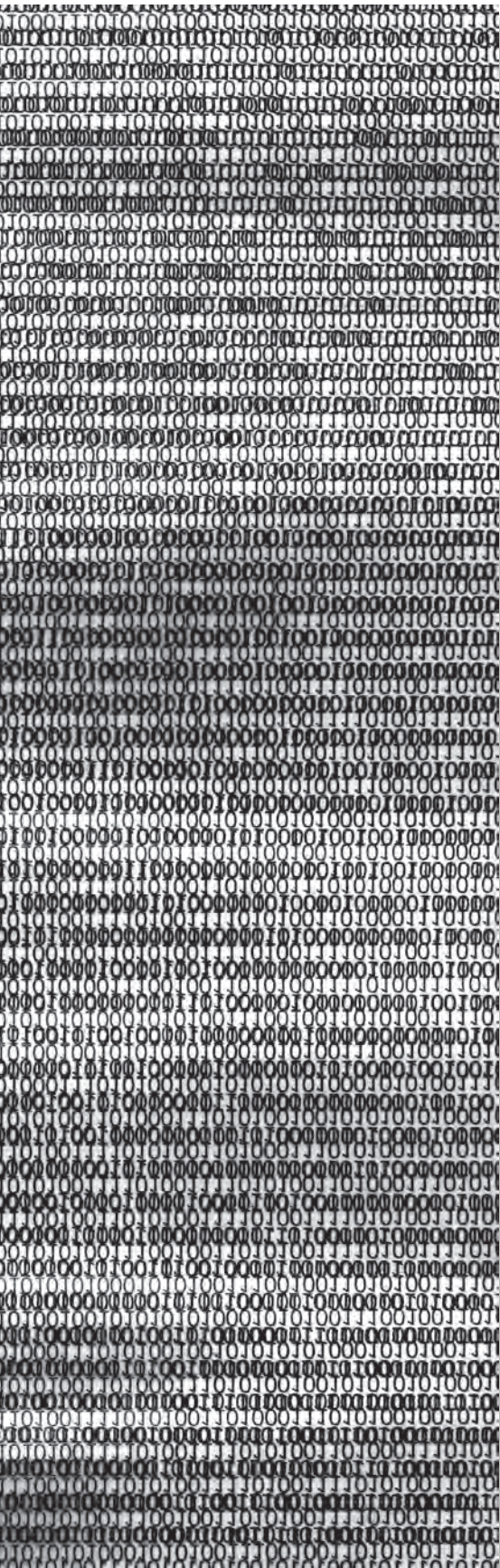
Literatur

- Aarseth, Espen J. (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: The John Hopkins University Press.
- Alison, Jane (2019): *Meander, Spiral, Explode. Design and Pattern in Narrative*, New York: Catapult.
- Ballhausen, Thomas (2005): *Kontext und Prozess. Eine Einführung in die medienübergreifende Quellenkunde. Ansätze – Beispiele – Literatur*, Wien: Löcker.
- Ballhausen, Thomas (2015): *Signaturen der Erinnerung. Über die Arbeit am Archiv*, Wien: Edition.
- Ballhausen, Thomas (2016): *Gespensersprache. Notizen zur Geschichtsphilosophie*, Wien: DER KONTERFEI.
- Booth, Wayne C. (1961): *The Rhetoric of Fiction*, Chicago: The University of Chicago Press.
- Duncan, Randy/Smith, Matthew J. (2009): *The Power of Comics. History, Form & Culture*. With an introduction by Paul Levitz, New York: Continuum Books.
- Forsdick, Charles/Grove, Laurence/McQuillan, Libbie (Hg.) (2005): *The Franco-phone Bande Desinée*, Amsterdam: Rodopi.
- Groensteen, Thierry (2007): *The System of Comics*, Jackson: University of Mississippi Press.
- Mainberger, Sabine/Ramharter, Esther (Hg.) (2017): *Linienwissen und Liniendenken*, Berlin: Walter de Gruyter.
- Platthaus, Andreas (Hg.) (2003): *Moebius Zeichenwelt*, Frankfurt am Main: Eichborn.
- Pohl, Peter (1987): *Die Verwandlungen des Jean Giraud*, in: *Comicforum. Das Magazin für Comicliteratur* 37 (o. Jg.), 22–39.
- Rosenkranz, Patrick (2002): *Rebel Visions. The Underground Comix Revolution 1963–1975*, Seattle: Fantagraphics Books.
- Schreiber, Armin (1989): *Kunst:Comics. Corben, Druillet, Moebius. Ortung eines künstlerischen Mediums*, Hamburg: Dreibein.
- Vint, Sherryl (2007): *Bodies of Tomorrow. Technology, Subjectivity, Science Fiction*, Toronto: University of Toronto Press.

THOMAS BALLHAUSEN

lebt als Autor, Kulturwissenschaftler und Archivar
in Wien und Salzburg. Er ist international als Herausgeber,
Vortragender und Kurator tätig.





Claudia Ungersbäck (2020) Rhythm B
Digital Print, 42.0 x 50.0 cm
© Claudia Ungersbäck

Gerechtigkeit durch Medienkompetenz

Angesichts des Themas dieser Ausgabe der ZUKUNFT untersucht der Medienpädagoge **CHRISTIAN SWERTZ** Rolle und Funktion der Medienkompetenzvermittlung sowie der Digitalen Grundbildung, blickt dabei auf den Bereich der Sozialpartnerschaft und wirft ethische Fragen nach der Gerechtigkeit auf.

I. EINLEITUNG

Von Fake News ist die Rede, von Hasspostings oder von Grooming. Was nicht viel besser ist als Computerviren, mit denen wir schon bedroht werden, bevor wir den ersten Shitstorm gesehen und die neuesten Phishing Mails gelöscht haben. Und denen gleich die Datenkraken folgen, die uns ungebeten in einer Filterblase versenken.

Man kann sich schon fragen, warum man etwas so Gefährliches wie Computer überhaupt aufdrehen sollte. Überwiegt nicht der zu erwartende Schaden den möglichen Nutzen? In vielen Fällen sieht das so aus. Und wenn das so ist, ist es wohl besser, bei Radio und Fernsehen zu bleiben. Oder, wenn man sich daran erinnert, als wie gefährlich Radio und Fernsehen noch vor wenigen Jahren galten (Manipulation!), gleich bei den Zeitungen.

II. DIE INTERNETAPOKALYPSE

Aber leider waren und sind auch Zeitungen nicht unproblematisch. Gibt es doch in Österreich fast nur kommerzielle Zeitungen, denen man zwar glauben kann, dass alles für die Maximierung des Gewinns durch eine Steigerung der Auflage getan wird – sonst aber nicht viel. Dass in Zeitungen viel über die Gefahren des Internets zu lesen ist und wenig über die Gefahren von Zeitungen, ist jedenfalls wenig überraschend, denn schlecht für das Geschäft von Zeitungen sind die Angebote im Internet allemal. Und schlecht ist das Internet auch für das Geschäft von Fernsehsendern, was neben der „Schlechte Nachrichten sind gute Nachrichten“-Logik, mit der Auflage und Einschaltquote gesteigert werden, eine entsprechende Berichterstattung über das Internet motiviert.

Interessanterweise wird der Internetapokalypse in Zeitungen, Radio und Fernsehen eine glänzende Zukunft gegenübergestellt: Roboter, die lästige Arbeiten übernehmen, Computer, die in schwierigen Situationen zuverlässig logisch richtige Entscheidungen treffen, und intelligente Systeme, die unseren Wünschen entsprechen, kaum dass wir sie empfunden haben. Eine wundervolle Welt ist es, auf die wir da zu steuern, eine Welt, in der es nur glückliche und zufriedene Menschen gibt, in der wir alle von Leid und Neid erlöst sind. Das passt nicht zusammen. Apokalypse und Erlösung gleichzeitig klingt zwar nach interessanter Fantasy, aber Sinn macht das nicht.

III. DIE VERMITTLUNG VON MEDIENKOMPETENZ

An dieser Stelle wird Medienkompetenz relevant. Denn dass Menschen Erzählungen von Apokalypse und Erlösung als Erzählungen erkennen, Sinn und Absicht der Erzählungen verstehen und die dabei gewonnene Erkenntnis in kreativer Gestaltung weiter entwickeln können – das ist ein Ziel der Medienkompetenzvermittlung.

Der erste Teil, das Vermögen, über solche Erzählungen nachdenken zu können, steht allen Menschen gleichermaßen zur Verfügung. Denn jeder Mensch, der sprechen kann (was etwa Gebärdensprache einschließt), kann sagen, dass er sprechen kann. Wer über das Sprechen spricht, denkt schon über Sprache nach. Dass alle Menschen nicht nur in dieser Hinsicht gleich sind, motiviert nicht nur die politische Forderung nach Gerechtigkeit, sondern ist auch eine wissenschaftliche Grundlage der Vermittlung von Medienkompetenz. In der Medienkompetenzvermittlung lernen Menschen Werkzeuge zum

Nachdenken über Medien kennen, und sie lernen, mit den Werkzeugen umzugehen.

Wenn man mit Werkzeugen umgehen kann, dann kann man damit auch etwas produzieren, etwas bauen, und das entweder nach Plan oder kreativ und frei, indem man sich selbst etwas ausdenkt. Etwas produzieren zu können ist ein zweiter Teil der Medienkompetenzvermittlung. Es geht darum, Medien als Werkzeuge produktiv und kreativ zu benutzen, um Werte zu schaffen. Aus pädagogischer Sicht geht es dabei vor allem darum, dass Menschen sich selbst als wertvoll erschaffen und erleben. Über diese Werte, über dieses Vermögen zu verfügen, das zeichnet Menschen aus, die Medienbildung haben.

Nun braucht es nicht unbedingt neue Werkzeuge, um über etwas Neues nachzudenken und es zu analysieren. Auch Bewährtes kann seinen Zweck erfüllen. Wenn etwa das Internet ein Werk des Teufels ist und durch Computer zugleich die Erlösung im Himmelreich versprochen wird, dann werden seit vielen Jahrhunderten bewährte Werkzeuge verwendet: Die Drohung mit dem Teufel und das Versprechen zukünftiger Erlösung ist keine Erfindung der Wissensgesellschaft, sondern ein gut etabliertes Werkzeug, mit dem Macht ausgeübt werden kann.

IV. MACHT, GEHORSAM UND SOLIDARITÄT

Um also mit diesem Werkzeug Macht auszuüben, braucht es noch einen Teil der Erzählung (die einem 3-Akt-Modell folgt, das zu kennen ebenfalls Teil der Medienkompetenz ist): Der zweite Akt besteht aus Gehorsam und Fleiß. Vorhang auf:

1. Akt: Die Welt ist bedrohlich.
2. Akt: Du bist gehorsam, fleißig und folgst dem Wort deines Herren.
3. Akt: Du wirst erlöst werden.

Digitaler gesprochen: Das Internet ist gefährlich, aber nutze fleißig Virens Scanner und Firewalls und verwende das Internet gehorsamst für nützliche Dinge – und Du wirst eine glänzende Zukunft erleben. Dass zu den nützlichen Dingen gehört, fleißig online zu arbeiten, versteht sich dabei von selbst. Darüber weiter nachzudenken und es zu analysieren, ist mit einem anderen bewährten Werkzeug möglich. Denn wenn Menschen fleißig online arbeiten, schaffen sie Werte. Zu verhindern, dass Menschen Werte, die sie schaffen, für sich selbst nutzen, und diese Werte abzugreifen, um Gewinne zu erzielen, ist kein ganz neues Mittel der Machtausübung.

Um Gewinne zu erzielen, muss bekannterweise der Mehrwert, der bei der Arbeit erzeugt wird, abgeschöpft werden.

Darauf beruht nicht nur das Geschäftsmodell von Industrieunternehmen, sondern auch das von Techkonzernen. *Facebook* ist ein wunderbares Beispiel dafür: Menschen, die *Facebook* benutzen, produzieren Inhalte und Daten. Daraus wird dann personalisierte Werbung als ein Produkt, das sich ausgezeichnet verkaufen lässt. Die arbeitenden Menschen erhalten dafür allenfalls einen minimalen Lohn in Form von weitgehend wertlosen Sachleistungen und unentgeltlich produzierten Inhalten. Das solche Ausbeutung hohe Gewinne ermöglicht, ist nicht überraschend.

Damit solche Ausbeutung nicht zu Widerstand führt, muss, um noch ein drittes Werkzeug ins Spiel zu bringen, eine Solidarisierung der ausgebeuteten Menschen verhindert werden. Solidarität setzt voraus, dass ich weiß, dass es viele andere Menschen gibt, die genauso ungerecht behandelt werden wie ich – und zwar über Berufe und Nationen hinweg. Genau das wird mit Filterblasen verhindert. Denn die sorgen dafür, dass ich nur einen kleinen Teil der Menschen wahrnehmen kann, und das auch noch in eng begrenzten Gruppen. Wenn es dann gelingt, dafür zu sorgen, dass diese Gruppen gegeneinander kämpfen, dann ist die Vermutung, dass hier das Werkzeug „Teile und Herrsche“ seitens des Kapitals als Mittel im Klassenkampf verwendet wird, durchaus naheliegend.

Das Beispiel veranschaulicht, was mit der Analyse problematischer gesellschaftlicher Prozesse im Medienkompetenzbegriff gemeint ist. Die Analyse problematischer gesellschaftlicher Prozesse ist der erste Teil der *Medienkritik*. Eine solche Analyse kann natürlich auch anders durchgeführt werden – Ausbeutung und Klassenkampf waren nur zwei Beispiele für Analysewerkzeuge. Fortschritt, Demokratie, Rechtsstaatlichkeit, Ökologie oder Solidarität wären weitere Werkzeuge, mit denen digitale Medien analysiert werden können. Diese Werkzeuge, die wie ein Rollgabelschlüssel oftmals recht gut, aber nie genau passen, müssen in der Medienkompetenzvermittlung um präziser auf Medien bezogene Werkzeuge wie Genre, Ensemble, parasoziale Interaktion oder Raum- und Zeitmedien ergänzt werden.

V. DIGITALE GRUNDBILDUNG UND SOZIALPARTNERSCHAFT

Nun geht es in der Medienkompetenzvermittlung nicht nur um die Analyse. Die Analyse ist, wie das bei Analysen

in der Regel der Fall ist, nur Mittel zum Zweck. Das Ziel der Medienkompetenzvermittlung ist der selbst gestaltete Umgang mit Medien, und zwar zunächst für sich selbst, aber auch im Blick auf die Öffentlichkeit. Ein Beispiel dafür ist ein Ziel, das im derzeit in Österreich gültigen Lehrplan der verbindlichen Übung *Digitale Grundbildung* genannt wird. Dort heißt es: Schülerinnen und Schüler können die gesellschaftliche Entwicklung durch die Teilnahme am öffentlichen Diskurs mitgestalten. Das sollte nicht nur für Schülerinnen und Schüler gelten, sondern für alle Menschen, die in einem demokratischen Staat leben.

Erinnert man sich daran, dass es mit digitalen Medien auch um die politische Diskussionskultur geht, ist schnell klar, dass mit den Digitalen Kompetenzen, die vom *Joint Research Center* der Europäischen Kommission entwickelt worden sind und die derzeit in Österreich vom Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsförderung forciert werden, eine andere Absicht verfolgt wird. Denn das Stichwort *Demokratie* findet sich dort ebenso wenig wie der Ausdruck *Öffentlichkeit*. Und auch die kreative Gestaltung von Medien ist auf Problemlösen bezogen, nicht aber auf die kreative Gestaltung über das bestehende Mediensystem hinaus, um die es mit dem Medienkompetenzbegriff geht. Ob ich aber nur Probleme lösen darf, die andere mir vorgegeben haben, oder mitentscheiden kann, ob ich diese Probleme lösen will, macht genau den Unterschied zwischen bloßer Gewinnmaximierung und kollegialer Mitbestimmung aus.

Beides ist allerdings kein Widerspruch; nicht zuletzt in Österreich, wo Sozialpartnerschaft kein Fremdwort ist. Daher besteht kein Anlass dazu, im Bildungsbereich einseitig zu werden. Wie das geht, zeigt wieder der Lehrplan *Digitale Grundbildung*, in dem Bedienkompetenzen im Umgang mit digitalen Medien neben Nutzungskompetenzen stehen, ohne dass deswegen die Analyse von Medien und die kreative Gestaltung ausgeschlossen würden. Und genau genommen sind kreative Ideen und ungewöhnliche, überraschende Vorschläge, die auf genauen Analysen und fundiertem Wissen und Können basieren, oftmals Grundlage für Gewinne, die allen zugutekommen. Die können aber nicht geplant, erzwungen oder vorhergesagt werden.

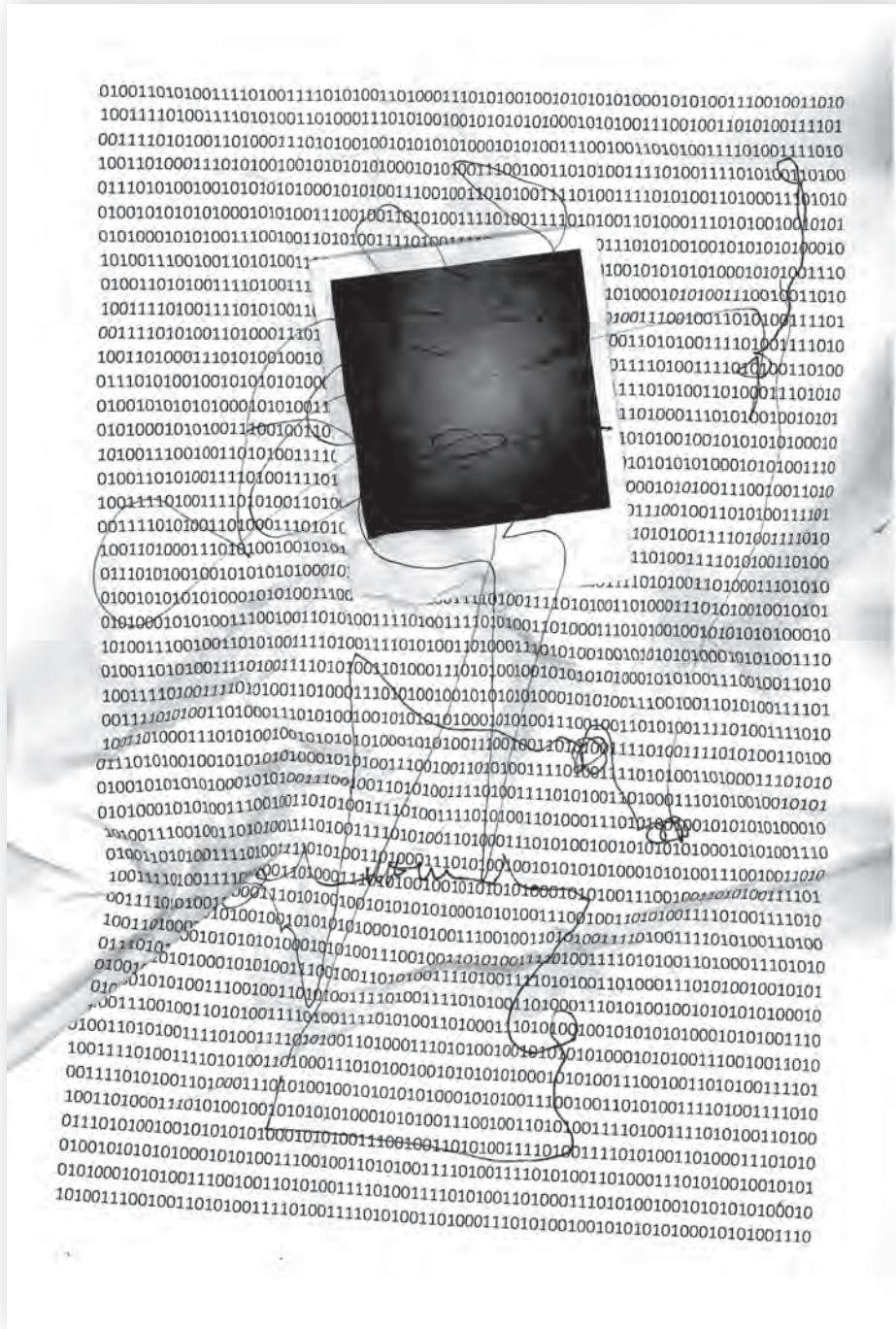
VI. SCHLUSS

Schwierig wird es daher, wenn durch die Einengung in den Digitalen Kompetenzen die Kreativität zu kurz kommt

und die Demokratie gar nicht erst ignoriert wird. Denn damit wird der bestehende Kompromiss, der in der Sozialpartnerschaft zum Ausdruck kommt, aufgekündigt. Das macht es dann in der Tat nötig, bewährte Analysewerkzeuge zu aktualisieren. Das Ziel sollte allerdings nicht sein, in den Kampf zu ziehen, sondern gemeinsam an Lösungen zu arbeiten. Denn so schlecht, dass eine einseitige Instrumentalisierung eh schon wurscht wäre, ist das Bildungssystem in der Tat nicht. 🍷

CHRISTIAN SWERTZ

ist Professor für Medienpädagogik am Institut für Bildungswissenschaft der Universität Wien.



Claudia Ungersbäck (2020) Untitled
Fine Art Print, 21.0 x 30.0 cm
© Claudia Ungersbäck

Wolfgang Maderthaner, Michaela Maier (Hg.)



Acht Stunden aber wollen wir Mensch sein

Der 1. Mai. Geschichte und Geschichten.

 edition rot

BUCHBESTELLUNG

SOLANGE DER VORRAT REICHT

**Kupon ausschneiden
& einsenden an:**

**VA Verlag GmbH
Kaiser-Ebersdorferstrasse 305/3
1110 Wien**

ICH BESTELLE "ACHT STUNDEN ABER WOLLEN WIR MENSCH SEIN"
PREIS 19,90 € ZZGL. 9 € PORTO

NAME: _____

STRASSE: _____

ORT/PLZ: _____

TEL.: _____

E-MAIL: _____ UNTERSCHRIFT: _____

ODER BESTELLUNG PER E-MAIL AN DEN VERLAG: OFFICE@VAERLAG.AT