



JOHANNES KEPLER
UNIVERSITÄT LINZ

Netzwerk für Forschung, Lehre und Praxis

Institut für Kulturwirtschaft
und Kulturberufsforschung

Institut für Soziologie
Abteilung für Theoretische Soziologie und Sozialanalysen

Regionale Kultur- und Medienszenen

Eine explorative Analyse ihrer Merkmale und ihres
Verhältnisses zum Ars Electronica Center Linz



PHONIX



Endbericht des Forschungspraktikums aus Kultur- & Mediensoziologie 2002/2003

Ein Projekt im Rahmen der "Zukunftswerkstatt@AEC",
unterstützt vom Ars Electronica Center Linz

Projektleitung:

A.Univ.-Prof. Dr. Ingo Mörth

Linz, Mai 2003

Endbericht des Forschungspraktikums
aus Kultur- und Mediensoziologie
(SS 2002 - WS 2002/2003)

Regionale Kultur- und Medienszenen

**Eine explorative Analyse ihrer Merkmale und
ihres Verhältnisses zum Ars Electronica Center Linz**

Ein Projekt der "Zukunftswerkstatt@AEC",
durchgeführt mit Unterstützung des Ars Electronica Center Linz

A.Univ.-Prof. Dr. Ingo Mörth
(Projektleitung und Endredaktion)

Susanne Ortner

Mag. Julia Polgar

(Projektteam, Institut für Kulturwirtschaft der Universität Linz)

Teilnehmende des
Forschungspraktikums aus Kultur- und Mediensoziologie SS 2002 – WS 2002/2003
am Institut für Soziologie der Universität Linz:

Johanna Albert, Barbara Bretbacher, Marianne Bujdoso, Birgit Dolzer, Kurt Hohenwallner,
Markus Kapl, Ulrike Kolmhofer, Eva Mikolasch, Susanne Ortner, Elke Regensburger,
Eva Stiftinger, Michaela Wagner, Alexander Weber, Irmgard Wörtl

Linz, Mai 2003

Inhalt

1	VORWORT	11
2	EINLEITUNG	13
2.1	VORGESCHICHTE UND HINTERGRUND DES PROJEKTES	13
2.1.1	<i>Die Perspektive des AEC</i>	13
2.1.2	<i>Die Perspektive der Kultur- und Medienforschung</i>	13
2.1.3	<i>Von der "Zukunftswerkstatt@AEC" zum Projekt "Kultur- und Medienszenen"</i>	14
2.1.3.1	Allgemeine Forschungsfragen	14
2.1.3.2	Projektorganisation	14
2.2	PROJEKTABLAUF UND -METHODIK	15
2.2.1	<i>"Szenen": theoretische und empirische Exploration</i>	15
2.2.2	<i>ExpertInnengespräche</i>	15
2.2.2.1	Inhalte des Gesprächsleitfadens	15
2.2.2.2	Auswertung der Interviewprotokolle durch computergestützte Inhaltsanalyse	16
2.2.3	<i>Die Gruppendiskussionen</i>	16
2.2.3.1	Allgemeiner Gesprächsleitfaden für die Gruppendiskussionen	17
2.2.3.2	Die verschiedenen Diskussionsrunden	17
2.2.3.3	Auswertung der Diskussionsprotokolle	18
2.2.4	<i>Zur Struktur des Endberichtes</i>	18
3	SZENENANALYSE	19
3.1	GRUNDLAGEN, MERKMALE UND ABGRENZUNG VON SZENEN	19
3.1.1	<i>Grundlagen des Szenebegriffes aus ExpertInnensicht</i>	19
3.1.1.1	Szene als Vernetzung von ProduzentInnen und KonsumentInnen ?	19
3.1.1.2	Szene als Vernetzung "ähnlicher Personen" ?	19
3.1.1.3	Szene als Verwirklichung gemeinsamer Inhalte ?	20
3.1.1.4	Szene als gemeinsame Anwesenheit an bestimmten Orten ?	20
3.1.2	<i>Der eigene Szenebegriff der ExpertInnen</i>	20
3.1.2.1	Schwierigkeiten mit dem Szenebegriff	21
3.1.2.2	"Szene" als Zuschreibung von "außen" statt als Sicht von "innen"	21
3.1.2.3	Offenheit, Freiheit, Vielfalt als Kern des eigenen Szenebegriffs	22
3.1.3	<i>Entstehung von Szenen</i>	22
3.1.3.1	Szenenbildung durch Angebote und Ausbildungen	22
3.1.3.2	Szenenbildung rund um Personen	23
3.1.3.3	Szenenbildung wegen Unzufriedenheit	23
3.1.4	<i>Kristallisationspunkte von Szenen</i>	23
3.1.5	<i>Beispiele für Szenen aus ExpertInnensicht</i>	24
3.1.5.1	Die "freie Kunst- und Kulturszene" als Sonderfall	24
3.1.5.2	Arbeitsgruppen als Internet-Szenen (Beispiel conspirat)	25
3.1.5.3	Netzwerke im Medienbereich	25

3.2	MITGLIEDSCHAFT IN SZENEN	26
3.2.1	<i>Grundlagen von Mitgliedschaft in einer Szene</i>	26
3.2.2	<i>Entstehung der Mitgliedschaft in einer Szene</i>	26
3.2.2.1	Anstöße zur Entstehung einer Mitgliedschaft	26
3.2.2.2	Probleme bei der Entstehung und mögliche Gefahren bei der Mitgliedschaft	27
3.2.3	<i>Motive für Mitgliedschaft</i>	27
3.2.3.1	Gemeinsame Interessen und Identitätsbildung	28
3.2.3.2	Gemeinsame Verwirklichung von Innovationen	28
3.2.3.3	Szenen als Plattform der Selbstverwirklichung	28
3.2.4	<i>Merkmale und Gemeinsamkeiten von Szenemitgliedern</i>	28
3.2.4.1	Persönliche Merkmale und Kompetenzen	28
3.2.4.2	Demographische Gemeinsamkeiten (Bildung/Beruf/Geschlecht)	29
3.2.4.3	Kontakte	29
3.2.4.4	Lebensphilosophie und Ansichten	29
3.2.5	<i>Abgrenzung nach außen</i>	29
3.2.5.1	Das Problem der Cliquenbildung	30
3.2.5.2	Zentren und Randbereiche von Szenen	30
3.3	STRUKTUR UND THEMEN VON SZENEN	31
3.3.1	<i>Allgemeine Aspekte von Szenethemen</i>	31
3.3.1.1	Inhaltliche Schwerpunkte als Ankerpunkt	31
3.3.1.2	Gemeinsame Aktivitäten als Ankerpunkt	31
3.3.2	<i>Szenebildende Themen und Inhalte</i>	31
3.3.3	<i>Die BMX-Szene</i>	32
3.3.3.1	Themen und Strukturen	32
3.3.3.2	Aktivitäten und Treffpunkte	32
3.3.4	<i>Die Chatter-Szene(n)</i>	33
3.3.4.1	Themen und Strukturen	33
3.3.4.2	Aktivitäten und Treffpunkte	33
3.3.5	<i>Die Computer- und Programmier-Szene</i>	33
3.3.5.1	Themen und Strukturen	33
3.3.5.2	Aktivitäten und Treffpunkte	33
3.3.6	<i>Die Film-Szene</i>	33
3.3.6.1	Themen und Strukturen	33
3.3.6.2	Aktivitäten und Treffpunkte	34
3.3.7	<i>Die Frauen-Szene</i>	34
3.3.7.1	Themen und Strukturen	34
3.3.7.2	Aktivitäten und Treffpunkte	34
3.3.8	<i>Die Jazz-Szene</i>	34
3.3.8.1	Themen und Strukturen	34
3.3.8.2	Aktivitäten und Treffpunkte	34
3.3.9	<i>Schüler- und Studentenszenen</i>	35
3.3.9.1	Themen und Strukturen	35
3.3.9.2	Aktivitäten und Treffpunkte	35

3.3.10	<i>Die "allgemeine Kulturszene"</i>	35
3.3.10.1	Themen und Strukturen	35
3.3.10.2	Aktivitäten und Treffpunkte	36
3.3.11	<i>Die (freie) Kunst-Szene</i>	36
3.3.11.1	Themen und Strukturen	36
3.3.11.2	Aktivitäten und Treffpunkte	36
3.3.12	<i>Die LAN-Szene</i>	37
3.3.12.1	Themen und Strukturen	37
3.3.12.2	Aktivitäten und Treffpunkte	37
3.3.13	<i>Die MUD-Szene</i>	37
3.3.13.1	Themen und Strukturen	37
3.3.13.2	Aktivitäten und Treffpunkte	37
3.3.14	<i>Die Musikveranstalter-Szene</i>	38
3.3.14.1	Themen, Strukturen, Aktivitäten und Treffpunkte	38
3.3.15	<i>Die Punkrock-Szene</i>	38
3.3.15.1	Themen und Strukturen	38
3.3.15.2	Aktivitäten und Treffpunkte	38
3.3.16	<i>Privatradio-Szenen</i>	39
3.3.16.1	Aktivitäten und Treffpunkte	39
3.3.17	<i>Die Skater-Szene</i>	39
3.3.17.1	Themen und Strukturen	39
3.3.17.2	Aktivitäten und Treffpunkte	39
3.3.18	<i>Die alternative Theater-Szene</i>	39
3.3.18.1	Themen, Strukturen und Aktivitäten	39
3.3.18.2	Vernetzungen	40
3.3.18.3	Die Tanz-Szene als Sonderproblem	40
3.4	BESONDERHEITEN UND VERÄNDERUNGEN BEI SZENEN	41
3.4.1	<i>Kontakte, Kommunikation und Medien</i>	41
3.4.1.1	Informationskanäle und Publikumskontakte	41
3.4.1.2	Kommunikation innerhalb der Szenen	41
3.4.2	<i>Alltägliches und Außergewöhnliches in Szenen</i>	42
3.4.2.1	Hinweise aus dem Kontext einzelner Szenen	42
3.4.2.2	Alltäglichkeit und öffentliche Akzeptanz	42
3.4.3	<i>Veränderungen in den Szenen</i>	43
3.4.3.1	Generationsprobleme und Veränderungen der Mitgliederstruktur	43
3.4.3.2	Professionalisierung	43
3.4.3.3	Differenzierung	43
3.4.3.4	Verringerte Bereitschaft zu kultureller Auseinandersetzung	43
3.4.3.5	Finanzierungsprobleme	44
3.4.4	<i>Typisches einzelner Szenen: Codes, Symbole, Stile</i>	44
3.4.5	<i>Unterschiede zwischen Szenen</i>	44
3.4.5.1	Unterschiedliche regionale Entwicklung	45
3.4.5.2	Inhaltliche Unterschiede der Szenen	45
3.4.5.3	Unterschiede im Konzept	45
3.4.5.4	Unterschiede der Symbolik	45

3.4.5.5	Unterschiedliches Wesen der Szene & der Szenemitglieder.....	46
3.4.6	<i>Verbindungen zwischen den Szenen</i>	46
3.4.7	<i>Stellenwert in der Gesellschaft</i>	46
3.4.7.1	Probleme der Akzeptanz.....	46
3.4.7.2	Imagevorschuss der Kulturszene.....	47
3.4.7.3	Ökonomische und politische Rahmenbedingungen.....	47
3.5	THEORIE DER SZENE - EIN NEUER SZENEBEGRIFF.....	48
3.5.1	<i>Bisherige Ansätze/Definitionen</i>	48
3.5.2	<i>Ergebnisse aus der qualitativen Forschung</i>	48
3.5.3	<i>Ein neuer Szenebegriff?</i>	48
3.5.3.1	Szenen als soziale Konstruktionen.....	48
3.5.3.2	Szenen sind mehr als lokale Publika.....	49
4	WICHTIGE ASPEKTE AUS DEN GRUPPENDISKUSSIONEN	50
4.1	DISKUSSION MIT STUDIERENDEN.....	50
4.1.1	<i>Merkmale einer "Szene" aus Studentensicht</i>	50
4.1.1.1	Szenen im Spannungsfeld zwischen loser Einrichtung und Institution.....	50
4.1.2	<i>Kristallisationspunkte und Vermischung von Szenen</i>	50
4.1.3	<i>Konkurrenz zwischen Szenen</i>	51
4.1.4	<i>Einschätzung von Medien und ihrer Entwicklung</i>	51
4.1.5	<i>Einschätzung des AEC durch die Studierenden</i>	51
4.1.5.1	Elitäres Image des AEC bei Studierenden.....	51
4.1.5.2	Zu geringe konkrete Medienpräsenz und Detailinformation.....	52
4.1.5.3	Wunsch nach spezifischerer Zielgruppenarbeit.....	52
4.2	DISKUSSION MIT JUGENDLICHEN.....	53
4.2.1	<i>Merkmale einer Szene aus Sicht der Jugendlichen</i>	53
4.2.1.1	Einschätzung der Gruppe "conspirat".....	53
4.2.1.2	Selbsteinschätzung als "Szene".....	53
4.2.1.3	Meinung zu Jugendszenen.....	53
4.2.2	<i>Motive der Szenenzugehörigkeit</i>	54
4.2.3	<i>Einschätzung der Kommunikation im Internet</i>	54
4.3	DISKUSSION MIT MEDIENMACHERINNEN.....	55
4.3.1	<i>Der Begriff "Szene" aus Sicht der MedienmacherInnen</i>	55
4.3.1.1	Selbstverständnis als "Medienszene" bzw. "Medienetzwerk".....	55
4.3.2	<i>Kooperationen im Medienbereich und deren Gefahren</i>	56
4.3.2.1	Probleme und Gefahren bei Medienkooperationen.....	56
4.3.3	<i>Medien und Medienentwicklung</i>	56
4.3.3.1	Einschätzung des Internet als berufsrelevantes Medium.....	57
4.3.3.2	Probleme der Medienentwicklung: Konzentration und Kosten.....	57
4.3.4	<i>Einschätzung und Wirkung des AEC</i>	57
4.3.4.1	Bessere Einbindung der lokalen Medienvertreter und Journalisten.....	57

4.3.4.2	Wunsch nach Öffnung und Kooperationen	57
4.3.4.3	Vorschläge zur Verbesserung der Situation	58
4.4	DISKUSSION MIT VERTRETERINNEN AUS DER ALTERNATIVEN KUNSTSZENE	59
4.4.1	<i>Vorgeschichte und Diskussionsverlauf</i>	59
4.4.2	<i>Charakteristika der "alternativen" Kunstszene</i>	59
4.4.2.1	Gegenpol zur "Hochkultur"	59
4.4.2.2	Selbstbestimmung als Selbstverständnis	60
4.4.3	<i>Beschreibungen von "Szene(n)"</i>	60
4.4.3.1	Der besondere kultur- und gesellschaftspolitische Auftrag	60
4.4.3.2	Große Vielfalt in der Freien Szene	61
4.4.4	<i>Das Publikum</i>	61
4.4.4.1	Ansprüche an das Publikum	61
4.4.5	<i>Orte</i>	61
4.4.6	<i>Geschlechterverhältnisse</i>	62
4.4.7	<i>Ressourcen und Ökonomie</i>	62
4.4.7.1	Probleme der Kulturförderung	62
4.4.8	<i>Vernetzung</i>	63
4.4.8.1	Vernetzung innerhalb der Freien Szene	63
4.4.8.2	Das "Offene Forum Freie Szene"	63
4.4.8.3	Vernetzung mit Institutionen	64
4.4.9	<i>Medien</i>	64
4.4.9.1	Demokratisierung der Medienlandschaft	64
4.4.10	<i>AEC</i>	65
4.4.10.1	Kontakte und gemeinsame Zusammenarbeit	65
4.4.10.2	Einschätzung und Erfahrungen	65
4.4.10.3	Ars electronica festival	65
5	MEDIEN, MEDIENSZENEN UND IHRE BEDEUTUNG	66
5.1	ALTE UND NEUE MEDIEN	66
5.1.1	<i>Zur Unterscheidung "alte" und "neue" Medien</i>	66
5.1.2	<i>Charakteristika der alten und neuen Medien</i>	66
5.1.3	<i>Problematik und Chancen</i>	67
5.1.3.1	Risiken und Chancen des Internet	67
5.1.3.2	Das Problem der "Medienkompetenz"	67
5.1.4	<i>Nutzungsverhalten - Funktionen - Bedeutung</i>	68
5.1.4.1	The Medium is NOT the message	68
5.1.4.2	Zur politischen Funktion der Medien	69
5.1.4.3	Schwindender Novitätscharakter	69
5.1.5	<i>Beitrag zur Vernetzung - Zukunft der Medien</i>	69
5.1.5.1	"Verbündelung" versus "Vernetzung"	69
5.1.5.2	Medien und Kapital	70
5.1.5.3	Mediale Gegenmacht und Demokratisierung	70

5.2	ABGRENZUNG UND ENTWICKLUNG VON MEDIENSZENEN	71
5.2.1	<i>Medienszenen als Struktur der Medienwelt</i>	71
5.2.2	<i>Medienlandschaft oder Medienszene?</i>	71
5.2.2.1	Konkurrenz und die Übermacht der "Großen"	71
5.2.2.2	Medienszenen als demokratischen Gegenbewegung	72
5.2.3	<i>Bestehende Mediennetzwerke und Ansätze für Medienszenen</i>	72
5.2.3.1	Medien als Männerdomäne	72
5.2.3.2	Fehlende alternative Medienplattformen.....	72
5.2.3.3	Ökonomische und soziale Netze	72
5.2.3.4	Unterwegs zur Freien Medienszene	73
5.2.4	<i>Aktivitäten und Treffpunkte</i>	73
6	ERFAHRUNGEN UND BEURTEILUNGEN BEIM ARS ELECTRONICA CENTER	75
6.1	KENNTNISSE UND ERFAHRUNGEN MIT DEM AEC.....	75
6.1.1	<i>Positive Erfahrungen mit dem AEC</i>	75
6.1.2	<i>Punktuelle Erfahrungen und kritische Urteile</i>	75
6.1.3	<i>Fehlende oder negative Erfahrungen</i>	75
6.1.4	<i>Kritische inhaltliche Einschätzungen</i>	76
6.1.4.1	Das AEC als "abgeschlossener Raum"	76
6.1.4.2	Anspruch lokaler Vernetzung zu wenig verwirklicht.....	76
6.1.4.3	Zu wenig praktische Anknüpfungspunkte?	76
6.1.4.4	Kritik an der Bezeichnung "Museum of the future"	76
6.1.4.5	Fertige Produkte statt spannende Prozesse.....	76
6.1.4.6	Zu wenig Kunst, zuviel Technologie	77
6.1.4.7	Zu geringe Präsenz außerhalb des Ars Electronica Festivals	77
6.1.4.8	Das AEC als reine Dachmarke für inzwischen zu unterschiedliche Tätigkeitsfelder.....	77
6.1.5	<i>Das AEC und seine Veranstaltungsaktivitäten</i>	77
6.1.5.1	Das AEC und das Festival.....	77
6.2	SZENEN UND IHRE VERBINDUNGEN ZUM AEC, ZUKUNFTSPERSPEKTIVEN.....	78
6.2.1	<i>Verbindung zwischen Szenen und dem AEC</i>	78
6.2.1.1	Positive Kontakte rund um das Ares Electronica Festival.....	78
6.2.1.2	Mangelnde Kontakte und mögliche Ursachen: Finanzierung, "ORF-Monopol".....	78
6.2.2	<i>Konkrete gemeinsame Aktivitäten</i>	78
6.2.3	<i>Hindernisse für gemeinsame Aktivitäten</i>	79
6.2.3.1	Distanz der regionalen MedienmacherInnen	79
6.2.3.2	Eindruck fehlender Sensibilität für kleinere lokale Medien- und Kultureinrichtungen.....	79
6.2.4	<i>Entwicklungsaussichten</i>	80
6.2.4.1	Vorschlag einer AEC-Stabsstelle für regionale Kooperationen.....	80
6.2.4.2	Vorschlag für "offene Produktionsräume" im AEC	80
6.2.4.3	Vorschlag gemeinsamer Projekte zur Medientechnik.....	80
6.2.4.4	Vorschlag für Veranstaltungen im Bereich Medienwissenschaft und Medienphilosophie.....	80
6.2.4.5	Vorschlag für nationale und internationale Museumspartnerschaften	80
6.2.4.6	Vorschläge der Umbenennung des AEC	81
6.3	ZUSAMMENFASSUNG DER AEC-ANALYSE	82

7	ANHANG	85
7.1	BEITRÄGE ZUR THEORIE DER SZENE	85
7.1.1	<i>Allgemeine Definitionen und Gedanken zum Begriff der "Szene"</i>	85
7.1.1.1	Wortabstammung	85
7.1.1.2	Verschiedene Aussagen zum Begriff der "Szene"	85
7.1.2	<i>Szenebeschreibung nach Schröder/Leonhardt</i>	85
7.1.3	<i>Szenebeschreibung nach Werner Thole</i>	86
7.1.4	<i>Definition nach Werner Fuchs-Heinritz</i>	87
7.1.5	<i>Definition und Szenebeschreibung nach Rolf Schwendtner</i>	87
7.1.6	<i>Definition und Szenenbeschreibung nach Stock/Mühlberg</i>	88
7.1.6.1	Merkmale der Szene	88
7.1.7	<i>Definition und Szenebeschreibung nach Gerhard Schulze</i>	88
7.1.7.1	Szenenbildung im Beziehungsgefüge sozialer Milieus	89
7.1.7.2	Der eigentliche Szene-Begriff	91
7.1.7.3	Publikum als Voraussetzung der Szenenbildung	92
7.1.7.4	Weitere Voraussetzungen für die Bildung von Szenen	92
7.1.7.5	Beispiele für die Vernetzung lokaler Publika zu Szenen nach Schulze	93
7.1.7.6	Fazit der Schulze'schen Überlegungen	93
7.1.8	<i>Szenen nach Klaus Janke und Stefan Niehues</i>	94
7.1.8.1	Szenen als Kontaktbörsen	94
7.1.8.2	Szenen als überregionale Netze	94
7.1.8.3	Szenen und Cliques	95
7.1.9	<i>Jugendszenen nach Ronald Hitzler</i>	95
7.1.9.1	Skateboarder	95
7.1.9.2	Technoszene	96
7.1.9.3	Hardcore	97
7.1.9.4	Sprayer	97
7.1.9.5	Gothics	98
7.1.9.6	Junkies	98
7.1.9.7	Antifa-Szene	99
7.1.9.8	LAN-Szene	99
7.1.10	<i>Hinweise auf weitere Szenen</i>	100
7.1.10.1	LARP-Szene	100
7.1.10.2	Paintball-Szene	100
7.1.10.3	rts-Szene	100
7.2	DIE BUNTE WELT DER SZENEN IN OÖ.	102
7.2.1	<i>Audiovisuelle Medien</i>	102
7.2.1.1	LT1 - Privat TV Linz	102
7.2.1.2	ORF Oberösterreich	102
7.2.1.3	Radio FRO - Freies Radio Oberösterreich	103
7.2.1.4	Life Radio und Krone Hitradio	103
7.2.2	<i>Band-, Musik- und Jugendszene(n)</i>	104
7.2.2.1	Die Hip-Hop-Szene	104
7.2.2.2	Die Rock-Szene	104
7.2.2.3	Electronic- und Rave-Szene	104

7.2.2.4	Die Jazz-Szene	105
7.2.3	<i>Die freie Kunst- und Theaterszene</i>	105
7.2.3.1	Theater Phönix	105
7.2.3.2	Posthof Linz.....	105
7.2.3.3	Chamäleon Variete.....	105
7.2.3.4	ATW - Austria Theater Werke.....	106
7.2.3.5	Theater Unser.....	106
7.2.3.6	O.K. - centrum für Gegenwartskunst	106
7.2.3.7	Kunst Raum Goethestraße	106
7.2.3.8	Condor-Arts	106
7.2.3.9	Medea.....	107
7.2.3.10	Autonomes Frauenzentrum	107
7.2.3.11	Verein Fiftitu%	107
7.2.4	<i>Die öffentliche Kulturveranstaltungsszene</i>	107
7.2.4.1	Pflasterspektakel	107
7.2.4.2	LinzFest	108
7.2.4.3	Festival 4020.mehr als Musik	108
7.2.4.4	BRASS-Festival.....	108
7.2.4.5	Brucknerhaus Klassik	108
7.2.4.6	Landestheater Linz	108
7.2.5	<i>Computervermittelte Szenen</i>	109
7.2.5.1	Online-Angebote der Print- und AV-Medien	109
7.2.5.2	MUD- und Fantasy-Szenen	109
7.2.5.3	Thematische Foren und Newsgroups	110
7.2.5.4	Chatterszenen	110
7.2.5.5	Internet-Cafés.....	110
7.2.5.6	Spielszenen (LAN, Konsolspiele)	111
7.2.5.7	Hacker und Softwareszene.....	111
7.3	INTERVIEWPARTNERINNEN UND TEILNEHMERINNEN DER GRUPPENDISKUSSIONEN.....	112
7.4	LITERATURVERZEICHNIS.....	115

1 Vorwort

Die Entwicklung von "Szenen" ist interessantes und viel beachtetes Phänomen der neueren Kultur- und Gesellschaftsentwicklung in unserer "Erlebnisgesellschaft". Bisher konzentrierte sich die Forschung in diesem Zusammenhang jedoch eher auf die bunte Fülle jugendlicher Subkulturen und andere durch Stil und Symbolik klar abgrenzbare soziale Gruppierungen.

Als "Szene" verstehen und begreifen sich aber auch Menschen, die im Kultur-, Kunst und Medienbereich bestimmte gemeinsame Perspektiven und Interessen verfolgen und sich dafür Aktionsfelder und Netzwerke schaffen. Man spricht etwa von einer "freien Szene" oder einer "Alternativszene".

Für eine Einrichtung wie das Ars Electronica Center (AEC) Linz, das sich von Anfang an als Schnittstelle von Kunst, Technologie und Gesellschaft verstand, sind die Strukturen und Entwicklungen solcher Szenen ein wichtiger Rahmen, in dem sich Themen und Kooperationen, Kritik und Impulse ergeben können und auch immer wieder ergeben haben.

Was lag also näher, als bei der Suche nach Forschungsthemen aus dem Bereich der Kultur- und Mediensoziologie, die sowohl im sozialwissenschaftlichen Kontext der Universität Linz als auch im kulturpolitischen und praktischen Kontext des AEC von Interesse sein konnten, eine Erforschung dieses Feldes ins Auge zu fassen.

Diese gemeinsame Definition eines Forschungsthemas entsprang dem Wunsch des AEC, seine Kontakte zur Universität Linz zu vertiefen, und dem Bedürfnis der Universität, bei der Ausbildung ihrer Studierenden Bezüge zu wichtigen Praxisfeldern und Einrichtungen der Region herzustellen.

Das hier mit seinen Ergebnissen vorgestellte Projekt versteht sich als erstes einer Reihe von möglichen Projekten, die mit der Perspektive "Zukunftswerkstatt@AEC" solche Themen von beiderseitigem kultur- und sozialwissenschaftlichem Interesse und zukunftsrelevanter Perspektive aufgreifen sollen.

Organisatorische Basis für das hier vorgestellte Projektergebnis war einerseits die Kompetenz des facheinschlägigen Instituts für Kulturwirtschaft der Universität Linz, das die Projektbetreuung übernahm, sowie andererseits das Engagement und die Leistung von Studierenden der Soziologie, die sich für einen Schwerpunkt ihrer Ausbildung im Kultur- und Medienbereich entschieden haben und im Rahmen dieser Ausbildung ein Lehrprojekt durchführten.

Umfang und empirische Breite des Projekts wurde durch die Bereitschaft des AEC ermöglicht, einen wesentlichen Teil der Kosten zu übernehmen und seine Infrastruktur für die Durchführung des Projektes zur Verfügung zu stellen. Für diese Bereitschaft und für die gute Kooperation bei der Konzeption und Abwicklung des Projektes sei an dieser Stelle dem Leitungsteam des AEC herzlich gedankt: DI Gerfried Stocker, Mag. Romana Stauer und ihrem Vorgänger, Mag. Wolfgang Modera.

Dank gebührt auch allen Personen, die bereit waren, sich für ausführliche Interviews und für Gruppendiskussionen zum Themenbereich "Kultur- und Medienszenen" zur Verfügung zu stellen. Schlussendlich floss derart die Expertise und das Engagement von nicht weniger als 38 Personen in das Projekt ein.

Zu danken ist – last not least – den Teilnehmenden am Forschungspraktikum, die durch ihr über dem Durchschnitt liegendes Engagement dieses Projekt zum Erfolg werden ließen.

Linz, am 15. Mai 2003

a.Univ.-Prof. Dr. Ingo Mörth

2 Einleitung

2.1 Vorgeschichte und Hintergrund des Projektes

2.1.1 Die Perspektive des AEC

Das AEC (Ars Electronica Center) sieht sich wie das Ars Electronica Festival (AEF), aus dem es hervorgegangen ist und für dessen Ausrichtung es die Mitverantwortung trägt, dem Kontext von Kunst, Technologie und Gesellschaft verpflichtet. In diesem Zusammenhang möchte es als "Wegbegleiter der Gesellschaft" bei der fortschreitenden Technisierung und Mediatisierung fungieren.

Diese Rolle wird durch Veranstaltungen, Projekte und Präsentationen umgesetzt, durch die ca. 100.000 physische Besucherinnen und Besucher pro Jahr im AEC-Gebäude und ca. 700.000 virtuelle Besucherinnen und Besucher pro Monat im www erreicht werden.

Schwerpunkt der besucherorientierten Aktivitäten war und ist das künstlerische und technische Ausloten der Potentiale der Informationstechnologien, das Öffnen von "Schaufenstern in die Zukunft". Die Rolle als Intermediator Technologie-Gesellschaft bringt es jedoch mit sich, dass die Besucherinnen und Besucher dort erreicht und abgeholt werden müssen, "wo sie stehen", mit ihrem gegebenen Wissen, ihrer sozialen Lage, ihren Wünschen, Hoffnungen, Ängsten und Visionen. Sozialwissenschaftliche Forschung kann aus Sicht des AEC dazu beitragen, Themen und Präsentationsformen noch besser auf die Interessen und Bedürfnisse der Menschen vor Ort abzustimmen, um als ihr Wegbegleiter in die technologische Zukunft wirken zu können. In den Vorgesprächen zum vorliegenden Projekt wurden folgende Fragestellungen in diesem Zusammenhang angerissen:

- Wie ist es möglich, die internationale Reputation des AEC aufrecht zu erhalten und gleichzeitig die regionale "Bodenhaftung" zu bewahren?
- Was muss/kann/soll das AEC zum lokalen Diskurs über die technische Wirkungsforschung beitragen?
- Welche Bereiche/Themenstellungen der Freizeit- und Erlebniswelt konkurrieren in Oberösterreich mit dem AEC?
- Wie kann man Entwicklungen des "digital divide" abfedern?
- Welche Vermittlungs- und Informationsmethoden stehen zur Verfügung und wie kommen sie beim Publikum an?
- Kann sich das AEC als eigene "Szene" etablieren? Wie?
- Welche lokalen/regionalen Vergemeinschaftungsprozesse ergeben sich generell durch neue Medien?

2.1.2 Die Perspektive der Kultur- und Medienforschung

Im Kontext von Soziologie, Kultur- und Medienforschung ist der Veränderung aller Lebensbereiche durch Informationstechnologien und neue Medien verstärkt Aufmerksamkeit zu schenken. Die ganze Gesellschaft befindet sich in einer entsprechenden "Mediamorphose", deren Horizonte nicht immer klar sind. Der wissenschaftliche Blick auf diese Horizonte kann durch Bezug auf die Arbeit und die Projekte des AEC wesentlich geschärft werden.

In dieser "Mediamorphose" der Gesellschaft entstehen auch neue Aufgabenbereiche und Tätigkeitsfelder, für die eine sozialwissenschaftliche Berufsvorbildung vorbereiten kann. Innerhalb des Studiums der Soziologie wurde daher ein Studienschwerpunkt "Bildung, Kultur, Medien" definiert, der die Herausforderungen einer Begleitung der Gesellschaft im Prozess der Technisierung und Mediatisierung aufgreifen und berufsorientiert umsetzen soll.

Das Kennenlernen von berufsrelevanten Einrichtungen und das Umsetzen von theoretischen und empirischen Werkzeugen für praktische Fragestellungen ist ein wichtiger Teil einer erfolgversprechenden Ausbildung und ist dementsprechend auch im neuen Studienplan Soziologie verankert.

Eine Kooperation mit dem AEC war daher aus Sicht der JKU (Johannes Kepler Universität Linz) eine herausragende Chance, für berufliche Herausforderungen der Zukunft im Kultur- und Medienbereich auszubilden.

2.1.3 Von der "Zukunftswerkstatt@AEC" zum Projekt "Kultur- und Medienszenen"

Ausgangspunkt des vorliegenden Projektes war ein Gedankenaustausch AEC-JKU, zu dem im November 2001 Aufsichtsrat (Vorsitzender Stadtrat Dr. Reinhard Dyk) und Geschäftsführung (Mag. Wolfgang Modera, Ing. Gerfried Stocker) des AEC eingeladen hatten. Als eine wichtige Dimension möglicher Vertiefung wurde neben der Intensivierung der bestehenden Kooperationen im Bereich Informatik, Wirtschaftsinformatik und Betriebswirtschaft das Einbringen sozialwissenschaftlicher Kompetenzen an der JKU für Themen und Projekte des AEC gesehen.

In vertiefenden Gesprächen wurde die Perspektive einer "Zukunftswerkstatt@AEC" geboren, bei der im Rahmen der bestehenden Aktivitäten der Kultur- und Medienforschung an der JKU Forschungsprojekte mit Unterstützung (jedoch nicht im direkten Auftrag) des AEC durchgeführt werden, die Fragestellungen von gemeinsamem Interesse verfolgen.

2.1.3.1 Allgemeine Forschungsfragen

Aus verschiedenen Ideen für solche Fragestellungen kristallisierte sich das Projekt "Kultur- und Medienszenen in Linz und OÖ" als Themenstellung von beiderseitigem Interesse heraus. Als generelles Ziel sollten regionale Vergemeinschaftungen und Szenen (auch "virtuelle") auf Laien- und Expertenebene (Kunst, neue Medien etc.) identifiziert, exploriert und beschrieben sowie Verbindungen zum AEC aufgezeigt werden. Dabei sollten folgende Fragen abgeklärt werden:

- ob sich in den verschiedenen Bereichen der Kultur- und Medienlandschaft "Szenen" entwickelt haben oder entwickeln;
- wie solche "Szenen" beschaffen sind;
- welchen Stellenwert das AEC als Schnittstelle Kunst-Technologie-Gesellschaft für solche "Szenen" hat bzw. haben könnte;
- wie von Mitgliedern allenfalls identifizierbarer "Szenen" die Tätigkeit und die Wirkung des AEC eingeschätzt wird.
- "Szene" wurde dabei zunächst sehr weit verstanden und umfasst Gruppen von Anbietern und Publikum im Kultur- und Medienbereich, die zumindest einen gewissen Zeitraum gemeinsame Interessen und Aktivitäten verfolgen.
- Die Präzisierung und Weiterentwicklung des Szenebegriffes selbst gehörte schlussendlich ebenfalls zu den Forschungsfragen des Projektes.

2.1.3.2 Projektorganisation

Das Projekt wurde in zweifacher Weise an der JKU verankert. Einerseits wurde es als Thema des "Forschungspraktikums Kultur- und Mediensoziologie" definiert. Diese Lehrveranstaltung stellt die entsprechende berufsorientierte Vertiefung im Rahmen der speziellen Soziologie "Kultur- und Mediensoziologie" dar, umfasst vier Semesterstunden und geht über zwei Semester.

Andererseits erfolgte die organisatorische und wissenschaftliche Betreuung durch das einschlägige Forschungsinstitut der JKU, das Institut für Kulturwirtschaft und Kulturberufsforschung.

2.2 Projektablauf und -methodik

Als erster Arbeitsschritt wurde ein *gemeinsamer Austausch* mit den Projektleitern (a.Univ.-Prof. Dr. Ingo Mörth, Mag. Julia Polgar), den Studierenden sowie Repräsentanten des AEC (Herr Ing. Stocker: Geschäftsführung, Frau Mag. Stauer: Geschäftsführung, Frau Kürmayr: Fachbereichsleitung, Herr Mag. Modera: kaufmännische Geschäftsleitung) gewählt, indem allgemeine Fragen, Vorstellungen etc. abgeklärt wurden und mögliche Szenen in Linz und Umgebung ausgelotet wurden.

2.2.1 "Szenen": theoretische und empirische Exploration

Als nächster Arbeitsschritt wurde der Szenebegriff in der Theorie und Empirie der Sozial- und Kulturforschung (z.B. bei Gerhard Schulze, Schulze 1992) durchleuchtet. Die Ergebnisse dieser Theoriearbeit finden sich in **Anhang 1**.

Dann wurde in den verschiedensten Bereichen (Audiovisuelle Medien, Printmedien und Webportale, Bereiche der Kinos und anderen kulturellen Veranstaltungen, Umfeld der Schule und Universitäten,..), nach konkreten Szenen und deren Mitglieder gesucht. Diese inhaltsanalytische Exploration von lokalen und regionalen Kultur- und Medienszenen findet sich in **Anhang 2**.

2.2.2 ExpertInnengespräche

Die erste empirische Phase erfolgte auf der Basis qualitativer Sozialforschung und umfasste offene, leitfadengestützte Expertengespräche mit einer großen Bandbreite möglicher Expertise als Einstieg. Es fanden sich für diese explorativen Experteninterviews folgende InterviewpartnerInnen (die Tätigkeitsbereiche der genannten Personen sind im **Anhang 3** des Berichtes detailliert angeführt):

- *Christine Aichinger, Dr. Reinhard Auer, Erich Berger, Alison Brown, Mag. Christian Denkmaier, Silke Dörner, Harald Gebhartl, H. G. Gutternigg, Dr. Andreas Hapkemeyer, Phillip Huemer, Irene Judmayer, Roland Kaiblinger, Andreas Karner, Dr. Willibald Katzinger, Tom Kern, Dr. Christian Köttstorfer, Rupert Kurz, Hannes Langeder, Peter Mitterbauer, Gerlinde Pöschko, Stefan Schatzl, Raimund Schumacher, Mag. Martin Sturm, Otto Tremetzberger, Prof. Dr. Roland Wagner, Dr. Wolfgang Winkler, Markus Zeindlinger, Dieter Ziering.*

Als Schritt vor der Durchführung der Experteninterviews wurden noch möglicherweise auftretende Schwierigkeiten aufgedeckt und deren Lösung angedacht, sodass die Interviews zu wertbaren Ergebnissen führen können.

Uns wurde z.B. klar, dass die Sprache der einzelnen Szenen sehr spezifisch sein kann und darauf Rücksicht genommen werden muss, um ein problemloses Durchführen zu garantieren. Außerdem bedurfte es eines gut strukturierten Leitfadens, an den sich der Interviewer / die Interviewerin halten konnte. In einem nächsten Schritt wurde ein solcher entwickelt, der sich letztendlich folgende Dimensionen beinhaltet:

2.2.2.1 Inhalte des Gesprächsleitfadens

- Vorstellung und Beschreibung des Forschungsgegenstandes und -projektes
- Angaben zur Person und zum beruflichen Hintergrund des / der Gesprächspartner/partnerin, sowie Erfahrung und Position in der Kultur- und Medienlandschaft
- Assoziationen zu den Begriffen "Szene" und "Medienszene"
- Angaben über die Zugehörigkeit zu einer "Szene" bzw. Wissen über Gruppen, die als "Szene" zu bezeichnen sind
- Grundlagen der "Szene", welcher sich der Gesprächspartner/die Gesprächspartnerin zugehörig fühlt

- Die Stellung und Aufgabe innerhalb der "Szene"
- Entstehung und Strukturierung der "Szene"
- Kristallisationspunkt und Treffpunkte der "Szene"
- Charakteristika der Mitglieder der "Szene" (Motivation, Gemeinsamkeiten, Interessen, Abgrenzung, Cliquesbildung etc.)
- Themen, Interessen, Bedeutungen, Veränderungen und Kontakt innerhalb der "Szene"
- Stellenwert der Szene innerhalb der Gesellschaft
- Besonderheiten und Kennzeichen der "Szene"
- Verbindungen zu anderen "Szenen"
- Einschätzung der Rolle "alte" und "neue" Medien innerhalb der "Szene"
- Stellenwert, Einschätzung und Beurteilung des AEC
- Bestehende Informationen und Erfahrungen mit dem AEC
- Wichtige Themen und Aktivitäten des AEC aus der Sicht des/der Befragten
- Bisheriger Kontakt, Kooperationen und gemeinsame Aktivitäten mit dem AEC
- Einschätzung der Entwicklungsaussichten für mögliche Verbindungen mit dem AEC

2.2.2.2 Auswertung der Interviewprotokolle durch computergestützte Inhaltsanalyse

Nach Durchführung der Expertengespräche wurden die dabei angefertigten Protokolle aufbereitet. Für die Inhaltsanalyse wurden die Texte von den TeilnehmerInnen mit dem PC-Programm **winMAX**¹ in ein Kategorienschema gebracht und entsprechend "codiert", d.h. Textpassagen inhaltlich den verschiedenen Kategorien zugeordnet.

Solche Kategorien waren zum Beispiel *Zugehörigkeit und Stellung in der Szene*, *allgemeines zur Szene*, *Entstehung und Merkmale der Szenen*, *Verbindungen mit anderen Szene*, *Alte und Neue Medien*, *Einschätzung und Verbindungen zum AEC* usw. Dieser Endbericht folgt in seiner Darstellung diesen inhaltsanalytisch entwickelten Kategorien.

2.2.3 Die Gruppendiskussionen

Anhand dieser Auswertungen und Interpretationen konnten wir die für uns wichtigsten Szenen benennen und uns daher dem zweiten größeren Schritt, den Gruppendiskussionen zuwenden. Als Vorbereitung mussten wir einerseits wieder die Diskussionsleitfäden entwickeln und außerdem die für uns interessantesten DiskutantInnen auswählen und einladen.

Das Grundgerüst dieses Leitfadens sieht folglich aus, wurde aber dann noch auf die einzelnen Szenen und Szenemitglieder abgestimmt.

¹ winMAX® wird in vielen Wissenschafts- und Praxisfeldern eingesetzt, u.a. in der Soziologie, der Politikwissenschaft, der Psychologie und Psychoanalyse, der Erziehungswissenschaft, Ethnologie, Kriminologie, Sozialarbeit, Marketing und Sozialplanung. Die Anwendungsfelder von winMAX® reichen von der Analyse qualitativer Interviews, der sozialwissenschaftlichen Feldstudie, Medienanalysen bis hin zur Auswertung offener Fragen im Rahmen von Surveys. s. <http://www.winmax.de/infosd.htm>.

2.2.3.1 Allgemeiner Gesprächsleitfaden für die Gruppendiskussionen

- Begrüßung, Vorstellung und Einleitung
- Vorstellung der DiskussionsteilnehmerInnen und deren Stellung innerhalb ihrer Netzwerke/Gruppen/Szenen
- Zum Begriff "Netzwerk", "Gruppierung", "Szene"
- Netzwerk/ Gruppe/ Szene: Lose Gruppierung oder feste Einrichtung?
- Innen- und Außenverhältnis in Netzwerk/ Gruppe/ Szene
- Verhältnis von Gruppen/Szenen zueinander (Kooperation und Konkurrenz)
- Alte und neue Medien
- Medien, Szenen und "Medienszenen"
- Einschätzung des AEC
- Kooperation mit dem AEC

2.2.3.2 Die verschiedenen Diskussionsrunden

Die genauen Angaben zu den jeweiligen unten genannten Personen sind im **Anhang 3** zu finden. Folgende Diskussionsrunden wurden in das "Sky Media Loft" im AEC eingeladen:

- Zur ersten Gruppendiskussion "**Studierende der Bereiche Information und Medien**" waren Studenten entsprechender Studiengänge der Johannes Kepler Universität und der Fachhochschule Hagenberg, darunter *Krispin Hable, Siegfried Buchegger, Josef Hörandner, Andreas Bauer, "Joe X" und Daniel Wiseman* eingeladen. Leider gelang es nicht, Studierende der Kunstuniversität Linz zur Teilnahme zu bewegen.
- Bei der Gruppendiskussion "**U19-TeilnehmerInnen² und SchülerInnen**" nahmen *Daniela Waser, Robert Huemer, Raimund Schumacher und Jürgen Oman* - Mitglieder der Gruppe conspirat (www.conspirat.com) sowie *David Jungwirth, Thomas Baldauf, Mathias Schrall, Harald Reingruber und Klara Punkenhofer* - SchülerInnen der 4. Klasse der HTL Leonding teil. Außerdem waren *Phillip Luftensteiner und Markus Triska* als Diskutanten anwesend.
- Eine weitere Gruppendiskussion gab es mit "**MedienmacherInnen (Print-, AV- und online-Medien)**". Bei dieser Gesprächsrunde waren *Dieter Holzhey, Christian Pichler, Klaus Buttinger, Ernst Demmel, Roland Kaiblinger, Otto Tremetzberger, Andreas Hutter und Christine Haiden* zu Gast. Anzumerken bleibt, dass bewusst kein(e) Vertreter(in) des ORF eingeladen wurde, da das Naheverhältnis ORF-AEC Verlauf und Inhalt der Diskussion in unerwünschter Weise beeinflussen hätte können.
- Zur vierten und letzten Gruppendiskussion waren VertreterInnen der "**alternativen Kunst- und Kulturszene Linz**" eingeladen. Teilgenommen haben *Susanne Blaimschein, Sabine Funk, H.G. Gutternigg, Gabriele Kepplinger, Hans Kropshofer, Andrea Mayer-Edoloeyi, Henry Mason, Josef Mostbauer, Monika Pesendorfer und Uschi Reiter*.

² "U-19" ist ein besonderer Teil des AEF, veranstaltet vom ORF OÖ, und schreibt neben dem "großen" Prix Ars Electronica einen speziellen Preis für Kinder und Jugendliche (bis 19 Jahre) aus. Jährlich nehmen 700-900 Jugendliche teil. Siehe: <http://u19.at>; <http://www.aec.at/de/prix/u19>.

2.2.3.3 *Auswertung der Diskussionsprotokolle*

Die Protokolle der Diskussionsrunden wurden abschließend in zweifacher Hinsicht ausgewertet. Einerseits wurden jene Ergebnisse herausgefiltert, die zusätzliche Informationen zu den Kategorien aus den ExpertInneninterviews beinhaltet.

Andererseits wurde jede Gruppendiskussion in ihrem besonderen Kontext und inneren Zusammenhang dargestellt und interpretiert.

2.2.4 **Zur Struktur des Endberichtes**

Der vorliegende Bericht hat daher folgende inhaltliche Struktur:

- Szenenanalyse: Selbstverständnis, Abgrenzung, Strukturen und Entwicklung von Szenen, Besonderheiten verschiedener Szenen, Beiträge zur Theorie der Szene;
- Gruppenanalyse: Darstellung der Schwerpunkte und Besonderheiten im Verlauf der verschiedenen Gruppendiskussionen;
- Medienanalyse: Einschätzung und Stellenwert von - alten und neuen - Medien für die Szenen und für die Gesellschaft insgesamt;
- AEC-Analyse: Erfahrungen und Einschätzungen zum AEC und seinen Aktivitäten.

3 Szenenanalyse

3.1 Grundlagen, Merkmale und Abgrenzung von Szenen

3.1.1 Grundlagen des Szenebegriffes aus ExpertInnensicht

Als Anhaltspunkt zur Reflexion über den Szenebegriff wurde in den ExpertInnengesprächen eine "Arbeitsdefinition" angesprochen:

"Szene" wird sehr weit verstanden und umfasst Gruppen von Anbietern und Publika, die in einem Bereich zumindest einen gewissen Zeitraum gemeinsame Interessen und Aktivitäten verfolgen. (Begriffsdefinition aus dem Gesprächsleitfaden)

Aus den Interviews geht beim Vergleich eine überwiegende Übereinstimmung mit dieser Definition hervor, jedoch wird die "Anbieter-Komponente" bei fast allen (bis auf ein paar Ausnahmen) nicht in den Vordergrund gestellt.

3.1.1.1 Szene als Vernetzung von ProduzentInnen und KonsumentInnen ?

Diejenigen, die den *"Austausch zwischen Produzenten und Konsumenten"* erwähnten, meinten aber gleichzeitig, dass er *"kaum oder nur rudimentär"* existiere (Auer). Nur für einen Interviewpartner erscheint die Szene *"geprägt und beherrscht ... [durch das Zusammenwirken] von Anbietern und Akteuren"* (Denkmaier), wobei er sich bei dieser Aussage jedoch nur auf die Kunst- und Kulturszene bezieht.

Für Gerhard Schulze (Schulze 1992) besteht "Szene" im wesentlichen *"aus der Vernetzung lokaler Publika, die aus 3 Arten der Ähnlichkeit entsteht: Personen – Orte – Inhalte; Das Publikum ist dabei zeitlich und räumlich definiert."*

Im Sinne dieses Szenebegriffes wurden vor allem die Vernetzungen von Publika, also die Ähnlichkeiten von Personen, Ort und Inhalten vom Großteil der Befragten als wesentliche Eigenschaft von Szenen gesehen.

Was allerdings zumeist nicht angesprochen wurde, ist die zeitliche (und örtliche) Bestimmtheit, der Vernetzung, was diesen Szenebegriff eher in die Nähe des weiter gefassten *Milieu-Begriffes rückt*. Dies fällt besonders bei den "Medienszenen" (s.u.) auf.

3.1.1.2 Szene als Vernetzung "ähnlicher Personen" ?

In den Diskussionsrunden wurden diese Grundlagen der Szene in manchmal sehr unterschiedliche Weise angesprochen. Der kleinste Nenner der Übereinstimmung bestand dabei in der Aussage, dass Mitglieder einer Szene jedenfalls etwas gemeinsam haben. In der Frage, ob das schon ausreicht, um eine Szene sein, gingen die Auffassungen aber schon auseinander: für die einen ist eine reine Interessensgemeinschaft bereits Szene, für andere ist es wichtig, dass in der Szene auch etwas passiert, ansonsten sollte eher von Gemeinschaft gesprochen werden. Wieder andere bezweifeln insgesamt, dass es die "Szene" in reiner Form überhaupt gibt, sondern sehen sie eher als inhomogen und über lose Kontakte verbunden.

Zudem gibt es auch andere Eigenschaften, an denen versucht wird, Szene festzumachen. Einerseits wird die gemeinsame Sprache erwähnt: Wo die gleiche Sprache gesprochen wird und es um gleiche Inhalte geht, wird man auch leichter verstanden. Ebenso der Begriff der Inszenierung wurde angesprochen. Für eine Diskussionsteilnehmerin ist sie ein Kriterium für die Abgrenzung von Szene und sonstigen Zusammenschlüssen.

3.1.1.3 Szene als Verwirklichung gemeinsamer Inhalte ?

Im Bereich der Inhalte waren die Einstellungen größtenteils übereinstimmend: *gemeinsame Interessen, gleiche Werte, selbstgestaltete Gesetze innerhalb der Szene, gleiches Weltbild* (Studentenszene).

Die VertreterInnen der alternativen Kunstszene waren sich zudem noch größtenteils einig, dass Szene immer etwas mit *Eigendefinition* zu tun hat und gerade in ihrem Bereich *Selbstorganisation* einen zentralen Punkt darstellt, weil gerade *offene Strukturen* als Gegenpol zu Institutionen geschaffen werden sollten.

In jedem Fall ist aber der gemeinsame Nenner mehr als der gemeinsame Stil oder Geschmack, sondern durch *Kommunikation, informellen Austausch, gegenseitige kreative Befruchtung* und gegenseitige *Unterstützung* geprägt und damit ein Lebensgefühl, das unterschiedlichste Bereich durchdringen kann.

In dem Sinn ist Szene und Mitgliedschaft in der Szene oft schwer zu erfassen, gerade weil Begriffe wie Offenheit und Freiheit so zentral sind.

3.1.1.4 Szene als gemeinsame Anwesenheit an bestimmten Orten ?

In der Frage nach dem Ort und ob Szenen einen Fixpunkt benötigen, waren die TeilnehmerInnen unterschiedlicher Auffassung. Das Spektrum reichte von definitiv bis nicht einem Ort zuzuweisen, weil Szenen wechseln und erst als festgefügte Struktur einem Ort zugeschrieben werden können.

Eine Expertin definierte Szene über den *Schauplatz*, insofern, als Szenen "immer vermischt" sind und eher durch den Treffpunkt zusammengehalten werden. Andere wiederum sprechen von "Wanderszenen", so z.B. die *"Bussi-Bussi-Szene"* oder Inlokal-Szene, die ihre Lokale immer wieder wechselt.

Für andere Szenen sind gerade auch im Kulturbereich fixe Lokalitäten von große Bedeutung, wie für die Stadtwerkstatt als Treffpunkt für verschiedenste Szenen. Aber auch nicht institutionalisierte Plätze sind von Bedeutung: die Donaulände beispielsweise stellt einen wichtigen Treffpunkt für Jugendliche dar.

Aber auch das Internet als ein Ort für nicht geographisch, aber doch "lokal" begrenzte Treffen wurde genannt. Diese Thematik wird im Kapitel "Medienszenen" nochmals ausführlich angesprochen.

3.1.2 Der eigene Szenenbegriff der ExpertInnen

Zu diesem Punkt wurden in den Experteninterviews verschiedenste Dinge thematisiert und angesprochen. Was alle Aussagen verbindet, sind die Dimensionen der *Einstellung gegenüber dem Begriff "Szene"* und der Frage, wie weit man sich selbst bzw. die Mitglieder und SympathisantInnen aus dem eigenen Erfahrungsraum *mit dieser Kategorie identifiziert*.

Einige der Befragten können ihre Gruppe ganz eindeutig einer Szene zuordnen. Die Life-Radio-Community als Beispiel:

"Über die Life Radio Community gibt es folgendes zu sagen: sie ist Chatterszene, die über Life Radio kommuniziert, hat gemeinsames Thema, nämlich Musik. Die Life Radio Community könnte als Szene betrachtet werden. Sie organisieren selbständig Musik- und Hörerreisen nach Deutschland oder sogar Frankreich, lernen sich über Life Radio Chat kennen." (Kern).

Im Schulze'schen Sinn erfüllt diese Szene alle wichtigen Merkmale: Life Radio-Hörer als Stammpublikumsreservoir, gemeinsame Aktivitäten in Form von Hörerreisen, nur die Lokalität, ist in diesem Fall nicht eine Örtlichkeit, sondern das Internet als Treffpunkt für Kommunikation.

Unter formalen Gesichtspunkten gilt auch die sog. "Freie (Kunst-)Szene" als Szene, denn

"es gibt 'Protagonisten' und 'typische Institutionen' dieser Freien Szene in Linz. FRO, Stadtwerkstatt, Times Up (um einige Beispiele herauszugreifen)... diese werden auch von Seiten der Politik immer wieder lobend erwähnt." Dennoch wird eine gewisse Problematik hinter dem Begriff der Freien Szene gesehen: "Freie Szene ist ein Überbegriff für nicht der öffentlichen Hand zugeordnete, nicht-kommerzielle, kulturelle Institutionen. Der Begriff ist nicht unumstritten, in verschiedenen Debatten um diesen Begriff wurde versucht, eine negative Definition zu finden (nach dem Prinzip: was ist die freie Szene NICHT). (Problem der) Abgrenzung der Freien Szene von anderen Szenen." (Tremetzberger).

3.1.2.1 Schwierigkeiten mit dem Szenebegriff

Aus diesem Grund würde für den o.a. Interviewten der Begriff des "Milieus" besser passen. Die Punkrockszene beispielsweise, die der Freien Szene und ihren Institutionen nahe steht und auch in diesen mitwirkt, definiert sich in diesem Zusammenhang als eigene Szene innerhalb eines größeren Milieus.

Insgesamt gesehen kann man sagen, dass die meisten Befragten mit dem Szenebegriff Schwierigkeiten haben. Einerseits wird er als beschränkend empfunden, als etwas, dem man sich und seine Wertvorstellungen unterordnen müsste:

"Im Grunde genommen sind wir medieninteressierte Grafik- und Kommunikationsdesigner, die nicht einfach Arbeiten des Ertrags wegen erzeugen wollen, sondern Arbeiten die unserem Werteschema und Qualitätsstandards entsprechen. Wenn es für diese Szene einen Begriff gibt, würden wir zu 100% reinpassen." (Karner).

Andererseits werden mit dem Szenebegriff ganz konkrete Dinge assoziiert mit denen man nicht in Verbindung gebracht werden möchte:

"Das Wort Szene ist für mich belegt mit Begriffen wie Avantgarde, Mode oder so ähnlich. Eigentlich etwas, das für mich nicht so seriös klingt, nicht so etwas, wie ich darstellen möchte." (Brown).

Als dritte Gruppe gibt es noch jene, die es bevorzugen, überhaupt nicht von der einen Szene zu sprechen, sondern darunter lieber einzelne Gruppen berücksichtigen.

Als Grundaussage ist all diesen Äußerungen gemein, dass der Begriff Szene als eine *Kategorie angesehen wird, in der die Komplexität des "wirklichen" Gefüges und die Individualität seiner Mitglieder nicht angemessen zum Ausdruck kommt* und die Mitglieder auch mitunter zwingen könnte, sich den Szenenormen unterzuordnen, obwohl gerade der Individualität des Einzelnen eine besondere Bedeutung zukommt.

3.1.2.2 "Szene" als Zuschreibung von "außen" statt als Sicht von "innen"

Auch in den Gruppendiskussionen wurde der eigene Szenebegriff in gleicher Weise thematisiert. Der Begriff "Szene" wird eher als eine Möglichkeit wahrgenommen, die Vielfalt der Gruppierungen und Zusammenschlüsse von Seiten jener, die sich nicht innerhalb der Szene befinden, zu kategorisieren bzw. zu schematisieren

Die "Innenansicht" der jeweiligen Gruppenmitglieder stellt sich meist anders dar: zwar ist ein gemeinsames Interesse, gemeinsame Einstellungen, ähnliches Lebensgefühl ein zentrales Thema, das geteilt wird. Dennoch widerspricht genau jene Abgeschlossenheit und Abgegrenztheit, die mit dem Begriff "Szene" assoziiert wird, diesem Lebensgefühl. *Aus diesem Grund werden häufig andere Bezeichnungen wie Szenerie und Netzwerk bevorzugt, weil sie die reale Offenheit besser berücksichtigen.*

Gleich in zwei verschiedenen Diskussionen wird ein ähnliches Bild gezeichnet, das der tatsächlichen "Szenenlandschaft" näher kommen soll:

"Es gibt nicht **eine** Szene, eine Kunst- und Kulturszene,, sondern viele Szenen, die sich in Haupt- und Randbereichen berühren, schneiden.." (Buttinger):

"das sind praktisch sich überschneidende Kreise, aber es berühren sich einfach nicht alle Kreise. Sie können untereinander ein network haben, das sehr informell ist, und sehr zweckabhängig und sehr schwer greifbar ist, weil es eigentlich auf ideeller Ebene funktioniert." (Mason)

3.1.2.3 Offenheit, Freiheit, Vielfalt als Kern des eigenen Szenebegriffs

So gesehen wäre die Zuordnung zu einer Szene eine Vereinfachung und gleichzeitig ein Eingriff in die Individualität seiner Mitglieder, denn gerade *Eigenschaften wie Freiheit* - im Sinne von selbst im kulturellen als auch politischen Bereich entscheiden können - *und Verschiedenheit* sind zentrale und häufig genannte Themen.

In diesem Sinne verstehen sich solche Gemeinschaften oft als ein *loses Netzwerk*, das als Gegenpol zur Institutionalisierung auftritt und seinen Mitgliedern vor dem Hintergrund eines gemeinsamen Lebensgefühls jene Strukturen schafft in denen die Verschiedenheiten der Mitglieder bestehen und gleichzeitig aber auch gemeinsame Ziele verfolgt werden können. Wichtig in diesem Zusammenhang scheinen Offenheit und Freiheit für die Mitglieder zu sein.

3.1.3 Entstehung von Szenen

Die Frage nach der Entstehung von Szenen und deren Kristallisationspunkte wurde in den Gruppendiskussionen kaum behandelt. Folgenden Fakten aus den Experteninterviews geben aber dennoch einen Einblick:

Gründe für die Entstehung von Szenen konnten verschiedene gefunden werden, besonders die Entwicklung im Bereich der Kulturszene wurde sehr einheitlich dargestellt. Christian Denkmaier schildert sie folgendermaßen:

"Die Szene hat es immer gegeben, solange es Kultur gegeben hat. Der Modebegriff der Kulturszene, wie sie sich heute versteht, ist entstanden Ende der 70er bis Mitte der 80er Jahre, wo die autonome und strukturell unabhängige Kulturarbeit immer stärker ins öffentliche Bewusstsein gedrungen ist. Zuvor lag der Schwerpunkt in der öffentlichen Kulturverwaltung, die Veranstaltungen durchgeführt hat. Es gab dann viele Veränderungen im Selbstbewusstsein der Kulturschaffenden, des Förderwesens usw. So ist eine immer selbstbewusster werdende Kulturszene außerhalb der Institutionen entstanden..." (Denkmaier)

Gleichzeitig wurde die institutionelle Kulturszene weiterentwickelt vor dem Hintergrund, "*den Stahlstadtgeruch*" (Winkler) loszuwerden. Als Gegenpol dazu versteht sich die freie und alternative Szene.

Einige Befragte empfinden die Szene, der sie angehören als eine, die schon länger besteht und deren Ursprung schon lange zurückliegt "*Da war ich leider nicht dabei. In Amerika geht die Frauenbewegung auf die Antisklaverei- und Antirassismusbewegung zurück*" (Brown).

3.1.3.1 Szenenbildung durch Angebote und Ausbildungen

Szenen entstehen dabei immer rund um ein bestimmtes Angebot, und dieses wird auch bewusst eingesetzt, um den richtigen Personenkreis anzusprechen. Martin Sturm vom Offenen Kulturhaus stellt das so dar:

"Wir haben ein bestimmtes Angebot. Aber wobei nicht nur das Angebot entscheidend ist, dass sich eine Szene aufbaut, sondern auch die ganze symbolische Ebene, die mit diesem Angebot vermittelt wird, welcher Appeal, welche Atmosphäre, welche gesellschaftliche Konnotation das hat." (Sturm)

Spezielles Angebot kann aber auch im Rahmen einer Ausbildung zu einem Zusammenschluss an Interessierten führen, die sich im weiteren zu einer szenearartigen Gemeinschaft verselbständigen.

"Bei Kommunikationswissenschaften gibt's so einen Audiovisions-Schwerpunkt und da werden gemeinsam irgendwelche Filme oder so gemacht und da gibt's dann immer wieder Einladungen dazu. Da entstehen dann schon so Gesinnungsgemeinschaften, die sich immer wieder treffen und austauschen." (Pöschko).

Auch in der FH Hagenberg werden Informationen ausgetauscht, eine Szene entsteht rund um Präsentationen, die auf Festen stattfinden. Dabei ist hinzuzufügen, dass dieser Gruppenbildungsprozess zusätzlich durch die räumliche Isolation der StudentInnen verstärkt wird. Bei den GrafikerInnen entstand über den schulischen Rahmen hinaus durch gemeinsames Interesse eine Gruppe, die Spaß an der Sache und eine höhere Erwartung an die Ausbildung hat.

3.1.3.2 Szenenbildung rund um Personen

Bei der Auswertung fällt auf, dass Szenen auch häufig rund um eine bestimmte Person entstehen. Im Bereich der Jazzszene hat ein Professor am Konservatorium mit der Einführung eines Jazzseminars die Entstehung einer Jazzszene in Linz begünstigt. Prof. Gsöllpointner prägte die Linzer Kunstszene rund um die Kunstuniversität mit.

3.1.3.3 Szenenbildung wegen Unzufriedenheit

Aber auch durch Unzufriedenheit mit der gegenwärtigen Situation und durch den Wunsch nach Veränderung entstehen Gruppen. So zum Beispiel in der MUD-Szene, wo aus Frust über andere MUD's gemeinsam ein eigener MUD programmiert wurde.

Auch in der LINUX-Szene spielt Unzufriedenheit mit dem Marktführer (Microsoft) und die Freigabe des Programmcodes eine szenebildende Rolle.

Nicht zu vergessen die Punkszene, die entstanden ist "aus ein paar Leuten, die was Neues wollten und mit dem Alten unzufrieden waren." (Huemer)

3.1.4 Kristallisationspunkte von Szenen

Mit der Frage nach einem Kristallisationspunkt für die jeweilige Szene hatten manche der Befragten Probleme, weil es oft schwierig war, die Entstehung auf ein konkretes Ereignis zurück zu führen. Antworten reichen von "schwer zu sagen" für die Punkszene, bis zu ganz konkreten Antworten:

Die Szene rund um die FH Hagenberg nennt ihre *Ausbildungsstätte* "ganz eindeutig" als den Kristallisationspunkt.

Im Bereich rund um den Computer, also MUD-, LAN- und LINUX- Szene fällt auf, dass ein Kristallisationspunkt oft im Zusammenhang mit dem Auftritt in der Öffentlichkeit genannt wird. Im Fall der LINUX- Szene sind das IX-, LINUX- *Magazine und Newsgroups*, die szenebildende Einflüsse hatten.

Für die LAN- Szene ist es die *Meldung eines "Clans" zu einem Verein*, die nötig ist um an Sponsoren zu kommen. Gleichzeitig wird dazu auch eine Homepage benötigt, auf die zugegriffen werden kann.

Die Spielszene selbst entwickelt sich aber rund um ein *Spiel*:

"Da bildet sich dann um ein bestimmtes Spiel eine Szene mit eigenen Ligen, mit Play Offs österreichweit, europaweit und weltweit. Oft sponsored, mit Sach- oder Geldpreisen. Österreich ist da noch nicht sehr weit, aber in Deutschland gibt es schon mehr." (Kiener).

Im Zusammenhang mit dem Multimediadesign wird die *Ars Electronica* ausdrücklich als Kristallisationspunkt genannt:

Die "ars electronica war extrem wichtig für uns. Ich würde es durchaus als Kristallisationspunkt bezeichnen, weil wir für das ganze ein Labeling schaffen mussten und das gemeinsame Auftreten erforderlich war. Was vorher wirr und unsicher war, nahm konkrete Formen an und gab uns Selbstbewusstsein und Mut zum Weitermachen." (Schumacher).

Die Life-Radio-Community sieht den Chat als Kristallisationspunkt, weil dort Kommunikation stattfindet und über den Chat hinaus auch persönliche Kontakte in Form von Chattertreffen entstehen.

Für die BMX-Szene war es die Übernahme der Bahn durch den Verein Xdream und die darauffolgende *Umgestaltung zur BMX-Bahn*, die dann das entsprechende Publikum anzog und -zieht, denn die Szene ist immer noch im Wachsen.

Oft kann auch *ein Gefühl* oder eine bestimmte Einstellung als Kristallisationspunkt verstanden werden. Rupert Kurz von ATTAC nennt "*Entglobalisierung*", Allison Brown formuliert es so:

"Der Kristallisationspunkt für die Frauenbewegung ist das Frauenbewusstsein. Vor allem das Erkennen 'Ich bin unzufrieden und bin nicht die Einzige'." (Brown)

3.1.5 Beispiele für Szenen aus ExpertInnensicht

Aus den Interviewauswertungen konnten einige Szenen oder szenenähnliche Zusammenhänge zusammengetragen werden:

- Zu Kultur gibt es eine dazugehörige Szene in Linz, die sich **rund um Kulturanbieter**, wie Landestheater, AEC, Brucknerhaus, Posthof, OK, Museen, usw. bildet
- **Kunst- und Kulturvereine** wie Stadtwerkstatt, TimesUp, Kapu, usw.
- **Sportszene**: z.B. Fußballfans aus Linz, die immer wieder zusammenkommen
- Zuschreibung für bestimmte **gesellschaftliche Gruppen**: Jugendszene, Popszene, usw.
- **Online-Spielszene**: um gewisse Spiele (unreal tournament, CS, usw.) entwickeln sich Gruppen
- **Skaterszene**: betrifft meist Jugendliche, die durch eine starke Ideologie geprägt sind
- **Presseclub**: Veranstaltungen, übergreifende Treffen und Unternehmungen
- **Linuxszene und "open source" Gemeinde**
- **Studentenszene** (kulturell –und politische Gruppierungen)
- Szene rund um die **Kunstuni** (z.B. elektronische Musik)
- **Multimediaszene**
- **Alternativszene**
- **Freie Szene**: bildet sich neben institutionalisierten Szenen (z.B. STWST)

3.1.5.1 Die "freie Kunst- und Kulturszene" als Sonderfall

Die angeführte Freie Szene wurde in der Diskussionsrunde der alternativen Kunstszenen öfters erwähnt: einerseits im Sinne einer freien Theater-, Tanz- und Musikszene, die abseits der städtischen Kultureinrichtungen autonom agiert.

Auf der anderen Seite ist die Freie Szene aber auch ein politischer Begriff bzw. Gruppierung; ein sehr unterschiedlich zusammengesetztes Konglomerat von Künstlern und Kulturschaffenden, die sich als ein Gegenpol zu den Institutionen sehen und gleichzeitig

"als ein Forschungsbereich der Gesellschaft, wo einfach experimentiert, ausprobiert wird, .. unter anderen Voraussetzungen. [...] es ist so eine Art Laboratorium, wo es eine gewisse Freiheit von Denken noch gibt." (Kepplinger)

Innerhalb der Freien Szene rund um die STWST gibt es eigene, unbürokratische Strukturen, die von den unterschiedlichen Teilbereichen einfacher genutzt werden können. Letztendlich sieht sich die Freie Szene als ein Netzwerk aus verschiedensten Teilbereichen und Szenen, die trotz der Verschiedenheit das gleiche Ziel verfolgen, nämlich als Freie Szene von den Politikern ernst genommen zu werden, "*als eine wirklich dynamische, innovative, und sehr gesellschaftsrelevante Masse.*" (Kepplinger)

Ansonsten wurde in den Diskussionen die Bezeichnung "Szene" nur sehr sparsam verwendet und eher von Netzwerken, u.ä. gesprochen. Einzig in bezug auf Musikrichtungen fällt die Klassifizierung leichter, es kann von einer Hip-Hop-Szene, Techno-Szene usf. gesprochen werden.

3.1.5.2 Arbeitsgruppen als Internet-Szenen (Beispiel conspirat)

Die Gruppe conspirat wird an einigen Stellen als Szene bezeichnet. Obwohl sie sich selbst vielmehr als eine nach außen offene Gruppe sehen möchte, wird sie von Außenstehenden, eben trotzdem als abgeschlossen empfunden.

Tatsache ist aber, dass conspirat sich als intensiv zusammenarbeitende Gruppe erlebt, wobei die Mitglieder sich von der gemeinsamen Schulzeit her kennen. Mittlerweile wohnen die Mitglieder der Gruppe conspirat in verschiedenen Städten. Sie nutzen das Internet, um miteinander auf einfachem Weg zu kommunizieren. In diesem Sinn besteht zumindest Szeneverdacht.

3.1.5.3 Netzwerke im Medienbereich

In der Diskussionsrunde der MedienmacherInnen wurden zwar Netzwerke genannt, die aber nur den reinen Informationsaustausch in einer von Konkurrenz bestimmten Situation zum Inhalt haben.

Ein Teilnehmer stellt die Situation so dar: "*es rudeln sich die Wölfe, wenn es einen großen Schinken gibt ...*" (Buttinger).

In Wien kennt man ein Medienfrauen-Netzwerk mit ca. 250 Mitgliedern, in Linz hat ein Frauen-Netzwerk erst in Form eines Presseclubs Fuß gefasst.

3.2 Mitgliedschaft in Szenen

3.2.1 Grundlagen von Mitgliedschaft in einer Szene

Ein Grund für eine Mitgliedschaft ist, die *"individuelle Konsumierung von entsprechenden Produkten und Angeboten"* (Köttstorfer/Langeder/Ziering) Durch die Teilnahme an Veranstaltungen und Aktion wird von den GesprächspartnerInnen bereits eine Mitgliedschaft definiert, auch deshalb, weil man sich dadurch an eine spezielle Gruppe anschließt und sich deshalb ihr auch zugehörig fühlt. Weil ein *gemeinsames Interesse* besteht und sich jeder individuell mit diesem speziellen Themenbereich beschäftigt entstehen auch unausgesprochene Gemeinsamkeiten.

Man sucht Anschluss an bestimmte Szenen, weil man *selber profitieren* will. Einerseits durch direktes Konsumieren – wenn dies möglich ist, andererseits durch persönlichem, nicht materiell messbaren Profit. So ein Profitieren kann das gemeinsame Nutzen von Programmen sein und der Vorteil, über die Mitgliedschaft zu billiger Software zu kommen. (Linux-Szene)

Man fühlt sich wohl unter Leuten mit gleichen Interessen, Lebensstilen Lebensphilosophien, etc. Durch die Zugehörigkeit zu einer Gruppe, will man dem *Leben mehr Sinn* geben und sich selber (neu) erfahren.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass der Kontakt, das Kennenlernen und das Vertrautwerden mit einer Szene sowie die Akzeptanz Grundvoraussetzung sind, dass eine Mitgliedschaft erst überhaupt entstehen kann.

Man kann auch von *Zusammenwachsen* sprechen, von einem Hineinwachsen in die Szene. Zu Beginn ist man neu, aber durch Interesse und mit regelmäßigem Mit-Dabeisein wird man immer mehr Bestandteil der Szene. Der Hauptgrund für eine Mitgliedschaft sind aber immer noch die gemeinsamen Interessen.

Mitgliedschaft wird aber auch ganz unterschiedlich interpretiert. Manchmal reicht ein Dabeisein ohne spezielle aktive Beteiligung, bei anderen gehört jedoch ein häufiges Treffen dazu sowie aktive Teilnahme und sich Einbringen wird gefordert. Durch eine Mitgliedschaft soll auch eine bessere Kommunikation gewährleistet werden.

3.2.2 Entstehung der Mitgliedschaft in einer Szene

Bevor man wirklich von einer engen Zusammengehörigkeit und richtiger Mitgliedschaft sprechen kann, herrscht ein loses Zusammenarbeiten, dass steigendem Interesse und Engagement intensiver werden kann.

3.2.2.1 Anstöße zur Entstehung einer Mitgliedschaft

Eine häufige und mitunter auch die wirksamste Form von Werbung für eine Szene ist die *Mundpropaganda* – das persönliche Ansprechen. Durch das persönliche Ansprechen können auch eher unbekanntere Bereiche schmackhaft gemacht werden. Dies ist auch häufig der Grund, dass eine Mitgliedschaft überhaupt entstehen kann.

Auch andere Formen von Werbung und Links im *Internet* erleichtern neuen Menschen das Kennenlernen der Szene. Und der Kontakt, das Kennenlernen und das Vertrautwerden mit einer Szene ist Grundvoraussetzung dafür, dass eine Mitgliedschaft erst überhaupt entstehen kann.

"Und wenn es einem dann gefällt, dann ist man eben drinnen und man kommt dann auch nicht mehr so leicht los." (Schatzl)

Eine Mitgliedschaft ergibt sich auch meistens von selbst, durch das *"typische Hineinschlittern"*. (Schumacher) Die Mitgliedschaft ist selten geplant, durch gemeinsame Interessen, die zu Beginn auch noch relativ gering sein können, kommt man immer mehr und mehr ins Geschehen mit hinein.

Unter Gleichgesinnten bekommt man dann immer mehr Bestätigung und schon ist man mit dabei. *"Die Motivation ist hauptsächlich die **Gruppierung selbst.**"* (Schumacher)

Um dieser Tatsache gerecht zu werden und Leute "ins Haus" zu bringen, kann es notwendig sein, eigene *"KundenbetreuerInnen"* aufzubauen, die dafür verantwortlich sind, bestimmte Zielgruppen zur Teilnahme zu überzeugen. Im weiteren ist dann ein Kontakthalten sehr wichtig und von Zeit zu Zeit sollte man jeder individuellen Zielgruppe passende Angebote als Anreiz bieten.

Etwas sehr wichtiges innerhalb einer Szene ist die *Akzeptanz* – nur so kann überhaupt erst eine Mitgliedschaft entstehen. Spezielles Können ist nicht nötig, die Persönlichkeit ist wichtiger. Diese enorme Vielfalt muss aber auch von allen akzeptiert werden und als große Bereicherung gesehen werden.

Auch wenn eine Person in bestimmten Bereichen ganz unterschiedlicher Meinung ist, kann eine Zugehörigkeit gegeben sein. Solche Personen empfinden sich dann selber oft als *"Reibungspunkt oder Stein des Anstoßes"* (Auer)

3.2.2.2 Probleme bei der Entstehung und mögliche Gefahren bei der Mitgliedschaft

In der alternativen Kunstszene stellt für das Publikum die relative *Unbekanntheit* der KünstlerInnen oftmals ein Problem dar.

"Die Leute kennen die Künstlernamen nicht, sie können sich nichts vorstellen [...] sie wissen nicht recht, die Schwellen sind sehr hoch." (Sturm)

Ausgenommen von dieser Problematik sind spezielle Kerngruppen, die bereits so tief in diese Materie eingetaucht sind, dass sie auch mit weniger Information etwas anfangen können und sich angesprochen fühlen.

Es gibt oft Schwierigkeiten der *Erreichbarkeit* und der fixen Bindung. Manche kommen nur gelegentlich zu den Veranstaltungen und lassen sich aber nicht auch zu themennahen Aktivitäten überreden. Oftmals geht dies soweit, dass man überhaupt nicht mehr von Mitgliedschaft sprechen kann, da die Zusammenarbeit zu lose wird.

Oftmals ist eine zu enge und abgegrenzte *Mitgliedschaft überhaupt nicht erwünscht*, da es auch Leuten außerhalb der Szene möglich sein sollte, anzudocken.

In manchen Bereichen gibt es gar keine Chance, der Mitgliedschaft zu entinnen, da man jeder Zeit mit der Materie verbunden ist. Oftmals scheint es leichter, wenn man nicht fast rund um die Uhr mit der Szene konfrontiert ist, da es dann mehr gibt, als nur diese eine Sache. Man bekommt einen einfacheren Zugang zum Ganzen.

So zeigt sich bei der "Szene" rund um die FH Hagenberg, dass es auch Vorteile hat, wenn man auswärts wohnt und dadurch etwas mehr Abstand bekommt.

In manchen Fällen ist eine Mitgliedschaft aus organisatorischen und strukturellen Gründen nicht möglich, da die fixe Örtlichkeit zum Beispiel nicht gegeben ist. Teilweise sind die gemeinsamen Interessen auch nur von sehr kurzer Dauer und lösen sich bereits nach sehr kurzer Zeit wieder von selber auf.

Als ein weiteres Problem wird die *Institutionalisierung* genannt: Mit der Einführung eines Regelwerkes verändern sich auch die Ansprüche an die Mitglieder, auf die somit der Druck wächst, weiterhin aktiv und erfolgreich beteiligt zu sein. (Diskussion Studenten)

3.2.3 Motive für Mitgliedschaft

"Am Anfang ist es die Neugier, dann bleibt man hängen und dann entdeckt man, das es Aufgaben zu lösen gibt." (Schatzl)

Das Hauptmotiv für eine Mitgliedschaft sind aber immer noch die *gemeinsamen Interessen*, wenn da Leute da sind, die *"zuhören und wenn einfach gemeinsam Dinge unternommen werden."* Durch eine solche Situation können auch sehr wertvolle Hilfestellungen angeboten werden.

Eine Mitgliedschaft muss aber nicht immer als etwas Spezielles, etwas besonders Tolles empfunden werden. Vielmehr ist es etwas alltägliches, ein normales Beisammensein mit Freunden.

Durch eine Mitgliedschaft soll auch eine bessere *Kommunikation* gewährleistet werden. Eine bessere und reibungslosere Zusammenarbeit möglich werden.

3.2.3.1 *Gemeinsame Interessen und Identitätsbildung*

Es werden *gemeinsame Ziele* verfolgt, die durch ein Zusammenhalten leichter und besser verwirklicht werden können. Herr Winkler spricht davon, dass *"es im Kultur- und Kunstbereich darum geht, ein Ambiente zu schaffen, in dem es möglich ist, Kultur zu verwirklichen."*

Als ein Motiv für die Mitgliedschaft kann ganz allgemein *das Gemeinsame* genannt werden, sowie die Hilfestellungen, die man durch ein Mit-Dabeisein erfährt. Man will einfach dazugehören.

"Ja, sicher, natürlich ist's auch furchtbar schön, wenn du als Pubertierender, [...] einfach Leute hast, die dir zuhören. Das ist schon toll fürs Selbstwertgefühl." (Pöschko)

In der Szene kommt es dann zum Ideenaustausch, zur Identitätsstiftung. Man kann alle Inhalte und Angebote gut mittragen, die gemeinsame, gute inhaltliche und soziale Basis ist wichtig und entscheidend.

3.2.3.2 *Gemeinsame Verwirklichung von Innovationen*

Oft will man, gerade im Kulturbereich, etwas *Neues schaffen*.

"Ich glaube, dass ein Mensch ohne Kunst schwer lebensfähig ist. Kunst und der Versuch, sich auszudrücken, das täglich erlebte zu sublimieren und auf eine geistige Art zu verarbeiten, liegt einfach in uns allen drinnen." (Winkler)

Anderen ist es wichtig, dass hier ein *anderer Zugang* gesucht wird; z.B. wird vom Theater Phoenix betont, dass für Jugendliche im Theaterbereich die Schwellenangst kleiner oder teilweise gar nicht vorhanden. So bekommen auch sie Zugang zu einer Materie, die ihnen ansonsten vielleicht verschlossen bliebe. Klassiker werden so behandelt, dass auch die heute aktuellen Problematiken angesprochen werden. Es soll nicht nur ein alleiniges Vorführen sein, sondern ein mit reinziehen. (Gebhartl)

Innerhalb der Szene wird auch versucht, die *Gesellschaft zu verändern*, und das ist Motiv genug. Man will auch einen Reibungspunkt darstellen, auch wenn das nicht immer gern gesehen wird, was aber sehr produktiv sein kann. (Brown)

3.2.3.3 *Szenen als Plattform der Selbstverwirklichung*

Gegensätzlich zu den gemeinschaftlichen Interessen, die es für eine Mitgliedschaft gibt, stehen die individuellen, die darauf abzielen, die eigenen Vorstellungen und Wünsche eben besser umsetzen zu können, wenn man sich einer bestimmten Szene zugehörig fühlt.

Die Motivation besteht in der *Umsetzung der eigenen Ziele*, man will *"seine Lebenseinstellung durchziehen"*. (Huemer)

3.2.4 **Merkmale und Gemeinsamkeiten von Szenemitgliedern**

3.2.4.1 *Persönliche Merkmale und Kompetenzen*

Was das *Alter* betrifft, so gibt es ganz unterschiedliche Angaben. Grob gesteckt bewegen wir uns in einem Rahmen zwischen 15-60-jährigen, hauptsächliche Zielgruppe für die meisten erfassten Szenen ist jedoch ein Publikum bis 40. Aus der Sicht einer Interviewpartnerin wird man mit zunehmenden Alter immer mehr zum *"Szene-Surfer"* (Pöschko).

Geschlechtsspezifisch gibt es keine besonderen Auffälligkeiten, häufig wird ein eher gemischter Anteil am Szene-Mitgliedern angegeben. Interessant ist, dass vermehrt *Singles* vertreten sind.

Für jede Szene gibt es bestimmte Wörter, aber auch Handlungen, wie die Art, sich zu begrüßen. Nur wer den *Szene-Code* kennt und beherrscht, gehört dazu.

Prinzipielle *Ausschlussgründe von einer Szenemitgliedschaft* scheint es nicht zu geben. Grundsätzlich kann jeder Mitglied in den verschiedenen Szene werden, Hauptsache, es interessiert ihn/sie.

Generell bestehen *keine Pflichtmitgliedschaften* in den untersuchten Szenen bzw. Gruppierungen, dennoch kann bereits die gemeinsame Lebenssituation szenebildend sein (Hagenberg), der man möglicherweise schwer entrinnen kann.

Die Mitglieder vieler Szenen sind sehr *medienversiert*, *Medienkompetenzen* spielen sicherlich eine wichtige Rolle.

Die gleiche "Wellenlänge", die persönliche Kommunikation wird als wichtiges Mitgliedschaftselement gesehen. Besonders auffällig kam dieser Aspekt in der Gruppendiskussion der MedienmacherInnen zu tragen, wo sich für einen Teilnehmer die Mitgliedschaft der Medienszene auf "*altmodische Strukturen*" wie "*Freundschaften, Bekanntschaften, Abneigungen*" (Pichler) hin charakterisiert.

All diese Mitgliedschaftsmerkmale führen jedoch dazu, dass sich relativ homogene Gruppen als Szene zusammenfinden. Die Klassifizierung solcher Gemeinsamkeiten ist recht facettenreich, lässt sich aber zusammenfassen in die Bereiche: Bildung/Beruf/Geschlecht, Stil/Kontakte, Lebensphilosophie und Ansichten, Interessen, Symbole

3.2.4.2 *Demographische Gemeinsamkeiten (Bildung/Beruf/Geschlecht)*

Auffällig ist, dass sich die Mitglieder der einzelnen Szenen hinsichtlich ihres Bildungsstandes jeweils sehr annähern. "Hochkultur" spricht eher höher gebildete Menschen und eher Frauen an, in der MUD-Szene bewegen sich vorrangig männliche Mitglieder mit mittlerer oder niedrigerer Ausbildung. Auch den Beruf oder die berufliche Ausbildung können die einzelnen Szenemitglieder gemein haben, wie es in der Szene der MedienmacherInnen der Fall ist.

3.2.4.3 *Kontakte*

Der Kontakt untereinander ist so gut wie in allen Szenen von großer Wichtigkeit, wobei die Art der Kommunikation unterschiedlich verlaufen kann (e-mails, face-to-face, Post etc.). Ein gewisser Sprachcode, den die jeweiligen Mitglieder beherrschen, ist in fast allen Szenen vorhanden.

3.2.4.4 *Lebensphilosophie und Ansichten*

Die gemeinsame Basis fast aller Szenen ist die Auseinandersetzung mit Kultur, Kunst, Medien, Musik, Technik, Sport etc., in welcher Form auch immer. Dabei sind das Erleben eines gewissen Lebensgefühls, eine "gemeinsame Leidenschaft" und die gemeinsame Einstellung wichtig, die auch dazu führt, dass täglich Erlebtes auf gleiche Art und Weise verarbeitet wird.

Durch die Mitgliedschaft in der jeweiligen Szene kommt es zu einer Durchdringung der verschiedensten Lebensbereiche der Menschen in der Szene, was sehr stark zum gemeinsamen Lebensgefühl beitragen kann.

3.2.5 **Abgrenzung nach außen**

Der Großteil der Szenen sehen sich selber prinzipiell als offen, wobei aber angemerkt sein muss, dass dies für Außenstehende meist nicht der Fall ist. So beschreibt ein Szenemitglied der KAPU:

"Wenn es eine Abgrenzung gibt, dann sicher nicht absichtlich. Von außen kann es schon elitär wirken, aber das kommt durch den inneren Zusammenhalt" (Huemer)

In der Diskussion der U19-Teilnehmer wurde ebenfalls diese Thematik der Abgeschlossenheit aufgegriffen. Während sich die Gruppe *conspirat* als offen bezeichnet, die zwar aufgrund der Freundschaften untereinander einen engen Zusammenhalt aufweist, wird sie von Außenstehenden als sehr abgeschlossen und abgegrenzt wahrgenommen.

3.2.5.1 Das Problem der Cliquesbildung

Als möglicher Grund für derartige Sichtweisen von außen könnte vielleicht das intensive Interesse der Mitglieder an einem gemeinsamen Thema genannt werden, was durch die Aussage: "*Cliquesbildung ist zum Teil dadurch, dass sie dieselben Interessen haben.*" (Mitterbauer) untermauert werden kann.

Dass es abgeschlossenen Szenen gibt, darüber sind sich auch die VertreterInnen aus der alternativen Kunstszene einig.

"Es gibt Szenen, die sehr homogen sind oder in sich abgeschlossen, die lassen zwar Dinge auch zu oder fördern sie auch, es gibt aber auch sehr stark abgekapselte Szenen, die wollen gar keine anderen Leute." (Kropshofer)

In der Diskussion der Studenten herrschte darüber hinaus die Meinung, dass man sich *über die Abgrenzung erst definieren kann*, und dass es aufgrund der unterschiedlichen Sprache und der dadurch erschwerten Kommunikation bereits relativ schnell eben zu dieser Abgrenzung kommt. Dies zeigt sich beispielsweise in "*Witzen, die man nicht mehr versteht, wenn man nicht dazugehört – Humor färbt ab*" (Wiseman). Hierbei wird aber eingeräumt, dass es sich eher um einen negativen Aspekt der Abgrenzung handelt.

Ebenso wird betont, dass eine Abgrenzung auch vom Umfeld abhängt. Würde die Fachhochschule den Sitz in Linz haben, wäre wohl eine noch striktere Abgrenzung erforderlich.

Manche assoziieren deshalb mit manchen Szenen auch mit etwas *Negativem*, etwas Abgesondertem, in Richtung Elite, Geheimbund etc. gehend, abgehoben vom Normalen. Szenen können in diesem Zusammenhang "*mafiöse Züge*" bekommen, wenn man nur mit den Leuten zusammenarbeitet, die man eben schon lange kennt.

3.2.5.2 Zentren und Randbereiche von Szenen

Es gibt viele Szenen, die sich in *Haupt- und Randbereichen* berühren und schneiden, was einerseits deshalb passiert, weil sich unterschiedliche Gruppierungen für gleiche Themen interessieren, jedoch einen anderen Zugang haben, andererseits könnte auch das "Szene-Surfen" ein möglicher Grund sein. Die eventuell auftretende Auswirkung könnte eine Mischung sein:

"... weil sich Leute, die sich am Rand einer Szene befinden und auch Leute aus anderen Szenen, mit der Kernszene treffen. Die bringen da schon eine gewisse Mischung herein." (Pöschko)

Ein Kulturjournalist sieht sich selber z.B. eher am Rande der "Medienszene", wobei er dies einerseits als gut, andererseits aber auch als schlecht bezeichnet wird. "*Gut ist es deshalb, weil man ... kann unbefangener schreiben ...*" (Hutter)

3.3 Struktur und Themen von Szenen

Bei der Analyse der allgemeinen Themen, welche die einzelnen Szenen beschäftigen, zeigt sich ein sehr unterschiedliches Bild. Ein Befragter meint, der *Alltag und das Zusammenleben* würden einer Szene die Themen vorgeben. Eine Aussage, die eine sehr große Offenheit andeutet!

3.3.1 Allgemeine Aspekte von Szenethemen

Wegweisend für Szenen in ihren Themen und Strukturen, sowie ihren Aktivitäten und Treffpunkten können einige Aussagen von VertreterInnen der Kunstszene sein. Sie meinen unter anderem, dass einerseits *"Persönlichkeiten notwendig sind, um die sich Szene formiert"* (Henry Mason) und andererseits eine intensive Vernetzung Szenenbildung ermöglicht. Vernetzung passiert insbesondere da, wo es Plattformen gibt, die zwischen Angebot und Nachfrage vermitteln.

3.3.1.1 Inhaltliche Schwerpunkte als Ankerpunkt

Ganz allgemein ist festzustellen, dass ein Angelpunkt (Inhalt) notwendig ist, um den sich Szenen formieren. Es zeigen sich zwei unterschiedliche Betrachtungsarten zum Begriff "Thema einer Szene":

- Einerseits nennen viele Befragte ihre *persönlichen Schwerpunkte*, also die inhaltliche Arbeit und Auseinandersetzung.
- Andererseits wurden auch *Angaben zum "Zusammenleben"* innerhalb der Szene als Thema genannt. Dies sind meist auftretende Fragestellungen zum Zusammenhalt der Szenenmitglieder, zur Organisation und Kommunikation innerhalb der Gruppierung.

Stellt eine Szene ein Thema in den öffentlichen Raum, so ist die dahinterstehende Absicht von entscheidender Bedeutung: wie viele Mitglieder die Szene ansprechen will, wie offen sie tatsächlich sein will.

Wesentlich ist, wie Menschen den Zugang zu einem Thema beschreiben, das heißt, wie und warum ein Thema sie anspricht und wodurch sie sich angesprochen fühlen:

"Am Anfang ist es die Neugier, dann bleibt man hängen und dann entdeckt man, das es Aufgaben zu lösen gibt."(Schatzl)

3.3.1.2 Gemeinsame Aktivitäten als Ankerpunkt

Eine dichte Vertiefung in einem Thema ist tendenziell durch intensive Auseinandersetzung in einer eher geschlossenen Gruppe möglich. Grundsätzlich kann man drei verschiedene Arten von Aktivitäten feststellen, die Szenen beleben:

- Zum einen führen Szenen immer wieder *Veranstaltungen* durch, wobei diese regelmäßig oder auch spontan sein können.
- Zum anderen wird der gemeinsame *Besuch von Veranstaltungen* gepflegt.
- Als dritte Aktivität werden *Kooperationen* (Vernetzungen) mit anderen Vereinigungen gesucht, die zu gemeinsamen Aktivitäten führen.

3.3.2 Szenebildende Themen und Inhalte

Es können anhand der geführten Interviews und Recherchen die Themen und Inhalte folgender Szenen näher beschrieben werden:

BMX, Chat, Computer, Film, Frausein, Jazz, Jugend, Kultur, Kunst, Medien, MUD, Musik, Punk-rock, Radio, Skateboard, Theater, Werbung.

Um diese Inhalte haben die untersuchten Szenen ihre spezifischen Themen entwickelt und pflegen soziale Kontakte, die von konkreten Tätigkeiten getragen sind.

Sowohl direkte Kenntnis aus der Zugehörigkeit unserer Interviewpartner zu einer der o.a. Szenen als auch deren indirekte Kenntnis von Szenen im eigenen Umfeld oder Erfahrungsbereich dienen im Folgenden als Informationsquelle. Die hier aus "ExpertInnensicht" skizzierten Szenen stellen jedoch nur einen Ausschnitt aus der "Szenelandschaft" in OÖ. dar. Deren mögliche Bandbreite ist im Anhang dokumentiert (Kap. 7.2).

Generell ist noch festzustellen, dass Szenen ihren Raum und einen Platz als Treffpunkt brauchen. Sowohl in der Öffentlichkeit (Posthof, Galerie MAERZ, Brucknerhaus, Landesgalerie, Kunstuniversität etc.) als auch im privaten Bereich (Privatwohnungen, Studios, Ateliers usw.) finden sich dergestalt Szenen. Wesentlich ist außerdem, dass die Treffen auf Freiwilligkeit beruhen. Kein Club, keine Verpflichtung ist gegeben. Der Motor für Szenetreffen ist einzig das Wissen, dass jeder/jede bestimmte Leute dort oder da wiedertrifft, wenn er/sie nur will.

Im Folgenden wird jede Szene einerseits in ihren spezifischen *Themen und Strukturen*, andererseits in ihren *Aktivitäten und Treffpunkten* betrachtet.

3.3.3 Die BMX-Szene

3.3.3.1 Themen und Strukturen

Thema ist eigentlich das *Vergessen des Alltags*. Ein Vertreter meint, die *Persönlichkeit* und das *"Gut-drauf-sein"* (Mitterbauer) seien wichtig. Motivation für die Szene ist *"Dazugehören wollen"*, um den Sport erleben zu können. Die BMX-Szene setzt sich neben dem Sport hauptsächlich auch mit Musik und Graffiti auseinander, selten auch mit Politik. Die Linzer BMX-Szene ist als eine typische Jugendszene zu betrachten.

Daraus ergibt sich die Struktur, die aus einer Gleichstellung aller Mitglieder auf Grundlage der Selbstbewusstheit des Einzelnen entsteht. Sie dient auch dem Miteinanderauskommen und gegenseitiger Hilfe.

Betont wurde der Aspekt der Abgeschlossenheit in sich selbst bzw. die Abgrenzung zu anderen. Dies zeigt die Aussage: *"Es gibt eine Gemeinschaft, in der Feste gefeiert werden und auch die Partner der Fahrer sind mit eingebunden."* (Mitterbauer)

3.3.3.2 Aktivitäten und Treffpunkte

Aus der Aktivität des BMX – Fahrens ergibt sich ein Treffpunkt: die BMX – Bahn. Die BMX-Szene zählt zu einer sehr aktiven Einheit, die viele Veranstaltungen auch für Außenstehende durchführt, wie beispielsweise Jam-Sessions.

"Die Hauptaktivitäten sind Jamsessions am Wochenende, wo einer Initiative ergreift, er ruft alle an und dann nimmt jeder jemanden anderen mit. Dann kann es schon einmal passieren, dass statt 20, 100 Leute da sind. So trifft sich eben alles und das geht nicht nur österreichweit, sondern auch international in den Deutschen Raum hinaus. Haupttreffpunkt für die Dirtjumpszene ist Plesching." (Mitterbauer)

Als sehr wichtig werden aber auch gemeinsame Unternehmungen erachtet, die nur für die Mitglieder gedacht sind. Der Befragte meint dazu:

"Und Feste feiern ist auch wichtig ... Da werden auch Zeltfeste angefahren und die Disco in Schlag³." (Mitterbauer)

³ "Schlag" ist ein kleiner Weiler in der Nähe von Freistadt (Gemeinde Grünbach). Dort gibt es eine beliebte Disco in einem ehem. Bauernstadel mit dem Namen "Unschlagbar".

3.3.4 Die Chatter-Szene(n)

3.3.4.1 Themen und Strukturen

Man beschäftigt sich inhaltlich mit den Themen Musik, Kino, Sport, Fortgehen. Chatter knüpfen erste Kontakte im Chat und lernen sich über diese Themen kennen. Daher differenziert sich die Chatter-Szene nach den jeweiligen zentralen Themen.

Im jeweiligen "Chatraum" ist eher wenig Struktur erkennbar. Man klinkt sich nach Lust und Laune ein, chattet mit anderen, die oft auch nur über den "nickname" bekannt sind, und verlässt den Chatraum wieder. Manche Chaträume sind jedoch moderiert, und es hat sich auch eine gewisse "netiquette" herausgebildet.

3.3.4.2 Aktivitäten und Treffpunkte

Chattertreffen gibt es in verschiedenen Lokalen. Dort gibt es face-to-face-Kontakte jener Personen, die sich im Chat getroffen haben. Zu bemerken ist also, dass sich aus Chatkontakten sehr wohl auch persönliche Kontakte entwickeln, wobei diese Leute dann gemeinsame Aktivitäten, wie beispielsweise Konzertbesuche unternehmen.

3.3.5 Die Computer- und Programmier-Szene

3.3.5.1 Themen und Strukturen

Diese Szene(n) versteht sich als Alternative und Gegenbewegung zu marktbeherrschenden hard- und software-Herstellern und -Anbietern.

Einerseits haben sich Netzwerke von sog. "Hackern" herausgebildet, deren Ziel das Eindringen in Computernetzwerke von Firmen und Institutionen, aber auch das Knacken von geschützter Software ist. Diese Szene ist aufgrund ihrer riskanten Aktivitäten sehr hermetisch abgeschottet und es ist kaum möglich, als Außenstehender nähere Informationen zu bekommen.

Offener ist die sog. "Linux-Szene", die eine weltweite community bildet und auch Österreich wie in OÖ. ihre Mitglieder hat.⁴ Linux ist ein sog. "open-source"-Programmierkonzept, das als Gegensatz zum Programm-Monopol von Microsoft für alle Anwendungen im Computerbereich frei zugängliche und damit von allen auch weiterentwickelbare Programme und Betriebssysteme beinhaltet. Software soll im Prinzip frei zugänglich sein. Zentrale Themen sind daher: Das *Programmieren* an sich, der *Computer*, das *Fachwissen*, sowie die *Open Source Gemeinde* als Ganzes.

3.3.5.2 Aktivitäten und Treffpunkte

Die Linux-Szene organisiert sich mittels verschiedener Newsgroups, die rund um alle denkbaren Programm- und Hardware-Fragen der Computerwelt bestehen, veranstaltet lokale Stammtische, bietet Workshops an und mündet immer wieder auch in private Treffen ihrer Mitglieder.

3.3.6 Die Film-Szene

3.3.6.1 Themen und Strukturen

Die Auseinandersetzung mit dem Kulturangebot von Programmkinos und mit dem Film als künstlerisches Ausdrucksmittel sind hier zentral. Ein Mitglied dieser Szene meint:

"Im Hinblick auf den großen Anteil der weiblichen Kinobesucher sind relevante Themen, etwa weibliche Emanzipation oder autonome Lebensführung". (Zeindlinger)

⁴ für die Fülle an Aktivitäten und Themen der Szene in Österreich siehe <http://www.linux.at>.

3.3.6.2 Aktivitäten und Treffpunkte

Treffpunkt ist zunächst das Kino, wo man nach einer kurzen Einführung gemeinsam den Film sieht. Am Film Interessierte treffen sich anschließend in bestimmten Lokalen (Gelbes Krokodil, Stern) zu Filmgesprächsabenden.

Ein Herr aus der Filmszene:

"Für das Publikum ist der Kinobesuch nicht nur Konsum, sondern er ist vielmehr ein bewusstes Umgehen mit dem Medium Film, das nicht nur zur Berieselung da ist, sondern emotionale Prozesse auslöst." (Zeindlinger)

3.3.7 Die Frauen-Szene

3.3.7.1 Themen und Strukturen

Thema ist: wie können Frauen ihr Frausein leben und wo können sie sich in männerfreier Umgebung entspannen. In diesem Rahmen beschäftigen sich Frauen einerseits mit feministischen, andererseits mit kulturellen Themen - im Besonderen etwa mit feministischer Definition von Familie, mit dem Begriff "gender mainstreaming" etc.

Wesentlich für die Struktur der Frauenszene wäre, dass der Kontakt zwischen alt und jung lebendiger wäre. Der Vorstand (Frauen haben sich vereinsmäßig organisiert) besteht aus älteren Frauen; diese würden sich jüngere Frauen für die Mitarbeit wünschen.

Ein struktureller Aspekt ist, dass es rund um das Frauenzentrum einerseits Frauen gibt, die sagen, es sei schon alles erreicht, andererseits es auch welche gibt, die die Einrichtung als solches gut finden, froh sind, dass es sie gibt, aber nichts dazu beitragen.

3.3.7.2 Aktivitäten und Treffpunkte

Der Treffpunkt ist das Frauenzentrum, wobei die Treffen früher politisch waren. Heute treffen sich Frauen jeden ersten Montag im Monat zu vorwiegend gemütlichen Beisammensein.

Neben dem autonomen Frauenzentrum gibt es weitere frauenspezifische Stätten und Lokale, in denen das Frauenpublikum ebenfalls zusammen trifft.

3.3.8 Die Jazz-Szene

3.3.8.1 Themen und Strukturen

Bei den Jazzern gibt es mehrere Personen bzw. Personengruppen, um die sich die Szene strukturiert: einerseits professionelle Musiker, die Jazz mit künstlerischem Selbstverständnis betreiben, wobei Trompeter und VokalistInnen den höchsten Status haben. Zu diesen "Stars" gesellen sich die sogenannten *Mitspieler*, deren Können zwar für die Mitwirkung in Bands und sonstigen Konstellationen ausreicht, nicht jedoch für "leadership".

Die "*volkstümlichen Jazzer*" werden von den "Künstlern" eher abschätzig betrachtet, da sie kommerziell orientiert sind.

Darüber hinaus lebt die Szene von den sog. "*Checkern*". Diese Leute haben Kontakte und können Auftritte organisieren. Außerdem gibt es die *Tonstudioleute* und *Arrangeure*.

Charakteristisch ist auch, dass Musiker-Konstellationen in Bands, Combos etc. nur wenige Jahre stabil bleiben und sich immer wieder neu gruppieren und definieren.

3.3.8.2 Aktivitäten und Treffpunkte

Jazz-Veranstaltungen sind der wesentliche Anlass und Treffpunkt. Dazu kommen einige Clubs und Vereine sowie die musikalischen Ausbildungsstätten mit ihren spezifischen Klassen (Stifter-ORG; Landesmusikschulwerk).

Auch einige Lokale sind als Treffpunkte der Szene in Linz bekannt: Kasper-Keller, "Smaragd", "Cheese".

3.3.9 Schüler- und Studentenszenen

3.3.9.1 Themen und Strukturen

Dass Treffen wichtig sind, bemerken viele Jugendliche um 19 Jahre herum erst nach Beendigung der Schule. Nachdem die KollegInnen sich ins Arbeitsleben gestürzt haben, bleibt leider oft nur mehr wenig Zeit, um sich zu treffen. Hier bietet das Internet eine echte Alternative, auch um in Zusammenhang mit Problemlösungen zu kommunizieren!

Befragt man an der Fachhochschule in Hagenberg Studierende nach Themen und Strukturen ihrer Szene, so geht es zunächst vor allem um Abgrenzung:

"Wenn FH in Linz wäre, müsste man sich gegenüber anderen mehr abgrenzen und in Linz kämen wir drauf, dass wir eh viel gemeinsam hätten." (Diskussion Studierende)

Für Studienrichtungen an der Linzer Universität, wie Mechatroniker und Informatiker, gibt es funktionierende Strukturen. Die beiden Studienrichtungen kooperieren eng miteinander. Der von Studierenden verwendete Begriff "Mechatroniker-Netzwerk" lässt auf eine in diesem Bereich existierende Szene schließen.

Aber allein aufgrund der Tatsache, dass Studierende dieselbe Studienrichtung gewählt haben, bilden sie noch keine Szene. Innerhalb anderer Studienrichtungen entwickeln sich einzelne Szenestrukturen, die auf Gemeinsamkeiten unabhängig vom Studium beruhen. Als Beispiel wird das gleiche Computerspiel genannt. Es bildet sich manchmal auch bloß eine ein Semester dauernde Zweckgemeinschaft.

Auffällig ist, dass es kaum institutionenübergreifende Verbindungen beispielsweise zwischen Fachhochschule, Uni Linz und Kunstuni gibt.

Trifft man sich nur mehr zum Biertrinken, so wird einerseits die Studienrichtung ausgeblendet und es gibt auch keine Tätigkeit, die verbindend und in weiterem Sinn szenestrukturierend wirken kann. Ein Diskussionsteilnehmer nennt diese Art des Treffens *"Freizeitszene pur"*. (Diskussion Studierende)

3.3.9.2 Aktivitäten und Treffpunkte

Trifft ein Teil der Jugendlichen sich im Internet, um sich auszutauschen oder Problemlösungsansätze zu entwickeln, so treffen sich die Studierenden aus Hagenberg notgedrungen im Unterricht, der zu fixen Zeiten – meist bereits in der Früh und in den Vormittagsstunden – statt findet.

Für die Studierenden der Fachhochschule Hagenberg ist der Standort Hagenberg an sich netzwerkbildend. Die Infrastruktur ist gut, es ist dort alles vorhanden. Auch die Zusammenarbeit funktioniert sehr gut.

3.3.10 Die "allgemeine Kulturszene"

3.3.10.1 Themen und Strukturen

Hier ist das gemeinsame Interesse an Kultur in allen ihren Facetten das Thema. Ein Vertreter:

"Dieses sind kontinuierliche Fragestellungen, aber auch kurzfristig beeinflusste und bedeutsame. Kurzfristige Themen wären momentan die Auswirkungen des Terroranschlages vom 11. September, wo man sich mit Fragen der Orte der Begegnung, der kulturellen, religiösen und sozialen Welt beschäftigt. Weitere Themen, die sich direkt aus der Politik her ableiten, sind z.B. die Frage Ost-West. Zeitlose Themen wären der Umgang und die Grenzen der Technologien"

oder die Frage nach dem Kunstbegriff allgemein. Es gibt auch Themen, die sich über einen Zeitraum von einem Jahrzehnt ziehen." (Denkmaier)

Vernetzungen über Linz hinaus werden von der Kulturszene gesucht, indem man österreichische und internationale Künstler einlädt und Kommunikationsangebote schafft.

An dieser Stelle sei ein Phänomen besonders erwähnt: Die Vernetzung der Szenen, die auch in anderen Bereichen zu beobachten ist. Die Linzer Kulturszene ist demgemäss eine lose Vernetzung aus Kulturverantwortlichen, KulturmacherInnen und Kulturinteressierten aus verschiedenen Kulturinstitutionen, die eine längerfristige thematische und programmatische Linie verfolgen.

3.3.10.2 Aktivitäten und Treffpunkte

Aktivitäten sind zunächst auf die bestehenden Kultureinrichtungen konzentriert. Darüber hinaus trifft man sich bei verschiedenen Veranstaltungen und bei gemeinsamer Planung und kulturpolitischer Diskussion.

3.3.11 Die (freie) Kunst-Szene

3.3.11.1 Themen und Strukturen

Thematischer Kern der "freien Kunst-Szene" ist die Bildende Kunst in ihren experimentellen, interdisziplinären und avantgardistischen Spielarten. Angelagert sind die Beschäftigung mit Medien, Kulturpolitik und die Einbeziehung anderer Sparten, wie Theater, Tanz, elektronische Musik etc.

Im gesamten Bereich der Bildenden Kunst findet sich im Linzer Raum eine Szene zwischen 1000 – 2000 Leuten, die zu entsprechenden Ausstellungen und Veranstaltungen kommen. Darunter sind viele *KunsterzieherInnen* aus dem Mittelschulbereich, die ihren Job ernst nehmen und sich weiterbilden. Dann jene, die selber *Kunst studiert* haben. Der Kreis derer, die sich für die Aktivitäten und Ziele der "freien Kunst-Szene" im engeren Sinn interessiert, ist jedoch wesentlich kleiner.

3.3.11.2 Aktivitäten und Treffpunkte

An dieser Stelle sind exemplarisch jene Aktivitäten zu nennen, mit denen sich die VertreterInnen der alternativen Kunstszene am Beginn der Gruppendiskussion vorgestellt haben.

- Das Arbeiten im Bereich von Architektur, Kunst und Medien sowie die Beschäftigung mit Stadtraumforschung;
- Auseinandersetzung mit Fragen zur Globalisierung, Globalisierungskritik, des gesellschaftlichen Wandels unter dem Aspekt neuer Technologien, ebenso wie die Themen Frauen in der Informationstechnologie und Kunst. Hierbei soll ein Diskurs angeregt und behandelt werden;
- Initiierung einer Plattform sein für zeitgenössische junge KünstlerInnen mit Schwerpunkten unter anderem für kulturpolitische Auseinandersetzungen, Diskurse und Beschäftigungen im Punkt cultural working;
- Organisation und Durchführung von Ausstellungen und Präsentationen zeitgenössischer, experimenteller KünstlerInnen;
- Etablierung einer Vernetzungsstelle für Frauen im Kunst- und Kulturbereich, die versucht, alles notwendige für Kulturarbeiterinnen und Künstlerinnen bereitzustellen. Ebenso als kulturpolitische Pressuregroup zu fungieren, die sich für eine Symmetrie der Geschlechter im Kunst- und Kulturbereich einsetzt.

3.3.12 Die LAN-Szene

3.3.12.1 Themen und Strukturen

Der Reiz von LAN⁵-Spielen besteht darin, dass hinter den Gegnern echte, intelligente Menschen stecken. Anders als bei herkömmlichen Computerspielen wird nicht gegen nur scheinintelligente Computergegner gekämpft, sondern gegen andere Spiel-Profis.

Die Altersspanne der Netzwerk-Spieler liegt zwischen 13 und 27 Jahren, wobei den größten Anteil die 16 bis 21-jährigen ausmachen. Obwohl männliche Jugendliche die Szene dominieren, gibt es auch zahlreiche Mädchen-Clans, die den männlichen Kollegen das Fürchten lehren.

Meist bildet sich um ein bestimmtes Spiel eine Szene mit eigenen Ligen, österreich-, europa- und weltweiten Play Offs, die oft mit Sach- oder Geldpreisen gesponsert sind. Die Entwicklung Österreich ist diesbezüglich noch nicht sehr weit, in Deutschland ist die Vernetzung bereits besser gelungen.

Das Wunsch der Mitglieder der Lan-Szene besteht darin, dass ihre Spieltätigkeiten als Sportart anerkannt wird. Zu diesem Zweck hat es im Jahr 2001 erstmalig die World Cyber Athletics gegeben, eine inoffizielle Meisterschaft in Cybergames, dennoch sind sich die Mitglieder bewusst, dass die Umsetzung dieses Wunsches ein schwieriges Unterfangen sein wird.

3.3.12.2 Aktivitäten und Treffpunkte

LAN-Partys sind aber in erster Linie soziale Ereignisse, wo sich Clans, die sich nur aus dem Internet kennen, auch IRL (in Real Life, also im richtigen Leben) begegnen. Die LAN-Szene ist also in erster Linie eine soziale Angelegenheit.

Anderen Clans über die Schulter zu schauen und den neuesten Tratsch oder aus der LAN-Szene zu bereden, dafür trifft man sich. Obwohl man den Gegner gerade noch niedergemetzelt hat, plaudert man nachher fröhlich über das Match. Die LAN-Partys strafen das Klischee der hornbrilligen Computer-Freaks Lügen, die nur in ihrem Kämmerlein sitzen. Durch LAN-Spiele lernen sich die Jugendlichen nicht nur im Spiel, sondern auch privat kennen und schließen oft auch Freundschaften.

3.3.13 Die MUD-Szene

3.3.13.1 Themen und Strukturen

MUD (Multi User Dungeon) ist ein Aspekt von Computerspielen, bei dem ganze Phantasiewelten mit Spielerrollen und Handlungsabläufen programmiert und gespielt werden.

Die Struktur in der MUD-Szene ist relativ hierarchisch. Ganz oben stehen die eigentlichen Begründer und MUD-Administratoren ("*MUD-Götter*"). Dann zwei "*Erzmagier*". Weiters gibt es die "*Regionsmagier*" für die verschiedenen Regionen und die "*Regionsmitarbeiter*", die in den jeweiligen Bereichen etwas programmiert haben.

Die eigentlichen SpielerInnen teilen sich auf zwei Stufen auf, wie beispielsweise die sogenannten "*Seher*", die zwischen den Magiern und Spielern eingestuft sind. Insgesamt sieht sich die MUD-Szene als große Familie.

3.3.13.2 Aktivitäten und Treffpunkte

Es gibt im gesamten deutschen Sprachraum ein paar Dutzend solcher MUD's, und die Leute, die sich in diesen MUD's bewegen, kennen sich gegenseitig. Sie besuchen sich gegenseitig auf Partys und kennen sich untereinander.

Der österreichische MUD ist aus einem sogenannten Home-MUD entstanden, das ist eine Programmierumgebung zu Hause, mit der man einen MUD programmiert.

⁵ LAN = "local area network".

"Dieser Mud ist dadurch entstanden, dass sich ein paar Leute zusammengetan haben und aus Frust über andere MUD's diesen Mud programmiert haben. Ich bin nicht direkt der Begründer, war aber vom Anfang an dabei." (Schatzl)

Neben dem Spiel im virtuellen Raum trifft man sich auch direkt, etwa am Wochenende und geht gemeinsam aus,

"oder man hält Stammtische ab, wo auch auswärtige User zu Besuch kommen. Die Stammtische werden bei uns eher unregelmäßig gemacht, so alle paar Monate einmal, aber die Leute im regionalen Umkreis treffen sich öfter mal." (Schatzl)

3.3.14 Die Musikveranstalter-Szene

3.3.14.1 Themen, Strukturen, Aktivitäten und Treffpunkte

In der Szene der MusikveranstalterInnen werden in regelmäßigen Abständen Treffen arrangiert, wobei die Zusammenkünfte intern geschehen, also der Öffentlichkeit nicht zugänglich sind. Die hier besprochenen Themen beziehen sich auf die Planung von Veranstaltungen, die Technik, den Einkauf, Einbringung von Ideen und Kritik und das Abhören von Demobändern zukünftiger Auftrittskandidaten.

Diese Szene führt natürlich auch Veranstaltungen für Musikinteressierte durch bzw. spielen etliche Szenemitglieder selber in Bands, mit denen sie öffentlich auftreten.

3.3.15 Die Punkrock-Szene

3.3.15.1 Themen und Strukturen

Die "Lebens-Einstellung" ist in der Punkrockszene das Wichtigste, *"dass jeder die Freiheit hat, das zu machen, worauf er gerade Lust hat"*. Respekt und die Freiheit für gute Ideen ist ein wichtiger Bestandteil

Die KAPU (Kulturvereinigung Kapuzinerstraße) als Zentrum dieser Szene wird oft nachgesagt, dass sie keine Struktur, nur "Freunderlwirtschaft" habe und man schwer hineinkomme. Doch:

"Am wichtigsten sei das Auskommen miteinander. Bei der KAPU gäbe es auch keinen Chef-nur einen faktische Geschäftsführer am Papier. Es gibt zwei Angestellte in der KAPU, einer macht Buchhaltung, der andere hält Kontakte zur Stadt Linz". (Huemer)

3.3.15.2 Aktivitäten und Treffpunkte

Der Treffpunkt ist in der KAPU, wo Konzerte abgehalten werden, ebenso die "Druzbar". Dort hört man gemeinsam Demobänder an und sucht Bands für die nächsten Konzerte aus. Zur Szene und ihrer Musik:

"Früher, in den 80iger Jahren ist man alleine durch das Punk-Aussehen aufgefallen. Heute nicht mehr, denn heute fallen viele auf. Es gibt den Spruch: "green hair doesn't make a punk". Das Outfit alleine reicht nicht mehr aus um zu provozieren. Heute ist die Qualität wichtiger, das heißt also nicht mehr was, sondern wie mache ich es. Früher gab es nur Punk-Rock, heute gibt es keinen klaren Stil mehr, sondern viele verschiedene Stile nebeneinander von Pop, Elektronik, Rock n' Roll bis Hip Hop, der besonders wichtig ist. Durch Hip Hop kommen auch andere Leute in die KAPU, besonders aus Auwiesen." (Huemer)

3.3.16 Privatradioszenen

3.3.16.1 Aktivitäten und Treffpunkte

In und um die verschiedenen Privat-Radios im Linzer Raum haben sich Szenen gebildet. Dies gilt für das Life Radio ebenso wie für Radio FRO.

Bei *Life Radio* werden im Sendezentrum immer wieder Treffen für interessierte HörerInnen abgehalten. Außerdem wird eine ganze Palette von Veranstaltungsreihen (Parties, Skater-Wallfahrt, Ski-Day,...) durchgeführt, die laut eigener Aussage ein großes Publikum anspricht.

Interessant ist, dass auch die Gruppe der "Konsumierer", also die Radio Hörer auch selber aktiv werden und gelegentlich Hörerreisen ins Leben rufen. "*Sie organisieren selbständig Musik- und Hörerreisen nach Deutschland oder sogar Frankreich*".(Kern) Die Kontaktmöglichkeiten der Szenemitglieder sich auf unterschiedlichen Wegen möglich, die dementsprechend gut genutzt werden.

Beim Radio FRO ist das Radio selbst Öffentlichkeits-Plattform für verschiedene Szenen:

"Und rund ums Radio FRO? Jetzt wird es kompliziert! Im FRO gibt es ganz verschiedene Arbeitsbereiche (und Teilöffentlichkeiten) und damit verschiedene Szenen, die ‚präsent‘ sind. ZB die fremdsprachigen Sendungsmacher, oder Kulturprojekte und –einrichtungen aus den verschiedensten Bereichen. FRO ist eher das Sprachrohr für verschiedene kleine ‚Szenen‘." (Tremetzberger)

Radio FRO ist darüber hinaus Teil der gesamten "freien Kunstszene" in OÖ und auch Teil von verschiedenen Szenen in diesem Kontext (s.o.)

3.3.17 Die Skater-Szene

3.3.17.1 Themen und Strukturen

Thema ist *das Board*. Im Zentrum steht die Kernszene, die aus jenen besteht, die den ganzen Tag im Skaterpark verbringen.

Weiters gibt es Personen, die nur Skaterhosen anziehen, sich aber mit der Ideologie, die dahinter steht, nicht so genau auseinander gesetzt haben.

3.3.17.2 Aktivitäten und Treffpunkte

Für Skater gibt es keine fixen Treffpunkte. Wichtig ist der Skatepark an sich. Hier sind der größte legale Dirtpark Österreichs zu nennen, der Park Plesching, der Skatepark Urfahr, die BMX-Bahn und der Skatepark Pichling. Die Szene wird zusehends größer.

3.3.18 Die alternative Theater-Szene

3.3.18.1 Themen, Strukturen und Aktivitäten

Die alternative Theater-Szene beschäftigt sich mit einem umfassenden Paket an Themen, die von einem Vertreter emphatisch mit "*Fragen des Woher und Wohin, der Wahrheit und der Formgebung*" (Auer) formuliert wurden.

Spezifischen Themen der alternativen Theaterarbeit, denen vertieft Ausdruck verliehen wird, sind unter anderem das Autorentheater, das radikale Volkstheater unter Berücksichtigung der Person des Autors, die Auseinandersetzung mit der Zeit, die Veränderung der Kommunikation, die Frage der gesellschaftlichen Veränderungen, aber auch die Aufarbeitung von Klassikern und deren Einbettung in die heutige Zeit. Dem Anspruch "*Das Publikum will zeitgemäßes Theater, also unmittelbares Theater*" (Dörner/Gebhartl) will diese Szene mit ihren Themen gerecht werden.

3.3.18.2 Vernetzungen

Das Austria Theater Werk (ATW), das seit 1999 eine eigene Bühne im Stadtteil Neue Heimat besitzt, zeigt interessante Vernetzungsstrukturen auf. Am Beginn stellte sich sehr bald heraus, dass die Nachfrage an Gastproduktionen bestand, sodass sich das Haus immer mehr in Richtung Kleinkunst öffnete. Ebenso wird nun versucht, mehr Kontakt und Zusammenarbeit mit dem zweiten Knotenpunkt des alternativen Theaters, dem Theater Phönix, zu finden.

Die Theaterszene als Anbieter will auch eine Plattform für frei arbeitende Künstler und deren Publikum sein, wobei das Theater aber jeweils die Linien für die zukünftigen Produktionen vorgibt.

3.3.18.3 Die Tanz-Szene als Sonderproblem

Die Tanzszene ist an sich ein Teil der freien, alternativen Theaterszene, hat aber mangels einer dauernden, gemeinsamen Spielstätte und angesichts fehlender Finanzierungen derzeit ein einziges Thema, es geht ums Überleben!

"Ich steh' für eine Kunstgruppe ein, die nicht nur in der Prärie ist, sondern fast schon outlaw unterwegs ist. Es sind nur einzelne Kämpfer und Gruppen formiert, aber eine richtige kulturelle Plattform gibt's bei den Tanzschaffenden in Linz nicht. Es gibt nur die eine oder andere Company und Versuche sich zu vermehren, im Sinne von Informationsaustausch, mehr oder weniger regelmäßige Treffen und Zusammenarbeit mit dem Theater und der IGFG. Ich stehe insofern für alternative Tanzkunst, weil wir so alternativ sind, dass es kaum Förderer gibt, wir haben aber hohe Bedürfnisse zu arbeiten, wir brauchen nicht nur die Möglichkeit, sondern auch Raum und verschiedenen Gegebenheiten." (Pesendorfer)

Es gibt auch keine wirkliche Vernetzung zwischen den Tanzschaffenden, dennoch ist festzustellen: Es *"tut sich jetzt viel, ein sehr bewegtes Feld."* (Pesendorfer)

Fragen der Szenenbildung im Medienbereich wird im Unterkapitel "Medienanalyse" nachgegangen.

3.4 Besonderheiten und Veränderungen bei Szenen

3.4.1 Kontakte, Kommunikation und Medien

3.4.1.1 Informationskanäle und Publikumskontakte

Viele Theater, Museen und Kinos sehen in einer Szene vor allem potentiell Publikum und nutzen für ihre Ankündigungen einerseits *traditionelle Medien* wie Zeitungen, Radio und Fernsehen und andererseits *neue Medien* wie newsgroups oder mailing-lists.

Abgegrenztere Szenen mit eher konstantem Stammpublikum wählen zur Kontaktpflege u.a. *Stammtische* in diversen Lokalen und Kaffeehäusern. Die Biker- oder die Jazzszene trifft sich bei ihren sogenannten "jam sessions", die Meditations/Spirit-Szene tauscht sich in Wellnessanlagen oder bei einschlägigen Veranstaltungen aus.

Im Theater- und Kunstbereich werden z.T. *interaktive Elemente* angeboten; das Theater Phönix bietet beispielsweise themenbezogene, aber spartenübergreifende Diskussionsrunden an. Das OK-Zentrum will über "KunstvermittlerInnen im Gespräch" das Verständnis für experimentelle Kunst sensibilisieren.

Von großer Bedeutung für die Weitergabe von Informationen ist aber nach wie vor die *Mundpropaganda*. Überraschenderweise stellte sich in der Gruppendiskussion der U-19 Teilnehmer heraus, dass manche Formen der sogenannten "neuen" Medien von der Jugend bereits wieder als veraltet gesehen werden. So bezeichnen sie z.B. das Chatten als "*Modeerscheinung vergangener Tage*".

Im online Medienbereich werden *e-mails* vor allem als Feedback-Möglichkeit genutzt. Der Aufwand, ein e-mail zu verschicken, scheint niedriger zu sein als einen Leserbrief zu verfassen, "*dafür werden kritische Äußerungen oft sehr radikal formuliert*". (Judmayer)

3.4.1.2 Kommunikation innerhalb der Szenen

In allen anderen Bereichen werden e-mails vorwiegend dafür verwendet, sich virtuell auszutauschen, Treffen zu organisieren oder einfach Kontakt zu halten. Allerdings wird in fast allen Interviews angesprochen, dass "*ein Treffen im Netz nie das reale Treffen ersetzen kann*", so wie es von der Gruppe conspirat in der Diskussion formuliert wurde.

Der persönliche *face-to-face Kontakt* ist in allen Szenen nach wie vor von zentraler Bedeutung. Sogar in den virtuellen Gemeinschaften, wie der LINUX-Szene oder MUD-Szene, bei denen die Begegnungen prinzipiell nur im Netz stattfinden, ist das Bedürfnis nach "real-life" da: Bei manchen Treffen

"*lernen wir uns persönlich kennen und das ist dann entscheidend, ob eine Freundschaft daraus wird oder nicht*" (Schatz) Nachdem gerade diese Szene einen spielerischen Umgang mit Identitäten pflegt, "*kann Vertrauen erst auf der Basis einer persönlichen Begegnung entstehen*." (Schatz)

Mobiltelefone als Möglichkeit zur Kontaktaufnahme werden in der Jazzszene am intensivsten genutzt. Der entscheidende Vorteil verglichen zu anderen Medien (wie e-mail) liegt in der ständigen Erreichbarkeit der BenutzerInnen. "*Oft ist es notwendig, innerhalb von zwei Stunden eine Band zusammenzustellen*" (Gutternigg)

Zusammenfassend kann man sagen, dass neue Medien vor allem dann genutzt werden, wenn ein (zum Teil breites) *Publikum* angesprochen werden soll, oder man Interesse am Angebot der Szene wecken will. Geht es aber um Kontaktknüpfung oder Kontaktaufrechterhaltung *innerhalb der Szene*, sind persönliche Treffen, sei es in Stammlokalen oder szenenspezifischen Veranstaltungen, nach wie vor essentiell.

3.4.2 Alltägliches und Außergewöhnliches in Szenen

Die Antworten auf die Frage "Was sind die Besonderheiten der Szene?" beinhalten zwei Gesichtspunkte:

- Sieht sich die betreffende Szene an sich als **Besonderheit oder als etwas Alltägliches**?
- Was ist das **Besondere** in der jeweiligen Szene?

3.4.2.1 Hinweise aus dem Kontext einzelner Szenen

Die *Medienszene* sieht sich beispielsweise als etwas Alltägliches, "weil jeder eigentlich den ganzen Tag mit ihr konfrontiert ist" (Kaiblinger)

Kulturveranstaltungen der Stadt Linz werden bewusst niederschwellig gestaltet, um Kunst zu etwas Alltäglichem zu machen; es wird versucht, aus "sozialen und soziokulturellen Überlegungen heraus... Kultur für alle zu ermöglichen" (Denkmaier).

Die *Bikerszene* steht für Außergewöhnliches. Sie wird oft als Synonym für gelebte, persönliche Freiheit in Werbespots vermarktet, obwohl Disziplin und gegenseitige Rücksichtnahme von den Bikern selber als sehr wichtig erachtet werden.

Die *LAN-Szene* sieht als besonderes Ereignis die World Cyber Athletics, die inoffizielle Meisterschaft in Cybergames, u.a. auch im Hinblick der "Reinwaschung" ihres gewalterzeugenden Images. Durch eine öffentliche Anerkennung der LAN-Szene als sportliche Betätigung soll sie etwas Alltägliches werden, unterstützt auch von der Werbeindustrie, die die Szene als Werbeträger für die Computerwirtschaft entdeckt hat.

Das *Internet* hat den Status von Besonderheit verloren, zumindest in der kommerziellen Vermarktung:

"Früher konnte man im Bereich des Internet und new economy alles machen, jede noch so sinnlose Idee verkaufen ... das Aufregende des Neuen ist verloren gegangen und alles ist alltäglicher und normaler geworden" (Kaiblinger).

Kino und Film bilden zwar einen ganz alltäglichen Part in der Unterhaltungsindustrie - die Filmgespräche, die sich rund um das Programm kino Movimento bewegen, werden allerdings als einzigartig in Österreich betrachtet.

Durch die Möglichkeit, Fantasien zu leben und auszuleben, sieht sich die *MUD-Szene* als etwas Besonderes.

Das *OK-Centrum* versucht dem Anspruch gerecht zu werden, die Eventkultur abends stattfinden zu lassen, und hat deshalb als Besonderheit die Öffnungszeiten in die Abend- und Nachtstunden verlegt. "In der Nacht durch eine Ausstellung mit einer schönen Lichtstimmung zu gehen, ist attraktiv" (Sturm). Damit soll der Erlebnischarakter des Ausstellungsbesuchs gesteigert werden.

Die VertreterInnen des *Theaters Phönix* sehen als ihr Spezifikum, künstlerische Persönlichkeiten zu präsentieren, "die dann relativ frei, intensiv und innovativ agieren können" (Dörner).

3.4.2.2 Alltäglichkeit und öffentliche Akzeptanz

Allgemein gesprochen, sehen die InterviewpartnerInnen ihre jeweilige Szene dann als etwas Alltägliches, wenn diese im Alltagsbewusstsein der Gesellschaft fest verankert ist.

Die *LAN-Szene* beispielsweise hat öffentliche Akzeptanz noch nicht erreicht und drängt daher durch wiederkehrende Betonung des sportlichen Charakters ihrer Disziplin nach einem Image der "normalen", "alltäglichen" Freizeitbetätigung, währenddessen voll akzeptierte und schon traditionell eingebürgerte Kultureinrichtungen erst außergewöhnliche Events produzieren müssen, um genau dieses Image des "Alltäglichen" wieder loszuwerden, und so ihrem Publikum das Gefühl des Besonderen zu vermitteln.

3.4.3 Veränderungen in den Szenen

3.4.3.1 Generationsprobleme und Veränderungen der Mitgliederstruktur

In der autonomen Frauenszene ortet die Obfrau einerseits *Generationsprobleme*: "Die eine Gruppe ist der Meinung, es ist eh schon alles erreicht", und andererseits mangelnde Mitarbeitsbereitschaft: "Viele Frauen kommen, konsumieren und tragen nichts bei". (Brown)

Szeneninterne Veränderungen ergeben sich vor allem durch häufigem Mitgliederwechsel oder –zuwachs. Für eine Interviewpartnerin steht die Zugehörigkeit zu einer Szene in starkem Zusammenhang mit dem jeweiligen *Alter*: die in der Jugendzeit starke Identifikation zu "deiner Szene", die oft gleichbedeutend mit Freundschaft ist, wird durch zunehmende Familien- und Berufsorientierung abgelöst. Das Interesse erstreckt sich dann zwar doch noch auf gewisse Szenen, aber man ist dann eher der oberflächliche "Szenensurfer" (Pöschko). *Der Berufseinstieg* geht mit Zeitmangel einher, für aufwendigeres Szeneengagement bleibt wenig übrig.

3.4.3.2 Professionalisierung

In der Jazzszene gibt es eine stärkere *Professionalisierung* durch das Konservatorium. Früher rekrutierten sich die Jazzmusiker aus verschiedensten Berufen, sie organisierten sich aus reiner Lust am Jazz und galten als verrückte Außenseiter, die sich bewusst zur sogenannten Hochmusik positionierten. Heute wird Jazz als anspruchsvolle Musikgattung gesehen. Professionelle Musikaufnahmen werden günstiger und dadurch leichter durchführbar.

In der Musikerszene ist allgemein ein steigender Anspruch an Professionalität zu verzeichnen, auffälliges Outfit der Bandmitglieder allein erregt keine Aufmerksamkeit mehr. Außerdem herrscht eine *Pluralität der Stile* vor, von "Pop, Elektronik, Rock and Roll bis Hip-Hop, der besonders wichtig ist". (Huemer)

3.4.3.3 Differenzierung

In der Kunstszene ist eine *stärkere Ausdifferenzierung* erkennbar. Trotz vieler Kriterien, die auf ein "gemeinsames Wertesystem" hinweisen, gibt es eine

"starke Subgruppenbildung mit einer klaren Bindung zu einer Institution oder an ein Zentrum. Es gibt also wenig Wechselwähler"... "Jeder versucht eine Szene um sich aufzubauen". (Sturm)

Es herrscht also ein verstärktes Buhlen um Aufmerksamkeit und Anbindung der potentiellen Szenebesucher.

Auch auf den Theatersektor gibt es stärkere *Konkurrenz durch ein größeres Angebot*. Außerdem "zerbrösle" das Abonentensystem, da sich "das Konsumententum insgesamt verändert... es ist wichtig, was Spaß macht". (Gebhartl)

Ein Interviewpartner bemerkt eine selbstbewusstere Kulturszene außerhalb der öffentlichen Kulturverwaltung, die durch besondere *Initiative von Einzelpersonen oder einzelnen Einrichtungen*, sowie auch durch *strukturelle Maßnahmen*, wie entsprechende Fördersysteme, entstanden sind.

3.4.3.4 Verringerte Bereitschaft zu kultureller Auseinandersetzung

Der *Unterhaltungswert der "Spaßkultur"* und *Veränderungen im Kommunikationsverhalten* verringern eine Auseinandersetzungsbereitschaft, die für eine Erweiterung des geistigen Horizonts aufzubringen ist. Diese Auseinandersetzung ist aber eigentlich die Basis für die Arbeit der Kultureinrichtungen. So formuliert eine DiskutantIn:

"Ja, ich denk' mir, warum machen wir alle etwas? Wir machen es ja nicht nur für uns selbst... Wir machen es, weil wir Interesse an einer gesellschaftlichen Gestaltung haben und der Minimalfall ist der, dass jemand ein Bild anschaut und darüber nachzudenken beginnt. Die Minimalvariante." (Kepplinger)

3.4.3.5 Finanzierungsprobleme

Nicht unerheblich ist aber die Tatsache, aus welchem "Geldtopf" die Förderungen stammen. So bemerkt eine Vertreterin der alternativen Kunstszene.

"Ich glaube, dass der Staat einfach einen Kulturauftrag hat und das ermöglichen muss, dass Entwicklungen passieren können. Wenn Kunst und Kultur nur mehr über Sponsoring finanziert werden muss, dann bin ich nicht davon überzeugt, dass man noch an dem arbeiten und dranbleiben kann, was eigentlich das ureigene Interesse und Ziel ist... nicht hundert Prozent."
(Kepplinger)

3.4.4 Typisches einzelner Szenen: Codes, Symbole, Stile

Festzustellen ist, dass das "Typische" verschiedener Szenen in unterschiedlichen Abgrenzungs- und Bindungsstrategien besteht. Die Szenencodes sind geprägt durch Umgangsformen, gemeinsame wichtige Themen und unterschiedliche Bindungen zueinander.

In der *Computerszene* gilt, dass weniger auf Kleidung und gemeinsame Äußerlichkeiten, als auf die Ausrüstung des PC's und ein kompetenter Umgang mit der Technik Wert gelegt wird. Weiters gibt es auch einen sehr ausgeprägten Szenencode im alltäglichen Umgang miteinander: "...der ist ganz wichtig, denn nur wer den kennt und beherrscht, gehört dazu" (Pöschko).

In der *MUD-Szene* ist die Anonymität vorherrschend, wobei der Spielleiter sehr wohl Einblick in die Rechneradressen der Mitglieder hat.

In der *Medienszene* (z.B. OÖ Nachrichten) wird versucht, alle Publikumsschichten anzusprechen, wobei sich ein unterschiedlicher Schreibstil in Print- und online Medien aber an jeweils andere Zielgruppen richtet. Der online Bereich formuliert für ein vorwiegend jüngeres Publikum.

Als typisch für die *Musikerszene* wird gesehen, dass es sehr viele Musikerfamilien gibt. In der *Jassszene* herrscht eine starke Fluktuation zwischen den einzelnen Musiker-Gruppierungen vor.

Charakteristisch für die *Freie Theaterszene*, zu der sich das Theater Phönix zurechnet, ist der politische Charakter einzelner Aufführungen. Aktuelles politisches Geschehen wird in Theaterexperimenten, aber auch in zeitgemäßer Bearbeitung von Klassikern sichtbar gemacht.

In der *Bikerszene* herrscht Gleichberechtigung unter den Mitgliedern: "Jeder, der einen guten Vorschlag macht, kann ihn auch verwirklichen" (Mitterbauer)

3.4.5 Unterschiede zwischen Szenen

Durch die Verschiedenartigkeit der untersuchten Szenen gibt es natürlich auch die vielfältigsten Charakteristika, die die jeweilige Szene von den übrigen unterscheiden. Dennoch könnte man sie zu fünf Themen zusammenfassen:

- Unterschiedliche *regionale Entwicklung*
- *Inhaltliche* Unterschiede
- Unterschiede im *Konzept*
- Unterschiede in der *Verwendung von nach außen sichtbaren Symbolen*
- Unterschiedliches *Wesen der Szene & der Szenenmitglieder*

3.4.5.1 Unterschiedliche regionale Entwicklung

Oft führen regionale Vorteile zu einer besser organisierten und entwickelteren Szene. Herr Gutternigg meint beispielsweise, dass die Welser Jazzszene durch mehr Ressourcen, und mehr Initiative vieler engagierter Musiker im Vergleich zur Linzer Szene eine wesentlich günstigere Ausgangssituation, und folglich auch entscheidende Wettbewerbsvorteile beim "Ringeln um gigs" hat(te).

3.4.5.2 Inhaltliche Unterschiede der Szenen

Manche Institutionen wie z.B. das Theater Phönix versuchen, sich durch unterschiedliche Inhalte in der Programmgestaltung von ähnlichen Kultureinrichtungen (wie zum Beispiel dem Landestheater) zu distanzieren.

Für Frau Dörner haben die Stadt-, Staats- und Landestheater eher Museumscharakter und die alternativen Kultureinrichtungen sollen durch experimentelle und innovative Aufführungen das Gegenstück zu ihnen darstellen.

"Ein Theater wie das Phönix versucht, Persönlichkeiten zu bekommen und über diese künstlerischen Köpfe die Blattlinie zu bestimmen.[...] Denn die Persönlichkeit, die künstlerische Persönlichkeit, immer wichtiger ist als das Konzept. Bei einem Staats- und Landestheater ist das natürlich umgekehrt, da ist der konzeptive Auftrag wichtiger, die Struktur ist viel stärker." (Dörner)

Durch diese unterschiedliche Zielsetzung schafft sich das Theater Phönix sein eigenes, spezielles Publikum, das aufgeschlossen auf neue Ideen reagiert, und kein Theater im konservativem Sinn, also keine "Klassiker" fordert.

3.4.5.3 Unterschiede im Konzept

Nicht nur das Phönix betont die Unterschiede der Szenen, die durch verschiedene Konzepte bedingt sind. Im Brucknerhaus wird das Gesamtkonzept des Hauses so angelegt, dass genau die erwünschte Szene angesprochen wird. Allerdings ergibt sich immer mehr die Notwendigkeit, das Konzept der diversen Kultureinrichtungen so zu adaptieren, dass sie für ein neues (junges) Publikum aufgeschlossen sind.

Hierbei besteht aber immer die Gefahr, zur Konkurrenz für bereits bestehende Kulturinstitutionen zu werden, wenn auch das Wort "Konkurrenz" durchgehend in allen Diskussionen nicht in den Mund genommen wird. Es wurden zwar die Problematik angesprochen, dass viele Häuser durch ihre Programme dasselbe Publikum anziehen, es immer wieder zum Wettstreit um Förderungen kommt und man zunehmend nicht mehr auf ein Stammpublikum (z.B.: Jahresabonnenten) zählen kann.

Dennoch wurde die Thematik um die Konkurrenz untereinander nur einmal erwähnt: *"Natürlich gibt es Konkurrenz."* (Mostbauer), die allerdings als eine Form der gegenseitigen, positiven "Aufstachelung" zu sehen ist.

3.4.5.4 Unterschiede der Symbolik

In den Interviews fand man Hinweise auf die Verwendung bzw. bewussten Nicht-Verwendung von Symbolen.

Die alternative Frauenszene beispielsweise verwendet die Farbe Orange als Kennzeichnung der Szene und besitzt auch ein eigenes Logo, das von einer Künstlerin gestaltet wurde.

Andere Szene hingegen verzichten ganz bewusst auf eine symbolische Kennzeichnung nach außen hin, da sie das als Ab- bzw. Ausgrenzung sehen:

"Von uns würde sich keiner einen Remus-Auspuff ans Auto schrauben. Wenn man die Szenenzugehörigkeit für sich selbst zu sehr thematisiert, ist das ja eher schlecht, weil dadurch Intoleranz geschürt wird. Man sollte sich also trotzdem immer eine gewisse Offenheit behalten und das Ganze nicht als Abgrenzung sehen." (Schumacher)

3.4.5.5 Unterschiedliches Wesen der Szene & der Szenemitglieder

Jede Szene hat intern ihre ganz spezielle Art, wie die Mitglieder zueinander stehen, wie eng der Kontakt ist und wie miteinander umgegangen wird. Die Eigenschaften - oder besser Eigenheiten - der Menschen in der Szene charakterisieren die Szene genauso stark wie umgekehrt die Szene die Personen: *"Denn man lebt danach und es bestimmt den Alltag."* (Huemer)

Besonders auffallend ist dies bei der MUD-Szene, dass sich hier nur solche Menschen finden, die einen großen Hang zur Phantasie besitzen.

In der Bikerszene gibt es sogar einen Leitsatz, der die Szenemitglieder verbindet: *"Wenn du was tust, dann mach' es geschieht, denn das Machen ist wichtig."* (Huemer)

3.4.6 Verbindungen zwischen den Szenen

Ob es Verbindungen zu anderen Szenen gibt, hängt oft vom Engagement einzelner Personen ab, die als *"Personen, die als Angelpunkte bzw. als Knotenpunkte agieren"* (Kepplinger), bezeichnet werden können.

Eine Vernetzung der Szenen, insbesondere im Bereich der freien Szene, wird durchgehend als wichtig erachtet. So spricht eine Dame von einer *"gegenseitigen Bereicherung"* (Dörner), während andere darin die Möglichkeit einer *"sinnvollen Vermarktung"* sehen, *"da wir alle miteinander nur ein Publikum haben."* (Winkler)

Im Theaterbereich scheinen verschiedene Kooperationen von Szenen bereits sehr gut zu funktionieren, die Zusammenarbeit, besonders mit der bildenden Kunst und dem Musikbereich, wird überwiegend positiv bewertet:

"Wir schauen, was in der Bildenden Kunst und der Musikbranche wirklich spannend und interessant ist, und dann spricht man die Leute an, um sie vielleicht zusammen zu holen und für Theater als großen Überbegriff oder neuen Begriff dann einzusetzen." (Gebhartl)

Kritische Bemerkungen zum Thema Vernetzung gibt es auch im Hinblick auf die Medienszene. Wolfgang Winkler etwa findet die Zusammenarbeit mit den meisten Medien nicht einfach, weil sie *"bezogen auf Linz und OÖ, nicht begriffen haben, dass sie auch mitgestalten müssen."* (Winkler)

Weitere skeptische Äußerungen kommen vor allem aus den Computerszenen. Hier scheint Kooperation meist nicht zu funktionieren – zum Teil basieren die Gründe dafür auf mangelnder gegenseitiger Akzeptanz.

3.4.7 Stellenwert in der Gesellschaft

Der Stellenwert einer Szene in der Gesellschaft wird danach beurteilt, wie bekannt und akzeptiert die Szene in der *Öffentlichkeit* ist. Die Kinoszene sieht dabei folgendes Problem:

"Misst man den Stellenwert der zwei Programmkinos an Filmkritiken, so hat unsere Szene sicherlich einen hohen Stellenwert. Misst man ihn am Bekanntheitsgrad der Kinos in der Bevölkerung hat sie eher einen geringen." (Karner)

3.4.7.1 Probleme der Akzeptanz

Mangelnde öffentliche Akzeptanz mancher Szenen geht meist konform mit *mangelndem* Wissen über die Aktivitäten der Szene, und daraus resultierend, sehen sich insbesondere die Linux-, LAN- und MUD-Szene mit Gerüchten und Vorurteilen konfrontiert:

"Die Akzeptanz ist schwach. [...] Das Problem ist, dass es von der Öffentlichkeit immer mit Gewaltverherrlichung in Verbindung gebracht wird. Das stimmt aber nicht." Die MUD-Szene wird sogar *"als etwas Mystisches betrachtet, erscheint fremd und unbekannt, macht in manchen Fällen vielleicht sogar Angst."* (Berger)

Die Fachhochschule Hagenberg kämpft besonders mit der *Voreingenommenheit und Skepsis* der unmittelbaren Umgebung gegenüber der Institution. Durch Desinformation und Gerüchte wird das Problem noch verschärft, was zum Teil kuriose Züge annimmt:

"Die Straße da vorne, die ist so wie der ehemalige Eiserne Vorhang. Ich kenne keinen Hagenberger, oder Leute von da heroben. Es ist so, dass die Leute keinen Kontakt mit uns haben wollen, denn es gab das Gerücht, dass bei uns Raketen gebaut werden." (Ziering)

3.4.7.2 Imagevorschuss der Kulturszene

Einen hohen Stellenwert in der Gesellschaft besitzen die Kultureinrichtungen, insbesondere die Theater, wobei für die hohe Wertschätzung der Bevölkerung werden folgende Gründe genannt:

- *".. diejenigen, die die Szene von außen beobachten [glauben], dass in der Kulturszene viel passiert. Insgesamt hat die Kunst- und Kulturszene so eine Art "Narrenkappe" auf und kann sich mehr und direkteres erlauben, wie andere Szenen."* (Winkler)
- *"Theater ist gegenwärtiges, zwischenmenschliches Geschehen. Und das trifft unmittelbar."* (Gebhartl). Mehrere Male wird in den Interviews geäußert, dass das Theater *"nicht totzukriegen sei."*

3.4.7.3 Ökonomische und politische Rahmenbedingungen

Hinweise darauf, ob sich die Theaterwelt denn einer Gefahr ausgesetzt sieht, findet man keine. Aber es ist doch herauszulesen, dass die öffentliche Vermarktung und die Dominanz der neuen Medien zum Teil skeptisch beobachtet wird.

Weiteres Unbehagen bereitet die politische Situation. Manche InterviewpartnerInnen sehen die Freiheit der Kunst gefährdet bzw. es werden Schwierigkeiten bemerkt, diese aufrechtzuerhalten.

"Es wurde z.B. ernsthaft diskutiert, ob das Buch von Haderer zur strafrechtlichen Verfolgung reichen kann. Dies zeigt, dass sich hier wieder einiges verändert hat." (Winkler)

Vielleicht kann die politische Situation Anlass für eine verstärkte Zusammenarbeit im Bereich der Freien Kunst – Kulturszenen geben und zu "so etwas wie einem gemeinsames Ziel" führen, *"nämlich, dass die Freie Szene von den Politikern als eine wirklich dynamische, innovative und sehr gesellschaftsrelevante Masse ernst genommen wird."*

3.5 Theorie der Szene - Ein neuer Szenebegriff

3.5.1 Bisherige Ansätze/Definitionen

Gerhard Schulze definiert Szene als "ein Netzwerk von Publika, das aus drei Arten der Ähnlichkeit entsteht." Sie entsteht aus der Identität von Personen, Orten und Zeiten. (SCHULZE 1997, S. 463)

Stock/Mühlberg definieren sie als "schwer zu beschreibendes Netzwerk aus Freundschaft, flüchtiger Bekanntschaft und Anonymität, in dessen Maschen der einzelne sein Dasein als Skin, Punk oder Heavy auslebt." (STOCK/MÜHLBERG 1990, S. 240)

3.5.2 Ergebnisse aus der qualitativen Forschung

Die zentrale Frage ist, was die befragten ExpertInnen und DiskussionsteilnehmerInnen unter Szene verstehen und von welchen Charakteristika "Szene" geprägt ist.

Die Aussagen der mitwirkenden Personen lassen sich in folgende Punkte zusammen fassen:

- Es geht innerhalb von Szenen vor allem um gemeinsame Interessen, wobei die Bildung einer Gemeinschaft nicht unbedingt notwendig erscheint (Interessengemeinschaft).
- Zentrale Bedeutung hat die lose Verknüpfung von Personen, die ihnen somit Selbstdefinition ermöglicht.
- Szene ist gekennzeichnet durch ein "frei gefundenes Netz" mit offener Struktur und hauptsächlichem informellen Austausch.
- Die innere Homogenität (Kommunikation) steht oft problematischer Kommunikation nach außen gegenüber (Konkurrenz). Das führt dazu, dass oft spezifische Sprachen, als Extrembeispiel sind Programmiersprachen zu nennen, entwickelt werden.
- Szene wird erst endgültig zur Szene, wenn sie von außen dazu erklärt wird.
- Bei Netzwerken handelt es sich auch um lose Verknüpfungen, bei denen es um gemeinsame Interessen, vielmehr aber um den Konsum dieser Interessen, geht. (aktiver Prozess).
- Grundsätzlich braucht Szene für einen gewissen Zeitraum einen Ort des Geschehens. Die Wahl des Orts hängt von der jeweilig verwendeten Technologie ab. (virtuelle Welten ...).

3.5.3 Ein neuer Szenebegriff?

Diese Definition entstand aus der Synthese der empirischen Ergebnisse unserer Studie und den bisherigen Ansätzen/Definitionen:

Szene ist ein vorhandenes Netzwerk von Personen, das als solches von Außen erkannt und zur Szene erklärt wird.

Hinter der Szene verbirgt sich eine lose Verknüpfung von Personen, die gemeinsamen Interessen nachgehen und diese für einen begrenzten Zeitraum an einem gemeinsamen realen oder virtuellen Ort verwirklichen.

3.5.3.1 Szenen als soziale Konstruktionen

Der Grundgedanke ist, dass Szenen *etwas Konstruiertes* sind. (Netzwerk wird zur Szene, wenn es "zur Szene erklärt wird")

Dadurch wird klar, warum der Szenebegriff so unterschiedlich interpretiert wird: es geht darum,, inwieweit sich der Einzelne mit dem zur Szene ernannten Netzwerk identifiziert. Seine Bandbreite geht von schwacher/keiner Identifikation (bloße Ähnlichkeitsgruppen) bis hin zur totalen Identifikation mit der Szene, was jeweils verschiedene Auffassungen von Szene nach sich zieht..

So wird auch der negative Beigeschmack von Szenen klarer, da etwas "Aufgesetztes" meist kritisch betrachtet wird (werden muss). (Schicki-Micki Szene, Bussi-Bussi Szene, usw.).

3.5.3.2 Szenen sind mehr als lokale Publika

Im Vergleich zu Schulze wird auf den Begriff der Publika als konstitutives Element verzichtet, denn er spricht dabei von "lokalen Publika", mit hoher Anschaulichkeit, Wahrnehmbarkeit und Beobachtbarkeit.

Gerade bei unserer Studie über Medienszenen hat sich gezeigt, dass man davon nicht (nicht mehr) ausgehen kann.

Da man nun nicht mehr von einem eindeutig lokalisierbaren Publikum sprechen kann, folgt daraus, dass es auch keinen Ort (Schulze: im Sinne einer lokalen Örtlichkeit) geben muss.

Es gibt zwar immer einen Ort des Geschehens, aber die Wahl dieses Orts hängt von der verwendeten Technologie ab. Man denke an virtuelle Welten, chat-communities oder die Linux Szene, hier erfolgt die Kommunikation nicht über lokale Örtlichkeiten und doch kann es sich um Netzwerke/Szenen handeln.

Mit dieser Szene Definition entferne ich mich zwar teilweise von Schulze, möchte aber mit einem Zitat von ihm schließen:

Szenen sind *"ein sozial-historisch neuartiges Phänomen, da Szenebildungen einen Versuch der Menschen darstellt, sich einer immer schwerer überschaubaren Wirklichkeit zu orientieren."* (Schulze 1997, S. 464f)

4 Wichtige Aspekte aus den Gruppendiskussionen

4.1 Diskussion mit Studierenden

Die Teilnehmer der ersten Diskussionsrunde waren Studenten der Johannes-Kepler Universität Linz und von der Fachhochschule Hagenberg. Es waren die Studienrichtungen Wirtschaftswissenschaften, Mechatronik, Medientechnik und Software Engineering vertreten.

Die Diskutanten waren Krispin Hable, Siegfried Buchegger, Josef Hörandtner, Andreas Bauer, Joe X (Nachname nicht bekannt) und Daniel Wiseman.

4.1.1 Merkmale einer "Szene" aus Studentensicht

Es sind die gemeinschaftlichen Interessen und ungeschriebenen Gesetze an die man sich hält. Ein anderer sieht darin eine gewisse Gedankenwelt, die von der Gruppe aufgebaut wird und nicht auf Äußerlichkeiten beschränkt ist. Es ist eher ein eigenes Weltbild oder Denkschema.

Die Diskutanten sehen die Abgrenzung der einzelnen Gruppierungen nach außen als wesentlich an, wobei hier auch das Umfeld seinen Beitrag leisten kann. So würde die Abgrenzung der Studenten aus Hagenberg sicherlich extremer sein, wäre der FH-Standort in Linz. Dennoch könnten so aber auch mehr Gemeinsamkeiten unter den Studierenden gefunden werden, die in Hagenberg derzeit nicht ans Licht kommen.

Es kann auch gesagt werden, dass sich eine Abgrenzung dadurch definiert, was man studiert, wie es an der Linzer Uni beispielsweise zwischen den Fakultäten SOWI und TNF der Fall ist. Als Grund für diese Abgrenzungen ist aber nicht unbedingt der Inhalt, sondern eher das System verantwortlich.

Die Frage ob sich die Studenten der TNF als Elite fühlen wurde verneint, auch wenn man sich manchmal anderen gegenüber so zeigt. Aufgrund der räumlichen Trennung an der Universität und auch der zeitlich unterschiedlichen Vorlesungen und Seminare (TNF Sitzungen sind eher am Morgen) treffen die StudentInnen unterschiedlicher Fakultäten seltener aufeinander.

4.1.1.1 Szenen im Spannungsfeld zwischen loser Einrichtung und Institution

Zum Thema "Spannungsfeld lose Einrichtung vs. Institutionalisierung" wurde von den Gesprächspartner gesagt, dass man eine lose Gruppe grundsätzlich nicht in eine "Struktur einsperren" kann und sich so etwas erst entwickeln muss. Eine Institutionalisierung kann zwar von Vorteil sein, wenn man z.B. Gelder, wie Sponsoring oder Subventionen will. Dieser Schritt muss aber von innen kommen und kann nicht von außen aufgedrückt werden, da ansonsten die Gruppe oder Szene mittelfristig zerbrechen würde.

Als Beispiel für eine derartige Institutionalisierung wurde der Ch@os Computerclub genannt, der sich aus einer losen Verbindung von ein paar Freaks und Hackern entwickelte.

Als weiteren Vorteil von Institutionalisierung kann die anschließend leichtere Anstrengung von Kooperationen genannt werden. Ebenso fällt das Durchführen von Veranstaltungen leichter, weil die Verantwortlichen bereits vorhanden sind. Wird eine Außenwirkung angestrebt, ist eine fixe Struktur von Vorteil, weil die Gruppe besser wahrgenommen wird.

4.1.2 Kristallisationspunkte und Vermischung von Szenen

Wo sich die Kristallisationspunkte von Szenen im Umfeld der Studierenden befinden, konnte in der Diskussion nicht genau geklärt werden. Jedenfalls sind es nicht unbedingt Studienrichtungen an sich, sondern es ist sehr von den örtlichen Gegebenheiten abhängig.

In Hagenberg sei man sozusagen gezwungen zusammen zu sein, und in Linz "sucht man sich die Szenen aus". Dies wird einerseits durch die Struktur der Fachhochschule beeinflusst (fixer

Stundenplan), und kommt auch aus der Abgeschlossenheit. Aus Mangel an Alternativen kommt es zu "Zweck- oder Zwangsfreundschaften" bzw. Szenen.

Was auch festgestellt werden konnte ist, dass ein Vermischen von Uni- und Freizeitszenen oft nicht möglich ist. Die Zweckgemeinschaft rund um das Studiengeschehen löst sich im loserem Kontext der Linzer Uni in der Freizeit eher auf.

4.1.3 Konkurrenz zwischen Szenen

Die Netzwerke sind im Grunde nicht fächerübergreifend. Dies gilt zumindest in Linz, denn in Hagenberg ist es schon wegen der räumlichen Enge nicht möglich, viele Netzwerke zu bilden. Deshalb herrscht in Linz so was wie Konkurrenz zwischen den Fakultäten. Dies kann unter Umständen auf Neid basieren.

Es konnte auch festgestellt werden, dass es auch Konkurrenz zwischen den FH's und der JKU gibt, was daran liegen könnte, dass es nur vereinzelte Kommunikationskanäle gibt und keiner wirklich weiß, was der andere macht. Ob dies beabsichtigt ist oder nicht konnte in der Diskussion nicht geklärt werden.

4.1.4 Einschätzung von Medien und ihrer Entwicklung

Die neuen Medien sind aus der Sicht der Diskutierenden eher in der Schule/Uni wichtig. In der Freizeit stehen nach wie vor die alten Medien im Vordergrund. Interessant erscheint allerdings die Tatsache, dass speziell auf der JKU die neuen Medien wie Internet, www, Chats, etc. an der SOWI Fakultät besser genutzt werden als an der TNF. (Anmeldung zu den Lehrveranstaltungen, Diskussionsforen, Notenauskunft usw.).

In Hagenberg werden die neuen Medien immer mehr ausgebaut, wobei es aber, so meinen die Studierenden, immer darauf ankommt, welche Zielgruppe man erreichen will. Will man eine breite Masse erreichen, muss auf die alten Medien zurückgegriffen werden. Kleinere Gruppen hingegen können besser mittels Mail erreicht werden.

Ein weiterer Aspekt, welches Medium nun genutzt wird, ist auch der jeweilige Grund. So bestand der Konsens, dass es stillos wäre, eine Hochzeitseinladung per eMail zu verschicken.

Als Vorteil des Internets wird die Erreichbarkeit der Welt für jeden Einzelnen gesehen, wobei dies als Chance, nicht aber als Realität gesehen sollte. Das Internet ist für die Beteiligten nicht das "Neue und Tolle" (Wiseman), sondern nur anders.

Joe meinte sogar: Es "... ist nicht unbedingt Segen, dass jeder die ganze Welt erreichen kann...Einfachheit bringt Erleichterung", womit er beispielsweise die Bildung von Plattformen für Neonazis im Netz meint.

4.1.5 Einschätzung des AEC durch die Studierenden

Das AEC wird grundsätzlich als Museum gesehen, hat aber für die Diskutanten zwei Gesichter: Hinsichtlich der Bezeichnung meint ein Student:

"Museum ist ein gutes Wort für das Gebäude, aber die Bezeichnung: "of the future" ist nicht berechtigt oder richtig, weil man da an die neusten Technik-Spielereien denkt, was ja nicht der Fall ist." (Bauer)

Es gibt Zusammenarbeit mit dem AEC, die man von außen nicht sieht (z.B. AEC meets Maths) und eben das sichtbare Museum.

4.1.5.1 Elitäres Image des AEC bei Studierenden

Grundsätzlich empfinden die Studenten das AEC im regionalen Kontext als "zu elitär". Dem Anspruch, eine Verbindung zwischen Regionalität und Internationalität zu schaffen, wird das AEC ihrer Meinung nach dennoch gerecht.

4.1.5.2 *Zu geringe konkrete Medienpräsenz und Detailinformation*

Festgestellt werden konnte des weiteren, dass das AEC in den Medien zu wenig präsent ist bzw. zu wenig vermittelt wird, was dort genau passiert. Den Leute aus der Umgebung ist zu wenig bewusst, dass das AEC auch regional arbeitet, der *"Kick, ich schau es mir an"* (Hable) fehlt einfach. Ebenso wird mit dem AEC nur das Haus in Verbindung gebracht, andere Attraktionen, wie z.B. das Future Lab sind in den Köpfen der wenigsten präsent.

Möglicher Grund könnte aber auch das mangelnde Interesse der regionalen Bevölkerung sein, bei der das AEC im täglichen Leben keine Relevanz hat.

"Was fehlt ist Transparenz ... wie ist das AEC strukturiert, aufgebaut ... was kann man sehen? Es ist auch kein Bezug da ... es bleibt nichts hängen und man kann mir nichts mitnehmen". (Hörandtner) Ein anderer Student meint weiter: "Es ist zwar schön zum Anschauen, aber Anknüpfungspunkte fehlen und nach außen passiert nichts." (Joe)

4.1.5.3 *Wunsch nach spezifischerer Zielgruppenarbeit*

Die Zielgruppen sollten deshalb besser angesprochen werden und zwar nicht nur im Technikbereich. Es fehlt für die Diskutanten der Reiz an etwas Neuem, für sie ist die Verbindung Kunst und Technologie zu wenig greifbar.

Die abschließenden Wünsche können in folgendem Zitat festgemacht werden:

"Eine andere Arten und Verbesserung der Zusammenarbeit, die nicht immer offiziell über die Schule laufen soll, sondern auch individuell und mit Privatpersonen gemacht wird." (Joe)

4.2 Diskussion mit Jugendlichen

Eine unserer Diskussionsrunden führten wir mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen, die entweder beim U19⁶ Wettbewerb teilgenommen haben oder eine Ausbildung⁷ im Bereich der Informatik oder der neuen elektronischen Medien auf HTL-Niveau machen bzw. gemacht haben.

In unserer Diskussionsrunde waren auch vier Personen der Gruppe *conspirat*⁸ vertreten, die von den anderen als Szene anerkannt wurde. Das "Dabeihaben" einer Szene machte die Diskussion natürlich besonders spannend.

4.2.1 Merkmale einer Szene aus Sicht der Jugendlichen

Für die DiskussionsteilnehmerInnen ist Szene immer dann gegeben, wenn Personen etwas gemeinsam haben; gemeinsames Interesse vorhanden ist.

4.2.1.1 Einschätzung der Gruppe "conspirat"

Wie eingangs erwähnt, wurde *conspirat* als Szene anerkannt und in der Runde auf Ihre Gewohnheiten durchleuchtet. Die Mitglieder von *conspirat* kennen sich aus der Schulzeit, wohnen mittlerweile aber teilweise in verschiedenen Städten. Das Internet nutzen sie, um auf einfachen Weg miteinander, aber auch mit anderen zu kommunizieren⁹. Die Kommunikation im Netz hilft Ihnen in Kontakt zu bleiben. Das reale Treffen kann für *conspirat* aber nie durch ein virtuelles ersetzt werden.

conspirat sieht sich v.a. durch die Kommunikationsplattform im Netz als sehr offene Gruppe, ein Diskussionsteilnehmer behauptet jedoch, die Gruppe eher als sehr geschlossene Einheit erlebt zu haben. Ob man hier von verschiedenen Szenerlebnissen (Diskrepanz zw. Mitgliedern und Außenstehenden) sprechen kann, wurde in der Diskussion dann jedoch nicht mehr geklärt.

4.2.1.2 Selbsteinschätzung als "Szene"

Außer den Personen der Gruppe *conspirat* fühlte sich niemand einer Szene zugehörig. Einer bezeichnete sich selbst als eher einzelgängerisch, was die Umsetzung seiner Projekte betrifft. Kontakt zu anderen sucht er dann, wenn er in seiner Arbeit ansteht und Probleme nicht alleine lösen kann. (Luftensteiner)

Ein anderer bezeichnete seine Schulkameraden als seine *community*. Die Begriffe "community" und "Netzwerk" bezeichnete die Diskussionsrunde allgemein als offene Begriffe.

"Szene" jedoch wird als etwas abgekapseltes, in sich geschlossenes erlebt. Am ehesten würde noch Alltagsszene passen. Diese Bezeichnung könnte Ihrer Meinung auch eine Stammtischrunde tragen.

4.2.1.3 Meinung zu Jugendszenen

Bezüglich *Jugendszenen* stellten unsere DiskussionsteilnehmerInnen fest, dass man daraus früher oder später heraus wächst, das ganze nicht mehr will. Ab einem gewissen Zeitpunkt oder Alter treten dann andere Prioritäten, wie Partner und Familie in den Vordergrund. Das Treffen mit Freunden findet auf einer anderen Ebene statt als früher. Man muss nicht mehr bis spät in die Nacht fortgehen, sondern es reicht auch ein gemütliches Beisammensein, beispielsweise bei einem Spieleabend.

⁶ Jugendwettbewerb im Rahmen des Prix Ars Electronica für Jugendliche unter 19 Jahren

⁷ vertreten waren Schüler der Informatik HTL Leonding und ein Abgänger der HBLA für künstlerische Gestaltung

⁸ siehe <http://conspirat.com>

⁹ siehe <http://conspir.antville.org/> (Kommunikationsplattform)

4.2.2 Motive der Szenenzugehörigkeit

Um zum eigentlichen Thema zurückzukehren fragten wir, was denn die *Motivation* sei, sich einer Szene zugehörig zu fühlen. Als wesentliche Punkte wurden das Element der *Freiheit* und *Freiwilligkeit* betrachtet. Und natürlich das *gemeinsame Interesse* an einer bestimmten Sache. Auch die *Geschlossenheit* der Szene könnte eine Motivation sein: "*Da will ich dazugehören!*"

Dass man sich auch mehreren Szenen zugehörig fühlen kann wurde von allen bejaht, man hätte ja auch verschiedenen Interessen

4.2.3 Einschätzung der Kommunikation im Internet

Einigigkeit herrschte bei allen, wenn man zurück zur *Kommunikation im Internet* geht. Es hieß, dass man dort "anders" kommunizieren würde. Die Kommunikation läuft Ihrer Meinung nach auf einer völlig anderen Ebene ab, auf einer sehr rationalen. Emotionen sind zwar vorhanden, aber nicht real erfassbar. Die Kommunikation im Netz bekommt dadurch einen fast sterilen Charakter.

Die SchülerInnen meinten, die alltägliche Kommunikation bei Ihnen sei nach wie auf der persönlichen Ebene, findet also face-to-face statt. Auch das Chatten und E-mailen dient nur dazu, mit Freunden in Kontakt zu bleiben, die vielleicht weit entfernt sind. Der allgemeine Tenor bezüglich Chat: eine bereits überholte Modeerscheinung aus vergangenen Tagen.

4.3 Diskussion mit MedienmacherInnen

Zu der am 16. Jänner 2003 statt gefundenen Gruppendiskussion im SKY Loft des AEC waren folgende VertreterInnen aus dem Medienbereich eingeladen:

- Klaus Buttinger, OÖ-Nachrichten, derzeit zuständig für das Wochenendmagazin
- Ernst Demmel, Mitarbeiter bei OÖ-Online
- Christine Haiden, Chefredakteurin der Monatszeitschrift "Welt der Frau"
- Dieter Holzhey, Geschäftsführer und Gesellschafter der Privatsender LT1 und WT1
- Andreas Hutter, Neues Volksblatt, Ressort Kultur, zuständig für die Berichterstattung der Ars Electronica
- Roland Kaiblinger, ehemaliger Marketingleiter von OÖ-Online, beendet derzeit sein Soziologie-Studium
- Otto Tremetzberger, Geschäftsführer von Radio FRO

Alle VertreterInnen sind aufgrund ihrer beruflichen Stellung zu dieser Diskussion gebeten worden, welche unter anderem die Frage aufwarf, ob es eine Medienszene gibt, wie diese von den GesprächsteilnehmerInnen wahrgenommen wird bzw. ob sich die DiskutantInnen dieser Szene zugehörig fühlen. Der Versuch, einen höheren Frauenanteil zu erreichen, ist leider nicht gelungen. Ein möglicher Grund dafür wird später noch angeführt.

Die Diskussion lässt sich in vier wesentliche Abschnitte gliedern. Zu Beginn stand der Begriff "Szene" im Mittelpunkt des Gespräches, gefolgt vom Thema Kooperation zwischen Gruppierungen bzw. Gefahren der Kooperation. Der dritte Teil könnte allgemein als Auseinandersetzung mit alten und neuen Medien zusammengefasst werden. Zu guter letzt sprachen die TeilnehmerInnen über das Ars Electronica Center und dessen Wirkung auf MedienmacherInnen und JournalistInnen.

4.3.1 Der Begriff "Szene" aus Sicht der MedienmacherInnen

Im Grunde hatten alle DiskussionsteilnehmerInnen eine bereits vorgefestigte Meinung über "Szene" und deren Kennzeichen. Dabei sei bemerkt, dass diese Ansichten keineswegs einheitlich waren, aber dennoch Aspekte des Szenebegriffes von Schulze (Örtlichkeit, gemeinsame Interessen, Sprache, Kleidung) zur Sprache kamen.

Interessant erscheint der Auffassung von Frau Haiden, für die der *Begriff der Inszenierung* ebenso zur Definition von Szene gehört. Es braucht ihrer Meinung also immer jemanden, der die Szene beobachtet. Solange man "nur" gemeinsame Interesse vertritt, diese aber nicht vorträgt, spricht sie nicht von Szene, sondern von Gruppe oder Netzwerk.

Hinsichtlich der Örtlichkeit der Szene bestand der Konsens, dass es sowohl fixe Orte für Szenen gibt, ebenso aber auch "Wanderszenen".

4.3.1.1 Selbstverständnis als "Medienszene" bzw. "Mediennetzwerk"

Total unterschiedliche Meinungen kamen zum Begriff der "*Medienszene*". Während sie für Herrn Holzhey gar nicht existiert, weil überhaupt kein Kontakt herrscht, sprechen andere von losen Kontakten, aber dem Fehlen einer Plattform für diese Szene. Für Herrn Pichler definiert sich die Medienszene über "altmodische" Strukturen, wie Freundschaften, Bekanntschaften, Abneigung und besonders Geld.

Andere Diskutanten hingegen zählen sich aufgrund ihres Berufes sehr wohl zu einer bestehenden Medienszene, wobei dieses Verhältnis zur Szene bei allen sehr ambivalent zu sein scheint. Man ist als MedienmacherIn Teil davon, kennt andere aber nicht sehr gut, und fühlt sich daher nicht immer wirklich zugehörig.

Als Mediennetzwerk wurden von Frau Haiden das Wiener Medienfrauen-Netzwerk und der Presseclub in Linz, den es erst seit einem Jahr gibt und noch keine Mitglieder zählt, genannt. Sie ist der Ansicht, dass das real existierende Netzwerk ein Männer-Journalisten-Netzwerk ist. Vielleicht liegt hier der Grund, warum es nicht leicht gefallen ist, mehr Frauen als Diskutantinnen zu gewinnen. Dass es ein informelles Netzwerk unter den Chefredakteuren gibt, wird von Herrn Buttinger bestätigt, wobei er aber der Ansicht ist, dass sich die Wölfe nur rudeln, wenn es einen großen Schinken gibt, es aber keine Freundschaften in dem Sinn gibt.

4.3.2 Kooperationen im Medienbereich und deren Gefahren

Der Beginn dieses Abschnittes konzentrierte sich auf zwei verschiedene Arten von Kooperationen. Einerseits gibt es *Zusammenarbeit, um etwas zu verdienen*, zum Beispiel Kooperationen im Ankündigungs- und Berichterstattungsbereich, die nur dann eingegangen werden, wenn sich die Zielgruppe dafür interessiert. Hiervon betroffen sind jene Medienbereiche, die nicht subventioniert werden oder sich aufgrund der Verkaufszahlen halten können, also jene, die sich über Werbung finanzieren. Eine andere Form von Kooperation ist die *Zusammenarbeit zum Aufbau von Basis, Stabilität oder Rückhalt* und somit einer gemeinsamen Stärkung. Diese Kooperationen werden nicht im Sinn von Geschäft und Gegengeschäft eingegangen, sondern anlässlich gemeinsamer Ziele.

Allgemein waren sich die DiskutantInnen einig, dass es zu keiner Vermischung kommen sollte, also öffentlich finanzierte Sender keine Gefälligkeitsberichterstattungen oder Werbungen während Filmen schalten sollten.

4.3.2.1 Probleme und Gefahren bei Medienkooperationen

Von den GesprächsteilnehmerInnen wurde eine Reihe von Gefahren bei Kooperationen aufgezählt, so zum Beispiel *Exklusivkooperationen*, die Sender auf Kosten des Konsumenten dazu zwingen, stundenweise Live-Berichte zu einem Thema zu senden. Eine weitere Gefahr sind sogenannte *Großkooperationen*, vor allem jene, die mit großen Geldgebern, wie beispielsweise Banken, eingegangen werden, da dadurch die Berichterstattungen verzerrt wird. Hierbei wird aber eingelenkt, dass dies sehr wohl für den Wirtschaftsbereich, aber weniger für den Kulturjournalismus gilt, da Kooperationen im Vorfeld keine Einfluss auf die anschließende Kritik haben.

All die genannten Probleme und Gefahren wurden auch im Zusammenhang mit dem ORF besprochen, der in diesen Bereichen aus der Sicht der GesprächsteilnehmerInnen auch kritisiert werden sollte.

Für Herrn Demmel sind Kooperationen stets in irgendeiner Form formal definiert (Vertrag) und er glaubt, dass es im Vorfeld immer so etwas wie Begünstigungen gibt. Unter Begünstigungen fallen für ihn zum Beispiel die Zuschreibung der meisten Tageszeitungen zu irgendeiner politischen Partei.

Auf die Frage, ob die Selektion der Berichterstattungen im weitesten Sinne nicht auch unter Kooperationen oder Begünstigungen fallen, wird nicht bestätigt, da, so Herr Hutter, die Selektion im Sinne des Lesers getroffen wird. Dabei ist natürlich offensichtlich, dass alles, was die Masse interessiert eher veröffentlicht wird und ein bekannter Name eine bedeutenden Rolle spielt. Eine etwas andere Stellung nimmt hierbei natürlich Radio FRO ein, das über spezielle Veranstaltungen und Themen berichtet, die anderswo nicht vorkommen.

4.3.3 Medien und Medienentwicklung

Der erste Teil dieses Aspektes bezog sich auf die *Zielgruppen* alter und neuer Medien, wobei festgestellt wurde, dass die Zielgruppen nach wie vor aufgrund vorhandener Schwellen vor neuen Technologien (Internetzugang) definiert werden. Von der inhaltlichen Gestaltung von Internetseiten zeigt sich, dass eine jugendliche Aufmachung Senioren mehr anspricht, als eine "Senioren"-Aufmachung. Interessant scheint auch jene Tatsache, dass Senioren, die den Einstieg ins Web schaffen, durchaus mehr Zeit vor dem Computer verbringen.

Bezüglich des virtuellen Auftrittes ergeben sich eine Reihe von Problemen, vor allem jener, dass der monetäre Aufwand, die Zahlen zu halten, immer größer wird und ein gewisser Werbeaufwand notwendig ist. Wie auch bei Printmedien ist der Preis für Bannerschaltungen von den Nutzerzahlen abhängig, die aber schwieriger zu messen sind.

4.3.3.1 *Einschätzung des Internet als berufsrelevantes Medium*

Allgemein besteht unter den DiskutantInnen der Konsens, dass im Internetbereich kaum noch jemand positiv abschneidet und es die Zahlen zu halten gilt. Ein Grund dafür könnte das geänderte NutzerInnenverhalten sein. Während früher "los gesurft" wurde, werden heute eher nur mehr die Favoriten besucht, was wiederum einen Vorteil für die "großen" Internetanbieter bringt.

Dass es durch das Internet zu einer neuen Form journalistischen Arbeitens kommen kann, wird vom Großteil der GesprächspartnerInnen bestätigt. Darunter fallen die Möglichkeiten non-linearer Gestaltung, Hypertext-Möglichkeiten, neue qualitative Formen und allgemeines multimediales Arbeiten.

4.3.3.2 *Probleme der Medienentwicklung: Konzentration und Kosten*

Hinsichtlich der zukünftigen Trends in der Medienentwicklung sehen die TeilnehmerInnen das Problem der großen Zusammenschlüsse, welches dazu führt, dass man sich nur mehr in Nischen behaupten kann. Dennoch wird betont, dass die Medienkonzentration, die derzeit aufgrund des Glaubens auf ständiges Wachstum ausgerichtet ist, zu Schwierigkeiten führen kann. Sollte der Scheitelpunkt erreicht und der Leser / Hörer / Zuseher gelangweilt werden, sollte sich wieder eine neue Medienform, welche vorrangig inhaltlich orientiert ist, entwickeln.

Die Zukunft der Medienentwicklung wird so gesehen, dass die Printmedien weiterhin stark vertreten bleiben, aber jeder Berichterstatte auch auf der Ebene der Online-Berichterstattung mitmachen muss, wobei hier die interne Kommunikation sehr wichtig wird. Eine totale Phase der Rückbesinnung wird es wohl nicht mehr ganz geben, da das elektronische Medium als "Anhängsel" bzw. Visitenkarte bestehen bleibt. Dennoch sei hervor gehoben, dass Onlinejournalismus viel Geld kostet, in Zukunft jedoch keine großen Budgets mehr ausgegeben werden.

4.3.4 **Einschätzung und Wirkung des AEC**

Die VertreterInnen der Medienmacher meinen, dass das AEC sehr wichtig für Linz ist und international einen guten Namen hat.

4.3.4.1 *Bessere Einbindung der lokalen Medienvertreter und Journalisten*

Aus deren Sicht werden die lokalen Journalisten aber vernachlässigt, teilweise erhalten sie auch keine Einladungen zu Pressekonferenzen oder anderen Veranstaltungen. Als Problem wird gesehen, dass während der Zeit des Prix Ars Electronica das AEC durchaus in aller Munde ist, das restliche Jahr aber von der Bildfläche verschwindet.

Teilweise wird nicht gewusst, was im "Museum of the future" tatsächlich passiert, was vielleicht durch bessere PR verändert werden könnte.

4.3.4.2 *Wunsch nach Öffnung und Kooperationen*

Seitens des Privatfernsehens wird bedauert, dass es keine Kooperationen gibt, da man sich diese besonders im Animationsbereich und während der ARS vorstellen könnte. Allgemein wird das Problem bei der Wahl des Ansprechpartners/der Ansprechpartnerin gesehen und der Wunsch nach einer stärkeren Öffnung geäußert. Diese könnte sich in einem Zugehen auf die Medien ausdrücken, womit das AEC dem Anspruch der Vernetzung gerecht werden würde.

Jene Medien, die bereits Kooperationen mit AEC eingegangen sind, beschreiben die Arbeit des AEC als gut, da sehr viele interessierte und engagierte Leute beschäftigt sind. Leider aber

mangelt es laut Aussage eines Diskutanten seitens des AEC ein wenig an Sensibilität gegenüber den lokalen Medien.

4.3.4.3 Vorschläge zur Verbesserung der Situation

Vorschläge der DiskussionsteilnehmerInnen zur Öffnung des AEC und Abbau der Schwellen äußern sich im Wunsch, mehr Veranstaltungen und Diskussionen unterm Jahr durchzuführen, wie es mit dem "Theater Unser" bereits gemacht wird. Dazu sollte die Presse eingeladen werden. Weiters kam die Idee, dass AEC für Schulungen und Bildung von Journalisten zu nutzen.

Zusammengefasst lassen sich die Wünsche der MedienmacherInnen an das AEC nochmals wie folgt darstellen:

- erweitertes Veranstaltungsprogramm während des gesamten Jahres
- stärkere Einbindung *aller* lokalen Journalisten in die Geschehnisse im und um das AEC
- Verdeutlichung der Aufgaben und Ausstellungsinhalte des AEC durch besseres PR
- Abbau der Schwellen durch Nominierung einer Ansprechperson für zukünftige Kooperationen
- bestehende Kooperationen vertiefen und längerfristig gestalten

4.4 Diskussion mit VertreterInnen aus der alternativen Kunstszene

4.4.1 Vorgeschichte und Diskussionsverlauf

Bei der Auswahl von GesprächspartnerInnen der Gruppendiskussion wurde versucht, in möglichst vielen Sparten der Freien Kunstszene in Linz fündig zu werden. Das Ziel war ein Szenemix mit VertreterInnen aus wichtigen Plattformen und Einzelpersonen der Freien Szene, sowie das Erreichen eines ausgewogenen Geschlechterverhältnis.

Die ersten Kontaktaufnahmen verliefen recht unterschiedlich. Einige Personen sagten ihre Teilnahme sofort zu, andere brachten ihr Misstrauen zum Ausdruck, diese Veranstaltung im Rahmen des Forschungspraktikums sei eine Auftragsstudie des AEC und ihre Beiträge würden fehlinterpretiert oder nicht in ihrem Sinne verwendet werden. Diese Befürchtungen wurden auch während des Diskussionsverlaufes immer wieder geäußert. Zwei Kunstschaffende sagten ihre Teilnahme kurzfristig ab.

In einer kurzen Vorstellungsrunde erzählten die DiskussionsteilnehmerInnen über ihre Stellung und Aufgaben innerhalb der Linzer Freien Kunstszene. Die meisten GesprächspartnerInnen kennen sich über gemeinsame Aktivitäten gut, einzelne nur flüchtig oder gar nicht. Anschließend stellten die GesprächspartnerInnen ihre unterschiedlichen Gedanken und Verbindungen zum Begriff "Szene" vor, Szene wird einerseits über *Struktur*, andererseits über *Aktivitäten* definiert. *Ressourcen und ökonomische Bedingungen* sehen alle als wichtige Kriterien zur Entstehung, Festigung und Erhalt einer Szene, wobei *Vernetzung* einen entscheidenden Beitrag zur Erlangung von Ressourcen darstellt. Medien werden je nach Sparte unterschiedlich eingesetzt und dienen zu Gestaltung, Information und als politisches Instrument. Das AEC wird von den meisten GesprächspartnerInnen sehr kritisch betrachtet. Der Museumsgedanke des Hauses widerspreche der Produktion und Präsentation von Zukunftstechnologien; gewünscht werden mehr Offenheit hinsichtlich Kontakten nach außen und Transparenz. Eine mögliche Zusammenarbeit ist von den Bedürfnissen der jeweiligen Kunstsparten abhängig. Das AEC ist in Verbindung mit dem Ars Electronica Festival ein wichtiger regionaler Auftraggeber.

4.4.2 Charakteristika der "alternativen" Kunstszene

Welche Aktivitäten, Merkmale, Gemeinsamkeiten, Abgrenzungen, Orte zeichnen nun die Freie Kunstszene aus?

4.4.2.1 Gegenpol zur "Hochkultur"

Als Arbeitstitel für die Gruppendiskussion benannten wir die DiskussionsteilnehmerInnen "VertreterInnen der alternativen Kunstszene" (in Anlehnung an die Alternativbewegung der 70iger Jahre, die wesentliche Impulse zur Entstehung einer Kunstszene jenseits der Hochkultur beitrug). Diese Kunstszene umfasste die unterschiedlichsten Sparten (Kabarett, Rock, Pop, Punk, Protestlieder, darstellende Kunst und Aktionskunst etc.) und zeichnete sich durch Experimentierfreudigkeit, Einbindung von Publikum und Alltagskultur, Lokalkolorit, Improvisierkunst, Privatinitiativen und Selbstorganisationen etc. aus.

Als betonter Gegenpol zu einer bürgerlich erstarrten Hochkultur wurden nicht nur neue Inhalte aufgenommen, neue Stile kreiert, auch die Kleidungsvorschriften und Umgangsformen veränderten sich. In Kellern, Lokalen, kleinen Bühnen, auf der Straße wurde gespielt, musiziert, ausgestellt und getanzt. Das hervorstechendste Merkmal war die Zwanglosigkeit, die aber bis zur Zwanghaftigkeit gesteigert werden konnte. Wer nicht zwanglos war, galt als spießig. Seit den 80iger Jahren ist eine stärkere Professionalisierung mit einer Distanzierung von Laienhaftigkeit, Alltagsbezug, Intimität zu verzeichnen, wie auch ein gewisser Zug zur Ökonomisierung (vgl. Schulze 1997, S. 471ff).

4.4.2.2 Selbstbestimmung als Selbstverständnis

Diese Kunstszene beansprucht und beansprucht einen gleichwertigen Rang neben der Hochkultur. Großer Wert wird auf das Wort "frei" gelegt: frei bedeutet, *"dass wir selbst bestimmen können, was wir machen"* (Kepplinger). Es darf also nach Inhalt und Form keine Vorschriften geben: Die Kunst ist eine Tochter der Freiheit.

Sabine Bauer versteht unter Freier Szene *"all jene Initiativen und Einzelpersonen, die abseits von Markt und Staat einen dritten Sektor formen"* (Bauer, S.47). Viele Projekte sind nicht primär kommerziell ausgerichtet, der Grossteil wird subventioniert, deshalb wird der Begriff "autonom" nur mehr eingeschränkt verwendet. Im Englischen werden für diese Kulturszene die Begriffe "off-scene" oder "fringe", was Saum, Rand heißt, verwendet.

Die Vertreterin der STWST definiert die Freie Szene als

"im autonomen Bereich, subventioniert oder nicht, ...ein sehr diversifiziertes und unterschiedlich zusammengesetztes in verschiedensten Teilbereichen arbeitendes Konglomerat von KünstlerInnen und Kulturschaffenden, ... nicht zugehörig zu irgendwelchen Gebietskörperschaften, also keine städtischen, oder Landes- oder Bundeseinrichtungen" (Kepplinger).

Alle GesprächspartnerInnen fühlen sich der "Freien Szene" zugehörig, *"die Selbstorganisation und eine offene Strukturierung als Gegenpart zur Institutionalisierung"* (Kropshofer) umschließt, allerdings verbinden sie unterschiedliche Vorstellungen damit.

4.4.3 Beschreibungen von "Szene(n)"

Der Begriff Szene wird, wie wir auch in den ExpertInneninterviews festgestellt hatten, oft negativ verknüpft:

"Ich assoziiere mit Szene ... auch etwas Negatives in Richtung Elite, etwas Abgesondertes, abgeschnitten auch vom Normalen" (Mostbauer), die *"auch natürlich mafiose Züge bekommt, wenn man mit den Leuten zusammenarbeitet, die man eben schon lange kennt, das gibt's auch, zumindest in der Musik gibt es das, aber das ist auf der anderen Seite nicht schlecht, wenn man mit Leuten zusammenarbeitet, die man schon lange kennt"* (Gutternigg).

Mit dem Wort "Szene" allein wird vor allem ein persönliches Beziehungsgeflecht von Gruppen assoziiert. Das kann einerseits positiv empfunden werden, weil damit eine gewisse Vertrautheit und damit Vorhersehbarkeit, sowie Austausch und Unterstützung verbunden wird, andererseits wird Abgeschlossenheit bedrohlich und auch weltentfremdet erlebt, vor allem von den Menschen, die nicht unmittelbar partizipieren können oder wollen.

Andere verstehen unter "Szene" Gruppierungen von Persönlichkeiten, die im Kunstbereich tätig sind, wie

"ein breites Feld, wo verschiedene Kulturgruppen und verschiedenste Leute ganz verschieden agieren ... ist eine Szenerie und das macht die Szene" (Pesendorfer),

sowie Menschen, die sich um diverse Kultureinrichtungen scharen.

4.4.3.1 Der besondere kultur- und gesellschaftspolitische Auftrag

Die Freie Szene in Linz hat nach Meinung derjenigen GesprächspartnerInnen, die auch dem Szeneverband "Offenes Forum Freie Szene" zugehörig sind, auch einen gesellschaftspolitischen Auftrag, eine Erhaltung und Ausweitung von Meinungsvielfalt und Ausdrucksmöglichkeiten.

Wenn ein erweiterter Politikbegriff verwendet wird, der in den 70iger Jahren von der alternativen Bewegung verstärkt getragen wurde, hat ein Teil der Freien Szene konkrete politische Anliegen: Kritik an Herrschaftsverhältnissen, die Ökonomisierung und Homogenisierung vorantreiben.

So erscheint der Szenebegriff, der abgeschlossene Eliteeinheiten umfasst, dubios. Deshalb sei auch "Netzwerk" greifbarer, das sich in weiterer Folge etwa in einen Verein organisiert, dann

können gemeinsame *"Ziele und definierte Aufgabenfelder"* besser formuliert werden (Mayer Edoloei).

Nicht alle DiskussionspartnerInnen verfolgen eine Anregung des politischen Diskurses, für andere gilt es, weitgehend ungehindert eigene ästhetische oder künstlerischen Vorstellungen verwirklichen zu können.

4.4.3.2 Große Vielfalt in der Freien Szene

A ttributive Beifügungen gestalten den Begriff Szene klarer und leichter zuordenbar, wie eben als Überbegriff "Freie Szene" oder nach einzelnen Sparten "Tanzszene", "Theaterszene", "Hip-Hop Szene", "Linuxszene" etc.

Die Vielfalt ist selbst innerhalb den einzelnen Sparten groß, *"die Gemeinsamkeit ist die Verschiedenheit"* (Mostbauer); auch wenn untereinander keine Kommunikation besteht, gehören alle zur Szene (Pesendorfer am Beispiel Tanzszene), verbunden durch ein spezifisches Bewusstsein. Szene transportiert ein gewisses *"Lebensgefühl"*, das in einer bestimmten Selbstdarstellung zur Ausführung kommt (Kropshofer).

4.4.4 Das Publikum

F ür Schulze bilden die lokal vernetzten Publika Szenen. Die TeilnehmerInnen der Gesprächsrunde assoziieren zunächst den Begriff "Szene" mit KünstlerInnen und Kulturschaffenden und erst in weiterer Folge mit dem Publikum. Trotzdem ist für Erfolg Publikum wichtig und alle wünschen sich: "das Publikum soll kommen".

Über die Frage, was sich die Kulturschaffenden von ihrem Publikum erwarten, entspinnt sich wiederum die Frage, wie Kunst wirken soll und ob Kunst etwas bewirken soll. Kunst wird als Ausdruck des inneren Selbst, der individuellen Vorstellungen, Wünschen, Bedürfnissen gesehen. Aber letztendlich benötigen die KünstlerInnen Resonanz im Publikum, in Form von ideeller Anerkennung und Verdienstmöglichkeit (Pesendorfer).

Das Interesse an gesellschaftlicher Mitgestaltung, also Einflussnahme über künstlerische Aktivitäten wird stark betont: *"Warum machen wir alle etwas?"* (Kepplinger) Die Bereitschaft des Publikums zur Auseinandersetzung in irgendeiner Form wird als Wunsch formuliert.

4.4.4.1 Ansprüche an das Publikum

In verschiedene Kunstformen sind Elemente der älteren intellektuell-avantgardistischen Traditionen eingeflossen, Projekte erfordern oft die Kenntnis von gemeinsamen Zeichen, den sogenannten Codes. Das setzt ein gewisses Vorwissen voraus, durch diese Anspruchshaltung rückt die Freie Szene nahe an die Hochkultur heran und kann wiederum zur Elitenbildung führen (vgl. Schulze 1997, S.480). Auf die Frage danach wird eher zögerlich geantwortet: Es gilt ein Angebot mit einem bestimmten Qualitätslevel für eine interessierte Öffentlichkeit zu schaffen und entsprechend zu vermitteln (Kropshofer).

Künstlern oder Kunstformen ziehen auch Angehörige anderer Szenen an, es gilt hier Impulse zu setzen und Grenzen aufzubrechen (Gutternigg).

4.4.5 Orte

S schulze denkt dabei in erster Linie an von Erlebnisanbietern bereitgestellte Einrichtungen. Szenen sind *"Orte, wo alltagsästhetische Schemata zum Ausdruck gebracht werden. Jeder ist zu gleichzeitig Zuschauer und Darsteller"*, diese Orte sind durch die räumliche Gleichzeitigkeit von Publika charakterisiert. Aus individualisierten Publika, wie etwa Fernsehzuschauer oder Internetuser, können keine Szenen entstehen (vgl. Schulze 1997, S.463).

Orte als Ankerpunkte sind notwendig; allerdings sind sie nicht nur auf Kulturplattformen oder institutionelle Einrichtungen beschränkt. *"Die Leute suchen sich teilweise auch Orte"*, wo Kommunikation möglich ist, als Beispiel wird die Donaulände genannt. Menschen organisieren sich

aus dem Bedürfnis nach Austausch mit Gleichgesinnten selbst. Es muss nicht immer eine verordnete Glückseligkeit sein.

Durch das Internet hat sich der Begriff des Ortes wesentlich erweitert, gemeinsames Interesse kann Menschen im Netz zu Communities verbinden (Reiter).

Allerdings sind bereitgestellte Strukturen für Orte, wo Begegnungen stattfinden können, auch eine wesentliche Voraussetzung für den Erhalt oder die Weiterentwicklung von Szenen. Die Beschaffenheit korreliert mit den Ansprüchen und Zielen einer Szene, ein bis jetzt fehlendes Haus sei ein wesentlicher Grund, warum sich bis jetzt keine freie Tanz- und Theaterszene in Linz etablieren konnte. KünstlerInnen, die sich auf der Bühne präsentieren wollen, scheint es genügend zu geben. Der Vertreter des ATW spricht auch von vielen Anfragen von Gastproduzenten, die das neu gegründete Haus in der Neuen Heimat nutzen wollten.

Lokale im Sinne von Beisl'n gelten auch als wichtige Treffpunkte für die Kunst- und Kulturszene. Diese Lokale scheinen informell definiert, eine Teilnehmerin erzählt, sie nütze die Vielfalt der Linzer Lokale kaum und bewege sich nur in wenigen, die ihrem Wohlbefinden entsprechen (Blaimschein).

4.4.6 Geschlechterverhältnisse

In Kunst- und Kultureinrichtungen sind Frauen in leitenden Positionen selten vertreten. Die Besetzung der kaufmännischen Leitung des AEC durch Romana Stauer scheint eine Ausnahme zu sein. Am ehestens sind Frauen auf führender Ebene noch in Kinder- und Jugendtheatern anzutreffen, damit setzen sich die Zuschreibungen geschlechtsspezifischer Eigenschaften auch in diesem Bereich fort.

Der Verein *fittu* engagiert sich, dass die in den nächsten Jahren vakant werdende Führungsstellen im Linzer Kulturbetrieb geschlechtermäßig ausgewogen besetzt werden. Der Erfolg wird allerdings jetzt schon bezweifelt.

4.4.7 Ressourcen und Ökonomie

Kulturproduktionen sind also nicht ausschließlich zur Selbstdarstellung von KünstlerInnen oder als Erlebnisangebot zum Konsumieren gedacht, sondern als Anregung zur Reflexion mit experimentellen, offenen Strukturen. Freie Szene wird als gesellschaftlich relevanter Forschungsbereich gesehen, wo "*Freiheit des Denkens*" ausprobiert wird.

Viele Projekte verfolgen keine kommerziellen Interessen, deshalb sind Tätigkeiten, die damit verbunden werden, meist unter- oder unbezahlt. Für das Überleben vieler Sparten wären kommerzielle Erfolge notwendig, für viele KünstlerInnen ist die materielle Lebenssituation prekär. Der von dem Vertreter der Musikerszene stammende Satz "*die wirklich frei sind, die sind eigentlich die unfreiesten*" (Gutternigg), diese KünstlerInnen müssten irgendwelche Aufträge oder Tätigkeiten annehmen, um ihre materiellen Bedürfnisse zu befriedigen, das kann auf andere Sparten umgelegt werden.

An den Staat wird die Verpflichtung herangetragen, durch entsprechende Subventionen Pluralität des Denkens zu fördern und für Meinungsvielfalt zu sorgen. Kunst muss nicht unmittelbar "nützen". Gerade Vielfalt von Lebensauffassungen und Ausdrucksmitteln trägt zur Bereicherung einer Gesellschaft bei; Gedanken und Ideen werden aufgegriffen und für eine breite Öffentlichkeit wichtig.

4.4.7.1 Probleme der Kulturförderung

Dieser Aufgabe darf sich der Staat nicht entziehen und es wird betont, dass die österreichische Kulturpolitik momentan mehr an ökonomischen Gesichtspunkten als an künstlerischen Aspekten orientiert ist. Die GesprächspartnerInnen wünschen sich Änderungen der Rahmenbedingungen des jetzigen Fördersystems im Sinne von mehr Mitgestaltungsmöglichkeiten über Jurys oder Beiräte, damit Entscheidungen nicht von Einzelpersonen getroffen werden.

Die GesprächsrundenteilnehmerInnen sehen durch die Verteilung von Fördergeldern eine Verstärkung des Konkurrenzdruckes zwischen den einzelnen Feldern der Freien Linzer Kunstszene. Etablierte Plattformen, wie STWST oder Kapu können eher mit einer Subvention rechnen, als neu hinzukommende Initiativen (Mayer Edoloeyi).

Der steigende ökonomische Wert von Symbolproduktion lockt auch geschäftliche Auftraggeber. Privates Sponsoring aber funktioniert nur, wenn eine künstlerische Tätigkeit genau auf die von den Sponsoren gewünschte Zielgruppe zugeschnitten wird, was wiederum eine Anpassung des Künstlers/der Künstlerin erfordert und nicht im Sinne von unabhängigem Agieren ist.

Das Modell des "cultural workers", des Kunstarbeiters / der Kunstarbeiterin, der in Anlehnung an den neoliberalen Diskurs seinen Tätigkeitsanspruch zu Selbstausbeutung verinnerlicht, wird nicht von allen DiskussionsteilnehmerInnen getragen. Die Wahlfreiheit, in einer bestimmten Art zu arbeiten und zu leben, hat eben ihren Preis im Fehlen von materieller und sozialer Absicherung.

4.4.8 Vernetzung

Die Gemeinsamkeit besteht in der Vielfalt, wobei sich die einzelnen Sparten überschneiden können, andere sich wiederum nicht berühren. Wodurch können die sich nicht berührenden Kreise verbunden werden? Ein aktueller Begriff ist "Netzwerk".

Netzwerke können als punktuelle Verknüpfungen zwischen einzelnen Interessensfeldern gesehen werden. Das Wort "Vernetzung" hat erst in den letzten Jahren im allgemeinen Sprachgebrauch Einzug gehalten, als Ausdruck für die Basis für neue bzw. neuartige Vergemeinschaftungsformen. Die Auflösung traditioneller Bindungen im Sinne der Klassenzugehörigkeit, mündet nicht in Strukturlosigkeit, sondern führt zu Umstrukturierungen des sozialen Lebens (www.hitzler-soziologie.de/index/html).

4.4.8.1 Vernetzung innerhalb der Freien Szene

Wir haben VertreterInnen von Kulturplattformen eingeladen, in deren Leitbildern Knotenpunkte eine wichtige Stellung einnehmen. Fiftitu ist eine Vernetzungsstelle für Frauen im Kunst und Kulturbereich, Transpublic definiert sich als Schnittstelle spartenübergreifender Interessensfelder wie Architektur, Stadtraumforschung, Kunst und Medien. Die STWST will den Dialog zwischen Disziplinen, Generationen, Klassen, Kulturen, Institutionen, Individuen etc. vorantreiben, während der Kunstraum auf eine Vermittlung zwischen experimenteller zeitgenössischer Kunst und Öffentlichkeit zielt.

Die GesprächsrundenteilnehmerInnen betonen die Wichtigkeit von Vernetzung und verknüpfen dabei unterschiedliche Erwartungen.

4.4.8.2 Das "Offene Forum Freie Szene"

Das "Offene Forum Freie Szene", im Insiderjargon "Kartell" genannt, fordert in seinem Positionspapier aus dem Jahre 1999 *"offene Strukturen und Orte, die Eigenproduktivität, Experiment und Fähigkeit zur Selbstorganisation"* anregen sollen. Dieses Netzwerk soll in erster Linie die politische Durchsetzungskraft von Kulturschaffenden erhöhen, um grundlegende Rahmenbedingungen zur *"Entwicklung und Umsetzung des kreativen Potentials"* der Freien Szene zu fördern (vgl. Positionspapier Freie Szene Linz)

Eine Kerngruppe des Kartells trifft sich monatlich zum Austausch und versucht zu konkreten Anlässen möglichst viele Menschen zu mobilisieren. Die STWST erscheint auf Grund der infrastrukturellen Möglichkeiten als "freier Szenekopf". Das Offene Forum Freie Szene wird als lose Verknüpfung gesehen, die nicht alle im künstlerischen Bereich tätigen Menschen erfasst, soll aber letztendlich allen zugute kommen. Einer umfassenden Vernetzung der Freien Szene in Linz steht nicht nur ein Informationsdefizit, sondern auch mangelndes Interesse dagegen. Eine aktive Beteiligung an einer politisch ausgerichteten Interessensgemeinschaft ist auch mit intensivem Zeitaufwand verbunden, den viele eher ihren künstlerischen Projekten widmen wollen.

Ein Kampf gegen Institutionen oder zumindest eine Aufweichung institutioneller Vorgaben und festgefahrenen Strukturen scheint nur durch eine Organisierung von Gegenkräften möglich zu sein, um genügend politischen Widerhall hervorzurufen.

Networking ist auch künstlerischer Austausch und Zusammenarbeit, was *vielfach "informell, zweckabhängig und schwer greifbar"* ist (Mason). Dieser Austausch läuft eher disziplinspezifisch ab, eingebunden werden eventuell noch verwandte Sparten.

Netzwerke werden in dieser Diskussionsrunde als Kooperationsformen verstanden, einerseits als strategische Allianzen, um politisch agieren zu können oder um künstlerische Projekte mit verschiedensten Ausdrucksformen umzusetzen.

Als mögliche Gründe, warum sich die Linzer Tanzszene bis jetzt nicht ausreichend formiert hat, sieht die Vertreterin derselben in der fehlenden Kommunikation und Vernetzung, aber auch, dass über Eigendefinition von Gruppen als Freie Tanzszene, eine Formation mehr KünstlerInnen aus- als einschließt (Pesendorfer, Beispiel X-Ida).

4.4.8.3 Vernetzung mit Institutionen

Die Zusammenarbeit mit städtischen Kultureinrichtungen gestaltet sich eher spärlich, KunststudentInnen werden zwar mehr als früher für einzelne Produktionen z.B. vom Ars Electronica Festival, engagiert, aber es besteht der Wunsch nach eigenständig inhaltlich zu entwickelnden Projekten und - dort wo es sinnvoll ist - den Austausch von Ressourcen, die sonst nur für gewisse, eng definierte Gruppen zugänglich sind. (Mayer Edoloeyi).

Mit welchen öffentlichen Einrichtungen zusammenarbeitet werden soll, hängt wiederum sehr stark von den Bedürfnissen der einzelnen Disziplinen ab.

Eine Qualität von Freier Szene ist die Kooperationsbereitschaft und Offenheit für Kontakte. Die VertreterInnen wollen aber nicht in eine öffentliche Kultureinrichtung in irgendeiner Form integriert werden, sondern ihre Autonomie beibehalten.

4.4.9 Medien

Das Thema Medien wird im Diskussionsverlauf immer wieder gestreift, für eine ausführliche Behandlung reichte die Zeit nicht mehr, da für die diversen Sparten Medien unterschiedlich gehandhabt werden.

Medien werden zur Aufbereitung von Projekten und zur künstlerischen Gestaltung eingesetzt und stellen selbstverständliche Verbreitungsmittel dar: *"Medien sind so etwas wie Zähneputzen"*. (Kepplinger)

4.4.9.1 Demokratisierung der Medienlandschaft

Allerdings benötigt die Freie Kunstszene eigene Strukturen im Sinne einer Demokratisierung der Medienlandschaft. Denn die kommerziell ausgerichteten Medien baden im Unterhaltungsmainstream und berichten über die zeitgenössische Kunstszene nur wenig. Die STWST war wesentlich am Aufbau eines freien Radios, des Radio Fro, und eines Netzkulturknotens, servus.at beteiligt. Auch das jetzt unabhängige online-magazin "prairie" war ursprünglich als Printprojekt im Hintergrund der STWST geplant. Die Themenschwerpunkte sind Globalisierung, gesellschaftlicher Wandel, Feminismus unter dem Aspekt neuer Technologien und Kunst mit dem Ziel den öffentlichen Diskurs anzuregen.

Den großen Medien messen die GesprächsrundenteilnehmerInnen eine bedeutsame gesellschaftliche Lenkung bei. Eine kulturelle Veranstaltung wird dann ein Publikumserfolg, wenn in den großen Medien positiv darüber berichtet wird: *"das Publikum geht überall hin, wenn es in der Kronenzeitung steht"* (Kepplinger).

Das Medium Internet wird zur überregionalen Communitybildung und zum Informationstransfer genutzt, wobei bewusst ist, dass Internet durch fehlende Zugangsmöglichkeiten auch ausgrenzt.

4.4.10 AEC

Den Schlusspunkt unserer Diskussion bildeten Einschätzung, Erfahrungen, Erwartungshaltung im Zusammenhang mit dem AEC. Die GesprächspartnerInnen waren sich in ihren Urteilen weitgehend einig.

4.4.10.1 Kontakte und gemeinsame Zusammenarbeit

Kooperationen mit dem AEC werden teilweise gewünscht, hängen aber sehr stark von der jeweiligen Sparte ab. Die freie Theatergruppe "Theater Unser" fand in ihren Anfängen eine große Bereitschaft, einen Raum für ihre Produktionen zu bekommen und spielt noch heute im Sky-Media-Loft. Damit sehen die VertreterInnen der darstellenden Kunst die Nutzung des Ortes ausgeschöpft, nicht aber einen möglichen Zugang zur Nutzung von Ressourcen, die den Medienbereich betreffen.

Die meisten DiskussionsteilnehmerInnen orten aber mangelnde Bereitschaft zur Zusammenarbeit.

4.4.10.2 Einschätzung und Erfahrungen

Das AEC eignet sich mehr als Tourismusattraktion, als zur Präsentation von zeitgenössischer Technologie. Kritisiert wird der Museumsgedanke mit den fixen Exponaten und das Fehlen von prozessorientierten Räumen, die flexibel besetzt und temporär genutzt werden können, sowie eine kritische medientheoretische Auseinandersetzung der Technologieproblematik.

Im future-lab herrschen nach Ansicht der Mehrheit der TeilnehmerInnen neoliberale, patriarchale Strukturen verbunden mit einer mangelnden Transparenz bezüglich der Finanzierung; Kulturgelder sollten jedenfalls für Industrievisualisierungen nicht verwendet werden.

4.4.10.3 Ars electronica festival

Das Festival wird überwiegend positiv beurteilt, es wird als überregionaler und internationaler Treffpunkt der Medienszene gesehen, die regionale Kunstszene profitiert auch durch Aufträge. In der Festival- und Medienfestivalpolitik wird allerdings zunehmend eine Annäherung an die Creative Industry mit wirtschaftlicher Orientierung registriert.

Aber nachdem das AEC als wichtiger regionaler Auftraggeber im Rahmen des Festivals fungiert, wünschen sich die KünstlerInnen eine frühere Bekanntgabe des Festivalthemas. Das Thema des Festivals wird zwar oftmals von vielen Kulturschaffenden kritisiert, aber von etlichen letztendlich doch anhand von Beiträgen mitgetragen.

5 Medien, Medienszenen und ihre Bedeutung

5.1 Alte und neue Medien

O bwohl nicht explizit nach dem Verständnis von neuen beziehungsweise alten Medien gefragt wurde, lassen sich durch die getroffenen Aussagen dennoch Rückschlüsse, die manchmal auf unterschiedliche Auffassungen dieser Begriffe hindeuten, hierauf ziehen.

5.1.1 Zur Unterscheidung "alte" und "neue" Medien

D en *alten Medien* werden Termini wie Radio, Printmedien – wobei die Printmedien hier als Sammelbegriff für Leserbriefe, Presseausendungen, Artikel und Programmzeitschriften verwendet werden – Kino, Fernsehen wie auch die Post zugeordnet. Allerdings werden die Begriffe Fernsehen und Video auch im Zusammenhang mit neuen Medien verwendet.

Einhellig als *neues Medium* gilt hingegen das Internet mit all seinen Funktionen und Bestandteilen, genannt werden in Verbindung damit: "mailing lists", "newsgroups", diverse Foren, "ICQ", "e-mail", Online-Zeitungen etc. In den Aussagen bezüglich neuer Medien nimmt das Internet eine überaus dominante Position ein, ergänzt wird der Begriff lediglich durch die Nennung des Mobiltelefons.

Allgemeinere Unterscheidungen zwischen alten und neuen Medien als durch konkrete Aufzählungen kann man aus den Interviews herauslesen. Ein Befragter spricht von alten als "analoge Medien und neuen als digitalisierten", während ein anderer die "Unterscheidung hinsichtlich der Beeinflussbarkeit von Medien" trifft. Neue Medien sind direkt beeinflussbar, alte nicht.

5.1.2 Charakteristika der alten und neuen Medien

A ls besondere Bedingungen oder Eigenheiten von Medien wurden folgende Aussagen getätigt: Chatten, e-mailing und Fernsehübertragungen finden auf einer anderen emotionalen Ebene als persönliche Kommunikation statt, bei der die Gesamtheit der Person in das Gespräch einfließt. Ein Befragter:

"Man kommuniziert dort anders. Das passiert auf einer anderen rationalen Ebene. Die emotionale Ebene ist schon auch vorhanden, aber nicht so real. Es ist fast steril." (Triska)

Betont wird dabei auch, dass ein Treffen im Netz nie das reale Treffen ersetzen kann.

Als "Zuständigkeitsbereich" der alten Medien wird bei einem Großteil der Interviewten die Informationsversorgung gesehen. Die alten Medien werden als Informationskanäle bezeichnet, die als Diskussionsgrundlage dienen und in der Verbreitung einer Idee oder eines Programms eine entscheidende Rolle spielen. Die neuen Medien bilden anschließend Kommunikationsmöglichkeiten, die direkt beeinflussbar sind.

Um die Masse zu erreichen, so wird von mehreren Seiten bestätigt, dass die alten Medien, wie zum Beispiel die Post in der Versendung von Einladungen, das Radio oder Mundpropaganda die geeigneten darstellen. Die neuen Medien, wie das Internet, stellen die bessere Lösung dar, wenn es sich um kleinere Gruppen handelt.

Mehrmals stellen Befragte fest, dass die Ausbreitung der Kommunikation im Netz vermehrt zur Bildung von Communities und Szenen führt. Einer gibt zu bedenken, dass es dadurch immer mehr zu einer Verlagerung von solchen Gruppierungen ins Internet kommt.

Bei fast allen Befragten ist zu beobachten, dass sie sich sowohl alter als auch neuer Medien bedienen. Eine Gewichtung hinsichtlich der Wichtigkeit von einer bestimmten Mediengruppe festzulegen, erscheint nur in wenigen Fällen der Befragten bedeutsam. Insgesamt lässt sich eine Tendenz in Richtung Vermischung beider Medienarten erkennen, die manchmal bewusst, als auch unbewusst eingesetzt wird.

5.1.3 Problematik und Chancen

Aussagen, die spezifischen Probleme oder Chancen von Medien betreffend, werden auffallenderweise größtenteils nur in Bezug auf das neue Medium Internet getroffen. Vorteile und Probleme der alten Medien lassen sich nur in Äußerungen finden, welche, wie schon oben beschrieben, die Eigenschaften dieser bezüglich profunder Informationsvermittlung und großer Reichweite in der Bevölkerung zum Inhalt haben. Als Ergänzung kann eine Aussage hinsichtlich der Problematik des ORF in der Medienlandschaft gesehen werden, die besagt, dass er zu einer Einschränkung der Medienvielfalt beiträgt. Allerdings kann diese Aussage auch teilweise auf das Medium Internet bezogen werden, da der ORF ja auch dort vertreten ist.

5.1.3.1 Risiken und Chancen des Internet

Das Internet wird als Plattform betrachtet, welche erstmals die Möglichkeiten bietet, als Einzelperson die ganze Welt zu erreichen, sich wirklich global informieren zu können und sich vollkommen offen zu beteiligen. Somit leistet das Internet für viele Befragte einen großen Beitrag zur Vernetzung.

Auf der anderen Seite geben einige zu bedenken, dass diese Vorstellung der globalen Vernetzung zwar eine Chance darstellt, aber nicht der Realität entspricht. Das Internet sei nicht das "Neue" und "Tolle", sondern nur anders. Ein Befragter war der Meinung, dass die Möglichkeit, jeder könne die ganze Welt erreichen, nicht unbedingt ein Segen sei, da sie gefährlichen Verbindungen, wie zum Beispiel Neonazis, einen fruchtbaren Boden biete und Einfachheit ja auch Erleichterung bringe.

Als weiteres Negativum wird gesehen, dass gewisse Menschen durch das Internet ausgegrenzt werden. Sei es durch die technische Handhabung oder die Ausrüstung, die für den Zugang notwendig ist, das Medium kann bestimmte Gruppen nicht erreichen. Eine Interviewte fürchtet, dass Leute, die nicht über das Internet verfügen, auf der Strecke bleiben könnten.

Als Chance wird das Internet von einigen insofern gesehen, weil es ermöglicht, andere Gleichgesinnte zu treffen. Diesem Ausspruch wird aber entgegengesetzt, dass das virtuelle Treffen im Netz nie das reale ersetzen kann. Ein Befragter, der das Internet zwar einerseits als "Kontakt- und Schnittstelle zur Umwelt" beschreibt, hat andererseits das Gefühl, dass dadurch die persönliche Kommunikation eingeschränkt wird und die Kommunikation im Netz oft nur eine Art "Scheinkommunikation" darstellt:

"Man glaubt zu reden, sagt hallo, irgendwas und trifft sich dann am Gang und weiß nicht, was man reden soll." (Ziering)

5.1.3.2 Das Problem der "Medienkompetenz"

Wie schon angesprochen, stellt die "Medienkompetenz", also die Handhabung des Internets, ein wesentliches Problem in der Internetnutzung dar. Ein Diskutant untermauert diese Feststellung am Beispiel der bereits eingestellten Zeitung "Täglich Alles". Solange die Zeitung als Printmedium erschienen ist, war sie bisweilen sogar zweitstärkste Tageszeitung in Österreich, aber sobald sie als altes Medium verschwunden und nur mehr im Internet vertreten war, gingen die Leserzahlen stark zurück, sodass sie schlussendlich ganz eingestellt wurde. Da diese Zeitung vor allem von älteren Lesern gekauft wurde, scheint die Hürde Internet eine wesentliche Rolle gespielt zu haben. (Diskussion MedienmacherInnen)

Der Grundtenor hinsichtlich einem Altersgefälle bezüglich Internetnutzung, einer Scheidung der Generationen, wird nur etwas abgeschwächt durch den Einwurf, dass zwar nur wenige Ältere sich Zugang zum Internet verschaffen, aber wenn sie diese Schwelle erst einmal übertreten haben, die meiste Zeit im Internet verbringen.

Nicht nur das Medium selbst, die dafür nötige technische Kompetenz, stellt in den Augen einer Diskutantin eine Schwelle dar, sondern auch der Inhalt und die Form von Journalismus. Ihrer Meinung nach eignet sich das Internet nur für ein eingeschränktes Feld journalistischer Formen, die einer bestimmten Tiefenwirkung oft entbehren.

"Das Internet ist ein Medium für Leute, die das Lesen immer stärker verlernen und es nicht gewohnt sind, lange Texte zu lesen, sondern schnell und an der Oberfläche, die schnell zufrieden sind mit dem was sie bekommen – also der Massennutzer. Und der, der Texte mit Tiefenstrukturen haben will, bleibt beim Print." (Haiden)

Dem widerspricht ein anderer Diskussionsteilnehmer, indem er darlegt, dass durch das Internet Formen von Texten entstehen können, die im Print nicht machbar sind. Durch multimediales Arbeiten können Texte oder Magazine hervorkommen, die über hochwertigen "Print-Journalismus" hinausgehen können. Allerdings werden diese Möglichkeiten noch nicht wirklich genutzt. Betont wird auch, dass Inhalte für unterschiedliche Medien unterschiedlich aufbereitet werden müssen, um sozusagen eine "lesergerechte" Form zu erreichen.

Allgemein wird das Internet als praktisches und schnelles Medium beschrieben, das die Kommunikation enorm beschleunigt hat. Auch wird die Direktheit, mit dem jemand angesprochen werden kann, positiv erwähnt und eine Aussage verweist darauf, dass das Internet insofern Hemmungen abbaut, als Meinungsäußerungen viel leichter deponiert werden als im Print in Form eines Leserbriefes zum Beispiel.

Was die Zukunft des Medium Internet betrifft, so sind sich die meisten einig, dass es immer schwieriger wird, die Leute für es zu begeistern. Der Reiz des Neuen ist verschwunden und oft ist es der monetäre Aufwand nicht wert, in das Medium Internet zu investieren.

5.1.4 Nutzungsverhalten - Funktionen - Bedeutung

In großem Umfang werden Medien von den Befragten und DiskutantInnen als eine Art "Werkzeug" gesehen, als Mittel zum Zweck Informationen zu ver- oder ermitteln oder mit anderen zu kommunizieren. Allerdings ist die Bandbreite und die Vielfältigkeit, in der die Medien als Werkzeug eingesetzt werden, eine sehr große.

Das Internet, beziehungsweise seine Funktionen e-mailen oder "chatten" etc., wird vielfach dazu genutzt, mit Freunden in Kontakt zu bleiben. Das Internet kann dann eine Problemlösung darstellen, wenn für "echte" Treffen keine Zeit bleibt oder die Freunde entfernt wohnen. Auffällig dabei ist, dass somit das *Internet eine wichtige Plattform für die Aufrechterhaltung von Bekanntschaften ist, aber selten zur Initiierung von Bekanntschaften benützt* wird.

Aussagen der VertreterInnen aus dem Kunstbereich zufolge, gibt es bezüglich der Nutzungsweise und Bedeutung verschiedene Ausprägungen. Einigen DiskutantInnen zufolge, ist die Bedeutung der Medien im Kunstbereich ein derart großes Feld, über das sich auszubreiten, den Zeitrahmen einer Befragung sprengen würde, und ein Thema, aus dem sich schwerlich eine Essenz oder irgendein Schluss ziehen lässt. Hier wurde deutlich, dass die Sorge, missverstanden zu werden, in diesem Bereich eine bedeutsame Rolle spielt.

5.1.4.1 *The Medium is NOT the message*

Für einige GesprächsteilnehmerInnen aus dem Kunstbereich sind Medien nur dann von Bedeutung und präsent, wenn eine gegenwärtige Produktion, Ausstellung o.ä. sich mit Medien beschäftigt. Ein Befragter meinte, dass die neuen Medien nicht Ziel an sich seien, wie das vielleicht im AEC der Fall sei, aber dann vertreten seien, wenn eine Veranstaltung dies erfordere. Jemand anderes fasst seine Auffassung im speziellen gegenüber neuen Medien folgendermaßen aus: Es ist unbedingt notwendig, sich neuen Medien zu öffnen, *"sich da abzugrenzen scheint mir völlig sinnlos."* (Dörner)

Die Einstellung, sich der jeweiligen Medien zu bedienen, die für die jeweilige Arbeit gerade passend erscheinen, lässt sich durchgehend in den Aussagen der Befragten – nicht nur bei jenen, die künstlerisch tätig sind – wiederfinden.

5.1.4.2 Zur politischen Funktion der Medien

Medien können auch die Funktion eines politischen Instruments übernehmen. So spricht zum Beispiel ein Diskussionssteilnehmer über die Zusammenarbeit mit der Bevölkerung über ein bestimmtes Medium, das folgenden Zweck erfüllen soll:

"... und da geht es in den Kooperationen darum, in der Bevölkerung ein Standbein zu finden, lokale Initiativen zu organisieren, um einen Rückhalt, der uns zum Beispiel gegenüber der Politik stärker macht." (Tremetzberger)

An diesem Beispiel wird auch veranschaulicht, dass die Zielsetzungen trotz des Gebrauchs der gleichen Medien sehr unterschiedlich sein können. Das Ziel eines Mediums ist es vielleicht, "die Masse" zu erreichen, ein anderes Medium wird genutzt, damit solche Gruppen erreicht werden, die andere Medien nicht erreichen. Nicht das Medium bestimmt die Nutzung, sondern die Personen, die es bedienen – den meisten Aussagen zufolge.

5.1.4.3 Schwindender Novitätscharakter

Bei den Interviews und Diskussionen ist des weiteren die Tendenz zu spüren, dass die "neuen" Medien nicht mehr eine unbedingte Aktualität aufweisen. Bezüglich "chatten" meinen einige, dass es sich dabei um eine bereits *"überholte Modeerscheinung aus vergangenen Tagen"* (Diskussion Jugendliche) handle, eine andere Person ist der Ansicht, dass man vom Internet schon nicht mehr als neuem Medium reden könne, da es schon zu sehr zum Alltag geworden sei. (Kaiblinger)

Was die Gewichtung von alten und neuen Medien betrifft, so glauben viele, dass beide eine gleichwertige Rolle spielen. Nach einem gewissen "Boom" von neuen Medien, wo das Schlagwort *"man verliert sich im Internet"* (Demmel) Praxisbezug hatte, kommt es jetzt zu einem geänderten Nutzerverhalten, in manchem Sinne zu einer Rückbesinnung zu alten Medien, wie das Beispiel aus der Computerbranche veranschaulicht, wo immer mehr wieder Zeitschriften an Bedeutung gewinnen. Das erste große Interesse am Medium Internet ist verebbt, *"Mittlerweile hat jeder seine Favoriten darinnen, das sind die häufig besuchten Seiten, wo er die Information kriegt, die er braucht, an die er sich gewöhnt hat"*, (Demmel) und der Medienkonsum ist zu einem Produkt geworden, das ebenso kapitalistischen Gesetzen unterliegt, so sinngemäß einige der GesprächspartnerInnen.

5.1.5 Beitrag zur Vernetzung - Zukunft der Medien

Vilém Flusser greift in seiner Aufsatzsammlung mit dem Titel "Medienkultur" im Kapitel "Verbündelung oder Vernetzung?" die Frage nach der Zukunft der Medien auf und stellt zwei mögliche Modelle, nämlich eben jenes der *Verbündelung* oder jenes der *Vernetzung* vor. Einen zentralen Begriff stellt in diesem Text der Begriff der "Telematik" dar, mit dem *"jene Technik, dank welcher räumlich und zeitlich voneinander entfernte Menschen existentiell zusammenrücken können, um einander gegenseitig zu realisieren"*, gemeint ist.

5.1.5.1 "Verbündelung" versus "Vernetzung"

Sieht man sich die gegenwärtige Gesellschaft an, so kann man Ansätze der Verwirklichung solch einer Telematik erkennen, doch gibt es zwei Arten, welche Richtungen solche Ansätze einschlagen können: den Weg der Vernetzung oder der Verbündelung.

Vernetzung kann durch verschiedenste Vorrichtungen (man könnte auch sagen Medien) geschehen, nicht nur neueste, sondern auch hergebrachte Techniken sind dafür adäquat. Flusser ist der Meinung, dass die Ansätze zu einer telematischen Gesellschaft jedoch in eine allgemeine Medienschaltung (Verbündelung) eingebettet sind, jene der Massenmedien, *"bei denen Sender bündelartig Informationen an zu jeder Antwort unfähige, also verantwortungslose und unmündige Empfänger ausstrahlen."* Weiters schreibt er: *"Die telematischen Ansätze zu einer Vernetzung bilden kleine und relativ unbedeutende Inseln innerhalb der gigantischen Bündel wie Radio-, Fernseh-, Zeitungs- oder Zeitschriftensender."* Die beiden Modelle unterscheiden

sich also vor allem in der Rückkopplungsfähigkeit bzw. –unfähigkeit die erhaltenen Informationen zu verarbeiten, sowie in der Möglichkeit zur Erwidern innerhalb desselben Mediums.

Seine Gedanken hierzu weiter darzulegen, würde zu weit führen, aber viele Ideen Flussers spiegeln sich in den Aussagen der Interviewten bezüglich der gegenwärtigen Situation der Medien im gesamtgesellschaftlichen Konzept wider und geben Flussers Theorien Aktualität und Berechtigung.

5.1.5.2 Medien und Kapital

Immer wieder wird in den Interviews die *Abhängigkeit der Medien von finanziellen Mitteln* erwähnt. Jemand vergleicht die Entwicklung, die sich in den Medien vollzieht mit dem Marxschen Begriff von der *"Akkumulation von Kapital"* und bringt damit zum Ausdruck, dass nur diejenigen, die über Kapital verfügen, die Richtung der Medienwelt, die Art und Weise, wie etwas vermittelt wird, schlussendlich bestimmen. Lediglich in Nischen ist ein Überleben jenseits des "Mainstreams" möglich, denn

"die Idealvorstellung, dass die Medien einer anderen als einer wirtschaftlichen Verantwortung unterliegen, ist ein Ammenmärchen seit dem Fall des eisernen Vorhangs", (Buttinger)

so ein Interviewter. Unterstützt wird diese Einstellung gegenüber der gegenwärtigen Mediensituation mit Aussagen wie zum Beispiel der, dass die Medienwelt knallhart sei, weil es nur um "Cash" gehe. (Holzhey)

Anhand solcher Bemerkungen liegt der Vergleich zu Flussers Modell der Verbündelung nicht fern. Durch eine zunehmende Monopolisierung des Medieumgangs, dessen Ausrichtung, kommt es zu einer Art Uniformierung, die sich das *"Recht auf Vermüllung unserer Gehirne mit vernachlässigbaren Inhalten"* (Buttinger) zu eigen macht. Dafür spricht auch eine angesprochene Umfrage, die ergeben haben soll, dass die jüngere Generation auf die Trennung zwischen Reklame und seriösen Inhalten nicht mehr viel Wert lege, folglich erachte sie auch Werbung als Information.

5.1.5.3 Mediale Gegenmacht und Demokratisierung

Allerdings gibt es, zumindest unter den interviewten und diskutierenden Damen und Herrn innerhalb des Projektes, zahlreiche Ansätze oder auch ausgereifte Initiativen, die Flussers wohl als die oben erwähnten "Inseln" bezeichnen würde. In diesen Fällen werden die Medien derart genutzt, dass die Empfänger nicht passiv bleiben, sondern in Kontakt treten und in einen Diskurs eingebunden werden.

Eine Befragte stellt den Begriff der "Demokratisierung der Medien" in den Raum, "im Sinne von Freiräume besetzen und diese nicht nur für Eliten, sondern für Menschen, Bürger, Bürgerinnen nutzbar zu machen im Sinne von do-it-yourself, Anstiftung zur Initiative, dass die Leute Werkzeuge zur Verfügung gestellt bekommen, mit denen sie selbst ihre Kreativität, mit denen sie sich selbst artikulieren können." (Kepplinger)

5.2 Abgrenzung und Entwicklung von Medienszenen

Dabei geht es um die Frage nach Medienszenen und was damit verbunden wird. Einige konnten anfänglich mit dem Begriff nur schwer etwas anfangen, da er "zu abstrakt" ist. (Langeder)

5.2.1 Medienszenen als Struktur der Medienwelt

Die meisten verstanden darunter im Groben die "Gesamtheit des Medienwesens" (Denkmaier). Diese umfasst also die elektronischen und Printmedien, Radio, Werbebranche, usw., die in "dauernder Konkurrenz stehen und so eng miteinander verbunden sind." (Kaiblinger).

Auffällig ist, dass "die" Medienszene sehr kritisch betrachtet wird. Aussagen wie "Schrebergartenmentalität" oder "die Medienszene ist eine Katastrophe", lassen sie nicht gerade im besten Licht erscheinen. Als Grund dafür wird z.B. "die Herrschaft konservativer, neoliberaler Medien" (Kurz) genannt.

Ein weiterer Punkt ist die sogenannten neuen Medien, insbesondere Internet und E-mail, welche großteils einen hohen Stellenwert genießen. Sie nehmen aber für die meisten keine übergeordnete Rolle im Vergleich zu herkömmlichen Medien ein: "Sie spielen eine Rolle, sind aber kein deklariertes Ziel." (Auer).

5.2.2 Medienlandschaft oder Medienszene?

In den Gruppendiskussionen wurde naturgemäß besonders von den "Medienmachern", aber auch von der alternativen Kunstszene zur gegenwärtigen Situation der "Medienszenen" sehr kritisch Stellung genommen. Einigkeit herrscht bei allen TeilnehmerInnen in der Tatsache, dass die Medienlandschaft besonders durch die Geldpolitik und wirtschaftlichen Zwängen geprägt ist, wobei aber Uneinigkeit herrschte, ob überhaupt von "Medienszenen" gesprochen werden kann.

Man spricht zwar von einer Medienszene, real gibt es aber keine wirklich gemeinsame Plattform und keine gemeinsamen Aktivitäten. Medien sind eher dadurch geprägt, dass sie von Geld leben und wirtschaftliche Ziele verfolgen und in dieser Hinsicht sind sie am ehesten vom Budget und den Personen dahinter geprägt.

5.2.2.1 Konkurrenz und die Übermacht der "Großen"

In diesem Sinn herrscht Konkurrenz und keine Zusammenarbeit, mit dem Effekt, dass es die großen Medienmacher wie ORF, "die Fellner Medien" zu einer Übermacht in der Berichterstattung gebracht haben und den Markt dominieren und es nur mehr in Nischen möglich ist sich zu behaupten.

Einziges Lichtblick ist für eine Diskussionsteilnehmerin eine sich ausbreitende Langeweile, wenn überall das gleiche gesendet wird - "überall schaut die Dagmar Koller raus oder die Vera Russwurm oder sonst irgendwer, weil alle glauben, mit denen erhöht sich die Auflagenquote..." (Haiden) - und dadurch werden sich wieder neue, interessante Medien entwickeln können, die inhaltlich und nicht wirtschaftlich, kapitalistisch orientiert sind.

Im Medienbereich galt zwar bisher: Sollen innovative Ideen umgesetzt werden, so ist dies nur mit viel Geld im Hintergrund möglich. Aber:

"in Zukunft wird es keine Riesenbudgets mehr geben. Da wird man sich was einfallen lassen müssen." (Kaiblinger)

5.2.2.2 *Medienszenen als demokratische Gegenbewegung*

Dieser von Großanbietern dominierten Medienlandschaft, setzt die freie Szene bewusst eine Gegeninitiative in Richtung einer Demokratisierung der Medien in Form des freien Radios FRO. Medien sollen allen zugänglich gemacht und von allen mitgestaltbar sein. Radio FRO stellt die technischen Werkzeuge dazu zur Verfügung.

In diesem Zusammenhang bietet das Internet zusätzlich Chancen, weil es praktisch und günstig ist. Es muss aber gleichzeitig bedacht werden, dass gewisse Menschen über das Medium Internet nicht erreicht werden.

5.2.3 **Bestehende Mediennetzwerke und Ansätze für Medienszenen**

5.2.3.1 *Medien als Männerdomäne*

Es fällt auf, dass die Medienszene männerdominiert ist. Dazu folgender Dialog:

Buttinger: *Gibt es ein Männer-Journalistennetzwerk? So etwas gibt es nicht!*

Haiden: *Das ist das real existierende Netzwerk!*

Buttinger: *Man braucht es nicht. Die Männer haben eh alle ihr Netzwerk: Rotary, Lions und wie die alle heißen ... da sind die Machtpositionen auf einem höheren Niveau angesetzt!*

Eine weitere Wortmeldung dazu:

"Ich glaube zum Beispiel, in Oberösterreich gibt es bei den Medien lauter Chefredakteure, und die sind untereinander schon ein informelles Netzwerk, selbst wenn sie Konkurrenzen sind, aber sie wissen genau, wo sie hingehören und da sind sie sich dann einig. Also, sich wechselseitig zu informieren, das funktioniert schon ..." (Haiden)

5.2.3.2 *Fehlende alternative Medienplattformen*

VertreterInnen der Medienszene wünschen sich in struktureller Hinsicht eine Plattform, die es offenbar nicht gibt. Es gibt Medienszenen und lose Kontakte, aber keine Plattform, die diese Szene strukturiert. Rupert Kurz von ATTAC hat wohl Recht, wenn er meint:

"Die Struktur der Medienszene ist katastrophal. In Oberösterreich, in Österreich, in Europa, schlussendlich weltweit, denn die neoliberalen, konservativen Medien beherrschen alles. Positiv zu bemerken ist, dass wir nun erstmals in der Lage sind, uns wirklich global zu informieren. Das Internet liefert einen immensen Vorteil. Im Printmedienbereich ist keine spezielle Strukturierung zu erkennen. Alles ist da relativ neu und vor allem sehr schnelllebig! Zur Struktur der Szene: Wie ein Schrebergarten!"

Otto Tremetzberger ist der Auffassung, dass Medienmacher und Medienmacherinnen neben der klassischen Berichterstattung Kooperationen eingehen können, um etwas durchzusetzen. Sie sollen mit Organisationen oder Initiativen kooperieren, wobei Intention die Schaffung einer Basis ist, die Stabilität und Rückhalt bietet. Von dem ausgehend die Medienleute dann, wie es momentan gerade in Freistadt geschieht, neue Projekte starten können: Dort organisieren sie eine Frequenzanlage. Ziel ist, in der Bevölkerung ein Standbein zu finden, lokale Initiativen zu organisieren und einen Rückhalt zu schaffen, der uns zum Beispiel gegenüber der Politik stärker macht.

5.2.3.3 *Ökonomische und soziale Netze*

Struktur kommt auch in der Medienlandschaft indirekt zustande – durch Geld und Freundschaften. Die Werbewirtschaft steht da mächtig dahinter.

Mit Struktur sind im Medienbereich vor allem Kooperationen gemeint. Demmel versucht eine Definition für Kooperation zu finden und assoziiert damit das Schlagwort *"Win-win-Situation"*: Man geht in eine Kooperation hinein, man macht einen Vertrag oder trifft eine Vereinbarung. Im Vorfeld einer Kooperation, meint Demmel, gäbe es nicht so etwas wie Begünstigungen, es ist

auch möglich, einen Vertrag auf Gegenseitigkeit und Sympathie aufzubauen. Als anderes Beispiel nennt er folgendes:

"Wir wissen alle, dass man die Tageszeitungen bestimmten politischen Parteien zuschreiben kann; die eine ist eher schwarz, die andere eher rot und so weiter. Das ist auch ein bedenklicher Fall von Begünstigung - aber keine Kooperation im wirtschaftlichen Sinn. Aber ich glaube nicht, dass man aus dem herauskommt, aus der Situation. Dass es natürlich Gruppierungen gibt, die zusammenarbeiten und da sind wir auch wieder bei Szenen: Leute, die sich gegenseitig begünstigen!" (Demmel)

Struktur kann sich auch, so meint ein Medienvertreter, durch Sprache und inhaltliche Nähe ergeben. Nähe wird hergestellt durch die journalistische Arbeit an sich. Journalisten sprechen dieselbe Sprache und verstehen einander dadurch.

5.2.3.4 Unterwegs zur Freien Medienszene

Gabriele Kepplinger, die Vorsitzende der STWST, meint in der Gruppendiskussion hingegen,

"dass wir in den neunziger Jahren eigentlich sehr viel Arbeit investiert haben in den Aufbau von freien Medienstrukturen. Das heißt, Unterstützung eines freien Radios oder Mitaufbau des freien Radios, Radio FRO und parallel dazu auch Mitaufbau eines Netzkulturknotens, Netzkulturserver, servus.at. Es sind beide immer schon eigenständige Vereine gewesen". Die gesamte Arbeit stand "im Zusammenhang mit einer ideologischen Grundausrichtung, die heißt Demokratisierung der Medienlandschaft, also im Sinne von Freiräume besetzen und diese auch für nicht nur Eliten, sondern für Menschen, Bürger, Bürgerinnen nutzbar zu machen im Sinne von do-it-yourself, Anstiftung zur Initiative, dass die Leute Werkzeuge zur Verfügung gestellt bekommen, mit denen sie selbst ihre Kreativität zum Ausdruck bringen, mit denen sie sich selbst artikulieren können." (Kepplinger)

Damit kam es zur Demokratisierung der Medien in einer Zeit, wo es noch keine Lizenzen gab für Privatradios. Die STWST selber versteht somit als eine Plattform mit seinem Grundprinzip des do-it-yourself, auch im Veranstaltungsbereich.

5.2.4 Aktivitäten und Treffpunkte

Aus den Aussagen der VertreterInnen der Medienmacher geht hervor, dass es keine fixen Treffpunkte für die vorhandene bzw. nicht-vorhandene Szene gibt.

Interessant ist aber, dass die STWST neben dem Ziel, sich als Plattform mit dem Prinzip des do-it-yourself zu etablieren, auch ein *"Kommunikationsknotenpunkt-Treffpunkt mit einem Kommunikationslokal"* (Kepplinger) sein will, der auch für den Medienbereich gilt.

So ein *"Kommunikationslokal"* könnte auch das Internet darstellen. So meint ein Diskutant, es gäbe

"jede Form des Journalismus für das Internet, es gibt sogar Formen des Journalismus, die im Print nicht machbar sind – auch wenn sie jetzt noch nicht genutzt werden. Journalismus online wird zu neuen Formen führen, zu qualitätsvollen Formen, wo man im Print nur davon träumt!" (Buttinger)

6 Erfahrungen und Beurteilungen beim Ars Electronica Center

6.1 Kenntnisse und Erfahrungen mit dem AEC

Die Erfahrungen der GesprächspartnerInnen mit dem AEC sind höchst unterschiedlich. Zusammenfassend lassen sich aber drei Gruppen herausarbeiten:

- Jene, die das AEC kennen und schätzen;
- Jene, die sich bezüglich des AEC reservierter äußern;
- Jene, die kaum oder keine Erfahrungen mit dem AEC haben bzw. diese nicht zufriedenstellend waren.

6.1.1 Positive Erfahrungen mit dem AEC

Die Gruppe unter den InterviewpartnerInnen und DiskutantInnen, die *das AEC kennt und schätzt*, spricht von der einzigartigen Position des AEC in Österreich, von einer *"...großartige(n) Einrichtung."* (Kurz)

Lob kommt von jenen, die ihre Erfahrungen mit dem AEC als enge Kontakte beschreiben. Auch die Zusammenarbeit mit und Arbeit für das AEC wird als positiv beschrieben. Dies sei mit folgenden Zitaten bestens illustriert:

"[...] durchgehend mit dem AEC sehr enge und wichtige Kooperation. [...] halte das AEC für ein enorm wichtiges und beispielgebendes Kulturprojekt [...]" (Denkmaier)

Aus der Sicht von FRO kann man sagen, dass der Anspruch an die Projekte, die wir bisher beim Festival gemacht haben, immer sehr hoch war, auch der inhaltliche Anspruch, und dementsprechend der Personaleinsatz und der Ressourceneinsatz. Man merkt, dass sie gerade beim Festival versuchen, das Beste herauszuholen." (Tremetzberger)

6.1.2 Punktuelle Erfahrungen und kritische Urteile

Manch ein/e Interviewpartner/in kennt das AEC nur vom Festival oder von einzelnen Museumsbesuchen. Hier ist man schon reservierter und sparsamer mit lobenden Worten. Mangelnde Abwechslung in dem, was geboten wird und fehlender Motivationskick von Seiten der InterviewpartnerInnen selbst werden genannt.

Karge Wortmeldungen, wie: *"Veranstaltungsort, Museum (Gesprächspartner aus der linux-Szene) oder "... es ist immer dasselbe, Abwechslung wird nicht ausreichend geboten..."* (Kern) beschreiben dieses Gefühl rund um das AEC am ehesten.

6.1.3 Fehlende oder negative Erfahrungen

Als letzte Gruppe können jene InterviewpartnerInnen zusammengefasst werden, die entweder noch *keine Erfahrungen* mit dem AEC gemacht haben, *oder* deren Erfahrungen *nicht zufriedenstellend* gewesen sind. Diese beschränken sich aber zumeist auf einen oder mehrere Museumsbesuche und keine tiefergehenden Kontakte.

"... ich war halt mal drinnen, hab' mich nirgends ausgekannt..." (Pöschko)

Die allgemeinen *Kritiken* haben nicht viel ‚Neues‘ an Information hervorgebracht: das AEC wird als zu elitär beschrieben. Eine interessante Bemerkung bringt eine Vertreterin der ‚Kunstszene‘ ein, die das AEC vom Angebot her als *"Spielhalle"* bezeichnet, welches seine Verbindung zum Kunstdiskurs als zu wenig offensichtlich hervor bringt.

6.1.4 Kritische inhaltliche Einschätzungen

6.1.4.1 Das AEC als "abgeschlossener Raum"

Kritisiert wird von verschiedenen Seiten, dass man nach außen hin zu wenig vom AEC erfährt. Einmal fällt in diesem Zusammenhang die Bezeichnung "hermetisch abgeschlossener Raum". Unklar bleibt, woher das Geld fließt, für wen produziert wird, was das ganze Jahr über (außerhalb des Festivals) geschieht: es fließt zu wenig Information nach außen. Das Stichwort heißt ‚fehlende Transparenz‘.

"...primär dieser Raum, der in sich einfach sehr abgeschlossen ist und wo man sich fragt, für wen wird produziert, woher fließt Geld, ist das Kultur, ist das Kunst oder ist das Wirtschaftsinteresse, das ist irgendwie undurchsichtig für mich." (Reiter)

Auch schwache Medienpräsenz – außerhalb des Festivals - wird in diesem Zusammenhang wiederholt genannt.

6.1.4.2 Anspruch lokaler Vernetzung zu wenig verwirklicht

Ein weiterer Kritikpunkt ist die fehlende lokale Vernetzung. Während das AEC einen internationalen Ruf hat, fühlen sich manche lokalen Medienbetreiber vernachlässigt.

Man spricht von Mangel an Kooperation und Sensibilität gegenüber den lokalen Medien, eine Gesprächspartnerin merkt an, noch nie vom AEC eine Einladung bekommen zu haben. (Haiden, Welt der Frau).

6.1.4.3 Zu wenig praktische Anknüpfungspunkte?

"Vielleicht hat das AEC einfach keine Relevanz für das alltägliche Leben?" (Diskussion Studenten) So hat ein Gesprächspartner seine Meinung auf den Punkt gebracht. Das, was es im AEC zu sehen gibt, sei zwar schön und interessant, aber die Anknüpfungspunkte würden fehlen, die Bedeutung der Exponate für das eigene Leben sei nicht ersichtlich.

Selbst für Techniker sei das Gebotene nicht interessant, weil die weitergehende Information, was man damit "tatsächlich machen" kann, fehlt.

6.1.4.4 Kritik an der Bezeichnung "Museum of the future"

Museum of the future? Museum ja, aber die Bezeichnung "Museum of the future" ist für viele ein Widerspruch in sich. Bei Museum denkt man an die Vergangenheit.

Das "Museum of the future" erhebt für sich den Anspruch, in die Zukunft blicken zu können und immer die neuesten Technikspielereien zu zeigen, aber auch das treffe nicht zu, heißt es in einem Diskussionsbeitrag. (Diskussion Studierende)

6.1.4.5 Fertige Produkte statt spannende Prozesse

Mehrmals taucht die Frage auf, ob das AEC als ‚Museum‘ das richtige Konzept hat. Es wird zwar als aktives Museum beschrieben, doch ein interessantes Statement zu diesem Bereich merkt kritisch an:

"...ich glaube, das Problem mit diesem Museum ist auch einfach, dass es immer irgendwelche fertigen Produkte gibt". (Mayer-Edoloeyi)

Die Gesprächspartnerin erläutert weiter, dass ihrer Meinung nach die diversen interaktiven ‚Spielchen‘ zwar ganz nett und spannend – vor allem für Kinder und Jugendliche - seien, das wirklich *Interessante der Medienkunst aber im Prozess* liegt, und nicht in den fertigen Produkten. Sie würde sich erwarten, dass diesem Bereich mehr Aufmerksamkeit geschenkt wird.

Weiters meint sie, dass das Museum seine BesucherInnen (zum Beispiel Kinder) für die neue Technik *sensibilisieren* sollte, es sollte zu einer Auseinandersetzung mit der Thematik kommen. Ihre Erfahrung (das sind Besuche mit Schulklassen) zeigen aber, dass meist nur die Spielereien

und "tollen neuen Spielzeuge" wahrgenommen werden, von einem bleibenden Eindruck sei wenig zu bemerken.

6.1.4.6 *Zuwenig Kunst, zuviel Technologie*

Als Kritikpunkt wird auch angeführt, dass die Verbindung von Technologie und Kunst zu wenig greifbar ist. Die Verbindung zum Kunstdiskurs wird als zu wenig offensichtlich beschrieben.

6.1.4.7 *Zu geringe Präsenz außerhalb des Ars Electronica Festivals*

Als Problem wird wiederholt genannt, dass das AEC außerhalb der Zeit des Festivals wenig bis gar nicht präsent ist. Diese Kritik kommt sowohl aus den Einzelinterviews als auch aus den Gesprächsrunden.

6.1.4.8 *Das AEC als reine Dachmarke für inzwischen zu unterschiedliche Tätigkeitsfelder*

Einige Gesprächsteilnehmer meinen, dass das AEC inzwischen zu heterogene Arbeitsfelder hat und als reine Dachmarke nicht mehr wirklich greifbar ist.

"Das AEC zerfällt einfach in zwei sehr unterschiedliche Bereiche, das ist eine Dachmarke für sehr unterschiedliche Dinge: der museale Teil, wo in spielerischer Form bestimmte Technologieentwicklungen präsentiert werden, wo man sich mit der Metapher "Museum der Zukunft" verkauft. Das andere wäre das Labor, das "future lab", wo sie ihr Geld verdienen." (Sturm)

6.1.5 **Das AEC und seine Veranstaltungsaktivitäten**

Was die Aktivitäten des AEC betrifft, so gibt es Lob und positive Kritik für die Veranstaltungen, die gemacht werden. Gelobt werden vor allem das Festival, die Klangwolke, die Zusammenarbeit und die Tatsache, dass das AEC als Museum "... der breiten Bevölkerung die ständig neuesten Entwicklungen ständig neu präsentiert..." (Wagner)

6.1.5.1 *Das AEC und das Festival*

Das Ars Electronica Festival wird deshalb positiv erwähnt, weil dort ein Austausch passiert und viele Menschen zusammenkommen. Allerdings wird von einer Gesprächspartnerin als beunruhigende Entwicklung gesehen, dass die Nähe zur Industrie (Stichwort Creative Industry) immer mehr zu spüren ist.

Als Problem wird wiederholt genannt, dass das AEC außerhalb der Zeit des Festivals wenig bis gar nicht präsent ist. Diese Kritik kommt sowohl aus den Einzelinterviews als auch aus den Gesprächsrunden.

6.2 Szenen und ihre Verbindungen zum AEC, Zukunftsperspektiven

6.2.1 Verbindung zwischen Szenen und dem AEC

Es gibt nur wenige unter den untersuchten "Szenen" die mit dem AEC ein Naheverhältnis pflegen. Kristallisationspunkt bei den Verbindungen von AEC und den lokalen "Szenen" ist wiederum das Ars Electronica Festival oder der Prix Ars Electronica, wobei sich hierbei die Verknüpfungen meist auf die Vergabe von Equipment und auf die Berichterstattung über das Festival beschränken.

Verbindungen von "Szenen" mit dem AEC laufen oft dahingehend, dass Mitglieder der diversen "Szenen" ein Arbeitsverhältnis mit dem AEC pflegen oder schon einmal dort gearbeitet haben. Die meisten derartigen Verflechtungen beschränken sich aber auf kurze Zeit, was auch oftmals bemängelt wurde.

6.2.1.1 Positive Kontakte rund um das Ars Electronica Festival

Dennoch, die Zusammenarbeit mit dem AEC in Projekten, besonders in Zeiten des Ars Electronica Festivals wird von allen, die schon einmal in dieser Form mit dem AEC verbunden waren als positiv beurteilt. Es wurden *"keine Steine"* in den Weg gelegt und das AEC stand gerne mit Räumlichkeiten, ausgezeichnetem Equipment und fachkundigem Personal zur Seite.

Es wird eingeräumt, dass das AEC eine Institution mit wichtigen Ressourcen ist und wenn man die eigene Arbeit (Projekt, Theater usw.) mit den Fähigkeiten des AEC vermischt, dies sehr *"be-fruchtend"* sein kann.

6.2.1.2 Mangelnde Kontakte und mögliche Ursachen: Finanzierung, "ORF-Monopol"

Diejenigen, die bisher noch keinen Kontakt mit dem AEC aufweisen können, würden sich über eine Annäherung freuen und auch gerne in mancher Hinsicht kooperieren, auch wenn von den GesprächspartnerInnen im Endeffekt noch keine konkreten Vorhaben genannt wurden.

Mögliche Hinderungsgründe für bisher noch nicht eingegangene Verbindungen mit dem AEC sind die finanzielle Situation diverser Szenen im Großraum Linz und die Unsicherheit darüber, wie man derartige Gemeinschaftsprojekte finanziert.

Als ein weiterer Grund für spärliche oder nicht vorhandene Kontakte wird die Verbindung des AEC mit dem ORF und damit seine öffentlich-rechtliche Orientierung genannt. Da angenommen wird, das AEC besitze eine Exklusivpartnerschaft mit dem ORF, fürchten einige, dass kein oder wenig Platz für andere Anbieter besteht.

6.2.2 Konkrete gemeinsame Aktivitäten

Die gemeinsamen Aktivitäten unserer InterviewpartnerInnen in den Expertengesprächen und auch der "Szenen" unserer TeilnehmerInnen an den Gruppendiskussionen beschränken sich hauptsächlich auf das Ars Electronica Festival (s.o.), welches ein mal pro Jahr abgehalten wird.

Unterm Jahr, so viele unserer GesprächspartnerInnen, ist kaum von Zusammenarbeit oder gemeinsamen Aktivitäten zu sprechen.

Einige Szenen bzw. Netzwerke können etwas über gemeinsame Aktivitäten berichten:

- Ein Student aus Hagenberg spricht von mehreren Aktivitäten, die in Zusammenarbeit mit dem AEC bestritten werden. Einerseits gibt es Semester- und Programmierarbeiten, auf der anderen Seite machen immer wieder Studenten ein Praktikum im AEC. Außerdem werden der Fachhochschule jederzeit die Räumlichkeiten im AEC zur Verfügung gestellt, wenn diese benötigt werden.
- Seitens der KAPU werden keine *"greifbaren Überschneidungen"* (Huemer) in den gemeinsamen Aktivitäten gesehen, es wird aber eingeräumt, dass vom AEC immer wieder Leute und Equipment zur Verfügung gestellt werden.

- Life Radio sieht die Aktivitäten eher einseitig und sagt, dass aus deren Sicht die Aktivitäten nicht über Pressekonferenzen, Interviews und Vorort-Berichterstattung hinausgehen.
- Aus der Jazz-Szene haben Vertreter bei der Eröffnung des AEC gespielt und geben das auch als gemeinsame Aktivitäten bekannt.

Alle anderen GesprächspartnerInnen in den Experteninterviews hatten oder haben keine gemeinsamen Aktivitäten mit dem AEC vorzuweisen.

6.2.3 Hindernisse für gemeinsame Aktivitäten

Natürlich kommt es auch darauf an, was die jeweilige "Szene" benötigt, und nicht immer ist es möglich, mit dem AEC zusammenzuarbeiten. Einerseits sind es die räumlichen Gelegenheiten die nicht ausreichend vorhanden sind, andererseits wurde des öfteren davon gesprochen, dass die Räumlichkeiten nur zeitlich beschränkt nutzbar sind. Dies sei bei Produktionen oftmals sehr hinderlich, da z.B. bei Theateraufführungen nach einem Spielabend die gesamte Dekoration wieder abgebaut werden müsste.

Für viele der von uns befragten "Szenenkenner" gibt es keine, wenig oder zu wenig Zusammenarbeit mit dem AEC. Hier wird von einigen eingeräumt, dass es auch aus Mangel an eigener Initiative und wegen der fehlenden Kooperation zwischen den Institutionen keine Zusammenarbeit gäbe bzw. es schwierig sei, von "Außen" einen Zugang zum AEC zu bekommen.

6.2.3.1 Distanz der regionalen MedienmacherInnen

In der Gesprächsrunde mit den MedienmacherInnen wurde sehr häufig betont, dass es kaum gemeinsamen Aktivitäten gäbe. Es sind eher lose Verbindungen, die von einseitiger Aktivität in Form von Berichterstattungen über das AEC und vor allem über das Festival geprägt sind. Hierbei wird auch immer wieder auf die Vorreiterrolle des ORF hingewiesen, der sozusagen "*die Hand auf dem AEC hält*".

Ebenso wird bemängelt, dass sich das Haus zu wenig öffnet und es an Transparenz fehle. Dem AEC wird auch untergestellt, dass es sich nicht um lokale Medien kümmere, sich das Haus ihres guten "Imagewertes" sehr wohl bewusst ist und sich somit nicht die Mühe machen zu braucht, an lokale Journalisten oder MedienmacherInnen außerhalb des engeren Kreises der Kulturredaktionen heranzutreten.

Von Frau Haiden wurde z.B. mehrmals darauf hingewiesen, dass ihre Zeitschrift noch nie eine Einladung für irgendeine Form der Berichterstattung oder Pressekonferenz bekommen hat. Ihr geht es hierbei in erster Linie nicht um die Medienpräsenz, sondern um eine "*Horizontenerweiterung für Journalisten*".

Auch in punkto "Beurteilung der Zusammenarbeit" kam die Sprache wieder auf den ORF zurück. In einigen Gruppendiskussionen herrschte der Konsens, dass es dem AEC nicht zu verübeln sei, wenn es beim Prix Ars Electronica mit dem stärksten Medienpartner und wichtigsten Medienmittel, also dem ORF kooperiert. Da das Festival ein sehr medienwirksames Ereignis in Österreich darstellt, dem auch internationale Bedeutung zugemessen wird, braucht man starke Kooperationen.

Leider aber hält gerade diese Kooperation einige andere, mindestens genauso interessante Partner von einer Zusammenarbeit ab.

6.2.3.2 Eindruck fehlender Sensibilität für kleinere lokale Medien- und Kultureinrichtungen

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass viele Befragte eine Kooperation in Hinsicht auf gemeinsame Aktivitäten mit dem AEC durch mangelnde Sensibilität im Umgang mit den lokalen Einrichtungen und Institutionen erschwert sehen, wenn nicht sogar für unmöglich halten.

Es ist aber auffallend, dass sich viele der GesprächspartnerInnen zwar eine Zusammenarbeit mit dem AEC vorstellen, aber nicht wissen, in welchen Bereichen diese funktionieren könnte bzw. welche Möglichkeiten das AEC anzubieten hat. "*Man weiß nicht was in diesem Haus ge-*

schiebt" oder stellt sich die Frage, "was machen eigentlich die Leute im Future Lab?" Dies sind Aussagen, die auch teilweise auf zu wenig Interesse seitens einiger "Szenen" hinweisen.

Nach Meinung einiger Gruppen besteht von Seiten des AEC offenbar kein bis ein sehr geringes Interesse, sich für Projekte mit lokalen Institutionen einzusetzen und den "Raum" für interessierte Leute im Kultur- und Medienbereich zu öffnen. In diesem Zusammenhang wird dem AEC unterstellt, dass es sich nur um internationale Kooperationen mit hochrangigen Preisträgern von diversen Veranstaltungen bemühen, die lokale und nationale "Kunstszene" somit auf der Strecke bleibt.

6.2.4 Entwicklungsaussichten

Alle TeilnehmerInnen an den Gesprächen erhoffen sich zukünftig mehr Kooperation mit dem AEC und eine fundierte Zusammenarbeit in den verschiedensten Bereichen, insbesondere eine Zusammenarbeit außerhalb des Ars Electronica Festivals sowie Kooperationen, die sich über einen längeren Zeitraum erstrecken.

Als Beispiel, das auch Schule machen sollte, wird hier die gute, schon über einen längeren Zeitraum hinweg bestehende Kooperation mit dem "Theater Unser" gesehen.

Auch eine aktive Einbindung als Medienpartner wäre für die Befragten wünschenswert. Einige räumen aber ein, dass der ORF seine Vormachtstellung grundsätzlich nicht aufgeben wird, sie es aber an dessen Stelle genauso wenig machen würden.

6.2.4.1 Vorschlag einer AEC-Stabsstelle für regionale Kooperationen

Für eine wirkungsvolle Zusammenarbeit sollte es daher im AEC einen fixen Ansprechpartner/eine fixe AnsprechpartnerIn geben, die für derartige Kontaktabbauungen von außen zur Verfügung steht. Einige meinen überdies, dass viele Kooperationen über eine Art Projektstadium nicht hinaus gehen, was "sehr schade" sei. Deshalb kam auch der Vorschlag, dass die Einrichtung einer "Projektstabsstelle für Zusammenarbeit" mit regionalen Institutionen und "Szenen", nach dem Vorbild der Projektstabsstelle der Kunstuni, sehr sinnvoll wäre.

6.2.4.2 Vorschlag für "offene Produktionsräume" im AEC

Aus der freien Kunstszene, aber auch von Studierenden wird der Wunsch geäußert, die Produktionsmöglichkeiten des AEC in Form von offenen Produktionsräumen für Kunst- und Medienprojekte nutzen zu können. Dieses Angebot sollte fixer Bestandteil der AEC-Konzeption werden.

6.2.4.3 Vorschlag gemeinsamer Projekte zur Medientechnik

Interessant wäre für einige InterviewpartnerInnen die Zusammenarbeit im technischen Bereich. Ein konkretes Beispiel hätte ein Interviewpartner dabei schon im Auge.

Er könnte sich im technischen Bereich ein gemeinsames Projekt zur Entwicklung des Kinos vorstellen, z.B. anhand einer Gerätepräsentation. Er meint, dass sich gerade in der Technologie (Kino) in Zukunft sehr viel tun und verändern wird und würde sich daher eine Zusammenarbeit mit dem AEC wünschen. (Zeindlinger)

6.2.4.4 Vorschlag für Veranstaltungen im Bereich Medienwissenschaft und Medienphilosophie

Im Medienbereich wünschen sich die GesprächspartnerInnen mehr Vortragsreihen mit Film- und MedienwissenschaftlerInnen bzw. mehr Mediendiskurse und Mediendiskussionen auch aus dem philosophischen Bereichen.

6.2.4.5 Vorschlag für nationale und internationale Museumspartnerschaften

Einen leicht zu verwirklichenden, auch auf andere Einrichtungen erweiterbaren Vorschlag der Zusammenarbeit unterbreitet das Museion mit Sitz in Bozen. Sie würden gerne an einem Austausch von Plakaten, Programmen und Katalogen teilnehmen, die sowohl beim Museion als

auch in Linz beim AEC aufliegen. Ergänzend könnte sich der Vertreter einen gegenseitigen Museumsbesuch von Interessenten der jeweiligen Museen vorstellen.

6.2.4.6 *Vorschläge der Umbenennung des AEC*

U nabhängig von der Frage der Art und Gestaltung künftiger Kooperationen machten sich einige Gesprächspartner auch Gedanken über eine bessere Bezeichnung für das AEC, die die Perspektiven und die Ausrichtung besser zum Ausdruck bringen könnte. An der Hauptbezeichnung sollte dabei nicht gerüttelt, sehr wohl aber die Zusatzbezeichnung geändert werden:

- AEC – the Multimedia Museum
- AEC – Werkstatt der Zukunft
- AEC – Labor der Zukunft
- AEC – Schauplatz/ Schaufenster der Zukunft

6.3 Zusammenfassung der AEC-Analyse

Aus den ExpertInneninterviews und den Aussagen der Gruppendiskussionen lassen sich folgende wichtige Punkte für das Ars Electronica Center zusammenfassen und Aspekte für die Zukunft ableiten.

- Grundsätzlich heißt es von allen Seiten, dass das AEC mit seinen Aufgaben und Tätigkeiten eine sehr wichtige Einrichtung für Linz darstellt und zu dessen weltweit guten Ruf beiträgt. Die Arbeit ist grundsätzlich lobenswert, und auch den dort tätigen MitarbeiterInnen wird ein gutes Zeugnis ausgestellt: kreativ und fachlich sehr kompetent.
- Es zeigen sich jedoch differenzierte Meinungen hinsichtlich Kontakt und Kooperation mit dem AEC aus den unterschiedlichen Personengruppen, wobei jene, die bisher schon mit dem AEC in Verbindung standen, diese Zusammenarbeit meist als sehr fruchtbar und gut bezeichneten.
- Was aus der Sicht der "Kooperationserfahrenen" unter anderem aber fehlt, ist die Stabilität und Dauerhaftigkeit, manche Kontakte kamen nach ersten Gesprächen wieder zum Erliegen. Es sollten also bereits bestehende Verbindungen intensiviert und ausgebaut werden.
- Dennoch ließ sich feststellen, dass für viele die Transparenz des AEC nicht in befriedigender Weise gegeben ist, was besonders für jene Personengruppen gilt, die kaum, überhaupt nicht oder nicht zufriedenstellend mit dem AEC zusammen gearbeitet haben. Einige klagen, dass sie nicht wissen, was im AEC passiert, somit wird das AEC als zu elitär empfunden.
- Die Mitglieder fast aller Szenen wünschen sich mehr Kontakt zum und auch Kooperationen mit dem AEC, was als großes zukünftiges Potenzial für das AEC gesehen werden kann.
- Nur wenige Szenen äußern überhaupt kein Interesse für eine Zusammenarbeit. Die Gründe dafür liegen hierbei entweder in den Rahmenbedingungen, wie räumliche Gegebenheiten oder in den unterschiedlichen Grundideen.
- Als Argumente, weshalb viele Gruppierungen bisher noch nicht mit dem AEC zusammen gearbeitet haben, werden vor allem die finanzielle Situation, eine gewisse Trägheit beider Seiten und vor allem die Vormachtstellung des ORF genannt. Besonders Medienpartner, die einen Kooperationswunsch geäußert haben, wie LT1/WT1 oder Life Radio, wissen nicht, wie sie ihren Zugang zum AEC herstellen können.
- Das Ars Electronica Festival wurde von allen Befragten gelobt und hinsichtlich seines Stellenwertes und Rufes sehr positiv beurteilt.
- Viele GesprächspartnerInnen waren aber der Ansicht, dass das AEC außerhalb der Festival-Zeit von der Bildfläche verschwinden würde bzw. die Medienpräsenz sich sehr verringere.
- Zur Änderung der Situation sollten unter anderem mehr dezentrale Veranstaltungen statt finden bzw. spezifische Veranstaltungen für spezielle Gruppierungen (Mediendiskussionen, Journalistenschulungen etc.) genannt.
- Besonders was die lokalen Medien betrifft, würde man sich mehr Rücksichtnahme und Sensibilität seitens des AEC wünschen, was sich auch dadurch ausdrücken kann, dass man alle Medienpartner zu Veranstaltungen und Pressekonferenzen einlädt. Bisher wurde das AEC dem Anspruch der lokalen Vernetzung aus der Sicht der Befragten nicht gerecht.
- Jugendliche und Studierende würden sich vor allem über ein Mehrangebot an Praktikumsplätzen, auch außerhalb des Ausbildungsweges freuen.
- Hinsichtlich der Bezeichnung "museum of the future" wurde eingeräumt, dass diese Namensgebung nicht dem Ziel entspreche, neue Technik zu präsentieren. So wurde unter anderem gemeint, dass ein "Labor der Zukunft" die auch gewünschte Darstellung der Prozesshaftigkeit der Medienkultur und -kunst eher zum Ausdruck bringen würde. Auch andere Variationen einer neuen Zusatzbezeichnung wurden angedacht.

- Was den regionalen Stellenwert des AEC betrifft, wurde festgestellt, dass sich die teilweise vorhandene Uninteressiertheit der Bevölkerung neben der geringen Präsenz in der Öffentlichkeit außerhalb des Festivals auch aufgrund des Fehlens des Alltagsbezuges der Ausstellungsobjekte ergeben könnte. Somit fehle die Motivation, das Haus immer wieder erneut zu besuchen. Ebenso sollten all die anderen Tätigkeiten, die das AEC noch zu bieten hat (beispielsweise future lab) besser in die Öffentlichkeit getragen werden.
- Allgemein besteht der Wunsch der Öffnung und breiteren Zugänglichkeit zum AEC. Dies sollte sich einerseits in einer stärkeren Medienpräsenz in der Öffentlichkeit ausdrücken, andererseits auch im Zugehen auf neue Partner.
- Dazu förderlich könnte die Ernennung eines/einer AnsprechpartnerIn sein, der/die speziell zum Aufbau von Kooperationen beauftragt wird. Auch die Einrichtung einer "Projektstabstelle für Zusammenarbeit" könnte diese Aufgaben übernehmen.
- Weitere interessante Vorschläge sind die Einbeziehung "offener Produktionsräume" im Kunst- und Medienbereich in das Konzept des AEC; die Intensivierung medienwissenschaftlicher Diskurse und die Entwicklung von "Museumspartnerschaften".

7 Anhang

7.1 Beiträge zur Theorie der Szene

7.1.1 Allgemeine Definitionen und Gedanken zum Begriff der "Szene"

7.1.1.1 Wortabstammung

Der Ausdruck "Szene" stammt aus dem antiken Theater: Ursprünglich bedeutete das griechische Wort *skene* 'Zelt' oder 'Hütte' und wurde auf den Schauplatz des Dramas übertragen. Die lateinische Form *scena* lässt sich als Lehnwort in vielen europäischen Sprachen nachweisen, im konkreten oder übertragenen Sinn bezieht es sich dabei auf das Theater. So kann mit Szene dramaturgisch die kleinste Einheit eines Dramas, eines Hörspiels oder Films gemeint sein, die Bühne als Ort der Handlung - daher die Redewendungen "die Szene betreten" und "sich in Szene setzen" - oder aber eine (theatralische) Auseinandersetzung, wenn jemand einer anderen Person "eine Szene macht".

Unter englischem Einfluss gewann die Szene in der Umgangssprache eine weitere Bedeutung: Sie steht für eine Gruppe von Menschen mit gemeinsamen Zielen oder Interessen in einer Subkultur, einem bestimmten Gebiet des sozialen und kulturellen Lebens, in einem Milieu, in dem sich etwas Aktuelles abspielt. Die Szene kann aber auch umfassender die Gesamtheit von Aktivitäten, Strömungen, Tendenzen bezeichnen die in einem speziellen Bereich auftreten. Das kann ein gesellschaftliches Randgebiet sein wie etwa Drogenszene, Schwulenszene etc.¹⁰

7.1.1.2 Verschiedene Aussagen zum Begriff der "Szene"

- Der Begriff der „Szene“ umfasst allgemein einen Personenkreis, der sich um kulturelle Aktivitäten sammelt (Kunstszene). Wer sich zur Szene rechnet, fühlt sich als Insider und zählt sich zur Avantgarde.
- Szene wird als Eigenbezeichnung für eine relativ geschlossene Gemeinschaft von Personen mit übereinstimmenden Anschauungen, Interessen und Wertvorstellungen, die häufig von der vorherrschenden Kultur abweichen, wie die Drogenszene oder Alternativszene, verwendet.¹¹
- Szene kann die Gesamtheit von Aktivitäten, Strömungen, Tendenzen bezeichnen, die in einem bestimmten Bereich auftreten. Das können gesellschaftliche Randgebiete sein, wie etwa die Drogenszene, Ausländerszene, Naziszene oder Schwulenszene, um nur ein paar Beispiele zu nennen, wofür Szene heute steht.
- Vielfach wird auch von DER Szene gesprochen, wobei nur aus dem Kontext heraus gefunden werden kann, worum es sich eigentlich handelt. DIE Szene selber, gibt es nicht. Wenn im Fernsehen von DER Szene gesprochen wird, so sind meist die "High Society" oder die "Reichen und Schönen" gemeint.

7.1.2 Szenebeschreibung nach Schröder/Leonhardt

Das Wort Szene bezieht den lokalen oder regionalen Gesichtspunkt mit ein, im Unterschied zu Kulturen oder Subkulturen, die einen anderen kleinen Kreis bezeichnen.¹²

Wichtig für die Szenenbildung ist, dass eine Gruppenidentität gesucht und auch gefunden wird. Die Mittel und Formen, durch die ein solcher Zusammenhalt erreicht wird, können sehr unterschiedlich sein. Diese Mittel haben sich im Laufe der Zeit stark verändert. In den 70er Jahre war

¹⁰ www20.wissen.de/xt/default.do (23.3.2002)

¹¹ www.sociologicus.de/lexikon/lex_soz/s_z/schamsch.htm

¹² vgl. Schröder/Leonhardt, 1998, S. 18

diese Bindekraft meist auf soziale Milieus beschränkt. Heutzutage kommt diese Bindung durch einen bestimmten Lebensstil zustande. Dieser Stil drückt sich in gemeinsamen Ausdruck, Zeichen, Kleidung, ... aus.

Es haben sich in den letzten Jahren verschiedene Ausdrucksformen herauskristallisiert.

Es gibt:

- die **körperbezogenen** Ausdrucksformen (Kleidungsstile, Frisuren....);
- die **raumbezogenen** Ausdrucksformen (Musik, Poster...);
- die **objektbezogenen** Ausdrucksformen (Graffiti, Scratches ...);
- die **ereignisbezogenen** Ausdrucksformen (Love-Parade, Chaos Tage ...).¹³

Etwas, das auch bezeichnend ist für Szenen ist, dass sich ihre TeilnehmerInnen über einen längeren Zeitraum dieser Szene zugehörig fühlen und zentrale Empfindungen und Bedürfnisse angesprochen werden, die für diese überdauernde Bindung verantwortlich sind. Zu diesen Bedürfnissen zählen:

- **Das Wir-Gefühl in der Gruppe:**
Das Zugehörigkeitsgefühl zu der Gruppe ist meist ein zentraler Aspekt. Dieses Wir-Gefühl entsteht beim gemeinsamen Spaß-Haben und beim gemeinsamen Erleben. Die oftmals negative Haltung von außen, die viele Szenengruppen erfahren, führt zur Stärkung des innerlichen Zusammenhaltes.
- **Abgrenzung und Gebundenheit:**
Man befindet sich in einem Spannungsfeld zwischen dem in der Szene-Sein und dem was außerhalb ist. Man will herausfinden, wie weit man in dem einzelnen Umkreis gehen kann. Man will auch Neues ausprobieren. Es ist aber auch damit verbunden sich von dem gewohnten Umfeld loszulösen und sich auf das Neue einzulassen. Dies ist einerseits lustbetzt aber andererseits auch mit Angst.¹⁴

7.1.3 Szenebeschreibung nach Werner Thole

Ein Grund warum man sich einer Szene zugehörig fühlen will, kann das Bedürfnis nach Schutz sein. Wird man als Einzelperson von einem „Außenstehenden“ physisch oder verbal angegriffen, dann entwickelt sich unter Szenenmitglieder ein starker Zusammenhalt und die Bereitschaft, den Freund aus der Szene gegenüber dem „Fremden“ zu verteidigen.

Doch ist es nicht ausgeschlossen, von dem eigenen Reihen angegriffen zu werden. Denn auf Grund der vielen Gemeinsamkeiten muss nicht unbedingt beste Freundschaft entstanden sein.

*„Ein solcherart innig-emphatisches Bild von Freundschaft ist der Szene unbekannt. [...] Freundschaft [...] heißt nicht reden und quatschen, sich Schwächen und Fehler eingestehen, heißt nicht reflexive Betrachtungen ihrer Lebenssituation, sondern gemeinsame Erlebnisse durchstehen, gemeinsam Handeln und sich ohne große Worte aufeinander verlassen können“.*¹⁵

Nach außen wird die Szene als freundschaftlich und durchaus homogene Gruppe vermittelt. Innen jedoch gibt es Konflikte und Unstimmigkeiten, die jeder zu seinen Gunsten versucht auszutragen.

Die Szene stellt für ihre Mitglieder die Möglichkeit dar, gemeinsam sich der noch unbekannteren Realität zu nähern und gemeinsam mit der gewohnten Umgebung sich an sie zu gewöhnen und zu einem Stück Alltag zu machen. Die Szene verhilft dem einzelnen einerseits zu gesellschaft-

¹³ vgl. Schröder/Leonhardt, 1998, S. 21

¹⁴ vgl. Schröder/Leonhardt, 1998, S. 187ff

¹⁵ Thole, 1991, S. 175f

lich-kulturellen Erfahrungen und andererseits übernimmt die Szene die Funktion, „das Subjekt in das Geflecht gesellschaftlicher Ordnung, Regeln und Anforderungen zu integrieren“.¹⁶

7.1.4 Definition nach Werner Fuchs-Heinritz

Die Definition einer "Szene" nach Werner Fuchs-Heinritz lautet:

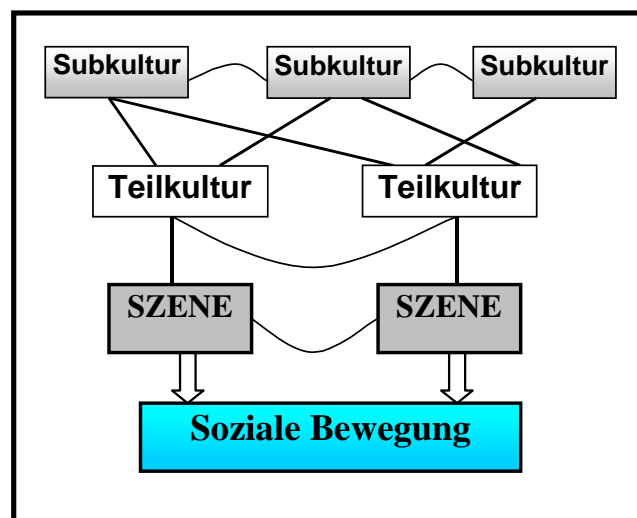
„Eine Szene ist eine moderne großstädtische Gesellungsform, die durch gemeinsames Interesse an einer Freizeitbeschäftigung (z.B.: Jazz spielen und hören, Motorradfahren) oder einen Lebensstil (z.B.: alternativ leben) konstituiert ist, aber weder auf persönlicher Bekanntschaft aller Beteiligten beruht (also anders als eine Clique) noch – außer Treffpunkten und Treffzeiten – stabile Organisationsformen entwickelt (also anders als eine Protestbewegung oder einem Hobbyverein).“¹⁷

7.1.5 Definition und Szenebeschreibung nach Rolf Schwendtner

Er meint zur Abgrenzung der Begriffe "Szene" und "Subkultur":

„Es gibt rationalistische und emotionelle, freiwillige und unfreiwillige, progressive und regressive Subkulturen, ihre Amalgamierung untereinander und mit Teilkulturen zu „Szenen“ und (überregional, ja international) zu sozialen Bewegungen: es gibt linke, rechte, religiöse, spirituelle, feministische, jugendliche Subkulturen, und auch noch einige mehr. In den achtziger Jahren hat Jürgen Habermas seine Arbeit zur „Neuen Unübersichtlichkeit“ abgefasst, mit der Wirkung, dass dieses Etikett nunmehr auch gelegentlich der Totalisierung von Subkulturen übergestülpt wird. Nun, dem ist entgegenzuhalten, dass die Subkulturen noch nie ein Eldorado der „Übersichtlichkeit“ waren.“¹⁸

Abbildung 1: Grafische Darstellung der Positionierung der "Szene" nach Rolf Schwendtner



¹⁶ Thole, 1991, S. 181

¹⁷ Werner Fuchs-Heinritz in: „Lexikon zur Soziologie“, 3.Auflage, Westdeutscher Verlag, 1994

¹⁸ aus: Rolf Schwendtner, „Theorie der Subkultur“, 4. Auflage, Hamburg: Europäische Verlagsanstalt, 1993

7.1.6 Definition und Szenenbeschreibung nach Stock/Mühlberg

Nach Stock/Mühlberg ist eine Szene ein

„schwer zu beschreibendes Netzwerk aus Freundschaft, flüchtiger Bekanntschaft und Anonymität, in dessen Maschen der Einzelne sein Dasein als Skin, Punk oder Heavy auslebt“.

7.1.6.1 Merkmale der Szene

- Balance zwischen Intimität und Anonymität
- Als Unbekannter bzw. als Neuankömmling stößt man nicht gleich auf Ablehnung
- Die „Wahrung der Distanz zum unbekanntem Gegenüber“ ist in Szenen außer Kraft gesetzt
- In Szenen trifft man auf Gleichgesinnte und Bekannte, über die sich leicht und rasch Kontakt zu anderen Personen aufbauen lässt
- In Szenen kann jeden ohne Probleme jeden ansprechen, ohne mit Peinlichkeiten rechnen zu müssen
- In Szenen passiert ständig etwas bzw. es gibt keinen vorherbestimmten Ablauf des Geschehens, und somit kann auch keine Langeweile aufkommen. (Dies mag aber eher verstärkt auf die von STOCK/MÜHLBERG untersuchten Szenen zutreffen, denn in vielen anderen Szenen, z.B. der Faschingsszene, passiert eben nur in einem eng abgegrenzten Zeitraum etwas und auch der Ablauf des Geschehens ist dann für gewöhnlich genau festgelegt.)
- Szenen können die Eigenschaft besitzen, sich fast überall (in Wohnungen, auf der Straße, in Clubs) zu etablieren. (Pauschal betrachtet mag dies sicherlich zutreffen. Doch die Voraussetzung dafür muss sein, dass der gewählte Szenetreffpunkt von der Mehrheit der Gesellschaft und den aufsichtsführenden Instanzen (Ordnungsämter; Polizei) auch geduldet und akzeptiert wird, und dass sich der Standort für die Belange der Szene auch dementsprechend eignet bzw. mehr oder weniger den Ansprüchen genügt.)

7.1.7 Definition und Szenebeschreibung nach Gerhard Schulze

Schulze geht zunächst davon aus, dass sich ungleiche Wertigkeiten verschiedener kultureller Schemata- im Sinne eines „oben“ und „unten“- immer mehr aufzulösen scheinen und an deren Stelle eine horizontale Anordnung verschiedener Lebensstile tritt. Zwischen den einzelnen Lebensstilen herrscht weiterhin Distinktion.

Soziale Lage und Lebensführung sind in diesem Konzept voneinander entkoppelt. Jeder ist für seine Lebensführung selbst verantwortlich, sie wird zu einem individuellen „Erlebnisprojekt“, für das andere Faktoren als die soziale Lage bedeutend sind. Von vorrangiger Bedeutung sind nun Ressourcen, um am jeweiligen Erlebnismarkt teilhaben zu können.

Der gesellschaftliche Raum ist für Schulze mehrdimensional - Gruppen innerhalb dieses Raums überlagern und berühren sich an den Rändern - in dem eine Hierarchie nicht länger erkennbar ist. Oben und Unten reicht nicht mehr aus, um einen Lebensstil zu verorten. Vielmehr stehen die sozialen Gruppen auf einem gemeinsamen Podest, wobei es dennoch bedeutend bleibt sich von anderen Gruppen zu unterscheiden.

„... die sozialen Gruppen [stehen] auf einem Podest, jede für sich, und jede stellt sich auf die Zehenspitzen, um auf die andere herabschauen zu können“¹⁹

Innerhalb dieser Lebensstilgruppen ist die Erlebnisqualität der Lebensführung von übergeordneter Bedeutung.

Zur Begründung dieser Entwicklung nennt Schulze vier Hauptthesen:

¹⁹ Schulze, 1997, S. 167

- **Innenorientierung des Individuums anstelle der Außenorientierung**

Das individuelle Denken und Handeln orientiert sich nun vielmehr an der eigenen Identität, als dass es vorwiegend von den Außenstrukturen (soziales Umfeld, soziale Verpflichtungen) geprägt wird. Im Zentrum des Interesses steht die Erlebnisqualität, mit dem Ziel sich eine eigene Lebenssituation so zu gestalten, dass sie als „angenehm“, „schön“,... empfunden werden kann. Das „Projekt eines schönen Lebens“ ist also ein aktiver Prozess, in dem durch die Wahl einer bestimmten Lebens- und Verhaltensweise versucht wird, die individuell bestmögliche Erlebnisqualität zu erlangen.

- **Erweiterung des Spektrums der Handlungsmöglichkeiten**

Erlebnisse wiederum werden nicht von außen herangetragen, sondern entstehen durch aktives Wählen einer Situation, wodurch sich das Spektrum der Handlungsmöglichkeiten erweitert.

- **Vergrößerung der Eigenverantwortlichkeit**

Eine Erweiterung der Möglichkeiten und eine zunehmende Selbstbestimmung führt zu einer vergrößerten Eigenverantwortlichkeit, die auch als verunsichernd empfunden werden kann. Selbstverantwortliches Handeln erfordert Selbstreflexion anhand von Kriterien der Selbstbewertung um es einer Beurteilung unterziehen zu können.

- **Gruppierung von Menschen mit ähnlicher Erlebnisorientierung**

Dieser Bedarf an Bewertungskriterien steigert die Bereitschaft, Vorgaben von jenen Erlebnisweisen zu übernehmen, zu dem das Individuum aufgrund seiner Identität am ehesten tendiert. Dies führt gesamtgesellschaftlich gesehen zu einer Gruppierung der Menschen in einer erlebnisorientierten Welt. Fixpunkt ist eine Gemeinsamkeit, um die sich Großgruppen mit ähnlicher Erlebnisorientierung sammeln. Sie werden durch gemeinsame alltagsästhetische Schemata, existentielle Anschauungsweisen, Zeichen und Szenen zusammengehalten.

7.1.7.1 Szenenbildung im Beziehungsgefüge sozialer Milieus

a) alltagsästhetische Schemata

Die **Entstehung alltagsästhetischer Schemata** gründet sich darauf, dass wir als teilnehmende Beobachter in diversen Publika lernen, „*welche Zeichen zu bestimmten alltagsästhetischen Schemata gehören und welche Bedeutungen diesen Zeichen korrespondieren*“. Eines dieser Zeichen, das „immer ganz im Vordergrund“ steht, ist das Erlebnisangebot, durch das „*das Publikum überhaupt erst zum Publikum wird*“.

Als Beispiele für alltagsästhetische Schemata bringt Schulze die typischen Verhaltensweisen der TeilnehmerInnen eines Kirchenkonzertes auf der einen und eines Rockkonzertes auf der anderen Seite. Typisch für die Besucher eines Kirchenkonzertes ist das Schweigen beim Betreten der Kirche, gemessene Bewegungen, ernster Gesichtsausdruck und eine andächtig versunkene Haltung während der Darbietungen. Beim Rockkonzert dagegen ist das Verhalten der TeilnehmerInnen durch Händeklatschen über dem Kopf, Abbrennen von Wunderkerzen und delirierenden Gesichtsausdruck schematisiert.

Schulze unterscheidet drei alltagsästhetische Schemata (Hochkultur-, Trivial- und Spannungsschema), die sich durch typische Zeichen, typische Distinktionen, typischen Genuss und typische Lebensphilosophie unterscheiden.

- Das *Hochkulturschema* ist die kulturhistorisch älteste Dimension, dessen hier eingebettete Szene-Mitglieder sich vorrangig für kulturelle Aktivitäten interessieren. Typische Zeichen wären unter anderem klassische Musik, Museen, Theater, Oper, klassische Konzerte.
- Das *Trivialschema* bildete sich in der Mitte des 19. Jahrhunderts. In der Vergangenheit und auch heute zählen der deutsche Schlager, Fernsehquiz, Arzt- und Heimatromane, die Regenbogenpresse etc. zu den typischen Zeichen.

- Das *Spannungsschema*, welches den Anspruch der Szene-Mitglieder an Erlebnisangebote und an den Wunsch nach dem "Kick" beschreiben soll, entstand etwa in den 50er Jahren. Rock- und Popmusik, Kneipen-, Disco- und Kinobesuche sind hierfür typische Zeichen.

Die TeilnehmerInnen definieren an der jeweiligen Szene selbst, welche Zeichen nun zu ihrem alltagsästhetischen Schema gehörten und welche nicht (so gehört das Händeklatschen über dem Kopf sicherlich nicht zum alltagsästhetischen Schema des Kirchenkonzertes).

b) soziale Milieus

Innerhalb dieser Schemata erfolgt die Lebensführung in sozialen Milieus. Schulze definiert Milieu als "*Personengruppen, die durch spezifische Existenz- und Anschauungsformen sowie durch erhöhte Binnenkommunikation sich von anderen Gruppen abheben*".

Die Entstehung sozialer Milieus basiert, auf erhöhter Binnenkommunikation und der Vernetzung von Menschen, die einander ähnlich sind, sprich eine „gruppenspezifische Existenzform“ aufweisen. Und gerade das ist ja eben in Szenen gegeben. Die Gemeinsamkeit von Existenzformen manifestiert sich dabei durch unausgesprochene Konventionen über die Kombination von Sprache, Kleidung, Körper, Konsumstilen, Alter, Bildung, politischen und sozialen Einstellungen, Musikpräferenzen usw., die sich innerhalb sozialer Milieus verbreiteten.

Es erfolgt eine Zuordnung zu einem bestimmten sozialen Kollektiv in dem sich die Milieumitglieder durch aktives Auswählen der Bezugspartner nach dem Prinzip der Ähnlichkeit zusammenfinden. Ähnliche Innenorientierung, ähnliche Präferenz, ähnliche Erlebniswelten bilden die Basis für das gemeinsame Milieu.

Schulze unterscheidet zwischen 5 verschiedenen Milieus, die er nach Alter und Bildung in Gruppen einteilt, wobei jede Gruppe in unterschiedlichen Naheverhältnissen zu den drei alltagsästhetischen Schemata steht. Szenisch organisierte Milieus werden dabei eher wahrgenommen als privat organisierte.

Abbildung 2: Milieueinteilung nach Schulze

Milieu	Bildung	Alter
<i>Niveaumilieu</i>	hoch	hoch
<i>Integrationsmilieu</i>	mittel	hoch
<i>Harmoniemilieu</i>	gering	hoch
<i>Selbstverwirklichungsmilieu</i>	hoch	niedrig
<i>Unterhaltungsmilieu</i>	gering	niedrig

Die Menschen im **Niveaumilieu** streben in ihrer Erlebnisorientierung nach Rang, weisen eine Nähe zum Hochkulturschema auf, verhalten sich aber distanziert zum Trivial- und Spannungsschema.

Die Menschen im **Integrationsmilieu** streben nach Konformität, haben eine Nähe zum Hochkultur- und Trivialschema, verhalten sich jedoch distanziert zum Spannungsschema.

Im **Harmoniemilieu** streben sie nach Geborgenheit, sind distanziert gegenüber Hochkultur- und Spannungsschema, sind nahe dem Trivialschema.

Im **Selbstverwirklichungsmilieu** strebt der Mensch nach Selbstverwirklichung. Er ist nahe dem Hochkultur- und Spannungsschema, distanziert zum Trivialschema.

Im **Unterhaltungsmilieu** schließlich streben die Menschen nach Stimulation, halten Distanz zum Hochkultur- und Trivialschema und Nähe zum Spannungsschema.

Das bewusste Teilhaben an einem Milieu hängt hierbei von der kollektiven Selbsterfahrung ab. Sie entsteht unter anderem in der gleichzeitigen Konsumtion eines Erlebnisangebots. Diese Personengruppe wird als Publikum bezeichnet.

c) Entstehung von Wirklichkeitsmodellen

Wirklichkeitsmodelle entstehen durch erfahrbare Regelmäßigkeiten, die zu einem Strukturbild der kollektiven Gliederung der Gesellschaft verarbeitet werden. Erfahrbare Regelmäßigkeiten sind in diesem Zusammenhang z.B. die ähnlichen Verhaltensmuster oder das ähnliche Äußere von Szeneteilnehmern, die sich dadurch ihr eigenes Wirklichkeitsmodell schafften und sich so von anderen Szenen oder Gruppen der Gesellschaft abgrenzten.

d) Entstehung asymmetrischer Milieuwahrnehmung

Durch die kollektive Gliederung der Gesellschaft nähmen die SzeneteilnehmerInnen zudem eine Zuordnung von Zeichen und Bedeutungen vor. Auf der Seite der Zeichen geht es hierbei um persönliche Attribute wie Kleidung, Schmuck, Transportmittel, Alter, Sprachstil und Verhaltensmuster, auf der Seite der Bedeutungen dreht es sich um soziale Typisierungen und Großgruppenvorstellungen. Betroffen von diesen Zuordnungen können jedoch nur Milieugruppen sein, die sich auch aktiv an Szenen beteiligten. Nicht jedem sozialen Milieu können nämlich bestimmte Szenen zugeordnet werden und so kommt es zur **Entstehung asymmetrischer Milieuwahrnehmung**. Durch die Teilnahme an Szenen treten nämlich die stärker szenepartizipierenden Milieus in den Vordergrund der Betrachtung, wodurch die weniger szenepartizipierenden Milieus nur undifferenziert wahrgenommen werden können.

7.1.7.2 Der eigentliche Szene-Begriff

Gerhard Schulze richtet den Begriff der Szene also an der von ihm konstatierten Erlebnisgesellschaft aus und versteht darunter ein „*Netzwerk von situativen Publika, das sich aus einem Stammpublikumreservoir, festen Lokalitäten und typischen Erlebnisangeboten konstituiert.*“ Eine Personengruppe, die gleichzeitig ein bestimmtes Erlebnisangebot konsumiert, bildet noch keine Szene.

Szene unterscheidet sich vom Milieu also durch die bewusste Wahl und Teilnahme an einer bestimmten Gruppe, die ein gleiches Erlebnisangebot konsumiert. Das Erlebnisangebot hat in diesem Zusammenhang durch die Innenorientierung eine weitere Dimension, die über den reinen Gebrauswert eines Produkts hinausgeht. Sie sind Produkte, die an das Innenleben des Individuums appellieren und an den Reaktionen, die sie beim Konsumenten hervorrufen, beurteilt werden. Sie sind immer auch im alltagsästhetischen Schema abbildbar. Die anfangs erwähnten Strukturen, die alltagsästhetischen Schemata und Milieus sind in Szenen genauso vertreten, alltagsästhetische Schemata werden in Szenen öffentlich, verfestigt und neu definiert. Gleiches gilt auch für Milieus, durch aktive Beziehungswahl und Konventionen entstehen Milieus innerhalb von Szenen.

Als Szene kann demnach ein Personenkreis bezeichnet werden, der aufgrund ähnlicher Innenorientierung bewusst ein bestimmtes Erlebnisprodukt konsumiert und dabei in ein sozial bedeutsame Struktur eingebettet ist. Andere gesellschaftliche Strukturen drücken sich in Szenen genauso aus und dienen teilweise der Bildung von Distinktionskriterien, indem szeneeinterne Attribute auch gesellschaftlichen Großgruppen zugeordnet werden.

Durch das öffentliche Zurschaustellen gemeinsamer Bedeutungsstrukturen werden Szenen gefestigt, gewandelt oder entstehen neu und in Form von meist unausgesprochenen Konventionen weitergegeben.

Anbietern von Szenen am Erlebnismarkt folgen den Bedürfnissen von Szenegehern, die den Konsumenten des Erlebnismarkts zuzuordnen sind. Die Szene wird ausgewählt nach eigenen Bedürfnissen, nach der erwarteten Erlebnisqualität, es erfolgt bei abnehmender Erlebnisqualität

Kompensation durch Mehrkonsum und entsprechenden Variationsmöglichkeiten, sowie Bestätigung der eigenen Wahl durch andere Szenebesucher.²⁰

Hinsichtlich der zeitlichen und räumlichen Ausdehnung von Szenen gibt es rasch zerfallende, aber auch solche, die monatelang oder jahrelang bestehen. Dabei ist der allmähliche Austausch der Personen vor allem bei schon länger existierenden Szenen keine entscheidende Determinante für deren Fortbestand, da Neuankömmlinge meist sehr schnell in die Szene integriert werden.

Typisch für unsere Gesellschaft sind mittlerweile „multilokale Szenen“ geworden, bei denen ein Stammpublikum zwischen einer Vielzahl verschiedener Einrichtungen hin- und herwechselt. Die Erlebniskonsumenten bündeln dabei durch ihr Nachfrageverhalten eine Mehrzahl von Einrichtungen zu einem übergreifenden Zusammenhang, was zur Folge hat, dass sich der Einzelne als Teilnehmer einer bestimmten Szene in verschiedenen räumlichen Kontexten immer wieder als Bestandteil ähnlicher Publika erfährt.

7.1.7.3 Publikum als Voraussetzung der Szenebildung

Als Publikum definiert Schulze ein „*Personenkollektiv, das durch den gleichzeitigen Konsum eines bestimmten Erlebnisangebotes abgegrenzt ist*“. Dabei ist das Publikum räumlich und zeitlich definiert (Publikum einer Theateraufführung oder eines Konzertes, Live-Publikum im Fernsehstudio, Publikum eines Fußballspiels etc.). Weiters nennt er sechs Bedingungen, die für die gesellschaftliche Bedeutung eines Publikums relevant sind.

- die *Anschaulichkeit* des Publikums (individualisiert vs. lokal)
- die *Kontaktintensität* des Publikums
- die *Homogenität* des Publikums („Heterogenität ist verwirrend, Homogenität kognitiv anregend“)
- die *Evidenz publikumsspezifischer Merkmale* (Bsp. Alter, Bildung, Geschlecht, Jargon, Kleidungsstil)
- die *Signifikanz publikumsspezifischer Merkmale* (ist umso stärker sei, je mehr die Merkmale das Interesse eines Wahrnehmenden weckten)
- die *Vernetzung* des Publikums

7.1.7.4 Weitere Voraussetzungen für die Bildung von Szenen

Als weitere Voraussetzung für die Entstehung von Szenen nennt Schulze eine **Vielzahl von erlebnisanbietenden Einrichtungen** wie z.B. Kneipen, Diskotheken, Theater, Stadtteilzentren, Galerien, Kinos, Konzertsäle die über ein ganzes Stadtgebiet verstreut sein können. Das soll nicht heißen, dass in ländlichen Räumen keine Szenen entstehen können. Besonders die Entwicklung von Szenen in den Großstädten stehe dabei in unmittelbarem Zusammenhang mit der Evolution des Erlebnismarktes.

Überhaupt seien Szenen ein **sozial-historisch neuartiges Phänomen**, da Szenenbildung einen Versuch der Menschen darstelle, sich in einer immer schwerer überschaubaren Wirklichkeit zu orientieren.

Ein zentraler Punkt in der Entstehung von Szene ist der **selektive Besuch von Lokalen**, der diese dann berechtigt, den Titel des „Szenelokals“ zu führen. Denn je selektiver und je häufiger ein bestimmter Ort aufgesucht wird, je spezieller das Erlebnisangebot definiert ist und je intensiver das dort verkehrende Publikum das Erlebnisangebot nachfragt, desto eher kann in diesem Zusammenhang von einem Ort gesprochen werden, der sich dann „Szenetreffpunkt“, „Szenelokal“ oder auch „Szenekneipe“ nennen darf.

²⁰ vgl. Mörth, 2001, S.25

Szenenbildung muss also als **Gemeinschaftsleistung von Publikum und Erlebnisanbietern** gesehen werden.

- Spezifische Programmangebote auf Seiten der Anbieter und
- Konsumenten, durch den „selektiven Besuch eines bestimmten Ensembles von Einrichtungen“

tragen ihren Teil zur Szenenbildung bei.

7.1.7.5 Beispiele für die Vernetzung lokaler Publika zu Szenen nach Schulze

Die Ergebnisse stammen aus einer empirischen Untersuchung bezogen auf die Stadt Nürnberg.

- Die „**Hochkulturszene**“

setze sich demnach aus Einrichtungen und Veranstaltungen der „traditionellen bildungsbürgerlichen Kultur“ (Theater, Oper, klassische Konzerte, Kunstausstellungen) zusammen. Diese Szene stellt für Schulze auch die „interregional einheitlichste“ dar, da sich die Verhaltensstile, die Erlebnismuster und auch die Programminhalte von Stadt zu Stadt ähneln würden, ebenso wie die szenetypischen Einrichtungen wie Städtische Bühnen, Museen, Kunsthallen oder auch Konzertsäle.

- Die „**Neue Kulturszene**“

basiere dagegen auf Kleinkunst, freien Theatergruppen, auf Jazz-, Rock-, Pop- und Folk-Konzerten, Kabarett, Tanztheatern und den Vertretern der Filmkunst. Dieser Szene sei schon „stärkeres Lokalkolorit“ zuzurechnen, denn deren Extension, Vitalität und Atmosphäre hänge eng mit den örtlichen Voraussetzungen wie kommunaler Kulturpolitik, örtlichen Traditionen, Merkmalen der Stadtbevölkerung, der Tätigkeit von Organisatoren und dem Profil der Künstler zusammen.

- Als „**Kulturladenszene**“

beschreibt er die Gesamtheit der kommunal geförderten Stadtteilzentren, von denen in Nürnberg ein knappes Dutzend existierten. Diese träten deutlich als Szene hervor, wenn auch in Nürnberg eindeutiger zu beobachten als etwa in anderen Städten der Republik.

- Die „**Kneipenszene**“

umreißt der Gesellschaftsforscher mit den Elementen Cafés, Kneipen und Diskotheken. Schulze betont zwar deren soziologische Wichtigkeit, räumt jedoch auch ein, dass eine Vielzahl von Lokalitäten aus Gründen der Verhältnismäßigkeit im Rahmen seiner Untersuchungen unberücksichtigt geblieben sei. Dennoch habe er aber feststellen können, dass es eine übergreifende Kneipenszene mit bestimmten atmosphärischen Tendenzen und unterschiedlichen Distanzen zu den einzelnen sozialen Milieus gäbe.

- Die „**Sportszene**“

wiederum sei aus der Vielzahl diverser Sportveranstaltungen zusammengesetzt. Dabei konnte Schulze jedoch keine Abstufung wie etwa in „Tennisszene“ oder „Fußballszene“ vornehmen, da dies seinen Angaben zufolge wesentlich zu weit geführt hätte.

- Schließlich brachten die empirischen Befunde noch eine „**Volksfestszene**“

zum Vorschein, die auf Stadtteilfesten, Umzügen und Altstadtfesten gegründet und genauso wie die Sportszene nur schwer empirisch zu erfassen ist, da beide „weniger ortsfest“ und „zeitlich diskontinuierlich“ sind.

7.1.7.6 Fazit der Schulze'schen Überlegungen

Alle Überlegungen von Gerhard Schulze zum Thema "Szene" lassen sich am besten in folgendem Zitat von Dr. Ingo Mörth zusammen fassen:

"Eine Szene ist ein Netzwerk von situativen Publika, das sich aus einem Stammpublikumsreservoir, festen Lokalitäten und typischen Erlebnisangeboten konstituiert. In der Szene werden alltagsästhetische Schemata öffentlich, sie entstehen dort immer wieder neu und werden verfestigt. In Szenen entstehen auch soziale Milieus, indem sich dort Beziehungswahl und (unausgesprochene) Einigung über spezifische Konventionen ausbildet."²¹

7.1.8 Szenen nach Klaus Janke und Stefan Niehues²²

Eine repräsentative Befragung von fünfhundert 14- bis 22jährigen ergab, dass über 70 Prozent bei der Berufswahl entscheidend von der Meinung der eigenen Szene oder Clique beeinflusst wurden. Lediglich 35 Prozent legten dabei Wert auf das Urteil ihrer Eltern. Für ihre Freizeit gaben 88 Prozent das Zusammensein mit Freunden als bevorzugte Freizeitbeschäftigung an. Alle Befragten fühlten sich den Freunden näher als dem Beruf, der Ausbildung, dem Geld oder abstrakten Werten wie Selbstverwirklichung. Am Ende der Beliebtheitskala rangiert die eigene Familie. *Sind Szenen also wichtiger als die eigene Familie?* Schließlich, so die weitgängige Meinung, sind Michael-Jackson-Poster, Surfbretter, die gleiche Frisur und Ähnliches mehr nur Äußerlichkeiten, die keine Szene zusammenhalten. Aber genau dadurch konstituieren sich Szenen: durch mit Bedacht gewählte Äußerlichkeiten, die deshalb Aussagekraft haben.

Szenen entstehen überall dort, wo Menschen freiwillig gemeinsame Interessen, Wertvorstellungen und Freizeitaktivitäten entwickeln oder die gleichen Konsumartikel schön finden. Szenen sind soziale Netzwerke, die die alten Strukturen der Gesellschaft (soziale und lokale Herkunft oder Bildungshierarchien) aufweichen und neue erzeugen. Szenen sind die Gesellschaftsordnung der 90er Jahre.

7.1.8.1 Szenen als Kontaktbörsen

Seine Freunde suchte man sich früher hauptsächlich in der Nachbarschaft, in der Schule, im Sportverein, in der Uni oder am Arbeitsplatz. Heute übernehmen oftmals die Szenen die Aufgabe der traditionellen Kontaktbörsen. Jugendliche sind anspruchsvoller geworden. Die unmittelbare Umgebung der Gleichgesinnten reicht nicht mehr aus. Zudem ist die mediale Versorgung - und dadurch die Verbreitung von Szene-Symbolen - durch Fernsehen, Zeitschriften, etc. ebenso wie die Kommunikationsmöglichkeiten gestiegen. Man benutzt Telefon oder schickt Handskizzen, nach dem Schneeballsystem werden Botschaften im Computernetz verschickt. Sogenannte Fanzines, Magazine, die gezielt für eine sehr eng begrenzte Fan-Zielgruppe produziert werden, erweitern den Rahmen der übergreifenden Kommunikation. Fanzine-Seiten sind speziell zugeschnitten und entsprechend unverständlich für Außenstehende, was Inhalt, Layout und Schreibstil betrifft.

7.1.8.2 Szenen als überregionale Netze

Ebenso ist für die Entwicklung der Szenen-Kultur die gesteigerte Mobilität der Jugendlichen wichtig. Folge der Mobilität: Jugendkultur verliert ihre lokale Angebundenheit. Die ganze Republik wird zur potentiellen Tummelwiese. Es bilden sich überregionale Szenen.

Die Bedeutung dieser Szenen kann kaum überschätzt werden: Sie ordnen eine immer unübersichtlicher werdende Welt in homogene Sinnsysteme, die dem einzelnen Orientierung und Halt geben in einer komplexer werdenden Gesellschaft, in einer immer größeren Vielfalt der Werte-, Konsum- und Lebensstilangebote. Den Ursprung der Szenenbildung sieht der Soziologe Gerhard Schulze in der Suche nach Eindeutigkeit, nach Anhaltspunkten, nach kognitiver Sicherheit in einer zunehmend unübersichtlichen Situation. Die Menschen setzen dem Chaos vereinfachende Strukturvorstellungen entgegen. Innerhalb der Szenen werden persönliche Orientierungen des einzelnen ausgebildet.

²¹ Mörth, 2001, S.26

²² Aus: "Echt abgedreht - Die Jugend der 90er Jahre" (Klaus Janke und Stefan Niehues 1996)

Natürlich ist es möglich, mehreren Szenen anzugehören, denn es gibt unterschiedliche inhaltliche Orientierungen der einzelnen Szenen. Es gibt ein differenziertes Zusammengehörigkeitsgefühl, die Szenen-Intensität. So hat der Surfer weniger das Gefühl, einer machtvollen und alles bestimmenden Gemeinschaft anzugehören als der Skinhead.

7.1.8.3 Szenen und Cliques

Eine weitere Unterscheidung wird zwischen Szenen und Szenen-Cliques getroffen. Michael Jackson - Fans gibt es überall auf dem Globus verteilt. Eine Szene. Eine Michael-Jackson-Szene-Clique hingegen ist nur eine Teilmenge der Gesamtszene. Sie bildet sich, wo Angehörige dieser Szene einander kennen, miteinander kommunizieren.

Was aber ist mit denen, die behaupten, keinerlei Wert auf Mode und Äußerlichkeiten zu legen? Auch sie verfolgen damit eine gewisse Geisteshaltung und orientieren sich an einem gewissen Wertekatalog. Nur dass der sich eben durch das Vermeiden bestimmter Äußerlichkeiten und Konsumformen manifestiert. So oder so ist Konsum oder Nicht-Konsum symbolischer Natur. Vielmehr wird im Konsum ein symbolischer Akt vollzogen. Das Objekt der Begierde gewährt oder verwehrt den Eintritt zu einer gewissen Lebenshaltung, einer bestimmten Wertewelt und einer charakteristischen Sicht des Lebens. Ein Stück Ideologie ist immer dabei. Mal mehr, mal weniger.

7.1.9 Jugendszenen nach Ronald Hitzler

Zu diesem Thema leitet Prof. Dr. Ronald Hitzler, Professor an der Universität Dortmund, in Zusammenarbeit mit dem Ministerium für Frauen, Jugend, Familie und Gesundheit und dem Gottlieb Duttweiler Institut ein Projekt über Jugendszenen in Deutschland.

Als 'posttraditional' etikettierbare Szenen definiert Hitzler idealtypisierend:

„Thematisch fokussierte kulturelle Netzwerke von Personen, die bestimmte materiale und/oder mentale Formen der kollektiven Selbststilisierung teilen und die Gemeinsamkeiten an typischen Orten und zu typischen Zeiten interaktiv stabilisieren und weiterentwickeln“²³

Die Auflösung traditioneller Bindungen im Sinne der Klassenzugehörigkeit, mündet nicht in Strukturlosigkeit, sondern führt eher zu Umstrukturierungen des sozialen Lebens. So entwickeln, verstetigen und vermehren sich neue bzw. neuartige Vergemeinschaftungsformen.

Ihre gemeinsamen Kennzeichen: Sie bestehen aus hochgradig individualitätsbedachten Personen, die das Gemeinschaftserlebnis in einem bestimmten Lebensbereich mit intellektuellen, affektuellen und vor allem ästhetisch Gleichgesinnten suchen. Diese Vergemeinschaftungsformen sind die Basis zur Ausbildung von Szenen.

In seiner Studie beschreibt er neun verschiedene Jugendszenen und analysiert sie in Hinsicht auf Geschichte, Trends, Einstellungen, Medien, Events, usw. Seine Ergebnisse findet man im Internet unter www.jugendszenen.com.

7.1.9.1 Skateboarder

Skateboarder repräsentieren eine kulturelle Synthese aus Leistungsbereitschaft, Kreativitätsanspruch und Wille zur Aneignung urbaner Räume. Sie gehören wie Sprayer und Sportkletterer zu Selbstverwirklichungs-Szenen.

In der gesamten BRD gibt es etwa 1 Million Skateboardfahrer, Schwerpunkte der Skater-Szene liegen derzeit in Köln, Düsseldorf, Münster, Hamburg, Wiesbaden, München, Berlin und Stuttgart.

Das Einstiegsalter beim Skaten liegt bei etwa 12-14 Jahren, und die große Masse der Skater findet sich bei den 15-18-jährigen. Die Skaterszene ist eindeutig männlich dominiert. Mädchen und Frauen stellen eher die Position des Publikums dar.

²³ www.hitzler-soziologie.de/index/html

Einstellung: Die Motivation besteht darin, etwas „Besonderes“ zu können, was nicht allen möglich ist. Der typische Skater lebt in einer urbanen Welt, die ihm aber keineswegs als zu verändernder Missstand erscheint (wie das z.B. bei den Punks der Fall ist), sondern als Möglichkeitsraum. Man darf sich von gesellschaftlichen Zwängen nur nicht zu sehr einengen lassen. Man muss tun, wozu man Lust hat, darf sich nicht beirren lassen. Dann bleibt die Chance, sich zu entwickeln, seinen eigenen Weg zu gehen, der aber keineswegs ein einsamer ist, denn Skater wollen eine „Familie“ sein.

Symbole: In den Skate-Hallen erschallt ständig ziemlich laut Musik, wobei die Musikrichtung auf spezielle Bands eingeschränkt ist. Die Kleidung ist sehr markenbewusst, auffallend sind die sehr weiten Hosen und die speziellen Schuhe.

Rituale: Die Zusammenkünfte von Skatern zeichnen sich durch eine Vielzahl ritualisierter Verhaltensweisen aus: das „richtige“ Aufnehmen des Boards, die Begrüßung, die Einhaltung der Abstände beim Fahren von Figures. Das Wissen und die Einhaltung dieser Rituale markiert die Zugehörigkeit zur Szene.

Medien: Zentrales Medium für die Kommunikation der Skater sind einschlägig spezialisierte Magazine. Großen Raum nehmen dabei Fotos von bekannten Skatern ein, die vor der Kamera ihre spektakulären Tricks vorführen. Ein zweites, wichtiges Kommunikationsmedium sind Videos von bekannten Skatern. Diese werden im Auftrag von Skateboardartikel-Produzenten hergestellt und dienen zunächst Werbezwecken. Weiters gibt es zu jedem Contest Flyer und Plakate, und auch das Internet wird mittlerweile zur Verbreitung von Informationen genutzt.

7.1.9.2 Technoszene

Immer wieder tauchen jugendkulturelle Phänomene auf, die das Bild und den Zeitgeist ganzer Generationen prägen. Die Techno-Szene leiste dies für die 90er Jahre des vergangenen Jahrhunderts.

Techno ist ein Sammelbegriff für verschiedene Phänomene: von Vorstellungen über eine bestimmte Musikrichtung über die Bezeichnung für einen bestimmten Lebensstil bis zu einem mentalen und/oder emotionalen Verhältnis zu technischen Innovationen. Wie kaum bei einer (Jugend)Szene zuvor steht Tanzen neben der Musik im Mittelpunkt der Technoiden.

Drogen spielen in der Techno-Szene bekanntermaßen eine sehr große Rolle. Das kulturelle „Gesamtgeschehen“ ist ohne Zweifel vom Konsum verschiedener Drogen geprägt, die (jedenfalls vorübergehend) die körperliche Leistungsfähigkeit, die Erlebnisintensität und die Bereitschaft zu „positiven“ Sozialkontakten fördern.

Zugehörigkeit zur Szene entscheidet sich nicht grundsätzlich am Konsum von Drogen, sondern am Spaß an Techno-Musik, Technoparties, u.ä.

Allgemein wird der Ursprung der Techno-Szene auf Anfang der 80er Jahre in Chicago datiert. Im Jahre 1987 schwappte der Musikstil als erste Dancefloor-Bewegung nach England herüber, fand aber wegen des polizeilichen Verbots vieler Veranstaltungen schon im Sommer 1988 wieder ein schnelles Ende. Nach einer kurzen Zeit der Orientierungslosigkeit fasste 1990 „Techno-House“ (Musikstil) in Deutschland Fuß (zuerst in Frankfurt und Berlin) und hieß schon bald nur mehr „Techno“.

Schätzungen zufolge umfasst die Techno-Szene in der gesamten BRD etwa 1 – 1,5 Mio. regelmäßige Szenegänger und weitere 2 – 2,5 Mio. „Gelegenheitstechnoide“.

Hinsichtlich der Altersstruktur weist die Techno-Szene eine recht große Spannweite auf. Während die Aktiven der Techno-Szene mit oft 25 und mehr Jahren schon etwas älter sind, scheinen die Clubbesucher überwiegend sehr jung zu sein (oft unter 18). Der Shell-Jugendstudie nach (1997) sind zwei Drittel der Technofans unter 20 Jahren.

Im Kontrast zu vielen anderen Jugendszenen ist das Geschlechterverhältnis in der Techno-Szene recht ausgeglichen. Hinsichtlich milieuspezifischer Kriterien zeichnet sich hier ein heterogenes Bild ab: Bis auf Führungspersonen sind in der Techno-Szene alle möglichen Berufe und Bildungsabschlüsse vertreten.

Hervorstechendes Merkmal ist die Sequenzialisierung des Lebensvollzuges vieler Szenegänger. Die meisten gehen während der Woche einer regelmäßigen Tätigkeit bzw. (Schul-)Ausbildung nach und stürzen sich am Wochenende ins mehr oder weniger exzessive Partygeschehen. Ein szenetypisches Motto lautet: „Hart feiern, hart arbeiten!“

7.1.9.3 *Hardcore*

Hardcore (HC) heißt „harter Kern“ und ist als Begriff im Vietnamkrieg entstanden – als Bezeichnung für Personen, die fähig waren, ohne Skrupel andere Menschen zu töten. Dennoch ist die HC-Szene nicht gewalttätig oder sexistisch. Sie ist vielmehr eine politisierte Musik-Szene.

Standpunkte, Formen des Engagements und Zielsetzungen hinsichtlich gesellschaftlicher und politischer Themen unterscheiden sich szeneeintern durchaus individuell und regional. Generell dominieren die Themen „Gerechtigkeit“, „Toleranz“ und „Solidarität“.

Ungeachtet der Tatsache, welche Ziele sich der Einzelne oder eine Szenegruppierung gesetzt haben, gilt die Umsetzung dieser Oberthemen im Alltag als verbindlicher Imperativ. Vielfach wirken Songtexte als „Hymnen zur Selbstbestärkung“. Mit Verweisen auf die je eigene innere Stärke und den Rückhalt durch die Szenengemeinschaft wird an die Einzelnen appelliert, die gewählte Lebensweise auch entgegen aller Widerstände aus dem nicht-szenischen Umfeld durchzuhalten.

Wenngleich „Hardcore-kids“ sich somit selbst ein hohes Maß an Rationalität und Diszipliniertheit abfordern, so scheinen Normierungen um ausgelassenen Feiern auf Hardcore-Konzerten vergessen zu sein.

Rituale der HC – Szene findet man vor allem im Rahmen von Konzerten. Wird etwa die Meinung der auftretenden Band geteilt und/oder ist die Stimmung auf einem Konzert außergewöhnlich gut, drängen sich vor und auf der Bühne zahlreiche Konzertbesucher, darum bemüht, den Sänger mit Text und Refrains lautstark zu unterstützen.

Die Größe der Szene liegt momentan schätzungsweise bei 60.000 HC-Anhängern. Typische Hardcore´ler sind durchschnittl. etwa 20 Jahre alt. Während Bildungsgrade mit leichter Tendenz zu höheren Abschlüssen recht homogen verteilt sind, ist das Geschlechterverhältnis eindeutig männlich dominiert: nur ein Fünftel der Szenemitglieder ist weiblich, wobei eine leicht steigende Tendenz zu bemerken ist.

Das bedeutendste Medium der HC-Szene bilden Tonträger (häufiger Schallplatten, seltener CD´s !!), da – wie erwähnt – szenerelevante Themen und Standpunkte in Verbindung mit der Musik zum Ausdruck gebracht werden. Zu den Tonträgern gehören in der Regel aufwendige Booklets, die neben den Lyrics zusätzlich weitergehende Informationen über die Band, sowie Stellungnahmen, Berichte und Gedichte zu den unterschiedlichsten gesellschaftlichen Themen beinhalten können.

Ein weiteres, wichtiges Medium sind die Fanzines. Diese werden nicht gedruckt, sondern kopiert und geheftet. Der Inhalt besteht aus Bandnews, Konzertreviews, Gedichten, Zeichnungen, usw. – häufig liegt auch ein Tonträger bei. Weiter Möglichkeiten bieten das Internet und das Verteilen von Flyer.

7.1.9.4 *Sprayer*

Sprayer sehen ihr Wirken in erster Linie als einen kreativ-künstlerischen Akt der Selbstverwirklichung und Selbstpräsentation. Graffiti-Malen als ein Experimentieren mit dem eigenen Ausdruck(-swillen) hat zum Ziel, seine gestalterischen und ästhetischen Fähigkeiten auszubauen bzw. ein entsprechendes Profil zu entwickeln. Spraying ist keine selbstgenügsame Tätigkeit, sondern zielt auf die szeneeinterne Anerkennung ab: d.h. es geht darum, dass über den Graffiti-sprayer auch geredet wird.

Wichtig innerhalb der Szene ist auch Respekt. Diesen erlangt man nicht nur durch die Qualität eines „piece“, sondern auch durch die „Gefährlichkeit“, an einer bestimmten Stelle ein solches

piece anzubringen. Illegales Malen ist geradezu eine notwendige, wenn auch meist zeitlich begrenzte Phase in der Karriere eines typischen Sprayers.

Bei Graffiti handelt es sich dem Selbstverständnis nach in erster Linie um eine Kunstform, die ihren Reiz durch die Austragung im öffentlichen Raum, durch Erreichen von Aufmerksamkeit und durch ihren (streckenweisen) illegalen Status erlangt.

Medien: Viele Sprayer reisen in andere Städte und machen dort Fotos von den vorgefundenen Graffiti, um sich eine eigene Sammlung anzulegen, die der „Weiterbildung“, sowie zum Vorzeigen in der heimischen Szene dient. Auch die eigenen Graffiti werden auf Fotos dokumentiert.

Ein weiteres Medium stellen die 200 Graffiti-Magazine dar, die einerseits zur Information und andererseits auch zur Selbstpräsentation genutzt werden. Weitere Medien sind Internet und Videos.

7.1.9.5 Gothics

Suizidgefährdet, satanistisch, rechtsradikal: Nur drei Klischees von vielen, die nicht zutreffen: die Szene der Gothics fördert keine dieser Neigungen.

Einerseits hängen sie einer vergangenen Zeit romantisierend nach und geben dem in ihren Lebens- und Kleidungsstilen deutlichen Ausdruck. Andererseits verkörpern sie durch ihren Fokus auf Ästhetik und Individualität eine ausgeprägt spätmoderne Einstellung.

In jedem Fall verstehen sich Gothics als Elite, die der oberflächlichen Welt den Rücken kehrt, indem sie sich auf ihre ganz spezielle Weise mit weitgehend unbeachteten Themen wie dem Tod beschäftigt.

Gothics sehen sich selbst als Denker und Poeten. Daraus entsteht eine melancholische Grundhaltung. Man bemüht sich in der Szene um Offenheit – verstanden als die Bereitschaft, über sogenannte Tabuthemen zu reden. Gerade im Zusammenhang mit einer „Unterwanderung“ der Szene durch politisch rechte Gruppen scheint es jedoch, als ob bisweilen diese Offenheit nicht durch Ignoranz verwechselt wird.

Gothics unterscheiden stark zwischen Wesen und Erscheinung. Man geht davon aus, dass hinter den weltlichen Erscheinungen höhere Kräfte walten. Daraus erklärt sich die Vorliebe der Szene für Esoterik, Mythologie, Religion, Symbole und Rituale. Die Mehrheit der Szenegänger distanziert sich jedoch von Ritualen wie das Zelebrieren sog. „schwarzer Messen“.

Aufwendiges Styling und gegenseitiges Fotografieren stehen in einem engen Zusammenhang. Besonders gelungene Resultate der Bemühungen um ein individuelles und originelles Äußeres werden damit nicht nur dokumentiert, sondern zelebriert. Die Bedeutung von Fotografien wird daran deutlich, dass gelungene Exemplare an Szenetreffpunkten ausgestellt und herumgereicht werden.

Fanzines sind die wichtigsten Medien, ein weiteres Printmedium sind Flyer und Comics. Eine Besonderheit der Gothic-Szene ist die relativ große Bedeutung von Büchern. Typischerweise geht es dabei um Themen wie Esoterik, Magie, Mythologie usw. Die Nutzung des Internet wird unterschiedlich aufgenommen. Während manche darin verbesserte Kommunikationsmöglichkeiten sehen, befürchten andere einen Abschied von der Naturverbundenheit der Szene.

7.1.9.6 Junkies

Der Lebensstil von Junkies ist in der Regel „totaler“ als eigentlich für Szenen üblich. Hinsichtlich wesentlicher Merkmale der Drogen-Szene steht sie jedoch prototypisch dafür, was nach unserem Verständnis eine Szene ausmacht.

So weist die Drogen-Szene ein ausgeprägtes Bühnenformat auf: Ihr Alltag vollzieht sich inmitten der Öffentlichkeit. Darüber hinaus ist das Leben in der Drogen-Szene weitestgehend thematisch fokussiert: Heroin und dessen Folgen.

Trivialerweise geht es in der Drogen-Szene in erster Linie um Heroin. Während jedoch der Heroinrausch oftmals unkommentiertes Privaterlebnis bleibt, meint das Leben in der Szene alle

kommunikativen, organisatorischen und physischen Anstrengungen, die der Beschaffung und/oder Verteilung des Rauschmittels dienen. Somit findet der gesamte Lebensvollzug eines Junkies innerhalb der Szene statt.

Medien: Es gibt keine szeneeigenen Medien. Kommunikation findet in der Regel face-to-face statt. Sprache und Sprechweise der Szene ist für Außenstehende an vielen Stellen unverständlich – absichtlich – in Hinblick auf (verdeckt arbeitende) Polizisten.

7.1.9.7 Antifa-Szene

Antifa steht für anti-faschistisch. Damit wird zunächst die explizit politische Haltung in der Tradition der Studentenbewegung der 60er und der kommunistischen Gruppen der 70er Jahre deutlich.

Deutlich wird damit aber auch die konstitutive Bedeutung von „Gegnerschaft“. Man ist gegen die „Faschisten“ und gegen „Faschismus“. Das heißt jedoch nicht, dass keine eigenen „Konzepte“ bestünden oder lediglich Aktionismus vorliegt. Vielmehr scheint die Antifa-Szene den Diskurs mehr in den Mittelpunkt ihrer Kultur zu stellen als jede andere Jugendszene.

Schätzungen belaufen sich auf etwa 6000 Mitglieder in der gesamten BRD. Die meisten Antifa-Aktivisten sind zwischen 16 und 30 Jahre alt. 4 von 5 Antifaschisten sind männlich.

Als Medium der Kommunikation – gerade hinsichtlich der Koordination von Aktionen bietet sich das Telefon zwar an, wird aber nur mit großer Vorsicht benutzt. Insofern spielt das persönliche Gespräch eine größere Rolle.

Fast jede Antifa-Gruppe bringt ihr eigenes Info-Blatt heraus. Den Inhalt dominieren Berichte über Strukturen, Aktionen und Persönlichkeiten der rechten Szene. Viel Raum nimmt auch die (theoretische) Auseinandersetzung mit ideologischen Konzepten ein. Schließlich fehlt in keinem Heft ein Veranstaltungskalender.

7.1.9.8 LAN-Szene

LAN ist die Abkürzung für „local area network“. Hinter dieser technischen Bezeichnung verbergen sich lokal begrenzte Computer – Netzwerke, die – anders als Internet – nur jeweils begrenzten Personenkreisen zur Verfügung stehen. LAN – Spieler erstellen derartige Netzwerke bei ihren Treffen – den sog. LAN – Parties – um diverse PC – Spiele mit- bzw. gegeneinander zu spielen.

Ungefähre Aussagen über die Größe und Entwicklung der Szene lassen sich anhand der LAN-Parties treffen. Seit 1997 verzeichnet die Szene einen starken Anstieg der Veranstaltungen: in Deutschland beispielsweise wuchs die Anzahl der Parties von 1999 bis 2000 um das Dreifache an, während sich die Teilnehmerzahlen auf rund 130.000 Spieler vervierfachten.

Die Altersspanne der Netzwerk-Spieler liegt zwischen 13 und 27 Jahren, wobei den größten Anteil die 16 – 21-jährigen ausmachen. Die LAN – Szene ist stark männlich dominiert.

Bei den Mitgliedern zeigt sich eine starke „IT-Affinität“, die sich in entsprechenden Ausbildungen und Berufen niederschlägt.

Struktur: Grundsätzlich gibt es zwei Spielerguppen, die sich durch die Präferenz für zwei unterschiedliche Spiele – Genres grundlegend voneinander unterscheiden: Sogenannte „Shooter“, die hauptsächlich auf LANs (LAN-Parties) gespielt werden, und sogenannte „Simulationsspiele“, die komplexe Szenarien simulieren und eher strategischen Charakter haben.

Differenzen innerhalb der Szenen zeichnen sich in sog. Clan-Fehden ab. Diese werden zumeist in Online-Foren ausgefochten. Ernstgemeintere Auseinandersetzungen treten dann auf, wenn jemand des „Cheatens“ überführt worden ist. Solche Täuschungsversuche werden mit dem sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung geahndet und im Rahmen von Internet-Foren öffentlich bekannt gegeben.

Quer zu diesen Differenzierungen liegen mindestens zwei „elitäre“ Gruppierungen vor, die sich zum Teil aus den zuvor beschriebenen Spielertypen rekrutieren: „Orga-Teams“, und „Pro-

Gamer“. Orgateams sind für die Planung und Durchführung von LANs verantwortlich. Sie setzen sich entweder aus Mitgliedern eines Clans oder, wie bei größeren Veranstaltungen üblich, aus Mitgliedern verschiedener Clans zusammen. Für diese Gruppe steht nicht das Spielen im Vordergrund, sondern die Planung und Durchführung einer möglichst gelingenden LAN-Party.

„Pro-Gamer“ spielen auf sehr hohem (z.T. internationalem) Niveau. Man könnte sie als professionelle und profitorientierte Spieler bezeichnen, die durch lukrative Sponsorenverträge und Preisgelder das Spielen zum (Neben-) Beruf gemacht haben.

Auch wenn diese „Elite-Spieler“ bei „normalen“ Netzwerk-Spielen (nicht zuletzt ihrer Profitorientierung wegen) eher kritisch gesehen werden, steht ihr spielerisches Können außer Frage.²⁴

7.1.10 Hinweise auf weitere Szenen

7.1.10.1 LARP-Szene

Eine Szene, die einen spielerischen Umgang mit Identität verspricht, ist das Live Action Role Play, abgekürzt LARP. In oft mehrtägigen „Cons“, so werden die Treffen genannt, schlüpfen erwachsene Personen mit den selbstgemachten oder gekauften Kostüme („Gewandungen“) auch in die Rolle anderer, sei es nun in die eines Indianerhäuptlings oder eines edlen Ritters der Tafelrunde, und versetzt sich, zusammen mit anderen Spielern, in diese Phantasiewelt, um dort Abenteuer zu erleben. Diese Cons finden oft in angemieteten Burgen mit mehr als hundert Leuten statt. Bei LARP gibt es genaue Begriffsdefinitionen, die jedem Teilnehmer geläufig sein müssen, sowie Spielanleitungen, die Handlungsanleitungen vorgeben. Als Zielvorstellung wird genannt, „eine schöne Zeit in einer Welt voller Rätsel und Abenteuer zu verbringen und dort zusammen mit den anderen Spielern viel Spaß zu haben“. Neben meist monatlichen LARP-Stammtischen in allen größeren Städten Deutschlands gibt es auch etliche Möglichkeiten, sich übers Netz auszutauschen.

In Österreich gibt es zwei LARP-Netzwerke, mit den Zentren Wien und Salzburg.²⁵

7.1.10.2 Paintball-Szene

Paintball ist die moderne Version des Räuber- und Gendarmspiels. Es wird auch 'Gotcha' genannt, das kommt von „I've got you“ d.h. „ich hab' dich“. Zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Die Fahne der Gegner soll erobert und zum eigenen Fahnenpunkt gebracht werden. Jedes Team versucht, dies zu verhindern und den Fahnenräuber mit Paintballs (einer mit Lebensmittel gefüllten Farbkugel) zu markieren, die mit Luftdruckschusswaffen abgefeuert werden.

Die Einhaltung der Regeln wird durch Schiedsrichter, Marshalls genannt, überwacht. Eine Mannschaft besteht meistens aus 5, 7 oder 10 Spielern. Die Spielgelände sind teils auf freiem Gelände mit Gräben und Hügeln, aber auch in präparierten Indoorhallen angelegt.

Paintball ist ein Teamsport und in über 40 Ländern der Erde populär, es kann von jedem gespielt werden, in Deutschland allerdings erst ab 18, gefordert ist Teamwork und taktisches Geschick. Von amerikanischen und englischen Firmen wird es zur Mitarbeiterschulung eingesetzt. Kritiker sprechen allerdings von einem rechten politischen Hintergrund, deshalb fehlt noch eine Anerkennung als Sportart im deutschsprachigen Raum.²⁶

7.1.10.3 rts-Szene

Die Eigendefinition von rts: *„reclaim the streets ist keine Organisation -reclaim the streets ist Desorganisation! rts ist keine politische oder sonst wie geartete Gruppe. rts betreibt auch keine klassische Bündnispolitik rts ist "direkte Aktion" und verfolgt so seine Ziele“.*

²⁴ vgl. www.jugendszenen.com

²⁵ vgl. www.larpkalender.de

²⁶ vgl. www.paintballshop.de

rts ruft in der Anstrengung zur Wiedererlangung des öffentlichen Raums zum staatsbürgerlichen Ungehorsam auf: In rts- Aktionen „*sollen die herrschenden Verhältnisse zum Tanzen gebracht werden*“. Dazu werden die Stadtbewohner mittels Plakaten, Flyern über das jeweilige Motto und die „location“ informiert, Straßensperren errichtet, entsprechende Soundsysteme mit DJs organisiert, sowie auch Anwälte, die nach Auseinandersetzungen mit der öffentlichen Hand einzelne Besucher wieder frei verhandeln.

rts ist trotz gegenteiliger lautender Eigendefinition zur politischen linken Szene zuzuordnen. Das Zentrum befindet sich in Berlin, rts ist aber auch in anderen deutschen Großstädten, wie auch in den Niederlanden und in der Schweiz zu finden.²⁷

²⁷ vgl. www.reclaimthestreets.net

7.2 Die bunte Welt der Szenen in OÖ.

Die ersten Szenenrecherchen der StudentInnen bezogen sich unter anderem auf die audiovisuellen Medien, die Linzer Band- und Jugendszene, Theater und alternative Kunstszenen, die Veranstaltungsszene, wissenschaftliche Szene, auf Printmedien und Webportale, die virtuelle, Cyber-, Fantasyszene, Internetcafés, Spielszene, Hacker und Softwareszene und verschiedenste andere Szenen und Gruppierungen in und um Linz.

Dabei wurden die verschiedenen "szeneverdächtigen Bereiche" hinsichtlich verschiedener Szenenmerkmale (s. o., Kap. 7.1) überprüft. Dabei handelt es sich um vorläufige und erste Hinweise bzw. Ergebnisse. Eine Vertiefung der Recherche erfolgte in den Einzelinterviews und Gruppendiskussionen. Hinsichtlich der derart vertieften Ergebnisse ist auf Kap. 3.3.2 zu verweisen.

7.2.1 Audiovisuelle Medien

In diesem Bereich wurden die Medien ORF, LT1, Radio FRO, Life Radio und Krone Hitradio genauer unter die Lupe genommen.

7.2.1.1 LT1 - Privat TV Linz

Sendegebiet: 125.000 Haushalte, technische Reichweite 335.000 Seher. Geschäftsführer: Dieter Holzhey. Nähere Infos: www.lt1.at.

LT1.at dient auch als Online-Diskussionsforum und könnte daher als Basis einer Szene der LT1-Seher dienen. Derzeit dürfte die Vernetzung jedoch noch sehr rudimentär sein:

"Von einer netzszenen ist uns derzeit noch nix bekannt, im forum unserer homepage tauschen sich ein paar leute regelmäßig aus, von einer szenen zu sprechen wäre aber zu hoch gegriffen."
(Mag Bernhard Riegler, LT1 per eMail)

7.2.1.2 ORF Oberösterreich

Das öö. Landesstudio erreicht mit dem Radioprogramm Radio OOE 450.000 tägliche HörerInnen und mit den Regionalnachrichten (OOE heute) auf FS 2 bis zu 360.000 SeherInnen. Dies macht den ORF OOE zur regionalen Nummer 1 im Land. Der ORF Oberösterreich ist nicht nur mit seinen Programmen ein wichtiger regionaler Kulturträger und Impulsgeber für das kulturelle Schaffen des Bundeslandes. Die "Station Zukunft" (Eigenbezeichnung) hat sich als Initiator und Veranstalter von weltweit anerkannten und beachteten Großereignissen wie der Linzer Klangwolke und der Ars Electronica einen Namen gemacht. Geschäftsführer: Dr. Helmut Obermayr. Nähere Infos: linz.orf.at.

Der ORF OOE ist sicherlich ein wichtiger Knotenpunkt sowohl in der Vernetzung und Szenenbildung der Medien- und Kulturproduzenten als auch des Austausches verschiedener Hörergruppen mit zumindest Vorstufencharakter für Szenenbildung. Dies ist aus folgenden Ausführungen erkennbar:

"Wir verwalten in unserem Haus eine Datenbank mit Personen, die in regelmäßigem Kontakt mit unserem Haus stehen. Darunter sind natürlich wichtige Vertreter aus den Bereichen Wirtschaft, Politik, Kultur etc.."

Für unsere "Kulturszenen" veranstalten wir seit Anfang 2001 gemeinsam mit dem Institut für Kulturförderung des Landes Oberösterreich regelmäßig Vernissagen mit heimischen Künstlern. Diese Begegnungsreihe läuft unter dem Titel "Treffpunkt Kultur". Es werden sowohl renommierte oberösterreichische Künstler als auch junge Talente vorgestellt. Auch für den Bereich Literatur ist ein ähnliches Projekt in Planung, das die "Literaturszenen" und literaturbegeisterten Oberösterreicher ansprechen soll.

Zu unserem Stammpublikum zählen wir natürlich in erster Linie unsere Hörerinnen und Hörer. Bei ca. 350 Veranstaltungen im Jahr (wie z. B. unser Hörerstammtisch, bei dem wir einmal im Monat mit unseren Hörern off-air über aktuelle Themen plaudern, unsere Verkehrssicherheitsaktion Klix, der Schlaubär, unsere Hörerreisen etc.) suchen wir den direkten Kontakt zu unserer

Hörerschaft. Unsere Veranstaltungen richten sich an die verschiedensten Zielgruppen und dienen natürlich auch der Bindung an Radio Oberösterreich. ...

Zwischen dem ORF Oberösterreich und dem Ars Electronica Center in Linz besteht eine traditionell starke Verbindung und permanente Zusammenarbeit: Einer der maßgeblichen Begründer des Ars Electronica Festivals (seit 1979) ist Dr. Hannes Leopoldseder, der dem ORF Landesstudio Linz über viele Jahre als Intendant vorstand. In dieser Funktion hat er ebenso entscheidend an der Idee und Umsetzung des Ars Electronica Centers mitgewirkt. Die Festivalidee wurde vom ORF also von Beginn an als Medienpartner und als Veranstalter mitgetragen. (Gudrun Traummüller, ORF OÖE, per eMail)

7.2.1.3 Radio FRO - Freies Radio Oberösterreich

Das "freie Linzer Stadtradio" (Eigenbezeichnung) auf 105,0 Mhz ist kein kommerzielles Medium. Es ist ein Radio ohne Werbespots. Radio FRO will "Medium für Menschen und Meinungen. Kritisch und offen. Gesellschaftspolitisch und engagiert. Informativ und abwechslungsreich" (Selbstdarstellung) sein.

Da Radio FRO als Plattform für verschiedene Gruppen und Interessensgemeinschaften der freien Kultur- und Kunstszene, der Band- und Jugendszene, der Alternativszene in OÖ dient, ist es als wichtiger Knotenpunkt in der oö. Szenenlandschaft zu betrachten:

"Offener Zugang für Privatpersonen, Vereine, Initiativen und Gruppen. Radio FRO zeigt Dir, wie man Radio macht - in Workshops und Seminaren. Kultur- und Bildungsprogramm: Radio FRO ist Präsentations- und Informationsmedium für lokale und regionale Kultur- und Bildungsinitiativen. Die FRO Redaktion gestaltet das Sendelayou, das Hörbild des Senders, macht eigene Sendungen und initiiert neue Radioprojekte." (Selbstdarstellung aus www.fro.at)

Radiolizenzhalter ist die Freier Rundfunk Oberösterreich GesmbH, Kirchengasse 4, 4040 Linz, Gesellschafter sind: Theater Phönix, Stadtwerkstatt, Kulturzentrum Hof, KAPU, KUPF, Ixthuluh, Musikverleger Peter Guschlbauer, Musikverleger Claus Prellinger, Privatpersonen. Radio FRO finanziert sich durch Sendezeitenverkauf, freiwillige Hörergebühr (Radio FRO Abo), Subventionen und Sponsoren.

Radio FRO initiiert selbst Kunst- und Medienprojekte Projekte bzw. nimmt an Projekten teil, z. B.: "horizontal radio" (Ars Electronica 1995); Freequenz (Aktionswoche der ÖH 1996); "Straßenradio" (beim Linzfest; 1997); Jugendprojekt "Schallstadt statt Stahlstadt" (November 1997 bis Juni 1998); ARS-Radio in Kooperation mit Ö1-Kunstradio (von 7. bis 11. September 1998, täglich 24 Stunden live auf Sendung); Festival der Regionen 1999

Geschäftsführer: Otto Tremetzberger, MAS. Nähere Infos: www.fro.at.

Radio FRO wurde dann im Projekt vertieft einbezogen (Einzelinterview, Gruppendiskussion MedienmacherInnen). Szenespezifisch vertiefte Informationen finden sich daher im gesamten Bericht.

7.2.1.4 Life Radio und Krone Hitradio

Für die beiden anderen Privatradios im oö. Raum gilt dasselbe wie für den ORF OÖE und LT1: es wird versucht, die HörerInnen über Internet-Angebote und Veranstaltungen anzusprechen, ihnen eine Plattform für Austausch anzubieten und sie dadurch an den Sender zu binden.

Leider wurde auf die erste Anfrage nicht reagiert. Infos: www.liferadio.at - Geschäftsführer: Christian Stögmüller; www.kronehit.at - Geschäftsführer: Christian Lengauer. Mit einem Vertreter von Life Radio (Tom Kern) kam dann ein Einzelinterview zustande (s.o.).

7.2.2 Band-, Musik- und Jugendszene(n)

Die Linzer Szene im Bereich Musik ist überraschend vielfältig. Ihre Auftrittsorte sind zugleich Szenetreffpunkte für die Anhänger der jeweiligen Musikrichtung bzw. Band und dienen im Sinne des Szenebegriffs als notwendiger Kristallisationskern.

7.2.2.1 Die Hip-Hop-Szene

Hip Hop entstand in den späten 60ern als Musik von schwarzen Jugendlichen, die eine Alternative zu Bandenkriegen suchten. In den verwahrlosten Straßen der New Yorker Bronx konnte sich diese Subkultur ungestört entwickeln, weil sich Niemand von Außerhalb für die "Schwarzghettos" interessierte - Sprayer, welche die grauen Bronxwände mit Graffiti verschönerten und friedliche Breakdance-Crews, die mit ihren Turntables durch die Straßen zogen, entwickelten in 5 Jahren das, was wir heute Hip Hop nennen.

In Österreich gibt es eine sehr aktive Hip-Hop-Szene, die sich über die Web-Adresse www.HipHop.at informiert und organisiert. Hip-Hop als weltweite Musikszene hat sich heute tw. mit der Rave-Szene und anderen Musikströmungen (zB Rap) vermischt.

Im Raum Linz sind als Auftrittsorte und Treffpunkte u.a. zu nennen: die "Spinnerei" in Traun (www.vest.at), die "HipHop Connection", die sich im ehem. Cembran-Keller (heute "Club Cazin") präsentiert, sowie der "Stay Original" Jam, der jährlich im Posthof (s.u.) veranstaltet wird.

7.2.2.2 Die Rock-Szene

Die Linzer Rockszenen wird von den Spielarten Punk, Hard Core, Gothic Rock dominiert und hat eine Fülle von lokalen Bands und Treffpunkten. Der Bandpool (www.kapu.or.at/bandpool/bands.php) umfasst nicht weniger als 36 regionale Rockbands.

Für Punk und Hardcore sind die KAPU (s.u., www.kapu.or.at), die Stadtwerkstatt (s.u., www.stwst.at) sowie das Jugendzentrum Ann & Pat regelmäßige Auftrittsorte, während Gothic Rock eher im Kulturzentrum Hof (www.kulturzentrum-hof.or.at) zu hören ist.

Auch im Posthof trifft sich die Rockszenen bei Veranstaltungen, seit 1987 gibt es mit der Reihe "Heimspiel" eine spezielle Schiene für die lokale Szene. Weitere Auftrittsorte sind die Lokale "Alte Welt", "Irish Pub", "Kaffe Oskar", "Unfassbar" u.a.

Das Kulturzentrum Hof veranstaltet auch seit 1997 einen jährlichen Wettbewerb für Rockbands, genannt "Bandbreiten".

Bedeutsam sind auch die Angebote an Proberäumen, die vielfach mit Jugendzentren verbunden sind: JZ Come Together (vor allem für "Neustarter"); JZ Cuba, Wienerstr.; JZ ALPHA, Auwiesen; das "STUWE" (Studentenwerk), Steingasse. Aber auch der Posthof und das Kulturzentrum Hof bieten Proberäumlichkeiten.

7.2.2.3 Electronic- und Rave-Szene

Österreich ist vor allem mit der Wiener Szene im Bereich der neuen elektronischen Musik auch weltweit beachtet. Die österreichische Szene informiert und organisiert sich zB über die Internet-Adresse www.technoboard.at.

Auch elektronische Musik und DJ-Musik haben ihre Orte und Anhänger in Linz. Das Cafe Landgraf und der bereits erwähnte Cembran-Keller sind hier als erste zu nennen. Der "Club Cazin" im Cembran-Keller (www.cazin-club.at) ist zum absoluten Szene-Treff geworden.

Auch Posthof und Stadtwerkstatt sind immer wieder Treffpunkt der Electronic- und DJ- bzw. Rave-Fans.

Schließlich gibt es immer wieder Clubbings, wie in der ehemaligen Lederfabrik im Haselgraben oder im Skater-Treff "Blauzone" (Linz-Altstadt).

7.2.2.4 Die Jazz-Szene

Die Jazz-Szene hat im Brucknerkonservatorium (www.bk-linz.at), wo es auch eine entsprechende Ausbildung gibt, einen Kern. Dort finden regelmäßig Konzerte statt. Die lokale Szene spielt und trifft sich auch noch in den Lokalen "Alte Welt", "Kasperkeller", "Unfassbar", "Sma-ragd".

Über das Internet informiert und organisiert sich die Szene durch den "Jazzpoint Linz" mit der Adresse jazzpoint.projects.at/index.php.

Erwähnenswert ist auch, dass die lokale Szene beim jährlichen Linz-Fest ein eigenes Zelt bespielt.

Als Jazzveranstalter im Linzer Raum treten auch die Arbeiterkammer (Reihen "Jazz im Kongreß", "Jazz im Jägermayrhof"), das Brucknerhaus, sowie das Alte Kino in St. Florian hervor.

7.2.3 Die freie Kunst- und Theaterszene

VertreterInnen dieser Szene waren ein Schwerpunkt der Forschung und kamen in vielen Einzelinterviews und einer eigenen Gruppendiskussion zu Wort. Hier werden daher nur die Stichworte der ersten Überblicks-Recherche präsentiert und diejenigen Einrichtungen herausgegriffen, die als Kristallisationspunkt für Szenen gelten können.

7.2.3.1 Theater Phönix

Entstanden aus der engagierten freien Theatergruppe "Spielstatt junge Bühne" (Leonding) entwickelte sich die Gruppe nach der Übernahme des ehemaligen Phönix-Kinos zu einem Zentrum der freien Theaterarbeit in Linz. Infos: www.theater-phoenix.at - Künstlerischer Leiter: Harald Gebhartl.

"Das Stammpublikum über Abonnements ist relativ klein. Durch Zusammenarbeit mit Schulen soll auch junges Publikum interessiert werden. Bei aktualisierten Klassikern herrscht meist großer Publikumsandrang, eher spärliches Interesse herrscht für sogenannte gesellschaftskritische Stücke unbekannter Autoren." (erste telefon. Hinweise)

7.2.3.2 Posthof Linz

"Der im Linzer Hafenviertel gelegene POSTHOF war ursprünglich ein Bauernhof. 1984 adaptiert, ist er heute einer der größten / vitalsten Veranstaltungsorte für zeitgenössische Kultur in Österreich und Europa. Das Konzept eines "Mehrsparten-Kulturzentrums" für MUSIK, TANZ, THEATER, KLEINKUNST und LITERATUR hat sich bewährt. Das Programmangebot deckt dabei das gesamte, breite Spektrum aktueller Gegenwartskultur ab und reicht von Konzerten der unterschiedlichsten Musikrichtungen (Rock, Pop, Jazz, Reggae, Techno, HipHop...) über Kleinkunst, Theater bis hin zu zeitgenössischem Tanz und Literatur."²⁸

Je nach Angebot (Jazz, Hip-Hop, Rave, Tanz, Kleinkunst, Kabarett etc.) ergeben sich die verschiedensten Publikumsgruppen. Ein monatliches Magazin

Infos: www.posthof.at; Leitung: Werner Ponesch und Wilfried Steiner.

7.2.3.3 Chamäleon Variété

Infos: www.chamaeleon.at; Leitung: Gabriele Heis.

Es besteht seit September 2001 und hat einen kleinen Kreis an Stammpublikum, welches durch Mundpropaganda gewonnen werden konnte. Angebote sind: Musiktheater, Kabarett, Akrobatik, Magie, Travestie. Die Altersgruppe des Publikums ist etwa ab 30 Jahre.

²⁸ www.posthof.at

7.2.3.4 ATW - Austria Theater Werke

Infos: www.eidenhammer.at/atw_theater.htm; Leitung: Josef Mostbauer.

Die engagierte freie Gruppe, gegründet als "Theater der Regionen" in Hellmonsödt bei Linz, bespielt seit 1999 eine frühere ÖBB-Halle im Linzer Stadtteil Neue Heimat.

Das Publikum kommt vorwiegend aus der Neuen Heimat, wodurch die ATW auch als kulturelle Stadtteilbelebung zu sehen ist. Angebote: Komödien, Mimik, Kabarett, zeitkritische Stücke von Gegenwartsautoren, Tanztheater.

7.2.3.5 Theater Unser

Infos: www.theaterunser.at; Leitung: Andreas Baumgartner und Rudi Mülleher

"TheaterUnser ist ein Theater ohne festem Wohnsitz, ein unabhängiges und freies Ensemble, das 1997 in Linz gegründet wurde. Seit 2000 ist der Linzer Spielort von TheaterUnser das SKY-Media-Loft im Ars Electronica Center. Der Raum ist, obzwar kein Theaterraum, variabel bespielbar, und wird von TheaterUnser auch in diesem Sinne genutzt. TheaterUnser produziert seit 2001 zwei mal jährlich. TheaterUnser vertritt die Idee eines körperbetonten, komödiantischen, oft choreographischen und ehrlichen Spiels. TheaterUnser stellt die SchauspielerInnen und ihr Handwerk in den Mittelpunkt seiner Arbeit. Technische Mittel werden sehr sparsam und überlegt eingesetzt." (Selbstdarstellung)

7.2.3.6 O.K. - Centrum für Gegenwartskunst

Infos: www.ok-centrum.at - Leitung: Martin Sturm

"Das O.K Centrum für Gegenwartskunst ist ein von öffentlicher Hand getragenes Experimental-labor in Sachen Kunst. Es versteht sich als Ausstellungs- und Produktionshaus für zeitgenössische Kunst und begleitet die Umsetzung einer künstlerischen Arbeit von der Idee bis zu ihrer Ausstellung. [...] Ende der 80er Jahre gegründet, positioniert sich das O.K mit seiner flexiblen, prozessual orientierten Struktur als Diskurs- und Handlungsort. Der programmatische Schwerpunkt liegt auf multimedialen und dezidiert raumbezogenen Gruppen- oder Einzelprojekten, die oft aktuelle gesellschaftliche Themen und Fragestellungen aufgreifen. Die räumliche Infrastruktur ermöglicht es, verschiedene Ausstellungsproduktionen gleichzeitig zu zeigen; eine Sammlung wurde bewusst nicht aufgebaut. Das O.K wird kuratorisch von einem nach Rotationsprinzip wechselnden künstlerischen Beirat unterstützt."²⁹

7.2.3.7 Kunst Raum Goethestraße

Infos: www.kunstraum.at - Galerieleitung: Susanne Blaimschein und Maren Richter

"Der Kunst Raum Goethestrasse positioniert sich als ein Ort der Präsentation und Produktion von zeitgenössischer (experimenteller) Kunst, von kreativen Präsentationen im psychosozialen Kontext, sowie als Diskurs-Plattform für Kultur und Politik. In seinem bisherigen und aktuellen Verstehen ist der Kunst Raum Goethestrasse ein Verstärker und Initiator zwischen Kunst / Kultur und Gesellschaft. Der Intentionsschwerpunkt liegt in erster Linie darin, ein ausgewogenes Verhältnis zwischen diesen Bereichen herzustellen, einen aktuellen Diskurse mitzugestalten, Öffentlichkeit herzustellen und auch Vermittlungsarbeit zu leisten. Der Kunst Raum Goethestrasse ist eingebunden in die Abteilung Kunst und Kultur des Trägervereins pro mente OÖ."³⁰

7.2.3.8 Condor-Arts

Infos: www.exitsozial.at/condor.htm;

²⁹ www.ok-centrum.at

³⁰ www.kunstraum.at

"CONDOR Arts hat seinen Namen vom gleichnamigen Nationalvogel der Inkas. Er steht für den Flug in die Sonne, in die Freiheit.

Selbstbestimmt leben! Unter diesem Motto will CONDOR Arts eine Plattform für KünstlerInnen aus Musik, Malerei und Text sein. In den Räumlichkeiten in der Landgutstraße öffnet ein Kunstsalon mit Schreib-Werkstatt und Ausstellungsfläche seine Pforten. Der Verein versteht sich als Kunstmanagement für eher unbekanntere Künstler. KünstlerInnen bringen ihre eigenen Kenntnisse und Fähigkeiten ein und tauschen sich mit anderen aus. So kann Neues wachsen.

CONDOR Arts, im März 2001 gegründet, erhielt bereits den Integrationspreis der Stadt Linz und den Solidaritätspreis der Linzer Kirchenzeitung. Das Land Oberösterreich unterstützt das Projekt mit Kulturmitteln.³¹

7.2.3.9 *Medea*

Infos: www.servus.at/medea/index1.htm;

"Der Verein MEDEA besteht seit 1998 und ist eine Plattform für aktive Medienarbeit. Derzeitiger Schwerpunkt ist die Medienarbeit von und mit MigrantInnen und ÖsterreicherInnen in einem gemeinsamen Team. MEDEA ist offen für die Mitarbeit aller Interessierten. MEDEA arbeitet projektorientiert und plant auch schon wieder viel Neues an der Schnittstelle Medien/Kunst/Kultur."³²

7.2.3.10 *Autonomes Frauenzentrum*

www.frauenzentrum.at - Obfrau: Alison Brown

"Das autonome Frauenzentrum wurde im Jänner 1980 von einer Gruppe politisch und sozial aktiver Frauen gegründet, die sich entschlossen für die Rechte der Frauen einsetzten und Räume für Frauen forderten. In dieser Tradition bewegen wir uns noch heute."³³

7.2.3.11 *Verein Fiftitu%*

www.fiftitu.at - Geschäftsleitung: Frau Herta Gurtner

Die Zielsetzungen des Vereins sind unter anderem Künstlerinnen und Kulturarbeiterinnen sichtbar zu machen, Frauen aus dem Kunst- und Kulturbereich zu fördern, das Kunst- und Kulturleben durch Initiieren, Planen, Koordinieren und Durchführen von kulturellen, künstlerischen und wissenschaftlichen Projekten bereichern. Außerdem steht zum Ziel, die zwischenmenschliche Kommunikation auf dem kulturellen Gebiet zu fördern bzw. frauen- und kunstfeindliche Tendenzen zu erkennen und entgegen zu wirken.³⁴

7.2.4 **Die öffentliche Kulturveranstaltungsszene**

Die Recherche hat sich vorrangig auf Großveranstaltungen in Linz konzentriert, wobei die Stadt Linz und die LIVA zu den wichtigsten Großveranstaltern gehören. Szenerrelevante Aspekte sind dabei bei folgenden Kulturveranstaltungen zu notieren:

7.2.4.1 *Pflasterspektakel*

Infos: www.pflasterspektakel.at - Organisator: Stadt Linz (Gerda Forstner)

"Über 110 Gruppen/Duos/Einzelakteure aus aller Welt machen die Innenstadt der oberösterreichischen Landeshauptstadt Linz vor zehntausenden BesucherInnen zur Bühne der Straßenkunst mit all ihrem Ausdrucksreichtum. Ein Festival der Vielfalt: Von Jonglage bis Clownerie,

³¹ www.exitsozial.at/condor.htm

³² www.exitsozial.at/medea/index1.htm

³³ www.frauenzentrum.at

³⁴ vgl. www.fiftitu.at

Akrobatik und Pantomime, Kinderprogramm am Nachmittag und Feuershows um Mitternacht, von Straßenmusik über Gesang bis Samba, mit einer "Open Stage" im atmosphärischen Spektakelzelt als auch Straßentheateraufführungen in lauschigen Innenhöfen. Ein Festival der Fairness!: Nicht nur internationale Gäste, sondern auch VertreterInnen der heimischen Straßenszenen, erfahrene Profis, wie auch Nachwuchstalente erhalten die gleiche Chance bei den zur Auswahl stehenden Auftrittszeitpunkten und Auftrittsorten. Ein Festival der Begegnung: Dieses Zusammentreffen von Menschen aus allen Erdteilen und Kulturen macht ein Kennenlernen und einen Erfahrungsaustausch in besonderer Atmosphäre möglich. Solidarität und Toleranz treten Unverständnis und Ignoranz entgegen."³⁵

7.2.4.2 *LinzFest*

Infos: www.linzfest.at; Organisator: Stadt Linz (Michaela Ortner)

"Der zukunftsweisende Schritt der vergangenen Jahre, das LinzFest unter einen inhaltlichen Schwerpunkt zu stellen, soll auch in dieser neugeschaffenen LinzFest - Atmosphäre seine Fortsetzung finden. Begegnungsprojekte und ein mannigfaches Programm mit Künstlerinnen und Künstlern aus verschiedenen europäischen Regionen versuchen Fragen zur Zukunft Europas auf lustvolle Weise zu thematisieren."³⁶

7.2.4.3 *Festival 4020.mehr als Musik*

Infos: www.festival4020.at; Organisator: Stadt Linz (Peter Leisch)

Eine noch eher "junge" Veranstaltung, die 2003 zum dritten Mal durchgeführt wird. Die Palette der Angebote ist sehr weitreichend, ebenso die Orte der Aufführungen. Bemerkenswert erscheint die Bündelung von Kooperationspartnern und Aufführungsorten. Hier ergibt sich eine Plattform für Freunde zeitgenössischer und ungewöhnlicher Musikformen.

7.2.4.4 *BRASS-Festival*

Ist ein dreitägiges Festival, welches alle Gesinnten, die sich mit der Blasmusik auseinandersetzen, ansprechen will. Die Hauptorganisation erfolgt durch die LIVA, in Zusammenarbeit mit dem Bruckner-Konservatorium.

7.2.4.5 *Brucknerhaus Klassik*

Infos: www.brucknerhaus.at/www/fr.php3?x=3; Organisator: LIVA (Wolfgang Winkler)

In 4 der Klassik gewidmeten Konzertreihen werden auch Abonnements aufgelegt. Hier findet sich ein Stammpublikum von Klassik-Fans, für die das Brucknerhaus als Zentrum einer "Hochkultur-Szene" (Schulze) gelten kann.

Das Brucknerhaus als wichtiger Kulturveranstalter und Knoten im Kulturnetzwerk ist durch ein Interview mit seinem künstlerischen Leiter, Dr. Wolfgang Winkler, auch in vertiefte Szenenanalysen eingeflossen.

7.2.4.6 *Landestheater Linz*

Infos: www.landestheater-linz.at; Leitung: Michael Klügl und Thomas Königstorfer

Mit seinen vier Spielstätten (Großes Haus, Kammerspiele, u\hof und eisenhand) ist das traditionsreiche Landestheater ein Fixpunkt des oö. Kulturlebens. Für seine ebenfalls tw. mit Abonnements verbundenen Angebote gilt einerseits dasselbe wie für das Klassik-Angebot des Brucknerhauses: es ist Zentrum einer "Hochkultur-Szene".

³⁵ www.pflasterspektakel.at

³⁶ www.linzfest.at

Andererseits wird in den Spielstätten u\hof und eisenhand ein engagiertes Programm zeitgenössischen Theaters und Kinder- und Jugendtheater angeboten, sodass auch diese Segmente unter den Theaterfreunden im Landestheater einen Kristallisationspunkt finden können.

7.2.5 Computervermittelte Szenen

7.2.5.1 Online-Angebote der Print- und AV-Medien

Im Bereich der Printmedien direkt kann man eher nicht von Szenen sprechen, da es kein Miteinander gibt und nur in den seltensten Fällen ein Austausch stattfindet. Auch das gemeinsame Interesse – Informationen über tagespolitische Geschehnisse zu erhalten – ist zu allgemein, um von einer Szene sprechen zu können.

Möglicherweise können einzelne Teile einer Zeitung oder Zeitschrift eine Art Fangruppe haben – zB Haderer Cartoons im Profil – aber von einer Szene kann man auch hier nicht sprechen.

Eine Szenenbildung könnte auch noch unter den LeserbriefschreiberInnen möglich sein, da zu vermuten ist, dass es Personen gibt, die häufiger mittels Leserbriefe ihre Meinung kundtun. Doch um dies genau rauszufinden, müsste der Beobachtungszeitraum länger bemessen werden.

Auch im Bereich Webportale kann man keine Szenenbildung entdecken. Eine mögliche Ausnahme ist wieder der Bereich der Meinungsäußerung.

Auf der ORF Homepage gibt es die Möglichkeit übers Netz zu schnapsen. Dieser Bereich weist Szenencharakter auf, aber wird sicher zu Spielszene zählen.

Es gibt jedoch unzählige Foren der Print- und AV-Medien im Internet. Beinahe auf jeder Seite von Online-Ausgaben einer Tageszeitung sind dazugehörige Diskussionsforen zu finden. Einige dieser Diskussionsforen seien hier aufgelistet, obwohl es sich allenfalls um Vorstufen zu Szenen handeln wird.

<http://www.orf.at/>

<http://derstandard.at/>

<http://www.salzburg.com/sn/lesermeinung/> (noch nicht aktiv)

<http://www.krone.at/> (mit Chat)

<http://www.ooen.at/forum/> (mit Chat)

7.2.5.2 MUD- und Fantasy-Szenen

Was ist ein Mud? Ein MULTI-USER-DOMAIN oder MULTI-USER-DUNGEON. Ein Ort, wo man sich trifft, Spaß hat und nebenbei ein Spiel spielt. Es ist dies also ein Ort in dem sich eine bestimmte Gruppe mit Mehrpersonen-Online-Spielen befasst.

- <http://www.palazzo.at/>

Rein technisch gesehen ist palazzo ein graphisches Chat-Environment, basierend auf der Softwaretechnologie the palace. Die Chatter werden durch sogenannte Avatare dargestellt, navigieren kannst du bequem per Mausclick. palazzo ist aber auch eine Online-Community und virtuelle Heimat von *echten Menschen*.

- <http://www.silberland.at>

Das SilberLand ist inzwischen ein recht stattliches MUD (multi user dungeon), das Anfang März 1996 in Wien entstanden ist. Es basierte ursprünglich auf der Anderland MUDlib, welche wiederum auf der MorgenGrauen MUDlib beruht. Zwar wurde inzwischen einiges weiterentwickelt, dennoch werden sich Spieler dieser beiden MUDs (oder eines seiner Ableger) mit Sicherheit auf Anhub wie zuhause fühlen, was die grundlegenden Befehle betrifft.

Das SilberLand ist eine kleine Welt, in der sich verschiedene Arten von Zwergen, Elfen, Menschen und auch Hobbits tummeln, die das Land erkunden, Abenteuer bestehen und gegen klei-

ne wie große Monster kämpfen. Wie unschwer zu erkennen ist das grundlegende Thema im SilberLand also die Welt der Fantasy. Autos, Fernseher, Raumschiffe oder ähnliches wird man bei uns also vergeblich suchen.

Es verwundert nicht weiter, dass etliche Magier/Spieler aus einer Stadt sich kennen oder gar durch das SilberLand kennen gelernt haben. Damit auch größere Entfernungen überbrückt werden, gibt es in regelmäßigen Abständen auch Treffen, besser noch, richtige Parties. Diese werden spontan geplant und ebenso spontan organisiert.

Was nach solchen Parties übrigbleibt: viele neue Eindrücke, Freundschaften, Aha-Erlebnisse und vor allem jede Menge Photos. Und genau diese gibt es hier zu bewundern...

Und wenn gerade keine Party ist, so ist bestimmt irgendwo ein Stammtisch. Einige dieser Stammtische (die manchmal durchaus besser besucht sind als so manche Party) wurden ebenfalls in Form von Bildern dokumentiert

7.2.5.3 Thematische Foren und Newsgroups

- **<http://parsimony.net>**

Hier gibt es Foren zu allen denkbaren Themen die ein jeder selbst „ins Leben“ rufen und verwalten kann.

Hier noch einige Internetseiten, wo sich die beteiligten Personen nicht nur in den Internetforen, sondern auch IRL (In-Real-Life) treffen:

Zum Beispiel:

- **<http://www.helicopter.at/>**

Forum für Modellhelikopter. Es werden außerdem Treffen auf verschiedenen Modellflughäfen auf dieser Internetseite gepostet.

- **<http://www.phpug.at/>**

PHP ist eine Programmiersprache. Es gibt Treffen der User in Österreich und auch eine Mailingliste.

- **<http://www.gebirgsverein.at/forum-alpin/index.php>**

In diesem Forum werden Bergreisen vorgestellt und Reisen in andere Länder organisiert. Es finden auch regelmäßige treffen der Mitglieder statt. Auch eine Mailingliste ist auf dieser Homepage zu finden.

7.2.5.4 Chatterszenen

Eine Chatterszene existiert gewiss, die Frage ist aber, wo. Es gab Kontakte zu einigen Leuten, aber die erhofften Antworten blieben aus. Einerseits ist das Thema Cyberszenen sehr weitläufig und jedeR versteht etwas anderes darunter. Selbst wenn man sich auf Chats und Muds beschränkt, wo sehr große Szenen zu finden sind, wird dieses Thema sehr umfangreich. Experten zu finden, ist sicher nicht all zu schwer, denn alle ChatterInnen werden mehr oder weniger als solche bezeichnet.

Trotzdem, Interviews direkt im Chat durchzuführen sollte wegen möglicher Lügen unterlassen werden. Chattertreffen finden meist ein bis zwei Mal im Jahr statt. Um diese ausfindig zu machen, müsste man sich fast täglich im Chat aufhalten.

7.2.5.5 Internet-Cafés

In Linz gibt es viele Cafes, die sich Internet-Cafés bezeichnen. Sobald ein Lokal einen Internetanschluss hat, nennt es sich Internet-Café.

Die beiden größten, das Big i-café und das Netcafé, haben eher "Laufkundschaft" und viele Touristen als User. Man könnte untersuchen, wofür diese Touristen das Internet-Café benutzen,

eventuell um ihre Mails zu lesen, sich virtuelle Reiseführer anzusehen etc. Es kommen aber nicht so viele Kunden pro Tag.

7.2.5.6 Spielszenen (LAN, Konsolspiele)

Auch eine Spielszene konnte vorerst nicht wirklich ausgemacht werden. Anfragen an eine LAN-Szene blieben vorerst noch unbeantwortet.

Eventuell könnte man im Saturn und anderen Multimediageschäften eine "Spielszene" ausfindig machen. Dort kommen täglich viele Kids (9 - 15 Jahre), die die aufgestellten Spielkonsolen be-lagern.

Eine kleine Spielhöhle gibt es im CinePleXX in der Industriezeile. Dort ist das Publikum etwas älter (etwa 12 - 18 Jahre).

7.2.5.7 Hacker und Softwareszene

Eine Hackerszene ausfindig zu machen ist zwar möglich, aber die Hacker an sich arbeiten im Verborgenen. Es wird sich kaum jemand outen.

Man könnte aber InformatikstudentInnen befragen, in wieweit sie sich einer Softwareszene zu-gehörig fühlen (Linux-Szene, Programmierer), eventuell auch einer Hackerszene.

7.3 InterviewpartnerInnen und TeilnehmerInnen der Gruppendiskussionen

- **Christina Aichinger** arbeitet beim ORF OÖ, Abteilung Kultur, wobei ihre Arbeit die gesamte Organisation und den Marketingbereich des Prix Ars Electronica beinhaltet. Außerdem hat sie seit eineinhalb Jahren auch den Bereich des U19 Wettbewerbs (u19 freestyle computing) über.
- **Dr. Reinhard Auer** hat Philosophie, Soziologie und Theaterwissenschaften studiert und arbeitet jetzt als Dramaturg und Regisseur im Freien Theater Bozen.
- **Thomas Baldauf, David Jungwirth, Klara Punkenhofer, Harald Reingruber** und **Mathias Schrall** sind SchülerInnen der 4. Klasse der HTL Leonding
- **Andreas Bauer** ist Student der Wirtschaftswissenschaften im 9. Semester an der JKU und arbeitet neben dem Studium als Infotrainer im AEC.
- **DI Erich Berger** studierte Mechatronik und vollendete den ersten Abschnitt in Philosophie. Er schrieb seine Diplomarbeit über Telerobotic und arbeitete 1996 - 1999 im futurelab des AEC. Er ist derzeit associate member am AEC und arbeitet hauptberuflich als Nachrichtentechniker.
- **Mag. Susanne Blaimschein** leitet die Galerie "Kunstraum Goethestrasse", eine Plattform für zeitgenössische junge KünstlerInnen. Es gibt seit zwei Jahren den Schwerpunkt kulturpolitische Auseinandersetzungen, Diskurs, Beschäftigungen im Punkt cultural working. Sie ist außerdem im Frauenkulturverein FIFTITU% engagiert.
- **Alison Brown** studierte Sozialwissenschaften, wählte aber dann den Beruf der Opernsängerin. Sie ist Obfrau des autonomen Frauenzentrum Linz und widmet sich dort besonders der Pressearbeit (Frauenzeitschrift), ebenso legt sie auf die Kommunikation mit den neuen Medien (Website und E-Mailkommunikation) viel Wert. Weiters organisiert sie Konzerte mit Werken von Komponistinnen.
- **Siegfried Buchegger** studiert im 7. Semester Mechatronik und ist Systemadministrator in einem Studentenheim.
- **Klaus Buttinger** ist Redakteur bei der Tageszeitung "OÖ. Nachrichten" und ist dort derzeit für das Wochenendmagazin zuständig.
- **Ernst Demmel**, MAS, arbeitete viele Jahre als Jugendzentrumsleiter, absolvierte den Lehrgang für Kulturmanagement der JKU und ist derzeit beim Web-Portal und Internet-Anbieter "OÖ. Online" tätig.
- **Mag. Christian Denkmaier** war von 1991 bis 2002 als Leiter der Abteilung Städtische Kulturentwicklung im Kulturamt der Stadt Linz auch für kulturelle Veranstaltungen wie das Pflasterspektakel und das Linz-Fest zuständig. Numehr ist er Direktor der Musikschule Linz.
- **Silke Dörner** ist Dramaturgin am Linzer "Theater Phönix" und auch als Autorin tätig.
- **Sabine Funk** und **Hans Kropshofer** sind vom Kunst- & Medienprojekt "transpublic", einem interdisziplinären Kollektiv. Beide sind in den Bereichen Architektur, Kunst und Medien tätig.
- **Harald Gebhartl** ist künstlerischer Leiter im Theater Phönix und Mitglied der vierköpfigen Theaterleitung. Außerdem ist er für das Theater, aber auch für andere als Autor tätig.
- **H. G. Gutternigg** ist aktiver Jazzmusiker und studierte ursprünglich am Klassik am Bruckner-Konservatorium. Während seines Studiums begann er sich für Jazz zu interessieren und selbst Jazzmusik zu spielen. Zwei mal wöchentlich arbeitet er als Musiklehrer.
- **Krispin Hable** studiert im 5. Semester auf der FH in Hagenberg Software-Engineering, Studienzweig Medizintechnik.
- **Dr. Christine Haiden** ist Chefredakteurin der Monatszeitschrift "Welt der Frau", die in Linz produziert, aber in ganz Österreich vertrieben wird.

- **Dr. Andreas Hapkemeyer** studierte Germanistik und Kunstgeschichte, wurde dann Universitätslektor und absolvierte ein postuniversitäres Studium für Museumskuratoren. Seit 1995 war er stellvertretende Direktor im Museum für Moderne Kunst in Bozen und seit 2001 ist er Direktor des selbigen.
- **Wolf-Dieter Holzhey** ist geschäftsführender Gesellschafter von LT1 und WT1, dem Linzer bzw. Welser Privatfernsehsender. Seine Tätigkeit dort ist die Geschäftsführung, er ist aber auch für die Chefredaktion und Überwachung verantwortlich.
- **Josef Hörandtnr** studiert technische Mathematik und ist Systemadministrator in einem Studentenheim.
- **Phillip Huemer** ist Tontechniker und übernimmt die tontechnische Betreuung von kleinen bis mittleren Showcases sowie Konzerten und Firmenfeiern. Er arbeitet auch mit Bands und ist selber Rockmusiker.
- **Robert Huemer, Jürgen Oman** und **Daniela Waser** sind Mitglieder der Gruppe *conspirat* (www.conspirat.com), die 2000 den U19 Preis des Prix Ars Electronica Festivals gewonnen hat.
- **Mag. Andreas Hutter** ist Kulturredakteur bei der Tageszeitung "Neues Volksblatt" in Linz.
- **Irene Judmayer** ist derzeit Kulturredakteurin bei der Tageszeitung "OÖ. Nachrichten", zuständig für Bildende Kunst und klassische Musik.
- **Roland Kaiblinger** absolvierte eine Lehre im Internet- und Medien-Bereich und arbeitet bis vor kurzem als Marketing-Chef bei OÖ. Online. Derzeit beendet er sein Studium der Soziologie an der JKU Linz.
- **Andreas Karner** ist Betriebsinformatiker und arbeitet nebenberuflich im Linzer Programm-kino "Movimiento" als Filmtheaterassistent.
- **Dr. Willibald Katzinger** ist Leiter des Linzer Stadtmuseums NORDICO.
- **Dr. Gabriele Kepplinger** ist die Vorsitzende des Linzer Kulturvereins "Stadtwerkstatt" und auch im Vorstand der web-Plattform "servus.at".
- **Mag.(FH)Tom Kern** ist im Bereich Informationswissenschaft und Management, in der Fachrichtung Kultur und Medien ausgebildet. Er arbeitet beim privaten oö. Radio "Life Radio" als Assistent der Geschäftsleitung und ist für Marketing und Werbung zuständig.
- **Christian Kiener** bewegt sich in der LAN-Szene und ist Mitglied des XIT-Clans
- **Mag. Karl König** studierte Wirtschaftsinformatik und ist als selbstständiger Internetanbieter tätig.
- **Dr. Christian Köttstorfer** studierte Soziologie und arbeitet jetzt als Unternehmens- und Lebensberater sowie Trainer mit den Schwerpunktbereichen Wellness, Fitness, Freizeit und Tourismusprojekte.
- **Rupert Kurz** ist gelernter Techniker und jetzt Koordinator für die Anti-Globalisierungs-Gruppe ATTAC OÖ. Zusätzlich veröffentlicht er auch in Literaturzeitschriften.
- **Hannes Langeder** ist Student an der Kunstuniversität und einer der Gründer des Kulturvereins FROHSINN, ein "Klub für erweiterte Kunst". Einer seiner Schwerpunkte ist das Organisieren multimedialer Veranstaltungen.
- **Phillip Luftensteiner** absolvierte die Matura in der HBLA für künstlerische Gestaltung, nahm mit einem 3D-Animationsfilm beim Prix Ars Electronica teil und ist zur Zeit Zivildienstler beim Samariterbund.
- **Henry Mason** arbeitet als freischaffender Theaterregisseur, Bühnenautor und Schauspieler in Linz. Er sieht sich als Vertreter der Freien Szene.

- **Andrea Mayer-Edloey** ist als Vertreterin für den Verein **fiftitu** gekommen. **Fiftitu** ist eine Vernetzungsstelle für Frauen im Kunst- und Kulturbereich.
- **Peter Mitterbauer** ist Obmann des Linzer Sportvereins **Askö X** und fördert neue Trendsportarten wie **BMX** u.a.
- **Mag. Josef Mostbauer** leitet die "Austria Theater Werke". Die **ATW** haben seit 1999 in Linz eine eigene Bühne und beleben die Theaterszene in der Region.
- **Monika Pesendorfer** ist "freie" Tänzerin in Linz und steht für eine Kunstgruppe, die sich nur aus einzelnen Kämpfern und Gruppen formieren. Eine richtige kulturelle Plattform gibt es bei den Tanzschaffenden in Linz jedoch nicht. Sie versucht auch den Austausch mit den verschiedensten Kunstformen.
- **Christian Pichler** arbeitet in der Redaktion der Tageszeitung "Oberösterreichische Nachrichten" im Bereich Kultur, hauptsächlich Literatur, Kleinkunst und Allerlei. Im Zuge dieser Tätigkeit war er in den letzten drei Jahren auch für die Berichterstattung über die **ARS** verantwortlich.
- **Gerlinde Pöschko** studierte Kommunikationswissenschaften in Salzburg und wurde dann beim **ORF** tätig. Sie arbeitet bei der Organisation des **U19** Wettbewerbs beim **AEF** mit und schreibt auch über den Umgang mit neuen Medien.
- **Uschi Reiter** studierte experimentelle visuelle Gestaltung an der Linzer Kunstuniversität und arbeitet beim online-magazin "**prairie.at**". Themenschwerpunkte dieses Magazins umfassen die Bereiche Globalisierung, Globalisierungskritik, gesellschaftlicher Wandel unter dem Aspekt neuer Technologien.
- **Stefan Schatzl** ist Netzwerk- und Systemadministrator und für den **EDV**-Bereich und den Einkauf zuständig. Daneben ist er Leiter eines **MUDs** (multi user dungeon).
- **Raimund Schumacher** ist im Bereich **Multimediasdesign** und in der Produktion bei **NETural communication** tätig. Er ist um die Gruppe **conspirat** bemüht und organisiert verschiedenste **Live-Konzerte**
- **Mag. Martin Sturm** ist Direktor des Linzer **OK -Zentrum** für Gegenwartskunst, mit dem Schwerpunkt in den Bereichen der Gegenwartskunst, Projekte, Ausstellungen, Provokationen
- **Otto Tremetzberger** studierte Theaterwissenschaft und Kulturmanagement an der Universität Linz und ist als Geschäftsführer bei **Radio FRO** unter anderem für Öffentlichkeitsarbeit und Marketing zuständig
- **Markus Triska**, **AHS** – Absolvent, lebt in Klosterneuburg bei Wien, nahm 2001 beim **U19**-Wettbewerb teil.
- **Univ.-Prof. Dr. Roland Wagner** ist Professor für Informationssysteme und Leiter des Forschungsinstituts für Angewandte Wissensverarbeitung an der Universität Linz.
- **Dr. Wolfgang Winkler** ist Musikwissenschaftler. Nach Tätigkeiten am **Brucknerkonservatorium** und beim **ORF OÖ** übernahm er die Leitung des **Brucknerhauses** und der **Linzer Veranstaltungs-GmbH (LIVA)**
- "**Joe X**" und **Daniel Wiseman** sind im 5. Semester an der **FH Hagenberg** (Medientechnik und Design) und führen dort hauptsächlich Projekte mit Animationen im Web durch.
- **Markus Zeindlinger** arbeitet im freien Theater Linz. Im **Movimento** und im **City Kino** ist er für die Öffentlichkeitsarbeit zuständig
- **Dieter Ziering** studiert im 6. Semester **Medientechnik und Design** an der **FH Hagenberg** und spezialisiert sich derzeit auf Arbeiten im multimedialen Bereich.

7.4 Literaturverzeichnis

Bauer, Sabine (1998). *Medium Internet und die Freie Szene, Informationsgesellschaft und Demokratiepoltik in Österreich*. Studie im Auftrag der OÖ. Gesellschaft für Kulturpolitik. Band IV Linz: Schriftenreihe der OÖ. Gesellschaft für Kulturpolitik.

Fuchs-Heinritz, Werner (1994): *Lexikon zur Soziologie*, 3. Auflage, Westdeutscher Verlag

Janke, Klaus / Niehues, Stefan: (1996) *Echt abgedreht - Die Jugend der 90er Jahre*. München.

Mörth, Ingo (2001): *Grundlagen der Kultur- und Kunstsoziologie I*, in: Grundlagen der Kultur- und Mediensoziologie, Basistexte I, Linz 2001: Institut für Soziologie, S. 1-42

Schröder, Achim/ Leonhardt, Ulrike. (1998): *Jugendkulturen und Adoleszenz. Verstehende Zugänge zu Jugendlichen in ihren Szenen*, Neuwied etc.: Luchterhand

Schulze, Gerhard (1997): *Die Erlebnisgesellschaft - Kultursoziologie der Gegenwart*, Frankfurt am Main/New York - Campus Verlag.

Schwendter, Rolf (1993): *Theorie der Subkultur*, 4. Auflage, Hamburg: Europäische Verlagsanstalt

Stock, Manfred/ Mühlberg, Philipp (1990): *Die Szene von innen*, Berlin: LinksDruck Verlags-GmbH.

Thole, W. (1991): *Familie, Szene, Jugendhaus*, Opladen: Leske & Budrich

<http://hausarbeiten.de/rd/archiv/geographie/geo-text202.shtml>

<http://www.hitzler-soziologie.de/index/html>

<http://www.hitzler-soziologie.de/szeneforschung.html>

<http://www.jugendszenen.com>

<http://www.larpkalender.de>

<http://www.medienpaedagogik-aktuell.de>

<http://www.paintballshop.de>

<http://www.reclaimthestreets.net>

<http://www.servus.at/FREIE-SZENE/html>

<http://www.sociologicus.de>

<http://www20.wissen.de>