

*Leben in einem Denkmal*

*Eine sozialwissenschaftliche Studie zum Computerspiel*

## *Relationen – auf Daten folgen Taten*

*von Martina Pfeifer und Johannes Bechtold*

*Institut **sorei** - Innsbruck, Dezember 2005*



## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>EINLEITUNG .....</b>	<b>4</b>
1.1	Ein Computerspiel als Datenerhebungsinstrument .....	5
1.2	Auswertung des Datenmaterials.....	5
<b>2</b>	<b>BEREICH - ARCHITEKTUR .....</b>	<b>6</b>
2.1	Raumaufteilung - allgemeine Anmerkungen .....	6
2.2	Der Gesamtraum - innen und außen .....	7
2.3	Die "oberen" Räumlichkeiten .....	8
2.4	Die "unteren" Räumlichkeiten.....	9
2.5	Informationen zur Inneneinrichtung.....	10
2.6	SpielerInnenaussagen zum bevorzugten Ambiente .....	10
<b>3</b>	<b>VERANSTALTUNGEN UND ANGEBOT.....</b>	<b>11</b>
3.1	Die gegenwärtigen Veranstaltungsangebote .....	12
3.2	Mitbestimmung und Mitgestaltung des Angebotes .....	12
3.3	Vorschläge für Workshops .....	15
3.4	Eintrittspreise.....	15
3.5	Die Gestaltung der Öffnungszeiten .....	16
3.6	Kultur versus Café?.....	16

<b>4</b>	<b>ANGABEN ZU DEN BESUCHERINNEN DES STROMBOLIS .....</b>	<b>16</b>
4.1	Herkunft der SpielerInnen.....	17
4.2	SpielerInnenfrequenz .....	18
4.3	Programminformationen .....	18
4.4	Welche Lokalitäten werden besucht? .....	18
4.5	Beliebte Kulturmagazine, Kulturfernseh- und Radiosendungen.....	19
<b>5</b>	<b>BEDEUTUNG UND STELLENWERT DES STROMBOLIS.....</b>	<b>19</b>
5.1	Geld für Kultur und Stromboli – Einschätzungen der SpielerInnen .....	19
5.2	Das Stromboli als soziale Drehscheibe.....	20
<b>6</b>	<b>ZUSAMMENFASSUNG DER ERGEBNISSE .....</b>	<b>22</b>
6.1	Zusammenfassung - Architektur und Raumgestaltung.....	22
6.2	Zusammenfassung - Veranstaltungen und Angebot .....	23
6.3	Zusammenfassung – Angaben zu den BesucherInnen des Strombolis.....	24
6.4	Zusammenfassung - Bedeutung und Stellenwert des Strombolis .....	24
	<b>ANHANG.....</b>	<b>25</b>

## 1 EINLEITUNG

*Was baust du? Ich will einen Gang graben. Es muß ein Fortschritt geschehen. Zu hoch oben ist mein Standort. Wir graben den Schacht von Babel.*

*Einstürzende Neubauten*

*Ich sehne mich danach, mich soweit es mir möglich ist aus meinem Fenster in die Gasse zu lehnen, Leute zu beobachten; mit ihnen zu reden.*

*Irrlicht, Markus Ortner*

"Relationen – auf Daten folgen Taten" ist ein Teilbereich des TKI-Open-Projektes "Leben in einem Denkmal" und beschäftigt sich mit der Wechselwirkung zwischen alter Architektur und lebendiger junger Szene im Lebens- und Kulturraum Hall.

Die oben angeführten Zitate sind dem Rahmenprogramm zu "Leben in einem Denkmal" entnommen und dienen nun dazu, den Zweck des vorliegenden Berichts kurz zu erläutern:

Ausgangspunkt für diesen Bericht ist ein Umbauvorhaben. Es geht um die Neugestaltung des Kulturlabors Stromboli. Räume und Inhalte des Kulturbetriebs stehen eng miteinander in Verbindung. Ziel dieses Berichts ist es Veränderungspotenzial in beiden Bereichen – also Raum und Inhalt - aufzuzeigen und Anregungen für zukünftige Entwicklungen zu geben.

Dabei wollen wir nicht abgehoben hoch im Turm sitzen und planen, sondern Informationen von den NutzerInnen – von der Basis - einholen. Dazu müssen wir uns – wie im oben angeführten Zitat - aus dem Fenster lehnen, die Menschen beobachten und mit ihnen in Kontakt kommen.

## 1.1 Ein Computerspiel als Datenerhebungsinstrument

Hierzu wurde eigens ein Computerspiel entwickelt und programmiert. Das Spiel dient als Alternative zum klassischen Interview oder Fragebogen, um mit den Menschen ins Gespräch zu kommen.

Angestrebtes Ziel war es, möglichst vielseitige Informationen und Anregungen von den BesucherInnen des Strombolis zu erhalten. Über 200 Personen haben dieses Spiel ausprobiert.

Einschränkend ist anzumerken, dass fast ausschließlich StrombolibesucherInnen befragt wurden. Das bedeutet, die im Stromboli beruflich tätigen Personen – Barbereich und Kulturbetrieb - sind durch die Analyse der Spieldaten nicht ausreichend berücksichtigt. Die Meinungen dieser Personen sind teils in informellen Gesprächen erfasst worden und haben zudem maßgeblich die Gestaltung des Spieles beeinflusst.

Zu beachten ist auch, dass von den NutzerInnen des Strombolis überwiegend das jüngere Publikum erfasst wurde, da viele der älteren BesucherInnen diese spielerisch-computerunterstützte Befragungsmethode nicht in Anspruch genommen haben.

Insgesamt haben sich über 120 Personen ausdauernd und ernsthaft mit den vorgegebenen Inhalten auseinandergesetzt. Vom zeitlichen Umfang haben sich die SpielerInnen über 70 Stunden mit den Themen des Spieles beschäftigt und dadurch wertvolle Informationen zum Stromboli geliefert. So können wir nun auf ca. 250 Seiten Datenmaterial zurückgreifen. Die Ergebnisse werden in Kap.2 bis Kap.5 dargestellt und in Kap. 6 zusammengefasst.

## 1.2 Auswertung des Datenmaterials

Wie die 250 Seiten Datenmaterial wissenschaftlich ausgewertet werden, wird an dieser Stelle kurz beschrieben. Der Theoriegenerierungsprozess erfolgte parallel in mehreren Schritten:

Erster Analyseschritt: Das Spiel umfasste sechs Spielfiguren. Jede Spielfigur ist stellvertretend für einen Themenkomplex. Die vorab zu den Spielfiguren entwickelten Fragen bilden zugleich die ersten Kategorien und ermöglichen eine Vor- bzw. Grobstrukturierung des Datenmaterials.

In einem Zwischenschritt wurden diese Kategorien um weitere relevante Fragen und Antworten anderer Spielfiguren erweitert und mittels Atlas-ti in themenspezifischen Netzwerken zusammengefasst.

In einem zweiten Analyseschritt wurde das Datenmaterial zusätzlich nach dem bottom up - Prinzip codiert und in die bestehenden Netzwerke integriert.

Diese Analyseschritte bilden die Grundlage für den nun vorliegenden Text. Die jeweils am Kapitelanfang angeführten Zitate sind Ergebnisse aus dem Spiel und dienen vorrangig zur Einstimmung in die jeweiligen Kapitel, und weniger zur Bestätigung der Ergebnisse.

## 2 Bereich - Architektur

*ein haus, das sich ändern kann, mich jedes mal anders behaust und mich dazu zu eigenen verwandlungen veranlasst*

Dieses Kapitel liefert Grundlageninformationen für die räumliche Umgestaltung. Dabei soll primär Orientierung gegeben werden, die benötigt wird, um Ästhetik und Nutzung des Gebäudes in Einklang zu bringen. Wichtiges Anliegen ist es, die Ansprüche und Wünsche der Zielgruppe zu erfassen und darzustellen.

Nachstehend folgen vorerst einige Ausführungen in Bezug auf die Aufteilung und die Nutzung der Räume. Dazu werden übersichtsartig die wichtigsten und häufigst genannten Themen und Vorstellungen der NutzerInnen angeführt.

### 2.1 Raumaufteilung - allgemeine Anmerkungen

*Den Raum bestmöglich verändern, dass in Zukunft noch mehr Platz für Kunst, Kultur und natürlich in weiterer Folge Spaß sein wird ...*

Was gewünscht wird, ist recht klar. Mehr Platz und bestmögliche Raumaufteilung, so der breite Konsens unter den NutzerInnen. Wie das in der praktischen Umsetzung geschehen soll – dafür gibt's unterschiedliche Anregungen und Ideen:

Die differenzierte Betrachtung macht deutlich, dass es sich nicht um ein rein rechnerisches Phänomen handelt: Mehr Platz bedeutet nicht zwingend mehr Quadratmeter an Fläche. Mehr Platz hängt ganz wesentlich davon ab, wie attraktiv – vor allem im Nutzungszusammenhang – die Räume sind. Und wie zugänglich die Räume für die Menschen sind. D.h. welche Personengruppen können wann (Öffnungszeiten und Zugangsrechte), welche Räume (unten und oben) und für welche Zwecke nutzen? Daran knüpft sich die Frage, inwiefern sich die bestehenden Räume für die sehr unterschiedlichen Bedürfnisse der NutzerInnen eignen. Diese Bandbreite reicht beispielsweise vom gemütlichen Bierchen über Konzerte bis zu intellektuellen Diskussionsforen.

Deutlich feststellbar ist auch eine unterschiedliche Wahrnehmung und Einschätzung der unteren und oberen Räumlichkeiten. Gleiches gilt für die Innen- und Außensicht, mehr dazu in den folgenden Kapiteln.

## 2.2 Der Gesamttraum - innen und außen

Eine offene Frage im Spielverlauf lautet: *Was weißt du über das Haus? Könntest du mir das Stromboli beschreiben?*

Auffallend bei den Beschreibungen ist, dass sie sich überwiegend auf das Innenleben des Strombolis und da vorwiegend auf das Lokal beziehen. Nur eine Handvoll der über 100 Beschreibungen enthalten Informationen zur Außenansicht. Eine These könnte sein, dass hier von innen, am Bildschirm sitzend, ausgegangen wurde und das gegenwärtig Sichtbare beschrieben wurde. Eine weitere These lautet, dass die Außenfassade etwas Statisches hat – die seit eh und je besteht – also nichts Strombolispezifisches aufweist. Persönliche Erfahrungen und kulturelle Erlebnisse sind demnach stärker an das dynamische "Innenleben und die Atmosphäre" als an die äußere, statische Erscheinung gebunden.

Aus diesen Thesen kann Folgendes für die Umgestaltung festgehalten werden: Erstens - innen ist für die NutzerInnen wichtiger als außen. Und zweitens - äußere Vorgaben und Unveränderbarkeiten im Sinne des Denkmalschutzes sind für den Café- und Kulturbetrieb insofern von Bedeutung, da sie die Innenraumgestaltung wesentlich beeinflussen und die Grenzen vorgeben.

## 2.3 Die "oberen" Räumlichkeiten

*im klobereich, der vom hauptraum auch durch einen vorhang getrennt wird, gibt es einen stiegenaufgang in den ersten stock. dort befindet sich ein büro, aber auch ein anderer raum, in dem momentan ein tisch und stühle stehen, ab und zu befinden sich dort auch ausstellungen.*

Die Räumlichkeiten im oberen Stockwerk scheinen für eine große Zahl an StrombolibesucherInnen nicht von Bedeutung zu sein. Vielfach beziehen sich die Ausführungen ausschließlich auf den unteren Stock, der obere Stock wird nicht erwähnt. Es wird vor allem das Lokal - als besonderer Ort mit speziellem Kulturprogramm, wahrgenommen. D. h. die Wahrnehmung des oberen Stocks erfolgt mehr über den Inhalt, über das Bewusstsein, dass "da oben" die Kulturarbeit organisiert wird, die dieses Rahmenprogramm ermöglicht. Das Geschehen wird vorrangig "im Lokal" verortet und vielfach auch erlebt. Nur ein Bruchteil der SpielerInnen betonen, dass "oben" Lesungen, Vernissagen und anregende Diskussionsgespräche stattfinden.

Klare Worte finden die SpielerInnen, was die Attraktivität des oberen Stockwerks betrifft. Auszugsweise ein Zitat, das sowohl die Räumlichkeiten als auch Zugangs- und Nutzungsmöglichkeiten beschreibt :

*im ersten stock: ein kalter gang mit steinboden und leeren wänden, die nur hie und da von ausgestellten bildern behängt sind; geradeaus weiter dann das büro: leider seit kurzem auch für den lesezirkel nicht mehr offen; ein weiterer raum ohne tür, dafür mit couch und fernseher, der auch als ausstellungsraum genützt wird; daneben eine große abstellkammer: viel platz für viel müll und gerümpel, ich glaube niemand weiß so genau, was sich dort so ab zwei metern hinter der tür alles versteckt ...*

Die oberen Räume werden von den wenigen, die sich im Spiel darüber äußern – sehr kritisch betrachtet und als unattraktiv beschrieben. Hier orten einzelne Veränderungsbedarf. Die Tatsache, dass ein Großteil der SpielerInnen keine bzw. nur vereinzelt Angaben zu den oberen Räumlichkeiten gemacht haben, lässt den Schluss zu, dass die oberen Räume von vielen nicht aktiv genutzt werden bzw. nicht bekannt sind.



Positive Angaben zum oberen Stockwerk beziehen sich fast ausschließlich auf die geleistete Arbeit und die kulturellen Veranstaltungen, jedoch nicht auf die bestehenden räumlichen Rahmenbedingungen.

Deshalb sind Überlegungen zur besseren räumlichen Einbindung der oberen Räume in das Gesamtgefüge Stromboli anzustellen, so dass dieser Bereich offener und präsenter für alle NutzerInnen wird.

## 2.4 Die "unteren" Räumlichkeiten

*na ja - es ist auf jeden fall ein cafe mit wohnzimmerqualität ...*

Die Räume im ersten Stockwerk sind ganz okay, vielleicht ein bisschen mehr Platz, mehr Licht und ein paar Pflanzen – so lautet zusammengefasst der Grundtenor der SpielerInnen.

Das Lokal im gesamten - mit Bühnen- und Barbereich - wird überwiegend positiv bewertet. Die Bar wird anteilmäßig oft erwähnt, jedoch beinhalten die Daten kaum Angaben bezüglich Ästhetik und Gestaltung der Bar. Es gibt zahlreiche Hinweise auf das Speisen- und Getränkeangebot, was aber nicht Schwerpunkt dieses Berichts ist. Auch die Angaben zur Bühne fallen spärlich aus: Einzelne wünschen sich die Bühne größer und eine bessere technische Ausstattung.

Auffallend ist auch, dass die Kellerräume kein Thema sind. Daraus ist zu schließen, dass diese weder bekannt sind noch in irgendeiner Form vom Spielpublikum genutzt werden.

Insgesamt gibt es auch zahlreiche Angaben zur Neugestaltung, die darauf hinweisen, das Stromboli wieder so ähnlich, wie es ist zu gestalten. Unter Berücksichtigung des beschriebenen Phänomens - die meisten setzten den Fokus auf die unteren Räumlichkeiten - scheint es angemessen, diese Aussagen ausschließlich dem Lokal zuzuordnen.

Die im Spiel erwähnten Verbesserungsvorschläge gehen in Richtung mehr Raum und Platz. Die Raumgestaltung sollte einerseits Rückzugsnischen mit bequemen Sitzmöglichkeiten anbieten, gleichzeitig wird die uneingeschränkte, freie Sicht auf Bühne und Publikum gewünscht, ohne störende Säulen und andere Hindernisse. Die bestehende Couch mit den Lehnstühlen wird oft als bevorzugter Platz

beschrieben, da er ein wenig außerhalb des zentralen Geschehens liegt. Gleichzeitig – so die SpielerInnen - hat man aber alles im Überblick und kann "Leute und Programm" gut beobachten.

## 2.5 Informationen zur Inneneinrichtung

*hm.... mit gemütlichen tischen und stühlen einrichten, aber es sollte finde ich ungefähr so bleiben wie es ist ...*

Die Angaben zur Einrichtung beziehen sich wiederum vorwiegend auf die unteren Räumlichkeiten. Was im Kapitel Raumaufteilung noch am Rande von den SpielerInnen angesprochen wurde – die Nutzung des Strombolis als Kulturlabor – findet bei den Angaben zur Einrichtung kaum Berücksichtigung. So gibt es keine, bzw. nur vereinzelte Angaben zur Einrichtung der Büroräumlichkeiten, der Wirtschaftsräume und der Gestaltung von Räumen für Ausstellungen und Lesungen, etc. Die folgenden Ausführungen beziehen sich deshalb primär auf das Lokal mit Bühnenraum.

## 2.6 SpielerInnenaussagen zum bevorzugten Ambiente

Im Rahmen des Spiels erfolgte auch eine Abfrage zum Ambiente in Form der geschlossenen Frage: *Sag in welchem Ambiente fühlst du dich wohl?* Aus den vorgegebenen Antwortmöglichkeiten, ist das unten angeführte Ergebnis sichtbar geworden. Mehrfachnennungen waren möglich.

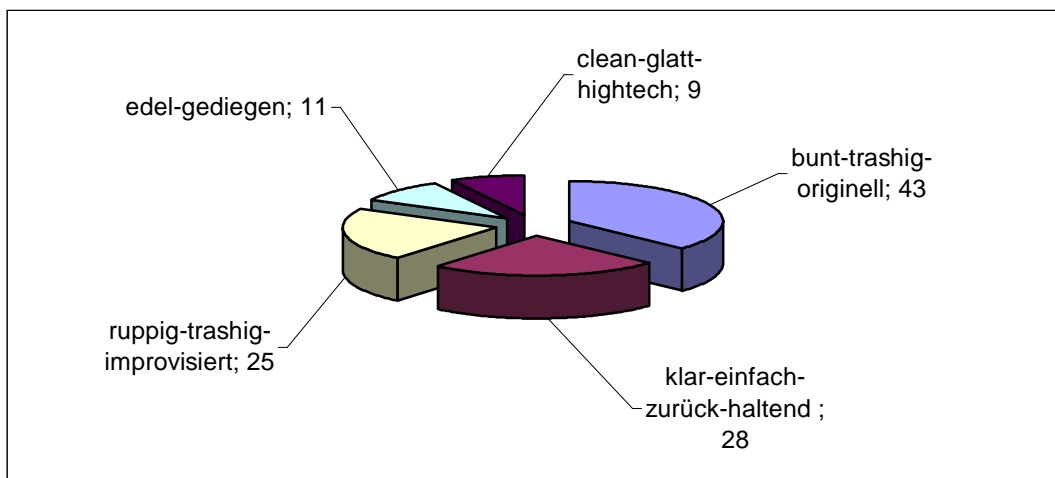


Abbildung 1: Bevorzugtes Ambiente der SpielerInnen

Ergänzend zu den oben dargestellten Ergebnissen wurde das Datenmaterial zusätzlich codiert. Diese Ergebnisse werden nachfolgend kurz dargestellt.

Die **qualitative Aufarbeitung** des Datenmaterials bringt einen ganz zentralen Einrichtungsaspekt hervor, der mit den Begriffen **Gemütlichkeit** und **Wohnzimmeratmosphäre** zusammengefasst werden kann. Dieser Aspekt - in der vorgegebenen geschlossenen Frage nicht explizit enthalten - ist für viele von größter Bedeutung. Chillig sollte das Stromboli sein, so richtig gemütlich mit bequemen Sitzgarnituren – Wohnzimmeratmosphäre mit gutem Sound und angenehmer Beleuchtung.

Der **Tischfußball** ist ein weiterer zentraler Bereich, der durch die Auswertung deutlich wurde. Im vorstrukturierten Spiel in keiner Weise explizit erwähnt wird der Tischfußball öfters in verschiedenen Kontexten angeführt. Sei es in der Beschreibung des Lokals oder im Zusammenhang mit der Frage, was die SpielerInnen aus dem Stromboli retten würden. Daraus ist zu schließen, dass Tischfußball spielen für einige einen hohen Stellenwert hat. Ähnlich verhält es sich mit einzelnen Hinweisen, die sich für die Zukunft einen Billardtisch im Lokal wünschen.

### 3 Veranstaltungen und Angebot

*...abgehen so richtig tut mir hier nichts, ich finde den Mix aus verschiedenen Kunstrichtungen und Bekanntheitsgraden von Künstlern wichtig...*

Rückmeldungen zum bisherigen Angebot sowie Informationen und Ideen zur zukünftigen Konzipierung des Programms sind Hauptinhalt dieses Kapitels. Fragen zur Mitgestaltung des Angebotes stellten einen zentralen Punkt im Spiel dar und werden hier im Bericht ausführlich dargestellt.

### 3.1 Die gegenwärtigen Veranstaltungsangebote

Die BesucherInnen des Strombolis bewerten das angebotene Programm sehr positiv. Gleichzeitig gibt es zahlreiche Verbesserungsvorschläge und Ideen.

Besonders gelobt werden Musikveranstaltungen wie Konzerte, Tanzabende und DJ Sessions. Was die Quantität der Veranstaltungen betrifft finden die einen "es könnte immer noch mehr sein", andere sehen in der Vielzahl der Veranstaltungen auch einen Nachteil. Bei Veranstaltungen ist der Besuch im Stromboli oft mit Eintrittsgeldern verbunden. Viele Wünsche gehen daher in Richtung entweder mehr kostenlose oder insgesamt weniger kostenpflichtige Veranstaltungen.

Weiters werden vermehrt Filmabende, Podiumsdiskussionen zu aktuellen Themen mit ExpertInnen, Theaterabende, Lesungen und Ausstellungen vorgeschlagen. Was Musikveranstaltungen betrifft, werden unter anderem verstärkt weibliche DJ's, Jam Sessions und Karaokeveranstaltungen gewünscht.

### 3.2 Mitbestimmung und Mitgestaltung des Angebotes

Die BesucherInnen des Strombolis sind an der **Mitgestaltung am Angebot** sehr interessiert. Das Spiel liefert hierzu interessante Ergebnisse. Das zeigt unter anderem die Frage *"Hast du nicht Lust, deine Ideen selbst umzusetzen?"* Von 83 Personen beantworten 67 diese Frage mit **"JA"**! Und auf die Frage: *"Na, los hast du eine Idee für eine tolle Veranstaltung?"* führen von 81 Personen 68 eine ganz konkrete Idee an. Und dies ist in Richtung partizipatorische Gestaltung des Angebotes ein viel versprechendes Resultat.

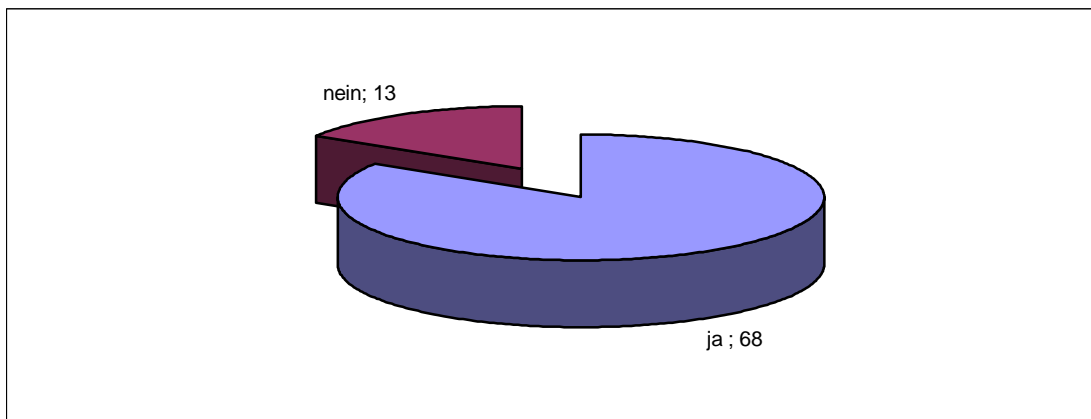


Abbildung 2: Ergebnisse zu der Frage: Hast du eine Idee für eine tolle Veranstaltung? (Gesamtzahl der Antworten: 81)

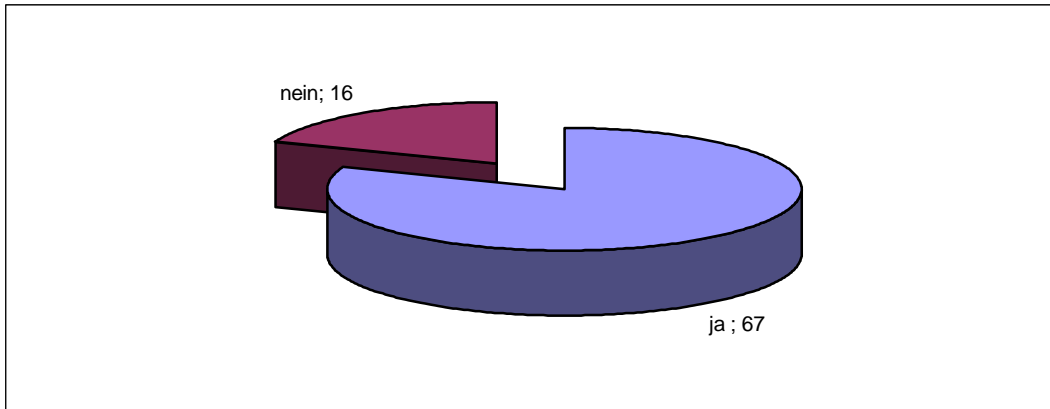


Abbildung 3: Frage zu den Ergebnissen Hast Du Lust deine Ideen umzusetzen? (Gesamtanzahl der Antworten: 83)

Besonders viele Ideen für **Veranstaltungen** gibt es im Bereich von Musik und Tanz vor allem Konzerte, auch Open Air Tanzabende, DJ-Café und Karaoke-Shows. Weiters werden Filmabende zu unterschiedlichen Schwerpunkten, Diskussionsabende zu aktuellen und gesellschaftsrelevanten Themen, Vernissagen für junge KünstlerInnen in Hall wo Musik, Theater, Vorträge und Ausstellungen genannt – Abende wo Wissen, Information und Unterhaltung verknüpft werden.

Die **Liste der genannten Themen** ist so vielfältig wie umfangreich. Es ist nicht zielführend, alle Themen hier im Einzelnen aufzulisten. Die Einzelnennungen werden daher in größeren Kategorien zusammengefasst.

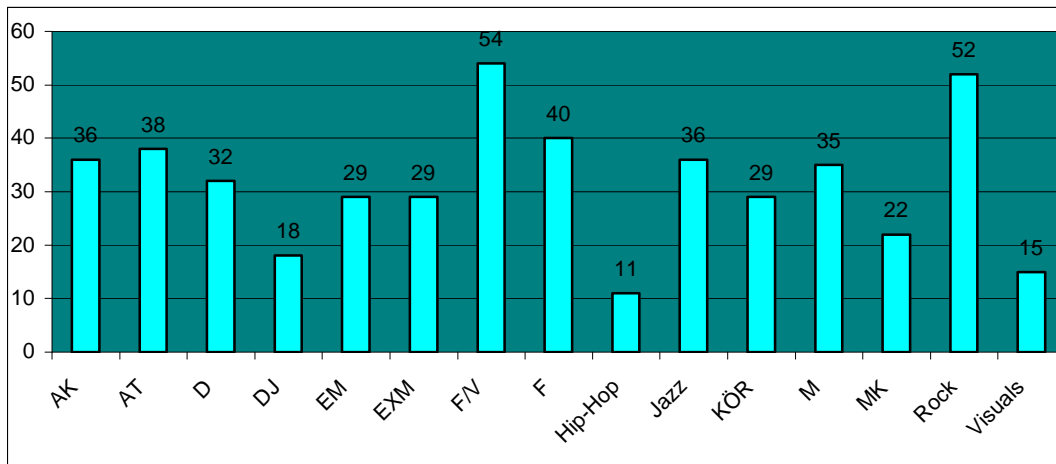
Ein wichtiger Themenkomplex umfasst **gesellschaftsrelevante Themen** wie die *politische Situation in Österreich, Globalisierung, USA, Städtebau, Architektur, Umwelt und Umstrukturierung der Uni, Frauen in der Gesellschaft*.

Ein weiterer bedeutender Bereich lässt sich mit **künstlerischen Aktivitäten und Inputs** fassen: Hier liegen die Interessen bei *Photographie, Musik und Tanz, Theater und auch Theaterspielen, Drama, Literatur, Pop Art und Aktionsmalerei*.

Ein dritter Bereich gilt der **"Philosophie"** im weitesten Sinn: Themen wie *Liebe, Sinn des Lebens, Zukunft, Euthanasie, Verlust und Vergänglichkeit* interessieren die BesucherInnen des Stromboli.

Damit die einzelnen Themen und Informationen - die für die Programmgestaltung äußerst wertvoll sind - nicht verloren gehen, sind diese im Anhang angeführt.

Ebenfalls eine wichtige Informationsquelle lieferte die Frage: *Für welche kulturellen Bereiche interessierst du dich besonders?* Diese Ergebnisse sind nachstehend im Balkendiagramm aufgeschlüsselt:



AK- Aktionskunst

AT – Architektur

D – Design

DJ – DJ

EXM – Experimentelle Musik

F/V – Film/Video

KÖR - Kunst im öffentlichen Raum

M - Malerei

MK - Medienkunst

EM – elektronische Musik

F – Photographie

Abbildung 4: Für welche kulturellen Bereiche interessierst du dich besonders?

Besonders großes Interesse gibt es bei den kulturellen Bereichen Film/Video und Rockmusik – fast die Hälfte der SpielerInnen haben diese angekreuzt. Beliebt sind auch die Sparten Aktionskunst, Architektur, Photographie, Jazz, Malerei und Design. Am wenigsten Anklang finden bei den SpielerInnen die Bereiche Hip-Hop und Visuals.

Als **Orte für Veranstaltungen** werden neben dem Stromboli vor allem öffentliche Räume genannt. Viele Nennungen beziehen sich auf den urbanen Raum wie *'mitten in der Stadt, am oberen Stadtplatz, auf der Strasse oder am Innsbrucker Bahnhof'*, andere würden Veranstaltungen gerne in freier Natur machen, wie auf *"Bergspitzen im Pfarrpark, in alten Ruinen, oder einfach im Grünen unter freiem Himmel"*. Gemeinsam ist diesen Orten, dass sie sich alle **im öffentlichen Raum** befinden und der Allgemeinheit zugänglich sind. Ein zweiter Schwerpunkt liegt auf Gebäuden

und Räumlichkeiten die eigentlich für andere Zwecke bestimmt sind, so wie *das alte Klärwerk, Schulen und die Umit, Hotels und Museen*.

Ebenso originell wie die Orte, sind die Titel, die sich die SpielerInnen ausgedacht haben: *Erfrischend anders, Denkt ihr Geld auch für Sie?, Kinokaffee, Jungbühne, Jugendliche an die Macht, Antihippis, Streetjam und Eis rockt* sind nur ein Auszug. Diese Ansammlung kreativer Ideen wird im Anhang aufgelistet.

### 3.3 Vorschläge für Workshops

Anregungen für die Gestaltung des Angebotes liefert vor allem die Frage "*Welche künstlerische Fähigkeit möchtest du am liebsten von uns lernen?*". Künstlerische Fähigkeiten werden in unterschiedliche Richtungen verstanden: Vielfach wird das Erlernen von Fähigkeiten und Techniken genannt z.B. *Schauspiel und Theater, Photographie, Musikinstrumente lernen, Zeichnen und Malen, Bildhauerei, der Umgang mit Film oder Video*. Ebenfalls wird das *Bauen von Sandburgen, der bewusste Umgang mit sich selbst und dem Körper, Körpersprache und Körperausdruck ("express myself in every possible way")* angeführt. Ein weiterer Bereich umfasst Fähigkeiten wie *Philosophieren, der gute Umgang mit der Natur und den gegebenen Energien sowie Diplomatie oder Rhetorik*.

### 3.4 Eintrittspreise

Die Eintrittspreise für Veranstaltungen betreffend, sind die Wünsche und Vorstellungen recht unterschiedlich: Es gibt einerseits das Verständnis, dass Projekte und Veranstaltungen vielfach durch Einnahmen von Eintrittsgelder getragen werden, andererseits macht sich der Überhang der eher jungen SpielerInnen in den Ergebnissen bemerkbar: Zahlreiche Aussagen betonen die Beibehaltung der SchülerInnen- und StudentInnenermäßigungen; in Zahlen bedeutet dies, dass Preise zwischen 3 und 18 Euro für angemessen erachtet werden. Für diejenigen, die einen Reisepass besitzen und dies im Spiel anführen, ist das Thema Eintrittsgeld kein Thema – der Reisepass wird in Zusammenhang mit Eintrittspreisen sehr positiv erwähnt.

### 3.5 Die Gestaltung der Öffnungszeiten

Die bereits bestehenden Öffnungszeiten werden größtenteils als passend befunden. Für einige wenige öffnet das Stromboli zu spät. Sie würden gerne früher - so ab 18 oder 19 Uhr - ins Stromboli gehen; Vor allem am Wochenende, wünschen sich viele der SpielerInnen längere Öffnungszeiten: *am Wochenende spätnachmittags bis unendlich, das heißt so lange man Spaß hat* ist eine der Aussagen der SpielerInnen. Andere schlagen am Wochenende Jazz Brunches und die Möglichkeit zum Frühstück vor. Dass das Stromboli einen Ruhetag hat findet der Großteil der SpielerInnen okay – *Julia und das Personal soll ja auch mal frei haben...*

### 3.6 Kultur versus Café?

Die Ergebnisse aus dem Spiel zeigen, dass der Großteil der NutzerInnen die Kombination aus Kultur- und Lokalbetrieb als gelungen empfinden. Genau dieses Mit- und Nebeneinander macht das Stromboli aus. Viele der SpielerInnen kommen ins Stromboli und wollen beides: ein Kulturangebot nutzen, gleichzeitig ist aber das Treffen von FreundInnen und das Pflegen von Kontakten sowie das "Spaß haben" ein zentrales Motiv. Ein "sowohl als auch" ist hier besser angebracht als ein "entweder-oder". Als positiv werten einige der SpielerInnen auch, dass die Gleichzeitigkeit von unterschiedlichen Programmpunkten zu einem bunt gemischten Publikum führt. Dadurch sind immer wieder neue und interessante Kontakte und Begegnungen möglich. Das macht das Stromboli für viele so einzigartig.

## 4 Angaben zu den BesucherInnen des Strombolis

*das haus lebt durch diejenigen, die darin arbeiten, sich bemühen, arbeit reinstecken und durch diejenigen, die es besuchen...*

Gleich vorweg ist Folgendes festzuhalten: Das Spiel wurde vorrangig von den eher jüngeren BesucherInnen des Strombolis genutzt. Dies bestätigen auch die Aussagen der SpielbetreuerInnen. Insofern beinhalten die Ergebnisse dieses Kapitels Aussagen über die NutzerInnen des Spieles. Die Spielergebnisse liefern



wichtige Informationen über die BesucherInnen, sie bilden jedoch keinen repräsentativen Querschnitt der GesamtbesucherInnen des Strombolis ab.

Aus den Beobachtungen und in Gesprächen wurde mehrfach darauf hingewiesen, wie vielfältig das Publikum und wie groß die Altersbandbreite der BesucherInnen ist. Die Zusammensetzung der BesucherInnen ändert sich je nach Wochentag, Programm und Tages- bzw. Nachtzeit.

Verschiedene Personengruppen bevorzugen auch verschiedene Plätze im Lokal. Die "Älteren" sind vorwiegend an der Bar anzutreffen, während die Jüngeren es sich gern auf dem Sofa und den Sitzecken gemütlich machen.

Nachstehend werden Informationen zu den NutzerInnen des Spiels dargestellt. Die Ergebnisse wurden Kategorien zugeordnet und nach den Häufigkeiten der Nennungen gewichtet.

#### 4.1 Herkunft der SpielerInnen

Fast die Hälfte der NutzerInnen des Spiels kommt aus Hall, ein Viertel aus den angrenzenden Dörfern wie Absam, Mils Thaur und Ampass, ca. 20% der SpielerInnen kommen aus Innsbruck. Nachstehend sind die Ergebnisse genauer aufgeschlüsselt:

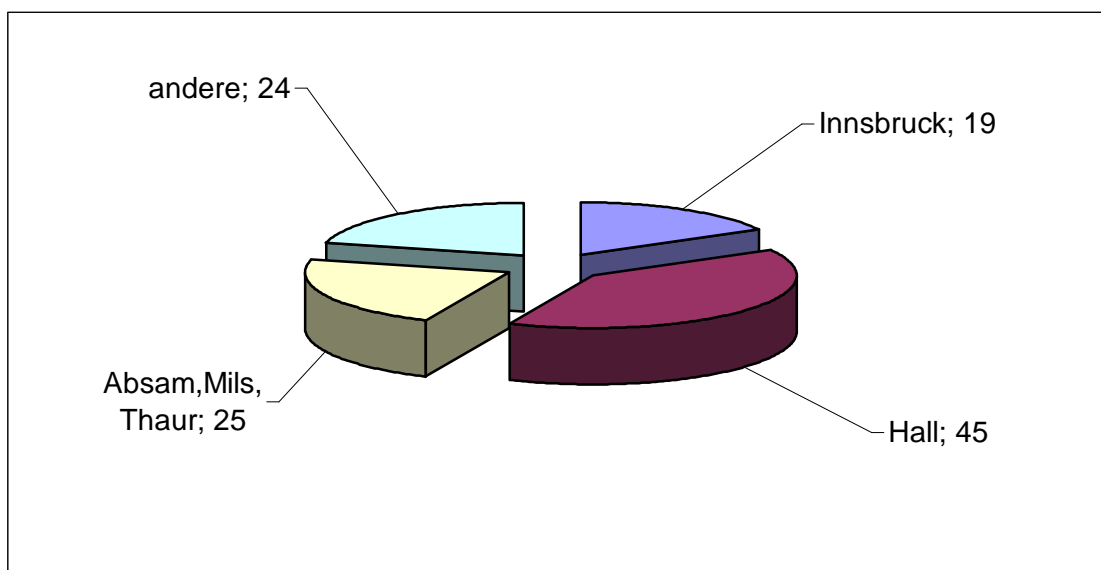


Abbildung 5: Herkunft der SpielerInnen in absoluten Zahlen

## 4.2 SpielerInnenfrequenz

Die meisten kommen in der Regel zwei bis dreimal die Woche in Stromboli – viele davon auch fast täglich, das ist ein Grundtenor, der sich in den Antworten abzeichnet. Daneben gibt es eine große Gruppe an Menschen die so ein- bis zweimal im Monat vorbeischaun oder gezielt zu Veranstaltungen ins Stromboli kommen.

## 4.3 Programminformationen

Großer Beliebtheit erfreut sich das **Internet**, wenn es darum geht, sich über das Programm vom Stromboli zu informieren. Genutzt wird die Website vom Stromboli oder die Website der Hallerjugend. Viele dieser UserInnen haben den **Newsletter** abonniert und werden so automatisch über das Programm informiert, was sie als großen Vorteil sehen. Eine wichtige Informationsquelle sind auch die Flyer, die im Stromboli aufliegen, die gezielt über einzelne Veranstaltungen informieren. Beliebt ist der Postversand des Programms. Erwähnenswert ist, so die Ergebnisse, dass Freunde und Mundpropaganda eine wichtige Informationsstelle sind. Viele geben auch an, dass sie oft über die Gespräche mit den Leuten an der Bar oder den KellnerInnen über das Programm erfahren. Die KellnerInnen und Barleute verbinden durch den Informationsaustausch Lokal und Kulturbetrieb. Die Plakate außerhalb des Strombolis wecken Interesse, allerdings holen sich die meisten dann noch Zusatzinformationen zu den Veranstaltungen.

## 4.4 Welche Lokalitäten werden besucht?

Eindeutiger Favorit ist das Stromboli! Ansonsten werden in Hall vorwiegend die **Lokale** *Farbton, Aniser, Weiler* und *Sparkassen Café* besucht. Der Großteil der SpielerInnen geht, wenn nicht in Hall, in Innsbruck aus. Beliebt sind Lokale wie das *Bierstindl, pmk, Treibhaus, Bögenlokale* wie *Plateau, Project, Down Under* sowie *Utopia, Hafen, Innkeller* und *Couch*.

Im Bereiche **Kunst** ist es vor allem das *Salzlager Hall, die Kunsthalle, das Lobkowitzgebäude, das Augenspieltheater* und *die Galerie St. Barbara*. In Innsbruck sind dies *Taxispalais, Kunstraum* und *Kellertheater*.

#### 4.5 Beliebte Kulturmagazine, Kulturfernseh- und Radiosendungen

Was die **Kulturmagazine** angeht, werden der Falter, 20er, Emma, Standard und der Politische Hefling genannt. Im Bereich der **Fernsehsendungen** ist die Sendung Treffpunkt Kultur am beliebtesten - gefolgt von Kultur heute. Dann werden folgende Fernsehsender, ohne expliziten Programmtipp angesprochen: Arte, 3 sat, MTV VIVA und Tirol TV. Als Radiosender mit guten Kulturbeiträgen wird fm4, Österreich 1 und Freiradio angeführt.

### 5 Bedeutung und Stellenwert des Stromboli

*Wenn das Stromboli zusperren müsste? – Ein mir ziemlich wichtiger Platz wäre weg, ich müsste mir was Neues suchen, aber insgesamt in Hall würde eine verdammt wichtige, kulturelle Einrichtung verloren gehen...*

Welche Bedeutung hat das Stromboli und warum sollte für Kultur Geld ausgegeben werden? Die Spielergebnisse zu diesen und ähnliche Bereichen werden nachstehend behandelt.

#### 5.1 Geld für Kultur und Stromboli – Einschätzungen der SpielerInnen

*weil's ohne Kultur langweilig und eintönig ist und Kultur andere Sichtweisen vorschlägt...*

Dieses Zitat repräsentiert den Stellenwert der Kultur bei den SpielerInnen. Zu diesem Punkt gab es sehr viele ausführliche Antworten. Der hohe Stellenwert schlägt sich auch im Verständnis für die Finanzen nieder. Fördergelder sollen vorrangig zur Erhaltung und Erweiterung des Angebots eingesetzt werden: Genauer betrachtet sind dies Investitionen in KünstlerInnengagen, in Ausstattung auf der Bühne und in Equipment. Als wichtig erachtet wird die Unterstützung von jungen KünstlerInnen und Bands sowie innovativen Projekten, die noch zu neu sind um

sich selbst zu tragen. Was das Stromboli betrifft, soll vor allem Geld für die Organisation und das Personal veranschlagt werden. Im Zusammenhang mit Personal werden verlängerte Öffnungszeiten und Angebote am Vormittag gefordert, die natürlich auch mehr Personalkosten beanspruchen. Weiters wird unter anderem die Einrichtung einer Bibliothek vorgeschlagen. Für die SpielerInnen, die auch an Projekten im Stromboli mitarbeiten, werden Vergütungen in Form von Fortbildungen und strukturierten Nachbesprechungen angeregt. In der Unterstützung bei Auf- und Abbauarbeiten sehen einige eine Wertschätzung ihrer geleisteten Arbeit.

## 5.2 Das Stromboli als soziale Drehscheibe

*...bin eine kontaktscheue pflanze auf der suche nach erlösung*

Das Stromboli wird vorrangig, das geht es aus den Nennungen hervor - als Treffpunkt mit FreundInnen verstanden. Zudem geht es auch um das Knüpfen von neuen Kontakten um mit Leuten ins Gespräch zu kommen. Die Tatsache, dass "man eigentlich immer irgendwen kennt" motiviert viele auch allein ins Stromboli zu gehen. Viele schätzen die gemütliche Atmosphäre oder kommen zum Tischfußball spielen. Ebenso von Bedeutung sind die vielen Veranstaltungen - wie Konzerte, Tanz, Theater oder Ausstellungen - die sehr geschätzt werden. Gerade diese **Kombination von Geselligkeit bei gleichzeitigem Kulturgenuss** wird als Gewinn empfunden.

Wie bedeutend das Stromboli für Hall und seine BesucherInnen ist, zeigt ein Auszug der Antworten auf die Frage, "Was wäre wenn das Stromboli zusperren würde":

ich hätte im hall keinen abend-treffpunkt mehr, ich wüsste nicht wo ich hingehen sollte. ich würde bestimmte leute nicht mehr so oft sehen. ich müsste öfter in innsbruck ausgehen. was heißt ausgehen. es gäbe keinen herumgammel ort mehr, den ich ... aufsuchen könnte, kein nettes kurz ausgehen und mit leuten reden, die IMMER in stromboli sitzen. wo wären diese leute dann? was würden wir machen? keine konzerte, soundkillaz, spittelberger... mehr. das stromboli hat in meinem leben zu wichtigen veränderungen beigetragen. ob das woanders auch passiert wäre.

Das würde ich als einen ziemlich großen Verlust für Hall und die BewohnerInnen sehen, ähnlich wie damals bei der Kunsthalle.

gut. nach meiner erfahrung steckt mehr saft drin, wenn etwas neu gegründet werden muss. und wenn das nicht passiert dann wars offensichtlich eh nicht so notwendig.

ich wäre zumindest gezwungen neue möglichkeiten zu finden, aber insgesamt würde in hall eine verdammt wichtige einrichtung fehlen

überbevölkerung der vierzehnjährigen in anderen lokalen oder vielleicht doch ein heimeliger ort weniger

ich würde nicht mehr in mein wohnzimmer kommen, und das kulturprogramm in hall wäre ziemlich reduziert

hmm ich finde dann würde das letzte lokal in hall irgendwie zugrunde gehen wo ich hingehen könnte... wer will schon in die salvatorgasse oder so...

ui, naja freunde treffen könnte ich unter umständen woanders, obwohl schon das allein wahrscheinlich schwierig wäre, hier trifft man einfach immer irgendwen bekannten auch wenn man nichts konkretes ausmacht. kulturell wäre es mehr als schade, wahrscheinlich würde das bedeuten, dass ich viel öfter nach ibk rauffahren würde, um dort kultur zu genießen

ich würde weinen und wüsste nicht, was ich am wochenende und auch unter der woche machen sollte

ach, es würde den untergang der freiheit bedeuten! ich wäre am boden zerstört!

das würde mir sehr weh tun und ich wäre fuchsteufelswild!

Das sind nur einige exemplarische Antworten von insgesamt 76 Rückmeldungen. Damit wird anschaulich, welche Bedeutung das Stromboli für seine BesucherInnen hat und welche Gefühle teilweise mit dem Verlust des Strombolis verbunden sind.

Das Stromboli ist ein Platz für Menschen verschiedenen Alters mit unterschiedlichsten Motivationen. Die Offenheit und Vielseitigkeit der Menschen und des Programms gibt Anreiz ins Stromboli zu gehen. Darüber hinaus zeigen die Ergebnisse, dass viele der BesucherInnen persönliche Erlebnisse und Erfahrungen in Verbindung mit dem Stromboli anführen. Über die Jahre ist dadurch bei so manchen BesucherInnen eine emotionale Verbundenheit mit dem Lokal entstanden.

## 6 ZUSAMMENFASSUNG DER ERGEBNISSE

### 6.1 Zusammenfassung - Architektur und Raumgestaltung

#### **Die Ausdehnung des Raumes nach oben und unten bringt verborgenes Raumpotential an die Oberfläche**

Die NutzerInnen nehmen fast ausschließlich die ebenerdigen Räume wahr. Das Stromboli ist in der ebenerdigen, horizontalen Achse transparent und fast zur Gänze für die BesucherInnen zugänglich. In der vertikalen Achse verhält es sich anders: Nur ein geringer Prozentsatz kennt und nutzt die oberen Räumlichkeiten. Was die Kellerräume betrifft, so gibt es diesbezüglich fast keine Angaben. Hier gilt es, das Raumpotenzial von Obergeschoß und Kellerräume auf effizientere Nutzungsmöglichkeiten zu prüfen. Die Öffnung der drei Ebenen mittels einer vertikalen Verbindungsachse könnte die bestehenden Räumlichkeiten baulich erschließen. Dadurch werden die Räume sichtbar und nutzbar.

#### **Die Erweiterung der Zugangs- und Nutzungsmöglichkeiten machen die bestehenden Räume - bei gleicher qm-Zahl – "größer und weiter".**

Die Ergebnisse zeigen, dass Gestaltung und Verfügbarkeit der Innenräume zentrales Thema ist. Die NutzerInnen wünschen sich große, weite Räume für ihre individuellen, teils auch unterschiedlichen Interessen. Verschiedene Räume für spezifische Nutzungsinteressen sollten vorhanden sein. Gleichzeitig sind - durch die denkmalgeschützte Fassade - Grenzen gesetzt, die Räume sind nur bedingt nach "außen" erweiterbar. Multifunktionale Nutzbarkeit und ein barrierefreier Zugang - im Sinne von Öffnungszeiten und Nutzungsangebot der bestehenden "oberen Räume" erweitern das Raumangebot insofern, dass die Räume öfters und für einen größeren Personenkreis zugänglich werden.

#### **Die Kooperation zwischen Lokalbetrieb und Kulturarbeit ist elementar für das Stromboli. Bauliche Veränderungen gestalten die Übergänge und Grenzen dieses Zusammenwirkens.**

Das Miteinander und Nebeneinander von unterschiedlichen Interessen, Personen und Programmpunkten ist ausschlaggebend für das, was das Stromboli ausmacht. Diese Synergien gilt es auch zukünftig zu nutzen. Die Herausforderung liegt darin, den unterschiedlichen Ansprüchen gerecht zu werden. Bauliche Veränderungen

haben zweierlei Anforderungen zu berücksichtigen: Einerseits den Raum zu öffnen und Grenzen fließend zu gestalten und andererseits gesonderte Bereiche für spezifischen Anliegen und (temporär) geschlossene Räume zu schaffen.

## 6.2 Zusammenfassung - Veranstaltungen und Angebot

**Das kreative Potenzial der BesucherInnen verstärkt in die Programmgestaltung miteinbeziehen.**

Das große Interesse und die Bereitschaft das Programm mitzugestalten wurde im Spiel deutlich. Durch zukünftige Maßnahmen wie Umfragen oder Einladungen zur Programmgestaltung könnte das Zusammenwirken von NutzerInnen und KulturbetreiberInnen noch mehr verbessert werden.

**Öffnungszeiten und Eintrittspreise sind wichtige Faktoren der Angebotsgestaltung.**

Bei der Gestaltung des Programms gilt es unterschiedliche Punkte miteinander zu vereinen: Die Herausforderung liegt teils in den sich widersprechenden Wünschen der NutzerInnen. Einerseits sollen die Preise niedrig sein und andererseits beste Qualität geboten werden. Zudem sollen die Öffnungszeiten ausgedehnt werden. Kreative Lösungen bzw. mehr Geld - sind gefragt, da all diese Anforderungen mit personellen und finanziellen Ressourcen verknüpft sind.

**Kulturprogramm und Lokalbetrieb sind zwei wesentliche Säulen, die das Stromboli tragen und zusammenhalten.**

Das Treffen von Freunden und das Kennen lernen von neuen Menschen sind zentrale Motive, um ins Stromboli zu gehen. Das Lokal Stromboli wird von vielen als Wohnzimmer bezeichnet. Ein klarer Hinweis, dass es viele Stammgäste gibt. Das Veranstaltungsprogramm ist auch für jene, die nicht so oft ins Stromboli gehen eine Motivation hinzugehen. Das bunte Miteinander und Nebeneinander verschiedenster Menschen, Interessen und Altersstufen zeichnet das Stromboli aus. Die Kulturschaffenden und die Betreiber des Lokalbetriebes sind gefordert, dieser Vielfalt gerecht zu werden und die bestehende Buntheit zu erhalten. Dazu braucht es eine wirksame Kooperation und eine gute Abstimmung zwischen Kulturbetrieb und Lokal.

### 6.3 Zusammenfassung – Angaben zu den BesucherInnen des Strombolis

**Vielfalt und große Altersbandbreite sind charakteristisch für das Strombolipublikum.**

Die Auswertung der Angaben zu den SpielerInnen können nur bedingt auf das Gesamtpublikum im Stromboli übertragen werden. Denn es hat sich gezeigt, dass vorwiegend jüngere Personen das Spiel beansprucht haben. Die Angaben in Kapitel 4 zeigen einen Querschnitt der SpielerInnen auf. Für repräsentative Ergebnisse - die die Vielfalt der BesucherInnen angemessen berücksichtigen – wären ergänzende Datenerhebungen notwendig.

### 6.4 Zusammenfassung - Bedeutung und Stellenwert des Strombolis

**Die finanziellen Mittel beeinflussen wesentlich die Gestaltungsmöglichkeiten des Kulturbetriebes.**

Finanzielle Mittel eröffnen Freiräume um sich kreativ mit dem Programm, dem Lokalbetrieb und den Menschen auseinanderzusetzen. Geldgeber und Sponsoren zu finden ist eine Sache. Eine andere ist es, das Bewusstsein bei Institutionen und Bevölkerung zu schaffen, dass Kultur ein wichtiges Element und eine Bereicherung für die Gesellschaft bedeutet. Aktive Öffentlichkeitsarbeit und Bewusstseinsbildung - so die Angaben der SpielerInnen - sind notwendige Schritte, um ein kulturfreundlicheres Klima zu schaffen.

**Das Stromboli stellt einen zentralen Treffpunkt für Menschen aus Hall und seiner Umgebung dar und bereichert durch sein vielfältiges Angebot die Kulturlandschaft in Tirol.**

In unterschiedlichen Passagen des Spieles betonen die BesucherInnen immer wieder, wie wichtig das Stromboli als Lokal und Treffpunkt für die Menschen in Hall ist. Gleichzeitig bietet das Stromboli ein breit gefächertes Kulturprogramm für die Menschen der Region und ermöglicht engagierten Menschen im Kulturbereich mitzuwirken.

Durch die Offenheit und Vielfalt an Kulturangeboten bietet das Stromboli Raum zur Begegnung für Menschen unterschiedlicher Altersstufen und Interessen.



## ANHANG

### *Themen die interessieren*

Religiöser Fanatismus; Missionarspolitik; städtebauliche Soziologie; politische Situation in Ö; Photographie; Jazz; Pop Art Kunst; Malereien; Wie sich die Tiroler in der Welt und der Weltenbürger in Tirol positionieren; Aktionsmalerei und deren Umsetzung evt. in Extremsituationen; Möglichkeit der Kommunikation mit Leuten; Drama und Leidenschaft; Die Wissenschaft; Ob's denn auch so weitergehen kann, wie es zur Zeit auf der Welt läuft?; Filme zur Geschichte; USA; Musik; die immer schlechter werdenden Hitparaden; Karl-Heinz Grasser; asiatische Architektur; mein Leben, mein Denken, warum ich hier bin, was ich tun soll, wie wird mein Leben verlaufen, gibt es ein Leben nach dem Tod; intermediäre Kunst; Literaturtheorie; Ich; Literatur; Farben; die Allgegenwärtigkeit der Gegenwart; die zapatistische Revolution in Mexico; Reisen; Konfrontationsbewältigung; Sonne und Meer; Reisen; Berlin; Italien; Geschlechterunterschiede in Verbindung mit Freiheit, Gesellschaft und Lebensplanung; Wissenschaft und Kunst; Schließung der Komparatistik; Gesellschaftliche Gesamtsituation; Geldsorgen; Euthanasie; Kapitalisierung von Bereichen, die sich nicht kapitalisieren lassen – Uni; dass die Zeit sich doch nicht bewegt; Politik, Satire, Geschichte; Zukunft; Medien als Raumphänomene; Architektur als Medium; Netzwerkkultur; Bilder; Die Erhaltung unserer Lebensraumes; Schwarze Löcher im Universum; Feministische Themen; Umbau von Bildung; Pop; Menschenrechte; mangelnde Freizeit; Liebe; Schule; Sinn des Lebens; wenn Räume zweckentfremdet werden also Geschäfte zu Lokalen usw.; Frauen in der Gesellschaft; Schließung von Hallerjugend; Politik; Grenzthemen; Musik; Liebe; Vergänglichkeit; Literatur; Verlust; Frieden; Unruhe; Liebe; Hunger; Land Art; Krieg; Gesellschaft.

## *Kreative Titel*

Kinokaffee; Miss(ter) Stromboli; Mr. and Mrs. Kreativ; Streetjam; Theaterkillaz; Denkt ihr Geld auch für Sie?; Party for People; Stromb-Air-Li; Antihippis; Klausur; Stromboli Mal neu; Fun4all; Drum-LAN-RAGGA-Festival; Familie am Tisch; Theater als Aufklärungsform; rockin the house ya; schaugamol; The Festival of Kultur; Eis rockt; Kulturverkostung; Es lebe die Musik; Erfrischend anders; Neue Vorhänge; Rock and Slam; Gaming; Der Herr des Armreifs: die Gefährten; Band.con.test; barefoot on the cultural glacier; Jungbühne; Leben statt erleben; Elvis lebt; Komm sing mit; Malefiz; Gib Gas; Beachfunk; Aufgepasst meine lieben Abzocker; Gedanken sind frei; Happy Hamlet; Andorra isch lei oans; so What Rotkäppchen; Theater mal anders; so happy together; paint the room; swing when you are winning; kulio; Jugendliche an die Macht; ifumusiku; Hall – Vulkan oder doch nicht?; See and Learn; Vulkan Kampf; Chef Toni zeigt uns seine Welt; roll under hall;