

FORT

Das Spiel mit den Welten

Eine Studie für die dauerhafte Nutzung der Franzensfeste

Benno Simma MMX1028 Kurzfassung



FORT

Das Spiel mit den Welten

Eine Studie für die dauerhafte Nutzung der Franzensfeste

Benno Simma MMX1028

Inhalt

I Das Spiel mit der Angst

.Am Anfang war die Angst vor dem Feind	6
<i>.Europa im Umbruch</i>	6
<i>.Die Welt des Erzherzogs</i>	6
<i>.Die Angst vor Wiederholungstätern</i>	7
<i>.Und gebaut wird trotzdem</i>	7
.Eigensinn und Gemeinsinn	8
<i>.Identität und Geschichte</i>	8
<i>.Ein Bauwerk als Repräsentation der starken Schwächen</i>	8
<i>.Konflikt und Harmonie</i>	9

II Das Spiel mit den Rollen

.Die Simulation des Konfliktes und seiner Lösung	10
<i>.Kinder und Jugendliche spielen schneller</i>	10
<i>.Eine Zeitreise ins Reich der Konflikte</i>	11
<i>.So geht das Spiel mit der Identität</i>	12
<i>.Wir spielen Frieden</i>	14
<i>.Frauen und Konflikte: Ariadnes Faden</i>	14
<i>.Feindliche Schatten, freundliche Lichter</i>	16
<i>.FORT, im Großen und im Kleinen</i>	16
<i>.Die Suche nach dem Goldschatz</i>	17
.Kunst und Kultur in der Akropolis	17
<i>.Sommernachtsträume und Wintermärchen</i>	17
<i>.Irrwege, Kerker, Franz Von Scholl und Giovanni Battista Piranesi</i>	19
<i>.Kunst, Kultur und hohe Bildung</i>	20

.Geschichten zum Anfassen	20
<i>.FORT und sein Dorf: lebendige Chroniken</i>	20
<i>.Bezirksbesinnung auf eine Identität</i>	21
<i>.Lebendige Menschen und Objekte</i>	22

III Das Spiel mit Energie und Bewegung

.Ein zeitgemässes Bauwerk für die Mobilität	22
<i>.Von der Strasse auf die Schiene: die BBT-Gesellschaft</i>	22
<i>.Signale für die Mobilität von morgen in einer Architektur von heute</i>	25
<i>.Auf den Frieden bauen</i>	25
<i>.Autobahn & Eisenbahn durchs Portal: die Ausfahrten und Einstiege</i>	25
<i>.Der Leuchtturm am Stausee</i>	27
<i>.Die Bahn nach oben</i>	28
.Die Bewegungen des Körpers	28
<i>.Extreme Bedingungen fordern extremen Sport: die Kunst des Kampfes im FORT</i>	28
<i>.Das Spiel mit Väterchen Frost</i>	29
<i>.Ein Stausee ist auch ein See</i>	30
<i>.Die Herausforderung Berg</i>	30
<i>.Fahrräder, Züge und andere Geschichten</i>	30
.Die Festung als Energiespeicher	30
<i>.Gestautes Wasser überflutet nicht nur Dörfer</i>	30
<i>.Eine Festung wärmt sich auf</i>	31

IV Das Spiel mit der Zukunft

.Sparsame Eingriffe	31
<i>.Rückbauten und behutsam Gebautes</i>	31
<i>.Die Faszination des Spartanischen</i>	32
.Die Kunst des Handels	32
<i>.Das Eingangstor für ein Europa der Regionen</i>	32

<i>.Dolomiten und Qualitätsprodukte</i>	33
<i>.Die Kultur geht durch den Magen</i>	33
<i>.Der Markt des Spielens und Staunens</i>	33
<i>.Die Festung ist eine Hochzeit wert</i>	34

V Das Spiel mit den Welten

.Die Kunst des Friedens	35
<i>.Die Kunst des Spiels mit den Welten</i>	35
<i>.Ein Ausblick auf die Zukunft</i>	35

I Das Spiel mit der Angst

.Am Anfang war die Angst vor dem Feind

.Europa im Umbruch

Die französische Revolution von 1789 bringt Bewegung in das europäische Staatengefüge. Ihre Nachwirkungen reichen indirekt bis in unsere Tage. Die durch die Revolution, das *Directoire* und schließlich durch *Napoleon* ausgelösten Kriege bestimmen das Sicherheitsdenken der österreichischen Monarchie - als aktiver Teil des lockeren Staatengefüges im Deutschen Bund - bis in die sechziger Jahre des 19. Jahrhunderts. Die französische Bedrohung - materialisiert als Angst vor dem Angriff des Unbekannten, Neuen - ist somit ohne Zweifel zentraler Punkt des militärischen und in zweiter Linie gesellschaftlich-kulturellen Handelns des österreichischen Kaiserhauses. 1792 erklärt die Gesetzgebende Versammlung Frankreichs Österreich zum ersten Mal den Krieg. Somit ist die Reihe der militärischen Auseinandersetzungen, welche Europa für 23 Jahre erschüttern sollten, eröffnet.

Tirol ist während des Vorstosses von Süden her einbrechender französischer Truppen ein wichtiger Nebenkriegsschauplatz. Das Pustertal steht offen. Ohne jeglichen nennenswerten Widerstand - am Anfang bedingt durch den Überraschungseffekt des Unbekannten - rücken die französischen Truppen über *Villach*, *Klagenfurt* und *Leoben* direkt in die nächste Nähe *Wiens* vor und zwingen damit den Kaiser an den Verhandlungstisch. Gerade diese damit bloßgelegte Schwachstelle wird schon im Jahre 1802 zum Anlass von Überlegungen des neu ernannten österreichischen Generalgeniedirektors *Erzherzog Johann*, im Raum *Brixen* den *Brenner*zugang und den Eingang des *Pustertales* durch Befestigungswerke zu decken.

.Die Welt des Erzherzogs

Erzherzog Johann, der ab 1801 für nahezu ein halbes Jahrhundert die Geschicke des österreichischen Befestigungsbaus bestimmen sollte, zieht nach einem Angriff der Franzosen über *Aicha*, eben den Ort, wo sich später die *Franzensfeste* erheben sollte, durch das *Pustertal* über *Spittal*, *Villach* nach *Klagenfurt* ab. Die Franzosen rücken nach *Brixen* nach. Der Erzherzog bleibt geprägt von der Angst stets nachziehender Feindestruppen und ist von der Idee der Errichtung einer Festung im Raum *Brixen* nahezu besessen. 1809 besetzen die aufständischen Tiroler Bauern mit Unterstützung des Feldmarschalleutnants *Chasteler* die Stadt *Innsbruck*. Dieser zieht von *Villach* aus über das *Pustertal* und die *Hohe Brücke* von *Aicha*, passiert den *Brenner* und erreicht von dort die Hauptstadt *Tirols*. Beim Vorbeiziehen oberhalb der *Hohen Brücke* ordnet er die Befestigung des strategisch günstigen *Schabser Plateaus* an und schafft damit die fortifikatorischen Vorläufer für die spätere Sperre von *Aicha* mit dem Namen *Franzensfeste*.

Schon bei einer der ersten Erkundungs-Rundreisen *Erzherzog Johanns* 1804 wird ebenso die Überlegung angestellt, nördlich von *Bozen* eine große Befestigungsanlage anzulegen. Erst in den dreissiger Jahren des 19. Jahrhunderts sollte dann - bewirkt auch durch den Schreck der französischen Julirevolution und der anschließenden Volksaufstände in *Bologna* und *Parma* - energisch mit dem Festungsbau begonnen werden. Gemäß kaiserlicher Entschließung aus dem Jahr 1830 wird der Bau endgültig festgelegt.

So ergeht 1832 der Auftrag an den Ingenieurgeneralmajor *Franz Von Scholl*, Geniedirektor der Feldgeniedirektion *Verona*, einen Entwurf für ein Werk oberhalb der *Hohen Brücke* bei *Aicha*, wohl als Vorwerk einer Großanlage zu fertigen. *Franz Von Scholl* konzipiert eine außergewöhnlich konsequente, geradezu

monumentale Sperre in drei Teilen von höchstem festungstechnischen und architektonischen Anspruch. Am 17. Juni 1833 ergeht die allerhöchste Bewilligung auf Geheiß *Erzherzog Johanns* - über seinen direkten Stellvertreter Graf *Baillet de Latour* - für den Bau.

.Die Angst vor Wiederholungstätern

In diesem Sinne ist nun endlich das Ziel unzähliger Bemühungen und Ängste des Kaisers und seiner engeren Kreise erreicht, eine Festung an der für den eigenen militärischen Schutz strategisch wichtig erachteten Gabelung zwischen dem *Puster-* und dem *Eisacktal* errichten zu lassen. Die Franzosen werden in diesem Zusammenhang gewissermaßen als „Wiederholungstäter“ im Entfachen von bedrohlichen Angriffen - wenngleich auch mit ideologischem, propagandistischem Hintergrund für die *Causa* der Revolution und der Domäne des Volkes - gegen die absolutistische Machtausübung des österreichischen Kaiserhauses gefürchtet.

Erzherzog Johann kann sich mit dem Festungsbau gegenüber seinem Bruder hier aufgrund gemeinsamer Ängste durchsetzen, obwohl die sonst eher ihm misstrauisch gegenüberstehenden Brüder Kaiser *Franz II.* und nach 1806 *Kaiser Franz I.* seine Aktionsfreiheit einschränken wo sie nur können. Für die Franzensfeste wird ein einheitlicher, in der bestehenden Finanznot des Reiches fast als *Kaprize* anzusehender Beschluss des Herrscherhauses gefaßt: die Festung ist unumgänglich zu bauen, und zwar ohne Scheu aufwändigster Mittel und mit maximaler Machträpresentation und Machtästhetik.

Franz Von Scholl (1838) versus *Giambattista Piranesi* (1778): Mehr als ein halbes Jahrhundert Architekturvisionen zu Macht und Gewalt

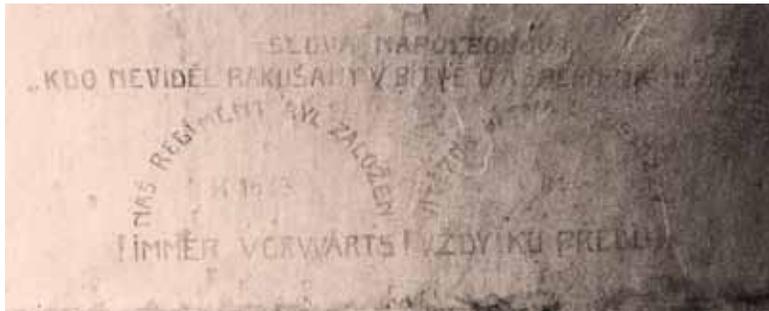


.Und gebaut wird trotzdem

Nach bereits getätigtem Beschluss wird nun *Carlo Von Martony* beauftragt, einen Bericht über die Voraussetzungen für die Machbarkeit und den strategischen Sinn der Festung zu verfassen, die aufs Neue die bereits entschlossenen Massnahmen bestärken und unterstreichen sollten. Oberstleutnant *Karl Martony de Köszeg*, Schüler der berühmten k.u.k. Ingenieurakademie erstattete einen umfassenden Bericht an die Vorgesetzten. Es fehlte an kritischen Punkten nicht. Liest man die Anmerkungen *Von Martonys* genau, geht bei allem von ihm geschuldeten Respekt daraus eigentlich klar hervor, daß die gewählte Position für die Befestigung, wenn diese zugleich die Straße zum *Brenner* und das *Pustertal* sperren sollte, unbrauchbar war.

Immer wieder scheint jene Divergenz zwischen militärischem Fachurteil und dynastischen Prärogativen in der österreichischen Militärgeschichte auf. Die Fehldisposition des Werkes an der *Hohen Brücke* bei *Aicha* bleibt, sieht man von den für das damalige Kaisertum *Österreich* - welches in finanzieller Dauerkrise existierte - unverträglich hohen Einrichtungskosten ab, ohne nachteilige Auswirkungen. Bezeichnend ist indes die völlige Wirkungslosigkeit der sorgfältigen Fachexpertise *Von Martonys*, hinter welcher ohne Zweifel ja auch dessen Vorgesetzter *Franz Von Scholl* als Planer und Architekt des Baus gestanden haben muß. Die erzherzogliche Vorliebe für die Tirol aufwertende festungsbauliche Demonstration hat von Haus aus Vorrang. Festungen gehören also seit alters her zu den imposantesten Bauwerken der versinnbildlichten Macht und damit wurde die *Franzensfeste* zum Symbol der gebauten Angst des Absolutismus vor der bürgerlichen Revolution.

Entnommen aus: *Christoph Hackelsberger: „Die k.u.k. Franzensfeste“, Deutscher Kunstverlag, ISBN 3 422 00795 4*



Wandinschrift von tschechischen Regimentsoldaten in den Untergeschoßen der Unteren Festung in der Nähe des derzeitigen Stausees (Foto: Paolo Mazzi)

.Eigensinn und Gemeinsinn

.*Identität und Geschichte*

Um es auf den Punkt zu bringen: die *Franzensfeste* bezieht ihre eindeutige Identität aus der Geschichte. Von dieser kann ausgegangen werden, um ein sinnvolles Leitbild des Ortes zu bestimmen, der auch im Ausblick auf die heutige Zeit genügend Anziehungskraft ausübt, um die BesucherInnen in erwartendes Staunen zu versetzen. So kann die *Franzensfeste* eine permanente, allgemein verständliche Darstellung des Konflikts dokumentieren, durch den Südtirol hindurchgegangen ist und an dessen Ende die heutige Situation steht. Die übergeordnete Rolle der Euregio *Südtirol, Tirol* und *Trentino* und der Europäischen Union ist dabei ohne Zweifel sinnvoll und einsehbar. Zudem ist gerade das Schicksal der Festung als Machtbauwerk des „nie stattgefundenen Krieges“ dazu geeignet, im spielerischen - und demnach auch individuell lehrhaftem Sinne - über das persönliche Erleben und Leben von Konflikten eine kulturell höhere Stufe der Konfliktlösung und -bewältigung zu erreichen. Gerade Kinder und Jugendliche werden mit diesem Thema besonders gut umgehen können. Aus Eigensinn wird über das Spiel der Gemeinsinn entdeckt und gebildet.

.*Ein Bauwerk als Repräsentation der starken Schwächen*

Der Entschluß des Baus der Festung war - im Kontext der damaligen Machtstrategien und inneren Konflikte - in sich also ein Schlußakt eines Spiels der eigenen Identität mit der Identität des von der Angst aufgebauten Feindes. Insofern repräsentiert das Bauwerk von Franzensfeste eine Reihe von Symbolschwerpunkten, die im Laufe der geschichtlichen Entwicklung bis in die heutigen Tage ihre Wirkung zeigen.

Nachdem die Festung in den achtziger Jahren des 19. Jahrhunderts - auch aufgrund der rapide voranschreitenden technischen Weiterentwicklung von Kriegsinstrumenten, mit Angriffsmöglichkeiten auch über Steilfeuergeschosse (Haubitzen und Mörser) - nicht mehr als Verteidigungsbollwerk brauchbar war, wurde sie kurzerhand zu einem bloßen Militärmagazin und Munitionsdepot degradiert.

Diese Funktion wurde auch vom italienischen Heer nach dem ersten Weltkrieg übernommen und als solche bis 2003 weitergeführt.

Angesteckt vom *genius loci* der Festung und ihrer geschichtlichen *aura* beschließt auch der damalige italienische Diktator *Benito Mussolini* selbst in der Nähe der Festung ein Bunkersystem - die Angst vor eventuellen Angriffen des eigenen Verbündeten war dabei Triebfeder für den Bau - anzulegen, das

Wandgraffitti von italienischen Soldaten um 1930 in der Oberen Festung. Eigendarstellung als Konfliktakteure



dann nach dem Krieg von den Nato-Streitkräften übernommen wird. Wiederum ist das kollektive Spiel mit der Angst vor imaginären Feindbildern die treibende Kraft beim Bau von neuen Bollwerken. *Bunker Nummer Drei* steht heute noch als Zeuge von simulierten Konfliktsituationen in einem Europa nach dem zweiten Weltkrieg da.

1943 wird in einem dafür eigens in den Granitfels getriebenen Stollen unter der Mittleren Festung der Goldschatz der *Banca D'Italia* verwahrt. In diesem Falle hat die kollektive Phantasie im Spiel mit einem passiv beobachteten Konflikt zahlreiche Spielvarianten ausgearbeitet. Einige davon können sicherlich in einer Konfliktsimulation als Simulation für Kinder und Erwachsene im Stollen repräsentiert werden. Die Sonderrolle der amerikanischen Truppen und einiger späterer Figuren und Charakter können dabei in die Handlung einfließen. Doch davon später.

So hat die Bevölkerung des Dorfes Franzensfeste zum Beispiel noch heute ihre Schwierigkeiten mit dem Interesse an der Festung mit der dominanten *aura* als ehemaliges Militärsperregebiet. Diese *Tabu*-Haltung sollte sich zum Vorteil einer Aufarbeitung dieser kollektiven Angst-Neugier mit einem klärenden Spiel entwickeln, auf das wir später noch zu sprechen kommen werden.

.Konflikt und Harmonie

Damit sind wir bereits bei einem der Themenschwerpunkte für das Leitbild der Festung angelangt. Dieses läßt sich mit dem Schlagwort „Konflikt und Harmonie“ umreißen. In der dialektischen Form zwischen Angriff und Verteidigung, Krieg und Frieden, Handeln und Nicht-Handeln, Aktivität und Passivität wird ein neuer Zustand gefunden, wo vorhergehende Konflikte gelöst und beseitigt werden können. Die Protagonis-

Innen eines Konflikt- und Friedensspiels lernen während des Abwickelns von Simulationen mit den eigenen Aggressionen umzugehen und sie in einen neuen, wieder beruhigten Zustand zu versetzen, ohne negative Emotionsschübe zu erzeugen. Durch neue zusätzliche Erkenntnisse und Erfahrungen über die während des Konflikts falsch eingeschätzten vermeintlichen Gegner entsteht ein befriedigender Ruhe- und Verständniszustand. Damit werden Alternativen zu sogenannten „gewaltverherrlichenden“ Spielen aufgezeigt. Die SpielerInnen können in unserem spezifischen Fall sowohl die Rolle des verteidigenden österreichischen Soldaten in der Festung als auch die des französischen Angreifers übernehmen. In dieser Position muss der/die SpielerIn über die Politik der Zeit, die Identitäten und Lebensgeschichten der Kontrahenten, über Verhandlungen mit politischen Gegnern, über eine Annäherungspolitik oder einem harten Durchgreifen entscheiden. Das Ziel eines Konflikt- und Friedensspiels liegt notgedrungen in der Lösung der Auseinandersetzung. Die Festung in ihrer übergeordneten Rolle kann also hier eine wichtige Funktion als Schauplatz von Konfliktspielen für die Völkerverständigung und Friedensforschung erfüllen.

Entnommen aus: Christian Büttner, Joachim von Gottberg, Magdalena Kladzinski (Hg.) (2005): „Krieg in Bildschirmmedien. Zur politischen Orientierung Jugendlicher zwischen Inszenierung und Wirklichkeit.“ München, Kopaed



Obenstehend das Deckblatt eines Computerspiels zur Konfliktbewältigung mit dem Namen „Peacemaker“, welches den Nahostkonflikt Israel-Palästina auf allen Ebenen simuliert

II Das Spiel mit den Rollen

.Die Simulation des Konfliktes und seiner Lösung

Kinder und Jugendliche spielen schneller

Das Spiel mit den Rollen beinhaltet, daß mehrere Teilnehmer als Spieler die Rollen fiktiver Personen mit simulierten Charaktereigenschaften - oder wie in einem Theaterstück mit einer gewissen Handlung - Figuren übernehmen und autonom gesellschaftliche Beziehungen und Abenteuer in einer fiktiven-Welt erleben und rezitieren. Dabei kommen die Phantasien der Protagonisten, der Mitspieler und ein Regelwerk zur Geltung, die dem Spiel eine Struktur geben und eingrenzen. Bei spontanen oder traditionellen Rollenspielen (wie Räuber und Gendarm) sind die Regeln meistens implizit (z.B. das „Abschlagen“ des Gegners), während sie bei reglementierten Rollenspielen meist in Form von Handbüchern, Texten oder Computerspielen vorliegen. Für die Einhaltung der Regeln wird ein Spielleiter achten.

Aufgrund der immer stärkeren Dominanz der Kommunikation in/mit Bildern über Medien - insbesondere dem Internet - fühlen sich Kinder und Jugendliche besonders zu Simulationsspielen hingezogen. Die schnelle Verarbeitung und Reaktion auf visuelle *Stimuli* liegt deshalb wohl auf dem ersten Platz in der Rangliste der Spieltätigkeiten zeitgenössischer Jugendlicher.

Die kritische Aufarbeitung dieser Eindrücke ist dabei unbedingt notwendig. Andererseits ist jedoch gerade die Spielsimulation von Konfliktsituationen gerade in einem Ort wie der *Franzensfeste* eine besondere Gelegenheit, Attraktionspunkt im Nachspielen von Konflikten für ganz Europa zu werden. Wirtschaftliche Vorteile können daraus ebenso gezogen werden.



Theo Hendrich in der Rolle des Andreas Hofer im gleichnamigen Theaterstück Volksschauspiel Meran/Naturns, Sommer 2009

„Eine Zeitreise ins Reich der Konflikte

Die für die *Franzensfeste* vorgeschlagene Spieldynamik als Rollenspiel (in Wirklichkeit oder virtuell) baut auf bereits gemachte Erfahrungen auf diesem Gebiet auf. Als Räumlichkeiten kämen dafür vor allem Teile der Mittleren - die Räume von 22 bis 28 im Südtrakt - und ein Großteil der Oberen Festung - die Räume von 1 bis 8 (als Krone oder *Akropolis* der Festungsanlage) - in Frage. Ausgangspunkt ist die einschneidende Geschichte des Krieges der Stadt *Athen* gegen die Insel *Milos*, die südlich von *Athen* in der *Ägeis* liegt. Aufgrund dieser Ereignisse wird eine Dynamik des Konfliktes simuliert, der auf viele verschiedene Bezugsgruppen angewandt werden kann. Dazu sei am Beispiel dieser Konflikt-Harmonie-Situation grob der Inhalt als Rollenspiel in diesem Zitat aus einem Buch des *Consensus Building Institute* angedeutet:

„Die Einwohner von *Milos* (im Transfer der Identität z.B. die Einwohner Tirols im Österreich des angehenden 19. Jahrhunderts) sind sehr religiös aufgewachsen und ehren das Orakel und

die Götter. Das Volk ist sehr stolz auf die derzeitige Oligarchenregierung - eine Regierung weniger reicher Familien - die die Stadt bisher beschützt haben.“

Im Spiel werden nun den Teilnehmern, nach den allgemein geschichtlichen Informationen über die Konfliktparteien mehrere Rollenidentitäten zugewiesen. So zum Beispiel bekommt ein geeigneter Teilnehmer die Identität des Generals von *Milos* (dabei übernimmt dieser alle Charakteristika der Person - seine Persönlichkeit, Alter, Stand, Familie, körperliches Aussehen, etc.), die ihm auf einer gedruckten Identitätsbestätigung für das Spiel ausgehändigt wird.

Zudem können die obigen Rollenzuweisungen im Transfer auch auf andere geschichtliche Situationen, wie etwa auf die Zeit Europas nach der französischen Revolution (z.B. der erste Koalitionskrieg 1792-1797) übertragen werden.

Dazu stehen bei einer Rollenspielgruppe von ca. 10 Personen die einzelnen möglichen Transfer-Parallelrollen dabei (in Klammern)

- Identität I *der Admiral der Athener* (Napoleon mit Frankreich)
- Identitäten I (2-6) *das Volk der Athener* (Personen im geschichtlichen Hintergrund des Staates) (5 französische Offiziere)
- Identität II *der General von Milos* (Erzherzog Johann von Österreich)
- Identität III *der Gouverneur von Milos* (Andreas Hofer, Tirol)
- Identität II-III (2-6) *das Volk von Milos* (5 Tiroler Freiheitskämpfer)
- Identität IV *der König der Spartaner* (König von Bayern)

Identität I: „Der Admiral der Athener stammt aus einer Familie von Handelstreibenden. Er ist stolz auf die demokratische Form seiner Regierung, und beschließt nun, nach dem Ende des Krieges gegen die Spartaner, *Milos* zum Beitritt in den delisch-attischen Staatesbund - wenn es sein muß, auch mit Gewalt - zu bewegen.“

Identität IV: „Die Spartaner sind zwar ein traditioneller Verbündeter von *Milos*, aber nach dem verlorenen Krieg gegen Athen versucht ihr König eine Vereinbarung mit dieser Stadt in Frieden zu leben und geht demnach auf keine Bündnisse mit *Melos* ein.“

Identität II-III (2-6): „Die Einwohner der Insel *Milos* hegen nicht den

geringsten Zweifel am System der Oligarchie und ihrer Regierungsformen.“

Identität III: „Alle fünf Jahre wählt der Oligarchenrat von Milos einen Gouverneur, der in Zusammenarbeit mit dem General die Geschicke des Oligarchenstaates leitet.“

Identität II: „Zudem bestimmt der Rat auch einen von ihm selbst ausgewählten, auf Lebenszeit im Amt stehenden General, der den Gouverneur in allen militärischen Fragen berät und führt. Seit dreißig Jahren regiert nun der General von Milos.“

Identität II-II (2-6): Während der Kriegsjahre zwischen Sparta und Athen hat Melos eine neutrale, zurückgezogene Rolle zu bewahren versucht. „

Identität I: „Nun geht Athen zum Angriff über. Tausende von Soldaten des Admirals bedrohen die Küsten von Milos und warten auf die beste Gelegenheit die Insel anzugreifen.“

Die Schiffsblockade wirkt sich verheerend auf den Handel, den Milos mit anderen griechischen Inseln führt, aus. Alles liegt darnieder.

Identität II-III: „Die Wache von Milos besteht aus 500 Mann und mindestens 1000 könnten noch als Reservisten und Freiwillige in den Kampf gezogen werden. Der Oligarchenrat weiß, daß der Gouverneur nicht die Ängste und Sorgen der meisten Bewohner von Milos teilt.“

Identität III: „Der Gouverneur ist überzeugt, daß die Insel jedem Angriff standhalten kann und zählt dabei sehr auf die Schlagkraft des Reservistenheeres. Ausserdem glaubt er an eine Hilfe von Sparta“

Identität II: „Der General ist felsenfest davon überzeugt, daß Sparta den Frieden mit Athen halten wird und fortan mit den Athenern zusammenarbeiten wird.“

Das Spiel kann mit diesen und ähnlichen Rollen weitergeführt werden.

Aus dem Buch des **Consensus Building Institute** (CBI) Boston (USA): *Built to Win: Creating a World-Class Negotiating Organization*, Hal Movius und Lawrence Susskind, Harvard Business Press

„So geht das Spiel mit der Identität

In der Annahme der Identität des Admirals, des Generals und des Gouverneurs sehen die Teilnehmer am Spiel in dieser Rollen-Simulation sich mit folgenden zwei Fragen konfrontiert, die vom Spielleiter induziert werden müssen.

Die Gewalt kontrollieren - Athen und Milos versuchen, einen Waffenstillstand aushandeln, um die Spannungen während der Verhandlungen zu entschärfen: „Die Oligarchen von Milos fordern, daß Athen die Truppen zurückziehe und die Schiffsblockade abbreche. Als Anerkennung für einen Truppenrückzug der Athener könnte Melos das befreundete Sparta davon überzeugen, sie nicht mehr anzugreifen. Wenn Athen aber nicht Bereitschaft für diese Lösung des Konfliktes zeigt, wäre ein Krieg unvermeidlich.“

Auf zähe Verhandlungen bestehen - Milos versucht die Bedingungen festzulegen, unter welchen die Insel bereit wäre, dem delisch-attischen Bund unter Athen beizutreten: „Eine unwiderrufliche Priorität der Oligarchen von Milos ist die Beibehaltung der siebenhundert Jahre alten Tradition. Um die Leute, Bauern und Bürger und vor allem die Jahrhunderte alten Bräuche zu schützen, hat man einen bestimmten Teilnehmer am Spiel mit der Identität des Generals vertraut. Wenn auch in mehreren Erhebungen, mit einigen Erfolgen die Athener abgewiesen werden können, muss auf kurz oder lang ein Verhandlungsweg gefunden werden, um die Grundausrichtungen der Gesellschaft von Milos zu erhalten. So schlägt der Spielleiter eine Reihe von Verhandlungsrunden mit den Athenern und ihren Volksvertretern vor, um aus dem Dilemma herauszukommen. Die Teilnehmer am Spiel lernen dabei, mit allen Mitteln der Verhandlung den Frieden zu konsolidieren, wengleich der Gegner der „Mächtigere“ ist.

Das Rollenspiel trainiert eben das Verhandeln mit den Mächtigeren. Der Spielleiter kann die Verhandlung jederzeit einfrieren, um zusätzliche Informationen einzuführen (etwa die

Stimme des Volkes von *Milos*, die über Boten verkündet wird) oder um den Verhandelnden Feedbacks zu geben und sie auf präzise Techniken aufmerksam zu machen, die den Einwohnern von *Milos* gut getan hätten. Wie war nun eigentlich der historische Ausgang der Schlacht um *Milos*? Nach Ende des Spiels wird das Resultat bekanntgegeben. Darin steht, daß nach seiner Beratung der Rat der Oligarchen von *Milos* den Einwohnern von *Athen* seinen Beschluß wie folgt mitteilt und *Athen* seine Antwort darauf vorlegt.

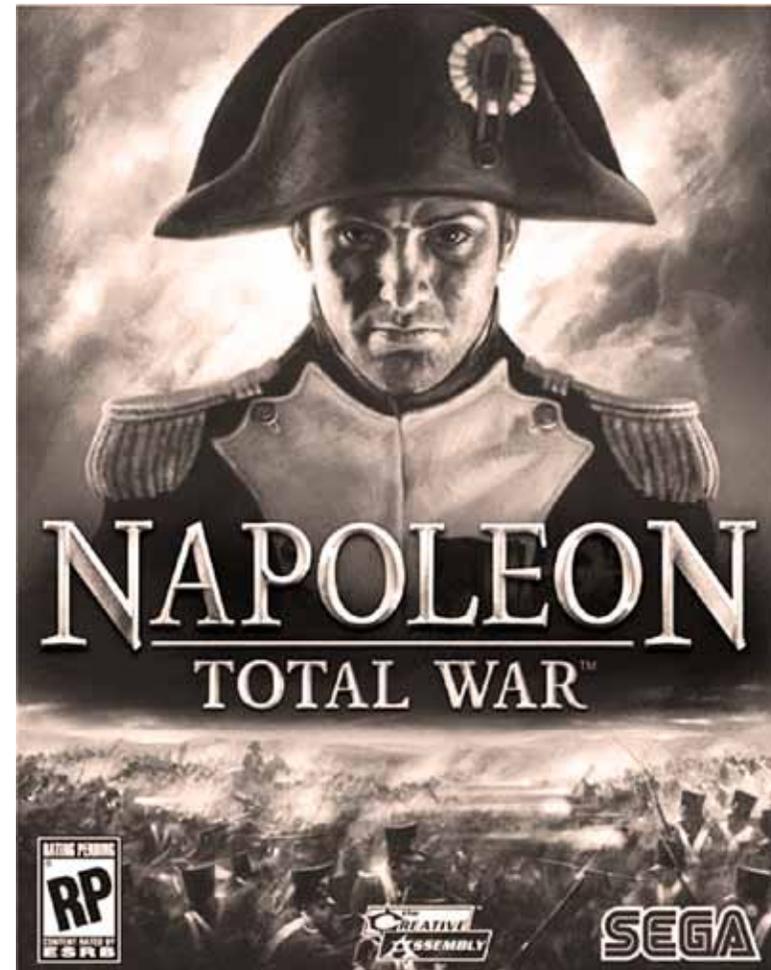
Milos: „Wir geben das, was wir haben, nicht auf. *Milos* ist seit 700 Jahren eine freie Inselstadt. Diese Freiheit werden wir nicht in einem Augenblick opfern. Wir bitten Sparta und unsere Götter um Hilfe und appellieren an eure Ehre und Moral. Darüber hinaus bieten wir euch nach wie vor unsere Freundschaft und Neutralität an.“

Athen: „Ihr zieht die Hoffnung dem Augenschein, also den Tod dem Leben vor. Das erscheint uns eine merkwürdige, ja dumme Position zu sein. Da ihr alles auf eine Karte setzt, werdet ihr auch alles verlieren.“

Die attischen Streitkräfte mit *Athen* bauen daraufhin einen Wall rings um die Mauern von *Milos*. Im Winter darauf besetzen die Soldaten von *Milos* einen schwach bewachten Teil des Walles der Belagerer und können diese des öfteren von der Küste zurückdrängen. Im Frühjahr kommt dann ein starkes Heer aus *Athen* angezogen. Sparta kommt nie zu Hilfe, paktiert sogar mit *Athen*. So muß *Milos* sich bedingungslos ergeben. Die Stadt wird dem Erdboden gleichgemacht. Alle erwachsenen Männer werden getötet, alle Frauen und Kinder in die Sklaverei verkauft. (Quelle: *Thukydides* 2000, S. 45 - 460)

Entnommen aus: Sozialer Raum und Soziale Arbeit, Frank Früchtel, Wolfgang Budde, Gudrun Cyprian, Fieldbook; Methoden und Techniken; Lehrbuch VS Verlag für Sozialwissenschaften

Neues Video-Game von SEGA: Vor kurzem erschienenes Video-Spiel mit dem Titel „Napoleon - Total War“ beweist das kommerzielle Interesse an der jüngeren Geschichte Europas. Vielfach aber handelt es sich um Gewaltverherrlichung ohne Konfliktlösung.



.Wir spielen Frieden

Anhand der vorhergehenden Andeutungen für ein kollektives Rollenspiel zur Konfliktbewältigung geht klar hervor, daß die Franzensfeste als Bau besonders geeignet ist, dieses Spiel im Sinne einer Unterhaltung - und gleichzeitig auch als interaktives Lernen zu Geschichte und Politik für den Frieden- auch wirtschaftlich nutzbar zu machen. Dazu ist es notwendig, noch einige Eckpunkte des „Spiels mit den Welten“ im FORT zu definieren. Wie bereits erwähnt, kämen für das Spiel vor allem die Räume in der Oberen (1a, 1b, 1c, 1d, 2, 3a, 3b, 4, 5, 6, 7 und 8) und ein Teil der Räume im Ostteil der Mittleren Festung (22, 23, 24, 25, 26, 27 und 28) für die Abwicklung und logistische Organisation als Spielfeld in Frage. Zusätzlich müssen in der Oberen und Mittleren Festung die Dienstleistungsräume (Spiel-leiterbüro) für das Spiel in Leichtstrukturen (in den Innenhöfen) untergebracht werden.

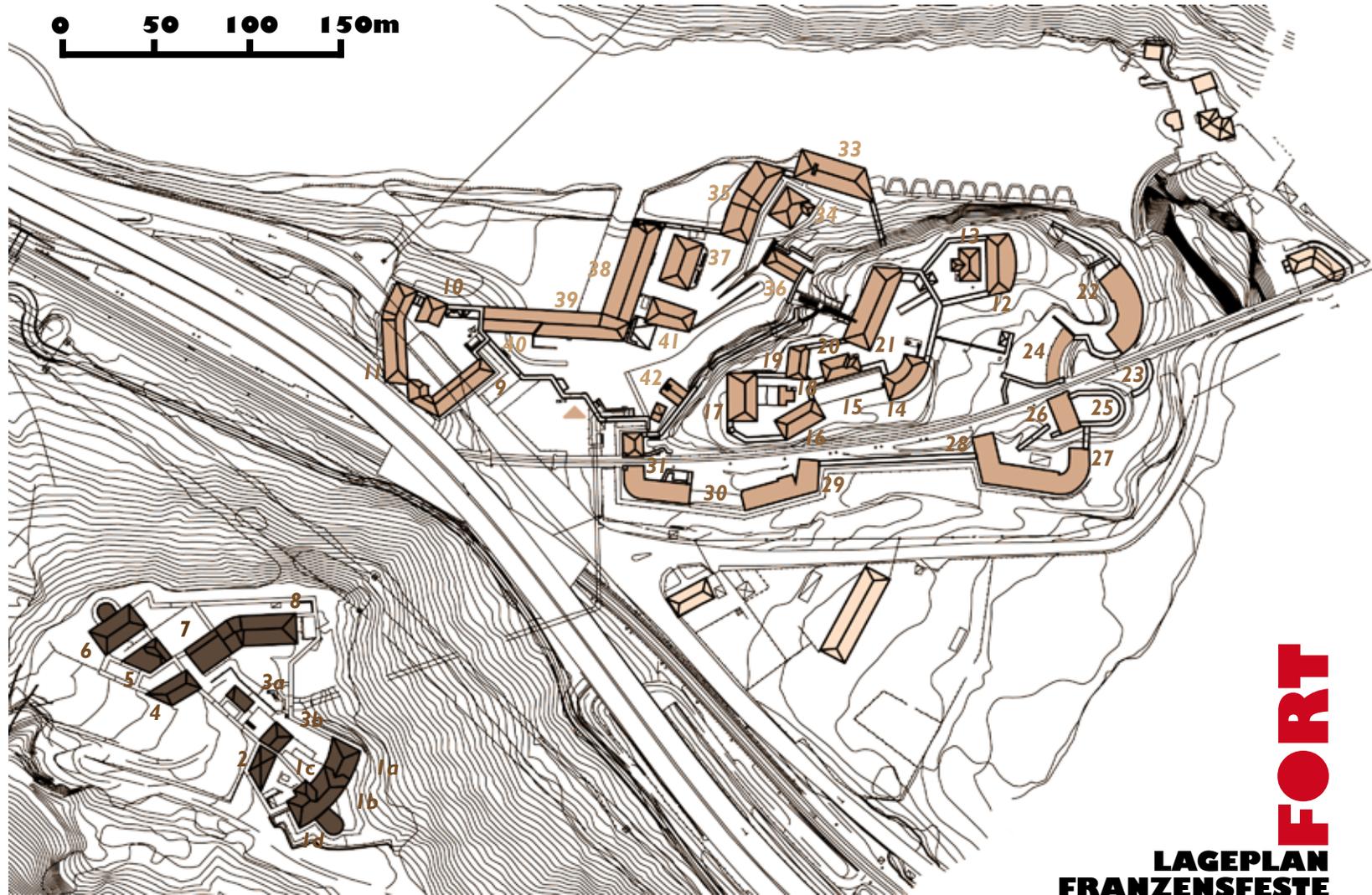
Das Spiel wird von einem Spielleiter geführt. Die Teilnahme ist jeweils für Gruppen mit einer Größe von 10 Personen möglich. Vorwiegend bilden sich Gruppen mit drei verschiedenen Rollen, die miteinander im Konflikt stehen. Dabei gehen diese Rollenidentitäten soweit, daß sie die Charakteristika der jeweiligen Protagonisten in Form eines ausgehändigten Identitätsausweises übernehmen (Geschlecht, militärischer Grad oder Funktion, Uniform, bis ins Privatleben - Frau, Kinder, Familie - usw.). Der Konflikt wird entlang eines vorgegebenen Weges in einer festgesetzten Sequenz der Räume (wie etwa in der Oberen Festung) abgewickelt und ausgetragen. Dabei sollen vor allem neue Lichttechnologien (Laser, LED) und computergesteuerte Positionsdefinitionen (GPS) eingesetzt werden. In Etappen werden einige Räume dazu bestimmt, als Tagungsorte für die Verhandlungssitzungen zu dienen. Um eine Lösung des Konflikts zu erreichen, gehören also die Verhandlungsrunden zu

einem fixen Baustein des Spiels. Als GewinnerIn oder SiegerIn des Spiels gilt nur jene Person oder Gruppe, die die Fähigkeiten gezeigt hat, eine von allen akzeptierte Friedenslösung für den Konflikt zu finden und aufzubauen.

.Frauen und Konflikte: Ariadnes Faden

Selbstverständlich müssen im Rahmen des allgemeinen Konzeptes mehrere Spielarten angeboten werden. Dies auch im Hinblick der verschiedenen kulturellen Herkünfte und geschlechtlichen Unterschiede der TeilnehmerInnen. Es versteht sich von selbst, daß Frauen oder weibliche Jugendliche allgemein einen anderen Zugang und eine andere Beziehung zu Konflikten haben. So ist die aus der Griechischen Mythologie entnommene *Mythos* des Fadens der *Ariadne* ein Geschenk der gleichnamigen Prinzessin, Tochter des *Minos*, an *Theseus*. Mit Hilfe des Fadens einer Frau findet der Held *Theseus* den Weg durch das *Labyrinth*, in dem sich der bedrohliche *Minotaurus* befindet. Nachdem *Theseus* den *Minotaurus* getötet hat, kann er mit Hilfe des Fadens das *Labyrinth* wieder verlassen. Der Hinweis für die Verwendung des Fadens stammt von *Dädalus*, der auch das *Labyrinth* entworfen hat. Wenn man ein *Labyrinth* betritt und von Beginn an einen Faden abrollt, um so seine zurückgelegte Strecke zu markieren, kann man jederzeit ohne Probleme zum Eingang zurückfinden, indem man einfach dem Faden wieder zurück folgt.

Hier also kommt eine andere Variante des Rollenspiels zur Geltung, wo weniger ein expliziter Konflikt im Vordergrund steht, sondern die Idee einer Prinzessin. In der Oberen Festung gibt es da genügend Situationen, wo das Spiel der Fadens der *Ariadne* sehr klar angewandt werden kann. Zufällig in das *Labyrinth* der Abfolge von Räumen auf verschiedenen Ebenen wird den Besuchern ein Faden (real als Faden, aber auch digital als



FORT
LAGEPLAN
FRANZENSFESTE

gesteuertes Ortungssystem) gegeben, nach welchem sie durch das *Labyrinth* mit bedrohlichen Situationen (produziert durch Lichtinstallationen und Ton-Effekte) wieder herausfinden können.

.Feindliche Schatten, freundliche Lichter

Wir haben bereits erwähnt, daß im Rahmen einer behutsamen Konservierung der Festung ihr ursprünglicher Zustand - und demnach auch ihre ursprüngliche *Aura* - nur über raumbildende Licht- und Toninstallationen zu erhalten ist. Das bedeutet, daß innerhalb und ausserhalb der Festung als signifikanter Bau nichts Materielles, Sichtbares zu erkennen sein wird außer das Immaterielle aus Licht und Ton. Der Künstler *James Turrell*, einer der derzeit bekanntesten des *Genrès* auf internationaler Ebene, widmet sein gesamtes Schaffen der Auseinandersetzung mit den vielfältigen Erscheinungsformen des natürlichen und künstlichen Lichts. *Turrell* dringt in die Grenzbereiche der Wahrnehmung vor: Installationen und Environments machen das Licht als künstlerisches Medium erfahrbar. Die Räume sind nicht im herkömmlichen Sinne beleuchtet, sie sind vielmehr von Licht und Farbigkeit erfüllt. In diesen Lichträumen erscheint die Architektur entmaterialisiert - Fläche, Farbe und Raum treten in ein Wechselspiel, das den Betrachter eintauchen läßt in eine geheimnisvolle, malerische Welt. Die Zeitlosigkeit und Faszination der Arbeiten *Turrells* beruht vor allem darauf, daß es ihm gelingt, ohne den Umweg über Symbolik oder bildliche Darstellung, Licht als eine Form der Realität unmittelbar sinnlich erlebbar zu machen.

Auf die Festung Franzensfeste angewendet (zumindest in jenen Räumen, die für Ausstellungen bisher als ungeeignet erachtet wurden - in der Oberen Festung) bedeutet dies im Zusatz zu den bereits vorgesehenen Rollenspielen, die in den Räumen

abgewickelt werden müssen, eine feine Nacharbeit mit Licht- und Töneffekten - ohne jeglichen materiellen Eingriff - die einerseits das Labyrinthische und andererseits das Bedrohliche und Erstaunliche der Festungsräume untermalt und verstärkt.

.FORT, im Großen und im Kleinen

Damit begeben wir uns auf ein neues *Terrain*, das in der Franzensfeste bestens durchgespielt werden kann, nämlich dem des Aufbaus einer Festung als Spiel, wo anhand von vorhandenen Bauelementen (wie etwa Granitblöcken, Metallstrukturen) und Konstruktions- bzw. Bautechniken sowie Transportmittel der damaligen Zeit das FORT in Teilen oder vollständig im



James Turrell (geb. 1943): *Three Gems*, 2005, unterirdisches Licht-Raum Kunstwerk mit einem Blick zum Himmel, der von L.E.D. Lichteffekten unterstützt ist, die die außen herrschenden Licht- und Wetterbedingungen innen zusätzlich verstärken.

verkleinerten Maßstab im FORT-Gruppenspiel nachgebaut wird.

Dazu sei ein interessantes Beispiel angeführt. Im französischen Ort *Guédelon* hat der Restaurator *Michel Guyot* 1997 in einem aufgelassenen Steinbruch mit einem Burgbau begonnen, der sich mittlerweile zur Touristen-Attraktion entwickelt hat. Die Europäische Union und Frankreich haben das Projekt mit einem Zuschuss von 2,5 Millionen Euro gefördert. Mittlerweile trägt sich der Bau durch Eintrittsgelder, Sponsoring, Merchandising und Gastronomie selbst. So ist sicher auch das Festungsbau-Spiel für Franzensfeste eine Chance. Die Teilnehmer am Spiel müssen sich allerdings bereit erklären, die Identität der damaligen BauarbeiterInnen anzunehmen, die Kleidung der Zeit zu tragen und mit historischen Werkzeugen zu arbeiten. Dabei sollten alle benötigten Hilfsmittel wie Trekräne, Lehrgerüste und Gewölbeschalungen auf der Baustelle selbst hergestellt werden. In Frankreich haben sich bald nach der Eröffnung der Baustelle Zulieferer angesiedelt, die Dachschindel, Töpferwaren, Fliesen, Nägel, Werkzeuge, Seile, Balken, Wolle und Kleidung herstellen. Außerdem werden Pferde, Schafe, Schweine, Gänse, Hühner und Enten gehalten. Sicherlich könnte auch in der Franzensfeste ähnliches geschehen.

In *Guédelon* beginnt die Arbeit um 9 Uhr, um 10 Uhr kommen die ersten Gäste, die fast alle Baustellen-Bereiche besichtigen können. Holz für die Gerüste wird im nahe liegenden Wald geschlagen, Steine werden im früher aufgelassenen Steinbruch ausgebrochen, der zur damaligen Zeit für die Festung genutzt wurde.

Teile entnommen aus der österreichischen Tageszeitung „Die Presse“, Print-Ausgabe, 16.11.2007

.Die Suche nach dem Goldschatz

Als eine Variante des “Spiels mit den Welten“ wird eine klassische Version des Schatzsuchespiels in einigen Räumen der Franzensfeste gespielt. Die Bezüge aus der jüngeren Festungsgeschichte fehlen nicht. Es ist bekannt, daß die Festung nach 1943 von den Nazi-Truppen besetzt gehalten wurde und daß die Goldreserven der Banca d'Italia in 12 Eisenbahnwaggons nach Franzensfeste transportiert und demnach in einem Stollen unter der Mittleren Festung vor dem Weitertransport nach Berlin zwischengelagert wurden.

Dieser Umstand und die mysteriösen Geschichten um den Goldschatz sind wie geschaffen für ein Rollenspiel, das viele junge Besucher und Eltern in eine spannende Jagd nach dem Schatz einbeziehen könnte. Mit den nötigen Organisationsmaßnahmen ist sicherlich der kommerzielle Erfolg eines solchen Spiels mit breiter Akzeptanz in der Festung garantiert.

.Kunst und Kultur in der Akropolis

.Sommernachtsträume und Wintermärchen

Franz Von Scholl sieht im Gesamtplanungskonzept für die Festung in ihrer vielschichtigen Zusammensetzung auch bei einem möglichen Scheitern des Konfliktes zu Ungunsten der Verteidiger einen möglichen Rückzug der Festungsinsassen in das Obere Werk vor. Das Weichen vor dem vorrückenden Feind erfolgt über einen genial ausgeklügelten unterirdischen Fluchtweg nach oben (die bekannte Treppe mit den 451 Stufen) der ganze 75 Höhenmeter überwindet. Ankunftspunkt ist eben die Obere Festung, die gleich einer *Akropolis* den Ort dominiert. Außerdem scheint die Obere Festung absichtlich als *Labyrinth* konzipiert worden zu sein. Eindringlinge haben es schwer, an

Louis Miller und Fred Riker von der 85. US-Division öffnen gerade die Panzertür in der Franzensfeste, hinter welcher der Goldschatz der Banca d'Italia aufbewahrt ist (1945)



den Ausgangspunkt ihrer Intrusion wieder zurückzukehren. Zudem besitzt die Obere Festung einen besonders interessanten unterirdischen Gang - mit einer Reihe von Schießscharten nach innen - der die Außenmauer geradezu wie ein vorgestreckter Arm im Berg umgeht und es somit ermöglicht, den an der Mauer stehenden Feind gewissermaßen in den Rücken zu fallen.

Der besondere Charakter der Oberen Festung, sprich *Akropolis* im *FORT*, ist demnach als Konzentrat von rarer Faszination, die ja ohnehin das gesamte Bauwerk auf den staunenden Besucher ausübt, bereits klar festgelegt. Der exklusivere und kleinere Maßstab - verglichen mit den Mittleren und Unteren Festungsbauwerken - die beinahe undurchschaubare Logik der Anordnung der Baukörper, die auffallende Perfektion des Stein- und Ziegelwerks - insbesondere die der Bögen im

Schrägverlauf - die faszinierende Anordnung der Innenhöfe, die besonders interessante Lösung der Festungsmauern ohne Dach - gewissermaßen ummauerte Räume mit offenem Blick zum Himmel, all das ist bestens dazu geeignet, kulturellen Kleinveranstaltungen im Sommer und sportlichen Events im Winter in der Oberen Festung den Vorzug zu geben.

Damit ist der Aufbau eines umfangreichen Kulturangebots in den Kunstbereichen Theater, Musik (von der zeitgenössischen, klassischen bis zum Jazz und Rock) aber auch Film und Video naheliegend. Die besonders faszinierende Abgeschlossenheit des Ortes ist bestens dazu berufen, im Sommer - Festivals nicht ausgeschlossen - die Obere Festung vorwiegend mit kulturellen Tätigkeiten einer exklusiven Prägung zu füllen.

Bis jetzt wurde von Experten und Technikern davon abgeraten, die Obere Festung als Veranstaltungsort zu benutzen. Die Bedenken sind berechtigt. Aber eines sei klar dagegen vorgebracht, um kritische Bemerkungen zu entkräften: der wichtigste Punkt in jeder Entscheidung für die kulturelle Nutzung der Oberen Festung ist der reduzierte Ton, unter welchem jeder Eingriff von gesetzlich vorgesehener Maßnahmen baulicher Natur (Behindertenzugänge, Personentransport, Service-Strukturen, Büros, Kassen usw.) durchgeführt werden muß. Die Nutzung erfährt ja zweifellos im Sommer ihren Höhepunkt. Die Strukturen für die Organisation und die Verwaltung der Kultur- und Kunstveranstaltungen in der Oberen Festung müssen also dort Platz finden können. Zudem ist es für die problemlose Erschließung der *Akropolis* unabdinglich, die Zufahrtsstraße auszubauen oder als Alternative dazu eine Bahn vom derzeitigen Parkplatz hinauf zur oberen Festung zu realisieren.

Was die Nutzung im Winter betrifft, ist zu erwägen, im Zusammenhang mit dem Klettergarten vor dem Haupteingang im Außenbereich der Oberen Festung zusätzliche sportliche

In der Oberen Festung ist wohl die zentrale Position des „Viktualienmagazins“ und des angrenzenden Innenhofs der geeignetste Ort für Service-Strukturen zu Kunst- und Kulturveranstaltungen.



Tätigkeiten, die mit extremen Bedingungen (Kälte, Schnee, Eis, Wind) zusammenhängen auch im Inneren der Festung vorzusehen. Auch Kunst-Events können in Relation mit Schnee, Kälte und Eis, gekoppelt über Licht- und Toninstallationen dazu in der Oberen Festung Platz finden. Ausschlaggebend ist dabei die klare Leitlinie der Festung im Rahmen des „Spiels mit den Welten“.

.Irrwege, Kerker, Franz Von Scholl und Giambattista Piranesi

In diesem Zusammenhang sei kurz erwähnt, daß das Projekt und der Bau von *Franz Von Scholl* (und dies insbesondere die Obere Festung in ihrer Charakterisierung als *Akropolis*)

einerseits, wie auch die visionären Stiche und Zeichnungen von Giambattista Piranesi (in den Kupferstichen für das Projekt *Le Carceri*) andererseits starke Hinweise auf besondere Architektur der Oberen Festung geben. Gerade die räumlich gewagten und gewaltigen Visionen eines *Piranesi* haben ihren Ursprung im Phantasie-Spiel mit Angst, Macht, Gefangenschaft und Konflikt. Dieses dominante Thema kommt in den Visionen eines *Von Scholl* stark zum Tragen, auch wenn dieser, unter dem Zwang einer schnellen Verwirklichung des Bauwerks einige Spitzen und Übertreibungen aus den Plänen zum Fort sicher später streichen musste. Nebenbei sei hier erwähnt, daß der Kaiser bei der Einweihung der Franzensfeste in seiner Rede den übertriebenen Kostenaufwand für den Bau der Festung unüberhörbar gerügt hatte. Dominant ist also auch bei *Von Scholl* die Phantasie und das Spiel mit der Macht - und ihrer Darstellung - sowie mit der anziehenden „Schönheit“ eines Bauwerks, das für einen Konflikt der Titanen der damaligen Zeit (absolutisch *contra* bürgerlich-revolutionär) geplant war.

Photographie der Akropolis von Athen um 1870



.Kunst, Kultur und hohe Bildung

Anhand der vorhergehend aufgezeigten Identitätsmerkmale der Oberen Festung geht klar hervor, daß gerade dieses Bauwerk in seiner Lage und Position innerhalb des gesamten Festungskomplexes eben die Kultur-*Akropolis par excellence* darstellt. Ihre bauliche und vor allem architektonisch geballte, dichte Form führt uns unmittelbar in den Bereich der kulturellen und künstlerischen Bereicherung.

Für eine Nutzung der Oberen Festung in diesem Sinne sind Investitionen (über die Stiftung oder über private Sponsoren) vor allem im Zubringer- und Servicebereich absolut notwendig. Die eigentliche geschichtlich gewachsene Struktur des Bauwerks soll in ihrem ursprünglichen Zustand belassen werden. Einzig und allein sind neue Baulichkeiten, in schlichter und leicht ab- und aufbaubarer Form in den Innenhöfen und im ehemaligen Viktualienmagazin notwendig. Diese dienen vor allem zur Aufnahme des Führungspersonals und seinen Bürostellen, für kleine Versammlungen und eventuell auch für „spartanische“ Unterkünfte für Jugendliche bei Kleinkunstveranstaltungen. Zudem ist die Einrichtung einer *Shuttle*-Bahn (im Sinne einer Standseilbahn) oder eines *Shuttle-Bus*-Dienstes auf der schon bestehenden Straße, die natürlich an die gängigen Bestimmungen angepasst werden muß, zu erörtern - doch davon später. Auch die Montage von mobilen Zelt-dächern (die in der Winterzeit wieder abgebaut werden können) wäre in einigen Innenhöfen sicher für eine Ausdehnung der Veranstaltungsfläche in der Oberen Festung sinnvoll.

Neben den Kunst- und Kulturveranstaltungen in kleinem und exklusiven Rahmen (Konzerte, Kunstdebatten, Ausstellungen usw.) wird die Veranstaltung von Kunst- und Kulturseminaren (wie etwa die *Salzburger* Sommerakademie während der Festwochen) auf Bezahlung und mit Zuladung von

berühmten Persönlichkeiten aus Kunst und Kultur empfohlen. Auch in diesem Falle können in einigen Ateliers in geschlossenen Räumen neben den Kunstseminaren auch Workshops der Freien Universität Bozen (Brixen) stattfinden.

.Geschichten zum Anfassen

.Das FORT und sein Dorf, lebendige Chroniken

In den Räumen 38, 39 und 40 der Unteren Festung (siehe Lageplan auf Seite 15 dieser Studie) wird eine permanente Ausstellung über FORT und seinem Dorf eingerichtet. Als Geschichts-Schau über die Festung und ihren Bezirk werden die wichtigsten und menschlich interessantesten Etappen der Geschichte eines Dorfes unter die Lupe genommen, das zuerst von einem gigantischen Festungsbau, dann von einer Eisenbahn, einer besonderen verschiebbaren Eisenbahnbrücke, vom italienischen Heer, später von einem Stausee, drei Bunkern, einer Autobahn und zuletzt von der *Europäischen Union* (nach dem Abkommen von *Schengen*) beeinflusst und geprägt wurde. In diesem Sinne ist der Aufbau und die Organisation der permanenten FORT-Ausstellung stark in Beziehung zu den einzelnen Spielen zu setzen, die - vom Charakter der Festung ausgehend - in der Oberen und Mittleren Festung stattfinden werden. Die FORT-Ausstellung im derzeitigen Eingangsbereich der Festung ist sozusagen die erste Etappe eines Eintretens in die simulierte Welt des Rollenspiels in der Geschichte des Bezirkes selbst. Insofern wird also in der permanenten Ausstellung explizit interaktiv (unter Einbeziehung der Besucher) gearbeitet werden müssen. Hier bekommen die Teilnehmer an den FORT-Spielen ihre Identitäten vermittelt (anhand von Bezügen zu Persönlichkeiten, die mit der Festung in Verbindung gestanden waren) und hier beginnt das Abenteuer des Spiels. An diesem Ort,

als Beginn einer langen Erfahrungsreise durch Zeit und Raum bekommen alle TeilnehmerInnen und BesucherInnen jene unerlässlichen Informationen, die das Geschichtsbild rund um die FORT-Spiele genauestens beschreiben und festlegen.

Zudem sollte in diesem Zusammenhang ernstlich daran gedacht werden, den alten Bahnhof in *Aicha* zu sanieren (siehe Vorschlag eines Zubringerzuges von *Franzensfeste* nach *Aicha* mit Haltestelle an der Festung) und ihn als Teil der Ausstellung über den Bezirk zu sehen. Damit verbunden ist zusätzlich der Nachbau einer Baracke des Arbeitslagers an der *Ladritscher Brücke* zu überlegen. Anhand dieser Baulichkeit könnte die Spiel-Simulation über den Bau der Festung viel wirksamer gestaltet werden.

.Bezirksbesinnung auf eine Identität

In diesem Zusammenhang sei spezifisch eine sehr wichtige Arbeit erwähnt, die das Designerpaar *Brave New Alps*, Bianca Elzenbaumer und Fabio Franz (beide Diplomabgänger im Fach Design und Künste an der gleichnamigen Fakultät der Freien Universität Bozen) im Rahmen der Manifesta 7 von 2008 vor Ort (um präziser zu sein: in einem Häuschen am Tennisplatz von *Franzensfeste*) mit dem Titel *Franzensfeste/Fortezza Open Archive* abgewickelt hatten. Zu prägnanten Themen wie, um nur einige zu nennen, die hohe Umweltbelastung des Bezirkes durch den Verkehr, sonderbare Geschichten über den Bau des Stausees (wie etwa die Jagd auf die über den Staudamm hinauf flüchtenden Mäuse vor dem Wasser im überfluteten Dorfes *Unterau* von seiten der Dorfbevölkerung), ein Interview mit einer italienischsprachigen Frau des Dorfes, die durch die Festung mit dem Verein *Oppidum* führt, die Erzählungen einer Unternehmerin über das rege Leben im Dorf von früher, die Arbeit einer Wirtin von *Grasstein*, ein Bericht eines Migrantens aus

Pakistan, der in *Franzensfeste* wohnt und arbeitet und zwei Interviews mit einem Eisenbahner und einem Arbeiter der früheren Papierfabrik *Von Pretz* in *Mittenwald* wurde hier exakt Stellung bezogen: man ließ die Leute erzählen bzw. berichten und nicht die Experten allein. Die Art und Weise, wie *Brave New Alps* nun an die Dokumentationsproblematik herangegangen ist, könnte

In einem eineinhalbtägigem Workshop im Versammlungsraum der Festung (am 9. und 10. August 2008) wurden mit Teilnehmern aus dem Dorf neue Szenarien für die Zukunft von *Franzensfeste* entworfen. In einem Weißbuch wurde die Ergebnisse der Diskussion der Gemeinde *Franzensfeste* übergeben.



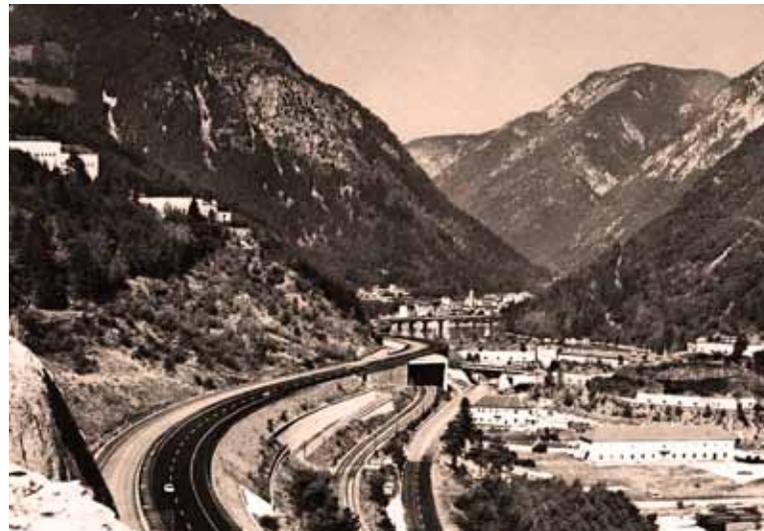
als Grundregel für eine interaktive Ausstellung dienen. Auf die vom Besucher geforderte direkte Aufmerksamkeit und Einbeziehung (über das Spiel der Übernahme anderer Identitäten) im unvermittelten Verhältnis zu den direkten Protagonisten der Festung, des Dorfes und Bezirkes entsteht eine neuartige Variante des Ausstellens, das nicht mehr ein bloßes zur Schau stellen in engerem Sinne bedeutet, sondern einen Prozeß der

Reflexion und Partizipation im Nachvollziehen mit persönlichem Engagement in Gang setzt.

.Lebendige Menschen und Objekte

Die unmittelbare Einbeziehung der Bewohner des Bezirkes in die FORT-Ausstellung animiert damit auch die Objekte, die nur dahingehend lebendig werden können, wenn sie mit Menschen und ihren persönlichen Schicksalen in Verbindung gebracht werden. Durch diesen „Hauch“ werden Gegenstände vollständiger und interessanter. Damit ist die Teilnahme der gesamten Bevölkerung des Bezirkes an der Ausstellung unerlässlich und Voraussetzung für stets sich wandelnde Ausstellungsschwerpunkte. Es entsteht damit eine neue, mobile Art des „Ausstellens“, das, abweichend vom statischen Museumscharakter, immer neue Konzepte und Varianten des Identitätsspiels einfließen lässt. Ganz zu schweigen von den wirtschaftlichen Vorteilen für die Bewohner des Bezirkes, die in- und außerhalb der Festungsmauern als Akteure dieser Schau-Spiel-Bühne tätig sind. Zudem kommt hier dem Verein *Oppidum* und seinen Mitgliedern eine besondere und aufgewertete Rolle zu: die bereits gemachten Erfahrungen bei Führungen aller Art (im besonderen mit Schulkindern) in die Konzeptarbeit für die Ausstellungen einfließen zu lassen und lenkend oder beratend in ihre Organisation einzugreifen.

Franzensfeste um 1960. Die neugebaute Autobahn ist bereits einspurig befahrbar (courtesy Brave New Alps)

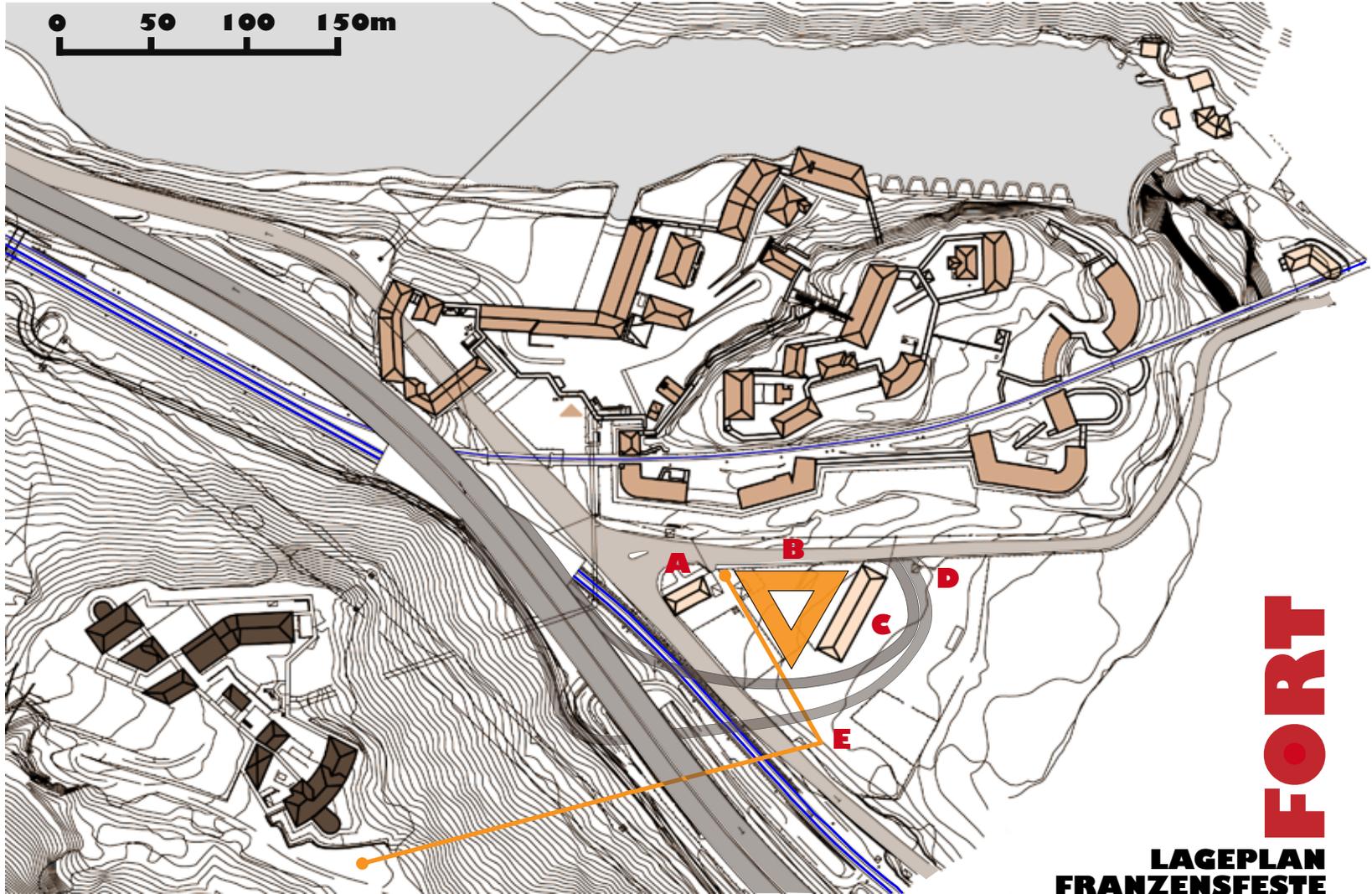


III Das Spiel mit Energie und Bewegung

.Ein zeitgemässes Bauwerk für die Mobilität

.Von der Straße auf die Schiene: die BBT-Gesellschaft

Franzensfeste steht an einem der wichtigsten Verkehrsknotenpunkte des Landes. Dabei könnte man die Bezeichnung Knotenpunkt ausdehnen auf eine viel treffendere Definition: im Laufe der Entwicklung der Nord-Süd-Verkehrsachse ist Franzensfeste von einem aktiven Knotenpunkt immer mehr zu einem passiven Durchzugspunkt geworden. Pro Jahr werden allein über Eisen- und Autobahn 50 Millionen Tonnen Güter an Franzensfeste vorbeitransportiert. Ganze 7 Millionen Fahrzeuge



FORT
LAGEPLAN
FRANZENSFESTE

Umbau Liegenschaft A: Das zu sanierende „Friedensgebäude“ als Sitz für die Leitung und Koordination der FORT-Spiele und die Aktivitäten des Zentrums für Friedensforschung



fahren im Jahr an der Festung vorbei.

Der Bau des Brennerbasistunnels ist eine sinnvolle und in die Zukunft schauende Lösung für die Entkräftung der oberirdischen Brennerstrecke, die auch die Franzensfeste mit einer Flut von vorbeifahrenden Fahrzeugen jeder Art belastet. In *Aicha* baut die Gesellschaft des BBT gerade einen Erkundungstollen. Damit ist der Start für mehr als eine Dekade des Tunnelbaus erfolgt. Ohne Zweifel nimmt der Tunnelbau mit seinen zuliefernden Unternehmen und Arbeitskräften eine wichtige Stellung für die Zukunft der Franzensfeste und ihres Bezirkes ein. Die Festung platziert sich damit in den Brennpunkt aller zukünftigen Aktivitäten des BBT. Die Mobilität und die unab-

Umbau Liegenschaft C: Das zu sanierende „Geniegebäude“ als operativer Sitz für die Gesellschaft des BBT



wendbare Tatsache, daß sich Franzensfeste inmitten eines komplexen europäischen Verkehrsknotenpunktes befindet, gibt ihr somit ihre zweite, wichtige Identität im Spiel mit der eigenen Geschichte. Der Bau eines Info-Points der Brennerbasistunnel-Gesellschaft in der *Franzensfeste* in der Festung selbst gilt als beschlossen. Die Gebäude 9, 10 und 11 in der Unteren Festung (der im Norden ausragende Festungszacken mit der darunter durchführenden Trasse der Staatsstraße) stehen als festungsinternes Areal für das BBT Informationszentrum zu Verfügung. Aufgrund der bisher gemachten Überlegungen ist das Suchen nach einer Alternativlösung zumindest eine Überlegung wert.

„Signale für die Mobilität von morgen in einer Architektur von heute

Über die Wahl des Standorts für den BBT Info-Point in der Festung selbst ließen sich also einige Bedenken äussern. Es wäre sicherlich funktionaler und auch leichter (und damit weniger kostspielig) am Areal des derzeitigen Parkplatzes das bestehende „Geniegebäude“ zu sanieren und als operativen Zentralsitz (zusammen mit dem Info-Point im Erdgeschoß) für die BBT-Gesellschaft zu bestimmen (siehe Lageplan auf Seite 23 und Foto oben: Umbau Gebäude C). In diesem Gebäude könnten wie schon erwähnt die operativen Strukturen der BBT-Gesellschaft (Büros für angestellten Mitarbeiter, Sitzungssäle, Planungsabteilungen, usw.) Platz finden. Die unmittelbare Nähe zur neuen Ausfahrtsschleife von Norden (im Lageplan mit Buchstabe D gekennzeichnet) und die unmittelbare Verbindung zum FORT-Hauptgebäude (der Neubau B) gäben dieser Lösung absoluten Vorrang. Zudem ist das „Geniegebäude“ durch seinen geschichtlichen Namen selbst dazu berechtigt, Ingenieuren und Technikern, die ein großes Bauwerk (gleich dem BBT) verwirklichen, in einem solchen Gebäude Platz zu bieten.

„Auf den Frieden bauen

Das auf dem Lageplan auf Seite 23 für den Umbau bestimmte und auf zwei Ebenen nutzbare „Friedensgebäude“ (siehe Buchstabe A) bekommt mit der Bestimmung des Areals auf dem derzeitigen Parkplatz ebenfalls eine neue Funktion. Es wird Sitz des Instituts für europäische Friedensforschung und zugleich auch Koordinierungszentrale für die Leitung der gesamten FORT-Konfliktspielaktivitäten auf dem Festungsareal. Ausgestattet mit einer Friedensbibliothek, Sitzungssälen und Büros für die berufenen Forscher und Wissenschaftler im

oberen Niveau und den Büros, Räume für die Spielleiter und Koordinatoren im Erdgeschoß. Die unmittelbare Nähe zum zentralen Neubau (Buchstabe B auf Lageplan, S.23) ist gegeben. Dieses Institut wird aufgrund der übergreifenden Fragestellungen eine Kooperation von Fachleuten aus verschiedenen Bereichen erfordern: Politologen, Soziologen, Juristen, Friedens- und Konfliktforscher. Eine internationale Vernetzung mit dem FORT-Friedenshaus im Zentrum scheint zumindest in einem Radius von 500 km einzigartig zu sein. Im Friedenshaus wird also Forschung betrieben, die zum einen die wissenschaftliche Darstellung und Untersuchung von Konflikten zum Gegenstand hat und auf der anderen mögliche Lösungen durchdacht bzw. erfolgreich umgesetzte Lösungen dargestellt werden.

Vergleiche: Andreas Hapkemeyer: „Die Franzensfeste, ein Ort für wissenschaftliche Konflikt- und Friedensforschung und ihre Divulgation“ Konzeptpapier, September 2009

„Autobahn & Eisenbahn durchs Portal: die Ausfahrten und Einstiege

Der wichtigste und notwendigste bauliche Eingriff in diesem Zusammenhang ist wohl der im Lageplan (auf S.23) mit B gekennzeichnete Neubau. Es versteht sich von selbst, daß dieses neue, als gleichseitiges Dreieck im Grundriß klar erkennbare Gebäude auf drei oberirdischen Ebenen mit zwei unterirdischen Parkdecks ein einschneidendes, erkennbares Zeichen in die - ohnehin schon konfuse - Landschaft um die Festung setzen muß. FORT als moderne Architektur muß von weither (Autobahn und Eisenbahn) sichtbar sein und Signalwirkung haben.

Das FORT-Gebäude ist somit klare Landmarke, die die Franzensfeste in ihrer historischen Form signalisiert, aber auch Portal für die Europaregion Südtirol, Tirol und Trentino wird

und gerade durch diesen europäischen und länderübergreifenden Charakter eine faszinierende Anziehungskraft auf die vorbeifahrenden Touristen, den Familien und Kindern ausüben. Damit sind bereits die wirtschaftlichen Charakteristika dieses zentralen Neubaus als Portal für die Euregio angedeutet: FORT ist eine Autobahn-Raststätte der besonderen Art. Einerseits ist das Gebäude Ausgangspunkt für eine kulturelle Nutzung der Festung (Spiele, Konzerte, Sport in der Oberen, Kunst und Kultur mit Ausstellung in der Unteren und Mittleren Festung), andererseits ist aber auch der Ort des Kaufens, der Verkostung, des Verzehrens und Benutzens von regionalen Qualitätsprodukten. Zusammenfassend die einzelnen Ebenen und ihre Nutzung:

2.UG	Parkplätze
1.UG	Parkplätze und Maschinenräume
EG	Empfang, Euregio-Portal, Euregio-Shop, Dokumentationszentrum, Servicestrukturen, Büros des FORT-Kultur-Managements
1.OG	Büros für die Beschäftigten und die Leitung von FORT (Sitzungssäle, Büros, Servicestrukturen)
2.OG	Jugendherberge und Low-Cost-Unterkünfte.

Die Anbindung an die Autobahn erfolgt über eine neu zu bauende Aus- und Einfahrt (siehe Lageplan S.23, Buchstabe D) von Norden her und zurück in die gleiche Richtung. Die zwei Fahrbahnen, jene der Auffahrt und der Abfahrt umschlingen das Areal mit den FORT-Gebäuden mit zwei nebeneinander geführten Rampen. Die Einfahrt von und nach Süden hin erfolgt weiterhin über die bestehende Autobahnausfahrt Brixen-Pustertal. Diese Lösung würde die direkte Zufahrt zur FORT-Raststätte - das Hauptgebäude mit dem Grundriss eines gleichseitigen Dreiecks - im Vergleich zur bestehenden erheblich erleichtern. Alle Touristen, die von den europäischen Ländern jenseits des Alpenhauptkammes von Norden kommend über den Brenner in die Region - oder nach Italien

weiterreisen, haben die Gelegenheit, direkt in das Areal der Festung einzufahren und dort alle notwendigen *Service*-Leistungen (Kultur, Kunst, Spiele, Unterhaltung, Einkauf usw.) auf weitestem Raum angeboten zu bekommen. Keine Konkurrenz zum Brenner-Outlet, aber eine qualitätsintensive Synthese von originellen regionalen Produkten aus allen möglichen Sektoren, wobei das Handwerk dabei keinesfalls fehlen darf. FORT ist Qualitätsraststätte und Aufnahmezentrum für die Festung zugleich. Zudem filtert das Hauptgebäude den Massenansturm ab und ermöglicht es so, gerade für die Festung vor allem die am Spiel, am Sport und an der Kultur und Kunst interessierten Besucher gezielt aufzunehmen und zu betreuen. Die Möglichkeit des Baus einer unterirdischen Tunnelunterführung vom Hauptgebäude aus bis zum Eingangsbereich der Unteren Festung oder direkt auf den Exerzierplatz (wo sich auch die Kapelle befindet) ist dabei ernstlich zu erwägen (in der Kostenrechnung nicht angeführt).

.Der Leuchtturm am Stausee

Der Grundriss des FORT-Hauptgebäudes als gleichseitiges Dreieck ist absichtlich (in Anlehnung an die Symbolik der geometrischen Grundformen und -körper) einer Formensprache entlehnt, die das Magische, Spielerische hervorhebt. Verstärkt wird diese Signalkraft der Architektur zusätzlich über Lichteffekte, die dem dreizackigen Grundbau gewissermassen einen zwar sichtbaren, aber „immateriellen“ Turm aufsetzen. Aus dem dreieckigen Innenhof heraus werden je nach Jahres- und Tageszeit zwei ähnliche Lichteffekte produziert:

- bei Tag werden rhythmisch in die Luft nach oben ausgestossene Wasserdampf Wolken von unten angestrahlt, damit ergibt sich auch bei Tageslicht ein interessanter Effekt mit klarer Signalwirkung (das atmende FORT);

- die Lichtbestrahlung des Himmels über FORT erfolgt über zwei Wege: einmal (z.B. im Sommer, bei hoher Sonneneinstrahlung) mithilfe von *Parabolspiegeln*, die das Sonnenlicht aufnehmen und gebündelt wieder zurückreflektieren, oder, als Alternative dazu mit *Scheinwerfern*, die am Abend direkt das von den Stauseeturbinen produzierte Energiepotential nutzen und die von Zeit zu Zeit ausgestoßene Wasserdampfwolke oder direkt die Wolken im Himmel ober der Festung von unten anstrahlen. Die Projektion von kurzen Schriftbotschaften ist dabei nicht auszuschließen.

So wird dieser nur aus Licht gebildete Leuchtturm am Stausee als immateriell erhobener Zeigefinger den Vorbeifahrenden in den Himmel über FORT zeigen, was alles im Innern dieser Friedens- Spiel- , Kunst- und Kulturfestung angeboten wird und ist gleichzeitig Symbol für sinnvoll genutzte und produzierte Energie aus erneuerbaren Quellen (Sonnenlicht, Wasserkraft)

.Die Bahn nach oben

Die im Lageplan auf S.23 mit dem Buchstaben E gekennzeichnete Bahntrasse versucht die Problematik des direkten Transportes in die Obere Festung zu lösen. Auf der Ostseite des dreieckigen Hauptgebäudes befindet sich die erste Haltestelle im 1. UG. Ähnlich wie es mit der *Hungerburgbahn* in *Innsbruck* der Fall ist, verläuft der erste Trakt der Standseilbahn unterirdisch und tritt erst nach der Unterquerung von Eisen- und Autobahntrasse an die Oberfläche. Dies schließt nicht aus, dass auch die schon bestehende Zubringerstrasse in die Obere Festung - diese ist ja zum Teil neben der zukünftigen Ausfahrtsrampe verlaufend angeordnet - ausgebaut und saniert werden kann.

.Die Bewegungen des Körpers

.Extreme Bedingungen fordern extremen Sport: die Kunst des Kampfes im FORT

Zu Beginn dieses Abschnitts beginnen wir mit einem Zitat des griechischen Philosophen *Heraklit*: „Der Kampf ist der Vater aller Dinge“. „Kampf“ und „kämpfen“ sind heute zweifelhafte Begriffe, da sie meist an Vernichtung des Anderen, Egoismus und Tod erinnern. Der Kampf ist in derartigen Zusammenhängen nach wie vor und mit Recht zu verurteilen, weil seine Ziele zerstörerisch sind. Hier liegt also ein subtiler Trennstrich zwischen zwei Auffassungen von Kampf und kämpfen und hier wollen wir beginnen, ein Alternativkonzept dazu anzubieten und in der Festung realisieren. Kämpfen als Weg der Selbstfindung akzeptieren wir schon eher - im Sinne einer Auseinandersetzung mit sich selbst; innere Kämpfe darf jeder durchstehen, soviel er will und muß. Die Sehnsucht nach der direkten körperlichen Auseinandersetzung ist nach wie vor in uns da - kein Westen ohne Show-down - doch die Orte für Zwei- und Gruppenkämpfe sind die Sportstätten. Es gibt keine Kultur des Kämpfens und die soll in der Franzensfeste herangebildet und gepflegt werden.

Die asiatischen Kampfkünste, die die Achtung vor dem Leben nicht den Boxhandschuhen überlassen, sind bei uns so allmählich zu Kampf-“sport“ geworden. Im Englischen oder Italienischen ist eine andere Bedeutung des Kämpfens lebendig, dort gibt es die Ausdrücke „martial art“ bzw. „arti marziali“, also Kampf-Kunst. Kämpfen verstanden als Lebenskunst, die einen lehrt, sich selbst als Teil des Kosmos zu leben und zu behaupten. Einige Bereiche der Unteren Festung - in unmittelbarer Nähe des Stausees - und der Mittleren - wie etwa der Platz Nr.15 und die südlich ausgerichteten Kanonenkammern 27 und 28

Fotos der am Stausee bestehenden Räume im Gebäude Nr.33 auf der Unteren Festung. Rechts unten: der Backofen, wo für die gesamte Festungsgarnison das Brot gebacken wurde. Beide: Courtesy © Andrea Pozza 2008



(Lageplan S.15) sind besonders dazu geeignet.

Zweifellos herrschen in der Festung vor allem in den Wintermonaten extreme Bedingungen (niedrige Temperaturen, kaum direkte Sonneinstrahlung, klimatisch kritische Belastung als Folge der besonderen Position der Festung usw.). Dieser schwierige Rahmen kann aber für manche „Kampfkünste“ und neuere Arten des extremen Sports, die sich vorwiegend auf Schnee oder Eis abwickeln, wie Eislaufen, aber auch *Free Ice Climbing*, Gehen mit Steigeisen, *Parcour*-Hindernislauf usw. sehr förderlich und günstig wirken.

.Das Spiel mit Väterchen Frost

Wenn wir nun in diese Richtung konsequent weiterdenken und uns damit auseinandersetzen, was wir vor allem in den schwierigen Wintermonaten als sportlich-ertüchtigende-unterhaltende Bewegung den Besuchern von FORT anbieten wollen, liegen dabei zwei Aktivitäten nahe: das Eisklaufen und das *Igloo*-Bau-Spiel (Bau von Behausungen aus Hartschnee oder Eisblöcken nach Art der *Eskimos*) mit Kindern und Jugendlichen. Die Einrichtung eines Eislaufplatzes für den Winter scheint aus mehreren Überlegungen heraus angebracht. Mit den notwendigen, minimalen Infrastrukturen versorgt (Umkleideräume, WCs, Bar) sind die Möglichkeiten der Ausschöpfung des Exerzierplatzes (im Eingangsbereich der Unteren Festung) oder der Räume in den unteren Geschossen am Stausee (wie erwähnt, das Gebäude 33) bestens dazu geeignet.

Für die Spielaktivitäten des Bauens einer Behausung



aus Schnee und Eis käme auch die Obere Festung - insbesondere der Vorplatz mit der dazugehörigen Kletterwand der Alpenvereine in Frage. Doch auch im Sinne einer ganzjährigen Auslastung einiger Festungsbereiche für den Sport, insbesondere für den Sport am Berg (Klettern, Free Climbing, Parkour) können genügend attraktive sportliche Tätigkeiten vorgesehen werden. Eine Kooperation mit den Messner Mountain Museen in Sigmundskron und Bruneck liegt nahe.

.Ein Stausee ist auch ein See

Die in Vergangenheit erzwungene Präsenz des Stausees sollte genutzt werden. So ist der künstliche See (wenn auch die Wasserzufuhr und der Pegelstand sehr oft unvorhersehbaren Schwankungen unterliegen) im Sinne einer spielerischen Betätigung mit den Bewegungen des menschlichen Körpers unbedingt in das Thema „Energie und Bewegung“ einzupassen. Aktivitäten wie Kanufahren, Rennen mit von den konkurrierenden Teilnehmern selbst erfundenen Schwimmkörpern (ähnlich dem Lackenfest am Kronplatz in Bruneck) und allgemein Bootsfahrten (besonders in den Sommermonaten) gehören zum fixen Veranstaltungsprogramm der Festung.

.Die Herausforderung Berg

Der schon vorhandene natürliche Klettergarten am Vorplatz der Oberen Festung wurde bereits erwähnt. Ausgehend von dieser bereits bestehenden Einrichtung - die bereits heute einigen Erfolg verbuchen kann - sollte im allgemeinen die Thematik der Bewegung am Berg im Mittelpunkt der sportlichen Tätigkeiten in der Festung stehen. Auch die Festung selbst (Außenmauern, Türme, Vorsprünge usw.) ist, in eigens dazu bestimmten Bereichen der Mittleren (wie beispielsweise an der

Felswand von der Unteren in die Mittlere Festung oder entlang des Bruches an der Verbindungsstraße nach *Aicha*) oder der Oberen Festung als Ort für das Klettern, das *Parcour*-Klettern (urbane Art des freien Kletterns an Gebäuden und sonstigen Hindernissen in der modernen Großstadt) sowie das *Free Climbing* geeignet.

.Fahrräder, Züge und andere Geschichten

Es versteht sich von selbst, daß in die weitläufige Thematik der Fortbewegung auch das Radwandern bzw. Radfahren fällt. Damit hat FORT mit seinen Aktivitäten eine besondere Sorge für die vorbeifahrenden Radtouristen und stellt die dafür notwendigen Infrastrukturen zur Verfügung. In diesem Sinne sollte diesem neueren Phänomen des Wanderns besonderes Augenmerk geschenkt werden. Insofern funktioniert FORT als wichtiger Knotenpunkt und obligate Etappe eines Fahrradwegnetzes vortrefflich.

Die mögliche Stilllegung der derzeitigen Zugtrasse vom Bahnhof Franzensfeste in das Pustertal (durch eine geplante Variante würde der Bahnhof von Franzensfeste als Knoten ausgeschlossen) sollte genutzt werden. Ein Zubringerzug (ähnlich der derzeitigen Rittnerbahn von *Oberbozen* nach *Klobenstein*) bringt die Passagiere von Franzensfeste nach *Aicha* und zurück und hat direkt an der Festung eine eingerichtete Haltestelle.

.Die Festung als Energiespeicher

.Gestautes Wasser überflutet nicht nur Dörfer

Die Tatsache, daß Franzensfeste direkt an einem Stausee liegt, der bisher meist als Fremdkörper wahrgenommen wurde, sollte alle möglichen Anstrengungen unternehmen, um

den Nutzen und die Unerlässlichkeit dieses künstlich angelegten Wasserreservoirs für die Festung zu erkennen. Gewiss, der Bau des Sees war ein Gewaltakt, den die Bevölkerung Südtirols als präpotente Machtausübung unter dem Faschismus erdulden musste. Trotzdem, die Zeiten haben sich geändert und die kostbar gewonnene Energie über eine erneuerbare Quelle wie der Wasserkraft muß in der zeitgenössischen Identität der Festung eine wichtige Rolle übernehmen. Es gibt im Erscheinungsbild der Festung nach außen einige Hinweise darauf. Zum ersten über den Leuchtturm am Hauptgebäude, dessen Licht ja von der Energie aus den Turbinen des Stausees gespeist wird. Zum zweiten über die offengelegte Materialisierung der Sonnenenergie in Form von Licht (über Spiegel gespeichert und reflektiert sowie über Solarzellen in Strom für FORT umgewandelt).

.Eine Festung wärmt sich auf

Aufgrund der besonderen Lage der Festung in einem engen Tal mit beschränkter Sonneinstrahlung in den Wintermonaten entsteht ein besonderes Wechselspiel aus zwei Arten von Energie mit erneuerbaren Quellen: im Winter der Strom aus der Wasserkraft, im Sommer die Wärme und Energie durch direkte Sonneinstrahlung (Solarzellen und Sonnenkollektoren). Dazu ist der Vorschlag, entlang der Autobahnausfahrtsrampen und am Dach des Neubaus die notwendigen Strukturen für eine direkte Stromgewinnung vorzusehen.

Das gegen den Himmel reflektierte Sonnenlicht auf der einen und das künstliche Scheinwerferlicht nach oben auf der anderen sind somit die unverwechselbaren Erkennungszeichen der Festung.



IV Das Spiel mit der Zukunft **.Sparsame Eingriffe**

.Rückbauten und behutsam Gebautes

In diesem Abschnitt konzentrieren wir uns vorwiegend auf die Art und Weise, wie in den drei Festungsbauwerken selbst gebaut, saniert und adaptiert werden soll. Geradezu im Kontrast zur einschneidenden Bautätigkeit außerhalb des eigentlichen Festungsareals am derzeitigen Parkplatz (Neubau FORT-Gebäude, Sanierung Friedensgebäude, Sanierung Geniegebäude, Bau der Standseilbahn, Bau von Ein- und Ausfahrtsrampen) sollte in der eigentlichen historischen Festung nur mehr ganz unauffällig und sparsam gearbeitet werden. Diese Absicht kann in einem kurzen Satz zusammengefasst werden: nur da, wo es die heutigen Bestimmungen notwendig machen,

soll baulich eingegriffen werden, und zwar behutsam und immer im Respekt zu dem historisch Gewachsenen. Was also die Untere und Mittlere Festung betrifft, ist mit Ausnahme der Blöcke 9, 10 und 11 (geplanter BBT Info-Point) und dem Gebäude 33 (im unteren Stauseebereich) die Realisierung der Eingriffe ja bereits abgeschlossen. Einzig und allein die notwendige Ausstellungsgestaltung in den Trakten 39 und 40 könnte noch einige kleine bauliche Änderung an der Substanz des Historischen erforderlich machen. Mit dem Wenigen sollte es also bleiben.

In der Oberen Festung hingegen sind doch einige Eingriffe notwendig, um vor allem dieses Bauwerk dem Publikum im Respekt der derzeitigen gesetzlichen Bestimmungen zugänglich zu machen. Im Kurzen seien die notwendigen baulichen Eingriffe aufgelistet:

- Rückbau der Kasematten 1a bis 1d; die beiden höhenversetzten, leicht geschwungen verlaufenden Kasemattierungen waren ja ursprünglich offen. Die in späterer Zeit aufgesetzten Dächer müssen entfernt werden und die Decken nach den damaligen Kriterien mit Erdaufschüttung wieder in den ursprünglichen Zustand (als bombensichere Abdeckung) zurücksaniert werden. Gebäude 1d wäre zudem für die Unterbringung von beheizbaren Räumen für das Kunst- und Kulturmanagement in der Oberen Festung geeignet;

- Sanierung und Absicherung der *Kaponniere* mit halbrunder Apside im Gebäude 1d zusammen mit der tunnelartigen *Kontereskarpe* für die Konflikt-Simulations-Spiele;

- Sanierung der Zisterne und des Kühlgrabens nebst der Garnisonküche im Gebäude 2;

- Sanierung des Viktualienmagazins und der darunterliegenden Wohnräume und Kasematten (im Gebäude 7) sowie die bauliche Adaptierung zu einem logistischen, organisatorischen Zentrum für die Kunst- und Kulturveranstaltungen und Konflikt-Spiele in der Oberen Festung;

- Sanierung der Stahlgeländer und behindertergerechte Erschließung der Erdniveaus der zentralen Gebäude;
- Montage von abmontierbaren, fliegenden Zeltabdeckungen für die Innenhöfe zwischen den Gebäuden 4 und 6 im Nordosten.

.Die Faszination des Spartanischen

Über allem sollte jedoch, wie bereits erwähnt, ein einziges Kriterium walten: die Faszination des Spartanischen, Reduzierten, Unauffälligen. Große Unterstützung für diese Philosophie der „unscheinbaren“ Sanierung sollten nach wie vor die Mittel Licht und Ton (*Light and Sound*) darstellen. Das hörbare Werfen von Schatten ist für die Wirkung eines Raumes darum eminent wichtiger als ein sichtbar dominanter architektonischer Eingriff.

.Die Kunst des Handels

.Das Eingangstor für ein Europa der Regionen

Wie wir bereits feststellen konnten, bezieht die Franzensfeste als Ganzes ihr Leitbild aus Geschichte und Kultur, sei es über organisierte Rollenspiele und saisonale Kunst- und Kulturveranstaltungen auf der einen oder sportlichen Bewegungsspielen auf der anderen Seite. Diese Schwerpunkte sind ohne Zweifel bezeichnend für die historische Festung und betreffen ein Kraftfeld, das mit dem Leitwort „Kunst des Spiels“ treffend umschrieben werden könnte.

Um die Festung herum hingegen liegen die Schwerpunkte mehr in den Bereichen der „Kunst des Handels“. Diese Dialektik verleiht der gesamten FORT-Initiative eine progressive Dynamik, die FORT für alle - Jung oder Alt - als Ort beson-

ders interessant und besuchenswert macht.

Der Komplex von Aktivitäten um das neue FORT-Gebäude, zusammen mit dem Verwaltungsbau der BBT-Gesellschaft und dem Friedenshaus schaffen ein Eingangstor für eine Euregio des Marktes. Über die Tätigkeiten des Ausstellens, Kaufens und Verkaufens und der damit zusammenhängenden sozialen Dynamik wird auch jener Besucher angesprochen, der nicht unbedingt Interesse hat, die Aktivitäten in der Festung selbst zu verfolgen, weil die Zeit seines Aufenthalts in der FORT-Raststätte zu kurz bemessen ist. Während eines Kurzstopps an der FORT-Raststätte findet der Tourist mit seiner Familie aber die Gelegenheit, Waren der Region zu kaufen, Informationsmaterial und Gegenstände der Franzensfeste zu erwerben, kurz im Restaurant zu essen und jedenfalls ein Souvenir von FORT mitzunehmen, das ihn bei einem nächsten Besuch dazu bewegen soll, einen längeren Aufenthalt im FORT einzuplanen. Angebote aus dem *fairen* Handel dürfen dabei keinesfalls fehlen (Weltläden).

.Dolomiten und Qualitätsprodukte

Die FORT-Raststätte wird also zu einem zentralen Bezugspunkt für regionale Qualitätsprodukte, die vor Ort zum Verkauf angeboten werden. Sinnvoll erscheint hier die Bildung einer regionalen Verkaufsgesellschaft, die über die Qualität jener Produkte zu entscheiden hat, die in der FORT-Raststätte zum Verkauf angeboten werden können und das Management (im Kontrast zwischen Kultur und Markt) leitet. Durch die Verbindung mit den kulturellen Tätigkeiten in der Festung selbst bekommt dadurch auch die zum Verkauf angebotene Qualitätsware einen besonderen „gehobenen“ Charakter. Das regionale UNESCO-Gut *par excellence*, die *Dolomiten* sind in diesem Zusammenhang als regionale Garantie der Qualitätswaren zwischen Natur und Kultur zu sehen.

.Die Kultur geht durch den Magen

Damit sind wir bei jenem Bereich angelangt, der im FORT-Rasthaus - neben den kulturellen *Highlights* - zumindest genauso relevant und wichtig ist: die Qualitätsgastronomie und die Restauration mit unbehandelten Naturprodukten und in der regionalen Tradition stehenden Rezepten. Zurecht geht die Kultur wie die Liebe durch den Magen. Neben dem internen Restaurant in der Unteren Festung (Gebäude 41), das ja schon besteht, wird im Rasthaus ein Restaurant entstehen, das jene Qualitätsprodukte der Region, die am Ort zum Verkauf angeboten werden auch in Rezepten und als zubereitete Speisen anbietet.

.Der Markt des Spielens und Staunens

Souvenirs, Gadgets und *Video-Games*, die sich direkt auf die kulturellen spielerischen und sportlichen Tätigkeiten innerhalb der Festung beziehen, werden am FORT-Markt in der Raststätte zum Verkauf angeboten. Dabei sind vorwiegend alle jene Figuren, Räume, Gegenstände und Situationen in



kleinem Masstab reproduziert und zum Kauf angeboten, die in den Konflikt-Spielen besondere Bedeutung erlangt haben und demnach vom Besucher als Erinnerungsstück mit nach Hause genommen werden möchten. Dazu auch Video-Spiele, die in Anlehnung an die wirklich gespielten Spiele im FORT, eigens vom Friedenszentrum produziert und zum Kauf angeboten werden.

.Die Festung ist eine Hochzeit wert

In diesem Zusammenhang ist die Wichtigkeit der bestehenden Kapelle zu erwähnen, die ohne Zweifel dazu beitragen könnte, die Festung zum Ziel von Besuchern zu machen, die nicht direkt durch die angebotenen Aktivitäten in die Festung kommen, sondern weil es eben ein besonderer Ort mit einer besonderen *Aura* ist.

Die Kapelle ist dem Hl. Johannes dem Täufer geweiht und im besten Maße dazu geeignet, einen besonderen, jedenfalls nicht alltäglichen - und trotzdem genügend feierlichen - Rahmen für Hochzeiten zu schaffen. In diesem Sinne zieht die Kapelle gerade jene Hochzeitspaare in ihren Bann, die die Anonymität scheuen und demnach einen exklusiven, originellen von geschichtlich-kultureller Prägung gezeichneten Ort für den so wichtigen Tag im Leben finden wollen. Die Kapelle entspricht damit der Besonderheit des Moments und verleiht ihm den genügend feierlichen Rahmen. Zudem ist die Position der Kapelle an der Seite des Exerzierplatzes, in der Nähe des Bistros und *vis à vis* der permanenten FORT-Ausstellung ein passendes Glied in der Kette einer lebendigen Geschichtsdarstellung mit Bezügen auf die heutige Zeit und ihren gesellschaftlichen Merkmalen.

V Das Spiel mit den Welten

.Die Kunst des Friedens

.Die Kunst des Spiels mit den Welten

In diesem letzten, ausschlaggebenden Abschnitt der Studie schließt sich der Kreis aller dargelegten Ideen und Nutzungskonzepte, indem wir neuerdings zum Schlüsselsatz im Titel der Studie zurückkehren müssen, nämlich zum **FORT als Spiel mit den Welten**. Damit ist zweifellos und sinngemäß schon gesagt, um was es prinzipiell bei der Franzenfeste geht. Die Festung ist aus dem Spieltrieb entstanden, jenem Trieb, der die Menschen in sehr vielseitige, abwechslungsreiche Rollen schlüpfen lässt: einmal Herrscher, einmal Knecht, einmal Prinzessin, einmal Mutter. Unzertrennbar mit diesem Spiel der Rollen verbunden sind auch die Konflikte, manchmal auffallend weltbewegende, manchmal unscheinbar hinter den vier Mauern eines Familienhauses verborgene. Bruchteile von kleinen Welten, die zusammen die große Welt bilden, in der der Mensch sein Leben spielt. Das Leitbild für die Nutzung der Festung beruht also auf diesem zentralen Prinzip.

Dieses Prinzip des „Spiels mit den Welten“ bildet demnach auch die Grundlage und den Ausgangspunkt für alle kulturelle Aktivitäten und Veranstaltungen von FORT.

Vor allem in der Unteren - unter Ausklammerung des Bereiches der permanenten Ausstellung zur Geschichte der Franzenfeste (Gebäude 38, 39 und 40) - und in der Mittleren werden saisonale, themenzentrierte Kunstausstellungen abgehalten. Die bei den Veranstaltungen von *Transart*, *Manifesta 7* und zuletzt der *Landesausstellung 2009* gesammelten Erfahrungen haben die Verteilung und Nutzung der vorhandenen Räumlichkeiten in diesen beiden Festungsteilen bestätigt und sollten

aus diesem Grund auch weiterhin für Kunstveranstaltungen dieser Art Verwendung finden.

Die Kunstaussstellungen sollen also themenzentriert um das *Spiel* kreisen und entsprechend diesem Leitbild international verankern. Es hat hier keinen Sinn, näher auf den Punkt einzugehen, wie der Inhalt einer Ausstellung einem Leitbild angepasst werden soll. Wichtig scheint hier nur die Tatsache, daß in Zukunft alle großen Kunstaussstellungen von FORT in der Unteren und Mittleren Festung dem Gesamtleitbild untergeordnet sein müssen.

.Ein Ausblick auf die Zukunft

Damit ist auch der Ausblick in die Zukunft schon gemacht. In der äußerst komplexen und vielseitigen Welt von FORT geschieht alles wie im Spiel. So ist es vor allem in der Kunst, die *per se* nichts anderes als ein Spiel mit der vielseitigen Wirklichkeit der Welt ist. Der Mittlere Festungsteil von FORT ist also bereits für eine jährlich stattfindende Kunstschau auf europäischer Ebene prädestiniert. Insofern wird die Tradition der vergangenen drei großen Kulturveranstaltungen, die allesamt von Qualität gekennzeichnet waren, weitergeführt und ausgebaut und mit den nötigen finanziellen Mitteln versorgt. Zusammen mit dem Kulturmagnet von FORT werden jährlich Kuratoren geladen, die den geeigneten Inhalt im Sinne des Leitbildes zusammenstellen und verwirklichen.