

POSTDIGITAL LANDSCAPES



Zeitschrift Kunst Medien Bildung
Kristin Klein & Willy Noll (Hrsg.)

Zeitschrift Kunst Medien Bildung

Andreas Brenne / Christine Heil / Torsten Meyer / Ansgar Schnurr
(Herausgeber*innen im Auftrag der Wissenschaftlichen Sozietät Kunst Medien Bildung e.V.)

Editorial

Die Zeitschrift Kunst Medien Bildung zkmb ist ein Forum für den wissenschaftlichen Austausch über die Erforschung von existierenden und denkbaren Verknüpfungen von Kunst, Medien und Bildung in wechselnden diskursiven Feldern. Ziel der Zeitschrift als interdisziplinäres, reviewgestütztes e-Journal ist es, den disziplinären und fächerüberschreitenden Diskurs zwischen Kunst, Medien und Bildung unter den Bedingungen intermedialer Vernetzungsmöglichkeiten weiterzuentwickeln.

Neben thematisch ungebundenen und sukzessive unabhängig von periodischen Erscheinungsterminen publizierten Einzelbeiträgen werden auch fokussierte Textsammlungen unter Leitung einer Gastherausgeberschaft publiziert, die die Möglichkeit bieten, einen Themenbereich entlang eines Einführungsartikels und weiterer, miteinander vernetzter Texte verschiedener Autor*innen zu entwickeln. Diese thematischen Ausgaben erscheinen unregelmäßig und in eigener inhaltlicher und redaktioneller Verantwortung der Gastherausgeberschaft.

Die Zeitschrift Kunst Medien Bildung zkmb wird herausgegeben im Auftrag der Wissenschaftlichen Sozietät Kunst Medien Bildung e.V., die sich als Interessengemeinschaft von Wissenschaftenden versteht, mit dem Ziel, theoretisch ausgerichtete Ergebnisse aus Forschung und Lehre, die das Profil des Gegenstandsbereichs und seine bildungstheoretischen Besonderheiten im Schnittfeld transdisziplinärer Ansätze betreffen, zu befördern und zu dokumentieren. Die Zeitschrift dient der Darstellung und Veröffentlichung dieser Arbeit und ihres Umfeldes.

Postdigital Landscapes

Kristin Klein & Willy Noll
(Gastherausgeber*innen der Sammlung)

Editorial

Unter aktuellen Bedingungen digitaler Kulturen verändern sich die Register künstlerischer Artikulationen und Affordanzen. In der Allgegenwart von digitalen Medien und ihren vernetzten Infrastrukturen etablieren sich neue kulturelle Praktiken, wandeln sich Modi der Interaktion, soziale Gefüge, die Rolle von Institutionen und die Arten und Weisen, wie Kunst produziert, geteilt und rezipiert wird. Dies zieht wiederum andere Voraussetzungen gesellschaftlicher Teilhabe nach sich und verändert bildungstheoretische Grundannahmen.

Von dem Konzept der Postdigitalität ausgehend werden in dieser Publikation sowohl exemplarische Phänomene als auch strukturelle Fragen von Kunst und Kultur der Gegenwart genauer in den Blick genommen. An ihnen lassen sich, so die These, digitale Transformationsprozesse beispielhaft beschreiben und reflektieren. *Postdigital Landscapes*, wie sie hier verstanden werden, umfassen dabei geografische Netzwerke und materielle Infrastrukturen genauso wie gouvernementale Strukturen, Einstellungen und Verhaltensweisen. Sie konstituieren sich durch hybride Praxen, Akteur*innen und Räume sowie in Verschränkung von digitalen Technologien, Mensch, Natur und Kultur in ihren ambivalenten Relationen zu- und untereinander.

Die vorliegende Publikation macht ein Angebot zur Orientierung und versammelt dazu Beiträge zu aktuellen Forschungskontexten im Anschluss an postdigitale Kunst, Medienkultur und -bildung.

Impressum

Gast-Herausgeber*innen: Kristin Klein & Willy Noll

Herausgeber*innen der „Zeitschrift Kunst Medien Bildung“:

Andreas Brenne, Christine Heil, Torsten Meyer, Ansgar Schnurr

(im Auftrag der Wissenschaftlichen Sozietät Kunst Medien Bildung e.V.)

Lektorat und Korrekторat: Marie Schwarz

Layout und Satz: Carmela Fernández de Castro

Gestaltungskonzept: Kristin Klein, Torsten Meyer

Coverbild: Santa France: *Nodes*, 2019, aus ihrer Einzelausstellung *Safeporting*

Support: Grimme-Forschungskolleg an der Universität zu Köln



Trotz intensiver Recherchen ist es uns leider nicht gelungen, alle Inhaber*innen von Rechten ausfindig zu machen. Berechtigte werden gebeten, sich an die Herausgeber*innen zu wenden.

© zkmb 2019

ISSN 2193-2980

Inhaltsverzeichnis

Vorwort

KRISTIN KLEIN & WILLY NOLL

Postdigital Landscapes | 8

KRISTIN KLEIN

Kunst und Medienbildung in der digital vernetzten Welt

Forschungsperspektiven im Anschluss an den Begriff der Postdigitalität | 16

Gesellschaft, Partizipation, hybride Akteur*innen

MAGDALENA GÖTZ

Postdigital – post-partizipativ?

Diskurse und Praktiken der Teilhabe in der aktuellen Medienkunst

am Beispiel von Nadja Buttendorfs #HotPhones – *high-tech self-care* | 27

TERESA RETZER

Hito Steyerl – Medienkritik und postdigitale Kunst | 41

Kuratieren, Algorithmen, posthumane Agency

NADA SCHROER

Vom bürgerlichen Blick zum posthumanen Schnitt

Kuratorische Praxis im Kontext medientechnologischer Entwicklungen | 50

BENJAMIN EGGER

The next documenta *could* be curated by a machine. I tell you why it *shouldn't*. Or how. | 59

Materialität, Dinge, fluide Stofflichkeit

VIVIEN GRABOWSKI

Pure Synthetizität. Materialität in Pamela Rosenkranz' *Purity of Vapors* | 67

RONJA FRIEDRICHS

Get Real! Zur postdigitalen Skulptur | 76

KATHARINA WEINSTOCK

The Real Thing

Mark Leckey und die Dinge im Zeitalter ihrer digitalen Reproduzierbarkeit | 81

ANNEMARIE HAHN

Every Things Matter | 90

Alltagskultur, Unterrichtspraxis, Social Design

STEFANIE MARLENE WENGER

Beyond Decoration. Die Wirkmacht der Topfpflanze im Kunst-Display der Postdigitalität

Eine Case Study am Beispiel von *New Eelam* | 102

HELENA SCHMIDT

Poor Image Art Education

Über das Vermittlungspotential von Internetbildern im Unterricht – eine Standortbestimmung | 115

Erweiterte Forschungsperspektiven

KONSTANZE SCHÜTZE

Bildlichkeit nach dem Internet – Kunstvermittlung am Bild als Gegenwartsbewältigung | 125

PATRICK BETTINGER

Normativität und Bildung im Kontext der Postdigitalität. Ein begleitender Kommentar | 134

Postdigital Landscapes

Die Abbildung auf dem Cover dieser Publikation zeigt eine Arbeit der Künstlerin Santa France aus ihrer Serie *Nodes* (2019), die Teil ihrer intensiven Befragung des Verhältnisses von Mensch und Technologie ist. Frances computer-generierte Bilder sind clean, halten Betrachtende auf Distanz, suggerieren durch den kaum definierbaren Umraum eine Kontextenthobenheit der Dinge. Und doch: Wie die Spuren eines Tatorts präpariert, scheinen sie – nur richtig kombiniert – als Zeug*innen Auskunft über einen Tathergang zu geben: eine angeschnittene Ingwerwurzel, Lachen einer verschütteten Flüssigkeit, Pilze, in Plastikfolie eingewickelt, Blätter und Teile von Zweigen, Abdrücke einer nie existenten Kaffeetasse, ein Stück Luftpolsterfolie, unter der das beleuchtete Display eines älteren Mobiltelefonmodells hindurchscheint, ein Haarbüschel, eine Katzenfigur, ein Zettel mit einem ausgedruckten Post: „sorry, but the password must contain a self, a shadow and a persona.“

Die Dinge scheinen nüchtern, unverbunden, ob organisch oder synthetisch, alle errechnet und beinahe leblos erstarrt. Die digital generierten Gegenstände sind mit seltsamer Genauigkeit fokussiert und bleiben doch rätselhaft anonym. Zeichen sind nebeneinander gestellt, Symbole in nicht erfassbarer Logik aneinandergereiht. Unweigerlich aber bilden sie, in dieser gemeinsamen Komposition angeordnet, Assoziationen aus. Sie ergeben ein Gefüge, eine Sammlung unterschiedlicher Entitäten, die das gleiche Rendering durchlaufen haben.

Was hier als Momentaufnahme festgehalten ist, findet eine Entsprechung in der Alltagserfahrung vieler. Der Zugriff auf die Fülle an Daten und Informationen in einer digital vernetzten Welt ist exponentiell angestiegen. Gleichzeitig fordern die in großer Geschwindigkeit aufeinanderfolgenden unterschiedlichen Inhalte auf Online-Plattformen und netzkulturelle Logiken bekannte Wahrnehmungsmuster heraus: Bilder und Nachrichten globaler Krisen, algorithmisierte Werbebanner, Katzenvideos, Überwachungsmechanismen und Make-Up-Tutorials existieren in enger Nachbarschaft und bilden neue, oft flüchtige, Topographien aus.

Sie sind Teil der *Postdigital Landscapes* – der parallel im Browserfenster geöffneten Tabs, die eine ausschnitt-hafte Spur aktueller Aktivitäten abbilden, der Suchverläufe, der per Daumen durchgescrollten Timelines, der Drop-Down-Menüstrukturen, der archivierten Nachrichtenverläufe und Querverbindungen durch Hashtags und Links, die den dynamisierten Hintergrund der Alltagsnavigation bilden. Diese Aufzählung verweist jedoch nur auf einen Teil der visuell sichtbaren Dimension einer weit verzweigten Infrastruktur. Zunehmend greifen die Logiken des Netzes darüber hinaus in den physischen Umgebungen. Im Internet der Dinge, in der zunehmenden Zahl von Sensoren in tragbaren Geräten, in Kleidung, im städtischen Raum und in der Natur wirken sie sich auf Selbst-Weltverhältnisse, Identitätsbildungsprozesse und soziale Umgangsweisen aus. *Postdigital Landscapes*, wie sie hier konzipiert werden, umfassen somit geografische Netzwerke und materielle Infrastrukturen genauso wie gouvernementale Erscheinungsformen, Einstellungen und Verhaltensweisen. Sie konstituieren sich durch hybride Praxen, Akteur*innen und Räume sowie in Verschränkung digitaler Technologien, Mensch, Natur und Kultur in ihren ambivalenten Relationen zu- und untereinander.

Unter aktuellen Bedingungen digitaler Kulturen verändern sich auch – so die grundlegende These dieser Publikation – die Register künstlerischer Artikulationen. In der Allgegenwart von und mit der umfassenden Durchdringung durch digitale Medien und ihrer vernetzten Infrastrukturen wandelt sich maßgeblich die Art und Weise, wie Kunst produziert, geteilt und rezipiert wird. Es verändern sich künstlerische Formen und Formate, Modi der Interaktion, soziale Gefüge, die Rolle von Institutionen. Exemplarisch werden im Folgenden Phänomene und strukturelle Fragen genauer in den Blick genommen, an denen sich solche Prozesse beispielhaft beschreiben und reflektieren lassen. In dieser Publikation sind, um im Bild der Landscapes zu bleiben, Landmarks oder Orientierungspunkte einer Kunst der digital vernetzten Welt versammelt, die lesend durchwandert werden können.

Zentraler Ankerpunkt für diese Auseinandersetzung ist der Begriff des Postdigitalen bzw. der Postdigitalität. Dieser hat sich in den letzten Jahrzehnten besonders in den Medien-, Kunst- und Kulturwissenschaften etabliert, um strukturelle Veränderungen im Zusammenhang mit neuen Technologien auf anthropologischer und kultureller Ebene zu beschreiben.

Das Präfix ‚Post‘ betont dabei die selbstverständlich gewordene Allgegenwart digitaler Medien und steht als Marker für eine neue Qualität der Digitalität, die sich auf – oftmals wenig sichtbare – Transformationen des Digitalen in neue (Macht-)Strukturen bezieht (Cramer 2015).

Anknüpfend an diese Überlegungen stand der Begriff des Postdigitalen aufgrund seiner größeren Verbreitung – nicht nur in den Künsten, sondern u.a. auch in den Humanwissenschaften, in den Sozialwissenschaften und in transdisziplinären Ansätzen (Jandrić et al. 2018) – im Vordergrund, um möglichst verschiedene Positionen aus unterschiedlichen Feldern zunächst in drei größeren Bereichen anzusprechen:

Postdigitale Gesellschaft

Wie sind soziale, politische, kulturelle Bedingungen zu beschreiben, die mit fortschreitenden Digitalisierungsprozessen einhergehen? Welche Parameter sind insbesondere für postdigitale, d.h. bereits verstetigte und tiefgreifende Effekte der Digitalisierung wichtig und lassen sich als solche deskriptiv beschreiben? Welche sind spekulativ, prognostisch und möglicherweise für zukünftige „nächste Gesellschaft(n)“ (Baecker 2007) normativ wirksam und können Grundlage kultureller, kunst- und medienpädagogischer Forschung sein (Jörissen/Kröner/Unterberg 2019)? Phänomene und Entwicklungen wie Big Data, Internet of Things, Plattformgesellschaft und Artificial Intelligence u.a.m. müssen disziplinübergreifend und über ihren Schlagwortcharakter hinaus in den Blick genommen werden, um konstitutive Momente postdigitaler Gesellschaften zu identifizieren.

Postdigitale Kunst und Kultur

Neue Rahmenbedingungen künstlerischer und kultureller Praxen bringen neue Formen kultureller Artikulationen hervor und erfordern Aktualisierungen tradierter Begriffe und Verständnisse (Meyer et al. 2019). Wie genau manifestieren sich diese Strukturen? Welche Formen der Auseinandersetzung finden Künstler*innen mit neuen Möglichkeiten der Kommunikation und Interaktion vor dem Hintergrund veränderter Alltagspraxen? Wie werden die Themen und Fragen postdigitaler Gesellschaften hier exemplarisch verhandelt und welche (Reflexions-)Formen werden dabei expliziert (vgl. Cornell/Halter 2015; Bühler 2015)? Welche Rolle spielen hier z.B. künstlerische und alltagskulturelle Strategien von Postproduction, Remix, Sharing oder Copy-Pasting?

Postdigitale Bildung

Wenn Wissen vor allem zwischen den Akteur*innen eines vernetzten Kollektivs geteilt wird (Lévy 2008), sich womöglich die Zustände und Formen von Wissensstrukturen grundsätzlich verändern bzw. verändert haben (Bunz 2012) und Bildungsinstitutionen mit „uneindeutigen Subjekten“ (Schachtner/Duller 2015) konfrontiert werden, müssen auch Verhältnisse und Bedingungen von Bildung neu befragt werden. Welche bildungstheoretischen und gleichermaßen praxisrelevanten Anschlüsse sind im Kontext postdigitaler Gesellschaften – mit dem Fokus postdigitaler Medienkultur und Kunst – denkbar (vgl. Meyer 2013; Meyer/Kolb 2015; Jörissen/Kröner/Unterberg 2019; Vansieleghe/Vlieghe/Zahn 2019)? Welches methodische Instrumentarium ist relevant, um beispielsweise neue Formen der Subjektivierung zu (er-)fassen, zu beschreiben und Modelle des Praxistransfers zu entwickeln?

Die Beiträge der Publikation befassen sich aus der Perspektive der Kunst- und Medienwissenschaft, der Kunstpädagogik, der Kulturellen Bildung, der Kunstgeschichte und vereinzelt auch der Bildungstheorie mit dem Schwerpunkt postdigitaler Kunst und Medienkultur.

Überblick über die Beiträge des Buches

Die hier versammelten Texte sind als *work in progress* zu verstehen. Sie bilden verschiedene Forschungsansätze und -disziplinen mit unterschiedlicher methodischer Annäherung und Fragestellung ab. Dabei handelt es sich um eine lockere Sammlung recht unterschiedlicher Beiträge, die den zentralen Begriff der Postdigitalität umkreisen, ohne den Anspruch auf Vollständigkeit zu erheben oder eine geteilte Systematisierung anzustreben. Die Beiträge sind daher in fünf lose verbundenen Kapiteln zusammengefasst. Sie ermöglichen eine erste Strukturierung eines

vergleichsweise weiten Feldes. **Kristin Klein** macht in ihrem Beitrag *Kunst und Medienbildung in der digital vernetzten Welt. Forschungsperspektiven im Anschluss an den Begriff der Postdigitalität* zunächst einen Vorschlag für thesengeleitete Annäherungen an das Konzept der Postdigitalität und assoziierte Theoriekontexte. Diese dienen der ersten Orientierung und sind als Angebot für die weitere Auseinandersetzung zu verstehen. Die vier folgenden Abschnitte bilden ein Wechselspiel zwischen Besprechungen einzelner künstlerischer Arbeiten und weiter gefassten Auseinandersetzungen u.a. mit gesellschaftlichen Funktionen von Kunst, kuratorischer Praxis, Alltagskultur und Fragen zu materiellen, räumlichen und handlungspraktischen Dimensionen von Digitalität. Diese werden durch das fünfte Kapitel abschließend gerahmt. In diesem ergänzen Konstanze Schütze und Patrick Bettinger, die die Publikation als *Critical Friends* begleiteten, die vorherigen Beiträge durch Kommentare und Einblicke in ihre Forschung. Im Folgenden werden die einzelnen Kapitel nach einer kurzen thematisch zugespitzten Einführung mit den darin versammelten Beiträgen vorgestellt.

Postdigitale Gesellschaft, Partizipation, hybride Akteur*innen

*Neue Medientechnologien bringen, Autor*innen wie Henry Jenkins (2009) zufolge, auch immer neue Partizipationsformen hervor. Diese Situation spitzt sich im Kontext der Digitalisierung zu: Zum einen werden Partizipation, Interaktion und Kooperation zum „konnektivistischen Normalfall“, sie „unterlaufen zum anderen die bis dato gekannte widerständige Kritik sowie kritische Distanz. [...] Vor diesem Hintergrund können Konzepte und Methoden der Partizipation sowie der Irritation nicht mehr ohne weiteres zum Einsatz kommen“ (Lecker 2018: 18). In postdigitalen Gesellschaften treten zudem, etwa in Form algorithmisch gesteuerter Prozesse, technische Akteur*innen auf den Plan, die Wissen, dessen Ordnungsstrukturen in Datenbanken und Suchmaschinen und auch Partizipationsverhältnisse maßgeblich verändern (ebd.: 20).*

*Wahrnehmungs-, Denk- und Lernprozesse werden mehr als je zuvor in Netzwerken von menschlichen und nicht-menschlichen Akteur*innen ausgehandelt und konstruiert (ebd.; Stalder 2017). Die beiden Beiträge des ersten Kapitels widmen sich neuen Partizipationsmöglichkeiten und stellen kulturelle Teilhabe in den Kontext grundsätzlich veränderter Rahmenbedingungen und Charakteristika. Die Auflösung eindeutiger, klar zu verortender Subjekte bildet dabei ebenso einen Orientierungspunkt, wie neue Formen der (Medien-)Kritik und die Hinterfragung wirklichkeitskonstituierender Akteur*innen.*

Dem Begriff der Postdigitalität folgend, entwickelt **Magdalena Götz** in ihrem Beitrag *Postdigital – post-partizipativ? Diskurse und Praktiken der Teilhabe in der aktuellen Medienkunst am Beispiel von Nadja Buttendorfs #HotPhones – high-tech self-care* den Begriff der Post-Partizipation zur Beschreibung neuer Voraussetzungen partizipativer künstlerischer Praktiken. Anhand der künstlerischen Arbeit Buttendorfs werden veränderte kulturelle Umweltbedingungen und der Diskurs um Teilhabe skizziert, der über eine Fokussierung menschlicher Subjekte hinausgeht und verteilte Ästhetiken sowie hybride Akteur*innen in den Blick nimmt. Eine ausführliche Analyse der Arbeiten Hito Steyerls erstellt **Teresa Retzer** in ihrem Beitrag *Hito Steyerl – Medienkritik und postdigitale Kunst*. Anhand ausgewählter Werke wird der Entwicklungsprozess von Steyerls Perspektive im Kontext digitaler Medien herausgearbeitet und unter dem Aspekt neuer Artikulationsformen von Wissen und Wahrheitskonstruktion dargestellt. Beschrieben werden demnach nicht nur Repräsentationsformen physischer Realitäten, sondern ebenso deren wirklichkeitskonstituierende Gehalte.

Kuratorische Praxis, Algorithmen, posthumane Agency

*Durch Prozesse der Digitalisierung verändern sich nicht nur Möglichkeiten und Notwendigkeiten der Partizipation und (Medien-)Kritik, wie im ersten Kapitel dieser Publikation angesprochen, sondern auch die Rolle derer, die in der Lage sind, entsprechende Räume und Bedingungen mitherzustellen und verschiedene Akteur*innen zusammenzubringen. Im Feld der Kunst, so zeigen die beiden Beiträge dieses Kapitels, regen neue technologische Entwicklungen beispielsweise eine beständige Re-Evaluation kuratorischer Praxis an. Speziell Logiken der Algorithmizität*

konfrontieren Funktionen wie das Sammeln, Vergleichen, Konzentrieren von Inhalten und der Diskurspflege mit neuen Auswahlkriterien im größeren Maßstab und auf Basis beständig wachsender Datenbanken.

*Felix Stalder geht sogar soweit, anzunehmen, dass wir „angesichts der durch Menschen und Maschinen generierten Datenmengen [...] ohne Algorithmen blind [wären]“ (Stalder 2017). Demnach treten – wenngleich selbst von Biases durchzogen – technische Akteur*innen zunehmend neben die klassische Figur des*der Kurator*in, in eine Konstellation gemeinsamen Handelns und Verhandelns symbolischer Ordnungen und Bedeutungszusammenhänge, in denen die Konturen zwischen den verschiedenen Entitäten diffuser werden.*

Nada Schroer vollzieht in ihrem Beitrag *Vom bürgerlichen Blick zum posthumanen Schnitt. Kuratorische Praxis im Kontext medientechnologischer Entwicklungen* Veränderungen tradierter Konzeptionen von Kurator*in, Betrachter*in, Subjekt/Objekt, genauso wie von Räumen und Funktionen des Ausstellens und Kuratierens, durch verschiedene medientechnologische Umbrüche ab Mitte des 20. Jahrhunderts bis in die Gegenwart nach. Über die Beschreibung verteilter Handlungsträgerschaft (*agency*) menschlicher und nicht-menschlicher Akteur*innen im postdigitalen Zeitalter skizziert sie am Ende ihres Textes Fragen und Ansätze eines posthumanen Kuratierens. Mögliche Formen algorithmisch gestützten Kuratierens werden von **Benjamin Egger** in seinem Beitrag *The next documenta could be curated by a machine. I tell you why it shouldn't. Or how.* eruiert und anhand des Denkbegriffs von Heidegger entwickelt. Im Zentrum des Gedankenexperiments stehen durch Algorithmen gestützte, flexible Formen kuratorischer Kollaborationen und der offene und transparente Zugang zu Konzeptideen, Künstler*innen-Kontakten und Räumen.

Materialität, Dinge, fluide Stofflichkeit

*Seit der von Carolyn Christov-Bakargiev 2012 kuratierten documenta 13 und der 2014 von Susanne Pfeffer kuratierten Ausstellung und des gleichnamigen Symposiums Speculations on Anonymous Materials im Kasseler Friedericianum rücken im deutschsprachigen Raum theoretische Ansätze, die Dinge/Dinglichkeit und Materialität bzw. deren Relationen zu menschlichen und nicht-menschlichen Akteur*innen verhandeln, speziell unter der Perspektive netzwerkförmiger Konstellationen und Assemblagen, erneut in den Fokus philosophischen und kunsttheoretischen Interesses. Dazu gehören u.a. die Actor-Network Theory, Vibrant Materialism, New Materialism/Neo Materialism sowie – und partiell in Abgrenzung zu zuvorgenannten – die Object-Oriented Ontology und Spielarten des Spekultativen Realismus.*

*Während sich nicht alle der unter diesem Kapitel versammelten Texte explizit auf die genannten Kontexte beziehen, lässt sich doch zumindest eine gemeinsame und sehr wesentlich verbindende Linie erkennen: So wird Materialität bzw. Materie als relational, plural, offen und komplex, bei einigen Autor*innen auch selbst als wirkmächtig thematisiert. Unter der spezifischen Betrachtung digitaler Transformations- und Reformationsmöglichkeiten wird Materialität hier v.a. in ihren verschiedenen Aggregatzuständen zum Untersuchungsgegenstand.*

Mit ihrem Text *Pure Synthetizität. Materialität in Pamela Rosenkranz' Purity of Vapors* zeigt **Vivien Grabowski** in einer genauen Untersuchung neue Formen der Verkörperung an der Arbeit von Pamela Rosenkranz auf. Im Zentrum stehen die verschiedenen inszenierten Stoffe, die zahlreichen Verweise auf leiblich-körperliche Formen und die Modifizierung bisher dichotomer Differenzen zwischen *natürlichem* Mensch und *artifizieller* Maschine. In ihrem Beitrag *Get Real! Zur postdigitalen Skulptur* beschreibt **Ronja Friedrichs** Beispiele postdigitaler Skulptur als Manifestation digitaler Artefakte. Untersucht werden Skulpturen im Kontext einer *New Aesthetic* und ihnen innewohnende re-materialisierte Strukturen und Narrative des Digitalen. **Katharina Weinstock** unterzieht die Arbeit Mark Leckey in ihrem Beitrag *The Real Thing. Mark Leckey und die Dinge im Zeitalter ihrer digitalen Reproduzierbarkeit* einer kunstwissenschaftlichen Untersuchung, in der sie unterschiedliche emanzipatorische Praktiken und Strategien des Sammelns im Werk Leckey herausarbeitet. In den fließenden Übergängen zwischen stofflichen Artikulationen und digitalen Repräsentationen wird das digitale Objekt und seine Beschaffenheit exploriert. **Annemarie Hahn** entwirft in ihrem Beitrag *Every Things Matter* einen Vorschlag zur relationalen Beschreibung

von Situationen und Phänomenen anhand der Verbindung verschiedener Akteur*innen zu- und untereinander, um Fragen der Inklusion zu verhandeln. Vor der Folie einer alles umfassenden und verändernden Digitalisierung wird Inklusion aus posthumaner Perspektive betrachtet, in der explizit auch nicht-menschliche Dinge in eine Netzwerkstruktur eingebunden werden, die das inklusive Subjekt ko-konstituieren.

Alltagskultur, Unterrichtspraxis, Social Design

*Auf/In/Über das Display medienkultureller Phänomene manifestieren sich immer wiederkehrende Artikulationsformen (post-)digitaler Alltagskulturen. Avocado, Turnschuh, Adidasjacke, Ingwer & Co fungieren als Wiedererkennungsmarkere eines sich teils international konstituierenden und doch lokal diversifizierenden Lebensstils: Ob als digitale Nomad*innen, flexible Arbeitnehmer*innen oder reisende Influencer*innen und Aussteiger*innen. Trendobjekte prototypischer Einrichtungen und Lebensweisen greifen gemeinsame Codes einer global vernetzten Lebenswelt des 21. Jahrhunderts auf und deuten Konzentrationen gesellschaftlicher Diskurse an. Die Beiträge in diesem Abschnitt knüpfen an den alltäglichen Umgang mit Objekten und Bildern dieser Kultur an und diskutieren diesen vor dem Horizont zeitgenössischer Kunstdisplays und -vermittlungskonzepte. Unterscheiden sich beide Beiträge doch sehr in der Herangehensweise, bzw. ihrer Kontextualisierung, so ist ihnen gemein, dass sie alltagskulturelle Umgangs- und Handlungsweisen des Postdigitalen als Ausgangspunkt nehmen und sich an veränderten Produktions-, Präsentations-, und Distributionsprozessen orientieren.*

Der Beitrag *Beyond Decoration. Die Wirkmacht der Topfpflanze im Kunst-Display der Postdigitalität. Eine Case Study am Beispiel von New Eelam* von **Stefanie Marlene Wenger** widmet sich der Topfpflanze als Trendobjekt im zeitgenössischen Kunstbetrieb. Anhand verschiedener Arbeiten werden Diskurse um Transhumanismus, Postdigitalität und Social Design aufgerufen und für eine post-digitale Perspektive auf das Kunst-Display produktiv gemacht. **Helena Schmidt** diskutiert in ihrem Beitrag *Poor Image Art Education. Über das Vermittlungspotential von Internetbildern im Unterricht — eine Standortbestimmung* die Bildungspotenziale digitaler Bilder anhand bildungswissenschaftlicher und kunstpädagogischer Positionen. Ergänzt wird die Analyse durch die Auswertung einer Umfrage zukünftiger Kunstlehrer*innen aus der Schweiz, die jeweils ihre eigenen Erfahrungen und Vorstellungen zum Einsatz von Internetbildern im Kunstunterricht schildern.

Erweiterte Forschungsperspektiven

Den Abschluss der Publikation bilden zwei Beiträge unserer Critical Friends, die die zuvor aufgegriffenen Bearbeitungen und Thesen durch ihre Forschungsarbeit gedanklich kommentieren, konturieren und erweitern sowie Anschlüsse für die weitere Forschung v.a. für Kunstpädagogik und Bildungstheorie bieten.

In **Konstanze Schützes** Beitrag *Bildlichkeit nach dem Internet – Kunstvermittlung am Bild als rezeptive Gegenwartsbewältigung* werden Bilder als ‚geschäftsführende kulturelle Einheit‘ und sichtbare Ausschnitte eines weit verzweigten Bedingungsgefüges einer *Postdigital Condition* thematisiert. Digital vernetzte Bilder besitzen gerade in ihrer Distributionsfähigkeit, ihrer Masse und Gleichzeitigkeit ihres Auftretens in verschiedenen Kontexten wirkmächtiges Potenzial. Diese Eigenschaften setzen jedoch neue Rezeptions- und Umgangsweisen mit Bildern und Bildlichkeit voraus. Der Beitrag kann als Ermutigung zur ernsthaften und differenzierten Auseinandersetzung mit der digital durchdrungenen Gegenwart am Beispiel des Bilds gelesen werden. In seinem Beitrag *Normativität und Bildung im Kontext der Postdigitalität. Ein begleitender Kommentar* nimmt **Patrick Bettinger** Bezug auf die in den anderen Beiträgen veranschaulichten Formen postdigitaler Verflechtungen von Kunst und Gesellschaft. In der Auseinandersetzung mit deren impliziten Normen und Normierungen erfolgt eine bildungstheoretische Einordnung und Bezugnahme auf mögliche Verschiebungen, wie etwa in der Konzeptionierung von Bildungssubjekten, im Kontext relationaler Perspektivierungen wie dem Neuen Materialismus.

Nachwuchsforschungstag *Postdigitale Kunst und Medienkultur*

Die Publikation geht aus einem Forschungstag hervor, der am 07.06.2018 am Institut für Kunst & Kunsttheorie der Universität zu Köln stattfand und durch das Grimme-Forschungskolleg gefördert wurde. Anlass für die Veranstaltung gab die Feststellung, dass keine verlässlichen Plattformen oder Netzwerke für aktuell entstehende Qualifikationsarbeiten im Bereich der Kunst- und Medienpädagogik existieren, die Synergien zwischen den verschiedenen Disziplinen ermöglichen könnten. Über die eigenen Fachgrenzen hinaus findet aus unserer Perspektive hier wenig Vernetzung und Austausch statt. Die Forschungslandschaft ist bereits innerhalb der Kunst- bzw. der Medienpädagogik stark divers; es fehlen vielperspektivische und zugleich themenspezifische Forschungstage und -formate zu aktuellen Medienkulturen, die unterschiedliche Fachperspektiven produktiv aufeinander beziehen. In der Kunstpädagogik und der Medienpädagogik, die im Hinblick auf Prozesse der Digitalisierung zahlreiche inhaltliche Schnittmengen aufweisen, lassen sich insbesondere noch immer Divergenzen zwischen individueller (Medien-)Kompetenzen einerseits (z.B. Baacke 1996; Fromme/Werner 2008; Bühler/Schlaich 2016) und (Medien-)Bildungstheorien andererseits (z.B. Marotzki/Jörissen 2009; Herzig 2012; Tulodziecki/Herzig/Grafe 2019) beobachten. Der Nachwuchsforschungstag und die im Anschluss erarbeitete Publikation zielen auf eine produktive Dialogisierung dieser Standpunkte in einem langfristig angelegten Austausch. Sie bilden einen Versuch ab, Qualifikant*innen verschiedener Disziplinen und Fachbereiche, die zu ähnlichen Themen und Fragestellungen forschen, zusammenzubringen, Forschungsthemen in diesem Feld für die Kunst- und Medienpädagogik zu skizzieren und aus diesen Bereichen heraus neue Perspektiven zu entwickeln.

Schon durch den 2015 durch Torsten Meyer, Kristin Klein, Gila Kolb und Konstanze Schütze am Institut für Kunst & Kunsttheorie der Universität zu Köln eingerichteten Forschungsschwerpunkt *Post-Internet Arts Education (piaer.net)* und dessen zahlreiche Vorarbeiten (z.B. Meyer 2013; Meyer/Kolb 2015; Schütze 2018) wurden Projekte angestoßen, die das Forschungsfeld postdigitaler Medienkultur und der Post-Internet Art mit (medien-)bildungstheoretischen, kultur- und kunstpädagogischen Fragestellungen durch explorative Studien in den Blick nehmen und sich zum Ziel setzen, Konsequenzen für Praxis und Theorie der Bildung in Auseinandersetzung mit Künsten und Medien zu entwickeln. Daran schließt unsere Plattform für Nachwuchswissenschaftler*innen an.

Danksagung

Die Publikation ist nur durch Zusammenwirken vieler Kräfte, toller Menschen und produktiver Rahmenbedingungen möglich geworden. An dieser Stelle einen großen Dank an alle, die daran beteiligt waren! Besonders möchten wir den Beitragenden dieser Publikation danken, die diesen spannenden Prozess mit uns zusammen durchlaufen haben. Wir hoffen, auch in Zukunft gemeinsam an und in diesem sich entwickelnden Forschungsfeld zu arbeiten und weiter im Austausch zu bleiben.

Den Herausgeber*innen der *Zeitschrift für Kunst Medien Bildung (zkmb)*, Andreas Brenne, Christine Heil, Torsten Meyer und Ansgar Schnurr, danken wir vielmals für das entgegengebrachte Vertrauen und die Möglichkeit, die hier versammelten Beiträge einem größeren Publikum zugänglich zu machen. Wir möchten uns beim Grimme-Forschungskolleg für die finanzielle Förderung bedanken, die es uns ermöglichte, eine solche thematische Zusammenführung unterschiedlicher Disziplinen und Fachbereiche zu organisieren und durchführen zu können. Insbesondere Harald Gapski und Monika Elias danken wir für die Unterstützung und gute Zusammenarbeit und Alike Schwarz für die Vorbereitung des Nachwuchsforschungstags.

Unser besonderer Dank gilt vor allem auch Patrick Bettinger und Konstanze Schütze. Beide berieten uns nicht nur während des Ausschreibungsprozesses und bei der Sichtung der Einreichungen, sondern standen uns ermutigend und mit Rat und Tat zur Seite. Ihre Expertise im Bereich der Kunst, Medienkultur, Kunst- und Medienpädagogik war uns fachliche Orientierung und ihre Erfahrung im Veranstaltungs- und Veröffentlichungsprozess eine große Hilfe. DANKE!

Außerdem möchten wir uns bei Marie Schwarz für das sorgfältige und gewissenhafte Lektorat und bei Carmela Fernández de Castro für den Satz der Publikation und das Einpflegen auf dem Blog bedanken!

Wir sind zudem Santa France zu Dank verpflichtet, die uns die Grafik aus ihrer Reihe *Nodes* (2019) für das Cover ohne Zögern zur Verfügung stellte.

Kristin Klein & Willy Noll
Dresden/Sinnerbo August 2019

Literatur

- Archey, Karen (2013): Post-Internet Curating, Denver Style: An Interview with Carson Chan. In: Rhizome. Online: <https://rhizome.org/editorial/2013/jul/09/archey-chan-interview/> [12.07.2018]
- Baacke, Dieter (1996): Medienkompetenz - Begrifflichkeit und sozialer Wandel. In: von Rein, Antje (Hrsg.) (1996): Medienkompetenz als Schlüsselbegriff. Bad Heilbrunn: Deutsches Institut für Entwicklungspolitik (DIE), S. 112-124.
- Baecker, Dirk (2007): Studien zur nächsten Gesellschaft. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bourriaud, Nicolas (2002): Postproduction. New York: Lukas & Sternberg.
- Bühler, Melanie (2015): No Internet, No Art. A Lunch Bytes Anthology. Ohne Ort: Onomatopee.
- Bühler, Peter/Schlaich, Patrick (2016): Medienkompetenz. Digitale Medien verstehen - erstellen - einsetzen. Hamburg: Holland + Josenhans.
- Bunz, Mercedes (2012): Die stille Revolution: wie Algorithmen Wissen, Arbeit, Öffentlichkeit und Politik verändern, ohne dabei viel Lärm zu machen. Berlin: Suhrkamp.
- Cornell, Lauren/Halter, Ed (2015): Mass Effect: Art and the Internet in the Twenty-First Century (Critical Anthologies in Art and Culture). Cambridge/London: The MIT Press.
- Cramer, Florian (2015): What Is ‚Post-Digital‘? In: APRJA: Online: <http://www.aprja.net/what-is-post-digital/> [20.3.2018]
- Fromme, Johannes/Sesink, Werner (Hrsg.) (2008): Pädagogische Medientheorie. Wiesbaden: VS Verlag.
- Herzig, Bardo (2012): Medienbildung. Grundlagen und Anwendungen. München: kopaed.
- Jandrić, Petar/Knox, Jeremy/Besley, Tina/Ryberg, Thomas/Suoranta, Juha/Hayes, Sarah (2018): Postdigital science and education, *Educational Philosophy and Theory*, 50:10893-899, DOI: 10.1080/00131857.2018.1454000
- Jenkins, Henry (2009): *Confronting the Challenges of Participatory Culture*. Cambridge/London: The MIT Press.
- Jörissen, Benjamin (2015): Bildung, Medialität und die Kunst der Transgression. In: Meyer, Torsten/Kolb, Gila (Hrsg.) (2015): *What's next? Art Education. Ein Reader*. München: kopaed.
- Jörissen, Benjamin/Kröner, Stephan/Unterberg, Lisa (Hrsg.) (2019): *Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung. Schriftenreihe Kulturelle Bildung und Digitalität. Band 1*. München: kopaed.
- Leeker, Martina (2018): (Ästhetische) Vermittlung 2.0. Von Kunst-/Vermittlung und Kritik in digitalen Kulturen. In: Sabisch, Andrea/Meyer, Torsten/Lüber, Heinrich/Sturm, Eva: *Kunstpädagogische Positionen. Band 40*. Hamburg: Universitätsdruckerei.
- Lévy, Pierre (2008): Menschliche Kollektivintelligenz bedeutet Symbolische Kollektivintelligenz. Ein Gespräch mit Klaus Neumann-Braun. In: *Kunstforum International*, Bd. 190/2008, S. 72 – 75.
- Marotzki, Winfried/Jörissen, Benjamin (2009): *Medienbildung – eine Einführung. Theorie - Methoden - Analysen*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Meyer, Torsten (2013): *Next Art Education*. In: Sabisch, Andrea/Meyer, Torsten/Lüber, Heinrich/Sturm, Eva: *Kunstpädagogische Positionen. Band 40*. Hamburg: Universitätsdruckerei.
- Meyer, Torsten/Kolb, Gila (Hrsg.) (2015): *What's Next? Band II: Art Education*, München: kopaed.
- Meyer, Torsten/Zahn, Manuel/Herlitz, Lea/Klein, Kristin (2019): *Post-Internet Arts Education Research (PIAER). Kunstpädagogik und ästhetische Bildung nach der postdigitalen Entgrenzung der Künste*. In: Benjamin Jörissen/Stephan Kröner/Lisa Unterberg (Hrsg.): *Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung. Schriftenreihe Kulturelle Bildung und Digitalität. Band 1*. München: kopaed.
- Schachtner, Christina/Duller, Nicole (2015): *Kommunikationsort Internet: Digitale Praktiken und Subjektwerdung*. In: Carstensen, Tanja/Schachtner, Christina/Schelhowe, Heidi/Beer, Raphael (Hrsg.): *Digitale Subjekte*. Bielefeld: Transcript.
- Schütze, Konstanze (2018): *Moving Beyond – Bodies of Images in spekulativer Zeitlichkeit*. In: Schuhmacher-Chilla, Doris/Ismail, Nadia (Hrsg.): *BE AWARE! Mehr als Gegenwart in der zeitgenössischen Kunst*, S. 75-89.
- Stalder, Felix (2017): *Kultur der Digitalität. 2. Auflage*. Berlin: Suhrkamp.
- Tulodziecki, Gerhard/Herzig, Bardo/Grafe, Silke (2019): *Medienbildung in der Schule und Unterricht. Grundlagen und Beispiele. 2. vollständig überarbeitet und aktualisierte Auflage*. Online verfügbar unter: <https://www.utb-studi-e-book.de/9783838550299>.
- Vansieleghem, Nancy/Vlieghe, Joris/Zahn, Manuel (Hrsg.) (2019): *Education in the Age of the Screen. Possibilities and Transformations in Technology*. London: Routledge.

Kunst und Medienbildung in der digital vernetzten Welt

Forschungsperspektiven im Anschluss an den Begriff der Postdigitalität

KRISTIN KLEIN

„Postdigital, in artistic practice, is an attitude that is more concerned with being human, than with being digital.“¹

Der Begriff der Digitalität verweist auf eine Vielzahl komplexer und asynchroner Prozesse, die sich in unterschiedlicher Weise auf Individuen und gesellschaftliche Bedingungen, auf materielle Umwelten sowie auf kulturelle Praxen auswirken und durch diese wiederum beeinflusst werden. Der in diesem Text zentrale Begriff der Postdigitalität bündelt das weite Feld aktueller Forschung zur Digitalisierung durch die spezielle Fokussierung soziokultureller Verflechtungen digitaltechnologischer Entwicklungen. Ausgehend von einer Definition und Kontextualisierung des Begriffs werden exemplarisch Forschungsfragen und ästhetische Dimensionen von Digitalität in den Blick genommen, die in der Kunsttheorie und anderen Bezugswissenschaften der Kunstpädagogik derzeit verhandelt werden. Der Text macht ein Vorschlag für eine gemeinsame Arbeit an den hier aufgeworfenen Fragen für kunstpädagogische Forschung, verstanden als Teil kultureller Medienbildung.²

The New Normal³

„What are you doing on your computer?“, fragt die Mutter im Apple-Werbespot⁴ ihre Tochter im Teenageralter, die bäuchlings auf dem Rasen liegt, ein iPad vor sich, das sie den ganzen Tag bei sich trug, mit dem sie Fotos machte, per Videoanruf Freund*innen traf, Präsentationen für die Schule vorbereitete, zeichnete, chattete, Comics las: „What’s a computer?“, fragt diese beiläufig zurück. Für sie ist das Tablet interaktives Musikstudio, Kamera, Telefon, Fernseher, Radio, Skizzenbuch, Enzyklopädie, Stadtplan, Präsentationstool und Bibliothek zugleich. Unterschiedliche Medien und mediale Praktiken, die zuvor an verschiedenen Orten situiert und mit anderen Zugangsvoraussetzungen verbunden waren, sind damit in das flache Gerät eingezogen und tragbar geworden. Seine Oberflächengestaltung sorgt dafür, dass die Bedienung von Anwendungen im wörtlichen Sinne kinderleicht geworden ist und keine speziellen *Computer*kenntnisse mehr erfordert. Gleichzeitig sind in sein Design die Ideen und auch Ideologien von Programmierer*innen des Silicon Valley eingegangen. Diese sind – zum Großteil nicht sichtbar – mit der elaborierten Lebensphilosophie eines oft kreativ arbeitenden, in der großen Mehrzahl westlich sozialisierten Milieus verbunden und bilden einen „konjunkativen Erfahrungsraum“ (Jörissen 2017a), dessen Potenzialität bereits bei der Nennung des Produktnamens aufleuchtet. – Das Tablet ist demnach nicht nur technisches Gerät, sondern assoziiert mit kulturellen Praxen, Einstellungen und zugleich Möglichkeiten wie Beschränkungen der Relationierung und Nutzung qua Design.

Digitalisierung ist in ihrer historischen wie gegenwärtigen Gesamtheit kaum zu erfassen (Jörissen 2019), selbst wenn die Rede von *der* Digitalisierung eine geschlossene Einheit suggerieren mag. Anstatt digitale Medien sicherheits- halber als Hilfsmittel oder Werkzeug zu adressieren, wie aktuell etwa im Digitalpakt der Fall⁵, sollte Digitalisierung vielmehr als Knotenpunkt zur Beschreibung quantitativer sowie qualitativer Veränderungen materiell-kultureller Bedingungen, gesellschaftlicher Strukturen sowie individueller Wahrnehmungs- und Handlungsweisen verstanden werden.⁶ Diese Aspekte werden mit der terminologischen Verschiebung des *Postdigitalen* hervorgehoben.

Ich möchte den Begriff des *Postdigitalen* daher an dieser Stelle vorläufig als Bündelung unzähliger Debatten zu Digitalisierung für kunsttheoretische wie -pädagogische Überlegungen vorschlagen und ausgewählte ästhetische Dimensionen in den Blick nehmen. Mein langfristiges Ziel ist, entlang dieser und weiterer Perspektiven eine Erarbeitung möglichst dichter Beschreibungen aktueller *postdigitaler* Bedingungen für die Kunstpädagogik (Schütze 2019) und kulturelle Medienbildung anzuschließen.

Nach der anfänglich verbreiteten Euphorie und Hoffnung auf Demokratisierung, egalitäre Partizipation und Dezentralisierung machtvoller Einflussgrößen durch vernetzte Personal Computer, impliziert eine *postdigitale* Gegenwart

die Notwendigkeit, *innerhalb* von Strukturen monopolisierter Plattformen, von Aufmerksamkeitslenkung, flächen-deckender Datenerfassung und unüberschaubarer, bedeutungserzeugender Aussagenkomplexe zu agieren (Caygill/Leeker/Schulze 2017). Apparaturen verschwinden zunehmend hinter Gehäusen und werden nicht mehr als technisch wahrgenommen. Algorithmisierte Prozesse, die Politik und Alltag mitschreiben, sind weder einsehbar noch in ihrer Komplexität für Einzelne verstehbar. Im Kontext von Kunst und Medienbildung geht es deshalb verstärkt um die Frage, welche Normen, Regulierungen und Gesetze, welche (ästhetischen) Regimes in digital vernetzten Welten wirksam werden und welche Gestaltungs- und Handlungsmöglichkeiten darüber hinaus denkbar sind. Denn selbst, wenn es sich bei der Digitalisierung um asynchrone und graduell verschieden wirkende Prozesse handelt (Cox 2014), berühren und verändern diese in einem sozialen Gefüge die Wahrnehmungs- und Vorstellungswelten, die normativen Lebensrealitäten aller.

Digitaler Wandel

Gefolgt der Annahme, dass sich Technologien, Gesellschaften und Individuen stets an- und miteinander konstituieren (Baecker 2007), wäre es unzureichend und verkürzt, Digitalisierung v.a. auf technologisch-deterministische Erklärungen zu gründen, sie also auf die Geschichte elektronischer Computer und digitaler Technologien und deren gesellschaftlichen Einfluss zu beschränken.

Zum einen beschreibt Digitalisierung, obwohl gängig postuliert, keinen abrupten Prozess. Ihr gehen kulturhistorische, soziale und machtpolitische Strukturbedingungen voraus, die diese erst konzipierbar und breitenwirksam akzeptabel werden lassen. Benjamin Jörissen führt dies am Beispiel der „Quantifizierung von Zahlverständnissen, der Organisation von ‚Wissen‘ im proto-datenbankförmigen Tableau und der Verknüpfung von Subjektivität und Sichtbarkeit“ (Jörissen 2016: 29) aus: „Digitalisierung ist [...] nur insofern und in dem Mass möglich, als sie an vorhandene kulturelle Formen und deren latente Transformationspotenziale anschliesst“ (ebd.).

Zum anderen ist medienkultureller Wandel durch neue Informations- und Kommunikationsmedien beteiligt an gesellschaftlichen Transformationsprozessen, die wiederum über das jeweilige „Leitmedium“ hinausweisen (Baecker 2007). Am Beispiel des Buchdrucks lässt sich etwa die Beteiligung eines Netzes unterschiedlicher Akteur*innen nachvollziehen: Die massenhafte Verbreitung von Druckerzeugnissen als Voraussetzung für die Teilnahme und Teilhabe an Gesellschaft trug im Wesentlichen zur Alphabetisierung der Massen bei bzw. machte umgekehrt das Erlernen der Kulturtechniken des Lesens und Schreibens gleichermaßen erforderlich. Dazu war die Etablierung neuer Institutionen wie der Schule für alle, die Ausbildung von Lehrer*innen, Bildungsministerien, Verlagen, Bibliotheken etc. notwendig, um eine Infrastruktur zur Weitergabe dieser Kulturtechniken zu installieren (Sesink 2008). Darüber hinaus konnten sich durch die neuen Möglichkeiten der Vergleichbarkeit und Erzeugung von Schriftstücken in der Moderne kritische Instrumente verbreiten sowie daran anknüpfend langfristig Konzepte von Individualität, Autor*innenschaft und Personenrechten herausbilden (ebd.; Baecker 2007). Mit veränderten medialen Bedingungen gehen demnach, so kann es zusammengefasst werden, langfristig Veränderungen von Subjektivation, Kulturtechniken und auch Prozessen der Institutionalisierung einher (Meyer/Jörissen 2015). Dies kommt in besonderer Weise im Begriff des Postdigitalen zum Ausdruck.

Postdigital: Ein kurzer Auszug aus der Begriffsgeschichte

Während sich der Begriff des Postdigitalen in der deutschsprachigen Kunstpädagogik bisher kaum niedergeschlagen hat und er bisweilen stark mit Kompetenzdebatten verbunden wird (Dufva 2018), hat er sich in den Künsten, den Human- und Sozialwissenschaften und in transdisziplinären Ansätzen etabliert (Jandrić et al. 2018).⁷ Grundlegend ist die Annahme, dass digitale Technologie soweit mit sozialen, kulturellen, politischen und auch geografischen Umwelten verwoben ist, dass daraus neue kulturelle und symbolische Formen resultieren, die über ein Digitales, verstanden als diskrete, in Binärcode übertragbare Einheiten bzw. Hard- und Software, hinausgehen. Der technische Charakter der Digitalisierung tritt in der Terminologie der Postdigitalität zugunsten soziokultureller Faktoren in den Hintergrund. Das Präfix *Post*⁸ verweist dabei auf relationale Transformationsprozesse materiell-kultureller Bedin-

gungen, durch Digitalisierung veränderte Handlungs- und Wahrnehmungsweisen (Stalder 2017) und die Ausbildung neuer (Macht-)Strukturen (Cramer 2015).

Mit dem Begriff der Postdigitalität wird digitale Technologie um die Jahrtausendwende zunächst als Ausdruck menschlicher Begehrensstrukturen diskutiert und mit einer Kritik an den Restriktionen binärer, den Alltag durchziehender Logiken und ihrer notwendigen Erweiterung durch imaginative Potenziale und Aktualisierungen verbunden (Pepperell/Punt 2000). Auch Kim Cascone positioniert sich mit dem Begriff wenig später kritisch-distanziert gegenüber neuen technologischen Entwicklungen. Statt Technologie wie in der Moderne mit Fortschrittsversprechen, Zukunftsgläubigkeit und Perfektionsstreben zu assoziieren, geht es ihm, aus dem Feld der elektronischen Musik kommend, um die Möglichkeiten subversiver Nutzung durch ästhetische Mittel. Das Fehlerhafte, der Bruch an Technologien und ihren Oberflächen, wird bei ihm thematisch, z.B. in Form von Glitches – bildliche oder akustisch erfahrbare Störungen digital verfasster Prozesse – und der ihnen zugrundeliegenden Strukturen (Cascone 2002). Im Kontext der *transmediale* 2013 zeichnet sich schließlich ein qualitativ bedeutsamer Wandel ab. Noch immer ist mit dem Begriff zwar ein Anspruch auf zeitlichen und kritischen Abstand vom Digitalen verbunden; gleichzeitig kommt nun aber das Eingeständnis einer unhintergehbaren Involviertheit in eine digital durchdrungene Gegenwart zur Sprache:

„Post-digital, once understood as a critical reflection of ‚digital‘ aesthetic immaterialism, now describes the messy and paradoxical condition of art and media after digital technology revolutions. [...] It looks for DIY agency outside totalitarian innovation ideology, and for networking off big data capitalism. At the same time, it already has become commercialized“ (Andersen/Cox/Papadopoulos 2014).

Bezieht sich der Begriff ursprünglich also auf Praxen subkultureller, anti-institutioneller und anti-laborästhetischer Künste im Kontext von Digitalisierung (Cramer 2016), so wird er im Laufe der Zeit durch realpolitische Bedingungen eingeholt. Er bildet nun einen Knotenpunkt für aktuelle Kunst sowie für Forschung⁹, die „die heutigen informationstechnisch-industriell-politischen Komplexe und Regimes reflektiert“ (ebd.).

An dieser Stelle soll nun ein Blick auf mögliche Forschungsdimensionen geworfen werden, die aktuell mit dem Begriff des Postdigitalen verbunden sind. Während das Wissen um technologische, gesellschaftlich-kulturelle und anwendungsbezogene Perspektiven gleichermaßen notwendig ist, um Digitalisierung bzw. Digitalität in pädagogischen Kontexten annähernd begegnen zu können (Dagstuhl 2016), werden an dieser Stelle speziell für die Kunstpädagogik bzw. kulturelle Medienbildung aktuell relevante kulturelle und kunsttheoretische Dimensionen des Begriffs erfasst. Kunst und Theorie werden dabei auf unterschiedliche Weise zum Gegenstand und Anlass der Befragung. In aktueller postdigitaler Kunst, so die zugrundeliegende These¹⁰, zeigen sich Artikulationen digitaler Kultur in konzentrierter Form. Sie gehen über begrifflich-diskursive Beschreibungen hinaus und können somit in besonderer Weise zu einem mehrdimensionalen Verständnis von Digitalisierung beitragen (Jörissen/Unterberg 2019), um (ggf. andere) Umgangsweisen mit Digitalisierung produktiv werden zu lassen.

Ästhetische Dimensionen technologischer Infrastrukturen

Ästhetische Dimensionen künstlerischer Arbeiten lassen die zu großen Teilen im Hintergrund ablaufenden Prozesse digitaler Vernetzung (be-)greifbar und Wirkungsmechanismen anders verhandelbar werden.

Der Künstler James Bridle verfasst mit *The New Aesthetic* eine fortlaufende kritische Studie zur Wechselwirkung digitaler Technologien, zu sozio-ökonomischen, kulturellen und politischen Fragen, die in Codes, Protokollen, Standards und Datenformaten in alltäglichen Anwendungen von Computertechnologie unsichtbar bleiben, jedoch Realität maßgeblich mithervorbringen. Ästhetische Dimensionen bilden für Bridle eine erste Ebene der Auseinandersetzung, um tiefer liegende Verflechtungen zu adressieren:

„It is impossible [...] not to look at these images and immediately start to think about not what they look like, but how they came to be and what they become: the processes of capture, storage, and distribution: the actions of filters, codes, algorithms, processes, databases, and transfer protocols; the weights of datacenters, servers, satellites, cables, routers, switches, modems. Infrastructures physical and virtual; and the biases and articulations of disposition and intent encoded in all of these things” (Bridle 2013).

Kunst, Design und ästhetische Phänomene der Alltagskultur werden in postdigitalen Ästhetik-Theorien (Berry 2015; Contreras-Koterbay/Mirocha 2016) nicht auf ihre Oberfläche reduziert, sondern geben, auch in glatter und popkulturell aufgeladener Gestalt (Schütze 2019), Auskunft über Relationierungs- und Subjektivierungsprozesse, kulturelle Formen und Formate und neue mediale Praxen im Kontext von Digitalität. Darüber hinaus ermöglichen sie andere wissenschaftstheoretische sowie ästhetische Zugänge zur Welt, etwa durch Kombination, Visualisierung und narrative Verbindung großer Daten- und Bildmengen (z.B. Arbeiten von Forensic Architecture/Nathalie Bookchin). Sie können wiederum Ausgangspunkt weiterer ästhetischer Reflexion und Bearbeitung werden. Kunstpädagogische Theorie und Praxis kann insbesondere an den ästhetischen und kulturellen Codes der digital vernetzten Welt ansetzen und alternative Entwürfe entwickeln, um durch ästhetische Mittel etwa bildliche Repräsentationen und Umgangsweisen mit netzkulturellem Wissen zu verändern.

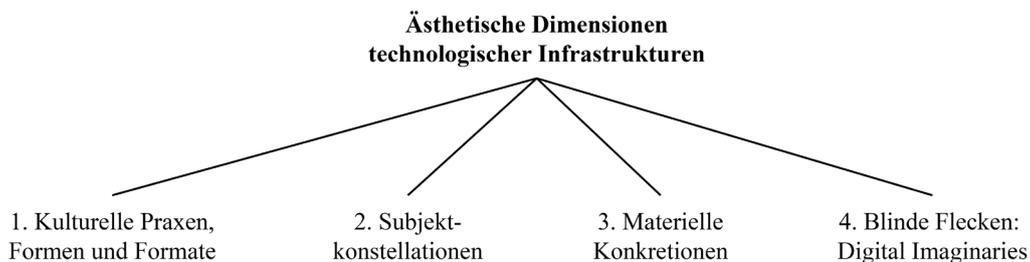


Abb. 1: Ästhetische Dimensionen technologischer Infrastrukturen

Im Folgenden werden ästhetische Dimensionen technologischer Infrastrukturen in vier Ausprägungen skizziert: Diese vier Dimensionen werden anhand kultureller Orientierungen beschrieben, jeweils exemplarisch abgebildet in Extremwerten eines Spektrums (Abb. 2, 3, 5, 6). Die Orientierungen existieren dabei zeitlich parallel, manifestieren sich jedoch in verschiedenen kulturellen Kontexten unterschiedlich. In ihrer verkürzten thesenartigen Form sind sie als Diskussionsangebot zu verstehen.

1. Kulturelle Praxen, Formen und Formate

Digitalisierung bedingt und verändert Produktions-, Distributions- und Rezeptionsweisen von Kunst.

Dies lässt sich exemplarisch in den Arbeiten Ryan Trecartins zeigen. In der Montage seiner Filme bildet sich eine „Überlagerung und Verdichtung der uns bekannten Formate und symbolischen Formen“, die die „symbolischen Codes ihrer Darstellung“ (Zahn 2017) hervorheben. Durch Überzeichnung, durch Zitat und Rekombination in hoher Frequenz werden in Trecartins Videofilmen und Installationen Qualitäten postdigitaler Kultur thematisch. Digitale Artefakte lassen sich beliebig oft und in neuer Geschwindigkeit verändern, koppeln, teilen und immer wieder in andere Kontexte bringen. Dies unterscheidet sie wesentlich von Vorgängern tradierter Kunst. Im Modus der *Postproduction* (Bourriaud 2002) verschieben sich künstlerische wie alltagskulturelle Selbstverständlichkeiten; alle Digitalisate sind potenziell veränderbar: „Statt rohes Material in schöne oder neue Formen zu verwandeln, machen die KünstlerInnen der ‚Postproduction‘ Gebrauch vom kulturell Gegebenen als Rohmaterial, indem sie vorhandene Formen und kulturelle Codes remixen, copy/pasten und ineinander übersetzen“ (Meyer 2015). Kulturelle Praxen lassen sich im Fall der *Postproduction* zunehmend als Kulturproduktion in der Logik der „Datenbank als symboli-

scher Form“ (Manovich 1999) beschreiben, letztere verstanden als Grundstruktur der Produktion, Sichtbarkeit und Ordnung von (gegebenem) Wissen, aus der neue kulturelle Formen und Praxen hervorgehen.

Zugleich verändern sich durch aktuelle kulturelle Praxen bekannte Reflexionsweisen und Valorisierungssysteme. Beobachtbar ist dies zum Beispiel am Status des Kunstwerks. Nicht zwangsläufig ist Kunst als „originäres Werk“ (Meyer 2015) zu verstehen, dem auratische Gegenstandshuldigung gebührt. Trecartins Filme etwa sind in großer Zahl frei online verfügbar, werden so neben Ausstellungssituationen des professionalisierten Kunstmarktes weitläufig online distribuiert und den Aufmerksamkeitslogiken des Netzes unterstellt. Beide Orientierungen existieren parallel und kontextspezifisch.

Um komplexe Zusammenhänge zwischen verschiedenen Entitäten und veränderten kulturellen Formen zu verstehen, werden in der Kunstpädagogik z.B. die Verlinkungen, Assoziationen und relationalen Bezüge zwischen Bildern diskutiert (Sabisch/Zahn 2018), u.a. in Bezug auf Vergegenwärtigungsstrategien am Beispiel der Kunst der Gegenwart (Schütze 2019). Diese müssen, im Sinne einer gegenwartsnahen Kunstpädagogik, zunehmend auch im Kontext algorithmisierter Wahrnehmungs-, Distributions- und Produktionsweisen befragt werden (Lecker 2018).

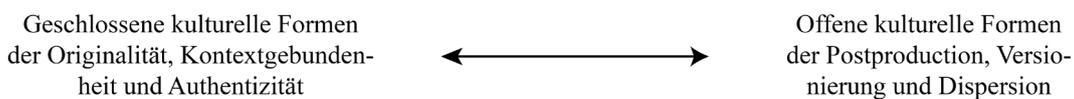


Abb. 2: Spektrum kultureller Praxen, Formen und Formate

2. Subjektkonstellationen

Digitalität und speziell Netzwerklogiken bringen andere Bildungsprozesse hervor, die wiederum neue Theorien des (ästhetischen) Subjekts und des Kunstwerks erfordern.

In Anbetracht postdigitaler kultureller Praxen stellt sich die Frage, was es bedeutet „in einer immer stärker von algorithmischen Logiken und datenbankkompatibler Weltproduktion abhängigen Kultur Subjekt zu sein“ (Jörissen 2017b). Künstler*innen wie Dorota Gawęda and Eglė Kulbokaitė verorten Figuren wie *Agatha Valkyre Ice* (ai)¹¹ beispielsweise gleichermaßen in GoogleDocs, Gamespaces und Galerieräumen und performen diese kollektiv in nomadischen Situationen, durch menschliche Akteur*innen gleichermaßen wie durch Räume, Algorithmen und Devices. Kunsttheorie und -pädagogik stehen hier vor neuen Herausforderungen wie beispielsweise der Zuordnung von Handlungsmacht und gleichsam der Adressierbarkeit eines handlungsfähigen Subjekts. Es braucht dazu adäquate theoretische Beschreibungen von Subjektkonstellationen im Kontext postdigitaler Kunst. Mit Bezug auf verschiedene, u.a. netzwerktheoretische und/oder posthumane, Positionen zeichnen sich derzeit Versuche ab, Subjektivierung als Ko-Konstitution materieller und diskursiver Relationen von Natur, Kultur und Technologie durch menschliche und nicht-menschliche Akteur*innen zu verstehen. Damit werden der gegenwärtigen Zentralität menschlicher Akteur*innen in den humanistischen Wissenschaften des globalen Nordens alternative Theoriemodelle gegenübergestellt.

Der Begriff der Postdigitalität verstärkt dabei die Aufmerksamkeit für ökologische, politische und soziale Fragen, indem er Vorstellungen von Natur-Kultur/Mensch-Technik-Dichotomien überwindet. Diese könnten dazu verleiten, hegemoniale Kräfte technologisch-kultureller Apparate zu übersehen (Kanderske/Thielmann 2019). An den Diskurs der Postdigitalität sind weitere theoretische Überlegungen zur Akteur-Netzwerk-Theorie (Latour 2005), zum Neuen Materialismus (Bennet 2010, Dolphijn/van der Tuin 2012), zur Object Oriented Ontology (u.a. Bogost 2012) und, zum Teil distanzierend weiterentwickelt, zum Posthumanismus (Haraway 2016; Braidotti/Hlavajova 2018) angeschlossen. Spezieller auf die Kunst bezogen finden sich entsprechend Thesen zur verteilten Ästhetik (Gye/Munster/Richardson 2005) oder zu Effekten der Zirkulation von Kunst und deren Auflösung in verschiedenen Akteurseinheiten (Joselit 2013). Das als dispers gedachte Subjekt bzw. Kunstwerk (Schütze 2019) bildet neue Voraussetzungen und bedingt kunstpädagogische Redefinitionen, z.B. der Partizipation (Götz 2019; Lecker 2018), der Inklusion (Hahn 2019) und kuratorischer Fragen (Schroer 2019). Vor dem Hintergrund global vernetzter Medialität spiegeln sich veränderte Sub-

jektverständnisse zudem in neuen Lehr- und Lernformen der Kollaboration (Rousell/Fell 2018) und allgemein Fragen der Mediatisierung, z.B. des *lernenden Netzes* „und die sich darin bildenden Communities“ (Jörissen/Meyer 2015).

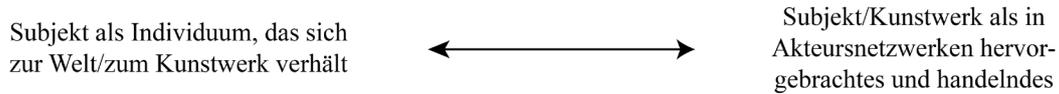


Abb. 3: Spektrum von Subjektkonstellationen

3. Materielle Konkretionen

Digitalität durchdringt Materialität und ko-konstituiert diese.

Während Digitalisierung seit den 1970er Jahren häufig einseitig in Bezug auf Topoi der Virtualität oder Simulation diskutiert wurde (Kanderske/Thielmann 2019), sorgten nicht zuletzt mobile internetfähige Geräte, mit dem Internet verbundene Alltagsgegenstände des *Internet of Things* und sensorisch ausgestattete Umwelten dafür, dass sich diese verkürzte Fokussierung auf bzw. Kritik an „digitaler Immaterialität“ im Sinne hybrider Räume konzeptionell erweitert. Unter dem Begriff der Postdigitalität wird Digitalität besonders in seinen materiellen, sensuellen und affektiven Dimensionen thematisch.

Materialität ist sowohl Grundlage (digitale Endgeräte, Interfaces), Gegenstand (Digitalisierung analoger Medialität) als auch Produkt (digitale Hervorbringung materieller Phänomene z.B. durch 3D-Druck) der Digitalität (Jörissen/Underberg 2019). Exemplarisch zeigen sich diese Ebenen als digital informierte Materialitätstransformationen in der Arbeit *Image Objects* (2011 – fortlaufend) des Künstlers Artie Vierkant: Zunächst am Rechner projiziert, umfasst sie sowohl industriell gefertigte Skulpturen als auch deren fotografische Dokumentation online, die, zum Teil an der Grenze des Erkennbaren, Modifizierungen durch Photoshop-Gesten und Filter aufweist (Abb. 4).

Die Installationsansichten werden zur Erweiterung der ausgestellten Objekte und beeinflussen wiederum, welche weiteren Formen die Arbeit annimmt. Die Unterscheidung zwischen primärer und sekundärer Rezeption ist hier hinfällig, da die Arbeit in jeder Situation durch andere, spezifische ästhetische Qualitäten charakterisiert ist.¹² Die Augmented-Reality-App der *Image Objects*¹³ eröffnet eine weitere Ebene und ermöglicht die Navigation durch und Interaktion mit der Arbeit in Überlagerung und Wechselwirkung screenbasierter, prozessualer und physischer Materialität.

Mit theoretischen Ansätzen wie der zuvor benannten Akteur-Netzwerk Theorie, des Neuen Materialismus und der Object-Oriented Ontology werden Materialität bzw. Materie, Dinge/Dinglichkeit in ihren Affordanzstrukturen, bei einigen Autor*innen auch als selbst wirkmächtig thematisiert (Bennet 2010). Unter der spezifischen Betrachtung digitaler Transformations- und Reformationsmöglichkeiten wird Materialität hier v.a. in ihren verschiedenen Aggregatzuständen zum Untersuchungsgegenstand. Darüber hinaus und z.T. an diese Positionen anschließend, treten durch den Begriff der Postdigitalität ökologische, klimapolitische und machttheoretische Fragen, z.B. technischer Infrastrukturen und des Ressourcenverbrauchs, wieder stärker in den Vordergrund (Broeckmann 2017).



Abb. 4: Artie Vierkant: *Image Object*, SATURDAY, 10 AUGUST 2019 9:21:10 PM

In der Kunstpädagogik finden diese Perspektiven ihren Niederschlag neben vereinzelt Ansätzen¹⁴ gegenwärtig v.a. im englischsprachigen Raum. Sie sind in der Unterrichts- und Curriculumsforschung zu verorten und bilden unterrichtspraktische Konsequenzen ab (Hood/Kraehe 2017; Rousell/Fell 2018).

Konzeptionelle Trennung von digitaler und physischer *Im*Materialität



Digitalität durchdringt und konstituiert Materialität

Abb. 5: Spektrum der Konzeption materieller Konkretionen

4. Blinde Flecken: Digital Imaginaries

Digitalisierungsdiskurse weisen blinde Flecken auf, die kritisch befragt werden müssen.

Ähnlich wie die Thematisierung komplexer materieller Dimensionen als blinder Fleck¹⁵ des Digitalisierungsdiskurses in der Kunstpädagogik gelten kann¹⁶, sind eine Reihe weiterer Aspekte wenig beleuchtet. Die Künstlerin Tabita Rezaire kritisiert Technologie beispielsweise als immer schon durch Ideologien durchzogen und nie neutral. Sie konturiert in ihren Arbeiten Verflechtungen von Technologie und (Post-)Kolonialismus. Postkoloniale Technologiekritik ist außerdem zentral u.a. in afro-, sino- und golffuturistischer Theoretisierung (Avanessian/Moalemi 2018). Im deutschsprachigen wissenschaftlichen Diskurs finden sich jedoch wenig Verbindungen zu postkolonialer oder allgemein queerer Theorie des Postdigitalen, die zudem in die Kunstpädagogik reichen. Zwar sind zahlreiche Ausstellungen, Projekte und Initiativen zu nennen¹⁷, es fehlt jedoch eine systematische Befragung von automatisierter

Diskriminierung, voreingenommener Daten- oder Designstrukturen und ihrer Effekte. Auch die zuvor aufgeführten Positionen stammen v.a. aus dem Globalen Norden und müssen konsequent erweitert werden.

Daneben bleiben zahlreiche weitere Fragen, die hier nicht angeschnitten werden können: Welche Vorstellungswelten und Begehren sind Technologien eingeschrieben bzw. welche bringen diese hervor? Welche Affektstrukturen und kollektiven Vorstellungen bilden sich aus, welche Mindsets sind grundlegend für das postdigitale Zeitalter (Vermeulen/van den Akker 2010)? Und wie lässt sich Technologie weiter entwickeln und – nicht nur temporär – umnutzen u.a.m.? Die Ebene des Spekultativen, des Andersmöglichen, des Noch-Nicht-Realisierten und Fehlenden, des zunächst Gescheiterten soll hier zum Abschluss, in Anlehnung an Bratton (2016), mit *Digital Imaginaries* explizit als Teil postdigitaler Forschung benannt werden, um diese in Zukunft zu erweitern.

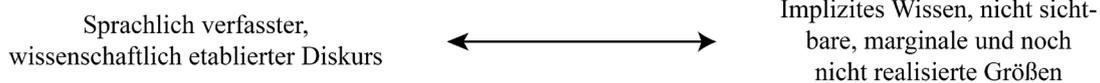


Abb. 6: Spektrum des erfassten Digitalisierungsdiskurses

Anmerkungen

- 1 <http://en.wikipedia.org/wiki/Postdigital> [28.07.2019]
- 2 Vielen Dank an Lea Herlitz, Konstanze Schütze und Manuel Zahn für die sehr guten Hinweise und Kritik an diesem Text!
- 3 “‘The New Normal’, the new context set in motion by the age of global computation, data analytics and algorithmic governance”. Online: <http://thenewnormal.strelka.com/> [28.07.2019]
- 4 Werbespot für das iPad: <http://www.youtube.com/watch?v=llZys3xg6sU> [28.07.2019]. Danke an Konstanze Schütze für den Hinweis darauf.
- 5 So lautet der Slogan des Bildungsministeriums im Rahmen der *Bildungsoffensive für die digitale Wissensgesellschaft* in der Pressemitteilung „Einmaleins und ABC nur noch mit dem PC“ und adressiert ausschließlich den (pädagogisch begleiteten) Umgang mit digitalen Medien: <http://www.bundesregierung.de/breg-de/aktuelles/einmaleins-und-abc-nur-noch-mit-pc-407134> [25.7.2019]
- 6 Dank an Konstanze Schütze für diesen Vorschlag.
- 7 Daneben zirkulieren zahlreiche weitere, die an dieser Stelle nicht diskutiert werden können (vgl. Cramer 2016).
- 8 Das Präfix ‚Post‘ ist verschiedentlich konnotiert (vgl. Cramer 2016). Zudem ist es mit der Kritik an einer *Stellungshaltungsfunktion* verbunden. Es sei Ausdruck einer Unsicherheit über das, was ist und das, was werden kann – eine leere Formel. Zudem sei es politisch aufgeladen, wenn es auf das Vergangene als zwingende Voraussetzung für das Kommende anspielt (Blas 2014). Das Präfix kann aber auch als produktiver Platzhalter verstanden werden, als eine noch unbestimmte Variable, die sich den Offenheiten von Digitalisierungsprozessen als einer „Zone der Aktivität“ (Bourriaud 2002) widmet.
- 9 Zu nennen sind u.a. *Post-Digital Culture* an der Universität Hamburg, *Post-Digital Research* an der Aarhus University in Kooperation mit der *transmediale* Berlin, *Digital Cultures Research Lab* an der Leuphana Universität Lüneburg, *Postdigitale Kunstpraktiken in der Kulturellen Bildung* an der Fachhochschule Potsdam, *Postdigital Cultures Faculty Research Centre* an der Coventry University und das Projekt *Post-Internet Arts Education Research* an der Universität zu Köln.
- 10 Diese These ist ein wesentlicher Ausgangspunkt des Projekts *Post-Internet Arts Education Research* an der Universität zu Köln: piaer.net.
- 11 <http://agathavalkyrieice.com/> [20.07.2019]
- 12 <http://artievierkant.com/imageobjects.php> [20.07.2019]
- 13 <http://apps.apple.com/us/app/image-object/id1345691520> [28.07.2019]
- 14 An der Universität zu Köln fand beispielsweise am 21. und 22.6.2019 das von Annemarie Hahn und Vivien Grabowski ausgerichtete Symposium *Digital Things* statt: <http://kunst.uni-koeln.de/digitalthings/> [28.07.2019]
- 15 Vgl. auch Meyer 2009.
- 16 Dank an Konstanze Schütze für diesen Hinweis.
- 17 Zu nennen sind zum Beispiel *Creamcake* (Berlin), *Dear Humans* und *dgtl_fmnm* (Dresden) oder *Queering Arts Education and Media Culture* (Universität zu Köln).

Literatur

- Andersen, Christian Ulrik/Cox, Geoff/Papadopoulos, Georgios (2014): Postdigital Research – Editorial. In: A Peer-Reviewed Journal About. Online: <http://www.aprja.net/post-digital-research-introduction/> [29.07.2019]
- Avanessian, Armen/Moalemi, Mahan (2018): Ethnofuturismen. Leipzig: Merve Verlag.
- Bennett, Jane (2010): Vibrant Matter. Durham: Duke University Press.
- Berry, David M./Dieter, Michael (Hrsg.) (2015): Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design. London: Palgrave Macmillan.
- Blas, Zach (2014): Contra-Internet Aesthetics. In: Kholeif, Omar (Hrsg.): You Are Here. Art After the Internet. London/Manchester: Cornerhouse, SPACE, S. 87-97.

- Bogost, Ian (2012): *Alien Phenomenology, or What It's Like to Be a Thing*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Bourriaud, Nicolas (2002): *Postproduction*. New York: Lukas & Sternberg.
- Braidotti, Rosi/Hlavajova, Maria (Hrsg.) (2018): *Posthuman Glossary*. London/New York: Bloomsbury.
- Bratton, Benjamin H. (2016): *The Stack. On Software and Sovereignty*. Cambridge: MIT Press.
- Bridle, James (2013): *The New Aesthetic and its Politics*. Online: <http://booktwo.org/notebook/new-aesthetic-politics/> [10.08.2019]
- Broeckmann, Andreas (2017): *Zur postdigitalen Ästhetik der „Post-Internet Art“*. Vortrag im Rahmen des Habilitationsverfahrens. Online: http://www.mikro.in-berlin.de/wiki/tiki-download_file.php?fileId=59 [10.08.2019]
- Cascone, Kim (2000): *The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music*. *Computer Music Journal*. Band 24. Ausgabe 4, S. 12-18.
- Caygill, Howard/Leeker, Martina/Schulze, Tobias (2017): *Interventions in Digital Cultures*. Lüneburg: meson press.
- Contreras-Koterbay, Scott/Mirocha, Lukasz (Hrsg.) (2016): *The New Aesthetic and Art: Constellations of the Postdigital*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Cox, Geoff (2014): *Prehistories of the post-digital: Or, some old problems with post-anything*. *A Peer-Reviewed Journal About*, 3(1).
- Cramer, Florian (2015): *What Is 'Post-Digital'?* In: *APRJA*: <http://www.aprja.net/what-is-post-digital/> [20.3.2018]
- Cramer, Florian (2016): *Nach dem Koitus oder nach dem Tod? Zur Begriffsverwirrung von „postdigital“, „Post-Internet“ und „Post-Media“*. In: *postdigital 1. Allgegenwart und Unsichtbarkeit eines Phänomens*. *Kunstforum International*. Band 242, S. 54-67.
- Dagstuhl-Erklärung (2016): *Bildung in der digitalen vernetzten Welt*. Online: http://cms.sachsen.schule/fileadmin/_special/gruppen/706/Medien/dagstuhl-erklaerung-bildung-in-der-digitalen-welt-2016.pdf [14.08.2019]
- Dolphijn, Rick/van der Tuin, Iris (2012): *New Materialism: Interviews & Cartographies*. Michigan Publishing: University of Michigan Library. Online: <http://quod.lib.umich.edu/o/ohp/11515701.0001.001> [14.08.2019]
- Dufva, Tomi (2018): *Art education in the post-digital era: Experiential construction of knowledge through creative coding*. Helsinki: School of Arts, Design and Architecture. Online: <http://aalto.fi/bitstream/handle/123456789/31304/isbn9789526079486.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [14.08.2019]
- Götz, Magdalena (2019): *Postdigital – post-partizipativ? Diskurse und Praktiken der Teilhabe in der aktuellen Medienkunst am Beispiel von Nadja Buttendorfs #HotPhones – high-tech self-care*. In: Klein, Kristin/Noll, Willy (Hrsg.): *Postdigital Landscapes. Kunst und Medienbildung in der digital vernetzten Welt*. zkmb 2019, S. 27-40.
- Gye, Lisa/Munster, Anna/Richardson, Ingrid (2005): *distributed aesthetics*. In: *The Fibreculture Journal*. Online: <http://seven.fibreculturejournal.org/> [14.08.2019]
- Hahn, Annemarie (2019): *Every Things Matter*. In: Klein, Kristin/Noll, Willy (Hrsg.): *Postdigital Landscapes. Kunst und Medienbildung in der digital vernetzten Welt*. zkmb 2019, S. 90-100.
- Haraway, Donna J. (2016): *Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene*. London: Duke University Press.
- Hood, Emily Jean/Kraehe, Amelia M. (2017): *Creative Matter: New Materialism in Art Education Research, Teaching, and Learning*. In: *Art Education*. Ausgabe 70, Band 2, S. 32-38.
- Jandrić, Petar/Knox, Jeremy/Besley, Tina/Ryberg, Thomas/Suoranta, Juha/Hayes, Sarah (2018): *Postdigital science and education*. In: *Educational Philosophy and Theory*. doi: 10.1080/00131857.2018.1454000.
- Jörissen, Benjamin/Meyer, Torsten (Hrsg.) (2015): *Subjekt Medium Bildung. Medienbildung und Gesellschaft*. Band 28. Wiesbaden: Springer VS.
- Jörissen, Benjamin (2016): *«Digitale Bildung» und die Genealogie digitaler Kultur: Historiographische Skizzen*. In: *Medienpädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* 25 (Medienbildung und informatische Bildung – quo vadis?), S. 26-40. <http://doi.org/10.21240/mpaed/25/2016.10.26.X>.
- Jörissen, Benjamin (2017a): *Einführung: Digitale Medialität und implizites Wissen*. In Kraus, Anja/Budde, Jürgen/Hietze, Maud/Wulf, Christoph (Hrsg.): *Handbuch Schweigendes Wissen: Erziehung, Bildung, Sozialisation und Lernen*. Weinheim Basel: Beltz, S. 439–447.
- Jörissen, Benjamin (2017b): *Subjektivation und „ästhetische Freiheit“ in der post-digitalen Kultur*. In: *Kulturelle Bildung* Online: <http://www.kubi-online.de/artikel/subjektivation-aesthetische-freiheit-post-digitalen-kultur> [23.06.2019]
- Jörissen, Benjamin (2019): *Digital/Kulturelle Bildung: Plädoyer für eine Pädagogik der ästhetischen Reflexion digitaler Kultur*. In: *Kulturelle Bildung* Online: <http://www.kubi-online.de/artikel/digital-kulturelle-bildung-plaedoyer-paedagogik->

- aesthetischen-reflexion-digitaler-kultur [23.06.2019]
- Jörissen, Benjamin/Unterberg, Lisa (2019): Digitalität und Kulturelle Bildung. Ein Angebot zur Orientierung. In: Jörissen, Benjamin; Kröner, Stephan; Unterberg, Lisa (2019) (Hrsg.): Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung. Schriftenreihe Kulturelle Bildung und Digitalität. Band 1. München: kopaed, S. 11-24.
- Joselit, David (2013): *After Art*. Princeton/Oxford: Princeton University Press.
- Kanderske, Max/Thielmann, Tristan (2019): Virtuelle Geografien. In: Kasprowicz, David/Rieger, Stefanie (Hrsg.): *Handbuch Virtualität*. Springer VS: Wiesbaden. Online: http://doi.org/10.1007/978-3-658-16358-7_12-1 [18.09.2019]
- Latour, Bruno (2005): Reassembling the Social – An Introduction to ANT. *Journal of Chemical Information and Modeling*. doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.
- Leeker, Martina (2018): (Ästhetische) Vermittlung 2.0. Von Kunst-/Vermittlung und Kritik in digitalen Kulturen. In: Sabisch, Andrea/Meyer, Torsten/Lüber, Heinrich/Sturm, Eva: *Kunstpädagogische Positionen*. Band 40. Hamburg: Universitätsdruckerei.
- Manovich, Lev (1999): Database as Symbolic Form. In *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 5 (2): S. 80–99. doi: 10.1177/135485659900500206.
- Meyer, Torsten (2009): *Mediologie (in) der Kunstpädagogik*. Online: <http://www.kunstlinks.de/material/peeze/2009-06-meyer.pdf> [29.07.2019]
- Meyer, Torsten (2015): What's Next, Arts Education? Fünf Thesen zur nächsten Kulturellen Bildung. In: *Kulturelle Bildung Online*: <http://www.kubi-online.de/artikel/whats-next-arts-education-fuenf-thesen-zur-naechsten-kulturellen-bildung> [18.06.2019]
- Pepperell, Robert/Punt, Michael (2000): *The Postdigital Membrane: Imagination, Technology and Desire*. Bristol: Intellect Books.
- Rousell, David/Fell, Fiona V (2018): Becoming a work of art: Collaboration, materiality and posthumanism in visual arts education. In: *International Journal of Education Through Art*. Ausgabe 14(1), S. 91–110. Online: http://dx.doi.org/10.1386/eta.14.1.91_1 [18.09.2019]
- Sabisch, Andrea/Zahn, Manuel (Hrsg.) (2018): *Visuelle Assoziationen. Bildkonstellationen und Denkbewegungen in Kunst, Philosophie und Wissenschaft*. Hamburg: Textem Verlag.
- Schroer, Nada (2019): Vom bürgerlichen Blick zum posthumanen Schnitt. Kuratorische Praxis im Kontext medientechnologischer Entwicklungen. In: Klein, Kristin/Noll, Willy (Hrsg.): *Postdigital Landscapes. Kunst und Medienbildung in der digital vernetzten Welt*. zkmb 2019, S. 50-58.
- Schütze, Konstanze (2019): *Bildlichkeit nach dem Internet. Aktualisierungen für eine Kunstvermittlung am Bild*. Unveröffentlichtes Manuskript, Universität zu Köln.
- Sesink, Werner (2008): Bildungstheorie und Medienpädagogik. Versuch eines Brückenschlags. In: Fromme, Johannes/Sesink, Werner (Hrsg.): *Pädagogische Medientheorie*. Wiesbaden: VS-Verlag, S. 13-35.
- Stalder, Felix (2017): *Kultur der Digitalität*. 2. Auflage. Berlin: Suhrkamp.
- Vermeulen, Timotheus/van den Akker, Robin (2010): Notes on Metamodernism. In: *Journal of Aesthetics & Culture* 2:1, doi: 10.3402/jac.v2i0.5677.
- Zahn, Manuel (2017): „Wir stammen von Animationen ab.“ Wirklichkeitserfahrung mit Ryan Trecartins Videos. In: onlineZeitschrift *Kunst Medien Bildung*. Online: <http://zkmb.de/1023> [29.07.2019]

Abbildungen

- Abb. 1: Ästhetische Dimensionen technologischer Infrastrukturen. Kristin Klein.
- Abb. 2: Spektrum kultureller Praxen, Formen und Formate. Kristin Klein.
- Abb. 3: Spektrum von Subjektkonstellationen. Kristin Klein.
- Abb. 4: *Artie Vierkant: Image Object, SATURDAY, 10 AUGUST 2019 9:21:10 PM*,
Print on aluminium composite panel, altered documentation image.
- Abb. 5: Spektrum der Konzeption materieller Konkretionen. Kristin Klein.
- Abb. 6: Spektrum des erfassten Digitalisierungsdiskurses. Kristin Klein.

Postdigital – post-partizipativ?

Diskurse und Praktiken der Teilhabe in der aktuellen Medienkunst am Beispiel von Nadja Buttendorfs *#HotPhones – high-tech self-care*

MAGDALENA GÖTZ

Der Artikel untersucht mögliche Folgerungen des Diskurses um Postdigitalität für den Begriff der Teilhabe und befragt Machtstrukturen sowie Handlungsräume in post-partizipativen Kontexten. Anhand des Kunstprojekts *#HotPhones* von Nadja Buttendorf zeigt die Autorin, wie sich partizipative künstlerische Praktiken unter postdigitalen Bedingungen verändern, menschliche und nicht-menschliche Akteure kooperieren und sich Ästhetiken, Materialitäten und ‚agency‘ zunehmend distribuieren.

„Relax with no Apps“: „Das Medium ist Massage“

„Alle Medien massieren uns gründlich durch. Sie sind dermaßen durchgreifend in ihren persönlichen, politischen, ökonomischen, ästhetischen, psychologischen, moralischen, ethischen und sozialen Auswirkungen, daß sie keinen Teil von uns unberührt, unbeeinflusst, unverändert lassen. Das Medium ist Massage. Jegliches Verständnis sozialer und kultureller Wandlungen ist unmöglich, ohne eine gewisse Kenntnis der Wirkung von Medien als Umwelten. Alle Medien sind Erweiterungen bestimmter menschlicher Anlagen – seien sie psychisch oder physisch“ (McLuhan/Fiore 1984 [1967]: 26).

Es war ein Druckfehler, der aus einer „Botschaft“ eine „Massage“ machte. Als der Philosoph und Medientheoretiker Marshall McLuhan drei Jahre nach Veröffentlichung seiner wohl meist zitierten These „the medium is the message“ (McLuhan 2001 [1964]: 7) seine neue Publikation entsprechend betiteln wollte, machte ein einzelner Buchstabe einen entscheidenden Unterschied. McLuhan nahm den Fehler als einen produktiven und folgte seiner Argumentation, wonach sich jedes Medium in die über es vermittelten Botschaften und in ihre Empfänger*innen einschreibe, sich quasi ‚einmassiere‘. Medien sind nach McLuhan eben keine neutralen Vermittler, sondern beeinflussen wesentlich mit, *was* Rezipierende *wie* wahrnehmen: *Medien massieren uns* und unsere Sinne und wirken damit als Erweiterungen unserer Körper und unser selbst.

Über fünfzig Jahre später findet im Frühjahr 2018 im D21 Kunstraum in Leipzig eine „Massage Party“ statt. Unter dem Titel *Relax with no Apps* laden Künstler*innen mittels partizipatorischer „Massage Sessions“ dazu ein, Teil der „community high-tech self-care“ zu werden. Mit ihrem Kunstprojekt *#HotPhones – high-tech self-care* bietet die Künstlerin Nadja Buttendorf entspannende Massagen mit und für Menschen und ihre Smartphones an. Die alltäglich gewordenen mobilen digitalen Medientechnologien kooperieren mit menschlichen Akteur*innen¹ und lassen dabei offen, wer hier eigentlich wen massiert.

Die Ubiquität der digitalen Vernetzung, die Durchdringung der Gesellschaft von Logiken sozialer Medien und Plattformen sowie die vielfältigen Teilhabeversprechen an und mittels dieser, lassen nach dem „participatory turn“ (Milevska 2006), innerhalb einer „participatory (media) culture“ (Cuntz-Leng/Einwächter/Stollfuß 2015: 449), und im Kontext postdigitaler Setzungen, die Neubewertung der Diskurse und Praktiken um Partizipation in der Medienkunst virulent werden. Anhand der Analyse des Kunstprojekts *#HotPhones* sollen mögliche Konsequenzen des Diskurses um Postdigitalität für den Begriff sowie die Praktiken der Teilhabe untersucht werden. Für die kritische Befragung des Konzepts der ‚Post-Partizipation‘ sind dabei insbesondere die Verschiebungen von Praktiken, Handlungsräumen und -initiativen sowie Machtstrukturen unter postdigitalen Bedingungen zentral.

„already engaged“: Praktiken der Post-Partizipation

Die Allgegenwart digitaler Technologien seit der Etablierung der ‚Netz-Giganten‘² ab Mitte der 2000er Jahre prägte die Medientheorie, die Medienkunst und ihre Institutionen.³ Im Feld der Kunst entwickelten sich, parallel zur fortschreitenden Digitalisierung, postdigitale Diskurse und Praktiken und erfuhren insbesondere in den vergangenen vier Jahren – ebenso wie diejenigen um Partizipation – erneut gesteigerte Aufmerksamkeit.⁴ Während der Literatur- und Kunstwissenschaftler Florian Cramer fragt *What is ‘Post-digital’?* (Cramer 2014), argumentiert die Kunst- und Medienwissenschaftlerin Magda Tyżlik-Carver im selben Jahr *Towards an Aesthetics of Common/s: Beyond Participation and its Post* (Tyżlik-Carver 2014). Cramer definiert den Begriff „postdigital“ als „a term that sucks but is useful“ (Cramer 2014: 2) und als Beschreibung des „messy state of media, arts and design after their digitisation“ (Cramer 2014: 10). Bezugnehmend auf die Konzepte postdigital, Post-Internet (McHugh 2011) und posthuman (Braidotti 2013) nimmt Tyżlik-Carver eine Verschiebung des Begriffs der Partizipation hin zur „Post-Partizipation“ vor, wonach Teilhabe an und in digitalen Bedingungen als immer schon grundlegend angenommen und von menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren realisiert wird:

„Post-participation assumes participation as a condition present everywhere and enacted by humans and non-humans participating together and being already part of something regardless if it is a desired outcome. [...] In the condition of post-participation it is assumed that we are already engaged in some form of participation whether it is conscious decision or not and as such instituting the rules of engagement is already out of artist’s hands“ (Tyżlik-Carver 2014).

Postdigitale Diskurse und Praktiken sind folglich eng verknüpft mit denen der Partizipation. Postdigital – respektive post-partizipativ – beschreibt weder ein Ende noch eine Überwindung des Digitalen oder der Partizipation, sondern vielmehr die Allgegenwärtigkeit, die Kontinuität und das Selbstverständlich-Werden digitaler oder beteiligender Praktiken, Prozesse und Technologien. Post-Partizipation erweitert den allgegenwärtigen Zustand als einen, in dem menschliche und nicht-menschliche Akteure gemeinsam immer schon grundlegend beteiligt sind an bewussten oder unbewussten Formen der Teilhabe. Besonders eindringlich ist dies festzustellen an zunehmend automatisierten Teilhabeprozessen (Tyżlik-Carver 2016: 27) durch Datafizierung alltäglicher digitaler Praktiken (ebd.: 99) in Netzwerktechnologien und sozialen Medien, beispielsweise durch Suchanfragen via Google oder das Vernetzen, Sharen, Liken via Facebook. Post-Partizipation beschreibt nach Tyżlik-Carver die Verschiebung von Partizipation als ein ermächtigendes Werkzeug in der Kunst zu einer allgegenwärtigen Bedingung im digitalen Alltag, von einem Symbol demokratischer Beteiligung zu deren Festigung als Status quo (vgl. Tyżlik-Carver 2016: 223). Die Rolle der Künstler*innen gegenüber den Gestaltungsmöglichkeiten der Teilhabe verschiebt sich dabei, insofern sie nicht mehr allein für diese verantwortlich gemacht werden können, sondern auch andere menschliche sowie nicht-menschliche Akteure inkludieren. Diese Setzung um das Präfix ‚post‘⁵ vorausgesetzt, lassen sich folgende selbstreflexive, kritische Fragen an Prozesse des Digitalen und der Teilhabe stellen: Wie verschieben sich unter der Annahme der Allgegenwärtigkeit digitaler und partizipativer Strukturen die Bedingungen, Logiken und Praktiken der Teilhabe im Postdigitalen? Wie positionieren sich menschliche Akteur*innen und nicht-menschliche Akteure innerhalb (post)digitaler, post-partizipativer Umwelten und in welche Beziehungen treten sie? Inwiefern verschieben und verteilen sich Positionen der Macht und der ‚agency‘ oder ‚Handlungsinitiative‘ auf verschiedene Akteure und Ebenen?

Nadja Buttendorf: #HotPhones – high-tech self-care

Nadja Buttendorfs Kunstprojekt #HotPhones – high-tech self-care ist ein partizipativer Workshop zur Entspannung für und mit Smartphones und ihre*n Nutzer*innen, der in Kunstinstitutionen stattfindet, als YouTube-Tutorial existiert und dabei auch die Social-Media-Plattformen Facebook und Instagram integriert. Erstmals realisiert wurde die Arbeit im März 2018 im Rahmen der Ausstellung *Direct Contact*, die im D21 Kunstraum in Leipzig stattfand. Die Ausstellung von Nadja Buttendorf und Sonja Gerdes verstand sich als „spekulativer Kosmetik- und

Schönheitssalon“ und bildete den Rahmen für die *Relax with No Apps - Massage Party*.⁶ Zu dieser Veranstaltung waren Künstler*innen eingeladen „to exhibit and / or to perform some relaxing high-tech art practices. The different massage sessions are participatory, everyone is invited to join the community high-tech self-care. [...] Total relaxation for the mind, body and phone!“ (Buttendorf 2018). Für die *#HotPhones*-Session mit Nadja Buttendorf versammelten sich die Teilnehmer*innen an einem Tisch in der Mitte der Ausstellungsfläche, um gemeinsam mit ihren Smartphones *#HotPhones*-Massagen und Lichttherapie zu praktizieren. Ziel des Workshops ist es, gemeinsam alltägliche Strategien zur Entspannung von, mit und für Menschen und Smartphones zu erlernen, als Reaktion auf deren intensive Nutzung. Zusätzlich zum Workshop-Format kann *#HotPhones* überall und jederzeit, allein oder in Gruppen, in Form eines YouTube-Tutorials realisiert werden. Stilistisch ist der zehnmünütige Film angelehnt an selbstproduzierte Video-Tutorials: Er zeigt die Künstlerin, frontal positioniert zur Kamera, hinter einem Tisch sitzend. Ähnlich einer Meditationstrainerin erklärt Nadja Buttendorf den Teilnehmenden mit ruhiger Stimme „how to relax with your phone step by step.“ Der Workshop wie auch das Video-Tutorial beginnen mit der „Lichttherapie“. Dafür sind die Teilnehmenden aufgefordert, die Taschenlampen ihrer Smartphones anzuschalten, ihre Augen zu schließen und mit ihren lichtspendenden Telefonen vor ihren Gesichtern langsame Kreisbewegungen auszuführen. Nadja Buttendorf führt die einzelnen Schritte vor, während sie anleitet: „Relax. Don't be distracted. You're here with your phone. You're becoming one with your phone.“ Dann lädt sie die Partizipierenden ein, sich selbst mit ihren Smartphone-Kameras bei der Lichttherapie zu filmen und das Video als Instagram-Story mit dem Hashtag *#hot-phones* hochzuladen und Nadja Buttendorf unter *@nadjalien* zu folgen. Gemeinsam sollen die Teilnehmenden so Strategien sozialer Medien unter der Prämisse praktizieren, dass sie diese glücklicher und attraktiver machen: „you follow me, I follow you. [...] We are happy now because we earned new followers, while relaxing! This makes us more attractive!“ Um sich daraufhin wieder vom entstandenen Druck der sozialen Medien zu entspannen lädt Nadja Buttendorf zur *#HotPhones*-Massage ein. Ziel dieser ist es, Körperteile, deren Muskeln sich bei intensiver Nutzung von mobilen digitalen Geräten typischerweise verspannen, durch Auflegen erhitzter Smartphones zu ‚massieren‘. Neben der Entspannung von Nacken, Rücken und Daumen empfiehlt die Künstlerin, die *#HotPhones*-Massage auch bei anderen körperlichen Beschwerden wie Menstruationsschmerzen.

Um den Erwärmungsprozess⁷ der Smartphones zu beschleunigen, integriert Nadja Buttendorf das Kunstprojekt eines anderen Künstlers in ihr eigenes: Sam Lavignes Arbeit *Slow Hot Computer* ist eine Webseite, deren Aufrufen rechenintensive Prozesse auslöst, mit dem Ziel, die Produktivität der Nutzer*innen zu verringern. Das ständige Herunterladen einer Bilddatei im Hintergrund blockiert die Funktionalität des Smartphones, verlangsamt und erhitzt es.⁸ Ästhetisch und konzeptuell zielt *Slow Hot Computer* auf einen subversiven Bruch an Medientechnologien und deren Interfaces und kann damit als postdigitales Projekt beschrieben werden (vgl. Cramer 2014 nach Cascone 2000). Teilhabe erfolgt dabei auf doppelter Ebene: beteiligt sind zum einen nicht-menschliche Akteure, in Form von Algorithmen, an die der Widerstand ausgelagert werden soll, zum anderen ist das Kunstprojekt als integrativer Bestandteil von *#HotPhones* wesentlich Teil dessen partizipativer Strategie.

#HotPhones schlägt eine alltägliche Anwendung für Symptome der allgegenwärtigen Praktiken der Smartphone-Nutzung vor, die sich auf Körper und Psyche der Nutzer*innen auswirken. Im Folgenden soll der Frage nachgegangen werden, inwiefern menschliche und nicht-menschliche Akteure im Kontext postdigitaler, post-partizipativer künstlerischer Praktiken *immer schon* und mehr oder weniger bewusst beteiligt sind, woran genau und welche Konsequenzen dies für die künstlerische ‚agency‘ hat.

„always-on/always-on-you“: Postdigitale Logiken der Dis-/Konnektivität

In ihrem Anliegen, *#HotPhones* zu etablieren als „helpful tool you can easily integrate in your daily life“ (Buttendorf 2018) sowie durch das Integrieren mobiler digitaler Technologien, situiert Nadja Buttendorf die Verwendung von Smartphones als allgegenwärtige Aktivität. Innerhalb des partizipativen Aufbaus des Kunstprojekts ist das Smartphone zentraler und stets präsenter Bestandteil der künstlerischen Praktiken.

Die Allgegenwart mobiler Technologien und Strukturen der Konnektivität zu Beginn des 21. Jahrhunderts beschreibt die Soziologin Sherry Turkle als einen Zustand des „always-on/always-on-you“ (Turkle 2008). Sie diagnostiziert



Abb. 1: Nadja Buttendorf (links im Bild) und Teilnehmende bei der „#HotPhones massage“, Teil eines der Workshops der *Relax with no Apps – Massage Party*, am 3. März 2018, im D21 Kunstraum Leipzig im Rahmen der Ausstellung *Direct Contact*



Abb. 2: Nadja Buttendorf (links im Bild) mit Teilnehmenden bei der „Lichttherapie“, Teil der *Relax with no Apps – Massage Party*, am 3. März 2018, im D21 Kunstraum Leipzig im Rahmen der Ausstellung *Direct Contact*

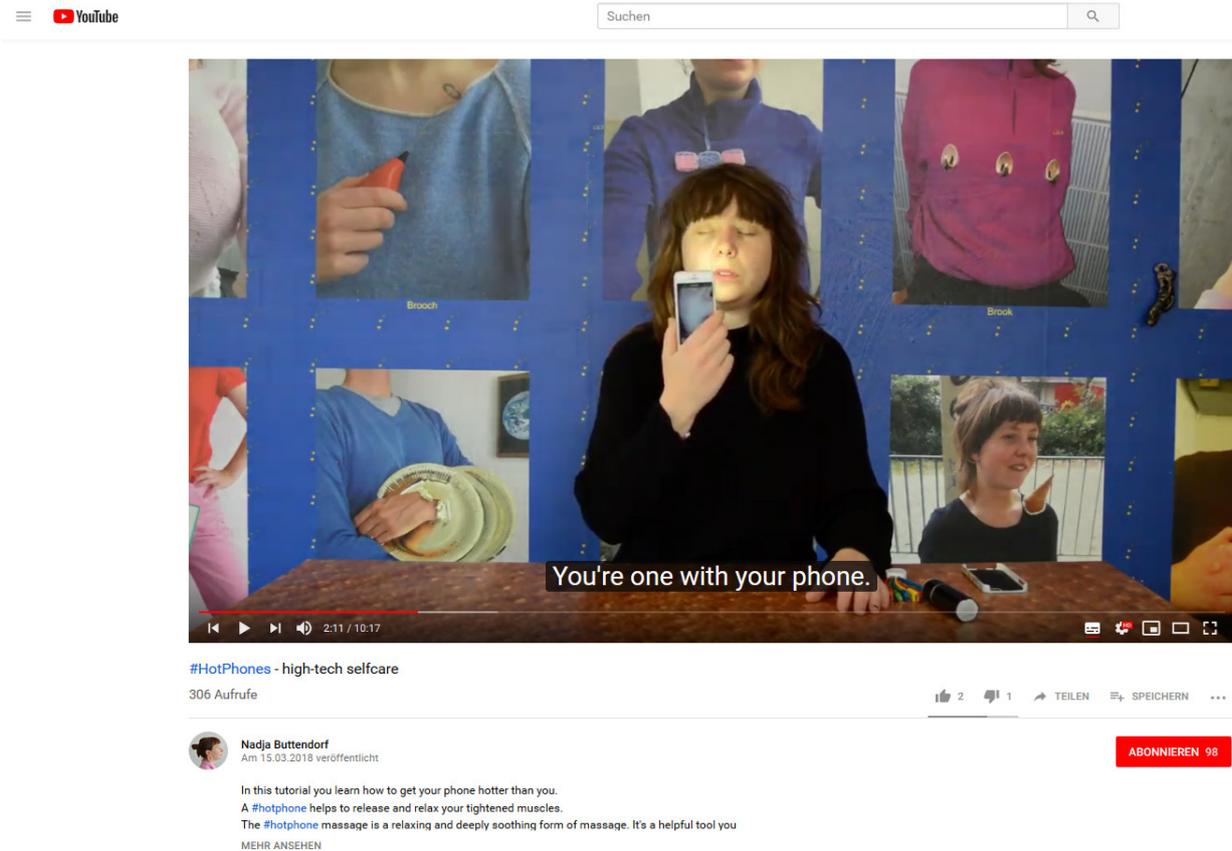


Abb. 3: Screenshot des YouTube-Tutorials zu #HotPhones – high-tech selfcare

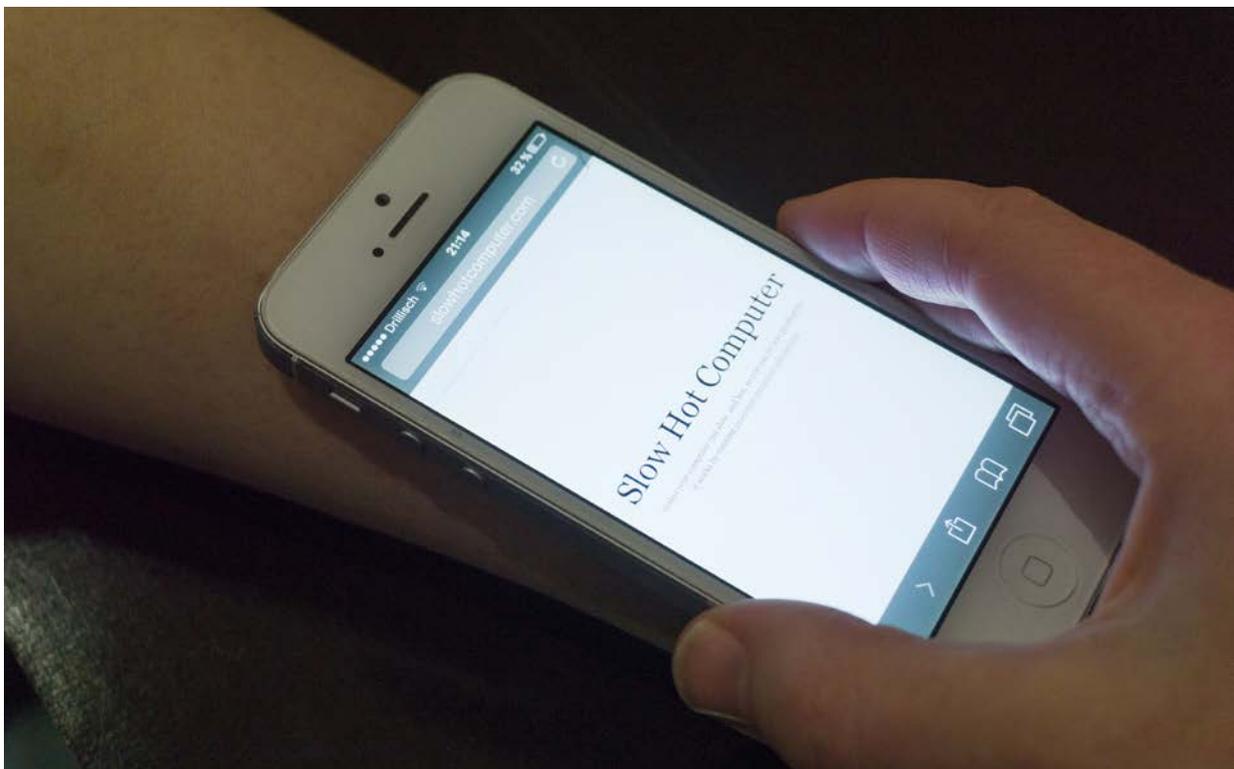


Abb. 4: Teilnehmer*in von Nadja Buttendorfs #HotPhones – high-tech self-care Workshop im Rahmen der Relax with no Apps – Massage Party verwendet Sam Lavignes Slow Hot Computer (2015, Webseite), um das Smartphone zu erhitzen und auf verspannte Körperstellen zu legen

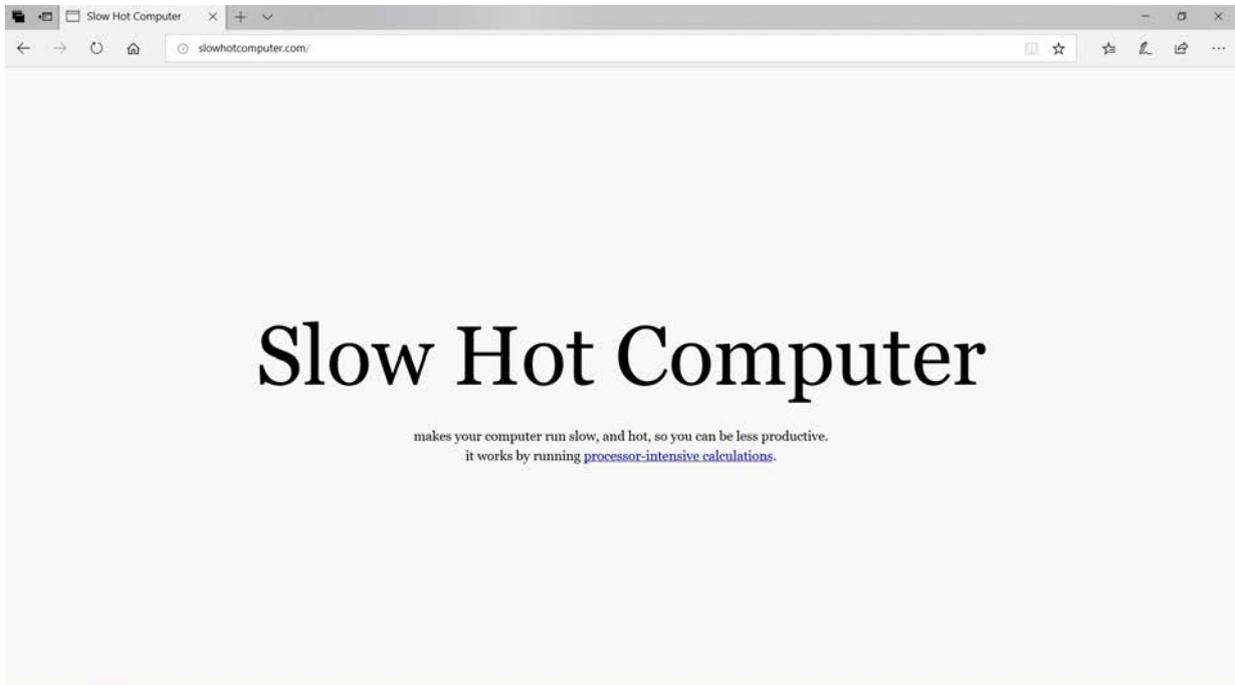


Abb. 5: Screenshot der Startseite von Sam Lavignes *Slow Hot Computer*, 2015, Webseite

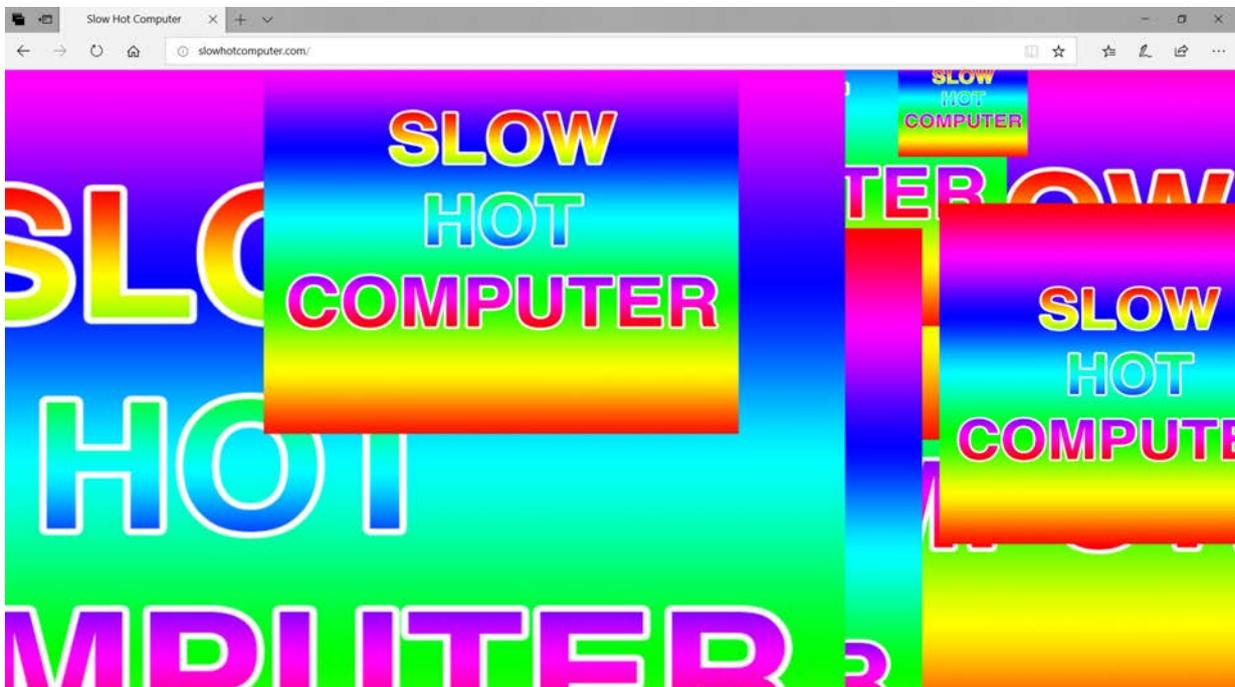


Abb. 6: Screenshot der zweiten Ebene von Sam Lavignes *Slow Hot Computer*, 2015, Webseite

eine neue Form der Intimität mit Kommunikationsgeräten und die damit verbundene Neupositionierung des Subjekts als „tethered self“, als angebundenes Selbst: *always-on* ist es stetig verbunden oder *on-line* und, *always-on-you*, zugleich immer auch angesprochen und verantwortlich gemacht (vgl. Turkle 2008: 121f).

#HotPhones deutet das Smartphone in ein zentral beteiligtes Medium der „high-tech self-care“ um und reflektiert damit den in postdigitalen Kontexten häufig proklamierten, aber zumeist nicht einlösbaren Wunsch danach, offline zu gehen. Cramer bezeichnet diese Abkehr von digitalen Logiken der kontinuierlichen Datenerfassung als „naïve position“ (Cramer 2014: 3) während Kristoffer Gansing das Privileg eines Offline-Status kritisch als „Insel-Romantik“ beschreibt (Gansing 2016).⁹ Für Pepita Hesselberth hingegen gründen die Diskurse um Dis-/Konnektivität auf einem Paradoxon, das diese strukturiert und eine Gegenposition ermöglicht: Entgegen der Ablehnung von Technologien und der Annahme, dass es kein „außerhalb“ der Konnektivität gebe, argumentiert sie, Ned Rossiter folgend, für die Möglichkeit einer affirmativen Kraft der Transformation, die in der Geste der Diskonnektivität beinhaltet sei (Hesselberth 2018: 2007).

#HotPhones positioniert die Teilnehmer*innen als Subjekte im Modus des „always-on/always-on-you“, indem es diese Formen der Subversion (post)digitaler Netzwerklogiken praktizieren lässt. Entgegen kapitalistischer, neoliberaler Imperative der Beschleunigung, Arbeitsintensivierung und stetigen Verfügbarkeit bieten beide Kunstprojekte Gesten des Widerstands und alternative Handlungsräume an. Dabei verwenden sie die Logiken der kritisierten Technologien und deren Praktiken und verwandeln sie in ein Gegennarrativ: eine kollektive Praxis der (Selbst-)Fürsorge. *#HotPhones* kommentiert mittels partizipativer Handlungen selbstreflexiv die postdigitalen Bedingungen, in die das Smartphone und das Kunstprojekt als Ganzes eingebettet sind. Die Geste ist dabei eine ironisch-kritische, zugleich kann sie aber auch als affirmative aufgefasst werden, die Raum macht für kreative Aneignungen postdigitaler, post-partizipativer Logiken.

„High-tech self-care“: menschliche und nicht-menschliche Akteure

Unter dem Slogan „high-tech self-care“ bietet *#HotPhones* beteiligende Praktiken nicht nur für menschliche, sondern auch für nicht-menschliche Akteure an. *#HotPhones* bezieht sich auf therapeutische Methoden wie Hot-Stone-Massage und Lichttherapie und überträgt sie auf postdigitale Kontexte: aus einem heißen Stein wird ein heißes Smartphone, aus einer Tageslichtlampe die Taschenlampe des Smartphones. Die Praxis der Selbstpflege, die Individuen dafür verantwortlich macht, „eine aktive Rolle beim Schutz des eigenen Wohlbefindens und der Zufriedenheit zu spielen, insbesondere in Stressphasen“¹⁰, wird auf technologische Akteure ausgeweitet. Doch anstelle einer Abstinenz von digitalen Technologien, wie sie „Digital Detox“-Strategien (vgl. bspw. Hesselberth 2017) nahelegen, schlägt das Kunstprojekt die Kollaboration zwischen Smartphones, menschlichen Benutzer*innen sowie deren Körpern vor und reflektiert deren Beziehung. Indem Nadja Buttendorf Logiken der Vernetzung zusammenführt mit Praktiken der Entspannung („we earned new followers, while relaxing“) kommentiert sie ironisch, dass Erfolg und Erholung in sozialen Medien kein Widerspruch sein müssen und legt nahe, dass sie dies in postdigitalen Kontexten auch nicht sein können.

Das Smartphone ist in *#HotPhones* sowohl Bedingung als auch Mittel der Zusammenarbeit und kann folglich als Medium der Teilhabe beschrieben werden. Positioniert als zentraler Akteur wird das Smartphone darüber hinaus selbst zu einem diskursiven und performativen Teilnehmer. Stetig präsent ermöglicht es grundlegend die Teilhabe am Kunstprojekt, fungiert als Schnittstelle zu Webseiten und Social-Media-Apps und erfasst als „Sensormedium“ (Thielmann 2013: 399) permanent Daten – und dies weit über die Intention seiner Benutzer*innen und des Kunstprojektes hinaus. Die Grenzen zwischen aktivem und passivem, bewusstem und unbewusstem Partizipieren verwischen dabei zunehmend. In gemeinsamen Medienpraktiken formen menschliche und nicht-menschliche Teilnehmende kooperative Einheiten, die kaum mehr zu trennen sind.¹¹ Oder wie es Nadja Buttendorf formuliert: „You’re one with your phone“.

„fictions of agency“: Versprechungen auf Teilhabe

Auf einer diskursiven Ebene bietet *#HotPhones* partizipatorische Praktiken an, in deren Rahmen jede*r eingeladen ist, „aktiv“ Teil der „community high-tech self-care“ zu werden. Eine derartige Positionierung der menschlichen und nicht-menschlichen Teilnehmenden innerhalb der Prozesse zur Realisierung des Kunstwerks kreiert Versprechungen auf Teilhabe und die Etablierung einer Gemeinschaft. Dabei erzeugt das Kunstwerks strukturelle Zugangsbarrieren, die Teilhabe ermöglichen oder verhindern: So müssen beteiligte Akteur*innen im digitalen oder analogen Raum präsent sein; die englische, deutsche oder Programmier-Sprache verstehen; sie benötigen Anschluss an Strom und Internet sowie Zugang zu Plattformen wie Instagram, YouTube und Facebook. Die Handlungsanweisungen der Künstlerin sind dabei sehr konkret und lassen wenig Raum für alternative Praktiken. Auch die Entscheidung zur Nicht-Teilhabe liegt unter den gegebenen Bedingungen teilweise außerhalb der Handlungsmacht der Künstlerin und der Teilnehmenden: Konstante Prozesse der Datenerfassung durch Smartphones zu jeder Zeit an jedem Ort und im Speziellen bei der Interaktion mit sozialen Medien und Plattformen beteiligen (nicht-)menschliche Akteure bewusst und unbewusst, gewollt und ungewollt an kontinuierlichen Datenpraktiken.

Als Kunstprojekt, das partizipative Strategien für sich beansprucht und in postdigitalen Kontexten situiert ist, zeigt *#HotPhones*, wie Diskurse und Praktiken um Postdigitalität auch jene um den Begriff der Teilhabe wesentlich beeinflussen. Versprechungen auf Partizipation verschieben sich sowohl auf der diskursiven wie auf der praktischen Ebene. Digitale Medien und deren Technologien sind in ihrer als selbstverständlich wahrgenommenen Allgegenwärtigkeit eben gerade nicht ausgeklammert und ausgeschlossen, sondern wesentlicher und zentraler Bestandteil der künstlerischen Arbeit. Ihr spezifisches Eingebundensein als Medien, die mit menschlichen Akteur*innen kollaborieren und gemeinsame Praktiken vollziehen, macht sie zu Teilnehmenden, ohne die das Kunstprojekt und dessen partizipatives Angebot unvollständig und unrealisiert blieben.

Zugleich verändert sich die Form der Selbstreflexivität des digitalen Mediums. Die Thematisierung der postdigitalen Bedingungen, in die das Kunstprojekt eingebunden ist, rücken digitale Medientechnologien sowie die Modi der durch diese ermöglichten (oder verhinderten) Teilhabe besonders in den Fokus. In seiner Form als postdigitales, post-partizipatorisches Kunstwerk kommentiert *#HotPhones* durch die spezifische Verwendung digitaler Medien deren veränderte Positionierung. So befragt die künstlerische Arbeit das Smartphone als allgegenwärtige, mobile Schnittstelle (oder Interface) zu sozialen Medien und Konnektivität kritisch und reflektiert dabei insbesondere dessen wechselseitige Praktiken mit dem menschlichen Körper. Nadja Buttendorf gibt eine postironische¹² Antwort, die das Smartphone zentral positioniert und annimmt, dass ein Jenseits digitaler Logiken im Sinne einer Nicht-Beteiligung zwar prinzipiell denkbar, aber im Kontext postdigitaler post-partizipativer Zusammenhänge praktisch unrealistisch ist.

Durch das selbstreflexive Thematisieren technologischer Bedingtheiten zeigt *#HotPhones* auch, mit welchen Formen von Fiktionen von Handlungsmacht post-partizipatorische Medienkunstprojekte in postdigitalen Kontexten konfrontiert sind, diese selbst reproduzieren und reflektieren. Während digitale Kulturen insbesondere der Illusion des freien Willens und der individuellen Ermächtigung unterliegen, stellen postdigitale Kulturen nach Cramer eine Absage an dystopische Techno-Utopien dar. Diese seien jedoch ebenfalls wesentlich bestimmt von „fictions of agency“: So basiere die „Quantified-Self“-Bewegung beispielsweise auf der Fiktion der Handlungsmacht über den eigenen Körper (Cramer 2014: 16). Eine kritische Befragung dieser Fiktionen ist folglich unerlässlich für eine Reflektion der Machtstrukturen, auf denen sie aufbauen. In den Reaktionen von Individuen auf die techno-politischen und ökonomischen Bedingungen der Gegenwart zeigen sich die Extreme: „either over-identification with systems, or rejection of these same systems“ (Cramer 2014: 16). Indem *#HotPhones* mit und innerhalb der Allgegenwart technologischer Umgebungen operiert, und so die Spielräume postdigitaler Medien erkundet, muss das Kunstprojekt jedoch als positioniert *zwischen* Ablehnung und Überidentifizierung beschrieben werden. Indem es sich mit den Systemen und Logiken des Smartphones überidentifiziert, postiert es eine Geste der Ablehnung, während zugleich eine alternative Praxis vorgeschlagen wird. Dieser scheinbare Widerspruch zeigt sich auch im Versprechen der „high-tech self-care“, das proklamiert, die durch die Nutzung von „high-tech“-Smartphones notwendig gewordene Selbstpflege durch „high-tech“-Praktiken selbst ausüben zu können. Versprechungen auf Handlungsinitiativen durch Teilhabe beziehen sich hier folglich auch auf die Möglichkeit und übertragene Verantwortung für Selbstfürsorge in postdigitalen Kontexten.

„distributed aesthetics“: Verteilte Praktiken der Teilhabe

#HotPhones existiert als partizipatives Kunstprojekt verteilt in verschiedenen Medien und Räumen: als Workshop innerhalb einer Kunstinstitution im Kontext einer Ausstellung; als Online-Tutorial auf dem YouTube-Kanal von Nadja Buttendorf¹³, der Teilnahme prinzipiell jederzeit, an jedem Ort und in privaten Räumen ermöglicht; als Teil des interaktiven Facebook-Festivals *PlayInbetween* im Rahmen des *dgtl fmns* Festivals¹⁴, das „einen eigenen kollaborativen und experimentellen Raum“ und in „shared spaces“ „eine Gemeinschaft auf Zeit“¹⁵ schuf; sowie als Online-Livestream auf Facebook als Teil des Eröffnungsabends des Festival¹⁶, der zugleich in parallel stattfindende Veranstaltungen in Kunstinstitutionen in anderen Städten übertragen wurde, wie in den Projektraum Gold + Beton in Köln¹⁷.

#HotPhones entzieht sich folglich einer festen Präsentationsform und ist untrennbar integriert in die vielfältigen Kontexte sozialer Medien und digitaler Netzwerkstrukturen. Situieret in Offline- und Online-Kontexten, zwischen analogen und digitalen Logiken, in öffentlichen und privaten Räumen, verweigert sich das Kunstprojekt einer eindeutigen Verortung nach binären Oppositionen. Stattdessen kann *#HotPhones* beschrieben werden als eine Ansammlung verteilter und sich gegenseitig produzierender Praktiken der Teilhabe.

Mit dem Ziel, die Ästhetiken in einer Netzwerkgesellschaft¹⁸ neu zu befragen und eine kritische Netzwerktheorie zu entwickeln (vgl. Lovink 2008: 292), formuliert Geert Lovink gemeinsam mit Anna Munster „Thesen zur verteilten Ästhetik“¹⁹ (Lovink/Munster 2005). Der Begriff der „distributed aesthetics“ dient ihnen dabei als kritisches Konzept und „soll als partizipatorische Reise von Netzbenutzer*innen verstanden werden, mit dem Ziel, das Noch-nicht-Beschriebene und Noch-nicht-Veranschaulichte einzufangen und über die Unterscheidungen von real-virtuell, neu-alt, offline-online, global-lokal hinauszugelangen“ (Lovink 2008: 292). Entscheidend ist dabei die Einsicht, dass Ästhetik nicht als gegeben begriffen werden kann, sondern sich in der Interaktion sozialer, medialer und künstlerischer Praktiken erst ausgestaltet, selbst prozessiert und prozessiert wird. Somit ist „verteilte Ästhetik“ zu verstehen als ein beteiligendes Konzept und als Ansammlung von Praktiken eines sich durch interagierende Entitäten wechselseitig konstituierenden Netzwerks. „Verteilte Ästhetiken“ müssen folglich situativ lokalisiert und beschreibbar gemacht werden. Oder mit Lovink und Munster argumentiert: „Wir beschränken uns nicht nur auf Reflexion, Abbildung oder Imagination, wenn wir auf eine verteilte Ästhetik zugreifen, wir konfigurieren sie auch und gestalten sie neu“ (Lovink 2008: 298). In diesem Sinne konstituiert sich *#HotPhones* durch distribuierte Praktiken und Ästhetiken der Teilhabe und hat damit selbst Anteil an dessen ästhetischer Ausformulierung. In seiner kritischen Positionierung gegenüber Netzwerkkulturen bietet es dabei auch Raum für affektive Setzungen und ‚massierende‘ selbstpflegende Medienpraktiken: „Netzwerke können uns runterziehen und sind keinesfalls als Lösung für den herrschenden Geisteszustand zu verstehen. In diesem Sinne kann verteilte Ästhetik auch als Medizin zur Belebung unserer Stimmung gesehen werden“ (Lovink 2008: 298). Post-Partizipation kann entsprechend gedacht werden als Ansammlung verteilter Praktiken, die über singuläre Räume und Zeitlichkeiten sowie über nur menschliche und rein bewusst agierende Teilnehmende hinausreicht.

„aesthetics of commons“: Jenseits der Post-Partizipation

Die fortwährende Partizipation an und in Netzwerk-Ideologien²⁰ und Plattform-Politiken²¹ verschiebt die Diskurse und Praktiken der Teilhabe. Post-Partizipation kann somit gefasst werden als ein Anerkennen des ‚Seins-In-der-Welt‘, in dem Teilhabeversprechen bereits als allzu euphorische entlarvt wurden. Post-partizipative Bedingungen eröffnen Räume für alternative Setzungen, in denen Dichotomien wie analog-digital, offline-online, öffentlich-privat, lokal-global aber nicht mehr greifen. Wie konkret sich verteilte Ästhetik und Teilhabe nach dem Partizipationshype der 1990er- und 2000er-Jahre in der Medienkunst ausgestalten, ist noch nicht abschließend beantwortet; wohl aber drängt sich die Frage nach neuen Ausgestaltungen und -formulierungen von Konzepten und Praktiken der Teilhabe in postdigitalen Kontexten auf. Mit dem Begriff „aesthetics of commons“ geht Tyžlik-Carver über den Begriff der Post-Partizipation hinaus und beschreibt das Verteilen der künstlerischen „agency“ auf vielfältige nicht-menschliche Teilnehmende unter diversen soziopolitischen Bedingungen. Praktiken der Teilhabe im Sinne von „common experiences“ sind demnach wesentlich beeinflusst von nicht-menschlichen Akteuren, Infrastrukturu-

ren und Materialitäten: „Ideological, structural, gender and biopolitical tendencies which shape the project from outside as well as various tools, devices and systems which create and organise forms of participation” (Tyžlik-Carver 2014). Die Analyse von *#HotPhones* zeigt demnach, dass es bei post-partizipativer Kunst um mehr geht als um Verschiebungen der Foki von künstlerischen Objekten zu menschlichen Teilnehmenden, vom Werk zum offenen Prozess, und offenkundig auch um mehr als die soziale Dimension in (kunst-)institutionellen Zusammenhängen – wie es ‚Partizipationskunst‘ häufig für sich beansprucht. Indem die menschlichen und nicht-menschlichen Akteure im Rahmen von *#HotPhones* Handlungsanweisungen der Künstlerin ausführen, werden sie selbst zu einer Art instrumentellen ‚Maschinen‘, während das Smartphone affektiv zu einem Medium der „high-tech self-care“ wird. Dabei verschiebt sich die Dimension des ‚Sozialen‘ in den Bereich der sozialen Medien: Praktiken der Plattformen wie das Retweeten und Folgen auf Instagram und Liken, Kommentieren und Interagieren mit Facebook und YouTube schreiben sich ein in den künstlerischen und kooperativen Prozess und erweitern so die Teilhabe an diesem um neue Formen von Datenpraktiken und des Sozialen. In postdigitalen Kontexten kann es folglich nicht länger nur darum gehen, *mehr* Partizipation zu fordern, da vorausgesetzt ist, dass alle (und alles) immer schon beteiligt sind. Stattdessen plädiert Tyžlik-Carver für spekulative Momente jenseits überholter Forderungen nach einem reinen ‚mehr‘ an Beteiligung:

„[...] there is a need to demand not more new forms of participation but moments that displace participatory situations we are already in to open up and make space for new situations that could have been otherwise, even if for a moment. It is at this moment that it is possible to consider the aesthetics of common/s” (Tyžlik-Carver 2014).

Tyžlik-Carver argumentiert folglich im Sinne posthumaner Theorien für eine gemeinsam von menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren etablierte Ästhetik jenseits allgegenwärtiger Praktiken der Teilhabe. Für die Analyse postdigitaler, post-partizipativer künstlerischer Arbeiten sind derartige Konzepte hilfreich für die Beschreibung der dabei entstehenden spezifischen Ästhetiken, denen mit Methoden der Kunsttheorie nicht hinlänglich entsprochen werden kann, da diese noch starke Einzelsubjekte entwerfen und nicht-menschliche Akteure vernachlässigen.

•_•)
 (•_•)>—■—■
 (—■—■)²²

Das Potential postdigitaler und post-partizipativer künstlerischer Projekte besteht insbesondere in der Möglichkeit der kritischen Reflektion von Prozessen und Bedingungen der Kommunikation, von Fragen nach Subjektivierung und Gemeinschaft, von Handlungs- und Interaktionsräumen im Kontext von Plattform-Logiken sowie in der Anerkennung vieler und vielfältiger Teilnehmer*innen. Indem *#HotPhones* mittels *Slow Hot Computer* fast bis zur Dysfunktionalität intensiven Datenverkehr produziert, richtet es den Modus des stetigen Online-Seins mit sich gegen sich selbst. Die dabei entstehenden Verschiebungen hinsichtlich partizipativer Diskurse und Praktiken ermöglichen alternative Handlungsangebote, die mehr sind als eine bloße Kritik an Medientechnologien: vielmehr imaginieren sie neue Narrative von Konnektivität und Kollektivität. Im Sinne einer Post-Partizipation sind alle Beteiligten angesprochen und gefordert: von einem postdigitalen „always-on“ zu einem post-partizipativen „always-on-you“, das uns als Beteiligten Verantwortlichkeiten überträgt und zugleich nimmt. So verschiebt sich die Handlungsinitiative der Künstler*innen insofern, als dass diese sich zwar als Autor*innen und Handlungsgebende des künstlerischen Prozesses ausweisen, dabei aber nicht alleinig verantwortlich gemacht werden können für die Praktiken, die das Kunstprojekt auslöst und umfasst: Unter postdigitalen Bedingungen weitet sich die Teilhabe notwendigerweise aus auf nicht-menschliche und menschliche Teilnehmende, die *immer schon* beteiligt sind an den Logiken von sozialen Medien, Plattformen und Netzwerken – sobald sie ein (heißes oder kaltes)²³ Smartphone in die Hand nehmen, und offenkundig auch dann, wenn sie es nicht tun.

Im Kontext der Allgegenwart mobiler Medientechnologien fallen aktuell McLuhans Erweiterungen unseres Körpers zusammen mit und in unser/em psychischen/s Selbst. Soziale Medien und Psyche fusionieren zu einer hy-

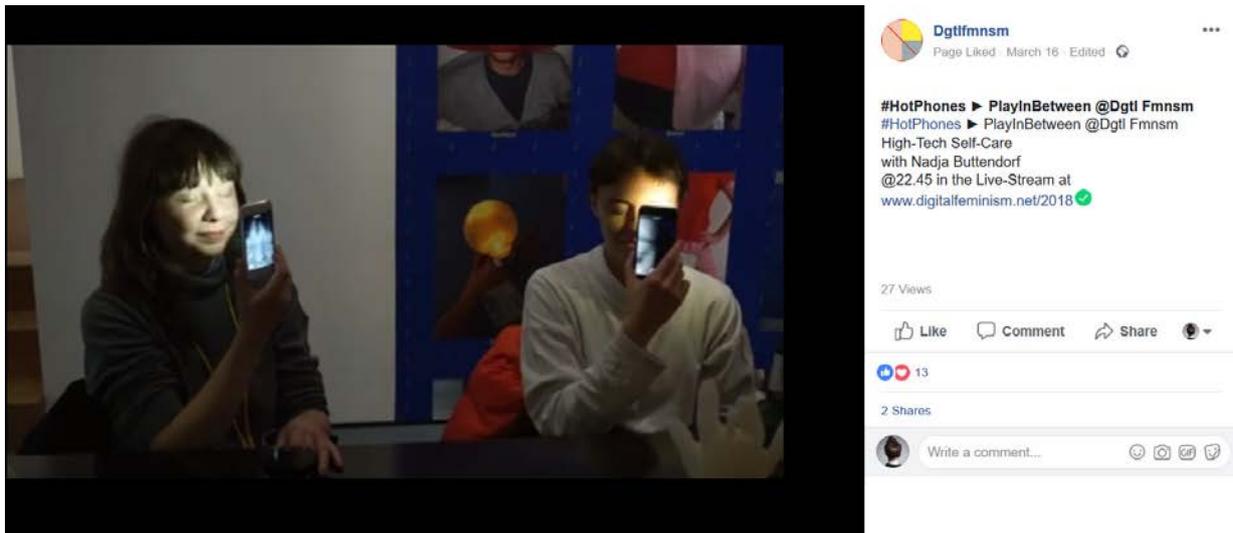
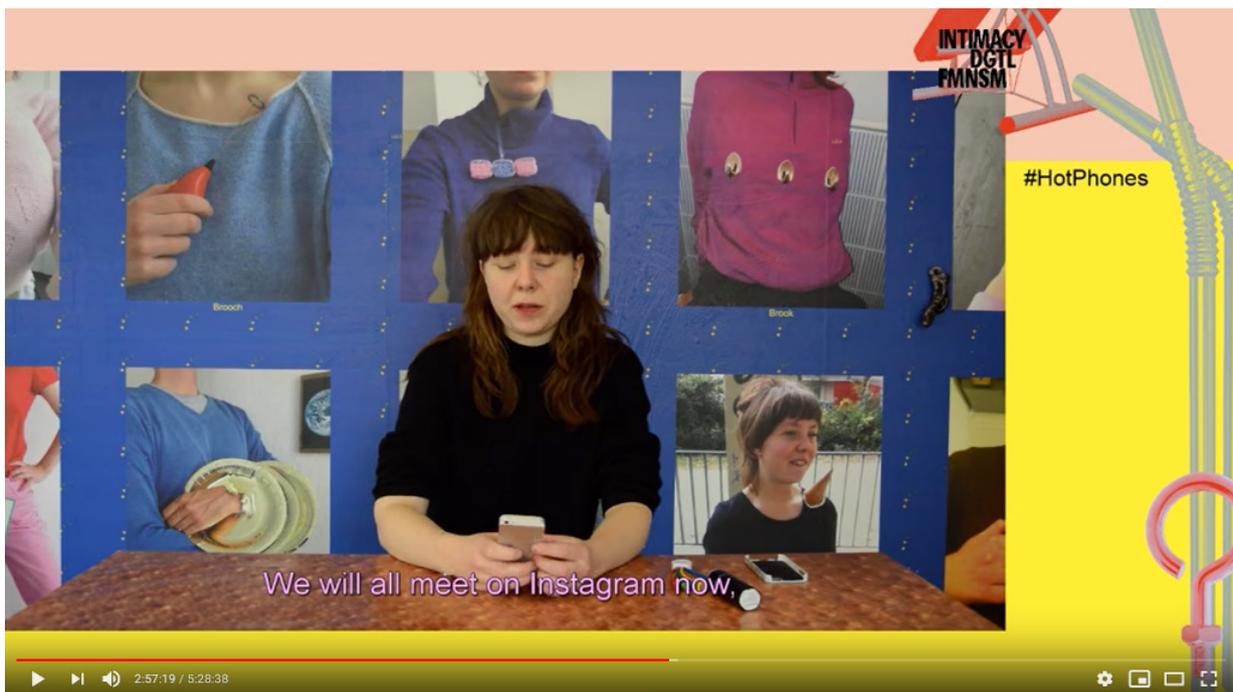


Abb. 7: Screenshot eines Facebook-Posts, der ein GIF der #HotPhones-„Lichttherapie“ zeigt und #HotPhones ankündigt als Teil des Facebook-Livestreams des „PlayInBetween“-Programms im Rahmen des Eröffnungsabend des *Digital Feminism Festival*



DGTL FMNSM - GLEAM#3

134 Aufrufe

4 0 TEILEN SPEICHERN ...



HELLERAU
Live übertragen am 16.03.2018

ABONNIEREN 236

Abb. 8: Screenshot von #HotPhones in der Live-Online-Show „GLEAM #3: Call, Connect“ im Rahmen des Eröffnungsabend des *Digital Feminism Festival* übertragen via Facebook, aufgezeichnet mittels YouTube

briden und alltäglichen sozialen Realität, bestehend aus mobilen Geräten, kontinuierlicher Datenerfassung und psychischen Strukturen. Die Subjekte sind dabei zutiefst involvierte Online-Subjekte, die stetig bewusst und unbewusst partizipieren. Als solche sind sie insbesondere in Interaktion mit sozialen Medien beteiligt an der verteilten Konstruktion des Sozialen. Die Teilnahme in und an postdigitalen Zusammenhängen muss folglich notwendigerweise technisch-sozial gedacht werden, als *immer schon* und nicht auflösbar involviert in Kulturen und Praktiken der Partizipation, als verteilte und gemeinsame Praktiken vielfältiger menschlicher und nicht-menschlicher Akteure.

Anmerkungen

- 1 Im Sinne einer Akteur-Medien-Theorie, wie sie Erhard Schüttpelz und Tristan Thielmann beschreiben (Schüttpelz 2013), sei der Begriff der „agency“ am besten zu übersetzen „als ‚Handlungsinitiative‘ weil mit diesem Wort am klarsten gesagt werden kann, dass alles das, was andere Größen in Aktion treten lässt, egal wie stark oder schwach, groß oder klein, als Ausgangspunkt (und Träger) einer ‚agency‘ (also einer Handlungsinitiative) dargestellt werden kann und soll“ (ebd.: 10). Jede „agency“ besteht folglich aus „menschlichen und nicht-menschlichen Bestandteilen“ (ebd.: 14): Personen und deren menschliche Körper, aber auch Werkzeuge, Artefakte, technische Medien und Geräte, Algorithmen etc. (vgl. ebd.: 57). Dementsprechend ist im vorliegenden Text die Rede von „menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren“, die jeweils nicht-menschliche Akteure und menschliche Akteur*innen umfassen.
- 2 Laut Kristoffer Gansing „sind im Zeitalter des Internets die verteilten Netzwerke und ihr partizipatives Feedback-Paradigma hegemonial geworden. Sie kehren die ehemals randständige Position dezentralisierter Produktion völlig um und verlegen zugleich Vertriebsmodelle um neue Zentren herum (gemeint sind hier die Big Five: Google, Facebook, Amazon, Microsoft und Apple)“ (Gansing 2016).
- 3 Vgl. dazu bspw. Bishop et al. 2016, hier insb. S. 11: „Over the past ten years, the disciplines of media theory and media art and their institutions have been dramatically reshaped in response to the ubiquity of digital technology and the emergence of the so-called digital native generation into artistic practice.“
- 4 Die Kunstzeitschrift *Kunstforum* widmete 2016 gleich zwei ihrer insgesamt sechs Ausgaben dem Thema der Postdigitalität; der diesen vorangegangene Band beschäftigte sich mit „Partizipation als künstlerische Strategie“ (vgl. *Kunstforum International* 2016a; 2016b; 2016c).
- 5 In seinem Aufsatz *Prehistories of the Post-Digital: Or, Some Old Problems with Post-Anything* argumentiert Geoff Cox kritisch gegen die inflationär verwendete Setzung eines „Post-Anything“ und für den Begriff der Zeitgenossenschaft („contemporaneity“): „Thus contemporaneity begins to describe the more complex and layered problem of different kinds of time existing simultaneously across different geo-political contexts. Doesn't this point to the poverty of simply declaring something as post something else? When it comes to the condition of the post-digital, the analogy to historical process and temporality seems underdeveloped to say the least“ (Cox 2014: 5).
- 6 Vgl. dazu: D21 Kunstraum Leipzig: D21/LAB: Direct Contact - Nadja Buttendorf & Sonja Gerdes. Online: <https://www.d21-leipzig.de/archive/index.php/ausstellungen--/217.html> [25.02.19].
- 7 Im Kontext digitaler Informationsverarbeitung ist die Erzeugung von Wärme und die daraus resultierende Notwendigkeit ihrer Hemmung in technologischen Geräten grundlegender Effekt. Entstehende Wärme in digitalen Rechenmaschinen wird zumeist als Indikator intensiver Rechenprozesse gedeutet und ist aufgrund möglicher Einschränkungen technischer Hard- und Software unerwünscht. Das nach dem Physiker Rolf Landauer benannte „Landauer-Prinzip“ beschreibt die Abgabe von Energie in Form von Wärme durch das irreversible Umwandeln von Informationen, wie das Löschen von Daten (vgl. Landauer 1961: 183). Vielen Dank an Eva-Maria Nyckel für diesen Verweis.
- 8 *Slow Hot Computer* ist Teil einer Serie von acht Kunstprojekten, die Sam Lavigne unter dem Titel *Greetings Fellow Alienated Subject of Late Capitalism* zusammenfasst. Sam Lavigne versteht sein Projekt als konzeptuelle Geste und Überlegung, wie in repressiven Systemen Widerstand automatisiert und an Algorithmen ausgelagert werden könnte (vgl. Lavigne 2018a; 2018b).
- 9 In Zusammenhang postdigitaler Kontexte spricht Kristoffer Gansing von einer „Insel-Romantik“, der romantischen Vorstellung eines Insel-Daseins oder -Werdens im Sinne eines geografischen, imaginären und metaphorischen Sehns danach, abzuschalten, offline zu gehen. Zugleich betont er aber auch das dabei entstehende Dilemma: „In dieser neuen Ökonomie der kulturellen Produktion kann sich kein Mensch leisten, eine Insel zu sein – auch Nichtmenschen können das nicht, da das Internet der Dinge die Allgegenwart von Information durch die Verknüpfung aller (un-)belebten Dinge verspricht.“ (Gansing 2016). Die Verweigerung der Teilhabe, wie das Offline-Gehen, muss folglich als ein Privileg angesehen werden, das nur den Wenigsten überhaupt als Option offensteht (vgl. Gansing 2016).
- 10 Vgl. Eintrag „self-care“ in *Oxford Living Dictionaries English*, hier übersetzt von der Autorin. Im Original: „Taking an active role in protecting one's own well-being and happiness, in particular during periods of stress“ (Oxford University Press. Online: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/self-care> [25.02.19]).
- 11 Damit positioniert sich #HotPhones auch zu Logiken von seit 2014 direkt in die Betriebssysteme integrierten Gesundheitsapps wie *GoogleFit* oder *Apples Health*. Letztere bietet unter anderem die Funktion „Achtsamkeit“ an und verspricht: „Beruhige deine Sinne, sei entspannt und achtsam“ (vgl. <https://www.apple.com/de/ios/health/>). Vielen Dank an Tatjana Seitz für diesen Hinweis.
- 12 „Postironie“ sei „weder als Ruf nach prä-ironischer Einfachheit, noch als strikte Anti-Ironie misszuverstehen, vielmehr sei sie als sinnstiftende Empfehlung zu begreifen“ (Hedinger 2012: 240). So meint Postironie „auch Gastfreundschaft und Verantwortung in der Kunst, sie schafft künstlerische Communities und setzt kritische Debatten in Gang“ (ebd.: 242). Mehr zur Bedeutung und Entstehungsgeschichte des Begriffs generell und in der Kunst vgl. Hedinger 2012.
- 13 Buttendorf, Nadja: #HotPhones - high-tech selfcare (Videotutorial), veröffentlicht am 15. März 2018. Online: <https://www.youtube.com/watch?v=R5Y-lec2r26o&feature=youtu.be> [25.02.19]
- 14 HELLERAU – European Center for the Arts Dresden: dgtl fmnm #2 – #intimacy. Online: <http://www.digitalfeminism.net/2018> [25.02.19]
- 15 HELLERAU – European Center for the Arts Dresden: dgtl fmnm #2 – #intimacy. Online: <http://www.digitalfeminism.net/2018/#dgtlfmnm-8> [25.02.19]
- 16 Dgtlfmnm: GLEAM #3: Call, Connect > Live-Online-Show. Online: https://www.facebook.com/events/172813430004208/?active_tab=about [25.02.19]
- 17 GOLD + BETON: LiveStream: Gleam #3: Call, Connect > LiveOnlineShow. Online: <https://www.facebook.com/events/136106400553008/> [25.02.19]
- 18 Der Begriff soll hier verstanden werden als Beschreibung einer im Kontext der Digitalisierung zunehmend vernetzten Gesellschaft, in der „die Vernetzung als eine der dominantesten Kulturtechniken der Gegenwart“ hervorgebracht wird durch die „scheinbar flüchtigen Medienpraxen“ (Apprich 2015: 15). Eine umfassende Analyse und Genealogie zum Begriff der „Netzwerkgesellschaft“ bietet Clemens Apprich in *Vernetzt. Zur Entstehung der Netzwerkgesellschaft* (vgl. Apprich 2015).
- 19 Der Begriff der „verteilten Ästhetik“ geht auf die australische *FibreCulture Group* zurück, die 2001 als Mailingliste gegründet wurde und seit 2003 das *FibreCulture Journal* für „digital media + networks + transdisciplinary critique“ publiziert.
- 20 Zur kritischen Auseinandersetzung mit den Diskursen und Praktiken um den Begriff „Netzwerk“ siehe beispielsweise Geert Lovink und Pit Schultz (2010). „Netz-

- kritik“ wird hier definiert als „Kritik der in Netztechnologien eingeschriebenen Ideologien und des darum stattfindenden Diskurses“ (Lovink/Schultz 2010: 13).
- 21 In *The Politics of 'Platforms'* beschreibt Tarleton Gillespie die diskursive, „massierende“ Arbeit von Online-Software-Plattformen wie YouTube, um den Begriff „Plattform“: „A term like 'platform' does not drop from the sky, or emerge in some organic, unfettered way from the public discussion. It is drawn from the available cultural vocabulary by stakeholders with specific aims, and carefully massaged so as to have particular resonance for particular audiences inside of particular discourses“ (Gillespie 2010: 359).
- 22 ASCII-Code für „#yeeeahhh“ (vgl. <http://upli.st/l/list-of-all-ascii-emoticons>), verwendet als Untertitel im Video-Tutorial *#HotPhones - high-tech selfcare* von Nadja Buttendorf, 10:03 min.
- 23 In *Die magischen Kanäle. Understanding Media* unterscheidet Marshall McLuhan „heiße“ („hot“) von „kalten“ („cool“) Medien und verbindet diese Differenz mit dem Grad der Beteiligung, der Erweiterung der Sinne sowie des Detailreichtums, den die unterschiedlichen Medien ihm nach graduell und relational betrachten anbieten (vgl. McLuhan, Marshall 1968 [1964]: 29). Inwiefern das Smartphone als heißes, kaltes oder vielleicht wechselwarmes Medium gelten kann, ist dabei und an dieser Stelle nicht eindeutig und abschließend zu beantworten. Zur Beschreibung des Smartphones als „lauwarmes“ Medium vgl. Ruf 2018: 26.

Literatur

- Apprich, Clemens (2015): *Vernetzt. Zur Entstehung der Netzwerkgesellschaft*, Bielefeld: transcript.
- Bishop, Ryan/Gansing, Kristoffer/Parikka, Jussi (2016): *Across and Beyond: Postdigital Practices, Concepts, and Institutions*. In: Bishop, Ryan/Gansing, Kristoffer/Parikka, Jussi/Wilk, Elvia (Hrsg.): *across & beyond. A transmediale Reader on Post-digital Practices, Concepts, and Institutions*. Developed by transmediale and Winchester School of Art, University of Southampton. Berlin: Sternberg Press, S. 11–23.
- Braidotti, Rosi (2013): *The Posthuman*. Cambridge/Oxford/ Boston/New York: Polity Press.
- Buttendorf, Nadja (2018): *Relax with no Apps - Massage Party*. Online: <http://nadjabuttendorf.com/relax-with-no-apps> [23.02.2019]
- Cascone, Kim (2000): *The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music*. *Computer Music Journal*, Heft 24.4, S. 12–18.
- Cox, Geoff (2014): *Prehistories of the Post-Digital: Or, Some Old Problems with Post-Anything*. In: Andersen, Christian Ulrik/Cox, Geoff/Papadopoulos, Georgios (Hrsg.): *A Peer Reviewed Journal About, Post-Digital Research*. Band 3, Heft 1. Online: <http://www.aprja.net/?p=1314> [27.02.19]
- Cramer, Florian (2014): *What Is 'Post-Digital'?* In: Andersen, Christian Ulrik/Cox, Geoff/Papadopoulos, Georgios (Hrsg.): *A Peer Reviewed Journal About, Post-Digital Research*. Band 3, Heft 1. Online: <http://www.aprja.net/what-is-post-digital> [27.02.19]
- Cuntz-Leng, Vera/Einwächter, Sophie G./Stollfuß, Sven (2015): *Perspektiven auf Partizipationskultur: Eine Auswahl*. In: *MEDIENwissenschaft* Heft 04/2015, S. 449–467.
- Gansing, Kristoffer (2016): *1995: Das Jahr, mit dem die Zukunft begann – oder: Multimedia als Fluchtpunkt des Netzes*. Online: <https://transmediale.de/de/content/1995-das-jahr-mit-dem-die-zukunft-begann-oder-multimedia-als-fluchtpunkt-des-netzes> [27.02.19]
- Gillespie, Tarleton (2010): *The Politics of 'Platforms'*. *New Media & Society*. Jg. 12, Heft 3, S. 347–364.
- Hedinger, Johannes M. (2012): *Postironie. Zur Kunst nach der Ironie*. In: Hedinger, Johannes M./Meyer, Torsten (Hrsg.) (2013): *What's next. Kunst nach der Krise*. Berlin: Kadmos. Online: <http://whatsnext.net/062> [27.02.19]
- Hesselberth, Pepita (2018): *Discourses on disconnectivity and the right to disconnect*. *New Media & Society*. Jg. 20, Heft 5, S. 1994–2010. Online: <https://doi.org/10.1177/1461444817711449> [27.02.19]
- Kunstforum International (2016a): *Get involved! Partizipation als künstlerische Strategie*. Band 240.
- Kunstforum International (2016b): *Postdigital 1: Allgegenwart und Unsichtbarkeit eines Phänomens*. Band 242.
- Kunstforum International (2016c): *Postdigital 2: Erscheinungsformen und Ausbreitung eines Phänomens*. Band 243.
- Landauer, Rolf (1961): *Irreversibility and Heat Generation in the Computing Process*. *IBM Journal of Research and Development*. Jg. 5, Heft 3, S. 183–191.
- Lavigne, Sam (2018a). *Greetings Fellow Alienated Subject of Late Capitalism*. *Slow Hot Computer*. Online: <http://greetingsfellowalienatedsubjectoflatecapitalism.com/#slowhotcomputer> [24.02.2019]
- Lavigne, Sam (2018b). *Slow Hot Computer*. Online: <http://slowhotcomputer.com/> [24.02.2019]
- Lovink, Geert (2008): *Zero Comments. Elemente einer kritischen Internetkultur*, Bielefeld: Transcript-Verlag.
- Lovink, Geert/Munster, Anna (2005): *Theses on Distributed Aesthetics. Or, What a Network is Not*. In: Gye, Lisa/Munster, Anna/Richardson, Ingrid (Hrsg.): *Distributed Aesthetics, The Fibreculture Journal*. Heft 7/2005. Online: <http://seven.fibrecul->

- turejournal.org/fcj-040-theses-on-distributed-aesthetics-or-what-a-network-is-not/ [25.02.19]
- Lovink, Geert/Schultz, Pit (2010): TOD #02: Jugendjahre der Netzkritik, Essays zu Web 1.0 (1995–1997). Online: <http://networkcultures.org/blog/publication/no-02-jugendjahre-der-netzkritik/> [25.02.19]
- McHugh, Gene (2011): Post Internet. Notes on the internet and art 12.29.09> 09.05.10, Brescia: LINK.
- McLuhan, Marshall (2001 [1964]): Understanding Media. The Extensions of Man. London: Routledge.
- McLuhan, Marshall (1968 [1964]): Die magischen Kanäle. Understanding Media. Düsseldorf/Berlin: Econ-Verlag.
- McLuhan, Marshall/Fiore, Quentin (1984 [1967]): Das Medium ist Massage. Berlin: Ullstein KunstBuch.
- Milevska, Suzana (2006): Participatory Art. A Paradigm Shift from Objects to Subjects. Springerin. Heft 2/2006. Online: <https://www.springerlin.at/en/2006/2/partizipatorische-kunst/> [27.02.19]
- Ruf, Oliver (2018): Smartphone-Ästhetik. Zur Philosophie und Gestaltung mobiler Medien. Bielefeld: transcript.
- Schüttpelz, Erhard (2013): Elemente einer Akteur-Medien-Theorie. In: Thielmann, Tristan/ Schüttpelz, Erhard (Hrsg.): Akteur-Medien-Theorie. Bielefeld: Transcript, S. 9–67.
- Thielmann, Tristan (2013): Digitale Rechenschaft. Die Netzwerkbedingungen der Akteur-Medien-Theorie seit Amtieren des Computers. In: Thielmann, Tristan/Schüttpelz, Erhard (Hrsg.) (2013): Akteur-Medien-Theorie. Bielefeld: Transcript, S. 377–424.
- Thielmann, Tristan/Schüttpelz, Erhard (Hrsg.) (2013): Akteur-Medien-Theorie. Bielefeld: Transcript.
- Turkle, Sherry (2008): Always-On/Always-On-You: The Tethered Self. In: Katz, James E. (Hrsg.): Handbook of Communication Studies. Cambridge: MIT Press, S. 121–137.
- Tyzlik-Carver, Magda (2014): Towards an Aesthetics of Common/s: Beyond Participation and its Post. Online: <http://www.new-criticals.com/towards-aesthetics-of-commons-beyond-participation-and-its-post/print> [27.02.19]
- Tyzlik-Carver, Magdalena (2016): Curating in/as commons. Posthuman curating of computational cultures. School of Communication and Culture, Aarhus University. Online: https://www.academia.edu/29844696/Curating_in_as_Common_s_Posthuman_Curating_and_Computational_Cultures [27.02.19]

Abbildungen

- Abb. 1: Nadja Buttendorf, #HotPhones, 2018, Workshop „#HotPhones massage“ im Rahmen der *Relax with no Apps – Massage Party* am 3. März 2018, als Teil der Ausstellung *Direct Contact*, im D21 Kunstraum Leipzig, <http://nadjabutendorf.com/hot-phones/> [21.09.2019]
- Abb. 2: Nadja Buttendorf, #HotPhones, 2018, Workshop „#HotPhones massage“ im Rahmen der *Relax with no Apps – Massage Party* am 3. März 2018, als Teil der Ausstellung *Direct Contact*, im D21 Kunstraum Leipzig, <http://nadjabutendorf.com/hot-phones/nadja-buttendorf-hot-phones.gif> [21.09.2019]
- Abb. 3: Nadja Buttendorf, #HotPhones, 2018, Screenshot des YouTube-Tutorials #HotPhones – high-tech selfcare, <https://www.youtube.com/watch?v=R5Ylec2r26o> [23.01.2019]
- Abb. 4: Sam Lavigne, *Slow Hot Computer*, 2015, Webseite, verwendet im Rahmen von Nadja Buttendorfs Workshop #HotPhones – high-tech self-care als Teil der *Relax with no Apps – Massage Party*, <http://nadjabutendorf.com/hot-phones/> [21.09.2019]
- Abb. 5: Sam Lavigne, *Slow Hot Computer*, 2015, Screenshot der Webseite <http://slowhotcomputer.com/> [16.01.2019]
- Abb. 6: Sam Lavigne, *Slow Hot Computer*, 2015, Screenshot der Webseite <http://slowhotcomputer.com/> [16.01.2019]
- Abb. 7: Screenshot des Facebook-Posts von *Dgtlfnsm* am 16. März 2018 als Ankündigung von Nadja Buttendorfs #HotPhones-Workshop als Teil des *Digital Feminism Festival*, <https://www.facebook.com/dgtlfnsm/videos/vb.1040428952713979/1636095256480676/?type=2&theater> [23.01.2019]
- Abb. 8: Screenshot von Nadja Buttendorfs #HotPhones in der Live-Online-Show „GLEAM #3: Call, Connect“ im Rahmen des *Digital Feminism Festival*, <https://www.youtube.com/watch?v=Uo9EMr37SNE> [23.01.2019]

Hito Steyerl

Medienkritik und postdigitale Kunst

TERESA RETZER

Der Text bespricht ausgewählte filmische Arbeiten aus verschiedenen Schaffensphasen der Künstlerin Hito Steyerl. Ziel der Untersuchung ist es, festzustellen, inwiefern sich Steyerls medienkritische Haltung mit der Zeit verändert hat und in welcher Form sie einen kritischen Beitrag in der Auseinandersetzung mit der postdigitalen Gesellschaft leistet. Steyerls filmisches Œuvre wurde in drei Phasen unterteilt: Ihrem noch weitgehend durch die Existenz des Internets unbeeinflussten Frühwerk, einer Übergangsphase, in der sich Steyerl bereits punktuell mit der „post-media condition“ befasst und ihren aktuellen Arbeiten, deren zentrales Thema die mediale und inhaltliche Auseinandersetzung mit postdigitalen Medien darstellt. Steyerl produziert in ihren frühen Arbeiten Analogfilme, in denen sie konventionelle Repräsentationsformen von Wissen und Wahrheit untersucht. Mit der ersten digitalen Medienwende in den frühen 00er Jahren erweitert Steyerl den Untersuchungsgegenstand zunehmend auf Formen der Produktion und Verteilung digitaler Bilder. Ihre Video-Installationen der letzten fünf Jahre erörtern die „post-internet“ oder „post-media condition“, indem sie deutlich machen, dass digitale Medien Teil unserer Realität sind, die sie zugleich aktiv gestalten. Steyerl zählt nicht zu den Vorreitern*innen der Post-Internet Kunst, ihre Filme jedoch stellen wertvolle Zeitdokumente in der technischen Entwicklung der letzten 20 Jahre dar, da sie die Medienwende schrittweise – jedoch nicht erzählerisch, sondern appliziert – festhält und reflektiert.

Einleitung

Hito Steyerl (geb. 1966) ist eine der international einflussreichsten zeitgenössischen Künstler*innen weltweit und eine zentrale Protagonistin der Post-Internet Kunst. Kritiker und Kurator Carson Chan formulierte Post-Internet Kunst als künstlerische Praxis, die im Bewusstsein über die Existenz und gesellschaftliche Relevanz des Internets produziert, und vermittelt wird (Chan 2013). Mittels dieser fragmentarischen Begriffsbeschreibung lässt sich Steyerls filmisches und schriftstellerisches Œuvre in drei Phasen unterteilen: Dem noch weitgehend durch die Existenz des Internets unbeeinflussten Frühwerk, einer Übergangsphase, in der sich Steyerl bereits punktuell mit der „post-media condition“ (Quaranta 2013: 199) befasst und ihren aktuellen Arbeiten, deren zentrales Thema die mediale und inhaltliche Auseinandersetzung mit den postdigitalen Medien ist.

Steyerl wurde an der Academy of Visual Arts in Tokio und an der Hochschule für Fernsehen und Film in München zur Filmemacherin ausgebildet. Seit 1985 produzierte sie selbst Filme und arbeitete für verschiedene deutsche und internationale Filmproduktionen, darunter als technische Koordinatorin im Team von Wim Wenders. 2003 erlangte sie den Doktorgrad mit ihrer Dissertation *Die Farben der Wahrheit* (2008) im Fachbereich Philosophie an der Akademie der Künste in Wien. Sie veröffentlichte bereits zahlreiche medien-theoretische Text im Zusammenhang mit den neuesten technischen Entwicklungen und seit 2010 leitet sie eine Meisterklasse an der Universität der Künste Berlin. Kasper König, Kurator und Initiator zahlreicher internationaler Ausstellungen, wie auch der Skulptur Projekte Münster, an welcher Steyerl 2017 prominent vertreten war, geht davon aus, dass sich ganze Generationen von Künstler*innen an Steyerls theoretischem und praktischen Schaffen orientieren.

Eine Mehrzahl der Vertreter*innen der Post-Internet-Kunst sind sogenannte ‚digital-natives‘, da sie um 1980 geboren und somit mit dem Einfluss der digitalen Medien und dem Internet aufgewachsen sind. Steyerl hingegen kennt die Realität vor dem World Wide Web und erlebte alle zentralen Ereignisse und Entwicklungen innerhalb des Medienwandels, wie etwa von Web 1.0 zu 2.0, bereits im Erwachsenenalter. Sie wendete sich erst relativ spät der Post-Internet-Kunst zu, für den Film *Free Fall* (2010) nutzte sie erstmals Methoden der digitalen Filmbearbeitung und *Liquity Inc.* (2014) ist der erste Film, der im Bewusstsein des Postdigitalen – einem Zustand, den Lev Manovich und Domenico Quaranta als „post-media condition“ bezeichnen – entstand. Auf den ersten Blick erscheinen ihre Post-Internet-Filme ernsthafter und kritischer als die Arbeiten vieler jüngerer Künstler*innen, wie Korakrit Arunanondchai (geb. 1986), Jon Rafman (geb. 1981), Britta Thie (geb. 1988), Ryan Trecartin (geb. 1981)

oder Amalia Ulman (geb. 1989). Charakteristische ästhetische Tendenzen der Post-Internet-Kunst lassen sich auch in Steyerls Filmen erkennen, obwohl diese, anders als die meisten ihrer Kolleg*innen, ausschließlich mit Amateurkameras und ohne ein fixes professionelles Team arbeitet.

Steyerls langjährige Beobachtung sowohl der alten als auch der neuen Medien – der Medien vor und nach dem 21. Jahrhundert (Manovich 2009: 320) – sowie ihre Ausbildung zur (Dokumentar-)Filmemacherin und ihre generische Arbeitsweise bieten eine interessante Basis für eine produktive Auseinandersetzung mit der postdigitalen Gesellschaft. Weshalb aber thematisierte Steyerl das Internet erst so spät und was ist der Grund für ihr plötzliches Interesse an den ‚neuen Medien‘? Anhand der Gegenüberstellung ausgewählter Arbeiten aus verschiedenen Schaffensphasen der Künstlerin möchte ich überlegen, wie sich Steyerls medienkritische Haltung mit der Zeit verändert hat und in welcher Form sie einen kritischen Beitrag in der Auseinandersetzung mit der postdigitalen Gesellschaft leistet.

Hito Steyerl als kritische Dokumentarfilmemacherin: *November* (2004)

Der Film *November* (25 min.), den Steyerl für die *Manifesta 5* in San-Sebastián produzierte, markiert Steyerls Eintritt in die zeitgenössische Kunst. Zuvor wurden ihre Filme zumeist im Kontext von (Dokumentar-)Filmfestivals gezeigt und als sie als Vortragende zur *documenta II* (2001) eingeladen wurde, sprach sie über „Dokumentarismen und Dokumentalität“.

November beginnt mit Ausschnitten aus dem ersten Film, den Steyerl als 17-Jährige mit ihren Freund*innen in München produziert hatte. Der Super-8-Amateur-Film (1983) besteht ausschließlich aus Kampfszenen, in denen sich eine Bande junger Frauen gegen junge Männer verteidigt. Steyerl und Andrea Wolf, die damals engste Freundin Steyerls, sind die Protagonistinnen, die in der fiktiven Handlung mit bloßen Händen gegen bewaffnete Männer kämpfen. Fünfzehn Jahre nach Dreh des Films stirbt Andrea als freiwillige Frauenkämpferin der PKK (kurdische Arbeiterpartei) im Unabhängigkeitskrieg der Kurden in der Türkei. Die genauen Hintergründe und Ursachen ihres Todes wurden nie eindeutig aufgeklärt, weder durch die türkische noch die deutsche Regierung. Andreas Körper kehrte nie nach Deutschland zurück, jedoch ihr Gesicht auf einem Propaganda-Plakat der PKK, das Andrea als Märtyrerin verehrt.

Ausschnitte eines Dokumentarfilms werden eingeblendet, worin Andrea ihre pro-kurdischen politischen Interessen äußert. Das Video entstand kurz vor ihrem Tod im kurdischen Gebiet in der Türkei. Der Macher des Films, ein deutsch-kurdischer Dokumentarfilmer, sagt im Interview mit Steyerl: „das erste, das im Krieg verloren geht, ist die Wahrheit.“ Auch hinter den vielen Facetten von Andrea bleibt die Wahrheit verschwommen. Als junge Frau trug sie abstrakte Kämpfe für eine gerechtere Welt aus; es ging um die Gleichstellung von Mann und Frau, die Ablehnung von Waffen und eine Welt, in dem die von allen geteilte Gerechtigkeit siegt. Später kämpft sie als bewaffnete Revolutionärin in einem wirklichen Krieg und selbst nach ihrem Tod wird ihr Abbild, als Bild der Märtyrerin, weiterhin als Propagandawerkzeug eingesetzt. Ihr Tod wurde weder durch die deutsche noch die türkische Regierung je anerkannt, ihr offizieller Status ist – zumindest bis zum Zeitpunkt, an dem *November* veröffentlicht wurde – der einer im Untergrund lebenden Terroristin.

In *November* vergleicht Steyerl Andreas Fall mit einer geläufigen Verschwörungstheorie über Bruce Lees Tod. Sein letzter Film sei fünf Jahre nach seinem Tod veröffentlicht worden, erzählt sie. Die Hauptfigur Billy Lo (Bruce Lee) stellt in *Mein Letzter Kampf* (1978) einen Martial-Arts-Filmstar – wie es Lee in Wirklichkeit war – dar. Billy Lo inszeniert im Film seinen Tod vor der Kamera, um sein Leben als Unbekannter weiterführen zu können. Für die fiktive Beerdigung im Film wurden Aufnahmen der wirklichen Beerdigung Lee’s verwendet und seither denken tausende Menschen, Lee’s Tod sei ebenso eine Fiktion. Die Verschwörungstheoretiker*innen, die Andreas Tod nicht anerkennen, sind jedoch nicht einfach fanatische Fans, sondern Regierungsinstanzen, was das eigentliche Paradox dieses Vergleichs ausmacht.

Die Ideale, die Steyerl und ihre Freundinnen in den frühen 1980er Jahren dazu bewegt hatten, einen fiktiven Amateur-Film zu drehen, wurden zu Zeitdokumenten der Wirklichkeit und schließlich – durch den Staat – erneut fiktionalisiert.

Als Fiktionalisierung des deutschen Staates beschreibt die Erzählerin (Steyerl) auch dessen öffentliche Stellungnahme in Bezug auf den Bürgerkrieg in Kurdistan. Während das Land sich als neutrale Instanz in Bezug auf den Konflikt präsentiere, unterstütze es türkische Truppen mit Waffenlieferungen; und sie seien es gewesen, die Andrea und ihre Genossinnen vergewaltigten, folterten und töteten. Da die Anerkennung dieser Taten die Klärung der Tatwaffen impliziere, müsste sich die Bundesregierung selbst überführen; woraus sich deren Zurückhaltung erschließt. In *November* (ähnlich arbeitet Steyerl auch im Film *Lovely Andrea* (2007)) vermischt Steyerl Strategien der Wahrheitsproduktion im Dokumentarfilm mit der Symbolsprache der Fiktion und legt so eine dialektische Auseinandersetzung mit konventionellen Formen der Repräsentation von Fiktion und Realität an. Zudem steht das Bild Andreas paradigmatisch für die Problematisierung der Macht der Bilder: Ihre Figur im Jugendfilm ist, ebenso wie ihr Bild der Märtyrerin, das nach ihrem Tod zirkulierte, eine Fiktionalisierung.

Rancière erkennt den Unterschied zwischen Dokumentation und Fiktion nicht darin, dass eine Dokumentation das Reale oder die Wahrheit wiedergebe und eine Fiktion Erfundenes, sondern in der Form (vgl. Rancière 2014: 233); die zentralen formalen Mittel des Dokumentarfilms seien eine einheitliche Erzählperspektive und ein ausgewogenes Zusammenspiel von Montage (Bild) und Text (Fakten). Die Ambiguität der Erzählperspektive Steyerls in *November* ist ein Indiz für das Abweichen des Films von zentralen formalen Mitteln zur „imaginären Produktion von Glaubwürdigkeit und Authentizität“ im Dokumentarischen (Rancière 2014: 233).

Die Erzählstimme (Steyerl) spricht an einer Stelle des Films über die Reproduktionsmedien, die wahrscheinlich dazu verwendet wurden, die Fotografie der Freundin und ihr Bild der Märtyrerin in Deutschland und der Türkei zu verbreiten. Sie nennt Printmedien, Video und das Internet als die wichtigsten Distributionsträger. Ihre Recherchemethoden und die Medien, mit denen sie in *November* arbeitet, machen jedoch nicht deutlich, dass das Internet für die Produktion des Films von zentraler Bedeutung war.

Der Übergang von Medien zu neuen Medien: *Is the Museum a Battlefield?* (2013)

Die Lecture-Performance *Is the Museum a Battlefield?* – eine verkürzte filmische Dokumentation (37 min.) ist über Vimeo frei verfügbar – steht am Scheitelpunkt der Künstlerin auf den Weg zur Post-Internet-Kunst. Im Zentrum der Performance liegt die Idee, dass das Kunstmuseum historisch, kulturell und finanziell untrennbar mit Kriegen, dem internationalen Militarismus und der Waffenindustrie verbunden ist. Eine visuelle Präsentation, die hauptsächlich aus Filmmaterial besteht, begleitet Steyerls Vortrag. Sie mischt Quellen aus ihrer Internetrecherche mit Inhalten aus Hollywoodfilmen und Informationen, die als historische Fakten gelten, um ihre Thesen zu stützen. Während die medienkritische Qualität in *November* sich auch darin auszeichnet, dass Steyerl zwischen der professionellen und privaten Erzählperspektive wechselt, hält sie in *Is the Museum a Battlefield?* durchgehend eine distanzierte Perspektive zum Inhaltlichen ein.

Die Vortragende stellt Informationen aus unterschiedlichen Kontexten, die teils als Fakten und teils als Fiktionalisierungen deklariert werden, ihren subjektiven Annahmen entgegen. Teilweise eröffnen sich den Zuschauer*innen interessante Zusammenhänge, wie etwa die Relation zwischen Sponsorengeldern für Kunst und deren Herkunft, die oftmals in der Waffenindustrie liegen. Hal Foster hatte Steyerls Filme *November* und *Lovely Andrea* als besondere Form der kunstkritischen Praxis gewertet, in der eine verdeckte Wahrheit („occluded reality“) offengelegt werde (Foster 2017: 170), ohne selbst Wahrheit zu produzieren. Die Performance hingegen wirkt konstruiert, als habe sich die Dekonstruktion vorhandener Methoden der Wahrheitskonstruktion aus Steyerls früheren Arbeiten teilweise aufgelöst und sei stattdessen durch eine weitere unkonventionelle Methode amplifiziert worden.

Die Bild-Präsentation lässt einen dynamischeren Wechsel des unterschiedlichen Bildmaterials erkennen, und auch die Palette an Informationen scheint sich gegenüber der Verwendung von Bildern und Inhalten in ihren frühen Filmen erweitert zu haben. Anders als in Filmen wie *November* oder *Lovely Andrea*, in denen die Produzentin fast ausschließlich als Erzählstimme und nur selten visuell auftritt, ist die Kamera in *Is the Museum a Battlefield?* per-

manent auf sie gerichtet, und ihr Körper nimmt meist einen Großteil des Bildraums ein. In der Performance werden, wie in älteren Filmen, konventionelle Formen der Dokumentation inszeniert und analysiert, hinzu kommt jedoch die Aneignung ‚neuer Medien‘ in der Repräsentation von Wissen.

Die Performance scheint einige der neuen Möglichkeiten in der Produktion und Verteilung von Informationen im Web 2.0 widerzuspiegeln. Viele Medientheoretiker*innen datieren die Wende des ersten öffentlich zugänglichen World Wide Webs (Web 1.0) zum ‚Web 2.0‘ auf einen Zeitraum zwischen 2003 und 2005 (vgl. O’Reilly 2004). Lev Manovich beschreibt diese Form des Internets als „neues Universum“, das nicht mehr bloß als Weiterentwicklung der Medien des 20. Jahrhunderts zu verstehen sei; die „Medien“ seien zu „sozialen Medien“ geworden (Manovich 2009: 319). Innerhalb des Web 2.0 – das offiziell bis heute existiert – etablierten sich nicht nur zunehmende partizipative Plattformen, sondern auch der Anteil der aktiven Produzent*innen gegenüber der Menge an Nutzer*innen habe sich deutlich vergrößert (ebd.: 320). Das Internet, das zuvor eine Publikationsplattform gewesen sei, wandelte sich seit den 2000er-Jahren in die vielseitigste Kommunikationsplattform, zu deren Mitteln nicht nur E-mails und Chats zählten, sondern auch Kommentar- und Bewertungsfunktionen, Posts, Abstimmungen, Links, Fotos, Videos und weitere (ebd.).

Anstatt selbst neue Bilder zu erzeugen, verwendet Steyerl in *Is the Museum a Battlefield?* größtenteils vorgefundenes Material aus dem Internet für die Präsentation ihres Vortrags. Diese Praxis, die eher als kuratorische denn als – im Sinne klassischer Werkbegriffe – kreatorielle Praxis bezeichnet werden kann, wird zu dieser Zeit bereits von privaten und professionellen Internetnutzer*innen auf digitalen Plattformen in großem Umfang betrieben. Somit spielt die Vortragende auf eine Verschiebung von Internetnutzer*innen hin zu Produzent*innen an.

Steyerl entfernt sich nicht nur medial von den Produktionsmethoden des Dokumentarfilms, auch formal verändert sie ihre Strategie im Zusammenspiel von Text und Bild. Während sie den Bild-Inhalt weitgehend nicht selbst produziert hat, wird ihre Stimme, und somit die der Produzentin, lauter als in früheren Arbeiten, was als eine Kritik an den Methoden der Aneignung von Informationen und Bildern aus dem Internet verstanden werden kann. Denn mit der ‚Demokratisierung‘ im Internet, dem vereinfachten Zugriff auf Informationen und der Herstellung von Inhalten, wird das Verbreiten von falschen Wahrheiten sowie die ökonomische und politische Instrumentalisierung digitaler Netzwerke zu einer ernstzunehmenden Gefahr.

Bereits in *November* hatte Steyerl Bildmaterial aus unterschiedlichen Quellen verwendet, in *Is the Museum a Battlefield?* jedoch ist die Zusammenstellung des Materials inhaltlich noch ambivalenter und insgesamt umfangreicher. In 2009 hatte Steyerl den Artikel *In Defense of the Poor Image* auf e-flux veröffentlicht. Der Text bespricht, wie sich die Bedeutung des Bildes durch die digitalen Medien verändert habe. Sobald Bilder in Form digitaler Daten im World Wide Web zirkulierten, seien diese losgelöst von ihrer Urheberschaft und ihrem ursprünglichen Kontext entrissen. Zudem könnte sich jeder eines Bildes im Internet ermächtigen, dieses verändern, in einem neuen Kontext präsentieren oder als visuellen Beleg einer neuen konstruierten Wahrheit verwenden. Diese digitalen Bilder, die im Internet durch viele Hände gereicht und unzählige Male kopiert oder mutmaßlich verändert worden sind, haben meist auch an ihrer ursprünglichen Qualität verloren, weshalb Steyerl für diese den Begriff „Poor Images“ einführt. Während das medienkritische Potential von *In Defense of the Poor Image* bereits kurz nach der Veröffentlichung zahlreiche Künstler*innen und Medientheoretiker*innen beeinflusst hat, beschäftigt sich Steyerl erst einige Jahre später auch in ihrer künstlerischen Praxis mit der Problematik des „Poor Image“. In *Is the Museum a Battlefield?* werden die Auswirkungen der digitalen Verteilung und vermehrten Reproduktion von Bildern deutlich. Steyerl kombiniert Bild- und Filmmaterial aus dem Internet mit qualitativ minderwertigen Raubkopien alter Filme, um diese Entwicklung zu veranschaulichen.

Is the Museum a Battlefield? verhandelt bereits, wie sich mit den neuen Medien und der digitalen Vernetzung weitere Methoden – die nun zusätzlich zu früheren Formen der Verbreitung von Bildern und Wissen existieren – etablieren. Eine tiefere Auseinandersetzung mit der Bedeutung dieser technischen Entwicklungen für die Gesellschaft findet allerdings erst in späteren Arbeiten statt.

Neue Medienkritik und Post-Internet Kunst: *Factory of the Sun* (2015)

Die Filminstallation *Factory of the Sun* (23 min.), die erstmals 2015 im deutschen Pavillon der 56. Venedig Biennale ausgestellt wurde, gehört zu den international meist beachteten Werken der Künstlerin. *Factory of the Sun* schreibt sich einer aufwendigen Licht-Installation ein, die die historische Architektur des Pavillons in eine kühle, technik-gesteuerte Zukunftswelt verwandelt. Der Raum imitiert die Computer-Ansicht eines Motion Capture-Studios und ein Raster aus grellen, hellblauen Lichtstreifen benetzt die Oberflächen des Raums. In einem Motion Capture-Studio werden menschliche Bewegungsabläufe aufgezeichnet und in Daten übersetzt. Diese Daten werden zur Entwicklung von digitalen Menschen- und Figurendarstellungen in Videospiele sowie Spiel- und Werbefilmen verwendet. Zudem stellen diese Studios für die Wissenschaft wie die Medizintechnik, Prothetik, Industrietechnik und das Roboting ein essentielles Forschungsmittel dar. Die Ansicht der Installation ist allerdings nicht jene, welche beim Betreten eines realen Motion Picture-Studios zu erwarten ist, sondern jenes dreidimensionale Raster, das bei der Aufzeichnung im Motion Capturing auf dem Bildschirm des Computers zu sehen ist. Die Übertragung einer Raumästhetik, die in der Wirklichkeit ausschließlich im Digitalen existiert, auf den physischen Raum des Pavillons wirkt als Metapher für die Ausweitung digitaler Infrastrukturen und deren Einflussnahme auf die physische Wirklichkeit. Die Zuschauer*innen halten sich virtuell innerhalb eines Computerprogramms auf, das dazu konzipiert wurde, durch die Aufzeichnung ihrer Bewegungen selbst menschliche Bewegungsabläufe zu imitieren und herzustellen.

Der Titel der Arbeit leitet sich von der ontologischen Bedeutung digitaler Bilder ab, die wie digitale Daten im Allgemeinen in Form kodierter Lichtimpulse über Glasfaserkabel zirkulieren. Der Titel offenbart zudem Steyerls Interesse an wissenschaftlichen Mediendiskursen, der sich aus Donna Haraways berühmtem Text *A Cyborg Manifesto* (1985), in dem die Autorin die Materialität von Maschinen als Sonnenlicht bezeichnet, herleitet (Haraway 2016: 13). In ihrem Film, der auf dem gleichnamigen fiktiven Computerspiel basiert, welches die Hauptfiguren des Films spielen, setzt Steyerl Licht – als die Quelle von Maschinen, Technik und Fortschritt – mit Sonnenlicht fest.

Im Spiel *Factory of the Sun* sei es möglich, durch das Tanzen einstudierter Choreographien Licht zu erzeugen, wie eine männliche Figur behauptet, die für das Spiel wirbt. Ein Tänzer im goldenen Latexanzug taucht immer wieder auf und bewegt sich zu Technomusik. Der Tänzer wird von einem doktorierten Physiker, der zugleich durch Tanzvideos auf Youtube bekannt geworden ist, gespielt. Die Bewegungen stammen teilweise aus den Videos seines Youtube-Kanals und erinnern an die Technoscene und an Break Dance.

Zeichentrickfiguren im Stil japanischer Mangas treten ins Bild und nehmen die Choreographie des Tänzers auf. Weitere Anime-Zeichentrickfiguren treten hinzu und tanzen synchron mit, bis eine große Menge an Mangafiguren im Gleichschritt tanzt, noch immer angeführt von dem Mann im Latexkostüm. Die Tanzschritte wirken automatisiert; mit starrer Miene führen die Figuren in militärisch penibler Aufstellung dieselben Bewegungen aus, als handle es sich um eine tanzende Militäreinheit bestehend aus Robotern. Mit den tanzenden Mangafiguren bedient sich Steyerl einem Internetphänomen, den Anime Music Videos. Manovich beschrieb die Anime Music Videos bereits 2009 als einen wichtigen Kult innerhalb der neuen Medien (des Web. 2.0): Sie würden hauptsächlich durch Anime-Fans produziert, die Ausschnitte aus Anime-Zeichentrickfilmen mit Popmusik unterlegen, teilweise werde auch Bild-Material aus Computerspielen verwendet (Manovich 2009: 322). Die Anime Music Videos-Kultur stehe paradigmatisch für die Wende vom Internet als Medium der „mass consumption“ (Web 1.0) zum Ort der „mass cultural production“ (Web 2.0). Zudem sei es interessant, dass sich die Produzent*innen dieser Videos nicht als seine Schöpfer*innen, sondern vielmehr einzig als Herausgeber*innen („editor“) betrachten (Manovich 2009: 319/322). Durch das Kopieren zentraler Phänomene und Hypes aus dem Internet greift Steyerl nicht nur vorhandene Produktionsprozesse, sondern auch formale Strukturen und Distributionsformen des Internets auf.

In Filmen aus ihrem Frühwerk dechiffriert Steyerl konventionelle Methoden der Wissensproduktion im Dokumentarfilm. In *Is the Museum a Battlefield?* analysiert sie verschiedene Repräsentationsformen der Wahrheit, denen sie bereits digitale Bilder als weiteren Gegenstand für ihre kritische Auseinandersetzung hinzufügt. In *Factory of the Sun* jedoch hat sich der Gegenstand ihrer Betrachtung von Medien des 20. Jahrhunderts zu den Medien des 21. Jahrhunderts verlagert und das Web 2.0 wird zum Hauptgegenstand ihrer Untersuchung. In *Factory of the Sun* thema-

tisiert Steyerl nicht primär, wie Wissen und Wahrheit im Internet produziert wird, was vermutlich auch daran liegt, dass es schwierig ist, diese weitgehend neue Entwicklung zu analysieren. Sie macht jedoch deutlich, dass sie die neuen, anders als die alten, Medien nicht nur als Räume der Präsentation, sondern auch der Produktion betrachtet. Das eigentlich neue am Internet ist, dass es sich nicht alleine wie herkömmliche Medien in die physische Realität einschreibt, und diese teils repräsentiert, reflektiert etc., sondern zudem einen Ort bzw. viele Orte darstellt, an denen neue Realitäten entstehen.

Auch wenn diese Arbeit erst wenige Jahre alt ist, wirkt sie heute in Bezug auf die ästhetischen Referenzen zu Internetplattformen und Filmen bereits veraltet, da sich die digitalen Medien seither rapide weiterentwickelt haben. Dieser rasche ästhetische Anachronismus ist einerseits in der Schnellebigkeit von Internetrends und andererseits in der Arbeitsweise der Filmemacherin begründet. Steyerl wurde mit analogen Kameras ausgebildet und anders als viele ihrer Post-Internet-Kolleg*innen arbeitet sie mit digitalen Amateurkameras. Den Umgang mit diesen digitalen Kameras und Herstellungsprogrammen eignete sich Steyerl vorwiegend selbst an. Diese autonome Arbeitsweise habe sie sich als junge Filmemacherin aus der Notwendigkeit ihrer knappen Budgets angeeignet (Lütticken 2014: 59) und später trotz erfolgreichen Karriere beibehalten.

Steyerls Produktionsweise ist interessant, weil sich darin einerseits die Grundbedingung der neuen Medien widerspiegelt, nach der jede*r Inhalt produzieren könne und andererseits weist diese generische, vereinfachte Form der Produktion einen schnelleren Alterungsprozess als aufwendiger produzierte Inhalte auf. Denn die Qualität der Medien erneuert sich ständig. Eine Entwicklung, die nicht allein auf die technische Qualität von frühen Digitalfilmen zurückzuführen ist, sondern auch damit zu tun hat, dass sich nicht nur die Filme, sondern auch die Reproduktionsträger verbessert, bzw. vergrößert haben, wodurch Bilder, die sich aus weniger Pixeln zusammensetzten, deutlich unschärfer wirken, oder deren Farbqualität nachlässt. Dieses Phänomen wird beispielsweise deutlich, wenn wir an die ersten kommerziellen Filme denken, für die digitales Filmmaterial (Computer Generated Imagery) mitverwendet wurde, wie etwa bei *Jurassic Park* (1993) oder der digital überarbeiteten Version von *Krieg der Sterne – Das Imperium schlägt zurück* (1997) sowie bei späteren Teilen dieser Filmreihen, die jeweils zu dieser Zeit mit neuesten – nun veralteten – technischen Mitteln produziert worden waren, zutrifft. Gleichsam wie digitale Filme oft nur nach wenigen Jahren veraltet wirken, erscheint vielen die Bildästhetik von analogen Hitchcock-Filmen zeitlos. Diese fortwährende ästhetische Aktualität liegt einerseits an Alfred Hitchcocks Perfektionierung im Umgang mit den technischen Geräten sowie der Tatsache, dass sich die analoge Kinokamera seit den 1930er Jahren bis zur Digitalisierung des Kinos nicht mehr radikal verändert hat. Zudem ist die streng durchdachte Auswahl der Kader und deren Bildkompositionen in das ästhetische Bewusstsein der Zuschauer*innen eingeflossen, was nicht auf die Rezeption seiner Klassiker selbst, sondern vielmehr auf deren Einflussnahme auf sämtliche Medien, die weit über das Kino hinausgehen, wie dem Fernsehen, der Werbung, der Kunst und Mode, zurückzuführen ist.

Factory of the Sun macht deutlich, dass das neue Medium des digitalen Films, die Digitalisierung der Bilder und benutzerfreundlichere Programme zwar eine höhere Quantität an Material hervorbringen, jedoch auch eine veränderte und in vielen Fällen auch verschlechterte Qualität von Bildern und Filmen bedeuten (vgl. Bridle 2018: 245). Einige andere Post-Internet Künstler*innen, die Filme produzieren, lehnen diese stärker an kinematische Ästhetiken des klassischen Kinos an und schaffen zudem inhaltlich ähnlich wie kommerzielle Filme und Serienproduktionen eine diegetisch erfahrbare Welt. Filmkünstler*innen wie Cécile B. Evans und das Designkollektiv Metahaven bedienen sich in ihren neuesten Arbeiten deutlich den generischen Ausdrucksmitteln des Kinos und anderer Unterhaltungsformate aus dem Internet und Fernsehen. Evans' und Metahavens Filme reflektieren jedoch die medienästhetischen Bedingungen der neuen Medien weniger deutlich als Steyerl in *Factory of the Sun* oder *Liquidity Inc.* (2014).

Die Ästhetik der Installation *Factory of the Sun* distanziert sich klar von generischen Ausstellungsräumen. Der dunkle Raum wird einzig durch das Flimmern des Films und die blaue Rasterstruktur beleuchtet und strahlt kühle und Unnahbarkeit aus. Sonnenstühle bieten die einzige Sitzgelegenheit und wirken in dieser ungemütlichen Atmosphäre wie ironische Kommentare. Ähnlich ironisch scheinen viele Referenzen auf YouTube-Trends, wie Anime Music Videos, Ego-Shooterspiele und andere Bewegungen und Trends im Internet.

Bereits bei der Betrachtung von *Is the Museum a Battlefield?* fiel auf, dass die Künstlerin keine klare medienkritische Perspektive wie in *November* vertrat. In der Performance und in *The Factory of the Sun* werden jeweils

vielmehr die Möglichkeiten der verwendeten Medien ausgeschöpft und neue visuelle Effekte erzeugt. Es scheint als stünde die ästhetische Erscheinung dieser konstruierten Bilder gegenüber der Knüpfung neuer Sinnzusammenhänge im Vordergrund. In der Post-Internet Kunst fällt die Fokussierung auf bestimmte neuartige Bildästhetiken sowie die Vernachlässigung des Sinngehalts als allgemeine Tendenz in der Arbeit vieler Künstler*innen, auf. Während *November* zu erkennen gibt, dass Steyerl sich bereits seit vielen Jahren eingehend mit dem Medium Dokumentation befasst hat und somit eine klare Meinung in ihrer methodischen Auseinandersetzung über dieses Medium zu vertreten scheint, wirken ihre neueren Arbeiten experimenteller. Einerseits wird in *Factory of the Sun* deutlich, dass Steyerl sehr an den medialen Möglichkeiten dieses ‚neuen Universums‘ interessiert ist, andererseits ist unklar, wie sie selbst zu dieser Entwicklung steht. *Factory of the Sun* ist weniger als Medienkritik zu verstehen denn als kritischer Kommentar über den Standpunkt der neuen Medien zu dieser Zeit.

In den filmischen Arbeiten *The Tower* (2015), *ExtraSpaceCraft* (2016) und *HELLYEAHWEFUCKDIE* (2016) erweitert Steyerl den Gegenstand ihrer künstlerischen Auseinandersetzung. In *The Tower* und *ExtraSpaceCraft* untersucht sie Videospiele und Kriegssimulationen und *HELLYEAHWEFUCKDIE* beschäftigt sich mit der Bedeutung der Künstlichen Intelligenz sowie Robotern und Maschinen. Während Steyerl in *Factory of the Sun* keine klare moralische Linie wie in den Filmen aus ihrem Frühwerk etabliert, fungieren die neusten Filme allerdings auch nicht mehr bloß als Kommentar über die ‚neuen Medien‘. In *The Tower* werden Parallelen zu Softwareprogrammen gezogen, die virtuelle Kriegsschauplätze entwickeln, die sowohl in der Gamingindustrie als auch für militärische Ausbildungszwecke verwendet werden. Der Film macht deutlich, dass der Übergang zwischen digitalen Assimilationen von Kriegssituationen in Computerspielen und der physischen Wirklichkeit von Kriegen fließend ist. Steyerls Zugang lässt erkennen, dass sie wie die Zuschauer*innen in einem schwierigen Verhältnis zu den Inhalten ihres Films steht. Einerseits erscheint die Doppelfunktion dieser Softwareprogramme erschreckend, andererseits könnte es als hypokritisch aufgefasst werden, ...

Fazit

Steyerl begann sich erst ab 2010 für das Internet zu interessieren, obwohl viele ihrer Kolleg*innen wie Seth Price, Jon Rafman oder Ryan Trecartin bereits seit vielen Jahren Kunst produzierten, die sich mit den ‚neuen Medien‘ beschäftigte. Es scheint, als habe sich die Künstlerin erst, nachdem sie sich über ihre eigene Rolle als Nutzer*in bewusster geworden war, dazu entschieden, sich kritisch mit dem Internet und den Entwicklungen in Zusammenhang mit digitalen Medien auseinanderzusetzen. Im Vergleich zu frühen Post-Internet-Filmen von Trecartin, der in seinen absurdistischen Serien neue Formen der Identitätskonstruktion auf Social Media-Plattformen persifliert, wirken die Medienanalysen Steyerls fundierter. Gerade aufgrund der Tatsache, dass die Produktion von Inhalten und Meinungen im Internet mehr Menschen zugänglich geworden ist, erscheinen Instanzen wie Steyerl, die sich qualitativ mit den gesellschaftlichen Auswirkungen der digitalen Medien auseinandersetzen, wichtiger als je zuvor.

Literatur

- Bridle, James (2018): *New Dark Age. Technology and the End of the Future*. London/ New York: Verso.
- Foster, Hal (2017): *Real Fictions. Alternatives to Alternative Facts*. *Artforum* 55 (8): S. 166-175.
- Haraway, Donna (2016 [1985]): *A Cyborg Manifesto*. Chicago: University of Minnesota Press.
- Jameson, Jameson (1990): *Signatures of the Visible*. London: Routledge.
- Manovich, Lev (2009): *The Practice of Everyday (Media) Life: From Mass Consumption to Mass Cultural Production?*. *Critical Inquiry* (35/2): S. 319-331.
- O'Reilly, Tim (2015): *What is Web 2.0*. Online: <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html> [12.01.2019]
- Rancière, Jacques (2014): *Dokumentarische Fiktion. Marker und die Fiktion des Erinnerns*. In: Rancière, Jacques: *Die Filmfabel*. Berlin: b_books.
- Steyerl, Hito (2009): *In Defense of the Poor Image*. In: *e-flux#10*. Online: <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/> [12.01.2019]
- Steyerl, Hito (2015): *Die Farbe der Wahrheit. Dokumentarismen im Kunstfeld*. Wien & Berlin: Verlag Turia + Kant.
- Quaranta, Domenico (2013): *Beyond New Media Art*. Brescia: LINK Editions.

Filme

- Hito Steyerl, *November*, 2004, super 8 video, 25 min.
- Hito Steyerl, *Lovely Andrea*, 2007, super 8 Video, 30 min.
- Hito Steyerl, *Free Fall*, 2010, HD video, 32 min.
- Hito Steyerl, *Liquity Inc.*, 2014, HD Video, 30 min.
- Hito Steyerl, *Is the Museum a Battlefield?*, 2013, Lecture-Performance 2013, 37 min.
- Hito Steyerl, *The Tower*, 2015, HD Video, 8min.
- Hito Steyerl, *ExtraSpaceCraft*, 2016, HD Video, 12:30 min.
- Hito Steyerl, *HELLYEAHWEFUCKDIE*, 2016, HD Video, 4 min.

Vom bürgerlichen Blick zum posthumanen Schnitt

Kuratorische Praxis im Kontext medientechnologischer Entwicklungen

NADA SCHROER

Im Folgenden möchte ich nachzeichnen, wie sich das Verhältnis von kuratorischer Praxis, Exponat, Ausstellungsraum und Betrachter*innen unter den Vorzeichen medientechnologischer Umbrüche in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts wandelt. Im ersten Teil des Artikels soll aufgezeigt werden, wie sich die Definition vom Kunstwerk als autonomes, Objekt auf ein Verständnis von Kunst als Kommunikation im System ausweitet. Damit wandelt sich auch die Position der Betrachtenden: War ihnen im Raum des bürgerlichen Museums zunächst nur die kontemplative Betrachtung musealer Exponate vorbehalten, so sieht die Konzept- sowie die frühe Medien- und Computerkunst in den 60er und 70er Jahren eine stärkere Beteiligung an den Kommunikationsprozessen im künstlerischen Raum vor. Das Kuratieren wird nun nicht mehr nur als bewahrende, sondern zunehmend als vermittelnde Tätigkeit verstanden. Die Verbreitung von elektronischen und digitalen Medientechnologien sowie die sozial- und kulturwissenschaftlichen Debatten rund um die praxeologische und neomaterialistische Wende in den folgenden Jahrzehnten führen zu einer Revision des klassischen Subjekt-/Objektbegriffs und zu einer Ausweitung der Zuschreibung von Wirkmächtigkeit und Handlungsträgerschaft (*Agency*) auf nicht-menschliche Entitäten. Vor diesem Hintergrund kann auch in Bezug auf die kuratorische Praxis die Frage gestellt werden, wie sich diese Entwicklungen auf das klassische Verständnis von ‚Kurator*in‘, ‚Objekt‘ und ‚Betrachter*in‘ auswirken. Mit Bezug auf Joasia Krysa, Magdalena Tyżlik-Caver und Karen Barad möchte ich daher im zweiten Teil des Artikels untersuchen, wie das Kuratieren als posthumane Praxis neu gedacht werden kann.

Die Ausstellung als „bürgerliche Erziehungsanstalt“

Ich möchte mit einem Blick zurück auf die Entstehung des kulturellen Formats der Ausstellungen beginnen, das sich im 18. Jahrhundert in Europa mit der Verbreitung von Museen zu etablieren begann. Im Gegensatz zu heute, da künstlerische und kuratorische Projekte in allen möglichen physischen und virtuellen Räumen realisiert werden, wurde Kunst bis in die 50er Jahre vorwiegend an eigens dafür geschaffenen Orten präsentiert: den Ausstellungsräumen von Museen und Galerien, in denen sich im Laufe der Moderne das Paradigma des White Cubes durchsetzte. Der Begriff des Kuratierens, abgeleitet vom Lateinischen *curare* (= sorgen um), bezog sich demnach zunächst auf die Pflege und Ausstellung von musealen Sammlungen. Museale Ausstellungsräume waren Orte gesellschaftlichen Zusammentreffens und präsentierten (Kunst-)Objekte, die, herausgelöst aus ihrem ursprünglichen Kontext, im Dienste der Repräsentation oder der Darstellung objektiver Werte ausgestellt wurden. Wie dies u.a. Dorothea von Hantelmann in Auseinandersetzung mit Tony Bennett herausarbeitet (vgl. Hantelmann/Meister 2010, Hantelmann 2012), erfüllten Ausstellungen im Zuge der Entstehung moderner Nationalstaaten in Europa die politische und gesellschaftliche Funktion, das Subjekt als bürgerlich-demokratisches Individuum mit kritischem Urteilsvermögen anzusprechen. Museale Ausstellungsdisplays sollten Prozesse der ästhetischen Erfahrung und der (Selbst-)Reflexion anstoßen und den vermeintlich freien Blick der Bürger*innen auf die ‚autonome‘ Kunst schulen.

Hantelmann/Meister betonen zudem, dass die Betrachtung materieller (Kunst-)Objekte dazu beitrug, den Materialismus der bürgerlich-kapitalistischen Gesellschaftsordnung zu festigen. Das (Kunst-)Objekt wurde nicht nur als Quelle „kultureller Sinnstiftung und ästhetischer Verfeinerung“ angesehen, sondern stand auch für bürgerlichen Wohlstand. Der Ausstellungsbesuch avancierte zum Ritual, um „diese Verbindung einzuüben und zugleich symbolisch zu überhöhen“ (Hantelmann/Meister: 13).

Tony Bennett hat die museale Ausstellung daher mit einer „bürgerlichen Erziehungsanstalt“ (Bennett 2010: 71) verglichen. Laut Bennett folgte die Anordnung der Exponate einer narrativen Logik, die zur „richtigen Art des Sehens“ anleiten (ebd.: 58) sollte. Exponate wurden als für sich stehend oder in spezifischer Reihenfolge zueinander angeordnet, so dass sie möglichst störungsfrei kontempliert oder in ein geschlossenes Narrativ eingeordnet betrachtet werden konnten. Eine solche Kunsterfahrung suggerierte den Betrachtenden, eine scheinbar immobile und atemporale Position in einer neutralen Zeigesituation einzunehmen. Im MoMA schuf der Gründungsdirektor Alfred Barr dafür die idealen Voraussetzungen. Über die ersten Jahrzehnte entwickelte er einen Ausstellungsstil, der auf den

Anschein räumlicher Neutralität zielte: Der White Cube wurde zum Präsentationsparadigma moderner Kunst und war wesentlich an der Inszenierung ihrer ‚Autonomie‘ beteiligt (vgl. Brian O’Doherty 1996; Staniszewski 2001).

‚Freies‘ Kuratieren und der erweiterte Raum der Ausstellung

Doch sowohl die Rolle der Kurator*innen als auch das Verhältnis zu Objekt und Raum begann sich in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts zu verändern. Dies steht in engem Zusammenhang mit dem zunehmenden Aufbegehren gegen den Mythos der autonomen Kunst, das im Laufe der 60er Jahre vor allem durch Vertreter*innen der Konzeptkunst in Reaktion auf die modernistische Kunstkritik von Publizisten wie Clement Greenberg und Michael Fried erfolgte. Auch die Komplexität der Konstruktions- und Repräsentationsmechanismen sowie Rezeptions- und Produktionszusammenhänge im Kunstfeld wurden von Akteur*innen der post-avantgardistischen, an Aktion und Prozess orientierten Kunst verhandelt. Laut Sabeth Buchmann förderte dies die „Transformation hergebrachter Werkformen hin zu installativen Formaten“ (Buchmann 2013: 60). Unter diesen Voraussetzungen wurden Betrachter*innen nicht mehr nur als Subjekte einer sublimen ästhetischen Erfahrung angesprochen, sondern auch als Akteur*innen innerhalb sozialer, politischer, ökonomischer und medialer Systeme.

Das künstlerische Interesse an installativen Konstellationen und der Bedeutungszuwachs, den Ausstellungen in Konsequenz erfuhren, wirkten sich auch auf die Popularität von Kurator*innen aus. Sie traten nun zunehmend als Konstrukteur*innen und Vermittler*innen dieser Konstellationen hervor. Beatrice von Bismarck konstatiert eine sich seit den 70er Jahren vollziehende „Verschiebung der Aufmerksamkeit, die Kuratoren/Kuratorinnen Vorrang gab vor Kunst, Künstlern/Künstlerinnen, aber auch Ausstellungen, die ihre Bedeutung erst als Werke ihrer/s Machers/-in gewannen“ (von Bismarck 2012: 43). Kurator*innen, wie Harald Szeemann (*Live in your head: When Attitudes become Form*, 1969), Lucy Lippard (*Number Shows*, 1969–74) und Seth Siegelaub (*The Xeroxbook*, 1968), wurden für ihre idiosynkratischen Ausstellungsprojekte bekannt, aber auch Künstler*innen, wie Marcel Broodthaers (*Musée d’Art Moderne, Département des Aigles, Section des Figures*, 1972) oder Daniel Buren (*Exposition d’une exposition, une pièce en 7 tableaux*, 1972) agierten zunehmend in wechselnden Rollen als Ausstellungsmacher*innen, Kritiker*innen oder Herausgeber*innen, um die definitionsmächtigen Mechanismen der Bedeutungsproduktion im Kunstfeld zu verhandeln und die Grenzen zwischen den Tätigkeitsfeldern zu verschieben. Das Kuratieren wurde zu einem „Handlungsmodus“ (Bismarck 2012) der Kulturproduktion, der nicht an eine bestimmte Berufsbezeichnung gebunden war. Auch der kuratorische Raum erfuhr eine Ausweitung: Ausstellungen fanden nicht mehr nur in den klassischen Kunstinstitutionen statt. Auch die Wohnung, das Buch oder die Stadt wurden fortan als Räume für kuratorische Experimente benutzt und erforscht.

Vom „Auteur“ zum „Compiler“

Dies sprengte überkommene Galeriekonventionen. In den Ausstellungs- und Buchprojekten von Lucy Lippard zeigt sich die für die künstlerischen Strömungen dieser Zeit typische „grundlegende, kommunikationsorientierte Umwertung von Original und Reproduktion“, die das „Verhältnis von Primärinformation (Kunstwerk) und Sekundärinformation (Vermittlung)“ umkehrten (Buchmann 2002: 51). Kurator*innen sorgten sich nicht mehr nur um die Präsentation von „Primärinformationen“, sondern machten zunehmend auktoriale Eingaben. Dem Ausstellungskonzept wurde mehr Beachtung geschenkt.

Exemplarisch hierfür ist das Schaffen von Lucy Lippard, die für ihre kuratorischen Tätigkeiten den Begriff des „compilers“ ins Spiel brachte. Mit dieser Begriffswahl suchte sie eine kuratorische Methode zu bezeichnen, der kommunikations- und informationsbasierten Prozessen der Kollaboration zu Grunde lagen und mit denen sie die Idee individuellen Ausdrucks und Autonomie zu unterlaufen suchte (vgl. Buchmann 2015). Der Aufstieg des „exhibition auteur“ vollzog sich also parallel zur Infragestellung der Idee des autonomen Künstlergenies.

Kybernetik und die interaktionistische Wende in der Kunst

Diese Entwicklung kann nicht getrennt vom medientechnologischen Wandel betrachtet werden, der sich ab den 50er Jahren vollzog. Vor dem Hintergrund des wachsenden Einflusses von Kybernetik¹ und neuer Kommunikationstechnologien, suchten Künstler*innen und Kurator*innen nach zeitgemäßen Erklärungsmodellen außerhalb formalistischer Deutungszusammenhänge des Modernismus der 50er und 60er Jahre – und fanden diese in außer-künstlerischen Disziplinen, wie den Natur- und Technikwissenschaften. Die Kybernetik Norbert Wieners (*Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*, 1948), die Informationstheorie Claude E. Shannons (*The Mathematical Theory of Communication*, 1948), die Medientheorie Marshall McLuhans (*Understanding Media: The Extensions of Man*, 1964) und nicht zuletzt die Systemtheorien von Buckminster Fuller (*Operating Manual for Spaceship Earth*, 1968) oder Karl Ludwig von Bertalanffy (*General System Theory*, 1949) beeinflussten das kulturelle Schaffen der 60er und 70er Jahre grundlegend (vgl. Shanken 2015).

Wegweisende Gruppenausstellungen wie *Cybernetic Serendipity* (Institute for Contemporary Art London, 1968) oder *The Machine: As Seen at the End of the Mechanical Age* (MoMA New York, 1968) sowie das Programm *Art and Technology* (Los Angeles County Museum of Art, 1967-1971) und die Ausstellungsreihe *Nouvelles Tendances*² (Galerie für zeitgenössische Kunst Zagreb, ab 1961) sind Beispiele für die kulturelle Auseinandersetzung mit dem Übergang ins Informationszeitalter. Gezeigt wurden frühe Werke der kinetischen, kybernetischen und Medienkunst sowie der Computerkunst bzw. der programmierten Kunst. Darüber hinaus verhandelten Ausstellungen wie *Software. Information Technology: Its New Meaning for Art* (Jewish Museum New York, 1970) nicht nur die apparative Ästhetik der Tech Art, sondern suchten vor allem, die Schnittmengen von Technologien auf die Konzeptkunst zu erkunden. Der Kurator Jack Burnham vertrat beispielsweise die These, dass der technologische und systemtheoretische Paradigmenwechsel zwangsläufig zu einer Verdrängung von objektzentrierter Kunst führen würde. Er sah die Zukunft der Kunst in der Ästhetik distribuerter und kommunizierender Umwelten (vgl. Burnham 1968, 1970). Auch bei der Gruppenausstellung *Information*, die nach Szeemanns *When Attitudes become Form* (Kunsthalle Bern, 1969) einen internationalen Überblick über die Strömung der Konzeptkunst geben sollte, standen nicht die elektronischen Geräte selbst im Mittelpunkt, sondern ihr Einfluss auf künstlerische Produktionsbedingungen sowie gesellschaftliche Kommunikations- und Handlungsweisen.

In vielen der hier präsentierten Arbeiten, etwa von Les Levin oder Hans Haacke, wurde der Rezeptionsprozess als interaktiver Kommunikationsprozess oder Informationsaustausch innerhalb technologisch-künstlerischer Umwelten gestaltet (vgl. Skrebowski 2006; Holert 2013). Betrachter*innen sollten nicht nur im Schauen verharren, sondern – wenn auch im einfachsten Sinne – interagieren. In Happening und Performance entwickelten sich partizipative Handlungsanweisungen und experimentelle, ‚programmierbare‘ Settings zu zentralen künstlerischen Elementen. Aus der Performance-Kunst Allen Kaprows liest Martina Leeker eine „Ästhetik der Partizipation“ heraus, die eine „neue Art der technologischen Vermittlung“ verfolgte und auf die „Ästhetisierung eines kybernetischen, das heißt sich über den Transport von Informationen und Feedback selbst steuernden Systems“ hinauslief (Leeker 2018: 12). Aus Leekers Perspektive stellt die interaktionistische Wende der Konzept- und frühen Medienkunst den Versuch dar, Betrachter*innen in die technomediale Schaltkreise zu integrieren. Sie interpretiert dies als Versuch, „systemtechnischen Regimen sowie der neuen Epistemologie der Unsicherheit mithin eine Hoffnung auf Kontrolle, die Modellierung eines Techno-Subjektes als auch die Faszination für die sich selbst organisierenden Systeme“ hinzuzufügen (ebd.: 14). Sollte Kontemplation von Objekten im Museum zu selbstdisziplinierten bürgerlichen Subjekten erziehen, so trugen die partizipativen Settings im Ausstellungsraum dazu bei, die Betrachter*innen auf die neuen technologischen Bedingungen vorzubereiten. Als Teil von Performance und Happening folgte das hierarchische Zusammenspiel von künstlerischer Eingabe und Reaktionen der Betrachter*innen nicht selten dem simplen Prinzip des kybernetischen Feedbackloops. Das „Bedrohliche“ des Wandels wurde in der künstlerischen Inszenierung als ästhetisch „goutierbare[s] Geheimnis“ erfahren (vgl. ebd.).

Dennoch machte das Experiment mit Interaktions- und Kommunikationsformen durch die Zusammenführung von Kunst und Technologie eine neue Art der Relationierung von Betrachter*innen und Kunstwerk möglich. Die Relevanz zeigt sich in der anhaltenden künstlerischen, kuratorischen und wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit

dem Thema der Handlungsfähigkeit (*Agency*) sowie der Wirkmächtigkeit distribuerter informationstechnischer Systeme. Doch was genau ist heute unter *Agency* zu verstehen?

***Agency* und Digitalität**

Vor dem Hintergrund der Entwicklung distribuerter Netzwerke der Informations- und Kommunikationstechnologien zu einer hegemonialen „Kultur der Digitalität“ (Stalder 2016) oder „Algorithmenkultur“³ ist die Frage, wer die Fähigkeit besitzt, „innerhalb einer gegebenen Situation nicht nur determiniert zu reagieren, sondern mit einer gewissen Offenheit auf sich selbst und andere Einfluss zu nehmen“ (Levermann 2018) heute hoch aktuell. Wie wird die Verbindung von menschlichen und nicht-menschlichen Agierenden, das Zusammenwirken von digitalen Infrastrukturen und sozialem Handeln sowie die Organisationsformen und Distribution von *Agency* unter der Bedingung von Digitalität beschreibbar?

Ein wesentlicher Faktor für das aktuelle Verständnis von *Agency* ist die Algorithmizität. Der Begriff bezeichnet die Gesamtheit aller automatisierter Handlungsanweisungen und digitaler Problemlösungstechniken (vgl. Hartmann 2018: 152), die in den techno-medialen Umwelten zum Einsatz kommen. Komplexe Datenmengen werden strukturiert, analysiert und für den weiteren Gebrauch verarbeitet. Dies nimmt Einfluss auf alle gesellschaftlichen Teilbereiche, auch auf Kultur. Aus der praxeologischen Perspektive gilt, dass Kultur performativ erzeugt wird, d.h. „dass sich kulturelle Prozesse und Dynamiken auf eine bestimmte Weise vollziehen und nur im ganzheitlichen Vollzug zu verstehen sind, d. h. ihre Wirkung erst im Vollzug der Aufführung ihren Sinn entfaltet“ (Volbers, 2014, S. 29). Nicht das intentionale Subjekt ist entscheidend, „sondern allein die im ganzheitlichen Vollzug ausgedrückte Bedeutung und Sinnhaftigkeit“ (Levermann 2018). Da technologische Infrastrukturen im Zeitalter der Digitalität ubiquitär geworden sind und somit den Rahmen für Handlungen, Valorisierungs- und soziale Ordnungsprozesse stellen, müssen sie als Teile dieses Vollzugs verstanden werden. Sie beeinflussen die soziale und kulturelle Bedeutungsproduktion. Zugleich vollziehen sich ihre mathematisch-informationstechnischen Operationen oft im Hintergrund. Dies entzieht sie zumeist bewusster Wahrnehmung und Analyse. Technologie erscheint also nicht als prophetisches Werkzeug, das allein von freien, intentionalen Individuen kontrolliert wird (Stalder 2018). Vielmehr müssen Technologien notwendigerweise in die Beschreibung und Analyse der Verteilung von *Agency* mit einbezogen werden. Ihre Logiken stellen die Grundlage für diverse Praxen dar und schreiben sich performativ in diese ein (Levermann 2018).

Menschen, Artefakte und Technologien formen im Prozess hybride Netzwerke, in denen Handlungsträgerschaft distribuiert wird und relational auftritt. Was bedeutet dieses veränderte Verständnis von *Agency* vor dem Hintergrund der Kultur der Digitalität für das Verhältnis von ‚Subjekt‘ und ‚Objekt‘ im Ausstellungsraum – und was kann unter neuen technologischen Voraussetzungen überhaupt noch unter kuratorischer Praxis verstanden werden?

Software Curating

Zunächst einmal kann die Figur des*der unabhängigen Kurators*in nicht mehr als alleinige Trägerin einer individualisierten Form von *Agency* gesehen werden, die ihr durch Professionalisierung und Ausdifferenzierung zugeschrieben wird. Joasia Krysa legt unter dem Oberbegriff „*Software Curating*“ ein besonderes Augenmerk auf die Produktions- und Distributionsbedingungen kuratorischer und künstlerischer Praxen, die sich unter den neuen technologischen Bedingungen entwickelten (Krysa 2015: 116). Während für Krysa „the activity of curating software art works (in other words the activity of bringing software artworks into public domain)“ (Krysa 2008) zu kurz greift, bezeichnet *Software Curating* vielmehr eine kuratorische Praxis, die technologische Infrastrukturen von Anfang an in den Prozess mit einbezieht (Krysa 2008). Krysa bezieht sich hier sowohl auf künstlerische, im Zuge der Netzkunst der 90er Jahre gewachsene Formen des Kuratierens als auch auf populäre Formen des *Online Curating*. Dies umfasst Wikis, Listenservices sowie Praktiken des Taggings und Bloggings und entspricht einem erweiterten Verständnis kuratorischer Praxis als Auswählen und Teilen digitaler Inhalte auf den dazugehörigen Plattformen.⁴ Darüber hinaus nimmt sie auch auf die grundlegende Transformation der Bedingungen kuratorischen Handelns Bezug. Sie stellt heraus, dass dieses nun eingebettet ist in ein durchdringendes sozio-technisches System stattfindet „with various degrees of

participation and interaction of multiple human (the public at large) and non-human agents (software, network); that stand in for curator, and that automate and distribute other elements of the curatorial processes“ (Krysa 2011).

Die Entwicklung, die das *Software Curating* in den 90er Jahren nimmt, kommt ohne zentrale Subjektpositionen (wie die der Kurator*innen) und institutionelle Strukturen aus. Krysa beschreibt, wie kulturelle Handlungen, die vormals von wenigen Einzelnen geregelt wurden, nun im dezentralen Austausch von divergierenden und vernetzten Teilnehmer*innen ausgeführt werden. Der kuratorische Raum erweitert sich entlang der technologischen Schnittstellen. In der Logik einer Transformation von einer fordistischen zu einer informationellen, entmaterialisierten Ökonomie entspricht dies in prototypischer Weise dem, was Maurizio Lazzarato als immaterielle Arbeit bezeichnet hat (Krysa 2006: 11). Gleichzeitig impliziert eine solche Arbeitsweise eine Form von „Selbstmanagement“ und Kontrolle, die ganz materiell von Körpern und physischen Infrastrukturen abhängig ist und auf diese zurück wirkt (Terranova 2006: 34). (Selbst-)Kontrolle und die Möglichkeit selbstbestimmten, kollektiven Schaffens treten hierbei in ein Spannungsverhältnis.

Posthuman Curating

Es ist deutlich geworden, dass Krysa Handlungsträgerschaft als etwas betrachtet, das auf menschliche und technologische Akteur*innen verteilt ist. Auch Nora Sternfeld hat in ihrem Aufsatz *Das gewisse Savoir/Pouvoir* vorgeschlagen, Objekte im Rahmen der Kunstvermittlung im Sinne der Akteur-Netzwerk-Theorie Bruno Latours als Aktanten mit symmetrischer *agency* zu verstehen. Ihre Überlegungen zielen auf die Frage, wie die in den Museumsräumen lange Zeit vorherrschende Repräsentationskultur überwunden werden kann (Sternfeld 2009: 31). Um die hegemoniale Beziehung zwischen Subjekt und Objekt zu unterbrechen, plädiert sie dafür, auch den Exponaten im Ausstellungsraum *agency* zuzuschreiben und die Dinge zu betrachten, als würden sie „handeln, etwas aufzwingen, in etwas hineinziehen, sich nicht um Regeln scheren, wiederum auch selbst geregelt werden und nach Positionierung verlangen“ (ebd.).

Auch Magdalena Tyżlik-Carver schlägt vor, den „non-humans“ (hier v.a. der Technologie) mehr Beachtung zu schenken und das Kuratieren als posthumane Praxis zu verstehen. Um diesen Ausdruck näher zu bestimmen, bringt Tyżlik-Carver zunächst das „*Content Curating*“ ins Spiel. *Content Curating* beschreibt sie als kulturelle Praxis, die an der Konstruktion, Präsentation, Bestätigung und Reproduktion des Selbst in der Welt teilhat und zu einer zeitgenössischen Technologie der Subjektivierung und Individualisierung geworden ist (Tyżlik-Carver 2016: 91). Eine zentrale Rolle spielen algorithmische Prozesse der Extraktion und Organisation von subjektbezogenen Daten, die durch alltägliche Praktiken wie „linking, liking, reposting, aggregating, editing, filtering, semantic analysis, tagging and annotating“ generiert werden (Tyżlik-Carver 2017: 155). Die Generierung, Akkumulation und Auswertung der Daten, die affektiv auf das Subjekt und seinen Körper zurückwirken, begreift sie als Teil des kuratorischen Prozesses. Tyżlik-Carvers Konzept des „*Posthuman Curating*“ entspricht also einem erweiterten Begriff kuratorischer Praxis, der nicht mehr nur das Kunstfeld und den*die Kurator*in als Manager*in und Vermittler*in einschließt, sondern vielmehr die Organisation, Distribution und Gestaltung affektiver Datenströme betrifft. In der Wiederholung alltäglicher kuratorischer Gesten wird ‚das Selbst‘ durch sich pausenlos modifizierende Datenkörper ergänzt (ebd.: 167). Der kuratorische Raum des *Posthuman Curating* umfasst hier sowohl die Mikroebene affektiver Botschaften als auch die Makroebene global zirkulierender Datenströme.

Um diese Verwicklungen zu beschreiben, zieht Tyżlik-Carver in einem weiteren Schritt die radikal relationalistischen Ansätze der Physikerin und Wissenschaftstheoretikerin Karen Barad heran. Um das Zusammenwirken von symbolischen Prozessen und materiellen Anordnungen zu erfassen, verbindet Barad Quantenphysik und Poststrukturalismus in ihrer Theorie des „*agential realism*“ (vgl. Barad 2007). Statt mit Eigenschaften der Stabilität und Unveränderlichkeit behaftet, erscheint Materie aus dieser Perspektive als aktiv und wirkmächtig. Materie wird also nicht als passiv vorausgesetzt, sondern besitzt eigene Performativität. Sie erscheint als transformative Agentin, die tätig an der Manifestation von Realität mitwirkt (vgl. Hoppe/Lemke 2015: 2). Dieser Transformationsprozess materialisiert sich durch spezifische „intra-aktive“ Praktiken. Im Gegensatz zur Interaktion zweier voneinander abgrenzbarer Entitäten handelt es sich bei der Intraaktion um spezifische Relationen ohne stabile oder kausale Struktur. Erst

durch die Beziehungen der Elemente wird ein intra-aktiver Prozess initiiert (Barad 2007: 128 ff.). Dabei werden spezifische Materialisierungen stets temporär und prozesshaft hervorgebracht. Barad nennt dies „agentielle Schnitte“. Durch sie stellt sich temporär eine relationale Bestimmtheit ein (ebd.: 140). Wichtig ist an dieser Stelle auch der Begriff des „Apparats“, der eine besondere Stellung in Barads Theorie des agentuellen Realismus einnimmt. Ausgehend von Bohr, der die Abhängigkeit von Messinstrument und Gemessenem sowie die ontologischen Implikationen dieser Relationierung für die Wissenschaft anerkennt, geht Barads Bestimmung weit über die Laborsituation hinaus. Sie beschreibt Apparate als offene und intra-aktive (Re-)Konfigurationsprozesse, die agentielle Schnitte erzeugen, wodurch wiederum Unterschiede erkennbar werden. Als solche sind Apparate „boundary-making practices that are formative of matter and meaning“ (ebd.: 142).

Barad versteht Apparate also hier nicht als abgeschlossene Dinge, sondern als materiell-diskursive Praxen, die bedeutungsvolle Unterschiede produzieren (Barad 2007: 146). Magda Tyžlik-Caver bringt Barads Apparat-Konzept nun mit dem kuratorischen System in Verbindung, um affektive Prozesse der Datenproduktion und die daran beteiligten materiellen und symbolischen Prozesse zu erfassen (Tyžlik-Caver 2016: 339). In Anlehnung an Barad begreift sie kuratorische Praxis als „kuratorischen Apparat“, der unterschiedliche Phänomene, wie beispielsweise Ausstellungen, hervorbringt. Kuratorische Apparate schaffen spezifische Konstellationen, in denen Menschen, Dinge, Technologien, Informationen und Prozesse aufeinander treffen. Dabei produzieren sie physikalisch-materielle, aber auch diskursive Anordnungen, in denen zeitweilig Grenzen und Eigenschaften auf eine bestimmte Weise sichtbar werden. Diese Eigenschaften sind den Anordnungen jedoch weder intrinsisch vorgegeben, noch können sie als abgeschlossen gelten. Folgt man dieser Stoßrichtung, werden Eigenschaften und Grenzen nicht ausschließlich auf symbolischer Ebene repräsentiert, sondern durch das Tätigsein aller materiellen Operatoren – menschlicher wie nicht-menschlicher – in der Intraaktion aktiv und dynamisch hervorgebracht. Aus dieser Perspektive besitzt der kuratorische Apparat das Potential, die materiell-symbolische Welt beständig neu zu (re-)konfigurieren. Der Ausstellungsraum wird zu einem Raum der relationalen Versammlung, an der Exponate, Diskurse, Kurator*innen und Betrachter*innen gleichermaßen aktiv beteiligt sind. Eine essentielle Trennung zwischen Objekten und Subjekten ist in diesem Setting hinfällig.

Ich möchte mit einer Einschätzung zum Potential einer solchen posthumanen Perspektive auf das Kuratieren schließen. Ein Großteil kuratorischer Projekte fand und findet in Räumen statt, die durch normierte Regime des Wissens und regelgeleitete Handlungen strukturiert werden. Darunter fallen zum Beispiel klassische Bildungsinstitutionen wie das Museum, die Universität oder die Schule, aber auch distribuierte, technologische Umwelten. Kuratorische Praxen tragen dazu bei, diese Räume und das hier anerkannte Wissen zu perpetuieren und zu festigen. Sie können jedoch auch bewusst Brüche herstellen. Hier kann Barads Ansatz einen Ausgangspunkt bieten, um Umdeutungen im Sinne eines radikalen Relationalismus vorzunehmen. Im Begriff des „Kuratorischen“ wie ihn Rogoff formuliert, klingt dies bereits an: „The curatorial seems to be the ability to think everything that goes into the event of knowledge in relation to one another“ (Rogoff/von Bismarck 2012: 23).

Was bedeutet es also, das Kuratieren speziell vor dem Hintergrund von Barads materiell-diskursivem und posthumanistischem Ansatz neu zu denken? Dies erfordert zunächst, die Subjektpositionen von Kurator*innen und Betrachter*innen im Verhältnis zu den Elementen der Ausstellung oder Veranstaltung einer radikalen Neubetrachtung zu unterziehen. Es bedeutet zudem, die Hierarchien konventioneller Wissenssysteme zu evaluieren sowie das Denken der Trennung zwischen Natur und Kultur oder Subjekt und Objekt zu überprüfen, um den Raum des Kuratorischen für andere Formen des Seins und Wissens jenseits von Diskriminierung und Exklusion zu öffnen. In Anlehnung an Barad, so der Vorschlag, kann kuratorische Praxis stattdessen als „Apparat“ begriffen werden, der materiell-semiotische Konstellationen hervorbringt, temporär festsetzt und wieder auflöst und dabei die radikale Kontextabhängigkeit und Unbestimmtheit jeder Formation offen legt. Da der agentuell-materialistische Ansatz die Behauptung strikter Kausalität dekonstruiert, steht er dem Reduktionismus der Kybernetik entgegen, welcher viele interaktionistische Ansätze der 60er Jahre kennzeichnete. Stattdessen kann ein posthumaner kuratorischer Raum die Möglichkeit eröffnen, neu entstandene und entstehende temporäre Beziehungen und Demarkationslinien erfahr- und sichtbar zu machen. In diesem utopischen Sinne ist hier Raum für die Begegnung mit dem ‚Anderen‘ in Anerkennung der Dynamik und Nichtfestschreibbarkeit einer Welt, die ständig im Werden begriffen ist.

Posthumane Kontaktzonen

Mit Blick auf die Kritik an Barads ethischem Programm, scheint ihr Ansatz für kuratorische Konzepte, die ihre Formate dezidiert entlang einer Politik des Dissens entwickeln (vgl. Lind 2010), zunächst jedoch unbrauchbar. Reibung und Dissens spielen beispielsweise im Konzept der „*Kontaktzone*“ eine zentrale Rolle (vgl. Pratt 1991; Clifford 1997). *Kontaktzonen* werden als Räume definiert, die von hegemonialen und hierarchischen Strukturen durchdrungen sind. Das Konzept baut auf der Analyse institutioneller Strukturen und Logiken der Wissensproduktion auf, um hegemoniale Sprecher*innenpositionen und asymmetrische Teilnahmebedingungen aufzudecken. Entlang dieser Konfliktlinien bilden unterschiedliche Akteur*innen Wissensformen und Praktiken aus und treffen aufeinander. Die konflikthaften Reibungen, die dabei entstehen, wirken einer Harmonisierung und Normalisierung entgegen (vgl. Jaschke/Sternfeld 2015: 173 f.). *Agency* wird als Teilhabe an institutioneller Definitionsmacht definiert. Mit der *Kontaktzone* soll ein Raum entstehen, in dem marginalisierte Akteur*innen an der institutionellen Definitionsmacht teilhaben und mit ihrer Stimme intervenieren können.

Ohne an dieser Stelle ins Details gehen zu können, möchte ich kurz auf die Kritik an Barad eingehen (vgl. hierzu Hoppe/ Lemke: 13 f.). Ein zentraler Einwand ist, dass Barad „die vielfältigen Möglichkeiten des ‚Werdens der Welt‘ nicht als potenziell konkurrierende und konfligierende Alternativen“ (ebd.) beschreibt. Die Realität sei jedoch, so merken die Kritiker*innen an, von machtvollen Beziehungen durchdrungen, denen das Potential des Konflikts inhärent ist. Hier fehle ihrem Ansatz sowohl eine wichtige politische Analyseperspektive als auch der Hinweis auf die normativ-ethische Einordnung spezifischer Relationen (ebd.). Könnte der agentuell-materialistische Ansatz Barads dennoch mit dem Konzept der *Kontaktzone* zusammen gedacht werden, auch wenn letztere von vornherein eine bestimmte politische und konfliktuelle Stoßrichtung einfordert? Vielleicht birgt gerade die Zusammenführung der Perspektiven das Potential, die Erstarrung hegemonialer Demarkationslinien durch ein performatives, kuratorisches Setting aufzubrechen. Eine posthumane kuratorische Praxis lädt in diesem Sinne dazu ein, auf materiell-diskursive Praktiken der Relationierung hinzuwirken. Durch ihre Offenheit könnte eben jene dissensuelle Dynamik entstehen, die posthumane Relationierungsweisen im politischen Sinne ermöglicht.

Anmerkungen

- 1 Ausgehend von den legendären Macy-Konferenzen in New York (1946-1953) gewann die Kybernetik ab Mitte der 50er Jahre als „Arbeits-, Ordnungs-, Deutungs- und Orientierungsinstrument [...] mit weitgehenden epistemischen, technologischen und sozialen Ansprüchen“ an gesellschaftlicher Bedeutung: „Begriffe wie Steuerung, Kontrolle und Information bürgerten sich ein, gleichgültig, ob es um Fabriken, Künste, Sprachen, biologische Organismen, Nervenapparate, Automaten oder Gesellschaften ging“ (Hörl/Hagner 2008: 11–12).
- 2 Hier insbesondere *Tendenzen 4: Computer und visuelle Forschung* (1968) (Weibel 2016).
- 3 Algorithmen sind aus dieser Perspektive nicht mehr nur eine Eigenschaft einer Kultur der Digitalität, sondern für diese grundlegend (vgl. Seyfert/Roberge 2018; Levermann 2018).
- 4 Beispiele für wegweisende Projekte sind Eva Grubingers *CAC – Computer Aided Curating* (1993-1995), das kollaborative Projekt *Runme.org* (2003), die Tagallery von *CONT3XT.NET* (2007) oder Rui Guerras *unDEAF* (2007) (vgl. Krysa 2011).

Literatur

- Barad, Karen (2007): *Meeting the universe halfway: quantum physics and the entanglement of matter and meaning*, Durham/London: Duke University Press.
- Bennett, Tony (2010): *Der bürgerliche Blick. Das Museum und die Organisation des Sehens*, in: von Hantelmann, Dorothee/Meister, Carolin (Hrsg.): *Die Ausstellung. Ritual der Politik*, Zürich/ Berlin: Diaphanes, S. 47–77.
- Bertalanffy, Karl Ludwig von (1968): *General System Theory*, New York: George Braziller.
- Buchmann, Sabeth (2002): *Conceptual Art*, in: Butin, Hubertus: *DuMonts Begriffslexikon zur zeitgenössischen Kunst*, Köln: DuMont, S. 49–53.
- Buchmann, Sabeth (2013): *Navigieren mit/im System. Kunst, Technik, Natur: 1970/heute*, in: Franke, Anselm/ Diederichsen, Diedrich: *The Whole Earth. Kalifornien oder das Verschwinden des Außen*. Berlin: Sternberg Press, S. 60–72.
- Buchmann, Sabeth (2015): *Curating with/in the System*, in: Richter, Dorothee/Drabble, Barnaby (Hrsg.): *Curating Degree Zero Archive: Curatorial Research*, ONCURATING.org, Heft 26, S. 32–39.
- Burnham, Jack (1968): *Systems Esthetics*, in: *Artforum*, Vol. 7, No. 1, S. 30–35.
- Burnham, Jack (1970): *Notes on art and information processing*, in: *The Jewish Museum* (Hrsg.): *Software. Information technology: its new meaning for art*, New York: The Jewish Museum, S. 10–15.
- Fuller, Richard Buckminster (1968): *Operating Manual for Spaceship Earth*, Carbondale: Southern Illinois University Press.
- Clifford, James (1997): *Museums as Contact Zones*, in: Ders. (Hrsg.): *Routes, Travel and Translation in the Late Twentieth Century*, Cambridge: Harvard University Press.
- Holert, Tom (2013): *Information Society: The Art of Les Levine*, in: *Artforum*, Mai, Vol. 51, No. 9.
- Hoppe, Katharina/Lemke, Thomas (2015): *Die Macht der Materie. Grundlagen und Grenzen des agentiiellen Realismus von Karen Barad*, in: *Soziale Welt* 66 (3), S. 261–280.
- Hörl, Erich/Hagner, Michael (2008): *Überlegung zur kybernetischen Transformation des Humanen*. In: dies. (Hrsg.): *Transformation des Humanen. Beiträge zur Kulturgeschichte der Kybernetik*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 7–37.
- Hartmann, Frank (2018): *Medienmoderne. Philosophie und Ästhetik*, Wiesbaden: Springer VS.
- Krysa, Joasia (2008): 02. EXPERIMENTS IN (SOCIAL) SOFTWARE CURATING: REPROGRAMMING CURATORIAL PRACTICE FOR NETWORKS, in: *VAGUE TERRAIN – DIGITAL ART / CULTURE / TECHNOLOGY*, in: *CONT3XT.NET*: *Vague Terrain* 11. Online: <http://web.archive.org/web/20081201150704/http://vagueterrain.net/journal11/joasia-krysa/01> [28.04.2019]
- Krysa, Joasia (2006): *Curating Immateriality: The Work of the Curator in the Age of Network Systems*, in: dies.: *Curating Immateriality: The Work of the Curator in the Age of Network Systems*, New York: Autonomedia (Data Browser), S. 7–25.
- Krysa, Joasia (2011): *Some Questions on Curating as (Public) Interface to the Art Market*, in: Andersen, Christian Ulrik/Cox, Geoff/Lund, Jacob: *Public Interfaces*, APRJA, Jg. 1, H. 1, 2011. Online: <http://www.aprja.net/some-questions-on-curating-as-public-interface-to-the-art-market/> [28.04.2019]
- Krysa, Joasia (2015): *The Politics of Contemporary Curating: A Network Perspective*, in: Martin, Randy: *The Routledge Companion to Art and Politics*, New York: Routledge, S. 114–121.
- Leeker, Martina (2018): *(Ästhetische) Vermittlung 2.0. Von Kunst-/Vermittlung und Kritik in digitalen Kulturen*, in: Sabisch, Andrea/Meyer, Torsten/Lüber, Heinrich/Sturm, Eva: *Kunstpädagogische Positionen*, Band 40, Hamburg: Universitätsdruckerei.
- Levermann, Thomas: *Wie Algorithmen eine Kultur der Digitalität konstituieren: Über die kulturelle Wirkmacht automatisierter*

- Handlungsanweisungen in der Infosphäre, *Journal für korporative Kommunikation*, 21. September 2018. Online: <http://journal-kk.de/tag/algorithmen/> [28.04.2019]
- Lind, Maria (2010): *The Curatorial*, in: Wood, Brian Kuan (Hrsg.): *Selected Maria Lind Writing*, Berlin/ New York: Sternberg Press, S. 63–66.
- McLuhan, Marshall (1964): *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York: McGraw-Hill.
- O’Doherty, Brian (1996): *In der weißen Zelle/Inside the White Cube*, Berlin: Merve.
- Rogoff, Irit/von Bismarck, Beatrice (2012): *Curating/ Curatorial. A Conversation between Irit Rogoff und Beatrice von Bismarck*, in: von Bismarck, Beatrice et al.: *Cultures of the Curatorial*, Berlin: Sternberg Press, S. 20–38.
- Seyfert, Robert/Roberge, Jonathan (Hrsg.) (2018): *Algorithuskulturen – Über die rechnerische Konstruktion der Wirklichkeit*, Bielefeld: transcript.
- Shanken, Edward (Hrsg.) (2015): *Systems, Whitechapel: documents of contemporary art*, Cambridge: The MIT Press.
- Shannon, Claude E. (1948): *A Mathematical Theory of Communication*. In: *Bell System Journal*, Jg. 27, H. 2, S. 379-423.
- Skrebowski, Luke (2006): *All Systems Go: Recovering Jack Burnham’s ‘Systems Aesthetics’*, in: *Tate Papers*, Nr. 5. Online: <https://www.tate.org.uk/research/publications/tatepapers/05/all-systems-go-recovering-jack-burnhamssystems-aesthetics> [28.04.2019]
- Stalder, Felix (2016): *Kultur der Digitalität*, Hamburg: Suhrkamp.
- Stalder, Felix: *Digitalität und Handlungsfähigkeit: Was bedeutet “agency” im Zeitalter des Netzes?*, in: *Berliner Gazette*, 21. Mai 2018. Online: <https://berlingazette.de/agency-im-digitalen-zeitalter/> [28.04.2019]
- Sternfeld, Nora (2009): *Das gewisse Savoir/Pouvoir. Möglichkeitsfeld Kunstvermittlung*, in: ADKV (Hrsg.): *Collaboration. Vermittlung.Kunst.Verein. Ein Modellprojekt zur zeitgemäßen Kunstvermittlung an Kunstvereinen in Nordrhein-Westfalen 2008–2009*. Köln: Salon-Verlag 2012, S. 28–33.
- Terranova, Tiziana (2006): *Of sense and sensibility: Immaterial Labour in Open Systems*, in: Krysa, Joasia: *Curating Immateriality: The Work of the Curator in the Age of Network Systems*, New York: Autonomedia (Data Browser), S. 27–36.
- Tyzlik-Caver, Magdalena (2016): *Curating in/as commons posthuman curating and computational cultures*, PhD dissertation School of Communication and Culture, Aarhus University.
- Tyzlik-Caver, Magdalena (2017): *Posthuman curating and its biopolitical executions: the case of curating content*, in: Pritchard, Helen/Snodgrass, Eric/Tyzlik-Caver, Magdalena: *Executive Practices*, DATA browser 06, S. 155–171.
- von Hantelmann, Dorothee/Meister, Carolin (2010): *Einleitung*, in: dies. (Hrsg.): *Die Ausstellung. Ritual der Politik*, Zürich/ Berlin: Diaphanes, S. 7–18.
- von Hantelmann, Dorothea (2012): *Notizen zur Ausstellung Text(e) von Dorothea von Hantelmann*, in: *documenta und Museum Fridericianum* (Hrsg.): *dOCUMENTA (13): 100 Notizen - 100 Gedanken*, Berlin: Hatje Cantz Verlag.
- Weibel, Peter (2016): *Kybernetik und Computerkunst – Von der Gestaltung zur Programmierung*. In: *Die Kunstentwicklung in Europa nach 1945. Ein neues Narrativ in zehn Phasen*, ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe, Heft zur Ausstellung *Kunst in Europa 1945–1968*, 22.10.2016 – 29.1.2017, S. 41. Online: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj25OaclebiAhUOLIAKHRn8Cu-wQFjABegQIBBAC&url=http%3A%2F%2Fzkmb.de%2Fmedia%2Ffile%2Fde%2Fkunst_in_europa_1945-1968.pdf&usg=AOvVaw1Oy9KQWb4vIFSdX-LirWff [28.04.2019]
- Wiener, Norbert (1948): *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*, New York: The Technology Press.

The next documenta *could* be curated by a machine. I tell you why it *shouldn't*. Or how.

BENJAMIN EGGER

Im vorliegenden Artikel werden Praktiken des Kuratierens vor dem Hintergrund ihrer algorithmischen, d.h. berechenbaren, und Ökonomie-strategischen Potentiale diskutiert. Eingenommen wird eine medienphilosophische Perspektive, aus der heraus das Kuratieren angelehnt an Heideggers Denkbegriff zu einem ästhetischen Denken dekonstruiert und an die Fähigkeit zur Krise geknüpft wird. Dem gegenüber wird ein berechnender Modus des Kuratierens positioniert, der sich von kalkulierbaren Strategien der Selbstoptimierung und der Selbsterhaltung im Sinne einer ‚Care-Arbeit‘ ableitet. Über Formen der Opazität, hier als Undurchlässigkeit gemeint, werden Kurationsformen – unter dem Gesichtspunkt des kuratorischen Wissens (Konzeptideen, Künstler*innen-Kontakte, Raumzugriffe etc.) – und Algorithmen – als Verschleierungstaktik von Unternehmensstrategien – parallelisiert. Vorgeschlagen wird ein Open-Access-Modell, das über digitale Netzwerke Formen *kuratorischer* Kollaboration ermöglicht und opake Prozesse in mehrfacher Hinsicht transparenter gestaltet.

Die Forderung nach neuen kuratorischen Instanzen hat Konjunktur. Dort, wo sich Entscheidungsprozesse in (kollaborativen) Positionen bündeln, wird am Stuhl gesägt. Solcherart Auflehnung ist in gleichem Maße Ausdruck einer obrigkeitsskeptischen Kultur, wie sie zeigt, dass die exponierte Stellung von Kurator*innen in Frage zu stellen ist.

Schon zur *documenta 5* (d5), angeleitet durch den „inszenierenden Impresario“ (von Bismarck 2012: 49) Harald Szeemann, installierte Ben Vautier den Ausruf „Kunst ist überflüssig“ auf dem Dach des Fridericianums und stellte das neue Verhältnis zwischen Künstler*innen und Kurator*innen demonstrativ zur Schau – ex negativo als Verteidigung des Autonomiestatus der Kunst, indem er diese freimütig annullierte. Auch das Pamphlet des *documenta*-Künstlers Daniel Buren artikulierte zur *d5* deutliche Kritik: „Immer mehr neigen Ausstellungen dazu, nicht mehr Ausstellungen von Kunstwerken zu sein, sondern sich selbst als Kunstwerk auszustellen“ (Buren 1972: 29). Bis in die Gegenwart bleibt das Verhältnis zwischen Künstler*innen und Kurator*innen ein potentiell konfliktreiches: Gute 30 Jahre später wird die Stellung von Kurator*innen weiterhin reklamiert: „The Next Documenta Should be Curated by an Artist“ forderte Jens Hoffmann, selbst Ausstellungsmacher, mit seinem Projekt auf der Internetplattform *e-flux* (e-flux 2003). An dem Projekt beteiligten sich Künstler*innen wie Marina Abramovic, Tino Sehgal oder Lawrence Weiner mit eigenen Positionen zu der Forderung. Erst 15 Jahre danach durchkreuzen die Kuratorin Joasia Krysa und der Netzkünstler Hans Bernhard das tradierte Ablösmodell der Kurator*innen durch Künstler*innen mit einer neuen Forderung: „The Next Documenta Should be Curated by a Machine“ wird 2018 ihr Panel-Talk im Rahmen des Meta-Marathons am NRW-Forum übertitelt.¹ Bernhard und Krysa ziehen hier mittels ihrer Polemik die Qualität einer menschengemachten Ausstellung ganz grundsätzlich in Zweifel. Doch sogleich rufen sie auch eine Vielzahl an Fragen aufs Tableau, welche die Empathie- wie die denkerische Fähigkeit von Maschinen umkreisen.

Im Folgenden möchte ich zwei Wege vorschlagen, wie der Forderung nach einem Maschinen-, das heißt Computer-gestützten Kuratieren begegnet werden kann. Dabei argumentiere ich in erster Variante für eine Öffnung des Begriffs hin zu einem opaken² Prozess des ästhetischen Denkens. Abseits eindeutig identifizierbarer Aufgaben, die das administrative Feld (Rechtsfragen, Planung von Transporten und Drucksachen etc.) und den Bereich der Care-Arbeit (Künstler*innen-Kommunikation, beratende Tätigkeiten bei der Produktion von Werken, Gastlichkeit etc.) betreffen, greift ein solches Verständnis von Kuratation zuallererst auf Fragen der Konzeptarbeit zurück: Themenfindung, Themenreifung, Auswahl der Künstler*innen. Solche Prozesse stehen denen berechnender und berechenbarer Art diametral gegenüber – was in ihrer opaken Beschaffenheit begründet liegt, die sich zeigt, sobald wir diese retrospektiv nachvollziehen. In zweiter Variante gibt just jener opake, subjektive Prozess Anlass, ihm algorithmisch gestützte Leistungen zu implementieren, verweigert er sich doch der Transparenz und Teilhabe.

Gesetzt das Kuratieren verstünde sich als eine Form ästhetischen Denkens, insofern es ästhetische Artefakte und Fragestellungen verhandelt, wäre auch vorliegender Text als solche zu begreifen. Da ein solches Denken einen offenen Prozess fortwährender Transformationen, ja *Bildungen*, beschreibt, sind ihm Wiederholungen, Brüche, Abdrifte einbegriffen. Es wäre der kuratorischen Leistung zu gewähren, dies in einer Ausstellung transparent zu machen.

Driften, Denken: Exzess

Konnte einst die kuratorische Praxis als eine Arbeit des Kustos zur Verwaltung musealer Sammlungen klar von der künstlerischen Praxis getrennt werden, so ist heute eine Aufweichung und wechselseitige Bezugnahme der Bereiche zu beobachten, welche die Prozesse komplexer erscheinen lässt. Zweierlei eng miteinander verbundene Entwicklungen liegen Kathrin Busch zufolge dieser gegenseitigen Grenzüberschreitung zugrunde: Seit den frühen Avantgarden nimmt die künstlerische Praxis vermehrt die Gestalt einer weitreichend forschenden an. Wissenschaftliche Erkenntnisse fungieren dabei auf der *einen Seite* nicht mehr nur als bloße Vorarbeit, auf die zurückgegriffen wird; Recherchearbeiten werden hingegen häufig zu einem unerlässlichen Bestandteil und Verfahren der künstlerischen Produktion (vgl. Busch 2012: 142f). In den Wissenschaften hat auf der *anderen Seite* eine Sensibilisierung für die ästhetische Dimension ihrer Wissensproduktion stattgefunden (vgl. ebd.: 143). Ein klassischer Methodenkanon, der auf die trennscharfe Einteilung von Verfahrensweisen zur Erkenntnisgewinnung zurückgreift, scheint heute, gerade in den Geisteswissenschaften, zunehmend zurückzuweichen. Grundlegende Methoden der Deduktion, Induktion, Interpretation und Kritik werden häufig nur in Ansätzen verfolgt und dynamisch miteinander kombiniert. Abgelöst wird die Methodisierung wissenschaftlichen Forschens durch metaphorisch grundierte Verfahren, assoziative Vorgehensweisen, Rhetorik und ästhetische Forschung.

Im folgenden Beispiel zeigt sich, wie Annäherungen der Geisteswissenschaften an künstlerische Prozesse zugleich deren Differenz illustrieren können: In ihrem Essay *Das Lachen der Medusa* pointiert die Philosophin Hélène Cixous die ästhetischen Dimensionen von Sprache als Mittel der Erkenntnis (Cixous 2013: 39-61): Basierend auf der ausdrucksstarken Metapher der lachenden Medusa zeichnet Cixous den Mangel der immer schon unterdrückten Weiblichkeit nach und wendet das Bild in einen Appell an die Zurückgedrängten, sich in die Sichtbarkeit zu schreiben. Cixous' eigenes Schreiben zeugt dabei von überschäumender Poetizität, indem sie durch stete Wiederholungen und Transformationen des Gesagten, durch Wortneuschöpfungen und experimentelle Zeichensetzung ihre Gedanken öffnet und fortentwickelt, die Lesenden auf diese Weise in ihre Bewegung mit aufnimmt. Auch ließe sich diese Technik als eine Form des Skizzierens beschreiben. Indem sie sich stetig neu überzeichnet/-schreibt, legitimiert sie den Entwurf, also *das Unfertige*, als druckreifes Papier.

Rufen wir uns nur unsere eigenen Notizen, Screenshots, Schnappschüsse, Spracherinnerungen für abzuliefernde Texte vor Augen. Vernachlässigungen von Orthographie, Grammatik, Ausdruck, eilig notierte Pfeile, zusammenhanglose Aufnahmen, jedes „Ähm“ und „Sozusagen“ können den Eindruck einer insuffizienten inhaltlichen Kohärenz erwecken. Hatte die erste Notiz – welcher Form auch immer – noch den sich verflüchtigen Gedanken so nah wie möglich abgebildet, wird sie für das Ziel eines fertigen Textes nur noch als Vorarbeit oder Grundierung behandelt. Jedes In-Form-Bringen erster Notizen stellt selbst schon einen weiteren Gedankengang dar, welcher die Codes wissenschaftlichen Schreibens *mitdenkt* – zum Zweck intersubjektiver Nachvollziehbarkeit. Auf diese Weise werden jedoch offene Denkprozesse als mangelhaft behandelt, deren unfertiger Status an den Insuffizienzen der Eile noch sichtbar wurde. Cixous greift diesen Status in ihren Texten sprachlich wie bildlich als ästhetisches Prinzip auf und konstituiert auf diese Weise ein Schreiben, das sich den Gesetzmäßigkeiten der Wissenschaft augenscheinlich zu entziehen vermag, indem es die fragmentierte Prozessleistung des Denkens ästhetisiert.

Auch bei Martin Heidegger lässt sich beobachten, wie systematisch Merkmale der Kunst auf die Theorie übertragen werden. In seinem Aufsatz *Was heißt Denken?* entwirft er ein Verständnis vom Denken, das sich aus vollkommener Offenheit gegenüber dem Gegebenen speist (Heidegger 1990: 123-137). Im Versuch, sein Denken über das Denken freizulegen, vollzieht Heidegger eine mal näher, mal weiter sich um den Begriff kreisende Bewegung, die sich letztlich immer wieder auf sich – das Denken – zurückführt. Drei Thesen in Heideggers Aufsatz sind eng verschwistert

mit zentralen Punkten meiner Arbeit: 1. Das Denken geht vom Ort der Gabe aus. 2. Es vollzieht sich nur vermittelt eines Mögens. 3. Es bedarf eines Sprungs, um überhaupt ins Denken zu kommen. Denken vollzieht sich bei Heidegger vernehmend, als Widerfahrnis. Der Ort, von dem ausgehend das Denken affiziert wird, verschiebt sich vom Subjekt zu dem, was sich zu bedenken *gibt*. Das Denken ist daher eine Antwort auf die Gabe, sein Grundzug das Vernehmen:

„Das Bedenklichste ist das, was zu denken gibt. Von sich her spricht es uns daraufhin an, daß wir uns ihm zuwenden, und zwar denkend. Das Bedenkliche wird keineswegs durch uns erst aufgestellt. Es beruht niemals nur darauf, daß wir es vorstellen. Das Bedenkliche gibt, es gibt uns zu denken“ (ebd.: 126).

Doch Heidegger weist ebenfalls darauf hin, dass das Denken erst durch ein Lieben fundiert wird; so expliziert er nach Hölderlin: „Wer das Tiefste gedacht, liebt das Lebendigste“ (ebd.: 133; zitiert nach: Hölderlin 2009: 188). Heidegger gibt zu bedenken, dass die Betonung des Verses auf den beiden Verben zu liegen hat, dort, wo sie differentiell aufeinandertreffen. Denn entscheidend ist: „[W]ir vermögen immer nur solches [denken], was wir mögen, solches, dem wir zugetan sind, indem wir es zulassen“ (Heidegger 1990: 123). Zugleich öffnet uns die Zuwendung hin zum Bedenklichen den Blick für das Lebendige, das Schöne: „Und es neigen die Weisen / Oft am Ende zu Schö-nem sich.“ (ebd.: 133; zitiert nach: Hölderlin 2009: 188) – zur Kunst. Ein solcher Vorgang bedeutet eine leibliche Veräußerung, nur schmerzvoll denkbar, der Verletzung ausgesetzt. Denn die Hingabe für das Bedenkliche erwartet, sich an eine „völlig andere Ortschaft“ (ebd.: 128) zu begeben. Jedem Denken geht daher notwendigerweise ein Sprung voraus, an den Ort der Frage danach, wie, wozu und wodurch etwas ist:

„[D]as Denken empfängt als Vernehmen sein Wesen aus dem Sein des Seienden. [...] Sein des Seienden? Die Antwort auf die bisher nie gestellte, weil allzu einfache Frage lautet: Sein des Seienden heißt: Anwesen des Anwesenden, Präsenz des Prä-sen-ten. Die Antwort ist ein Sprung ins Dunkle“ (ebd.: 135).

Nach Heidegger möchte ich das Denken als denjenigen Prozess auffassen, der den Grundzug eines künstlerischen Forschens ausmacht – ich nenne es hier ein ästhetisches Denken. Denn das Kunstwerk sei eine *Verrückung* – des Werks gestischer Zug –, welcher zu folgen sei, insofern sich das, was ist, in ungewöhnlicher Weise zu sehen *gibt*. Eine Drift geschieht: „In der Nähe des Werkes sind wir jäh anderswo gewesen, als wir gewöhnlich zu sein pflegen“ (Heidegger 2012: 21). Entscheidend sei die strenge Analogie zwischen dem Denken und dem Kunstwerk als gestische Konfigurationen.

Die Geste, wie wir sie bei Vilém Flusser vorfinden, als Ausdruck eines Unausprechlichen begriffen, als Zeichen für *Gestimmtheit* (vgl. Flusser 1991: 13), gibt Anlass, auch die genannten Insuffizienzen im Entwurf, welche in der Dringlichkeit, den Gedanken zu fassen, Raum geben für nicht darstellbare Zusammenhänge, als Gesten zu begreifen. Wenn wir annehmen, dass die ästhetische Praxis ihren Vorteil in der Unbegrifflichkeit hat, weil sie dem Nicht-Antizipierbaren Raum gibt, dann formuliert sie, worin die Chance eines künstlerischen Forschens in Form eines anderen Denkens besteht: darin, Gewissheiten zu verrücken (vgl. auch Busch 2011: 73). Sie erfordert Offenheit für die Abdrift, an den Ort, wo das Denken als potentielle Form von Wissensbildung erst beginnt. Das Wesen eines ästhetischen Denkens, dies wäre der Schluss, ist demnach Exzess: lateinisch *excessus* für die Überschreitung, Abweichung, Abschweifung. Das Vermögen, diesen Weg einzuschlagen, bedeutet die schmerzliche Erkenntnis, nicht nur zu erwägen, sich dem Bedenklichen auszusetzen, sondern es qua Verwundbarkeit leiblich ereignen zu lassen – Formen des Scheiterns mitgedacht. Dies eröffnet schließlich, worin sich das Denken und das Kuratieren als ästhetisches Denken grundlegend unterscheiden: Das Denken konstituiert das Subjekt dank dessen Vermögen zur Krise – das Kuratieren als ästhetisches Denken konstituiert Kurator*innen dank des Vermögens zur Krise im doppelten Sinn. Es erfordert, erstens, Denkprozesse in Gang zu bringen und, zweitens, diese an eine Öffentlichkeit zu vermitteln, sich also der Besprechung preiszugeben; verstehen wir hier das Kuratieren darin, Kunstwerke in Form einer Lesart für eine Öffentlichkeit zugänglich zu machen.

Kuratieren, Prozessieren: Berechnen

Solcherart kuratorische Prozesse – im Sinne eines ästhetischen Denkens – der Operationalisierung zu unterwerfen, würde einen zutiefst menschlichen Wesenszug als berechenbar deklarieren. Dennoch reizt die Vorstellung einer begrifflichen Verschiebung, der zufolge die Eigenschaften von Mensch und Computer austauschbar sind. Hartmut Winklers Ausführungen folgend zeichnen sich Prozessierungen durch Umformungen, Formwechsel und Transformationen aus (vgl. Winkler 2015: 10). Von hier aus betrachtet sind sie dem Denken nah verwandt, denn das Wesen des Denkens ist die Veränderung dessen, was sich zu bedenken gibt. Fähigkeiten, deren Grundzug menschlicher Natur sind – sei es das Lernen, die Intelligenz oder auch das ihnen zugrunde liegende Netzwerk, bestehend aus Neuronen –, werden zunehmend metaphorisch auf maschinelle Prozesse und Architekturen angewandt: *Machine-Learning*, *Artificial Intelligence*, Neural Networks u.a. Doch berücksichtigen wir, dass sich das Wesen des Lernens auch durch die Fähigkeit zur Empathie – *wir vermögen immer nur solches denken, was wir mögen* – und zur Krise – *sich an eine völlig andere Ortschaft begeben* – auszeichnet, offenbart sich, dass Rechenleistungen hier versagen.

Im Folgenden möchte ich ein Bild vom Kuratieren einblenden, das eine Dimension der Praxis öffnet, welche durchaus mit berechnenden Verfahren operiert und mit jener Praxis im Kunstfeld verwandt ist: Als Projektarbeiter*innen exemplifizieren Kurator*innen solche Arbeitsbedingungen, welche die Fähigkeit zur Flexibilität, Teamarbeit und Arbeitsteilung erfordern. Kurator*innen sind demgemäß nicht nur Ausstellungsmacher*innen, in deren Fokus das öffentlich Werden von Kunst priorisiert steht, sie sind sich selbst kuratierende Projektarbeiter*innen in dem Sinne, dass die eigene Arbeitsform stets neu verhandelt und konzipiert, ja kuratiert werden muss. Aus dieser Perspektive richtet sich das kuratorische Tätigkeitsfeld der Care-Arbeit, im Sinne der Wortbedeutung – *curare* – als Heilungsprozess nicht nur an die Künstler*innen und Gäste, sondern auch an sich selbst, als Arbeit dafür, als *in-Arbeit-zu-sein*. Diese stellt das Selbst als zu beschäftigendes und ökonomisch zu erhaltendes in den Mittelpunkt des Schaffens. Ausstellungsarbeit ist grundsätzlich zunehmend einem ökonomischen Druck ausgesetzt. Dort, wo Sponsorensuche, Förderanträge, Eintrittsgelder, Getränkeverkäufe die Ausstellungsproduktion maßgeblich bestimmen, ganze Produktionen auf der Leistungs- und Selbstaussbeutungsbereitschaft un(ter)bezahlter Praktikant*innen beruhen, soziale Netzwerke zum kuratorischen Kapital umgedeutet werden, haben sich ökonomisch bedingte Werte in das Feld eingeschrieben. Das Paradoxon besteht darin, dass die Zentrierung des Selbst angesichts dessen Verausgabung Freiheit suggeriert. Als *Selbst-Care* hat der Begriff des *Kuratierens* im zeitgenössischen Sprachgebrauch an Aktualität gewonnen. In Form einer Alltagspraxis adressiert er Fragen der Lebensgestaltung, stets bedacht auf die Vita. Tagesabläufe werden mit Blick auf eine ausgewogene Work-Life-Balance geplant. Auch der eigene Körper wird aufwendig reguliert mit dem Ziel, ein möglichst langes und gesundes Leben zu führen. Der Bedeutung des heilenden Pflegens entsprechend wird das Selbst geflissentlich organisiert und an die Kalkulationen der eigenen *Programme* veräußert. Dabei steht zweierlei im Fokus: Das Selbst, welches als ein radikal formierbares verstanden wird, und der Prozess per se, an den die Hingabe gerichtet ist. In der Pflege des Selbst und des eigenen Lebens offenbart sich eine Aufgabe, die lebensfüllend sein kann und Bedeutung suggeriert. Auch hier richtet sich die Care-Arbeit an sich selbst: Sie schafft Bedeutung qua Arbeit. Als nicht enden wollendes Projekt offenbart sich das Selbst als Raster-gerechtes Profil, welches in dialektischer Passung in die Ökonomien des Wahrscheinlichsten greift. Das Kuratieren, derart ökonomisch verstanden, kennt allerdings keine abwegigen Pfade, die sich außerhalb der Kalkulation befinden. Stattdessen stellen solche Abweichungen gefährliche Variablen dar, die im auf Effizienz getrimmten Selbst-Care zu tilgen sind. Damit gefährdet dieser Modus, der hier eigentlich ein Berechnen meint, aber auch die Freiheit eines Kuratierens als ästhetisches Denken, da er alles Unvorhersagbare nicht vorsieht.

Opazität: kuratorisches Wissen

Mögen in ökonomisch geleiteten Prozessen des Kuratierens Motive des Berechnens identifizierbar sein, sie beschreiben nur Teilaspekte der Praxis, haben aber das Potential, den Modus eines ästhetischen Denkens auszuhöhlen. In ihrem Essay *How the machine 'thinks'* untersucht Jenna Burrell das Problem opak grundlegender Algorithmen und

deren kulturelle Rezipierbarkeit. Mittels des Begriffs der Opazität als Form der Undurchlässigkeit legt Burrell – freilich nicht intendiert – die dünne Linie frei, nach der Strategien algorithmischer Prozesse Auskunft geben über die des Kuratierens vom ästhetischen Denken her gedacht. Burrell betrachtet hierfür solche Algorithmen, welche Datensätze interpretieren. Insbesondere *lernende* Algorithmen seien opaker Natur, insofern ihre Rezipient*innen (und immer mehr auch ihre Produzent*innen) nicht über das Wissen verfügten, nachzuvollziehen, warum dieser Entscheidungsprozess zu jenem Ergebnis führe. Unterschieden werden von Burrell drei Formen der Opazität: 1. Solche, welche dazu dienen, unternehmerische Strategien durch Undurchschaubarkeit zu schützen. 2. Solche, welche das Lesen und Schreiben von Codes als eine Fähigkeit der Wenigen darstellen. 3. Solche, welche ein Missverhältnis markieren zwischen mathematischer Optimierung von hoch dimensionierten Datensätzen (wie bei der Gesichtserkennung) und deren Interpretierbarkeit für bestimmte Anwendungen (vgl. Burrell 2016: 1f). Alle drei Perspektiven, verbleiben wir auf konzeptueller Ebene, lassen Schlüsse zu, die kuratorische Praxis als eine zu deuten, welche danach strebt, zu schützen, was ich mit dem Ausdruck vom kuratorischen Wissen fassen möchte: Konzepte, (Künstler*innen-)Kontakte, Raum-Zugriffe etc.

Bisweilen werden die einer Ausstellung zugrundeliegenden Konzepte und Auswahlprozesse einer Öffentlichkeit weder transparent zur Verfügung gestellt, noch wird dies als relevante Fragestellung ausstellerisch thematisiert. Wenngleich bekannt ist, dass freischaffende Kurator*innen sich nach eigenen thematischen Schwerpunkten und Interessen richten, die sich stets auch im Austausch mit dem eigenen Netzwerk – beispielsweise nahestehenden Künstler*innen – herausbilden, so lässt sich trotz allem festhalten, dass die Priorisierung bestimmter Akteur*innen und Themen einen weitestgehend undurchlässigen Prozess beschreibt.³ Als Instanzen mit Gatekeeper-Funktion sind Kurator*innen in der verantwortungsvollen Position (neben Galerien, Sammler*innen und Akademien), Diskurse, welche in die Öffentlichkeit dringen – und drängen sollten – grundlegend mitzugestalten. Zudem sind sie als Ausstellungsgestalter*innen und kraft ihrer Einbringung in künstlerische Prozesse in erheblichem Maße daran beteiligt, Perspektiven auf Kunst weiter- und mitzuentwickeln. Doch zwingt sie die Konkurrenzsituation, in der Ideen, Wissen, Raum-Zugriffe und Kontakte – kurz: *kuratorisches Wissen* – als Waren fungieren, auch dazu, dieses exklusiv zu bewahren. Zudem ist die Entwicklung eines Ausstellungskonzeptes in dem Maße zufällig, intuitiv, kreativ und erfordert Raum für Abzweigungen, wie ich es mit dem Begriff vom ästhetischen Denken zu greifen suchte; ein Nachvollzug entsprechend komplex und intransparent. Anhand Burrells dritten Punkts möchte ich eine Parallelisierung algorithmischer und kuratorischer Prozesse vornehmen, die sich auf das Missverhältnis von verwertbaren Daten und Inanspruchnahme stützt. Greifen einige Algorithmen auf extrem hoch dimensionierte Datensätze zurück, ist der Pool zu bedenkender Künstler*innen unter Kurator*innen immer schon zu klein, beschränkt und subjektiv. In Abhängigkeit des eigenen sozialen Radius sowie gebunden an die eigenen Interessen, werden Künstler*innen und Themen ausgeschlossen, von denen Kurator*innen nicht *wissen*.

Aus dieser immer schon vorhandenen Subjekt-bedingten Voreingenommenheit leite ich ein Potential für algorithmisch gestützte Kuratierungen ab, das mit einer Anmerkung aus der Praxis eingeführt wird: Im Gespräch mit dem Künstler und Kurator Franz Reimer fragte ich diesen nach den Bedingungen, die kuratierende Algorithmen erfüllen müssten.⁴ Auf ein *Weltwissen* sollten diese zurückgreifen, so die Antwort. Ich verstehe dies als ein umfassendes Wissen im Sinne eines Absolutums. Nur fördern nicht gerade erst blinde Flecken im eigenen Wissenshorizont, also *wovon wir nicht wissen*, problemorientierte Konzepte, in dem sie das Unbekannte adressieren? Gilt es nicht, jenes Unwissen gegen ein absolutes zu wahren? Diese Fragen vor Augen, ziehe ich die Gedanken des Philosophen Frédéric Neyrat zur Technik der Szenarioplanung zu Rate. In dieser vor allem in der Wirtschaft praktizierten Technik werden Zukunftsszenarien bzw. Diskontinuitäten zum Zweck der Handlungsfähigkeit bei unerwarteten Ereignissen identifiziert. Eine solche Vorhersage besteht in der Produktion einer Karte möglicher Welten. Auf diese Weise wird eine flache Chronologie produziert, welche die Differenzen, aus der Zeitlichkeit besteht, negiert. Die Möglichkeitsbedingung der flachen Chronologie ist die Zurückweisung des Unmöglichen, d.h. die Zurückweisung eines jeglichen radikalen zeitlichen Außen. Anders formuliert: Das Szenario versucht, mögliche Abweichungen immer schon mit einzukalkulieren, sie zu antizipieren, sodass die Abweichung vom gewünschten Plan – oder ein differentielles Außen – längst keine Abweichung mehr ist, sondern ein Möglichkeitsraum des projizierten Szenarios. Kurz: Alles Unwissen zukünftigen Geschehens unterliegt dem Versuch einer radikalen Aushöhlung. Neyrat

argumentiert: Die Zeit benötige die Nicht-Zeit – also ihr Gegenteiliges, die sogenannte *Achronia* – im Kern der Zeit! Ein neutraler Zustand, in dem kein Negativum herrscht, könne keine Existenz hervorrufen (vgl. Neyrat 2016: 92f). Für Schelling verschwindet die „ursprüngliche Negation“, die vor der Positivität der Existenz – das heißt vor der wirklichen Existenz von etwas – besteht, nie:

„Die negative Tätigkeit, die ursprünglich und ihrer Natur nach für uns nur beschränkende Tätigkeit ist, kann gar nicht handeln, ohne daß ein Positives vorhanden sei, das sie beschränkt. Aber ebenso ist die positive Tätigkeit nur positiv im Gegensatz gegen eine ursprüngliche Negation. Denn wäre sie absolut (schränkenlos), so könnte sie selbst nur noch negativ (als absolute Negation aller Negation) vorgestellt werden. Beide also, unbeschränkte und beschränkende Tätigkeit, setzen jede ihr Entgegengesetztes voraus. In jenem Produkt also müssen beide Tätigkeiten mit gleicher Notwendigkeit vereinigt sein“ (Schelling 2016: 191).

Jedes Mal, wenn etwas in Erscheinung tritt, zieht sich das Sein des Wesens, dieses Gegenstands oder Lebewesens, zurück: Was zur Geburt führt, verursacht tendenziell den Tod, so Neyrat (vgl. Neyrat 2016: 94). Oder: Dort, wo ein Gelingen auftritt, geschieht es nur im Angesicht der Krise. Als menschliche Fähigkeit sind Krisen entscheidungsbefördernd, sie vermögen aber immer auch das zu Bedenkende einzutrüben und so der Entscheidungsfähigkeit entgegenzuwirken. Kuratorische Entscheidungsfelder werden bereits durch die Rechenleistung von Computern gestützt, doch auch hier sind die Anwendungen zumeist bereits durch unsere Nutzungsverhalten geprägt. Weiter öffnen ließe sich dies mittels kollaborativer Open Access-Prozesse, die sich über digitale Netzwerke organisieren.

Die einleitend genannte Forderung nach neuen kuratorischen Instanzen erklärt sich erst in der immer schon subjektiv bedingten Arbeit der Kurator*innen, der *mensch* zwar aus kritischer Distanz begegnen, sie aber nicht überwinden kann. Insbesondere wenn wir den Begriff des Kuratierens für ein ästhetisches Denken öffnen, im Sinne einer geistig-kreativen Konzeptarbeit im Ausstellungswesen, knüpft er sich unmittelbar an menschliche Wesenszüge und verschließt sich gleich wieder vor der Transparenz. Ich möchte diesem Umstand mit einem Fazit begegnen und aus den dargelegten Gedanken Anreize formulieren, die sich mit algorithmischen Prozessierungen verbinden: So gilt es, die Idee vom Weltwissen zu wenden in ein Netzwerkwissen, das heißt, in ein sich fortwährend akkumulierendes Wissen der Vielen. Es soll Künstler*innen ungleich welcher Herkunft und Identität zusammenbringen; Zugriff und Einschreibung seien uneingeschränkt möglich und zugänglich. Mag es dem Problem einer menschengemachten Infrastruktur, deren Anwendung immer geprägt ist durch das (Un-)Wissen ihrer Programmierer*innen, nicht entkommen, kann es doch zumindest den Pool zu bedenkender Künstler*innen und Themen, also kuratorische Wissensformen, öffnen, schließlich opake Verknüpfungsprozesse durchlässiger anlegen, denken wir das Netzwerk als Open Access. Einer solchen Akkumulation ist die Überschreitung des je eigenen Wissenshorizonts bereits implementiert – es ist ein exzessives Modell, indem es zu jeder Zeit ein Zuviel anbietet und Überforderung affiziert. Auf diese Weise entstehen zwar keine Ausstellungen ohne menschliche Beihilfe, ein Netzwerk dieser Art hätte aber den Vorteil der Krisenanfälligkeit durch fehlerhaftes Handeln. Fehler wie Krisen haben schließlich das Potential, das Denken anzuregen oder Themen für das Ausstellen zu etablieren, denken wir nur an eine Ethik der Algorithmen und Netze: *The first exhibition algorithm should be created by a computer scientist, an artist, a curator and their ability to fail, it's goal should be to provide access to a global artist network.*

Anmerkungen

- 1 Der Vortrag fand am 25.05.2018 im Rahmen des Meta-Marathons im NRW-Forum Düsseldorf statt.
- 2 Opazität verwende ich hier im Sinne von Undurchlässigkeit durch komplexe Strukturen, ein Phänomen, das auch aus Ökonomie-strategischen Gründen seinen Einsatz findet, wie sich später zeigen wird.
- 3 Ebenfalls bekannt ist, dass insbesondere staatliche Museen ihren Programmen und Sammlungen verpflichtet sind. Doch darüber hinaus unterliegen die Auswahl von Themen und Künstler*innen der konzeptuellen Programmgestaltung, dessen Zustandekommen kaum thematisiert wird.
- 4 Das Gespräch fand am 20.04.2018 auf dem *European Media Art Festival* in Osnabrück statt.

Literatur

- Bismarck, Beatrice von (2012): Curating Curators. In: Texte zur Kunst, Nr. 86, S. 43-61.
- Buren, Daniel (1972): Ausstellung einer Ausstellung. In: documenta 5, Ausst.-Kat., Museum Fridericianum/Neue Galerie, Kassel, S. 29.
- Burrell, Jenna (2016): How the machine ‚thinks‘: Understanding opacity in machine learning algorithms. In: Big Data & Society. <https://doi.org/10.1177/2053951715622512> [02.01.2019]
- Busch, Kathrin (2012): Wissenskünste. Künstlerische Forschung und ästhetisches Denken. In: Elke Bippus (Hrsg.): Kunst des Forschens. Praxis eines ästhetischen Denkens. Zürich/Berlin: Diaphanes, S. 141-158.
- Busch, Kathrin (2011): Wissensbildung in den Künsten – Eine philosophische Träumerei. In: Texte zur Kunst, Nr. 82, S. 70-79.
- Cixous, Hélène (2013): Das Lachen der Medusa. In: Esther Hutfless, Gertrude Postl, Elisabeth Schäfer (Hrsg.): Hélène Cixous. Das Lachen der Medusa. Zusammen mit aktuellen Beiträgen. Wien: Passagen, S. 39-61.
- e-flux (2003): The Next Documenta Should Be Curated By An Artist. Online: <https://www.e-flux.com/announcements/42952/the-next-documenta-should-be-curated-by-an-artist/> [02.01.2019]
- Flusser, Vilém (1991): Gesten. Versuch einer Phänomenologie. Düsseldorf: Bollmann Verlag.
- Heidegger, Martin (1990): Was heißt Denken?. In: Ders.: Vorträge und Aufsätze. Pfullingen: Günther Neske, S. 123-137.
- Heidegger, Martin (2012): Der Ursprung des Kunstwerks. Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann.
- Hölderlin, Friedrich (2009): Sokrates und Alcibiades. In: J. Schmidt: Sämtliche Gedichte: Text und Kommentar, Frankfurt am Main: Deutscher Klassiker Verlag, S. 188.
- Neyrat, Frédéric (2016): Besetzen der Zukunft. Zeit und Politik im Zeitalter der hellseherischen Gesellschaften. In: Witzgall, Susanne/Stakemeier, Kerstin (Hrsg): Die Gegenwart der Zukunft. Zürich/Berlin: Diaphanes, S. 85-98.
- Schelling, Friedrich Wilhelm Joseph von (2016): Ideen zu einer Philosophie der Natur. Berlin: Hofenberg.
- Winkler, Hartmut (2015): Prozessieren. Die dritte, vernachlässigte Medienfunktion. Paderborn: Wilhelm Fink.

Pure Synthetizität

Materialität in Pamela Rosenkranz' *Purity of Vapors*

VIVIEN GRABOWSKI

Dieser Text konzentriert sich auf Pamela Rosenkranz' skulpturale Arbeit *Purity of Vapors* (2012) und verfolgt die These, dass in ihr (Inter-)Materialitäten erscheinen, die kaum mehr mit den Paradigmen von Temporalität, Prozessualität, Formveränderung oder Spurensicherung begriffen werden können. Ihre Modi, so zeigt die kunst- und kulturtheoretisch geleitete Analyse, sind vollkommen andere: Sie sind homogenisiert, simulierend, seriell, technologisiert und synthetisiert. Dabei nehmen die von Rosenkranz eingesetzten Stoffe vielfachen und expliziten Bezug auf den konkreten, leiblich-fleischlichen Körper. Eine ganze Schar kleiner, plastifizierter und synthetischer Körper ist es, die Rosenkranz in *Purity of Vapors* vorführt, Körper, die im Zeichen einer Standardisierung und Homogenisierung stehen, dabei aber zugleich merkwürdig unbestimmt bleiben: Sie schwanken zwischen weichen Körpern der Absorption (ungegliederte, osmotische Körper, deren Prozesse unsichtbar bleiben) und festen Körpern aus Hülle und Kern (rationierte, segmentierte Körperräume, die durch Herausschälen begriffen werden können). Unterscheidungen wie Innen und Außen, Mensch und Maschine, Natürlichkeit und Artificialität werden innerhalb der Skulptur zwar mobilisiert, im nächsten Moment jedoch unwiederbringlich nivelliert.

In *Purity of Vapors* (Abb. 1) reihen sich auf den Ebenen eines steril anmutenden Kühlschranks einige Dutzend Plastikflaschen der Marke *SmartWater* dicht aneinander. Die Transparenz der Behältnisse gibt den Blick frei auf ihre absonderliche Füllung: Nicht klares Wasser füllt sie, sondern zähe, monochrome Mixturen, hergestellt aus Silikon und Kunsthaut-Pigmenten. Die vielen Flaschen, die sich in den Fächern des weißen, nach vorne hin verglasten Kühlgeräts tummeln, führen in gleicher Weise das gedruckte Logo der von *Glacéau* produzierten Marke *SmartWater*, unterscheiden sich jedoch in den Farbnuancen ihrer Füllung. Die meisten von ihnen sind ungefärbt und klar, zwischen ihnen aber finden sich solche, deren monochrome Massen zwischen beigefarbenem, rosa, braunem, gelb- und grünlichem Pastellton changieren. Ohne Frage sind die Substanzen künstlich, ebenso unfraglich ist aber auch, dass viele von ihnen den rötlichen Schimmer von Haut und Fleisch aufweisen.¹ Vereinzelt rinnt die smoothieartige Flüssigkeit in dünnen Bahnen über das Plastik oder ist kurz davor, aus dem Verschluss herauszutreten. Unzählige kleine horizontale Schriftzüge in dunklem Ultramarinblau sitzen auf den Plastikflaschen und verkünden viele Dinge über das *SmartWater*, etwa dessen „nutrition facts“. Auf 11 Grad Celsius kühlt der 60 x 164,5 x 65 cm messende *Liebherr*-Kühlschrank die Flaschen herunter, so verrät es die kleine digitale Anzeige des Geräts.

Wie zu zeigen sein wird, kreist Pamela Rosenkranz' *Purity of Vapors* (2012) in sehr besonderer Weise um seine eigene Materialität. In Rosenkranz' Skulptur erscheinen – so die These dieses Textes – (Inter-)Materialitäten, an denen die modernen Paradigmen von Temporalität, Prozessualität, Formveränderung oder Spurensicherung auf bemerkenswerte Weise versagen (vgl. Wagner 2011; Rübel 2012). Wie ich andernorts ausführlicher und analog an Yngve Holens *Extended Operations* zu zeigen versuche,² erscheinen in *Purity of Vapors* vielmehr Materialien, die sich in mehrfacher Hinsicht als „Corporate Materials“ konzeptualisieren lassen: Corporate sind die Materialien zunächst in sehr grundlegendem Sinne, da sie als Medien der „Darstellung von etwas“ stets „Verkörperungen“ desselben sind. Die Materialien nehmen zugleich direkten Bezug auf den konkreten, leiblich-fleischlichen *corps*. Dabei verhandeln sie ihn jedoch nicht unter den Paradigmen des Singulären, Biografischen, Authentischen, Exzess- und Spurhaften. Die Materialien zeigen sich hier gerade nicht in moderner Manier als „Formationen des Formlosen“ (Rübel 2012: 306), nicht als Emphasen eines als pur oder befreit verstandenen Stoffs, nicht als unmittelbare Erscheinungen eines prozessualen Werdens. Ihre Modi sind vollkommen andere: Das Material zeigt sich in vielfache und komplexe Prozesse des Bezeichnens eingebunden, als simulierend, seriell, homogenisiert, technologisiert, synthetisiert und hochgradig „in-formiert“.



Abb. 1: Pamela Rosenkranz: *Purity of Vapors*, 2012. Copyright Pamela Rosenkranz

Während die Wissenschaften gerade dabei sind, das Materielle radikal zu rekonzeptualisieren³, bietet Rosenkranz' *Purity of Vapors* Anlass zur Frage, inwieweit sich in der Kunst der Gegenwart solche Materialien und Materialitäten zeigen, die mit kunstwissenschaftlichen Paradigmen und Kategorien, die vorrangig an Kunstwerken des 20. Jahrhunderts entwickelt wurden, nicht mehr greifen lassen; ob es mithin andere, neue Momente sind, die die Materialität einiger zeitgenössischer Arbeiten ausmachen, Momente, die es nötig machen, die etablierten Beschreibungskategorien des Materials der bildenden Kunst völlig neu zu überdenken.

Silikon, Pigment, Plastik, Glas, Wasser, Haut

Die Silikonmasse in *Purity of Vapors* ist strenggenommen ein Hochleistungs-Silikonkautschuk, der unter dem Namen *Dragon Skin* gehandelt und bei der Herstellung von Prothesen und für filmische Spezialeffekte eingesetzt wird, dies nicht zuletzt, weil sich das Material durch präzise Formbarkeit und extreme Dehnbarkeit, durch Glätte und Ebenmäßigkeit auszeichnet. Eingefärbt mit *Flesh Tone*-Pigmenten soll das Mehrzwecksilikon Haut nicht nur optisch perfekt simulieren, sondern es nähert sich ihr auch haptisch an: An *Dragon Skin* lasse sich ziehen, ohne dass es reißt, stets nehme es seine Originalform an, heißt es auf der Website des Herstellers.⁴ Vollkommen vermenget bilden das Silikon und die Pigmente in Rosenkranz' Skulptur eine in Konsistenz und Farbe dem Make-Up ähnliche, monochrom-opake Masse. In seiner chemischen Zusammensetzung ähnelt der Silikonkautschuk auch einem anderen synthetischen Polymer, das in der Skulptur auftaucht: dem Plastik. Zwischen den molekular verwandten Materialien bestehen zahlreiche unmittelbare Kontaktflächen: Das liquide Silikon drückt sich in alle ergonomisch gerundeten Formen, die das gehärtete Plastik vorgibt, es schmiegt sich vollkommen an dessen Form an und berührt jede noch so kleine Innenfläche des Plastikbehälters.

Die in *Purity of Vapors* sinnlich präsenten Materialien – Silikonkautschuk, Plastik, Farbpigmente, Glas – treten, um die Terminologie Thomas Strässles aufzugreifen, in vielfache Korrespondenzverhältnisse der „Materialinteraktion“ und stiften zugleich Relationen des „Materialtransfers“ und der „Materialinterferenz“ (Strässle 2013), d.h. Relationen zu Stoffen, die innerhalb der Skulptur gerade nicht sinnlich vorhanden sind. Solche materialen Transfers bilden sich insbesondere zu zwei Stoffen aus, die faktisch fehlen: Wasser und Haut. In ihrer Simulation gehen die verkörpernden Materialien niemals völlig auf, sondern weisen sich stets selbst mit aus, sodass unauflösliche Bewegungen in Gang kommen, Bewegungen, die beide Pole (das verkörpernde Material wie auch das verkörperte) tiefgreifend transformieren. Silikon erscheint wie Haut, vermeintliche Haut wie Silikon.

Das Spiel der Materialien bleibt ein paradoxes, denn in ihrer spezifischen Auswahl und Zusammenführung mobilisiert Rosenkranz deren klassische Logiken und bricht sie dann wieder radikal auf. Gebrochen wird zuallererst mit der gewohnten Logik des in Plastik gehüllten Wassers, bei der zwischen innerem und äußerem Material in seiner puren Klarheit für gewöhnlich eine unverkennbare Äquivalenz besteht, wobei sich die Klarheit von Innen und Außen gegenseitig zu begründen scheint. Bei Rosenkranz' Plastikflaschen gibt es keine solche Äquivalenz: Die Opazität des Silikons verhindert das Schauen in die Tiefen der Flüssigkeit, der Blick stoppt an der matten Oberfläche. Durch ihre visuelle Undurchdringlichkeit derangiert die liquide Masse die aufwendig gestaltete Transparenz der Plastikflasche in ihrer symbolischen Aufladung als Pures, Klares und Unverdorbenes⁵: Da sind keine gewohnten Lichtspiele im Inneren der Flüssigkeit, keine feinen Reflexe, nur hautfarbene Flächen, matt und monochrom.

Synthetische Körper

Gebrochen wird insbesondere auch mit der gewohnten Logik von Haut als finaler Körpergrenze. In *Purity of Vapors* ist das hautsimulierende Silikon insofern keine Haut, als dass es gerade keinen Grenzstoff zwischen Innen und Außen bildet. Das Äußere scheint nach innen gestülpt: Die Silikonmasse ist weder Hülle noch Maske, sondern innere Füllung. Sie ist das opake, undurchsichtige, ergo undurchdringliche Innere und erscheint damit gewissermaßen als „eigentliches“ Fleisch. Währenddessen erfüllt das transparente Plastik der PET-Flasche die distingierende Funktion einer Hülle. Über eine umschließende Haut und eine saftartige Füllung verfügend, stellen die kleinen Flaschen eigenständige kleine Körper dar. Der Plastikhaut des Flaschenkörpers eignet dabei eine besondere Ambivalenz: So

sehr, wie sie das Innere abschirmt, legt sie es zugleich offen. Das aufwendig geformte Plastik erscheint zunächst als entscheidende Grenze, die den einzelnen Körper definiert, ihm eine unverkennbare Silhouette schenkt und zwischen ihm und dem Außen eine distinkte Randzone bildet. Auch für den Tastsinn bildet das Plastik eine unüberbrückbare Grenze. Für das Auge aber vollzieht es den umgekehrten Weg, indem es das Innere der Flasche vollständig öffnet, zur Schau stellt, dem Blick aussetzt.

So kreuzen sich in den Flaschenkörpern zwei wesentliche Axiome des kulturhistorischen Verständnisses von Haut. Während die Haut in der Vormoderne als „unüberschreitbare Grenze vor dem unsichtbaren geheimnisvollen Inneren“ (Benthien 2001: 16) galt und das Leibesinnere als „ungegliederte[r], osmotische[r] Raum, dessen Prozesse unsichtbar bleiben“ (ebd.: 52), setzte im 18. Jahrhundert eine tiefgreifende Veränderung ein. Indem die anatomische Medizin das Unter-der-Haut-Liegende zunehmend sichtbar machte, leitete sie einen grundsätzlichen Wandel der Leibwahrnehmung ein: Haut wurde fortan als „pure Durchgangssphäre zum Inneren“ (ebd.: 16) gedacht. Die anatomische Zerteilung des Leibes hatte sowohl eine „mechanisierende Anschauung des Körpers“ zur Folge als auch ein neues epistemologisches Modell, „das auf Zerstückelung, Herausschälung und Entleiblichung“ (ebd.) setzte. Letztlich schien man sogar an die Haut selbst nur über das Darunterliegende heranzukommen, denn die Reinheit der Hautoberfläche, so der Befund, war nur über den Umweg der darunterliegenden Schichten möglich. Diese Idee sollte sich als hartnäckig erweisen: Noch 1957 diagnostizierte Roland Barthes anhand der „Tiefenreklame“ (so der Titel seiner Notiz in *Mythen des Alltags*) für Hautpflegeprodukte eine förmliche Welle der „Idee der Tiefe“ (Barthes 2009: 47). Schönheit, schreibt er, habe einen allgemeinen „Tiefenraum“ erhalten, dessen Offenlegung sie sowohl der Medizin als auch der Reklame zu verdanken habe. Es bestünde nun eine „Art epische Vorstellung des Inneren“, ein allgemeines Begehren nach der Reinheit des Inneren „bis in die Wurzeln“ (ebd.).

In *Purity of Vapors* kommen ebendiese historischen Axiome des Körpers zusammen. Zwar kann das Innere des Flaschenkörpers angeblickt werden, doch bleibt es durch seine opake Materialität weiterhin undurchdringlich. Die Grenze, die das Plastik dem Tastsinn setzt, während es optisch freigegeben wird, lässt sich analog zu einer allgemeinen kulturgeschichtlichen Entwicklung der Hautwahrnehmung lesen, denn auch sie wurde „immer mehr zu einer Fernwahrnehmung gemacht“ und „auf ihren optischen Eindruck reduziert“ (Benthien 2001: 17). Die paradoxe Eingrenzung der Haut auf das Visuelle führt Rosenkranz mit *Purity of Vapors* eindrücklich vor: Nur das Auge gelangt zum Silikonkautschuk, nicht aber die Hand. Strenggenommen gelangt selbst zur Plastikhülle nur das Auge, nicht aber die Hand, denn diese ist wiederum durch das Glas des Kühlschranks geschützt.

Im Wechselspiel von visueller Offenheit und haptischer Verslossenheit, von Transparenz und Opazität, umkreist die Skulptur so die Grundsatzfrage nach dem Verhältnis von *tactus* und *visus* im Skulpturalen. Nicht nur die Wahrnehmung von Haut verbleibt in der Sphäre reiner Visualität, sondern auch der alltägliche Akt des Konsums, der im Arrangement der Skulptur konstant mitschwingt, sodass sich die Skulptur letztlich selbst als Phänomen reiner Visualität ausweist. Exponiert sie sich aber als primär visuelles Phänomen, ist damit das klassische Paradigma der Skulptur unterlaufen, das sie für lange Zeit in Abgrenzung zur Malerei als Gattung begründete. Als vor allem haptisch Erfahrbares stand Skulptur für „Objektivität“, „Faktizität [bestimmte] ihr Wesen, wenn nicht gar Wahrheit“ (Winter 2006: 12):

„Die Begründung liefert der Tastsinn, konkret die Hand, die Werke der Skulptur fassen kann und in dieser Weise begreift. Was ich anfasse, ist konkret, tatsächlich vorhanden, existiert und zwar in der Weise, in der ich den Gegenstand tastend als diesen begreife. Die Augen können sich täuschen, die Hand nicht“ (ebd.).

Während die Hand in der Hüllenstruktur von *Purity of Vapors* nicht weit kommt, wird ironischerweise dem Auge „Faktizität“ nicht ganz vorenthalten: Neben all den kaum zu identifizierenden Flüssigkeiten bietet sich ihm doch zumindest eine Liste der „nutrition facts“.

Körperhaft sind in *Purity of Vapors* nicht allein die silikonbefüllten Flaschen. Das körperkonstituierende Verhältnis repetiert sich auch zwischen Kühlschrank und Flasche, sodass schließlich der Kühlschrank insgesamt als gläserner, unverhüllter Maschinen-Körper erscheint.⁶ Hier besteht das Körperinnere aus distinkten, autonomen Bausteinen, die auf den klar getrennten Ebenen nebeneinander existieren – eindeutig unterschiedene Elemente, einzeln und nach Belieben austauschbar. Mit dem Kühlschrank erscheint ein synthetischer Körper par excellence: Seine Synthetizität

wird nicht nur durch seine allesamt synthetischen, d.h. technopolymeren Materialien klar, sondern auch durch das Arrangement des bestückten Hohlraums.

Mit den in unterschiedlichen Dimensionen auszumachenden Körpern der Skulptur gerät die Unterscheidung von Innen und Außen ins Wanken – und mit ihr ein langgültiger Grundgedanke westlicher Philosophie, demgemäß Erkenntnis des Eigentlichen bedeutet, Schalen und Mauern zu zertrümmern, um zu dem dahinterliegenden, sich im tiefsten Inneren befindlichen „Kern“ vorzudringen. Der schalenartige Aufbau der Skulptur, die Leib-Haus-Metaphorik und die transparenten Materialien der Hüllen legen zunächst genau dies nahe: Sie suggerieren die „Idee der Tiefe“, suggerieren, dass es mit einigen wenigen Handgriffen möglich sei, zum flüssigen Getränk – dem Material mit dem höchsten affektiven Effekt –, um das es doch offensichtlich geht, vorzudringen. Erst im zweiten Moment wird klar: In *Purity of Vapors* ist alles gleichermaßen Kunststoff, gleichermaßen Hülle. Vermeintliche Materialien der Tiefe sind substituiert durch solche der Oberfläche, artifizielle Materialien transferieren zu solchen, die gemeinhin als natürlich gelten, ja erscheinen gar als natürliche und vice versa. Insofern führt die Skulptur vor, was Barthes an anderer Stelle notierte: „Die Hierarchie der Substanzen ist zerstört, eine einzige ersetzt sie alle: die ganze Welt kann plastifiziert werden, und sogar das Lebendige selbst“ (Barthes 2009: 81).

Pigmente sind gefährlich

„Pigmente sind gefährlich. Malerei ist gefährlich... Pigmente ziehen in die Haut ein. Berührung mit der Haut vermeiden. Farbe von der Haut entfernen“, warnt Rosenkranz’ Videoanimation *Death of Yves Klein* (2011). Benannt ist hier nicht nur die physiologische Tatsache, dass es sich bei der Haut um ein offenes und ergo verletzliches System handelt, sondern auch ein altes und kunsttheoretisch schwerwiegendes Theorem: die Ablehnung von Farbe als nur Oberflächlichem und damit Unwahrem. Aversionen gegen die Farbe – deren Verstetigung David Batchelor eindrücklich als „Chromophobie“ (2004) westlicher Kultur beschrieben hat – gründeten dabei auf der Idee, dass sie ein rein optisches Mittel und damit potenzielles Instrument der Täuschung sei. Insbesondere die Skulptur des 18. und 19. Jahrhunderts hatte sich beharrlich von der Farbe distanziert, denn es schien ausgemacht: „Ein Bildhauer, der mit gefärbtem Marmor schafft, lügt“ (Vischer 1898: 172).

In *Purity of Vapors* kommt die Warnung leider zu spät: Die Pigmente sind bereits von *Dragon Skin* vollständig absorbiert, ganz in der liquiden Masse aufgegangen und phänomenal nicht mehr von ihr zu trennen. Das Farbpigment ist nicht oberflächlich aufgetragen, sondern durchsetzt und transformiert, seine eigene phänomenale Distinktheit verlierend, die gesamte Masse des Silikonkautschuks. Dabei sind die Pigmente das, was den Eindruck des Körperhaften wesentlich mitkonstituiert, sodass Inkarnat und Körper sich vor allem als synthetische Produkte einer nicht zu revidierenden Vermischung von Silikon und Farbpigment zeigen. Erst mit der Absorption der Pigmente, erst mit der stofflichen Fusion, stellen sich die phänomenalen Transfers zu Körper und Haut unmissverständlich her.

Die farbige Flüssigkeit bleibt irritierend: Einerseits ist klar, dass sie in einer materiellen Vermischung zweier Stoffe besteht, die sich mit den biologischen Vermischungen, Übertragungen und Prozessen des menschlichen Körpers zusammenbringen lässt. Andererseits aber erscheinen die Massen in einer verstörend sauberen Homogenität und damit gerade nicht als blutige, schmierende Körpersäfte. Die Fusion der Stoffe scheint vollkommen und in Perfektion abgeschlossen, sodass die materialen Transformationen zwar auf der Hand liegen, sich jedoch nicht als solche ausstellen. Frei von Wunden, Poren, Unreinheiten, Flecken, Narben und Haaren zeigt sich Haut in Rosenkranz’ Skulptur – und damit auch frei von jedem naturalistischen Anspruch. Sie ist (im Unterschied zu vielen künstlerischen Arbeiten der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts, in denen Haut eine Rolle spielte) weder explizit weiblich konnotiert, noch steht sie im unmittelbaren Zusammenhang mit Gewalt, Wunden, Schnitten oder Verbrennungen. Rosenkranz’ Hautmasse ist drakonisch homogenisiert, idealisiert und rein, ihr fehlen sämtliche Details. Mit der materialen Perfektion der Flaschenkörper nimmt die Skulptur *Purity of Vapors* nicht bloß auf allgegenwärtige kosmetische Körperbilder Bezug, sondern insbesondere auch auf Traditionen der europäischen Malerei. Eine vergleichbare Idealität strebten, wie Colby Chamberlain (2015) richtig beobachtet hat, vor allem Darstellungen des menschlichen Inkarnats in der Renaissance-Malerei an.

Purity of Vapors gibt dagegen keinen singulären Ton, sondern verschiedene Farbnuancen zu sehen. Die unterschiedliche Pigmentierung der Silikonhäute zeigt sich in der Skulptur gerade nicht als Apriori, nicht als irreduzible stoffliche „Natur“ und Vorgängigkeit, sondern inszeniert sich als wiederholtes Experiment einer chemischen Synthese. Die hautsimulierenden Flüssigkeiten geben sich in ihrer Erscheinung unmissverständlich als künstliche Mixturen zu erkennen. Dass Hautfarbe das Produkt einer Praxis ist, schwingt zum anderen durch das Arrangement des Kühlschranks mit: Betrachter*innen bzw. Konsument*innen dürfen offenbar zwischen den Häuten wählen, die sie verzehren. Wenn man Nutrition nun als soziosomatische Praxis der Verkörperung versteht, wird die Wahl des Getränks zur Wahl der eigenen Hautfarbe. Die artifizielle Herstellung der Haut bzw. Hautfarbe vorführend, knüpft Rosenkranz schließlich sowohl an die inzwischen existierende Technologie der Züchtung von Haut an als auch an postkoloniale Überlegungen zur Dekonstruktion des Weißseins.

Mit *Purity of Vapors* betreibt Rosenkranz jedoch kein allein dekonstruktivistisches Unterfangen, denn Haut wird nicht bloß als soziales und diskursives Produkt vorgeführt. Die Komplexität der Skulptur ergibt sich vor allem daraus, dass dem, was als vollständig synthetisch markiert ist, eine enorme sinnliche Affektivität eignet. Rosenkranz setzt genau jene Farbpigmente ein, von denen als gesichert gelten kann, dass sie in besonderem Maße affizieren. Die wesentliche Frage ist, so Rosenkranz: „[W]hy does skin color attract us and what does it mean? Why are these skin colors so predominant?“ (zit. n. Baumgardner 2015). Die inkarnathaften Pigmente spielen für die Künstlerin gerade in ihrer besonderen affektiven Wirkung eine Rolle. Hier kommt eine zweite malerische Tradition ins Spiel, in die sich Rosenkranz' Reihe *Firm Being* und *Purity of Vapors* gleichermaßen einreihen: die Malerei Yves Kleins. Ohne auf die vielfachen Bezüge zu Yves Klein en détail einzugehen, sei ein Blick auf einige wenige Sätze geworfen, die Klein über das Farbpigment äußerte. In Bezug auf sein „dimensionsloses“ Blau – „das sichtbar werdende Unsichtbare“ – interessierten ihn die Pigmentpartikel nur „in totaler Freiheit“ (Klein zit. n. Berggruen/Hollein/Pfeiffer 2004: 48). Ähnlich wie Kleins Monochrome affizieren auch Rosenkranz' vom Pigment erzeugten Farbflächen in extremer Weise, sie saugen visuell ein und erscheinen in ihrer Opazität dimensionslos. Allerdings – und an dieser Stelle trennen sich Rosenkranz und Klein – präsentiert sich das Farbpigment in *Purity of Vapors* nicht in absolut gedachter „Reinform“ und „totaler Freiheit“. So wie es die Betrachter*innen einsaugt, so ist es seinerseits eingesaugt in die viskose Flüssigkeit des Silikons. Es bleibt zugleich hinter den Schichten aus Plastik, Digitaldruck und Glas verborgen und erscheint – fernab jedes universalistischen Anspruchs – innerhalb eines objektförmigen, ja warenförmigen Systems, sodass spirituelle Farb- und Materialeffekte stets als Effekte von Branding markiert bleiben.

Konservierung, Coolness, Heiligkeit

Die faktisch vorhandenen Materialien der Skulptur stehen im Zeichen eines schon benannten fundamentalen Paradoxons: In ihrem intermaterialen Zusammenspiel, in ihren vielfältigen Interaktionen und Interferenzen, suggerieren sie vollkommene materiale Sterilität, ja absolute Isolation. Ähnlich wie Haut, die sich kulturell als „rigide Grenzfläche“ erweist und spätestens im 20. Jahrhundert zur „zentralen Metapher des Getrenntseins“ (Benthien 2001: 7) wird, präsentieren sich die Materialien von *Purity of Vapors* auch phänomenal überwiegend als „rigide Grenzflächen“. Mit Ausnahme der Silikon-Pigment-Mixtur scheint zwischen den Materialien und gleichermaßen zwischen den einzelnen Flaschen, obgleich mit ähnlichem Stoff gefüllt, keinerlei lebhaftere und transformative Relation zu bestehen, sie existieren offenbar vielmehr in völliger Konservierung, in white-cube-artiger „Ewigkeitsauslage“ (O'Doherty 1996: 10). Da ist keine visuell distinkte Dynamik, keine intermateriale Synergie zu beobachten, sondern die bloße Reinheit, *purity*, des Materials. Genau besehen erscheint sogar die Vermengung zwischen Silikon und Pigment insofern reinlich, als dass diese endgültig, vollkommen und rückstandlos erscheint: Nichts gibt Anlass zu glauben, es gäbe irgendwo einen kleinen Pigmentklumpen, alles wirkt restlos aufgelöst. Dass sich von den PET-Flaschen Mikropartikel ablösen und den flüssigen Inhalt durchsetzen, ist eine Materialinterferenz, um die man zwar weiß, die sich in Rosenkranz' Skulptur aber nicht phänomenal zeigt. Die glatten, homogenisierten und seriellen Materialien der Skulptur exponieren sich also in erster Linie nicht als Materialien im Sinne von „substances that are always subject to change, be it through handling, interaction with their surroundings, or their dynamic life of their chemical reactions“ (Lange-Berndt 2015: 12). Die Interaktionen scheinen restlos abgeschlossen oder aber bis auf Weiteres

aufgeschoben und selbst dort, wo die Flüssigkeit vereinzelt aus der Flasche austritt, wirkt alles seltsam erstarrt. In Bewegung zeigt sich hier kaum etwas, nicht zuletzt deshalb, weil der niedrig temperierte Raum des Kühlschranks den Anspruch inszeniert, jegliche materiell-chemische Veränderung zu unterbinden. Er ist der exemplarische Raum des Nicht-Veränderten, des Konservierten, des Ewigen. Was er aber konserviert und verewigt, ist in seiner Logik frisch, jung, lebendig. Die kleinen Flaschenkörper lösen dies völlig ein: straffe, pralle und junge Körper; selbst das weiche, zähe Silikon wirkt unter der Plastikform fest und geglättet.

In *Purity of Vapors* kreuzt sich mit dem alltäglichen Prinzip der Konservierung von Nahrungsstoffen durch Kühlung ein anderes: das vormoderne Paradigma der Ewigkeit des künstlerisch-plastischen Stoffes. Die phänomenale Unverändertheit der Skulptur rührt in *Purity of Vapors* gerade nicht nur aus der Physis der artifiziellen Materialien, sondern vor allem auch aus der mit ihnen in Zusammenhang stehenden Technologie, denn es ist die Technologie der Kühlung, die den physischen Raum sowie die eigentümliche Atmosphäre der Konservierung zuallererst herstellt. Dabei bestehen nicht nur Verbindungen zu Technologien der Konservierung, sondern auch zu Medientechnologien der Gegenwart: Insbesondere das Material *Dragon Skin* eröffnet Verbindungen zu filmischen Special Effects und Animatronik. Material bringt Rosenkranz demnach nicht etwa gegen ihre traditionellen Gegenspieler Form oder Technologie in Stellung, sondern Materialitäten zeigen sich vollständig technologisiert, so wie sich Technologie – etwa in Form des Kühlschranks – zugleich materiell und körperlich zeigt.

Bei alledem ist es die eigentümliche Atmosphäre und Ästhetik der Coolness, die sich in *Purity of Vapors* einstellt. Denn als „Ästhetik und Politik strategischer Entemotionalisierung und Kälte“ stiftet Cool „paradoxe Gemeinschaften erklärter Individualisten“ (Holert 2004: 43 f.) und damit genau jenen Typus von Relation, der zwischen den einzelnen, isoliert und doch gemeinschaftlich auftretenden Flaschenkörpern vorhanden ist. Bezeichnenderweise besteht kulturhistorisch eine enge Verzahnung zwischen Cool und Hautfarbe, denn als „Technologie des Widerstands“ und „Technologie des Selbst“ (ebd.: 43) gründete Cool auf rassistischen Verhältnissen.⁷ In *Purity of Vapors* stellt sich der ehemalige Zusammenhang zwischen der Ästhetik des Cool und Körper bzw. Haut auf subtile Weise wieder her. Womöglich ist es ebendiese unauflösbare Verzahnung von Material, Technologie und der Atmosphäre des Cool in Rosenkranz' Skulpturen, die die Kuratorin Ruba Katrib (2013) in einem Interview mit dem Begriff „Hypermateri-ality“ zu benennen suchte.

Die im white-cube-haften Innenraum des Kühlschranks exponierten Flüssigkeiten kennzeichnet schließlich auch eine reliquienhafte „Stoffheiligkeit“, eine Aura der Distanz, die gerade aus keiner Spurenhaftigkeit, keiner Vergangenheit des Materials herrührt, sondern aus ihrer technologisch und atmosphärisch inszenierten Glätte und Unberührtheit. Es scheint sogar, als würde versucht, materiale Fusionen und Transformationen zweifach zu verhindern, handelt es sich doch gerade nicht um verderbliche Nahrungsstoffe, die im Kühlschrank gelagert sind, sondern um Silikon, einen künstlichen Stoff, der sich selbst bei Raumtemperatur kaum verändert. Die doppelte Unmöglichkeit der stofflichen Transformation stellt diese wiederum infrage: Eignet den synthetischen Stoffen vielleicht doch ein Moment der Aktivität, Verderblichkeit, Lebendigkeit?

***SmartWater* – „Purity“ des Materials**

Während insbesondere Künstler*innen des 20. Jahrhunderts die pure Physis des Materials, das Material im sich selbst überlassenen „Rohzustand“ inszenierten (Rübel 2012: 10; Wagner 2001: 49), führt Rosenkranz gerade keinen rohen, sondern offenkundig diskursivierten, ökonomisierten und semantisierten Zustand des Materials vor. Da das zentrale Material des Wassers fehlt und mit ihm auch seine unmittelbar ästhetische Qualität, ist nur die materielle Verpackung übriggeblieben, das materielle Artefakt der Diskursivierung des Wassers. Zu 500 ml abgemessen, abgepackt und eingeschlossen in die dichte Schale aus Plastik, ist es in seiner Erscheinung fixiert, der flüssig-viskose Silikonkautschuk fließt nicht, läuft nicht aus, er spritzt, tropft, überflutet, versickert, rinnt nicht. Insofern erscheinen die Materialien gerade in keiner „Purity“ in modernistischer Manier, wie der Titel vielleicht vermuten lässt. Die Reinheit der Stoffe stellt sich stattdessen als der diskursive Einsatz im Kontext eines komplexen Prozesses ihrer ästhetisch-ökonomischen Vermarktung dar. Mit anderen Worten: Die Materialien erscheinen nicht als an sich pur, sondern in ihrer alltagsästhetischen und werbestrategischen Inszenierung als „pure“ Materialien.

„Purity“ behauptet der Produzent *Glacéau* zwar von seinem Wasser, nicht jedoch im Sinne eines ursprünglich-natürlichen und unveränderten Zustands. Im Unterschied zu anderen Herstellern, etwa *Fiji*, der sein Wasser als „untouched by man“ vermarktet, wird die technologische Verarbeitung des *SmartWater* von *Glacéau* maximal exponiert. Die artifizielle Synthese herauskehrend bewirbt das Unternehmen sein Produkt: „vapor distilled water and electrolytes for taste“, heißt es auf dem Aufdruck der Flasche. *Glacéau* führt an anderer Stelle aus: „we took our cue from nature, then added electrolytes for a distinct taste. the result is pure and crisp, like from a cloud“ (Coca Cola Company 2018). Herstellung und Inhaltsstoffe werden explizit benannt: *SmartWater* sei das Ergebnis von Dampfdestillation, hinzugefügt seien – für den „distinkten“ Geschmack – lediglich „Elektrolyte“. Bemerkenswerterweise stellt sich in der Werbelogik *Glacéaus* stoffliche „Purity“ gerade nicht durch natürliche Unberührtheit ein, sondern durch technologisch-artifizielle Zerlegung und anschließende Addition einiger weniger Zusatzstoffe. Mit der überdeutlichen Auflistung der Ingredienzien und „nutrition facts“ erscheint der Stoff auch für den Verstand „transparent“ gemacht. So wird die Transparenz und Reinheit des *SmartWater* auf wenigstens zwei Weisen inszeniert: Sie wird, erstens, – auf materiell-chemischer Ebene – als Effekt von Technologisierung inszeniert und, zweitens, – auf verstandesmäßiger Ebene – als Effekt von Diskursivierung bzw. Explizierung.

„Pure Materialität“, so ein gängiges Argument früherer Kunstkritik und Kunstwissenschaft – man denke zurück an Peter Weibels paradigmatischen Aufsatz *Materialdenken als Befreiung der Produkte des Menschen von ihrem Dingcharakter* (1973) –, sei Sache der Kunst. Während gesellschaftliche Systeme Materialien in Waren und Dingen „verfestigen und verengen“, bestehe, so Weibel, die vornehmliche Aufgabe der Kunst darin, diese Verfestigung rückgängig zu machen und „dem Material seine Möglichkeiten zurückzugeben, die im Material liegende, noch ungenutzte Information frei zu machen“ (ebd.: 51). Der in der Ware symbolisch verfestigte Zustand des Materials galt für Weibel als uneigentlich, ausschnitthaft und damit unzureichend. Gernot Böhme zufolge kommt es in unserer ästhetisierten Gegenwart zwar zur „extensiven Präsentation von Materialität“, nicht aber zum „In-Erscheinung-Treten der Materie der Dinge“, d.h. es geht nicht um „Materialien als konkrete Stoffe“ (Böhme 2014: 51, 62 f.). *Purity of Vapors* verwebt beides ineinander: Während der Produzent *Glacéau* mit seinem Produkt *SmartWater* gerade die „Materie der Dinge“ in vielerlei Hinsicht extensiv auszustellen sucht, die „Purity“ seines „konkreten Stoffs“ (nicht gedacht als unberührte Ursprünglichkeit, sondern als technologische Synthese), kann ebendiese „pure Materialität“ bei Rosenkranz nur als Zitat erscheinen. Indem sie *Glacéaus* „extensive Präsentation von Materialität“ verdoppelt und zugleich durch Neubefüllung in die Ware interveniert, kommt es zur Übersteigerung: Nicht nur Wasser, sondern die menschliche Epidermis und mit ihr den ganzen Körper stellt Rosenkranz als materiell-technologische Effekte von Synthesen vor. Im standardisierten Corporate Design der Ware erscheinen vermeintlich natürliche, irreduzible Materialien als synthetisch-technologische Kompositionen, aufwendig inszeniert in ihrem „ästhetischen Wert“ (ebd.: 63 f.).

Anmerkungen

- 1 Inkarnatähnliche Silikonmassen und Wasserflaschen bevölkerten schon früher das skulpturale Werk von Rosenkranz, so zum Beispiel in ihrer 2009 begonnenen Reihe *Firm Being* oder *Our Product*, ihrer Inszenierung des Schweizer Pavillons auf der 56. *Biennale di Venezia*.
- 2 Vgl. Grabowski, Vivien: *Corporate Materials. Materialität in Pamela Rosenkranz' Purity of Vapors und Yngve Holens Extended Operations* (in Vorbereitung).
- 3 Gemeint sind sowohl die (kontrovers diskutierten) neomaterialistischen Ansätze der Philosophie als auch solche Tendenzen in den Naturwissenschaften, der Philosophie, der Robotik und anderen Fächern, die sich unter dem Stichwort des Embodiment der Materialität des Körpers dezidiert zuwenden.
- 4 Vgl. *Smooth on, Dragon Skin® Series*, online: <https://www.smooth-on.com/product-line/dragon-skin/> [16.01.18]
- 5 Diese Semantik gilt natürlich nur für den phänomenalen Nahbereich. In globaler Langzeitperspektive eröffnen sich deutlich andere semantische Aufladungen in Richtung Massenkonsum und Umweltverschmutzung.
- 6 Kulturgeschichtlich lässt die transparente Scheibe in *Purity of Vapors* an das im 18. und 19. Jahrhundert entstandene Ideal des „gläsernen, unverhüllten Menschen“ denken, „dessen authentisches Ich dem Betrachter sofort ersichtlich wird“ (Benthien 2001: 39). Neben literarischen Realisierungen dieses Bildes – z.B. in Christian Heinrich Spieß' Erzählung *Der gläserne Ökonom* (1795) – wurde der „gläserne Mensch“ im 20. Jahrhundert auch technisch verwirklicht. 1930 präsentierte das Dresdner Hygienemuseum den erstmalig angefertigten *gläsernen Menschen*, ein lebensgroßes Modell mit einzeln aufleuchtenden Organen, hergestellt aus transparentem Kunststoff, Aluminium und Plastik.
- 7 Um den sozialen und politischen Diskriminierungen zu begegnen, bildete sich beispielsweise in afroamerikanischen Communities ein „Kommunikationsstil [heraus], der von außen abweisend, opak, gefühllos und arrogant wahrgenommen wird, aber nach innen unbeobachtete Verständigung ermöglichen soll“ (Holert 2004: 43).

Literatur

- Barthes, Roland (2009): *Mythen des Alltags*. Übers. von Helmut Scheffel. 26. Nachdr. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Batchelor, David (2004): *Chromophobie. Angst vor der Farbe*. Wien: WUV.
- Baumgardner, Julie (2015): *Pamela Rosenkranz's Swiss Pavilion Averages Europe into a Single Skin Color*. Online: www.artsy.net/article/artsy-editorial-venice-biennale-2015-swiss-pavilion-pamela-rosenkranz [15.12.2017]
- Benthien, Claudia (2001): *Haut. Literaturgeschichte – Körperbilder – Grenzdiskurse*. 2. Aufl. Reinbek: Rowohlt.
- Berggruen, Olivier/Max Hollein, Max/Pfeiffer, Ingrid (Hrsg.) (2004): *Yves Klein*. Katalog anlässlich der Ausstellung „Yves Klein“, Schirn-Kunsthalle Frankfurt, 17. September 2004 – 9. Januar 2005, Guggenheim-Museum Bilbao, 31. Januar – 2. Mai 2005. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz.
- Böhme, Gernot (2014): *Der Glanz des Materials. Zur Kritik der ästhetischen Ökonomie*. In: ders.: *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*, 2. Aufl. der 7., erw. und überarb. Aufl. Berlin: Suhrkamp, S. 49–65.
- Chamberlain, Colby (2015): *Salonmalerei*. Übers. von Bram Opstelten. In: *Parkett*, Nr. 96, S. 70–75.
- Coca Cola Company (2018): *Smart Water*. Online: www.drinksmartwater.com [25.01.2018]
- Coca Cola Company (2017): *Glaceau smartwater*. Online: www.coca-colajourney.com.au/brands/glaceau-smartwater [25.01.2018]
- Holert, Tom (2004): *Cool*. In: Bröckling, Ulrich/Krasmann, Susanne/Lemke, Thomas: *Glossar der Gegenwart*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 42–48.
- Katrib, Ruba (2013): *Hyper-Materiality. Interview with Alisa Baremboym and Pamela Rosenkranz*. In: *Kaleidoscope*, Nr. 18, S. 56–62.
- Lange-Berndt, Petra (2015): *Introduction. How to Be Complicit with Materials*. In: dies. (Hrsg.): *Materiality. Documents of Contemporary Art*. London: Whitechapel Gallery, Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- O'Doherty, Brian (1996): *In der weißen Zelle. Inside the White Cube*. Hrsg. von Wolfgang Kemp. Berlin: Merve.
- Rübel, Dietmar (2012): *Plastizität. Eine Kunstgeschichte des Veränderlichen*. München: Silke Schreiber.
- Strässle, Thomas/Kleinschmidt, Christoph/Mohs, Johanne (Hrsg.) (2013): *Das Zusammenspiel der Materialien in den Künsten. Theorien – Praktiken – Perspektiven*. Bielefeld: Transcript.
- Vischer, Friedrich Theodor (1898): *Das Schöne und die Kunst*. Stuttgart.
- Wagner, Monika (2001): *Das Material der Kunst. Eine andere Geschichte der Moderne*. München: Beck.
- Weibel, Peter (1973): *Materialdenken als Befreiung der Produkte des Menschen von ihrem Dingcharakter. Probleme der aktuellen Avantgarde (Fragment)*. In: ders.: *Kritik der Kunst. Kunst der Kritik. Es says + I say*. Wien/München: Jugend & Volk, S. 51–55.
- Winter, Gundolf (2006): *Medium Skulptur: Zwischen Körper und Bild*. In: Winter, Gundolf/Schröter, Jens/Spies, Christian (Hrsg.): *Skulptur. Zwischen Realität und Virtualität*. München: Wilhelm Fink, S. 12–32.

Abbildungen

- Abb. 1: Pamela Rosenkranz: *Purity of Vapors*, 2012. Installationsansicht, *'Feeding, Fleeing, Fighting, Reproduction'*, Kunsthalle Basel, Basel, 2012. Copyright Pamela Rosenkranz. Mit freundlicher Genehmigung der Künstlerin und Sprüth Magers.

Get Real!

Zur postdigitalen Skulptur

RONJA FRIEDRICHS

Der vorliegende Text verfolgt die Frage, welche Auswirkungen die zunehmende Digitalisierung der Gesellschaft auf die Skulptur hat. Dabei fokussiert er Skulpturen, die dem Kontext der *New Aesthetic* zugeschrieben werden können. Ihnen inhärent ist die ReMaterialisierung digitaler Strukturen in stoffliche Artefakte. Im Zentrum stehen Beispiele von Aram Bartholl, Katja Novitskova und Evan Roth.

Zeitgeist

Die Grenzen der digitalen und der analogen Welt sind gefallen. Spürbar ist dies in mannigfaltigen Bereichen unserer Gesellschaft. Mit dem *Internet der Dinge* ist das Heim auch von der anderen Seite der Welt steuerbar, in Firmen werden hitzige Debatten über *Industrie 4.0* geführt und Kommunikation sowie Wissensaneignung mittels digitaler Strategien sind längst zu einer Selbstverständlichkeit geworden. Auch in verschiedenen Wissenschaftszweigen erhöht sich die Frequenz der Publikationen zu der Verflechtung von *online* und *offline*: So befasst sich z. B. die Pädagogik in zunehmendem Maße mit dem Phänomen des Cybermobbings, die Konfliktforschung untersucht die Ursachen und Auswirkungen dieser digitalen Gewalt und Soziolog*innen beschreiben das Scheitern des Journalismus' an Google, Facebook und Co. Die Durchdringung des Alltags durch das Internet bestimmt zunehmend das Leben aller Generationen, und dementsprechend formuliert sich in der Diskussion um die Virtualisierung des Lebens eine neue Sichtweise. Mit der weiter voranschreitenden Technik setzt sich inzwischen die Auffassung durch, dass sich die analoge (physisch reale) und die digitale (virtuelle) Welt nicht gegenseitig ablösen, sondern vielmehr gleichberechtigt nebeneinander existieren werden. Wobei eine immer engmaschigere Verflechtung zu beobachten ist.

Noch bis Anfang der 2000er Jahre erhielt die Vorstellung, dass sich ‚Leben‘ bald nur noch im digitalen Netz abspielen werde und außerhalb dessen nur eine degenerierte Wirklichkeit übrigbliebe, viel Zuspruch. So führte unter anderem Baudrillard aus, dass die Simulierung der Welt im virtuellen Raum bald die Realität ablöse (vgl. Baudrillard 1994).¹ In der Bildenden Kunst wurde mit den neuen Möglichkeiten jedoch vielseitig experimentiert. So bot die technische Entwicklung die Chance, sich vom ausstellbaren Objekt zu entfernen und andere Aspekte wie Gesellschaftskritik, partizipative Praktiken oder Raumvorstellung stärker zu fokussieren und gleichzeitig ein potentiell unendlich großes Publikum zu erreichen.² Aber auch objektgebundene Arbeiten der interaktiven Medienkunst experimentierten mit dem Potenzial der Virtualisierung. Zu den einflussreichsten Künstler*innen gehörte Jeffrey Shaw, der in seiner Arbeit *Das goldene Kalb* (1994) zugleich die Idee einer objektlosen Skulptur untersucht. Als Künstler, so Peter Weibel, habe Shaw während seines Schaffens alles virtualisiert, was ihm möglich war, sogar das Bild, den Raum und die Ferne (vgl. Weibel 1997). So ist *Das goldene Kalb* eine Installation, für die im Museumsraum lediglich ein leerer Sockel aufgestellt wird, auf dem ein Bildschirm liegt. Wird dieser angehoben, ist ein goldenes Kalb zu sehen, das auf dem Sockel im Museumsraum zu stehen scheint. Idealerweise ist die Installation an den Aufstellungsort angepasst, sodass sich in dem Kalb immer der tatsächliche Museumsraum zu spiegeln scheint. Indem sich so die virtuellen Bilder mit dem Umraum verbinden und Teil dessen werden, findet eine Fortsetzung der realen Form im Virtuellen statt (vgl. Schröter 2009). Shaw schafft durch diese Präsentation eine Leerstelle, die die fehlende physische Materialität des Virtuellen betont und damit die Dialektik von Absenz und Präsenz der Virtualität fokussiert.

Postdigitale Skulptur

Wie der Zeitgeist der 1990er und frühen 2000er anhand ihrer Kunstwerke sichtbar wird, gilt dies auch für die beobachtete Auflösung der Dichotomien von ‚online‘ und ‚offline‘ oder von ‚real‘ und ‚virtuell‘. Dies ist insbesondere an der oft stiefmütterlich übersehenen Gattung der Skulptur abzulesen, da ihr die Auseinandersetzung mit den drei Dimensionen eingeschrieben ist. Diese Form der Raumkunst unterlag mit dem Aufkommen neuer technischer Medien immer wieder neuen Definitionsansätzen. Das tradierte Verständnis eines einzelnen plastischen Objektes im Raum, das von den Betrachter*innen aus verschiedenen Perspektiven betrachtet werden kann, erschien längst obsolet.³ Dennoch zeigt sich als *eine* Folge der aktuellen fortschreitenden technologischen Entwicklungen eine Rückkehr zu dieser materiellen Form, die jedoch nicht ohne die Folie einer postdigitalen Gesellschaft verstanden werden kann. So findet bei einer Reihe von Künstler*innen, wie z. B. Aram Bartholl, Evan Roth oder Katja Novitskova, eine Hinwendung zum materiellen, ausstellbaren Objekt statt. Ihre Beobachtung einer Überlappung der digitalen und analogen Welt ist im Prozess der *ReMaterialisierung*, der Übersetzung von ‚Bildern‘ oder ‚Funktionen‘ der digitalen Welt in stoffliche Artefakte, zu erkennen. Aram Bartholl bildet beispielsweise für *Map* den bekannten Google Maps-Marker, der einer physischen Pinnnadel nachempfunden ist, aus Holz nach und positioniert ihn anschließend als Intervention temporär in das von Google Maps definierte Zentrum einer Stadt.⁴ Katja Novitskova wiederum isoliert beliebte Motive des Internets – häufig Tierbilder – aus der Zirkulation im virtuellen Raum, indem sie diese auf Aludibond aufzieht.⁵ Auf diese Weise gewinnen die Jpegs eine körperliche Präsenz und bevölkern den Ausstellungsraum (vgl. Pofalla 2014). Mit *Forgetting Spring (March to June 2013)* wiederum schafft Evan Roth eine Skulptur, für die er vier Monate seines Browserverlaufs ausgedruckt und gepresst als dreidimensionales Objekt präsentiert.⁶ Derartige Beispiele lassen sich vielfach erweitern: So nehmen die zahlreichen Voxel- oder Glitch-Skulpturen mit dem Digitalen assoziierte visuelle Merkmale auf, während z. B. Oliver Laric mit seinen 3D-Druck-Skulpturen auf die digitale Funktion des Copy-and-Paste rekurriert.

Als „Eruption des digitalen in die physikalische Welt“ bezeichnete dieses Phänomen James Bridle, der mit seinem Tumblr-Blog *The New Aesthetic* dieser Beobachtung einen Namen gab.⁷ Sein Blog umfasst eine Sammlung visueller Artefakte, die von Architektur über Design bis hin zur Kunst offenlegen, wie sich der visuelle Alltag (und unsere Wahrnehmung dessen) durch die Digitalisierung der Welt verändert. 2012 wurde die „New Aesthetic“ durch Bruce Sterlings Besprechung von Bridles Talk beim SXSW in Austin, Texas, im Magazin *Wired* viral (vgl. Sterling 2012). In der Folge wurde das Konzept der „New Aesthetic“, das intuitiv verständlich erscheint, dessen Grenzen aber unklar sind, genauer definiert. Bridle selbst nimmt die Beschreibung folgendermaßen vor: „The New Aesthetic is not a movement, it is not a thing which can be *done*. It is a series of artefacts of the heterogeneous network, which recognises differences, the gaps in our distant but overlapping realities“.⁷ Inzwischen werden Werke der bildenden Kunst, die zunächst als „New Aesthetic“ kategorisiert wurden, in weiten Teilen unter dem Begriff der postdigitalen Kunst subsumiert. Eine Bezeichnung, die sicherlich nicht weniger problematisch ist, sich jedoch im deutschsprachigen Raum spätestens mit der Veröffentlichung der beiden Kunstforum-Bände unter diesem Titel durchgesetzt hat. Was Bridle als „overlapping realities“ beschreibt, wird im Diskurs um postdigitale Kunst eher als eine verstärkte Verschmelzung des Digitalen und des Materiellen mit einem Fokus auf das wahrnehmbare Ergebnis sowie die menschlichen Wahrnehmungsmöglichkeiten diskutiert (vgl. Kwastek 2016). Dabei ist es wichtig zu beachten, dass das Präfix ‚Post‘ für die „Allgegenwart digitaler Medien“ steht und „als Marker für eine neue Qualität der Digitalität, die sich auf – oftmals wenig sichtbare – Transformationen des Digitalen in neue (Macht-)Strukturen bezieht“ (vgl. das Vorwort dieser Publikation), zu sehen ist. Mit dem Begriff des Postdigitalen ist also keine immaterielle Ästhetik gemeint, sondern „the messy and paradoxical condition of art and media after digital technology revolutions“ (Andersen et al. 2014). Eine Trennung zwischen ‚alten‘ und ‚neuen‘ Medien wird nicht mehr gemacht, vielmehr wird es als selbstverständlich angesehen, dass unser Leben, wie oben beschrieben, von digitalen Strukturen durchzogen ist.

Vor dieser Folie differenzieren sich drei Gruppen von skulpturalen Kunstwerken, die das Label ‚postdigital‘ erhalten: Zum einen werden Kunstwerke, deren Ästhetik vermeintlich ‚digital‘ anmutet, darunter gefasst, wie zum Beispiel Antony Gormleys Skulptur *Sublimate XIII* (2007; aus der Reihe der *Blockworks*). Zusammengesetzt aus einzelnen Stahlblöcken, erscheint sie als Pixelskulptur. Jedoch fokussiert die Skulptur thematisch weniger die Di-

gitalisierung der Gesellschaft als vielmehr den menschlichen Körper, den Gormley in Bezug zu architektonischen Formen setzt.⁸ Das Sujet der Skulpturen dieser Kategorie hat demnach wenig mit der aktuellen technischen Entwicklung zu tun – dennoch sind sie ein Zeugnis der selbstverständlich gewordenen Digitalisierung der Gesellschaft. Denn die nachträgliche Zuschreibung zu postdigitalen Kunstwerken offenbart unsere Sehgewohnheiten als durch die Digitalisierung geprägt. Eine zweite Gruppe umfasst Werke, die sich dem Sujet auf medialer sowie installativer Ebene widmen. Charakterisiert werden sie durch ein komplexes Gefüge aus skulpturaler Rauminstallation und Videos mit narrativen Strukturen.⁹ Eine dritte Gruppe umfasst Kunstwerke, die selbst nicht digital sein müssen, bei denen aber dennoch Aspekte der technologischen, digitalen Entwicklung die grundlegende generative Komponente des Kunstwerks bildet.¹⁰

Die oben genannten Beispiele stehen exemplarisch für die dritte Kategorie. Dabei mag auf den ersten Blick das Vorgehen von Bartholl, Novitskova und Roth als eine simple Geste erscheinen, die zum Teil mit Slapstick-Humor zur Unterhaltung beiträgt. Jedoch zeigt sich darin ein grundsätzlich neuer, auch kritisch-reflexiver, Umgang mit der zunehmenden Digitalisierung der Gesellschaft. Die künstlerische Praxis der *ReMaterialisierung* ist keineswegs Selbstzweck, sondern eine Strategie, durch die sich das mäandernde Geflecht von digital und analog offenbart. Auch für ein weniger netzaffines Publikum ist das große A des Google Maps-Markers sehr bekannt. Zwischen 2006 und 2014 zeigte es das treffendste Ergebnis einer Google Maps-Suche an. Auch wenn das A bei einem Design Relaunch von Google Maps durch einen schwarzen Punkt ersetzt wurde, gehört es, wie auch die Diskette oder der Mauspfel, zu den gebräuchlichsten ikonischen Symbolen, die offenkundig für den Digitalisierungsprozess der Gesellschaft stehen.¹¹ Google, als größter vermeintlich kostenloser Anbieter digitaler Karten, hat heutzutage ein unübertreffbare Marktmacht und somit unmittelbaren gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und politischen Einfluss.¹² Isoliert Bartholl nun diesen ikonischen Marker aus seinem digitalen Kontext, lässt ihn durch den Nachbau aus Holz Teil der physischen Welt werden, und positioniert ihn im Stadtraum, bekommt die abstrahierte digitale Karte wieder einen direkten Bezug zu seiner physischen Repräsentation. Der digitale Kontext wird durch das reale städtische Umfeld erweitert und erlaubt es dem/der Betrachter*in so, die Wirkungsmechanismen von Google Maps zu hinterfragen, wie zum Beispiel unsere selbstverständliche Gewohnheit, unbekannte Städte zunächst durch ihr virtuelles Äquivalent kennenzulernen.¹³ Als Skulptur betrachtet, spielt *Map* zudem subtil mit einer zentralen Differenz der digitalen und der physischen Welt – dem Raum. Der Google Maps-Marker simuliert in der virtuellen Kartenumgebung Dreidimensionalität, indem er zum Beispiel einen Schatten wirft.¹⁴ Dadurch, dass Bartholl *Map* jedoch nicht als aufgeblasenen, bauchigen Marker konzipierte, sondern flächig und mit definierter Vorder- und Rückansicht, erscheint er als skulpturale Manifestation in seiner physischen Umgebung arbiträr zweidimensional. Dieses Spiel der Imitation von räumlich-dimensionalen Fakten erhebt Novitskova als Prinzip. Ihre Cut-Outs sind flache Objekte, deren Vorderansicht das gewählte (Tier-)Motiv zeigt. Sie isoliert das Motiv aus seiner Zirkulation und regt durch die Präsentation im White Cube dazu an, dass Betrachtende ihre Arbeit fotografieren und durch das Teilen des Fotos in sozialen Netzwerken wieder in den Kreislauf einspeisen. Ihre Skulpturen sind so ein Material gewordener Moment einer für das Internet aufpolierten Wirklichkeit. Denn die sich entwickelnde Technologie, so Novitskova, lässt die Linie, die die Naturwelt von der technologisch gerenderten unterscheidet, auflösen. Dabei erkennt Novitskova das zweidimensionale Bild als dreidimensionales Display im Raum als genauso real an, wie die gut polierte, fotofertige Version der Natur, die es zeigt (vgl. Bell 2014). So stehen die Skulpturen im Galerieraum als Ausdruck einer postdigitalen Gesellschaft vor uns, die die echte nicht fotogene Welt vernachlässigt zu Gunsten eines möglichst klickstarken Bildes eben dieser. Die in sozialen Netzwerken vorherrschende Instagramästhetik¹⁵, im Sinne eines klaren optimierten digitalen Bildes einer Situation, erhält bei Novitskova als materialisierte Skulptur Einzug in den physischen Raum. Roth' Skulptur *Forgetting Spring* wiederum beruht konstruktiv ebenfalls auf der angesprochenen Flächigkeit, stellt jedoch die ungeheure Datenmenge des Digitalen in den Mittelpunkt. Roth materialisiert seinen Browserverlauf, das Zeugnis seines digitalen Lebens, als leblosen Klotz aus ausgedruckten sowie zusammengepressten und -gebunden Seiten. Der nicht linear verlaufende, häufig von Webseite zu Webseite springende Browserverlauf, wird dabei als eine Abfolge von Bildern dargestellt. Wie beim skulpturalen additiven Verfahren entsteht durch die Aufschichtung zahlreicher Seiten die Skulptur. Die digitale Historie erhält eine physische Repräsentation.

Virtualisieren und ReMaterialisieren

Die angesprochenen Skulpturen übersetzen mit dem Digitalen verbundene Ästhetik, Methoden oder Funktionen in die Dauerhaftigkeit eines ausstellbaren, dreidimensionalen Objektes. Damit geben sie der Digitalität eine materielle Form, die ihr zunächst abgesprochen wurde.¹⁶ Im Prozess der Perzeption schaffen die Arbeiten so eine Oszillation zwischen Digitalem und physischem Raum, die im Wesentlichen durch ihre mehrstufige Transformation bedingt ist. Der Übertragung der verdinglichten Welt ins Virtuelle/Digitale (beispielsweise die Pinnadel wird zum Google Maps-Pin) folgt die Rematerialisierung (der Google Maps-Pin wird zur materialisierten Skulptur *Map* von Aram Bartholl) unter dem Gesichtspunkt neuer inhaltlicher Bezugspunkte.

Mit Blick auf Arbeiten wie die von Jeffrey Shaw wird der Wandel des Verständnisses der Virtualisierung und Digitalisierung deutlich. Während Shaws Arbeiten auf der Entwicklung der neuen technischen Möglichkeiten beruhen, müssen sie insbesondere im Kontext des damaligen Virtualisierungshypes betrachtet werden, der auf die Absenz des dreidimensional physischen Objekts rekurriert. Die postdigitale Skulptur wiederum füllt diese Lücke explizit durch die Körperlichkeit der Objekte. So zeigen sich die Werke von Aram Bartholl, Katja Novitskova und Evan Roth als Produkte der Verflechtung von *analog* und *digital*. Ihnen inhärent ist sowohl die Akzeptanz der Differenz zwischen Digitalität und materieller Welt, als auch die Negation eben dieses Umstandes – da die physikalische Differenz zwischen dem Analogen und dem Digitalen mit der postdigitalen Skulptur nicht verleugnet, gleichzeitig die Infiltrierung des Alltags durch die Möglichkeiten des Digitalen hervorgehoben wird. Dabei geht es nicht mehr nur darum, zu zeigen, dass die digitale/virtuelle Welt als Teil unserer Erfahrungsrealität zu bewerten ist, sondern vielmehr manifestiert sich in der beschriebenen postdigitalen Skulptur, dass die digitalen Praktiken sowie die physikalisch materielle Welt als Einheit verstanden werden müssen.

Anmerkungen

- 1 Baudrillard gibt seinem unwohligen Gefühl gegenüber der Digitalisierung der Welt Ausdruck. So schreibt er, dass die Digitalität „unter uns“ sei und in „unserer Gesellschaft herumspuket“. Dementsprechend steht im Zentrum des Aufsatzes die Gefahr, dass die reale Welt von einer Simulation, einer virtuellen Realität, überlagert wird.
- 2 Vergleiche hierzu die Arbeiten von Netzkünstler*innen wie Mark Napier (The Shredder, 1998), etoy (TOYWAR, 1999) oder Alexei Shulgin (Form Art, 1994).
- 3 Siehe z. B. Krauss 1979; Potts 2000.
- 4 Für Bildbeispiele siehe die Webseite des Künstlers: <https://arambartholl.com/de/map/> [09.12.2018]
- 5 Für Abbildungen siehe die Webseite der Künstlerin: <http://www.katjanovi.net/macroexpansion.html> [09.12.2018]
- 6 Für Abbildungen siehe die Webseite des Künstlers: <http://www.evan-roth.com/work/forgetting-spring/> [09.12.2018]
- 7 Siehe: <http://new-aesthetic.tumblr.com/about> [09.12.2018]
- 8 Für Abbildung siehe die Webseite des Künstlers: <http://www.antonygormley.com/sculpture/item-view/id/221#p0> [12.02.2019]
- 9 Installationen von z. B. Hito Steyerl oder Ryan Trecartin fallen darunter. Hier muss eine gesonderte Betrachtung vorgenommen werden, da sich durch die verschiedenen Komponenten der Werke (Rauminstallation und häufig narratives Video) ein vielschichtiges Beziehungsgefüge ergibt.
- 10 Vgl. Contreras-Koterbay/Mirocha 2016. Die Skulpturen dieser Kategorie stehen im engen Zusammenhang mit den Überlegungen zur *New Aesthetic* die u. a. Contreras-Koterbay und Mirocha ausgeführt haben.
- 11 Die Bedeutung des von Jens Eilstrup Rasmussen designten Google Maps-Markers zeigt sich auch darin, dass das Symbol 2014 vom Architektur und Design Apartment des MoMA angekauft wurde. Siehe dazu: <https://www.moma.org/collection/works/174200> [09.12.2018]
Die Liste der gebräuchlichsten Symbole, die mit dem Digitalen assoziiert werden, ist ständigen Veränderungen unterworfen und würde, insbesondere bei einer jüngeren Generation, inzwischen sicherlich auch diverse Emojis beinhalten.
- 12 So vertraute zum Beispiel ein Militärkommandeur auf die Grenzlinie in Google Maps, die jedoch um 2,7 km neben der tatsächlichen Grenze lag. Siehe Diercks 2010.
- 13 Siehe für eine ausführliche Besprechung der kartografischen Aspekte von Map auch Ronja Friedrichs 2013.
- 14 Bartholl verweist in seiner Beschreibung auf den Schattenwurf. Der Schatten ist jedoch im Relaunch eliminiert worden.
- 15 Wie zum Beispiel in dieser Anleitung zu eine guten Instagram Feed zu lesen ist: <https://www.wikihow.com/Have-a-Good-Instagram> [14.02.2019]
- 16 Insbesondere in den letzten Jahren ist die Diskussion um die Frage der Materialität im Kontext der Digitalität auf verschiedener Ebene geführt worden. Mit dem viral werden der sogenannten Post-Internet Art wird die Hinwendung zu neuen Materialien und Techniken der Materialbearbeitung diskutiert. Nicht zuletzt steht immer wieder das Argument im Raum, dass die Hinwendung der Künstler zum materiellen Objekt unter wirtschaftlichen Aspekten zu betrachten sei. Aber auch auf philosophischer Ebene, z. B. im Kontext des *spekulativen Realismus* (zum Beispiel in den Texten von Markus Gabriel) oder des *New Materialism*, wird eine vom Objekt aus gedachte Weltanschauung entwickelt.

Literatur

- Andersen, Christian U./Cox, Geoff/Papadopoulos, Georgios (2014): Postdigital Research – Editorial. In: A Peer-Reviewed Journal About Post-Digital Research. Online: <http://www.aprja.net/post-digital-research-introduction> [09.12.2018]
- Baudrillard, Jean (1994): Die Simulation. In: Welsch, Wolfgang (Hrsg.): Wege aus der Moderne. Schlüsseltexte der Postmoderne-Diskussion, Berlin: Akademie Verlag Berlin, S. 153-163.
- Bell, Kirsty (2014): In Focus: Katja Novitskova. Silicon wafer weapons and Mars missions. In: Frieze. Online: <https://frieze.com/article/focus-katja-novitskova> [10.12.2018]
- Contreras-Koterbay, Scott/Mirocha, Lukasz (2016): The New Aesthetic and Art Constellations. Amsterdam: Lectoraat Netwerkcultuur HvA / Institute of Network Cultures, S. 151.
- Diercks, Jürgen (2010): Google Maps zieht falsche Grenzen. In: heise online. Online: <https://www.heise.de/ix/meldung/Google-Maps-zieht-falsche-Grenzen-1131703.html> [09.12.2018]
- Friedrichs, Ronja (2013): Aram Bartholl. Netzkultur als Gegenstand künstlerischer Praxis. Bochum.
- Krauss, Rosalind (1979): Sculpture in the Expanded Field. In: October, Vol 8, S. 30-44.
- Kwastek, Katja (2016): Wir sind nie digital gewesen. Postdigitale Kunst als Kritik binären Denkens. In: Kunstforum, Band 242.
- Pofalla, Boris (2014): Katja Novitskova. In: Monopol, Heft 5.
- Potts, Alex (2000): The Sculptural Imagination. Figurative, Modernist, Minimalist. New Haven und London: Yale University Press.
- Schröter, Jens (2009): Die Ästhetik der virtuellen Welt. Überlegungen mit Niklas Luhman und Jeffrey Shaw. In: Bogen, Manfred/Kuck, Roland/Schröter, Jens (Hrsg.): Virtuelle Welten als Basistechnologie für Kunst und Kultur? Eine Bestandsaufnahme. Bielefeld: Transcript, S. 31.
- Sterling, Bruce (2012): An essay on the New Aesthetic. In: Wired. Online: <https://www.wired.com/2012/04/an-essay-on-the-new-aesthetic/> [15.02.2019]
- Weibel, Peter (1997): Jeffrey Shaw: Eine Gebrauchsanweisung. In: Jeffrey Shaw – a User’s manual. From Expanded Cinema to Virtual Reality. Ausst.-Kat. Karlsruhe: Zentrum für Kunst und Medientechnologie, S.9-19.

The Real Thing

Mark Leckey und die Dinge im Zeitalter ihrer digitalen Reproduzierbarkeit

KATHARINA WEINSTOCK

Heute scheinen Touchscreens und VR-Technologie ein residuales Verlangen nach ‚greifbarer Realität‘ zu kompensieren. Die digitale Sphäre, so viel steht fest, ist in erster Linie eine Domäne der Bilder. Andererseits jedoch bringen uns die kybernetischen Strukturen des Internets die Welt der Dinge näher denn je – während die Übergänge zwischen Bild und Objekt, Animation und toter Materie immer gleitender werden. Anhand einer kunstwissenschaftlichen Untersuchung einiger Arbeiten Mark Leckeys (*The Universal Addressability of Dumb Things*, *UniAddDumThs*, *Made in, Eaven*, *Pearl Vision*) macht sich der vorliegende Aufsatz auf die Suche nach dem digitalen Objekt – und regt zum Nachdenken darüber an, inwiefern eine Strategie ‚animistischer Appropriation‘ unsere warenfetischistische Entfremdung emanzipatorisch einzuholen vermag.

Prolog: Von den Dingen und ihrem Verschwinden

Da hockt es nun vor uns, zu Beginn von Mark Leckeys 3D-Animation Degradations: Der fleischfarbene Torso einer raubtierhaften Kreatur – eine virtuelle Kopie von Louise Bourgeois' Nature Study (1984). Nackt und still sitzt es da, im Lichtkegel vor rabenschwarzem Grund. Dann, als handle es sich um ein Laborexperiment, wird das Objekt alle zehn Sekunden von wechselnden Gravitationskräften erfasst, während sich seine gummiartige Materialität von Mal zu Mal leicht verändert. Wieder und wieder dehnt, deformiert sich und erzittert das Objekt unter dem Einfluss wechselnder physikalischer Kräfte – bis ein besonders heftiger Stoß es endlich gegen die Glasscheibe des Bildschirms schleudert. Was bleibt, ist ein ephemerer Abdruck wie von warmer Haut. Und das Bewusstsein einer Grenze.

Degradations¹ ist aus den Scans der Ausstellung UniAddDumThs hervorgegangen.

Versuche, das Internet in der Ganzheit dessen zu ermessen, wie es unsere Alltagsrealität prägt, gehen mit einer gewissen Unbeholfenheit einher. In den letzten zwanzig Jahren hat sich unser Denken mit der digitalen Sphäre – dieser neuen ‚Extension of Man‘ – so eng verschränkt, dass es zunehmend schwieriger wird, ihr Außen zu denken. Computer und Internet sind selbstverständliche Medien unseres Zugriffs auf die Welt geworden. Abgesehen von seiner eigenen uns verborgenen Materialität (ominösen Server Centers und untermeerischen Glasfaserkabeln, die gelegentlich von Haifischen angefressen werden²) ist das Internet vor allem ein Reich der Bilder – ob still oder bewegt. Seit der Jahrtausendwende hat sich ein Diskurs um das *Verschwinden der Dinge* entwickelt und in seiner Konsequenz ein neuer ‚Material Turn‘. So warnt der Archäologe Colin Renfrew 2003: „Physical, palpable, material reality is disappearing, leaving nothing but the smile on the face of the Cheshire Cat“ (Renfrew 2003: 185-186). Im Jahr 2015 erklärt der dezidierte ‚thing theorist‘³ Bill Brown: „It would be perfectly reasonable to account for the recent scholarly attention to objects [...] as a compensatory response to the fact of the further disappearance of the object within an increasingly digitally mediated universe“ (Brown 2015: 57). Und 2016 spricht Victor Buchli in *An Archaeology of the Immaterial* von einem „problematic status of the artefact under the conditions of digitization“ (Buchli 2016: 144) und fährt fort: „The digitized artefacts suggest an ‚objectless‘ world where the object per se is the least stable entity, which belies the seeming stability of its material form, while the distinctly ‚immaterial‘ file or code is more stable“ (ebd.: 145).

Doch wie immer, wenn ein Medium unser Verhältnis zur Welt grundlegend rekalibriert, stellt sich die *Frage nach dem, was seinen Filtern entgleitet, im Rauschen der Interferenzen verloren geht – oder mutiert und in neuer, unbekannter Form wiederkehrt: Dem Objekt*, unter den Bedingungen seiner neuen digitalen De-/Lokalisierbarkeit und seiner phantasmatischen Transformationsfähigkeit. Wenn heute Touchscreens und VR-Technologie ein residuales Verlangen nach ‚greifbarer Realität‘ zu kompensieren scheinen, so spiegelt sich darin womöglich derselbe grundlegende menschliche Impuls, der den Architekten LeCorbusier zum passionierten Sammler dessen werden ließ, was

die Brandung ihm vor die Füße spülte; oder was den Künstler André Breton zu Beginn des letzten Jahrhunderts auf die Flohmärkte der Randbezirke von Paris trieb, wo er Dinge fand, die seine surreal-autobiographischen Romane zu beflügeln vermochten.⁴ Vor dem kulturellen Hintergrund der Digitalisierung macht sich der vorliegende Aufsatz *auf die Suche nach dem ‚digitalen Objekt‘* – und versucht dabei nicht zuletzt zu ergründen, inwiefern man von einem solchen sprechen kann.

Mark Leckey: Auf der Suche nach dem digitalen Objekt

Seit Anfang der 2000er Jahre ist die Frage der Materialität im Raum der Digitalität vermehrt zum Gegenstand künstlerischer Reflexionen geworden. Ein Projekt des britischen Künstlers Mark Leckey ist in diesem Hinblick besonders aufschlussreich. *The Universal Addressability of Dumb Things* (2013) ist ein Gesamtkunstwerk in Form einer Ausstellung, welches aus einer Einladung der Organisation *Hayward Touring* hervorging. Angesichts dieser kuratorischen Carte Blanche erschien Leckey jedoch die Vorstellung, – wie er es ausdrückt – „Dinge von einem Raum in den anderen zu verschieben“, als nicht ganz zeitgemäß: „[...] it’s not what we do any more. We move images around, we circulate images, we aggregate images from everywhere“ (Nottingham Contemporary 2013: 02:02) Andererseits wird der objektverliebte Künstler in seinen zahlreichen Interviews nicht müde, die verlockende Suggestion physischer Präsenz zu beschwören, wie sie von unserer Bildschirm-Wirklichkeit erzeugt wird:

„It’s really compelling, this object, it’s got real allure – real presence. [...] It causes a physical sensation in my body; this image, this picture, this mere representation, seems to be directly stimulating the material elements in me: all my nerves and fibre. Like I’m responding to a physical encounter“ (Mark Leckey in Rittenbach 2012).

In *The Universal Addressability of Dumb Things* macht Leckey ebendieses Spannungsverhältnis zum Konzept. Die Ausstellung sollte ausgehend von einer Sammlung im Internet gefundener jpegs entstehen. Drei Jahre lang zog Leckey *Abbildungen möglicher Exponate* aus dem Netz. Die abgebildeten Objekte wurden daraufhin von seinem kuratorischen Team für die Ausstellung ausfindig gemacht.

Leckey’s Projekt nahm insofern jene durch die Internetkultur *neu geprägten Such- und Finde-Routinen* zum Ausgangspunkt, wie sie heute weitgehend gesellschaftlich habitualisiert sind. Von vordigitalen Formen des Suchens unterscheiden sich die heutigen Suchmaschinen unter anderem dadurch, dass sie sich mit zunehmender Präzision auf unsere Vorlieben einstellen.⁵ Dabei sind Feedback-Prozesse im Spiel, wie sie für die kybernetische Struktur des Internets paradigmatisch sind. In seiner Lecture Performance *In The Long Tail* (2008-2009) erläutert Leckey:

„[...] when I do a Google search, the information I receive is feedback, and that feedback allows me to narrow my search [...]. As I repeat this process I’m continually feeding more and more information into the system, which it uses to update itself. So the system is learning with me, until it eventually understands my needs [...]. I am now in a continual feedback loop, having programmed a cybernetic device. This is the basis of computing and the Internet“ (Leckey 2014b: 107).

Wo sich die frühen Flohmarkt-Flaneure von Intuition und Zufall leiten ließen, da verquicken uns heutige intelligente Programme auf eine Weise mit der Welt, die den sprichwörtlichen ‚glücklichen Fund‘ durch eine neue Form der ‚cybernetic serendipity‘⁶ ersetzt. Seit kybernetische Prozesse am Werk sind, scheint uns die Welt mehr denn je ebendas in die Hände zu spielen, von dem wir selbst nicht wissen konnten, wie sehr wir seiner bedurften.

In *The Long Tail* hatte Leckey bereits einige Jahre zuvor für das Projekt wegweisende Gedanken zur Ökonomie des World Wide Web entwickelt. Der nach einer E-Commerce-Theorie Chris Andersons⁷ benannte Vortrag nimmt auf dessen Statistik Bezug, der zufolge der frühere Mainstream-Markt heute in unzählige Nischenmärkte zerfalle. Die distributive Struktur des Internets, so Anderson, mache es heute möglich, hochspezifische Produkte für Konsument*innengruppen mit besonderen Interessen anzubieten. Diese Gruppen bilden in Andersons Nachfragekurve (neben dem ‚Head‘ der Massenmärkte) einen unendlich langen und daher ökonomisch relevanten ‚Tail‘ (vgl. Anderson 2006).

Im Umkehrschluss bedeutet dies, dass das Internet heute eine nie dagewesene Vielfalt von Dingen und Inhalten *in unsere Reichweite rückt* – wie exotisch, überflüssig oder schlichtweg absurd diese auch den meisten von uns erscheinen mögen. Indessen spielen Autodidakt*innen mit 3D-Software und erschaffen dabei Computeranimationen von berückender Surrealität. Jenseits der Mainstream-Kultur verschaffen sich so idiosynkratische Neigungen, Phantasmen und Fetische Ausdruck im Freiraum des Internets. Mit seinem experimentellen Ausstellungsprojekt *The Universal Addressability of Dumb Things* sucht Leckey einige Aspekte unserer digitalen Parallelrealität in die greifbaren Körper von ‚Real-World Things‘ zu bannen. Das Projekt, welches unerwartete Wendungen nahm, soll im Folgenden – beginnend mit Leckeyes kuratorischem ‚Proposal‘ – näher betrachtet werden.

Plädoyer für digital-realen Grenzverkehr: *Proposal for a Show*

Um Museen für sein Ausstellungsprojekt zu gewinnen, setzte Leckey 2010 einen Pitch in Form eines YouTube-Videos⁸ auf, das in einer späteren Version selbst den Status eines Kunstwerks annahm. *Prop4aShw* (2013)⁹ wurde in Massimiliano Gionis *Palazzo Enciclopedico* auf der 55. Biennale von Venedig als Teil einer messestandartigen Installation gezeigt. Im genannten Video stimmt Leckey zu einem beschwörenden Monolog an, während eine Abfolge aus dem Internet zusammengetragener Video-Clips an unseren Augen vorbeiflimmert. Wir sehen, unter anderem: Einen Ausschnitt aus einem Toyota-Werbespot, in welchem das Fahrzeug eine gläserne Barriere durchbricht und auf diese Weise von einer virtuellen in die reale Welt hinübertritt; einen ‚Wandernden Felsen‘, dessen mysteriöse Eigenbewegung eine lange Spur in den staubigen Boden des Death Valley gezeichnet hat; einen computeranimierten Turnschuh, der kaum merklich atmend von einem unheimlichen Eigenleben beseelt scheint; und das 3D-Modell einer Hand, die noch im Prozess ihres Renderings spielerisch ihren Greifreflex erprobt.¹⁰ Abschließend konkretisiert der Künstler sein kuratorisches Konzept mittels einer Photoshop-Collage, welche einige mögliche Exponate seiner Installation vor grünem Grund als ‚Ausstellungsansicht‘ versammelt: „This is a proposal for a show that will bring about the transition of these Mock-Ups [er deutet mit dem Zeigefinger auf ein Objekt seiner digitalen Collage] and turn them into Real-World Things“ (Leckey 2014a: 28).

Bezeichnenderweise setzt Leckey sein Vorhaben in Bezug zu André Breton, dessen surrealistisches Konzept des ‚Fundobjekts‘ uns ein Alternativkonzept zu Duchamps Readymade an die Hand gibt.¹¹ In *Die Krise des Objekts* (1936) spielt Breton mit dem Gedanken, traumgeborene Objekte in die Wirklichkeit des Wachlebens zu überführen und mit den uns allzu vertrauten Alltagsgegenständen kollidieren zu lassen (vgl. Breton 1965: 277). Beiden Künstlern geht es also darum, einen Grenzverkehr zwischen zwei distinkt erscheinenden Realitäten in Gang zu setzen. In Leckeyes Proposal heißt es weiter:

„So, to curate this show, I'm looking for what's called a ‚thin place‘: A place where the boundary between the actual and virtual worlds is especially thin. [...] I've been searching for these phantom objects that hang over between the material world and [...] the immaterial arena of cyberspace [...]“ (Nottingham Contemporary 2013: 6:10-6:40).

Was für Breton die Sphäre des Traums und Unbewussten war, wird für Mark Leckey – rund neunzig Jahre später – die digitale Sphäre. *The Universal Addressability of Dumb Things* lässt sich in diesem Sinne als ein Experiment deuten, in dem es darum geht, zwei als gleichwertig erfahrene Wirklichkeiten einander anzunähern. Dinge – jene unerschütterlichen Realitätsgaranten, in denen sich die Gesetzmäßigkeiten dieser Wirklichkeiten greifbar konkretisieren – fungieren hierbei wie *Bindeglieder*. In Hinblick auf unsere Frage nach dem ‚digitalen Objekt‘ soll im Folgenden betrachtet werden, wie Leckey sein Projekt konkret umsetzte und das eigentümliche *Changieren* seiner Dinge zwischen den Sphären kuratorisch inszenierte.

Real-World Things: *The Universal Addressability of Dumb Things*

Im Jahr 2013 tourte *The Universal Addressability of Dumb Things* durch Großbritannien und gastierte dabei in Liverpool, Nottingham und Bexhill-on-Sea.¹² Die Exponate seiner Ausstellung versammelte Leckey auf jeder dieser Stationen in Bühnenhaften Settings, welche den Photoshop-Collagen zum Verwechseln ähnlich sahen, und die der Künstler auf seinem Computer konzeptualisiert hatte.¹³ Wie in Foto- oder Filmstudios waren Leckey's Objekte auf Podesten gelagert, welche ihrerseits vor fotografisch bedruckten Leinwänden, Greenscreens sowie blauen oder roten ‚Chroma Key Bays‘ arrangiert waren. Auf diese Weise wurde der ursprüngliche Bezug seiner Exponate zum Medium des Bildes – und der digitalen Sphäre – auch im Ausstellungsraum erfahrbar.

Eine weitere Ausdrucksebene findet Leckey's Diskurs um das digitale Objekt in der spezifischen *Auswahl und Anordnung seiner Sammlungsobjekte*. Thematisch war die Ausstellung in die Bereiche ‚Mensch/ Tier/ Maschine‘ untergliedert. Leckey's Kategorisierung reproduzierte damit vorgeblich die disziplinäre Trennung zwischen *Anthropologie, Naturkunde und Technologie*. Indessen unterwanderten verschiedenste Zwitterwesen (Chimären, tierische und anthropomorphe Maschinen) dieses vorgebliche Klassifikationssystem jedoch gezielt, während das Nebeneinander unterschiedlichster Objektgattungen jegliche kategorialen, kulturellen und epochalen Grenzen verwischte. Nach Art einer Wunderkammer¹⁴ fanden sich Dinge unterschiedlicher Herkunft und Funktion gleichwertig nebeneinander: Werke moderner und zeitgenössischer Künstler*innen, archäologische Relikte, religiöse und magische Objekte, medizinische Dokumente und Apparaturen, Requisiten aus Science-Fiction-Filmen, antike Kuriositäten und skurrile Konsumobjekte. Die antik-mythologische Figur des Minotaurus beispielsweise fand in der jüngsten CosPlay-Subkultur der ‚Furries‘ (Menschen, die sich als Tier-Charaktere verkleiden) ein eigentümliches Echo. Mit einer Helm-Requisite des Charakters ‚Cyberman‘ aus dem Film *Dr. Who* (1963) wurde auf Cyborgs verwiesen, während eine hochmoderne Handprothese dieselbe Science-Fiction-Vision als Realität gewordene Fiktion zu erkennen gab. Das Motiv der Hand kehrte seinerseits in einem Handreliquiar aus dem 13. Jahrhundert wieder (wodurch sich die Konnotation des ‚Greifens‘ mit dem religiösen Konzept der Berührungsmagie verschränkte), während das Nebeneinander von technischen Apparaturen wie Handprothese und Kamera auf ‚Sehen und Tasten‘ als Organe menschlicher Weltaneignung deutete.¹⁵

The Universal Addressability of Dumb Things operierte gemäß einer halluzinatorischen Logik unheimlicher Resonanzen und Echos. Jedes der Exponate verortete Leckey's künstlerischen Diskurs in unterschiedlichen Bereichen unserer Kultur und vor dem Hintergrund einer schwindelerregenden historischen Zeitentiefe. Brücken zwischen alternativen Epistemologien (Science Fiction, Mythologie, fremdkulturelle Glaubenssysteme, Wahnvorstellungen) sowie Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft schlagend, evozierte *The Universal Addressability of Dumb Things* ein Kontinuum menschlicher Imagination, in welchem ein menschliches Faszinosum unablässig wiederzukehren scheint: Die *Animation des Unbelebten* und die magische Erfahrung einer Wirklichkeit, in der Mensch, Tier und Ding vielstimmig raunend zueinander in Kommunikation zu treten vermögen.

Digitale Reproduzierbarkeit: *UniAddDumThs*

Die Irrationalität der Traumsphäre des Internets – so könnte man sagen – forderte in *The Universal Addressability of Dumb Things* gleichsam ihre ‚Realisierung‘ im Ausstellungsraum ein. In Konsequenz dessen blieb Leckey's Inszenierung jedoch vergleichsweise statisch. Zudem sah sich der Künstler mit der unausweichlichen Realität konfrontiert, dass sich seine mühevoll akquirierte Sammlung nach Ende der Ausstellungslaufzeit wieder auflösen würde. So verwundert es nicht, dass Leckey's Projekt mit *The Universal Addressability of Dumb Things* noch nicht zum Abschluss kam. Vielmehr entstand auf seiner Grundlage eine zweite Version, welche der impulsgebenden Erfahrung einer *Ansprechbarkeit* (‚addressability‘) der Objekte besser gerecht zu werden schien.

Noch während der Laufzeit der *Nottingham-Show* begann Leckey, die Exponate seiner Ausstellung per 3D-Scanner zu digitalisieren. Aus diesen Scans wiederum resultierte die zweite, sozusagen ‚komprimierte‘ Version des Projekts: *UniAddDumThs* (2014-2015)¹⁶. Wenn uns in *UniAddDumThs* dieselben Dinge wieder begegnen, so in *traumhaft veränderter Form*: Ob als Pappaufsteller *überlebensgroß und bildhaft abgeflacht*, oder im Zuge von 3D-Scan und

-Druck *miniaturisiert*. Objekte multiplizieren sich plötzlich zu Schwärmen, blähen sich zu ungeahnter Größe auf oder verschmelzen – wie von einem transformativen Zauber ergriffen (man denke nur an Aschenbrödels Kürbis-Kutsche) – zu neuen Amalgamen: Ein pavianköpfiger Kanopenkrug ist von einem kleinen Zwilling flankiert, während ein antiker Gargoyle-Kopf plötzlich die Spitze einer modernen Phallus-Skulptur¹⁷ zielt. Leckeyes Kulissen-Architektur ist nun auf bedruckte Planen reduziert, welche noch expliziter als zuvor die Settings moderner Fotostudios imitieren. Indessen verweisen hier und da zu behelfsmäßigen Sockeln aufgetürmte Amazon-Versand-Kartons unmissverständlich auf Online-Shopping und Internet-Ökonomie.

Hatte Leckey in *Prop4aShw* noch seinem Begehren Ausdruck verliehen, den Dingen des Internets die Qualität von ‚Real-World Things‘ zurückzugeben, so kündigt *UniAddDumThs* in der Tat von einem gegensätzlichen Impuls: Immer wieder lässt Leckey seine Objekte über die Schwelle zwischen materiell und digital tanzen.

„There’s a problem I have with real world objects... they’re in a dimension that I no longer feel comfortable with“, so der Künstler. „I have to find something to be able to mediate between me and that thing, then I can kind of get closer to it [...]“ (Leckey 2013).

Die *mediale Brechung des Objekts* dient in diesem Sinne dem Zweck einer Annäherung an eine Dinglichkeit, die sich als entzogen und unzugänglich darstellt. Nähe durch Vermittlung – wie ist dieses Paradox zu deuten?

Ein Blick auf Leckeyes Computer-Desktop, den der Künstler während eines Vortrags gewährt, enthüllt uns weitere Varianten dieser ‚Annäherungsarbeit‘ (Nottingham Contemporary 2013: 17:30). So generierte der Künstler aus den Scans seiner Exponate einige experimentelle 3D-Clips, die ich im Kontext seiner Kunstpraxis als ‚Tests‘ einstufen würde. Zu sehen sind – zum einen – Leckeyes Objekte, auf Sockeln gelagert, als 3D-Renderings. In der Mitte der virtuellen Ausstellungsansicht steht der Künstler selbst (bzw. seine untere Körperhälfte, nicht zufällig der Sitz libidinöser Energie, die wie beiläufig mitgescannt wurde).

Ein anderer Clip ist aus dem Scan eines westafrikanischen ‚Boli‘ hervorgegangen. Der stämmige graue Körper des archaischen Getiers ist in einen undefinierten weißen Raum transponiert. Und plötzlich ist da Leckeyes Hand, die sich in den virtuellen Raum hinein ausstreckt, um behutsam tastend den Rumpf des Boli zu streicheln... Die Kontaktaufnahme zwischen Leckey und seinem Gegenstand vollzieht sich hier als ein unmöglich-mögliches Hinübergreifen in eine andere, phantomhafte Sphäre: Eine Sphäre, in welcher ein ehemals konkretes Objekt (ein Boli von Mali – ein Objekt mit einer spezifischen Herkunft und einer ganz eigenen Geschichte¹⁸) im Schwebezustand seiner überzeitlichen Verfügbarkeit (als Datei auf Leckeyes Desktop) und seines ab sofort ausschöpfbaren digitalen Transformationspotentials manifestiert ist.

Zwischen Fetischisierung und Reflexion: Objekt-Beziehungen im Werk Mark Leckeyes

Wie wir gesehen haben, artikuliert sich in den oben beschriebenen Projekten *The Universal Addressability of Dumb Things* und *UniAddDumThs* eine spezifisch gelagerte *Objekt-Beziehung*. Tatsächlich ist Leckeyes Interesse an Übergängen zwischen dinglicher Konkretion und der Virtualität digitaler Objekte maßgeblich von seinem Wunsch angetrieben, ebendiese Beziehung künstlerisch zu verhandeln. Leckeyes besondere Beziehung zu seinen Objekten soll daher im Folgenden anhand von zwei weiteren Beispielen aus dem Kontext seines Œuvres genauer betrachtet werden. Hatten wir es bei *The Universal Addressability of Dumb Things* und *UniAddDumThs* gewissermaßen mit Leckeyes Privatsammlung zu tun, so steht auch im Zentrum des Videos *Made in 'Eaven'*¹⁹ ein für den Künstler persönlich bedeutsamer Gegenstand. Das Video – eine 3D-Animation – ‚kreist‘ (im wahrsten Sinne des Wortes) um die Skulptur *Rabbit* (1986) des amerikanischen Künstlers Jeff Koons. Koons’ Skulptur basiert auf einem billigen Gummitier, von welchem dieser einen hochglänzenden Edelstahl-Abguss fertigte. Die neue, wertige Materialität machte das massenproduzierte Wegwerf-Spielzeug zu einem fetischhaft überhöhten, einzigartigen Kunst- und Luxusobjekt: „[...] an idol of consumer capitalism“, so Leckey „the ultimate capitalist object“ (Leckey 2013).

Mark Leckey appropriiert das begehrte Objekt per CGI-Simulation und verlagert es in seine Atelierwohnung in der Londoner Windmill Street. Koons’ Skulptur, wie auch das räumliche Setting des Ateliers, sind der Wirklichkeit

täuschend realistisch nachempfunden. In den zwei Minuten von *Made in 'Eaven* erschließt sich uns die virtuelle Szenerie wie folgt: Eine leicht über Augenhöhe positionierte Kamera navigiert durch einen leeren, von Sonnenlicht erhellten Atelierraum auf das Objekt zu, welches an seiner Stirnwand auf einem Sockel ruht. Über die Dauer von zwei Minuten schwebt die Kamera nah an das Objekt heran, umkreist es einmal und findet dann zu ihrer Ausgangsposition zurück. Ein Loop setzt ein, und die Kamerafahrt beginnt von neuem.

Die Präsentation des Objekts auf einem hohen weißen Sockel entspricht der klassischen Inszenierung von Kunstwerken (und Readymades). Jedoch durchbricht eine subtile Setzung den Realitätseffekt der Simulation: Die hochglänzende Oberfläche des Objekts, an welches die Kamera in der Mitte des Clips so nah heranzoomt, dass unser Blick sich zwischenzeitlich ganz in der durch den Hasenkopf gerundeten Spiegelung des Umraums verliert, gibt zu keinem Zeitpunkt das Abbild der Kamera wieder; das betrachtende Wahrnehmungssubjekt ist in dieser Simulation somit ausradiert. Das Objekt gibt sich uns insofern aus einer unmöglichen (betrachterlosen) Perspektive zu sehen. Mittels dieses Verfremdungseffekts wird *Made in 'Eaven* zu einer scharfsinnigen Illustration der Psychologie des Warenfetischs, für dessen Wirkkraft – Hartmut Böhme zufolge – gilt: „Die gesellschaftlich erzeugten Produkte [...] zeigen den Schein der Selbständigkeit, etwas Naturhaftes und Außermenschliches, worin weder der Einzelne, noch die Gesellschaft sich wiederzuerkennen vermag“ (Böhme 2006: 319). Deuten wir *Made in 'Eaven* vor dem Hintergrund von Marx' Kritik des Warenfetischs, so artikuliert sich hier ein Verhältnis zu den Dingen, welches durch einen Blinden Fleck strukturiert wird. Das begehrte Objekt entfaltet seine größte Macht da, wo es als unabhängige Entität imaginiert wird, frei von den Spuren der menschlichen Hand: ‚made in heaven‘, statt – wie es korrekt heißen müsste – ‚made in USA‘.

Im Unterschied dazu entstand mit *Pearl Vision*²⁰ 2012 eine andere Videoarbeit, die sich wie eine Antithese zu obiger Arbeit lesen lässt. Wieder steht ein ‚Warenfetisch‘ im Zentrum der Auseinandersetzung (eine Trommel der Marke *Pearl Vision*), und wieder wird mittels Computersimulation und einer Metaphorik der Spiegelung gearbeitet, die ihren ganz eigenen Gesetzen folgt. Im Unterschied zur Inszenierung des Koons-Hasen, welche den Betrachter aus der virtuellen Szenerie eliminierte, stellt *Pearl Vision* das Objekt und seinen Spieler ins Spotlight und fokussiert ganz auf den sich zwischen ihnen entwickelnden Dialog.

Auf die rhythmischen Trommelschläge des Künstlers antwortet das Instrument mit einer gesampelten, verführerisch-weiblichen Sing-Stimme, während die Kamera zwischen der Trommel und dem Körper des Künstlers hin- und herpendelt. Wo die Objekt-Konstellation von *Made in 'Eaven* von einem ‚Berührungsverbot‘ zu zeugen schien, ist das Subjekt von *Pearl Vision* durch seine musikalische Interaktion mit der Trommel und das Spiel der Spiegelungen innig mit dem Objekt verschränkt: Zum Beispiel, wenn sich der Trommler im silbernen Zylinder des Objekts spiegelt (und in einer unmöglichen Wendung sogar Trommler *und* Trommel); oder wenn die vibrierende Trommel-Membran in der Gänsehaut des zunehmend unbedeckten Trommlers Resonanz findet.

Im Gegensatz zu *Made in 'Eaven* artikuliert *Pearl Vision* einen Warenfetischismus, der die affektive Verstrickung von Ich und Objekt nicht nur erkennt, sondern geradezu bejaht. Leckey erläutert: „I'm drawn to these things and I obsess about these things and I need to possess them in some way, because I feel like they are possessing me“ (Leckey zit. nach Dander 2014: 74). Es geht also darum, ebendas in Besitz zu nehmen, in dessen Bann er sich wähnt. Indem Leckey in *Pearl Vision* auf die Bühne neben das Objekt und in den Lichtkegel tritt, partizipiert er – als aktiver Teilnehmer eines magischen Rituals – am Zauber des Objekts.

Coda: Das emanzipatorische Potential des digitalen Objekts

„But what is ‚our time‘? [...] Is it a time defined by new media and new technologies [...]. Is it a moment when new objects in the world produce new philosophies of objectivism, and old theories of vitalism and animism seem to take on new lives?“ (Mitchell 2005: 201).

Kommen wir zurück zu unserer Ausgangsfrage, was wir von Mark Leckey über die Bedingungen des ‚digitalen Objekts‘ lernen können. ‚Dinge‘ beherbergt das Internet nur in einem Verhältnis der *Abbildlichkeit*. Und dennoch – wie *The Universal Addressability of Dumb Things* demonstriert – würde es den Tatsachen nicht gerecht, das Internet

lediglich als ein Medium zu begreifen, welches die Dinge in eine Zone der medialen Vermittlung entrückt. Von vordigitalen Medien der Reproduktion (wie beispielsweise Fotografie, Film und Fernsehen) unterscheidet sich das Internet durch seine verwirrende Hybridität. Durch seine grundlegende Logik der Vernetzung rückt uns das Internet die Dinge unserer Welt in gewisser Weise näher. Nicht zufällig findet sich in *UniAddDumThs* ein Verweis auf Amazon. Amazons patentierter ‚Anticipatory Shipping‘-Algorithmus beispielweise verschiebt bestimmte Produkte in die Warenlager unserer Nähe, noch bevor wir uns der Existenz der fraglichen Produkte überhaupt bewusst geworden sind.²¹ ‚Cybernetic serendipity‘ – der Eindruck, dass nicht wir die Dinge, sondern die Dinge uns finden – ist ein inzwischen selbstverständlicher Nebeneffekt der kybernetischen Strukturen des Internets.

Andererseits werden die Übergänge zwischen Bild und Objekt im Zuge von Computer Generated Imagery und 3D-Druck immer fließender – wie *UniAddDumThs* eindrücklich darstellt. In der Produktfotografie wird es heute immer schwieriger, ‚abfotografierte‘ von ‚computergenerierter‘ Realität zu unterscheiden. Um zu testen, ob den Konsument*innen der Unterschied auffallen würde, schleuste Ikea 2005 den Holzstuhl *Bertil* als das erste CGI-Objekt in seine Werbekataloge ein. 2014 waren bereits fünfundsiebzig Prozent aller Ikea-Produktbilder computergeneriert (vgl. Parkin 2014). *Heute kann potentiell jedes Objekt per 3D-Scan digitalisiert werden*, ebenso wie umgekehrt digitale, ‚immaterielle‘ STL-Files (Stereo-Lithography-Dateien) mit dem richtigen Equipment physisch ausgedruckt werden können. *Das Verschwimmen dieser Mediengrenzen* scheint für unsere ‚digital condition‘²² paradigmatisch. Digitalisierung und Internet verändern unsere Beziehung zu den Dingen und formen dabei *neue Begriffe von Dinglichkeit und Materialität*.

Die oben dargestellten Werke Mark Leckey zeichnen das Bild einer magisch-animierten Erfahrungswelt, die uns – im Zeichen modernster Technologien – zurückführt zu einem „archaic state of being, an aboriginal world [...], a return to a sense that everything on and of this earth is being animated from within“ (Leckey 2014b: 113). Die Aspekte der ‚Nähe‘ und ‚Ansprechbarkeit‘ spielen dabei wiederholt eine zentrale Rolle. In einem Interview von 2015 erklärt der Künstler: „We’re all inherently alienated by late 20th and 21st century capitalism. The modern world is one of alienation and a kind of numbed amputation. – I want to find a way of being ‚un-alienated‘“ (Haus der Kunst 2015: 04:10-05:00). Leckey Strategien des Sammelns, der Aneignung und Animation lassen sich vor diesem Hintergrund besser verstehen. Angesichts einer zunehmend eigenmächtiger werdenden Warenkultur mag in einer *animistischen Welterfahrung* das Gegengift zur warenfetischistischen Paralyse und Entfremdung liegen. So erkennt der Kulturwissenschaftler Anselm Franke im *animistischen Objektverhältnis* ein geradezu emanzipatorisches Potential:

„If for Freud psychology was founded on ‚calculating‘ out of reality and into the psyche what we had ‚projected‘ onto the world, popular psychology now implies that it is on us to reverse the calculation once again. We must subjectify, and thus animate, our world [...]. It is now on us to undo the very ‚alienation‘ that capitalist modernity induces“ (Franke 2012: 22).

Hatte sich die Freud’sche Psychoanalyse einst dafür gerühmt, den Animismus indigener Kulturen als eine Projektion menschlichen Wunschdenkens auf die Außenwelt zu entlarven (vgl. Freude 1964), da werden Leckey Objekte – unter dem Einfluss des digitalen Transformationszaubers – tatsächlich responsiv. So werden in den vorgestellten Werken Mark Leckey die Dinge zu beweglichen Membranen, die im Rhythmus unserer *mentalen Prozesse* zu schwingen vermögen: Sie werden elastisch, affizierbar, und durch und durch relational. Es ist ebendiese Oszillation, in der sich die Dinge zugleich ‚materiell‘ und ‚mental‘ zu erkennen geben:

„They are MENTAL and they are MATTER
Because they are both images AND they are things.

So they are hunks and they are lumps,
They are as dunce as they are dense,

And they are think and they’re stuff.
They are thunken stuff“ (Leckey 2014c: 134).

Anmerkungen

- 1 Mark Leckey, *Degradations*, 2015 (CGI-Animation, 3 min, Loop).
- 2 Vgl. Mc Millan 2014.
- 3 Vgl. Wikipedia Eintrag zu ‚Thing Theory‘: „Thing theory is a branch of critical theory that focuses on human–object interactions in literature and culture. [...] The theory was largely created by Bill Brown, who edited a special issue of *Critical Inquiry* on it in 2001 [...]“ Online: https://en.wikipedia.org/wiki/Thing_theory [15.4.2019]
- 4 Die obigen Verweise gelten Maaks (2010) sowie Bretons *Romanen* (1928, 1937).
- 5 Michael Seemann zufolge hat die Einführung der ‚Query‘ (der ordnenden Such-Abfrage) die Informationsstrukturierung unserer Gegenwart revolutioniert. Der Prozess des Abfragens strukturiert das Material. Wobei wir diese Anfragen heute noch nicht einmal mehr aktiv stellen müssen: „Queries durchwalten unseren Alltag, nicht nur wenn wir googeln. Bei Twitter oder Facebook ordnen sie unseren Blick auf die Welt. Die Nachrichten jedes Freundes und jedes Menschen, dem wir auf Twitter folgen, werden in einer kumulierenden Query abgefragt und in unseren Nachrichtenstrom verwandelt. Wenn wir bei Amazon einkaufen, empfiehlt die Query uns Produkte, indem sie Ähnlichkeiten zwischen einzelnen Produkten errechnet. Die Query entscheidet, welche Werbung uns angezeigt wird, wenn wir eine Website aufrufen. Die Query bringt uns von A nach B, wenn wir das Navigationsgerät – oder heute vermehrt die App – aktivieren und unseren Standort sowie unser Ziel angeben. Wir müssen die jeweilige Anfrage nicht aktiv stellen. Ohne unser Zutun werden all unsere Einstellungen auf allen Services, die wir nutzen, von einer Query geladen und verwandelt die Dienste im Sinne unserer Präferenzen. Wir selbst – unsere Vorlieben, Interessen und biometrischen und sozialen Eigenschaften – werden zu einer Query, unter der sich die Welt unseren Bedürfnissen gemäß zeigt“ (Seemann 2014: 62).
- 6 Vgl. Leckey 2014b: 112. *Cybernetic Serendipity* war außerdem der Titel einer Ausstellung, die 1968 im ICA London stattfand.
- 7 Chris Anderson, der Herausgeber des Onlinemagazins *Wired* diskutiert diese Theorie in seinem Buch *The Long Tail: Why the Future of Business Is Selling Less of More* (vgl. Anderson 2006).
- 8 Mark Leckey, *Proposal for a show*, 2010 (Youtube-Video, 11.42 min).
- 9 Mark Leckey, *Prop4aShw*, 2013 (Youtube-Video, 10.58 min).
- 10 „I picture two prosthetic arms – one ancient, one modern – reaching out as far as they can, to grasp all that there is in the world“ (Leckey 2014a: 28).
- 11 Einer detaillierten Analyse des ‚objet trouvé‘, seiner Rezeptionsgeschichte und möglichen Nutzbarmachung für die Gegenwartskunst gehe ich im Rahmen meines Dissertationsprojekts nach. Leckeys Bezugnahme auf Breton findet sich nochmals in einer Variante seines *Proposals for a Show*, die dieser an der Nottingham Trent University präsentierte, vgl. Nottingham Contemporary 2013: 04:00-08:00.
- 12 Termine und Ausstellungsorte von *The Universal Addressability of Dumb Things*: 16.02.-14.04.2013 *The Bluecoat Liverpool*, 27.04.-30.06.2013 *Nottingham Contemporary*, 13.07.-20.10.2013 *De Warr Pavilion*, Bexhill-on-Sea.
- 13 Dass es sich dabei um eine wichtige konzeptuelle Setzung handelte, geht aus einem Vortrag Leckeys hervor (vgl. Nottingham Contemporary 2013: 9:10–10:30).
- 14 Als ‚Kunst- und Wunderkammern‘ bezeichnet man einen Ausstellungstypus aus der Frühphase der Museumsgeschichte. Im Unterschied zu heute gültigen Klassifikationsmodellen und disziplinären Trennungen wurden in den Wunderkammern der Frühen Neuzeit unterschiedlichste Objekte (Artefakte, Naturalia, Scientifica, Mirabilia, Kuriositäten, etc.) nebeneinander als Abbilder eines Weltmodells ausgestellt. Wenn Leckeys *The Universal Addressability of Dumb Things* diesen historischen Vorläufer in Erinnerung ruft, so nicht zuletzt um gleichsam – durch die Darstellung eines gänzlich idiosynkratischen Weltmodells – moderne Epistemologien in Frage zu stellen.
- 15 Bei den beschriebenen Exponaten handelt es sich um: Nicola Hicks, *Maquette for Crouching Minotaur*, 2003; Touch Bionics, *i-limb ultra*, 2012; Miroslav Tichy, *Homemade Camera*, ca. 1960.
- 16 Ausstellungsorte und –termine: *Lending Enchantment to Vulgar Materials*, 26.09.2014-11.01.2015, *Wiels Brüssel*; *UniAddDumThs*, 06.03.-31.05.2015, *Kunsthalle Basel*.
- 17 Herman Makkink, *Rocking Machine*, 1970 – eine wippende Phallus-Skulptur, die 1971 in Stanley Kubricks *A Clockwork Orange* prominent auftauchte.
- 18 Details zur Geschichte und Funktion des Objekts finden sich auf der Website des New Yorker Metropolitan Museum of Art: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/312389> [15.4.2019]
- 19 Mark Leckey, *Made in Eaven*, 2004 (auf 16-Millimeter-Film transferierte Animation, ohne Ton, 2 min, Loop).
- 20 Mark Leckey, *Pearl Vision*, 2013 (HD-Video, Ton, 3 min).
- 21 Amazon patentierte ‚Anticipatory Shipping‘ im Jahr 2013. Vgl. Online: <https://patents.google.com/patent/US8615473B2/en> [15.4.2019]
- 22 Dieser Begriff wird unter anderem von Felix Stalder verwendet, vgl. Stalder 2018.

Literatur

- Anderson, Chris (2006): *The Long Tail: Why the Future of Business Is Selling Less of More*. New York: Hachette Books.
- Breton, André (1965): *La Crise de l’objet*. In: Ders.: *Le Surréalisme et la peinture*. Paris: Gallimard.
- Breton, André (1937): *L’amour fou*. Paris: Gallimard.
- Breton, André (1928): *Nadja*. Paris: Gallimard.
- Brown, Bill (2015): *Other Things*. Chicago: University of Chicago Press.
- Buchli, Victor (2016): *An Archaeology of the Immaterial*. London/ New York: Routledge.
- Dander, Patrizia (2014): *A Desire for Things*. In: Dander, Patrizia/Filipovic, Elena (Hrsg.): *Mark Leckey. On Pleasure Bent: WIELS, Brüssel*. Köln: Walther König, S. 72-79.
- Freud, Sigmund (1974): *Animismus, Magie und Allmacht der Gedanken*. In: Ders.: *Totem und Tabu*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch-Verlag.
- Haus der Kunst (2015): *Exhibition – Mark Leckey: As If*. 06:39 min. Online: <https://www.youtube.com/watch?v=Q8HISHTetdc> [16.4.2019]
- Leckey, Mark (2013): *Transformed by the digital Realm* (Transkription eines Talks in *The Bluecoat*). Online: <http://www.thedou->

- blenegative.co.uk/2013/04/mark-leckey-transformed-by-the-digital-realm/ [15.4.2019]
- Leckey, Mark (2014a): Script for ‚Prop4aShw‘. In: Dander, Patrizia/Filipovic, Elena (Hrsg.): Mark Leckey. On Pleasure Bent: WIELS, Brüssel. Köln: Walther König, S. 28.
- Leckey, Mark (2014b): Script for ‚In the Long Tail‘. In: Dander, Patrizia/Filipovic, Elena (Hrsg.): Mark Leckey. On Pleasure Bent: WIELS, Brüssel. Köln: Walther König, S. 102-115.
- Leckey, Mark (2014c): Script for ‚Cinema-in-the-Round‘. In: Dander, Patrizia/Filipovic, Elena (Hrsg.): Mark Leckey. On Pleasure Bent: WIELS, Brüssel. Köln: Walther König, S. 134-141.
- Maaks, Niklas (2010): Der Architekt am Strand. Le Corbusier und das Geheimnis der Seeschnecke. München: Hanser.
- McLuhan, Marshall (1994): Understanding Media. The Extensions of Man. Cambridge/ MA: MIT PR.
- McMillan, Robert (2014): Sharks wage war on undersea internet cables. In: Wired. Online: <https://www.wired.co.uk/article/shark-cables> [15.4.2019]
- Mitchell, Thomas (2005): What do pictures want? The lives and loves of images. Chicago: University of Chicago Press.
- Nottingham Contemporary (2013): Mark Leckey Live Lecture at Nottingham Trent University. 26.11 min. Online: <https://www.youtube.com/watch?v=g5v1CfhRJT0> [16.4.2019]
- Parkin, Kirsty (2014): Building 3D with Ikea. Online: http://www.cgsociety.org/index.php/CGSFeatures/CGSFeatureSpecial/building_3d_with_ikea [15.4.2019]
- Renfrew, Colin (2003): Figuring It Out. London: Thames & Hudson, S. 185-186.
- Rittenbach, Kari (2012): Chrome & Flesh: An Interview with Mark Leckey. In: Rhizome. Online: <http://rhizome.org/editorial/2012/dec/17/mark-leckey/> [15.4.2019]
- Seeman, Michael (2014): Das Neue Spiel. Strategien für die Welt nach dem digitalen Kontrollverlust. Freiburg: ornage-press, S. 62.
- Felix Stalder (2018): The Digital Condition. Cambridge: Wiley.

Filme

- Mark Leckey, *Proposal for a show*, 2010 (Youtube-Video, 11.42 min). Online: <https://www.youtube.com/watch?v=c8QWrLt2e-PI> [16.4.2019]
- Mark Leckey, *Pearl Vision*, 2013 (HD-Video, Ton, 3 min).
- Mark Leckey, *Prop4aShw*, 2013 (Youtube-Video, 10.58 min). Online: <https://www.youtube.com/watch?v=v5XCscECpAo> [16.4.2019]
- Mark Leckey, *Degradations*, 2015 (CGI-Animation, 3 min, Loop).
- Mark Leckey, *Made in 'Eaven*, 2004 (auf 16-Millimeter-Film transferierte Animation, ohne Ton, 2 min, Loop).

Every Things Matter

ANNEMARIE HAHN

Rückt man bei der Auseinandersetzung mit Inklusion in der Kunstpädagogik den Menschen aus dem Fokus und stattdessen die Dinge innerhalb eines Netzwerkes in den Mittelpunkt, so avanciert das Material zum Akteur. Dies verschiebt das Verhältnis des Menschen innerhalb der Strukturen, womit neue Spielräume geschaffen werden, Diskriminierungsstrukturen zu erkennen. Anhand exemplarischer Phänomene aus Popkultur und Kunst sowie einiger Ausstellungen wird eine Perspektivierung vorgenommen, mit der Inklusion nicht mehr vom menschlichen Subjekt her gedacht werden muss, sondern als komplexes Bedingungsgefüge, in dem die materiellen und dinglichen Akteure in den Fokus geraten.

In den folgenden Ausführungen möchte ich das Beziehungsgeflecht Inklusion und Kunstpädagogik aus einer Perspektive betrachten, die nicht den Menschen, sondern dingliche Akteure ins Zentrum der Auseinandersetzung rückt. Anhand exemplarischer Phänomene aus Popkultur und Kunst sowie einiger jüngster Ausstellungen werde ich eine Perspektivierung unternehmen, die mit Ansätzen des *New Materialism* und des *Agentiellen Realismus* von Karen Barad einen theoretischen Nährboden bietet, mit dem Inklusion nicht mehr vom menschlichen Subjekt her gedacht werden muss, sondern als komplexes Bedingungsgefüge, in dem die materiellen und dinglichen Akteure in den Fokus geraten. Durch eine Stärkung der Dinge sollen sich neue Anschlussstellen für inklusive kunstpädagogische Konzeptionen herausarbeiten lassen.

Wenn wir von Inklusion sprechen, ist damit zunächst die Forderung verbunden, Bildungsgerechtigkeit für jede*n Einzelne*n zu ermöglichen. Inklusion will, so der utopisch anmutende Wunsch, verschiedene individuelle Subjekte miteinander diskriminierungsfrei unterrichten. Diese Forderung kollidiert mit dem aktuellen Bildungssystem, das von Normativitätsvorstellungen und damit von Ein- und Ausschlussmechanismen durchzogen ist. Inklusion bedeutet jedoch nicht, dass Einzelne ihre Fähigkeiten optimieren müssen, um umfassender an der Gesellschaft teilhaben zu können, sondern vielmehr, dass sich das gesellschaftliche Handlungsfeld selbst ausdehnt, so dass Normativitätsvorstellungen erweitert werden. Nicht die einzelnen Akteur*innen müssen sich verändern, sondern die Strukturen, die Ein- und Ausschluss erzeugen. In Artikel 24 der UN-Behindertenrechtskonvention heißt es in Absatz 1:

„Die Vertragsstaaten anerkennen das Recht von Menschen mit Behinderungen auf Bildung. Um dieses Recht ohne Diskriminierung und auf der Grundlage der Chancengleichheit zu verwirklichen, gewährleisten die Vertragsstaaten ein integratives Bildungssystem auf allen Ebenen und lebenslanges Lernen [...]“ (UN-Behindertenrechtskonvention 2009).

Die Tatsache, dass auf der Ebene der UN-Konventionen eine Vermischung der Konzepte von Inklusion und Integration stattfindet, sollte in Bezug auf ihre realpolitischen Auswirkungen nicht unterschätzt werden. Entscheidend ist jedoch, dass die Vertragsstaaten Bildungsstrukturen gewährleisten sollen, in denen Bildung ohne Diskriminierung stattfinden kann. Dabei stellt sich die Frage, welche Akteur*innen an der Veränderung der Strukturen überhaupt beteiligt sind. Ich halte die dinglichen Akteure in der theoretischen Reflexion für unterschätzt, weshalb ich hier auf ihre Rolle hinweisen und damit das Diskursfeld um die Dinge erweitern möchte.

Zum Begriff der ‚Dinge‘ bieten verschiedene Theorien unterschiedliche Definitionen an. Während Bruno Latour vom ‚Ding‘ als Gegenstand spricht, um den man sich versammeln kann (Latour 2005), die also nicht zwangsläufig körperliche Qualitäten haben, meine ich hier Dinge mit physisch-haptischen Qualitäten, die dauern, beharren und Masse haben (vgl. Roßler 2008: 3). Mein Hauptaugenmerk liegt zunächst auf den makroskopischen Dingen, also denjenigen Dingen, die uns ohne Hilfsmittel als wahrnehmbar erscheinen. Die Dinghaftigkeit anderer Größen wie Quanten ist dabei aber keineswegs unbedeutend.

Mein Vorschlag zielt nicht darauf ab, nach den Möglichkeiten und Fähigkeiten einzelner menschlicher Akteur*innen zu suchen, die durch entsprechende Förderung an verschiedenen Strukturen teilnehmen können. Vielmehr schlage ich vor, die Einflussgröße der Dinge auf gesellschaftliche Prozesse zu beleuchten. Dies muss zunächst auf theoretischer Ebene geschehen, zumal diese Debatte in Bezug auf Inklusion bisher nur unzureichend geführt wird. Dabei arbeite ich im Folgenden mit einer der Akteur-Netzwerk-Theorie entlehnten Terminologie, welche es mir erlaubt, von menschlichen und nicht-menschlichen Akteur*innen zu sprechen. Denn gerade die nicht-menschlichen Akteure sollen in den folgenden Überlegungen wichtig werden. Vielleicht lässt sich Inklusion anders verstehen und auch umsetzen, wenn wir den *Dingen* mehr Platz einräumen.

Mein Verständnis von Inklusion impliziert nicht nur die Einbindung von Menschen mit und ohne Behinderungen, sondern zielt darüber hinaus auf einen differenzkritischen Umgang mit jeglicher Form von gesellschaftlicher Ausgrenzung ab. Ich verstehe Inklusion, im Abstand zu Integration, mit Mai Ahn Boger als Differenzgerechtigkeit (Boger 2017). Es ist also nicht meine Absicht, eine Schüler*innenschaft, die den Normativitätsvorstellungen aktueller Schulsysteme nicht entspricht, in genau diese zu integrieren. Ich bin auch nicht daran interessiert, einzelne Menschen zu verändern. Es geht darum, Strukturen zu verstehen, denn Menschen werden auf struktureller Ebene einbezogen und ausgeschlossen. Die hier zu skizzierende Perspektive unterstellt, dass dies geschieht, weil wir zu sehr auf die Menschen und zu wenig auf die Dinge schauen, die diese Strukturen maßgeblich bedingen. Ein Ansatz, der die Auseinandersetzung mit Inklusion nicht ausschließlich von den menschlichen Akteur*innen, sondern von den Dingen her denkt, könnte eine andere Perspektive auf die, an Inklusion beteiligten Strukturen, ermöglichen, um von dort her Schnittstellen und Stellschrauben zu erkennen, aus denen neue Handlungsmuster entstehen könnten. Diese Perspektivierung ist zunächst theoretischer Natur und kann sich damit nicht vom Vorwurf, spekulative oder gar utopische Züge zu haben, befreien. Denn es werden keine klaren Handlungsanweisungen aus diesen Ausführungen heraus angeboten – aber ableitbar sein. Wenn ich anbiete, Inklusion von den Dingen aus zu denken, dann ist dem implizit, dass die Stellung der Subjekte sich innerhalb der für Bildungsprozesse maßgeblichen Konstellationen verschiebt. Dieser Versuch wird demnach zu Ungunsten des individuellen Subjekts ausgehen. Der Fokus liegt auf den Verbindungen.

Ich beginne meine Überlegungen mit einer Perspektive, die von den Cultural Dis/ability Studies beeinflusst ist und die eine Betrachtung der kulturellen Bedingungen ermöglichen soll. Gegenwärtige Kultur, d.h. die digitale Kultur, wird nicht als ein Konglomerat menschlicher Errungenschaften betrachtet, sondern als Prozesse der Verbindung zwischen menschlichen, technologischen und anderen nichtmenschlichen Akteuren. Dies zeigt eine Skepsis gegenüber weit verbreiteten Subjektkonzepten, die in (post)digitalen Gesellschaften unzureichend erscheinen.

A Matter of Culture

Die hier skizzierten Überlegungen zu Inklusion basieren auf Ansätzen der Cultural Dis/ability Studies, die das Wechselspiel zwischen „Normalität“ und „Behinderung“ machtkritisch problematisieren, genauso wie deren wechselseitige Bedingungsgefüge (vgl. Goodley 2014). Behinderung wird weder als individuelles Schicksal, noch ausschließlich als Effekt von Diskriminierung und Ausgrenzung verstanden. Die Cultural Dis/ability Studies betrachten Behinderung sowie Beeinträchtigungen nicht als eindeutige Kategorien, die man klassifizieren könnte. Denn eindeutige Kategorien führen, so Waldschmidt, automatisch, weil sie einen Kausalzusammenhang herstellen, zu sozialer Diskriminierung (vgl. Waldschmidt 2017: 24). Vielmehr berücksichtigt dieses Modell Beeinträchtigung, Behinderung und Normalität als erzeugte Effekte – durch akademisches Wissen, Massenmedien und Alltagsdiskurse. Behinderung wird nicht als „natürliche“ Tatsache behandelt, sondern als „naturalisierte Differenz“ (ebd.). Mit den Cultural Dis/ability Studies ist es möglich, kulturelle Praxen auf ihre Produktion von Normalität hin zu untersuchen und darauf, wie Wissen über den Körper produziert, transformiert und vermittelt wird (vgl. ebd.: 25). Dafür reicht es nicht aus – darauf weist Waldschmidt hin – in den klassischen Disziplinen wie den Rehabilitationswissenschaften zu schauen, sondern es lohnt sich der Blick in andere Disziplinen, um die kulturellen Praxen und Bedingungen von Ein- und Ausschluss neu zu beleuchten, zu verstehen und zu hinterfragen (vgl. ebd.: 20).

Aktuelle Bedingungen kultureller Produktion anzuschauen und auf die oben gestellten Fragen hin zu untersuchen, heißt aber auch, Bedingungen digitaler Kultur zu beachten. Unter Kultur verstehe ich mit Felix Stalder „all jene Prozesse [...], in denen soziale Bedeutung, also die normative Dimension der Existenz, durch singuläre und kollektive Handlungen explizit oder implizit verhandelt und realisiert wird“ (Stalder 2016: 16). Demzufolge ist Kultur kein „symbolisches Beiwerk, kein einfacher Überbau“; sie leitet das Handeln und gestaltet die Gesellschaft durch die Verdichtung von Praktiken, die in Artefakten, Institutionen und Lebensbedingungen Bedeutung erzeugen (ebd.). Und damit bildet sie bestimmte Subjektivierungsformen aus.

Digitalität ist laut Stalder nicht an Technologien oder Medien gebunden, sondern erscheint als relationales Muster, durch das die „Infrastruktur digitaler Netzwerke in Produktion, Nutzung und Transformation materieller und immaterieller Güter sowie in der Konstitution und Koordination persönlichen und kollektiven Handelns realisiert wird“ (ebd.: 18). Digitale Technologien sind lange nicht mehr Werkzeuge, sondern allgegenwärtige vernetzte Infrastruktur, die Kultur bildet (vgl. Leeker/Schipper/Beyes 2017: 10) – und ihre Subjekte.

Relational Matter

Wenn, wie Felix Stalder es beschreibt, Digitalität an relationale Muster gebunden ist, stehen wir vor der Herausforderung, diese zu beschreiben, um bestehende kulturelle Praktiken im Sinne der Dis/ability Studies zu hinterfragen. Wie können wir aber Relationen beschreiben, ohne unsere Vorannahmen mit einfließen zu lassen? Wie, ohne dabei vermeintliche Kausalzusammenhänge herzustellen? Welche Effekte mit welchen impliziten (und auch expliziten) Machtstrukturen werden durch welche Beziehungen hergestellt? Und wie schaffen wir es, gleichermaßen Relationen zwischen verschiedensten Akteur*innen zu beobachten, ohne in erster Linie auf die Handlungsfähigkeit menschlicher Akteur*innen zu schauen?

Eine Möglichkeit, bestehende Vorannahmen zu reflektieren, bieten anti-essentialistische Theorieansätze, wie etwa der *Agentielle Realismus* von Karen Barad. Anti-essentialistisch meint, dass z.B. Identitäten als Effekte von Prozess und Performanz gedacht werden und immer erst innerhalb bestimmter Strukturen Sinn bekommen. Es geht also darum, bestimmte Kausalzusammenhänge auf ihre Ursächlichkeit zu hinterfragen, insbesondere dann, wenn sie vermeintlich *natürlich* sind.

Mit dem agentiellen Realismus werden nicht einzelne Akteur*innen angeschaut, sondern *Phänomene*. Der Begriff des Phänomens wird von Barad dabei anders verwendet als etwa in geisteswissenschaftlichen Traditionen, wie der Phänomenologie. Phänomene werden als kleinste ontologische Einheiten verstanden, die nicht aus unabhängigen Gegenständen mit vorgegebenen Grenzen und Eigenschaften bestehen. Sie sind, wie Barad es beschreibt, „ontologisch primitive Relationen“, weil ihre Relata vor der Relation nicht existieren, sondern erst durch diese hervorgebracht werden (Barad 2012: 19). Da die Relata nicht vor dem Phänomen, sondern *im* Phänomen entstehen, entstehen Vorannahmen nur im Phänomen und sind damit nicht kausal; also nicht als Vorher-nachher- oder Wenn-dann-Beziehung, sondern prozessual zu verstehen und können als solche reflektiert werden.

„Phänomene sind für die Wirklichkeit konstitutiv. Die Wirklichkeit besteht nicht aus Dingen-an-sich oder Dingen-hinter-den-Phänomenen, sondern aus Dingen-in-den-Phänomenen“ (Barad 2012: 21). Dinge werden nicht als ursächlich für Phänomene verstanden. Sie existieren, wie auch menschliche Subjekte, erst in dem Phänomen. Sie sind das Ergebnis spezifischer *Intraaktionen*.

Barad benutzt den Begriff der „Intraaktion“ im Abstand zur „Interaktion“, weil Zweitere die vorgängige Existenz verschiedener isolierter Entitäten voraussetzt. Intraaktion meint dagegen, dass Entitäten erst in der Relation entstehen. Es gibt also keine Entitäten vor der Relation und keine Entitäten außerhalb des Phänomens. Beispielsweise werden ‚Subjekt‘ und ‚Objekt‘ erst in und durch eine Relation in Kraft gesetzt und gehen dieser nicht voraus (vgl. Hoppe/Lemke 2015).

Der Agentielle Realismus versteht sich als posthumane Theorie. Posthuman heißt bei Barad nicht, dass der Mensch ausstirbt und auch nicht der Humanismus. Es geht ihr auch nicht darum, den Cyborg als befreienden Retter oder Bedrohung zu verstehen. Der Posthumanismus ist schlichtweg nicht auf den Menschen abgestimmt, „[...] im Gegenteil, es geht bei ihm darum, den Ausnahmestatus des Menschen aufs Korn zu nehmen, wobei er zugleich die Rolle

erklären soll, die wir bei der unterschiedlichen Konstitution und unterschiedlichen Positionierung des Menschlichen inmitten anderer Geschöpfe (sowohl der belebten als auch der unbelebten) spielen“ (Barad 2012 :13). „Der Posthumanismus setzt nicht voraus, daß der Mensch das Maß aller Dinge ist. Er ist kein Gefangener des Größenmaßstabs des Menschlichen, sondern schenkt den Praktiken Aufmerksamkeit, durch die Maßstäbe produziert werden“ (Barad 2012 :14). Das Menschliche wird weder als bloße Ursache noch als bloße Wirkung verstanden. Der Körper ist nicht die natürliche und vor allem nicht feste Trennlinie zwischen Innerlichkeit und Äußerlichkeit (ebd.). Körper werden, wie andere Dinge, als Ergebnisse von Diskurspraktiken verstanden, wobei auch Diskurspraktiken nicht ausschließlich an menschliche Akteure gebunden sind (Barad 2012: 37).

Körper, und damit sind nicht nur menschliche Körper gemeint, „materialisieren sich und gewinnen Relevanz durch die schrittweise Intraaktivität der Welt – ihre Performativität“ (Barad 2012: 42f). Auch die Grenzen zwischen menschlichen und nicht-menschlichen Körpern stehen nicht von Anfang an fest. Sie werden durch Diskurspraxen produziert. Das Verständnis von Menschen und Dingen ist also Ergebnis performativer Relationen. Auch Bedeutung wird bei Barad erst durch spezifische relationale materielle Praktiken ermöglicht (Barad 2012: 35).

Mit Blick auf die eingangs formulierte Problematik von Inklusion, lohnt sich also der Blick auch auf die dinglichen Akteure, die wesentlicher Teil dieser Relationen und der Konstitution von Bedeutung sind.

Material Matter

Um die materielle Seite scheinbar immaterieller Dinge geht es auch bei der Ausstellung *Speculations on Anonymous Materials*, die, von Susanne Pfeffer kuratiert, 2013/2014 im Friedericianum/Kassel gezeigt wurde. Sie versammelte internationale künstlerische Positionen, neben Pamela Rosenkranz u.a. Kerstin Brätsch, Simon Denny, Jon Rafman, Ryan Trecartin, Josh Kline und Katja Novitskova, also Künstler*innen, die häufig unter dem Begriff der Post-Internet-Art subsumiert werden und allesamt Positionen anbieten, die Material, vor allem seit dem Internet, anders denken. Die Ausstellung behauptete, die „anonyme[n] Materialien des rasanten und eingreifenden technologischen Wandels“ zu fokussieren, die durch die ausgestellten künstlerischen Arbeiten neu gedacht werden konnten. Sie nahm eine Verschiebung des künstlerischen Subjekts zu Gunsten des Materials vor. Das „menschliche Maß ist aus den ‚Speculations‘ zugunsten eines spektakulären Materialverständnisses evakuiert“ (vgl. Stakemeier 2014: 173). In ihrer Besprechung der Ausstellung in *Texte zur Kunst* beschreibt Kerstin Stakemeier das Verhältnis von Digitalität und Materialität wie folgt: „Das Digitale strömt nicht aus dem Internet in die Realität, sondern wird aus deren Alltagsgegenständen exhumiert, es zeigt sich als immer schon anwesend“ (Stakemeier 2014: 169), und verweist so auf die Allgegenwart und Unabtrennbarkeit des Digitalen. Oder anders formuliert: Das Digitale ist nicht mehr als das Digitale wahrnehmbar. Es ist kein Gegenüber, nicht abspaltbar und schon gar nicht umgehbar. Aktuelle Kultur sei „digitale Kultur“ und kann nur künstlich, wie Stakemeier es beschreibt, ans Licht gebracht, ausgegraben, als Relikt wieder vorgebracht, „exhumiert“, werden. Das Digitale habe durch die „digitale Vermittlung aller Produktionsbereiche“ eine neue Materialität hervorgebracht, die nicht zu neuen Formen der Reproduktion, sondern eben zu einem neuen Produktionsparadigma geführt habe (Stakemeier 2014: 177).

Dieses neue Produktionsparadigma zeigt sich richtungweisend in der häufig zitierten Aussage Pamela Rosenkranz', die in dem Ankündigungstext der Ausstellung *Speculations on Anonymous Materials* zu finden ist: „I think that it is more interesting to talk about art in terms of the material that determines the work, rather than the artist's identity...“.

Es ist interessanter und auch besonders produktiv, sich mit dem Material, statt mit den künstlerischen Identitäten zu befassen. Denn in dieser Fokusverschiebung – weg von einer Zentrierung auf den Menschen an sich, hin zu den Dingen, den Beziehungen und den Verbindungen – liegen Potentiale, die sich, insbesondere unter aktuellen medientechnologischen Bedingungen, für gesellschaftliche Verschiebungen produktiv machen lassen.

Der Umgang mit Materialität in der Ausstellung *Speculations on Anonymous Materials* und die damit verbundene neue Position des Subjekts innerhalb künstlerischer und gesellschaftlicher Produktion lässt sich mit dem, was seit einigen Jahren unter dem Begriff des *New Materialism* verhandelt wird, fassen und für inklusionspädagogische Zwecke beschreibbar machen.

Den verschiedenen Ausformungen des *New Materialism* ist gemein, dass das Material zum Akteur avanciert, dem eigene Vermögen und epistemische Qualitäten zugeschrieben werden. Damit reagiert der *New Materialism* auf das Primat der Sprache seit dem *linguistic turn* (vgl. u.a. Witzgall 2015: 127). Er propagiert im Abstand zu diesem eine Relektüre vernachlässigter materialistischer Strömungen, unter anderem in der Geschichte der Philosophie (vgl. ebd.: 140). Damit ist er nicht als anti-linguistische Strömung zu verstehen, sondern als kritische Antwort auf die Vorherrschaft der Sprache (vgl. Tuin 2018: 277).

Neue materialistische Ontologien sind radikal nicht-anthropozentrisch, wie Diane Coole es konstatiert. Sie erkennen den Menschen nicht a priori als unverwechselbar an, sondern betrachten ihn als Akteur neben anderen, auch wenn den menschlichen Akteur*innen eine gewisse Macht und damit auch Verantwortung gegenüber anderen Akteur*innen, z.B. in dessen destruktivem Umgang mit seiner Umwelt, zugesprochen wird (vgl. Coole 2015: 29). Menschen tragen also Verantwortung, auch wenn und obwohl sie nicht Ursache und Grund der Erkenntnis und des Seins sind. Die Strömungen innerhalb des *New Materialism* bewegen sich zwischen einer Ontologie des Werdens, in der die Prozesse, die an der „Materialisierung der Materie“ beteiligt sind, neu beschrieben werden und einer kritischen Beobachtung tatsächlicher materieller Wandel (vgl. Coole 2015: 40). Diana Coole beschreibt den *New Materialism* in diesem Zusammenhang in Rückgriff auf Latour als flache Ontologie, in der horizontale Strömungen, unbestimmte Assemblagen und auftauchende Entitäten prozesshaft verhandelt und ausgelotet werden (vgl. Coole 2015: 29). Zusammenfassend lassen sich die neuen Materialismen als Forschungsmethodik verstehen, die für eine nicht-dualistische Erforschung der Welt eintritt (vgl. Tuin 2018: 277).

Die Ausstellung *Speculations on Anonymous Materials* zeigt diese Formen des nicht-dualistischen Modus, indem sie nicht das Moment des individuellen künstlerischen Schaffens zentriert. Die Hinwendung zum Material hat in der Konsequenz eine Dezentrierung des Menschen zur Folge. Das Material zu betrachten hilft uns, nicht nur auf den Menschen und dessen Konstitution zu schauen, sondern auf die Verwebungen von Menschen in ihren Umgebungen.

Networks Matter

Während in *Speculations on Anonymous Materials* das Material zum wesentlichen Akteur der Ausstellung wird, geschieht eine andere Spielart der Dezentrierung des Menschen in der Ausstellung *Co-Workers – The Network as Artist*, die 2015/2016 im Musée d'Art Moderne (MAM) in Paris lief. Indem die durch Digitalisierung veränderten Kommunikationsstrukturen thematisiert werden, wird das einzelne Künstler*innensubjekt aus dem Zentrum der Betrachtung gedrängt.

Die Ausstellung arbeitet vor dem Hintergrund durch Digitalisierung veränderter Kommunikationsformen an der Frage, welchen Veränderungen künstlerische Produktion unterliegt. Sie zeigt vordergründig Positionen, deren Praxis eher durch Netzwerke und den Austausch in diesen geprägt ist, als durch individuelle künstlerische Schaffensprozesse und somit die anthropozentrische Position des (Künstler*innen)Subjekts verdrängt¹.

Co-Workers erinnert, nicht nur wegen der Ausstellungsstadt Paris, an die Ausstellung *Les Immatériaux* von 1985, die, organisiert von Jean-Francois Lyotard und Thierry Chaput, im Centre Georges Pompidou stattfand. Mit *Les Immatériaux* wurden Fragen danach, wie sich unser Verhältnis zur Welt verändert hatte, gestellt. Lyotard erklärte schon 1985, dass die Materialität ihre Identifikationskriterien verloren habe und dass Dematerialisierung nur ein Begriff sei, dass die Materialität des Materials ausmacht (vgl. aqnb.com 2015).

Mit *Les Immatériaux* stellten Lyotard und Chaput Fragen über das Verhältnis von Mensch zu Material vor dem Hintergrund der damals neuen Technologien. Dies geht Hand in Hand mit der Frage nach dem Selbstverständnis des Menschen, da sich – durch die Technologien – Fragen nach dem, was wir sind und was die Objekte, die uns umgeben, sind, zwingend stellen (vgl. Wunderlich 2008: 11). Diese Fragen nach dem Verhältnis von Mensch und Material werden heute, da die damals neuen Technologien nicht mehr neu sind, auf eine andere Probe gestellt.



Abb. 1: *Co-Workers – The Network as Artist* (2015/2016), Ausstellungsansicht, MAM Paris. Foto: Pierre Antoine



Abb. 2: Cécile B. Evans: *Working on what the heart wants* (2015), Installationsansicht, MAM Paris. Foto: Pierre Antoine

Kuratiert von Angeline Scherf, Toke Lykkeberg und Jessica Castex und inszeniert vom DIS-Kollektiv, zeigte *Co-Workers* Arbeiten von international agierenden Künstler*innen, deren, so die Selbstbeschreibung vom MAM im Presstext, innovative Praktiken von unserer vernetzten Welt geprägt sind. Neben Arbeiten von Hito Steyerl, Ian Cheng und Oliver Laric wurde auch die Arbeit *Working on what the heart wants* (2015) von Cécile B. Evans gezeigt. *Working on what the heart wants* ist eine Art Betaversion der ein Jahr später auf der vom DIS-Kollektiv kuratierten 9. *Berlin Biennale* gezeigten Arbeit *What the heart wants*. Sie zeigt verschiedene menschliche und maschinische Akteur*innen, die, über Zeitachsen hinweg, an der Realisierung einer überindividuellen fiktiven ‚Person‘ *HYPER* beteiligt sind (vgl. Casavecchia 2016). Cécile B. Evans untersucht so, was es heißt, im digitalen Zeitalter Mensch zu sein und weiter, wie Maschinen unser Menschsein definieren.² *What the heart wants* bietet uns keine Erzählung von und über individuelle Subjekte. Bei Cécile B. Evans geht es um eine neue, durch aktuelle Technologien beeinflusste, Form von Subjektivität.

Working on what the heart wants besteht aus einer 3-Kanal-Installation sowie einigen Artefakten, die an das Studio der Künstlerin erinnern. Über einen Chat, der über die Screens sichtbar ist, ist Evans im Austausch mit verschiedenen anderen Akteur*innen, um die finale Version der Arbeit zu realisieren. Die Installation demonstriert nicht nur die Entstehung der neuen Arbeit, sie ist künstlerische Arbeit und Prozess zugleich. Evans sucht via Chat mit dem Nickname *HEARTWANTS123D* im Rahmen des Kunstwerks nach Kollaborateur*innen und verteilt Aufgaben. Der Prozess der Kooperation wird ausgestellt.

Über die Screens erhalten wir zudem schon Einblicke in die entstehende Arbeit. Zu sehen sind einige Charaktere, die in mehreren Projekten von Evans auftauchen. Eine davon ist *Haku*.

Nonhuman Matter

Haku ist eine der japanischen Animé-Ästhetik nachempfundene weiblich gestaltete Figur. In *Working on what the heart wants* tanzt sie, beinahe schwebend, vor blauen Wellen. *Haku* ist eine Figur, die schon in früheren Arbeiten von Evans eine Rolle spielte. Sie bewirbt in dem Video *softness* (2014) in einem Hotelzimmer singend und tanzend das gleichnamige Parfüm, welches vom Online-Magazin *NOWNESS* als „Digital beauty in a bottle from the post-internet artist“ promoted wird.³ *Haku* singt eine melancholische Version von Billy Idols *Eyes Without a Face*, (man beachte den Refrain „Eyes without a face, got no human grace your eyes without a face“). *Haku* ist dabei keine Erfindung der Künstlerin. Cécile B. Evans hat sie gefunden und in ein neues Setting überführt. *Haku* gehört, wie auch die populärere Version Hatsune Miku, zur *Vocaloid*-Familie. Dabei bricht Evans mit der Logik der Figur *Haku*. Als *Vocaloid*-Charakter ist sie Teil eines Systems, das für medientechnische Veränderungen emblematisch ist. Als Teil eines Kunstwerks verweist sie auf Strukturen von Künstler*in und Werk, künstlerischem Subjekt und Kunstobjekt, die die Ausstellung im Begriff ist, zu zerstreuen.

An Hatsune Miku dagegen lässt sich das Verhältnis von kreativem Subjekt und dessen Produkt auf die gewohnte Art und Weise nicht beschreiben.

Hatsune Miku⁴ wurde als Maskottchen der Software Vocaloid, einer vom japanischen Musikunternehmen Crypton entwickelten künstlichen Gesangsstimme, im Jahr 2007 das erste Mal der Öffentlichkeit vorgestellt und erreichte im weiteren Verlauf weitreichende Bekanntheit. Schließlich wurde Hatsune Miku als eigenständiges Produkt vermarktet und durch zahlreiche Medien adaptiert, so weit, dass „sie“ als Live-Act in Form eines Hologramms auftritt.

Ihren ersten Live-Auftritt hatte sie 2009. Die Lieder, die Hatsune singt, sind nicht von ihr geschrieben, sondern von der Fangemeinde, den sogenannten *creators*. Durch frei verfügbare Software können die *creators* Lieder auf dafür vorgesehene Portale hochladen und damit die Erscheinung von Hatsune mitgestalten. Die Gesangsstimme ist einer Schauspielerin entliehen. Damit Hatsune Miku als Live-Act auf der Bühne eine große Menge von Fans begeistern kann, sind viele Akteur*innen nötig: Das Hologramm basiert auf einer Software, die von Software-Ingenieur*innen animiert wird, die über eine Sounddatenbank und eine stimmgebende Schauspielerin hörbar gemacht wird.

Ihre Songs werden von vielen Autor*innen geschrieben oder postproduziert, sie wird von Ton- und Bildtechniker*innen auf die Bühne gebracht und über verschiedene global vernetzte Plattformen vertrieben.

Auch wenn die Figur Hatsune Miku als singuläre Person auf der Bühne erscheint, stößt der Versuch, sie als ein individuelles Subjekt zu verstehen, schnell an seine Grenzen. Dennoch wage ich den Versuch, Hatsune Miku als Subjekt zu verstehen, das über die individuellen Grenzen hinausgeht. Vielmehr wird das Subjekt hier ständig in performativen Handlungen des Erschaffens, Teilens, Rechnens, Renderns, Kollaborierens und der Verwendung von Software produziert. Seine Infrastruktur wird nicht ausschließlich von menschlichen Akteur*innen gestaltet, sondern basiert im Wesentlichen auf Interaktionen zwischen Mensch, Technik und der Infrastruktur.

Ich verstehe Hatsune Miku als Symptom aktueller medientechnologischer Entwicklungen, als Symptom für Subjektivierungsprozesse, an dem etwas sichtbar gemacht wird, was sonst in den kulturellen Prozessen und in den individuellen Handlungen und Wahrnehmungen latent vorhanden ist, aber unsichtbar bleibt.

Every things matter

Mit neomaterialistischen und posthumanen Theorien können wir, anstatt auf einzelne Akteure*innen zu schauen, Phänomene und Konstellationen beschreiben und dabei bestehende Vorannahmen hinterfragen. Im Agentiellen Realismus zum Beispiel verschwindet die Existenz verschiedener isolierter Entitäten, und die ständig produzierten Phänomene treten in den Vordergrund. Sie konzentrieren sich nicht mehr auf menschliche Akteur*innen als Ausgangsmaterial, sondern bewegen diese vom Zentrum der epistemischen Prozesse in die Peripherie. So werden Praktiken sichtbar, die von menschlichen, nichtmenschlichen, technologischen, belebten und unbelebten Akteur*innen produziert werden.

Die Ausstellung *Speculations on Anonymous Materials* scheint exemplarisch für diese Prozesse, indem sie das Material zum wesentlichen Akteur der Ausstellung macht.⁵ Durch die Konstellation der Exponate sowie auch durch die Arbeiten selbst wird deutlich, dass dieses Material von der Digitalität gespeist und durchdrungen ist. Digitalität steckt in dem Material. Es ist von Anfang an nicht solitär zu denken, sondern immer in relationalen Settings. Auch die Figur der Künstlerin hat sich verändert. Aus dem kreativen Subjekt ist ein Netzwerk geworden, wie die Ausstellung *Co-Workers* veranschaulicht.

Die durch die Digitalität veränderten Strukturen spiegeln sich jedoch nicht nur in institutionellen Rahmungen wie Ausstellungen wider. Die Akteurskonstellationen, die z.B. an Hatsune Miku gezeigt werden können, sind komplexe Netzwerke, die in der menschenähnlichen holographischen Figur gebündelt sind. Es ist, so zeigen die Beispiele, insbesondere unter Bedingungen digitaler Kulturen, verkürzt, gesellschaftliche Prozesse ausschließlich von Menschen aus zu denken. Auch das Subjekt an sich muss als ein Konstellatives verstanden werden.

Wie eingangs mit den Cultural Dis/ability Studies eingeführt, lässt sich, in Bezug auf Inklusion das individuelle Subjekt nur als Kategorie der Normalisierung innerhalb kultureller Produktion verstehen. Das Subjekt der Inklusion lässt sich aber auch als Teil eines komplexen Netzwerks oder sogar selbst als Netzwerk beschreiben, das sich aus verschiedenen menschlichen und nichtmenschlichen Akteur*innen zusammensetzt. Aus posthumaner Perspektive auf Inklusion werden ihre Subjekte als komplexe *Intraaktionen* zwischen Menschen, Dingen und Diskurspraktiken produziert.

Am Beispiel von Hatsune Miku lässt sich zeigen, wie sehr Phänomene nicht auf Einzelakteur*innen beruhen, sondern als Intraaktion entstehen. Darauf aufbauend schließen sich Fragen an, wie wir eine agentielle Analyse von Phänomenen aus Kunst und Popkultur für pädagogische Prozesse fruchtbar machen können. Dabei lohnt es sich, einen genaueren Blick auf die Dinge und Materialitäten zu werfen, das heißt, die materiellen Dinge selbst der Analyse zu unterziehen, um die Schnittstellen sichtbar zu machen, durch die Subjekte der Inklusion entstehen und zu fragen, wie wir diese im Sinne von Phänomenen – im Sinne Barads – neu verstehen und damit neu verhandeln können.



Abb. 3: Haku. Still aus Cécile B. Evans: *Softness*, Min 00:40



Abb. 4: Still aus Hatsune Miku: *MELT*, Min 2:00

Anmerkungen

- 1 <https://www.aqnb.com/2015/10/30/co-workers-network-as-artist-mam-reviewed/>
- 2 <http://bb9.berlinbiennale.de/de/participants/cecile-b-evans/>
- 3 <https://www.nowness.com/story/cecile-b-evans-softness>
- 4 Folgende Ausführungen sind im Detail nachzulesen und im Wesentlichen dem Text entnommen: Hahn/Klein 2019.
- 5 Der Diskurs fand allerdings nicht nur über die Ausstellung an sich statt, sondern auch durch das begleitende Symposium im Januar 2014, welches die Ausstellung theoretisch anfrühterte.

Literatur

- Barad, Karen (2003): Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter⁴. *Signs: Journal of Women in Culture and Society* 28 (3): 801–31.
- Barad, Karen (2012): Agentieller Realismus. Über die Bedeutung materiell-diskursiver Praktiken. *Agentieller Realismus Über die Bedeutung materiell-diskursiver Praktiken*. Unsel 45. Berlin: Suhrkamp.
- Boger, Mai-Anh. (2017): Theorien der Inklusion – eine Übersicht. In: *Zeitschrift für Inklusion-online.net* Online: <https://www.inklusion-online.net/index.php/inklusion-online/article/view/413/317> [9.6.2019]
- Casavecchia, Barbara (2016): Cécile B. Evans's ‚Working on What the Heart Wants⁴‘. In: *art agenda*. Online: <https://www.art-agenda.com/reviews/cecile-b-evans%25E2%2580%2599s-%25E2%2580%259Cworking-on-what-the-heart-wants%25E2%2580%259D/> [09.06.2019]
- Coole, Diana (2015): New Materialism: The Ontology and Politics of Materialisation 1. In: Witzgall, Susanne/Stakemeier, Kerstin (Hrsg.): *Power of Material/Politics of Materiality*. Zürich/Berlin: Diaphanes, S. 27–41.
- Goodley, Dan (2014): *Dis/ability Studies. Theorising Disablism and Ableism*. London: Routledge.
- Hahn/Klein (2019): Beyond the Screen. Hatsune Miku in the Context of Postdigital Culture. In: Nancy Vansielegheem, Joris Vlieghe, Manuel Zahn (Hrsg.): *Education in the Age of the Screen*. London: Routledge (im Erscheinen).
- Hoppe, Katharina/Lemke, Thomas (2015): Die Macht der Materie Grundlagen und Grenzen des agentuellen Realismus von Karen Barad. In: *Soziale Welt*, vol. 66, issue 3, S. 261–280.
- Latour, Bruno. 2005. *Von der Realpolitik zur Dingpolitik*. Berlin: Merve.
- Leeker, Martina/Schipper, Imanuel/Beyes, Timon (2017): Performativity, performance studies and digital cultures. In *dies: Performing the Digital: Performance Studies and Performances*. Bielefeld: transcript, S. 9–18.
- Nohl, Arnd M./Wulf, Christoph (2013): Die Materialität pädagogischer Prozesse zwischen Mensch und Ding. In: *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft*, Band 16, Anhang 2, S. 1–13.
- Roßler, Gustav (2008): Kleine Galerie neuer Dingbegriffe. Hybriden, Quasi-Objekte, Grenzobjekte, epistemische Dinge. In: Kneer, Georg/Schroer, Markus/Schüttpelz, Erhard (Hrsg.): *Bruno Latours Kollektive. Kontroversen zu Entgrenzung des Sozialen*. Frankfurt a. Main: Suhrkamp, S. 76–107.
- Stakemeier, Kerstin (2014): Prothetische Produktionen. Die Kunst digitaler Körper. Über ‚Speculations on Anonymous Materials⁴‘ im Fridericianum, Kassel. In: *Texte zur Kunst Spekulation*, Band 93, S. 166–81.
- Stalder, Felix (2016): *Kultur der Digitalität*. 2. Auflage. Berlin: Suhrkamp.
- van der Tuin, Iris (2018): Neo/New Materialism. In: Braidotti, Rosi/Hlavajova, Maria (Hrsg.): *Posthuman Glossary*. London: Bloomsbury Academic, S. 277–79.
- UN-Behindertenrechtskonvention. Online: <https://www.behindertenrechtskonvention.info/bildung-3907/> [09.06.2019]
- Waldschmidt, Anne (2017): Disability Goes Cultural. The Cultural Model of Disability as an Analytical Tool. In: Berressem, Hanjo/ Ingwersen, Moritz/ Waldschmidt, Anne (Hrsg.): *Culture – Theory – Disability. Encounters between Disability Studies and Cultural Studies*. Bielefeld: transcript, S. 19–27.
- Witzgall, Susanne (2015): New Materialists in Contemporary Art. In: Witzgall, Susanne/ Stakemeier, Kerstin (Hrsg.): *Power of Material/Politics of Materiality*. Zürich/Berlin: Diaphanes, S. 127–40.
- Wunderlich, Antonia (2008): *Der Philosoph im Museum. Die Ausstellung »Les Immatériaux« von Jean François Lyotard*. Bielefeld: transcript.

Abbildungen

Abb. 1: *Co-Workers – Network as Artist* (2015/2016), Ausstellungsansicht, MAM Paris. Foto: Pierre Antoine. Mit freundlicher Genehmigung des Musée de L'Art Moderne de la Ville des Paris. Online: <https://www.aqnb.com/2015/10/30/co-workers-network-as-artist-mam-reviewed/> [14.08.2019]

Abb. 2: Cécile B. Evans: *Working on what the heart wants* (2015), Installationsansicht, *Co-Workers – Network as Artist*. Foto: Pierre Antoine. Mit freundlicher Genehmigung des Musée de L'Art Moderne de la Ville des Paris. Online: <https://www.aqnb.com/2015/10/30/co-workers-network-as-artist-mam-reviewed/> [14.08.2019]

Abb. 3: Haku. Still aus Cécile B. Evans: *Softness*, Min 00:40. Online: <https://www.nowness.com/story/cecile-b-evans-softness> [14.08.2019]

Abb. 4: Still aus Hatsune Miku: *MELT*, Min 02:00. Online: <https://www.youtube.com/watch?v=FoTd918zhZc> [01.05.2018]

Beyond Decoration. Die Wirkmacht der Topfpflanze im Kunst-Display der Postdigitalität

Eine Case Study am Beispiel von *New Eelam*

STEFANIE MARLENE WENGER

Im Folgenden Essay wird anhand einer Case Study zu Ausstellungssituationen zeitgenössischer Kunst untersucht, warum die Topfpflanze als wiederkehrendes Trendobjekt in diesen Displays verwendet wird. Mittels dreier Thesen wird aufgezeigt, dass die Topfpflanze in diesen Displays als Vermittlerin spezifisch konnotierter Interieurs und postdigitaler Diskurse fungiert, mit denen wir uns in der digitalisierten Lebenswelt des 21. Jahrhunderts beschäftigen. Aus kunsthistorischer Perspektive werden Christopher Kulendran Thomas' *New Eelam* und weitere Vergleichsbeispiele beschrieben und phänomenologisch untersucht. Philosophische und gesellschaftstheoretische Diskurse zu den Themen Postdigitalität, Transhumanismus, Anthropomorphismus, Social Design und Singularität werden zur Unterlegung der Argumentation hinzugezogen.

Die Topfpflanze gilt gegenwärtig als besonders beliebtes Element in zeitgenössischen Kunstdisplays.¹ In verschiedenen Größen und Formen ist die Zimmerpflanze, als einzelnes Objekt oder arrangiert in Gruppen, zentral oder auch beiläufig inszeniert, als wiederkehrendes Motiv in zeitgenössischen Kunstwerken festzumachen. Die Beispiele sind so zahlreich, dass von einem regelrechten Trend gesprochen werden kann: Die Arbeit *New Eelam* (2016-ongoing) von Christopher Kulendran Thomas in Kollaboration mit Annika Kuhlmann integriert in ihren divergierenden Displays Sukkulenten, Farne, Monstera und Zamioculcas; Lizzie Fitch kreierte in ihrem Werk *Office Planter* (2014) für den Online Shop *DISown* eine Palme auf Bürostuhlradern; Thea Djordjaze's Beitrag zur Frieze London 2015 bestand ebenfalls aus mobilen Ensembles der Monstera Deliciosa. Auch Jonas Lunds kürzlich gezeigte Installation *Critical Mass* (2017) war eine Anordnung von Areca-Palmen auf Rollen, die von den Besucher*innen durch eine Online-Abstimmung im Verlauf der Ausstellung durch weitere Objekte ergänzt wurde. Rashid Johnson zeigte zur *Art Basel Unlimited* 2018 eine drei Meter hohe Stahlkonstruktion, die mit einer reichen Ansammlung von Topfpflanzen bestückt war. Der Gummibaum kommt bei Cécile B. Evans' *Hyperlinks or it didn't happen* (2014) zum Einsatz und auch Laure Prouvost, Melanie Bonajo, und Mandla Reuter benutzen Topfpflanzen in ihren Werken. Die Liste könnte mit zahlreichen weiteren Beispielen ergänzt werden. Den Gründen, warum die Topfpflanze zum Trendobjekt in postdigitalen Kunstdisplays wurde, möchte ich im Folgenden nachgehen.

Die Topfpflanzen sind nicht die einzigen Elemente dieser Installationen, sondern bilden zusammen mit anderen Gegenständen mehr oder weniger klar zu deutende Interieurs ab. Sie sind Teil eines Ausstellungsdisplays, das explizit auf andere, uns vertraute Räume wie den Büroraum, das Wohnzimmer, die Lobby oder den Shop referiert. Zudem bilden Videoarbeiten und somit Projektionen oder Monitore oft den Kerninhalt der genannten Arbeiten, die sich inhaltlich wie formal mit Themen der Digitalisierung und Vernetzung im postdigitalen Zeitalter auseinandersetzen. Die Topfpflanze wird zum Teil eines ganz spezifischen Vokabulars von zeitgenössischer Kunst, die sich den veränderten Produktions-, Präsentations-, und Distributionsparametern von Kunst nach der digitalen Revolution annimmt. Sie bildet zusammen mit anderen Gegenständen wie beispielsweise Kühlschränken, Vitaminwasser und Yogamatten² die spezifischen Objektfetische der postdigitalen Kunst oder auch *Post-Internet Art* ab, so die Behauptung dieses Essays. Es stellt sich die Frage, warum gerade die Topfpflanze als geeignetes Objekt angesehen wird, um den *Internet State of Mind* (Chan 2011) der Postdigitalität darzustellen. Der Begriff der Postdigitalität drückt den gegenwärtigen Zustand der Omnipräsenz des Internets und dessen Auswirkung auf klassische kunsthistorische Parameter, wie die Reproduktion und Zirkulation von Bildern und den damit verbundenen Originalitätsbegriff sowie einhergehende Partizipationstrategien und Materialitäten aus. Das Präfix ‚Post‘ impliziert keine Nachzeitigkeit oder Überwindung des Internets, sondern die Praxis des Miteinbeziehens von

digitalen Prozessen, respektive des netzwerkartigen Denkens in der Grundkonzeption dieser Kunstproduktionen (Archey/Peckham 2014). Welchen Auftrag erfüllt das gewissermaßen triviale Objekt ‚Topfpflanze‘ in diesen postdigitalen Displays?

Die Topfpflanze besitzt eine Wirkmacht, die über das Dekorative hinausreicht. Sie ist belegt mit einer vielschichtigen Symbolik: Sie kann in erster Linie als Verständnisschlüssel des dargestellten Interieurs funktionieren. Des Weiteren verweist ihre anthropomorphe Form auf gegenwärtige, gesellschaftskritische Diskurse eines postanthropozentrischen Weltbildes. Schließlich kann sie als Indiz für den Lifestyle der Digitalen Nomaden des 21. Jahrhunderts und deren Ästhetik verstanden werden.

Außerhalb der Kunst jedoch ist die Funktion der Topfpflanze durchaus die des Dekorativen. Ihre Aufgabe liegt in der organischen Verbindung von Innen- und Außenraum, sie erfrischt die Luft und erinnert uns an idealisierte Orte in der Natur (Kahn 2012: 2). In ihrer domestizierten Form wird die Pflanze zum Bestandteil des Interieurs und ist somit gänzlich Produkt menschlichen Geschmacks. Sie ist aktuellen Trends ebenso unterworfen wie andere Elemente des Designs. Ihre Geschichte geht zurück ins viktorianische England, respektive ins Biedermeier in Deutschland, als sich die Topfpflanze erstmals als fester Bestandteil des bürgerlichen Haushalts etablierte. Die mitgebrachten exotischen Setzlinge aus Expeditionen während der Kolonialzeit wurden in den zunehmend helleren und wärmeren, weil beheizbaren, Wohnhäusern des späten 18. Jahrhunderts heimisch (Kalkoff 2015).

Seither ist sie nicht mehr aus der Inneneinrichtung nachfolgender Epochen wegzudenken. Die Case Study Houses der 1940er bis 1960er Jahre – Prototypen modernen Wohnungsbaus, entworfen von namhaften Architekten wie Charles und Ray Eames, Eero Saarinen und Pierre Koenig – waren alle mit Topfpflanzen ausgestattet³ (Abb. 1). Voluminöse *Monstera Deliciosa*, *Areca*-Palmen und Gummibäume kontrastierten das klare, puristische Design der Architektur und der Möbel und gehören bis heute zu den beliebtesten Zimmerpflanzen.⁴ Die Moderne zelebrierte die Topfpflanze jedoch nicht nur im Wohn- sondern auch im Museumsraum. Die New Yorker Kuratorin Arden Sherman hat auf ihrem Blog *Mise en green* eine eindruckliche Sammlung aus historischen und aktuellen Installationshots zusammengetragen, die zeigen, dass Topfpflanzen schon im *Salon des Refusés* 1864 und vermehrt im frühen 20. Jahrhundert im Ausstellungsraum anzutreffen waren (Sherman 2012). Dies änderte sich in den 70er Jahren, als sich die Recherche über die Auswirkungen und potentielle Gefährdung der Exponate durch Pflanzen verbreitete (Finne 2013: 2). Die Zimmerpflanze als Dekorationselement verschwand graduell aus den Museumsräumen, kehrte aber gleichzeitig als Teil konzeptueller Kunstinstallationen wieder zurück.⁵ Dass Pflanzen als Material der Kunst genutzt werden, ist demnach kein neues Phänomen, erlebt jedoch aktuell eine neue Welle der Popularität.

Ein gegenwärtiges Beispiel, in dem die Topfpflanze einen festen Bestandteil des Displays ausmacht, ist Christopher Kulendran Thomas' *New Eelam* (2016-ongoing). *New Eelam* wurde das erste Mal anlässlich der 9. *Berlin Biennale* 2016 ausgestellt. Das Arrangement des Displays bestand einerseits aus einer Theke mit drei iPads und Barhockern vor dem Hintergrund eines Gemäldes in Pastellfarben (Abb. 2), andererseits aus einer Wohnwand mit Fernseher und dazugehörigem Sofa und Salontisch. Diese beiden Situationen wurden durch ein weiteres Wandelement mit eingebautem Monitor verbunden. Das Mobiliar, in schlichtem Schwarz gehalten oder mit roher Betonoberfläche, war zum Teil indirekt beleuchtet und wurde ergänzt durch verschiedenste Topfpflanzen; von der üppigen *Monstera Deliciosa* auf der Theke, über Farne in Terrarien und Glasglocken bis zu kleinen Sukkulenten und Kakteen am Sockel der Wohnwand.

Im Video auf den iPads erschließt sich der Inhalt der Arbeit: Der kurze Werbefilm beginnt mit einer Frauenstimme aus dem Off, die fragt: „What if homes were streamable?“ (Thomas 2017). Im Video verfolgen wir den Alltag einer jungen Frau, die sich an verschiedenen urbanen Orten aufhält, mit anderen jungen Leuten in Arbeits- und Freizeitsituationen interagiert und durch ihre App unkompliziert von einer zur anderen zeitgemäß designten Wohnung und Stadt wechselt. Die Topfpflanzen sind auch hier fester Bestandteil des Interieurs. Die Stimme im Off erklärt derweil die Idee des Start-Up-Unternehmens *New Eelam*: Ziel ist es, ein alternatives Wohnmodell zu schaffen, das Mobilität gewährleistet, bei gleichzeitiger Absicherung durch kollektives Wohneigentum. Genossenschaftlicher Wohnbesitz also, aber auf globaler Ebene. Bei Bezahlung einer monatlichen Gebühr hat man Zugang zu Apartments in angesagten Vierteln der globalen Weltstädte – eine Dienstleistung zugeschnitten auf die projektbasierte und nomadische Arbeitsweise vieler Digital Natives. Anstatt von Genossenschaft wird von „cloud based housing“ gesprochen und

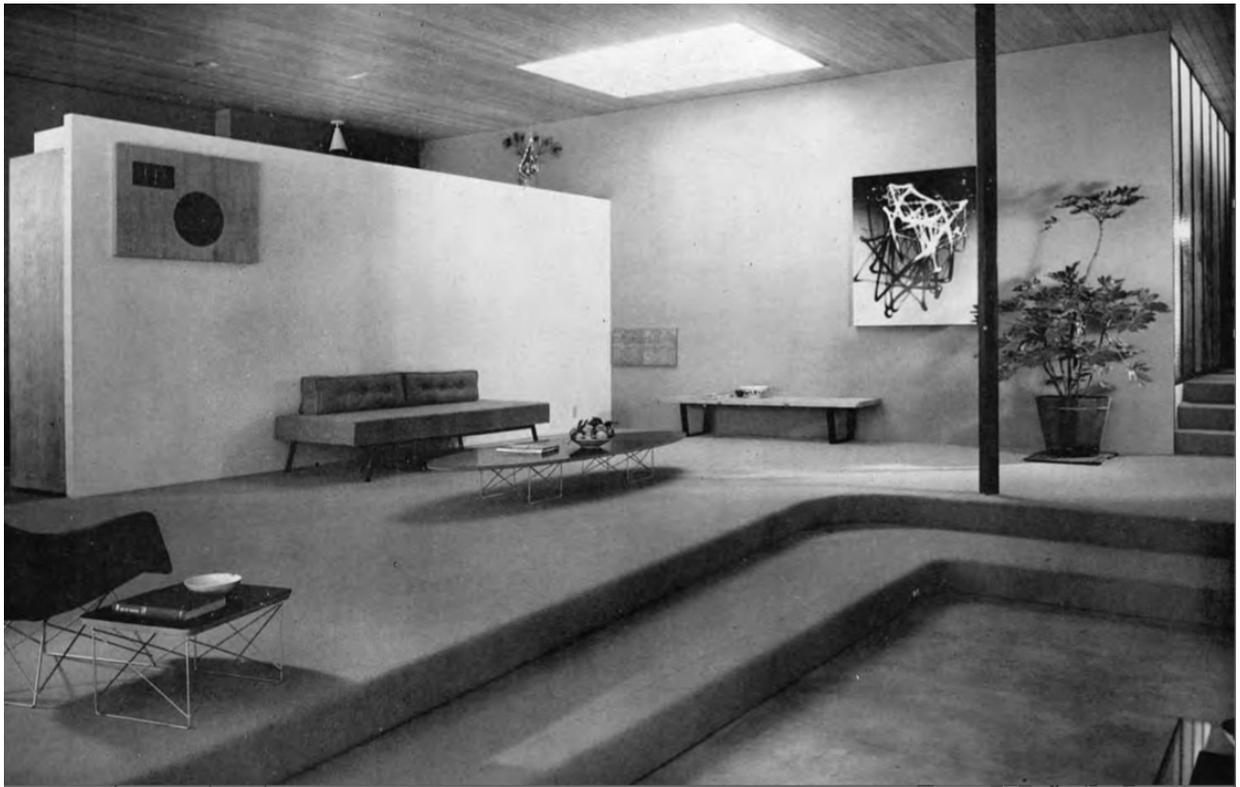


Abb. 1: Case Study House #9, Charles Eames und Eero Saarinen, Arts & Architecture Juli 1950, Foto: Julius Schulmann



Abb. 2: Christopher Kulendran Thomas in Zusammenarbeit mit Annika Kuhlmann, *New Eelam*, 2016. Installationsansicht, 9. Berlin Biennale 2016

fast identisch zum *Airbnb*-Slogan „weltweit zuhause“ heißt es bei *New Eelam*: „So that the whole world can be our home“ (Thomas 2017). Auch Ästhetik und Sprachduktus des Werbefilms sind genau auf diese Zielgruppe zugeschnitten und entsprechen dem ‚Look‘ einer Apple-Werbung.

Der Titel *New Eelam* verweist auf die Geschichte der tamilischen Unabhängigkeitsbewegung und Proklamation des Staates *Tamil Eelam* im Nord- und Ostteil Sri Lankas. Die Auswirkungen des 2009 endenden Bürgerkrieges auf die Bevölkerung Sri Lankas und die Herkunft des Künstlers werden somit im Werk ebenfalls aufgegriffen. Diese politisch-historische Ebene bildet den Ausgangspunkt für das Video, das auf dem zweiten Monitor in der Sofaecke zu sehen ist und die marxistisch geprägte Ideologie erklärt, die hinter *New Eelam* steckt. *New Eelam* soll nicht nur eine profitable Dienstleistung darstellen, sondern ein progressives Wohnmodell der Zukunft illustrieren, welches drängende Fragen zu nationalstaatlicher Zugehörigkeit und Lohnarbeit in gegenwärtigen und zukünftigen Wirtschaftssystemen aufgreift.

Diese ideologische Ebene im Hinterkopf behaltend, möchte ich im Folgenden skizzieren, wie *New Eelam* als Kunstwerk in verschiedenen Ausstellungskontexten präsentiert wird. Einzelne Elemente des Displays wie die Topfpflanzen, Banner und Leuchtkästen mit dem *New Eelam*-Logo, ebenso wie die Vitrinen mit skulpturalen Arbeiten, kommen fast in allen Versionen des Displays vor, auch wenn sich die einzelnen Präsentationen deutlich unterscheiden. Welchen Referenzrahmen öffnet die Topfpflanze in diesen zeitgenössischen Displays?

Auf der *Gwangju Biennale* 2016 erinnerte das Display an eine Gaming-Corner auf einer Messe. Dies wurde hervorgerufen durch die von unten beleuchtete Aluminium-Bühne mit Teppichbezug, modulare Faltwände mit dem *New Eelam*-Logo und Sitzsäcke vor den Monitoren. Vor jeder Faltwand wurde eine Pflanze in einem weißen rechteckigen Topf platziert. Im Kunstverein Harburger Bahnhof im selben Jahr waren die zwei Vitrinen und das Wandelement mit Monitor weitläufig im Raum verteilt, ergänzt durch zwei Pflanzen in gestapelten Plastikboxen und zwei von der Decke hängenden Bannern (Abb. 3). Die Skulpturen in den Vitrinen, ebenso wie die Gemälde an den Wänden, stammen von Künstlerinnen und Künstlern aus Sri Lanka und waren bereits in Berlin ausgestellt. Diese Kunstwerke sind Teil der Arbeitsreihe *When Platitudes Become Form* (2013-ongoing) für die Christopher Kulendran Thomas Kunstwerke aus dem wachsenden Kunstmarkt in Sri Lanka einkauft und in sein Werk integriert. Als kennzeichnendes Merkmal wurde die Eingangsrampe zum Kunstverein rosa gestrichen, um sie mit dem Farbkonzept aus Grau- und Rosa-Tönen zu harmonisieren. In einem weiteren Raum war die Theke mit den drei Barhockern analog zur Situation in Berlin anzutreffen.

Für die Präsentation im Hamburger Bahnhof in Berlin 2017 wurde das Display erneut adaptiert und diesmal einem privaten Wohnraum nachempfunden. Das Aluminium-Podest wurde zwar beibehalten, der Boden aus hellen Sperrholzplatten, das einheitliche Regalsystem und die Möblierung lassen jedoch nachvollziehen, wie sich der Künstler die Idealwohnung vorstellt, in welcher zukünftige *New Eelam*-Kund*innen wohnen (Abb. 4). Dieses Interieur entspricht wiederum dem Wohnzimmer, in das wir beim Besuch der Webseite new-eelam.com in der virtuellen 360° Ansicht eintreten.

Im Display im Hamburger Bahnhof sind die Pflanzen noch stärker eingebunden, da sie als Teil eines aquaponischen Ökosystems funktionieren: Durch ein Pumpensystem mit dem Aquarium verbunden, entnehmen die Pflanzen die Nährstoffe aus den Exkrementen der Fische und fügen dem Wasser ihrerseits wieder Sauerstoff zu. Die Präsentation in der Tensta Konsthall in Stockholm im selben Jahr war sehr ähnlich gestaltet, mit leichten Veränderungen im Mobiliar. In der Gruppenausstellung *I was raised on the Internet* im *MCA Chicago* 2018 kam abermals ein anderes modulares Möbelsystem aus Holzkuben zum Einsatz, bestehend aus hellem Sperrholz und Aluminium. Ergänzt wurde das Display durch Möbel und Teppiche in grau und Naturtönen sowie pinken LED-Leuchten und fügte sich so nahtlos in die Ästhetik von *New Eelam* ein. Welche Funktion die Topfpflanzen im Display von *New Eelam* und in postdigitalen Displays allgemein innehaben, möchte ich nun anhand von drei Thesen ausarbeiten.



Abb. 3: Christopher Kulendran Thomas, *60 Million Americans can't be wrong*, 2016, Installationsansicht, Kunstverein Harburger Bahnhof 2016, kuratiert von Annika Kuhlmann. Foto: Michael Pfisterer, Courtesy der Künstler und Galerie Antoine Ertaskiran



Abb. 4: Christopher Kulendran Thomas in Zusammenarbeit mit Annika Kuhlmann, *New Eelam*, 2017, Installationsansicht, Hamburger Bahnhof - Museum für Gegenwart, Berlin 2017

1. Form follows function – Die Topfpflanze als Teil des prototypischen, modernen Wohnzimmers

Auf der ersten Ebene der Rezeption begegnen wir der Topfpflanze in den oben skizzierten Displays als Objekt im Raum. In einem Display wie dem im Kunstverein Harburger Bahnhof 2016 ist die Topfpflanze unter Umständen das einzige uns vertraute Objekt, während sich der Inhalt der Vitrinen und die Bedeutung der Banner nicht im ersten Moment erschließen. Die Topfpflanze ist sofort verständlich und vertraut. Fast schon banal in ihrer Alltäglichkeit, eröffnet sie uns einen niederschweligen Zugang zu einem komplexen Werk. Im ersten Display von *New Eelam* auf der *Berlin Biennale* nehmen wir sie unter Umständen gar nicht bewusst wahr, weil sie sich extrem gut in das Ausstellungsdisplay einfügt. Sie ist Zaungast, agiert in dieser Rolle als subtile Übersetzerin des Interieurs fast unbemerkt und dennoch nachhaltig, denn sie macht uns die disparaten Objekte im Raum als Ensemble verständlich und deutbar: Wir wähen uns in einem privaten Wohnzimmer. In dieser Funktion als Vermittlerin zwischen Betrachter*in und Display begegnet uns die Topfpflanze in zahlreichen anderen Werken. Die Areca-Palme in Mandla Reuters Einzelausstellung in der Kunsthalle Basel 2013 transformierte zusammen mit einem Verschnitt der *Barcelona-Liege* von Mies van der Rohe, einer Bronzeskulptur sowie zwei massiven Betonsäulen den Museumsraum in ein privates Interieur (Abb. 5). Auch hier bietet die Pflanze den unmittelbaren Zugang, sie ist gewissermaßen der Schlüssel, damit wir die anderen Elemente im Raum zu deuten vermögen. Die Paarung von Topfpflanze mit Designklassikern der Inneneinrichtung scheint ein beliebtes Motiv: Bei Christopher Kulendran Thomas sind es Neuinterpretationen des Bauhaus, bei Cécile B. Evans' *Hyperlinks or it didn't happen* (2014) treffen wir auf den Plywood Lounge Chair von Charles und Ray Eames in Kombination mit einem Gummibaum. Auch hier bilden Topfpflanze, Stühle und ein Teppich die Indizien für die Deutung des Displays als privaten Wohnraum (Abb. 6). Jüngstes Beispiel in dieser Reihe ist die Arbeit *Marbellous Living* (2018) von Leonie Brandner. Auch hier macht erst das Ensemble der Topfpflanzen die Szenerie aus Sessel, Bogenleuchte und Laminat in Marmoroptik wohnlich und lesbar (Abb. 7).

Diese Displays referieren auf den Prototypen, der in den Case Study Houses der Nachkriegszeit paradigmatisch aufgezeigt wurde und offenbar bis heute nachwirkt. Der Zweck der Case Study Houses lag laut den Editoren des *Arts & Architecture Magazine* in der Herstellung „guter“ Lebensbedingungen für amerikanische Familien (Entenza 1945: 37). Die Häuser sollten dupliziert werden können, waren also nicht als Einzellösung gedacht, sondern sollten effiziente Lösungen für den Wohnungsbau bieten, die sich der*die durchschnittliche Amerikaner*in leisten kann (Entenza 1945: 38).

Wie erklärt sich dieser Rückgriff postdigitaler Displays auf modernes Design oder noch spezifischer auf das prototypische Wohnzimmer der Nachkriegszeit? Ein möglicher Erklärungsansatz liegt in der allgemeinen Vertrautheit dieses Typus und in den anscheinend immer noch anhaltenden ästhetischen Werten, welche durch ein solches Interieur transportiert werden. Die postdigitalen Kunstwerke thematisieren die tiefgreifenden Veränderungen unserer Gesellschaft im Zuge der digitalen Revolution durch die Verwendung von komplexen kulturellen Codes des 21. Jahrhunderts und eine vom Branding geprägten, hyper-realistische Ästhetik. Dies steht in starkem Kontrast zum gesellschaftlichen Kontext der Nachkriegszeit, die durch das Display vermittelt wird. Dennoch sehen viele Künstler*innen gerade in dieser Diskrepanz ein fruchtbares Spannungsfeld zwischen dem Wiedererkennungseffekt des modernen Interieurs, das gesellschaftliche Veränderungen zu überdauern scheint und Diskursfeldern der Postdigitalität. Es entsteht ein sich kontrastierendes Gefüge von prototypischem Wohnzimmer auf der physisch erfahrbaren Ebene des Displays einerseits und zum Teil relativ abstrakten und komplexen, auf weite Referenzfelder basierenden Kontexten des digitalen Raumes auf inhaltlicher Ebene andererseits. Eine mögliche Lesart dieses Spannungsfelds ist, dass die Schaffung einer relativ klar konnotierten und einladenden Situation im Display den Einstieg ins Werk vereinfacht und als Brücke funktioniert. Die Topfpflanze nimmt in diesem Gefüge eine wichtige Schlüsselrolle ein, weil sie den prototypischen Wohnraum als solchen unmissverständlich lesbar macht.



Abb. 5: Mandla Reuter, Installationsansicht Kunsthalle Basel, 2013, Foto: Gunnar Meier

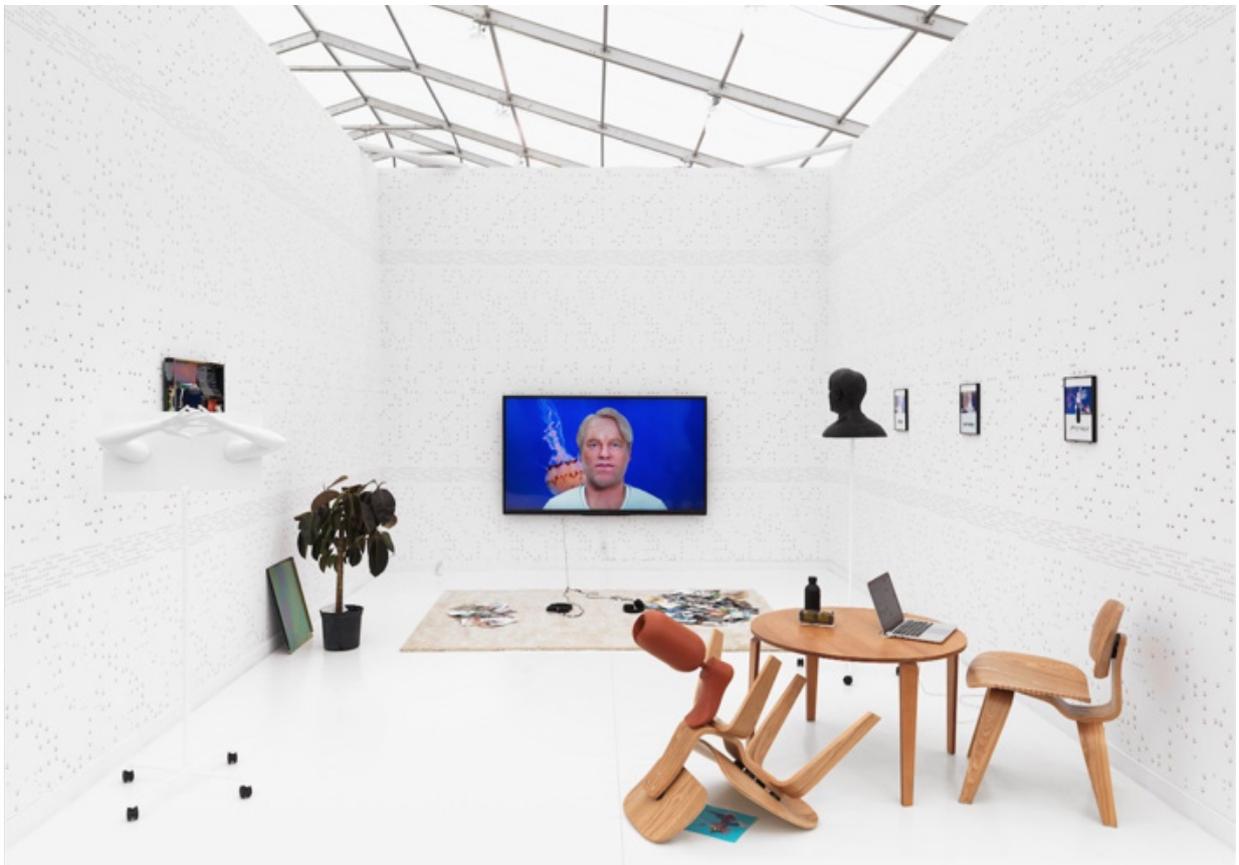


Abb. 6: Cécile B. Evans, *Hyperlinks or it didn't happen*, 2014, Installationsansicht an der Frieze, New York, 2015



Abb. 7: Leonie Brandner, *Marbellous Living*, 2018, Installationsansicht im Aargauer Kunsthaus, 2018

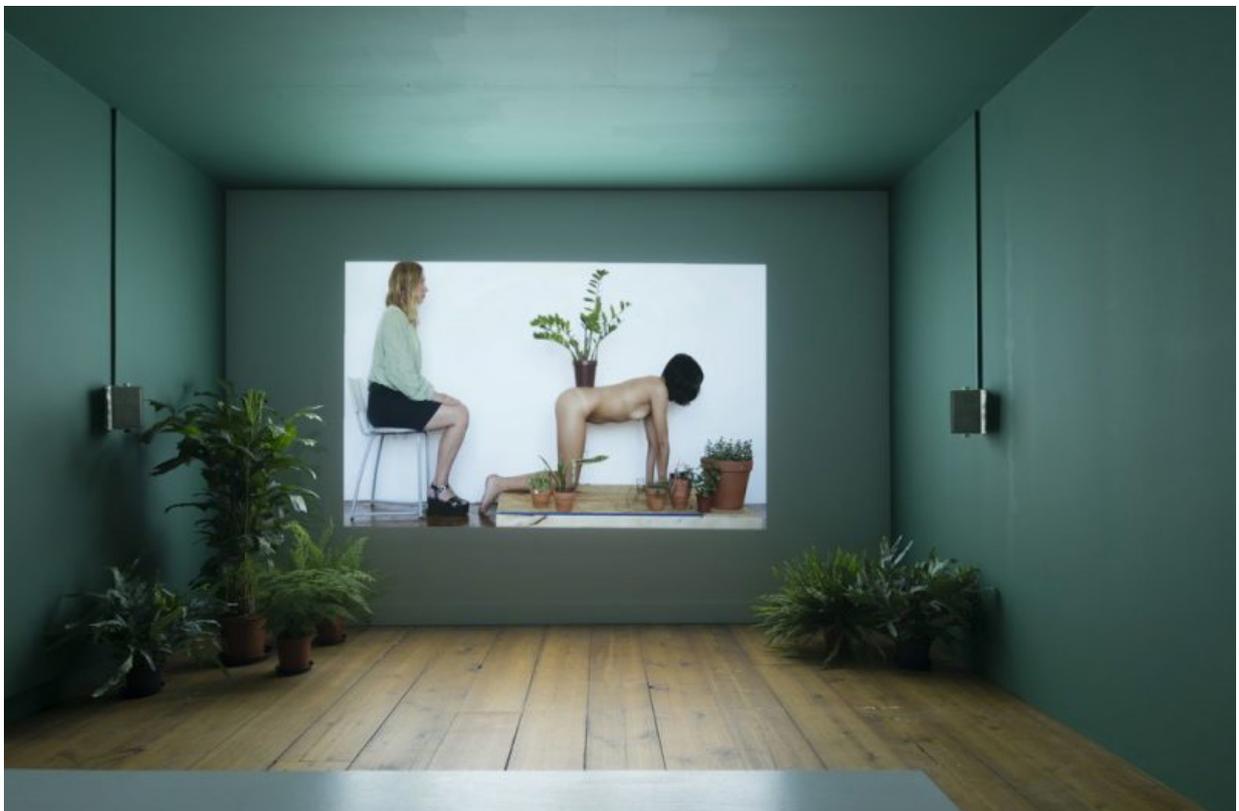


Abb. 8: Melanie Bonajo, *Night Soil: Fake Paradise*, 2014, HD Video, 32:09 min, Installationsansicht De Appel Arts Center Amsterdam

2. Hello my friend – Die Topfpflanze als sympathisches Individuum

Als Bestandteil eines Interieurs und Displays wurde die Topfpflanze bisher als Objekt bezeichnet, sie ist natürlich in erster Linie ein Lebewesen. Als solches begegnet sie uns auch im Ausstellungsraum, wir nehmen ihr Wohlbefinden oder Leiden anhand ihrer äußeren Erscheinungsform wahr. Sie besitzt eine Körperlichkeit, die sich von anderen, leblosen Ausstellungselementen wie dem Mobiliar und technischen Geräten absetzt. Faye Kahn bemerkt, dass Topfpflanzen in ihrer Präsenz und Größe in einem Raum ähnlich viel Platz beanspruchen wie ein Mensch. Sie seien ideale Platzhalter für eine Person aufgrund ihrer Gesichtslosigkeit und damit universal zugängliche Bezugspunkte: „Domesticated houseplants appear innocent, attractive and defenseless, making them sympathetic individuals, while not fostering any theatrics or relying on sonic communication as an animal does“ (Kahn 2012: 3).

Die Personifizierung der Topfpflanze als sympathisches Individuum ist für die menschliche Rezeption plausibel. Anthropomorphismus, die Übertragung menschlicher Eigenschaften und Verhaltensweisen auf Nichtmenschliches, ist laut Nicholas Epley, Verhaltensforscher an der Universität Chicago, ein Zeichen sozialer Intelligenz (Fessler 2017). Dass wir die Topfpflanzen in den Displays als menschliches Verhalten imitierende Lebewesen wahrnehmen, ist eine von den Künstler*innen explizit intendierte oder zumindest naheliegende Rezeptionserfahrung.

In *New Eelam* können die Topfpflanzen durchaus als sympathische, harmlose Individuen rezipiert werden. Die beiden Palmen vor dem Messe-Paravent im Display in Gwangju beispielsweise empfangen uns als Hosts an ihrem Stand, die Pflanzen in den Plexiglas-Behältern in der Situation im Kunstverein Harburger Bahnhof beobachten als stummes Museumspersonal unsere Schritte, die Monstera auf der Theke präsentiert uns mit ihren weit ausladenden Armen das Angebot an technischen Geräten und ermuntert uns in der Manier von Verkaufspersonal zur näheren Betrachtung. Der Gummibaum in Cécile Evans *Hyperlinks or it didn't happen*, vor allem in der Version des Displays in der *Seventeen Gallery* in London, wird bei näherer Betrachtung zum Protagonisten in der Szenerie, zu dem wir uns in Bezug setzen können. Wir empfinden Empathie für David Maljkovics Palmen, deren natürliche Statur durch ein zu tief gelagertes, horizontales Gipselement massiv beeinträchtigt wird. Wir schmunzeln beim Anblick von Debora Delmars Areca-Palme in *Bio Logics* (2013), die sich auf einem Sitzsack ausruht. Auch die Pflanzenarrangements in Melanie Bonajos *Night Soil, Fake Paradise* (2014) wirken wie Charaktere aus der Videoarbeit, die sich um den Bildschirm gruppieren und die Besucher*innen beim Betrachten des Videos betrachten (Abb. 8). Im Video hält eine Topfpflanzen-Protagonistin einen kurzen Monolog, in dem sie sich wie folgt vorstellt: „Oh Hello, I am a potted plant. I cost 5 Euro. I'm born in Germany, and I'm single. My former owner dumped me on the street, that's how I met one of you lovely kinds. I think she is in the room, too. She realized you and me are just different aspects of a single condition, that, according to your point of view, makes me a person and you a plant“ (Bonajo 2014). Während ihres Monologs steht die Topfpflanze – eine mittelgroß gewachsene *Zamioculcas* – auf dem Rücken einer nackten Frau, die auf allen vieren am Boden kniet. Hinter ihr sitzt die Künstlerin auf einem Stuhl, im Vordergrund sind weitere Topfpflanzen zu sehen. Diese Szene rückt das Verhältnis von Mensch und Pflanze unmittelbar ins Zentrum der Erzählung. Im Gedankenexperiment, das folgt, hinterfragt die Pflanze die Dominanz des Menschen über die Pflanzenwelt, indem die Pflanze auf ihre Resistenz- und Anpassungsfähigkeit über Jahrtausende und ihr Auskommen aus den wenigen Ressourcen Wasser und Sonnenlicht hinweist. Bonajo spricht damit den kritischen Diskurs zur anthropozentrischen Perspektive des globalen Kulturkapitalismus an, der gegenwärtig u.a. durch Donna Haraway in federführender Position angeregt wird. In ihrem jüngsten Buch *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene* (2016) betont sie, dass die Vormachtstellung des Menschen, die wir im Anthropozän erleben, für unsere Umwelt und schließlich für unser eigenes Fortbestehen in der Zukunft nicht tragbar sei (Haraway 2016). Die Lösung sieht sie in der Zuwendung des Menschen zu anderen Lebewesen und die Betonung auf Verwandtschaft im Gegensatz zur Abgrenzung, die in den letzten Jahrhunderten vollzogen wurde. Haraway spricht sich in posthumanistischer Manier gegen eine hierarchische Unterscheidung der Spezies aus. Die Idee einer notwendigen „Repositionierung des Menschen nach oder außerhalb seiner Sonderstellung“ bleibt laut Stefan Herbrechter der größte gemeinsame Nenner der zahlreichen Posthumanismen, die sich seit den 80er Jahren in den unterschiedlichsten Disziplinen ausgebildet haben (Herbrechter 2016:11).

Die domestizierte Pflanze in menschlich anmutender Gestalt führt uns unsere Verwandtschaft mit anderen Lebewesen vor Augen und lässt uns die Gemeinsamkeiten anstatt die Unterschiede erkennen. Der intendierte Anthropomorphismus in den Displays eröffnet uns somit die Zugänge zur Idee des postanthropozentrischen Weltbildes, das intrinsischer Teil des postdigitalen Diskurses ist. Die dringenden Fragen zu den ökologischen Folgen der technologischen Entwicklung und zur grundsätzlichen Gestaltung einer gemeinsamen Zukunft der Spezies dieses Planeten werden darin aufgegriffen.

3. Designing the Social – Die Topfpflanze als Teil eines Lifestylemodells

Die Topfpflanzen in *New Eelam* generieren – in Zusammenspiel mit anderen ausgewählten Elementen – die kulturell konnotierten Räume, die auf eine spezifische Zielgruppe zugeschnitten sind. Es sind dies kinderlose, gut ausgebildete Personen mit kurzfristigen Arbeitsverträgen, die mobil und global vernetzt sind, ein ökologisches, jedoch vor allem ein ökonomisches und ästhetisches Bewusstsein haben. Die Funktion der Topfpflanze liegt demnach in der Vermittlung eines Lifestylemodells für eine ganz spezifische Bevölkerungsschicht der Digitalen Nomad*innen. Dieser Lifestyle ist grundsätzlich geprägt von einem harmonischen Zusammenspiel von Materialien und Oberflächen und einem abgestimmten Farbkonzept. Die Inneneinrichtung von *New Eelam* wurde vom Berliner Designstudio *New Tendency* beigesteuert, deren Entwürfe sich in der Bauhaus-Tradition verorten.⁶ Die visuelle Kommunikation hingegen stammt von Manuel Bürger, der sich mit Aufträgen für die *transmediale*, das *HeK* und Künstler*innen wie Olia Lialina und Aram Bartoll in der Ästhetik des Postdigitalen auszudrücken weiß.⁷ Die Zusammenarbeit mit professionellen Unternehmen tragen maßgeblich zum wiedererkennbaren Look von *New Eelam* bei. Die Topfpflanzen komplementieren die Displays nicht nur auf der visuellen Ebene, sie sind das Sinnbild des Lebensgefühls, das in diesen Interieurs evoziert wird. Dieses Lebensgefühl zeichnet sich aus durch eine Affinität zu neuen Technologien und Ökonomien des Silicon Valley, beispielsweise in der Anlehnung an die Präsentation der iPads in einem Apple Store im ersten Display in Berlin. Der Aspekt des Ökonomischen lässt sich auch in den anderen Displays ablesen, so ist die Gaming Lounge in Gwangju gleichzeitig auch als Messestand zu deuten. Die Vermarktung und Ökonomisierung aller Lebensbereiche ist zentraler Aspekt dieses Lifestyles. So liest sich auch das private Wohnzimmer im Display in Berlin, Stockholm und Chicago als Prototyp für einen idealisierten privaten Raum, der aber ganz der ökonomischen und ideologischen Struktur des Start-Up-Unternehmens *New Eelam* entspricht.

Peter Schneemann fasst künstlerische Strategien, die das Display explizit zur ideologischen Ausformulierung alternativer Gesellschaftsmodelle nutzen, unter dem Begriff *Designing the Social* zusammen (Schneemann 2018: 35). Laut Schneemann sehen Künstler*innen im Innenraum das Potential, auf ganz spezifische soziale Modelle zu verweisen. Dieser Verweis geschieht maßgeblich durch die im Design eröffneten Referenzfelder: „In ihren Arbeiten ist die Auseinandersetzung mit der Designsprache unmissverständlich, die als Moment der Zeitgenossenschaft, als Anbindung an gesellschaftliche Nutzungen und an spezifische Lebensentwürfe strategische Bedeutung erhält“ (Schneemann 2018: 36). Als Beispiele führt Schneemann unter anderem Atelier van Lieshout, Franz West und Andrea Zittel ins Feld. Ich möchte argumentieren, dass diese Beobachtung auch für Christopher Kulendran Thomas' *New Eelam* geltend gemacht werden kann. Annika Kuhlmann, die kreative Direktorin von *New Eelam*, erklärte im Interview mit Maria Lind: „We're particularly interested in how social formations are organized through, and reflected in, our living spaces.“ (Lind 2017: 10). Christopher Kulendran Thomas selbst bezeichnet im gleichen Interview die Funktionsweise von *New Eelam* als „prototyping new lifestyle formats“ (Lind 2017: 9).

Die Topfpflanzen in *New Eelam* sind demnach Indikatoren eines spezifischen Lifestyles, eines sozialen Designs, wie Schneemann es beschreibt. Sie transportieren eine Atmosphäre, um mit Gernot Böhme zu sprechen, die den vernetzt-urbanen, digital-nativen Lebensstil präzise verkörpert (Böhme 1992). Es ist der Lebensstil einer urbanen Elite global nomadischer Akademiker*innen, die momentan einen sehr kleinen Teil der Bevölkerung ausmacht, sich aber in stetigem Wachstum befindet (Soboczynski 2018). *New Eelam* orientiert sich somit an der zukünftigen Demografie des globalen Nordens. Die Topfpflanze ist intrinsisches Element dieser präzise designten Lebenswelten einer wachsenden kreativen Klasse.

Eine der wichtigsten Kräfte der gegenwärtigen Ökonomie ist laut Böhme die Fähigkeit, Produkten, Räumen und Landschaften eine Ausstrahlung – eine Atmosphäre – zu verleihen, das Reale zu ästhetisieren. In der „Ästhetischen Ökonomie“, wie Böhme die gegenwärtige Wirtschaftsform des Kulturkapitalismus bezeichnet, kommt kaum ein Bereich ohne ein Design aus. Personen, Produkte und Orte werden inszeniert, um eine Zugehörigkeit zu einer sozialen Gruppe und einem bestimmten Lifestyle zu kommunizieren, der Inszenierungswert werde zum neuen Gebrauchswert (Böhme 2016: 150). Im Unterschied zum industriellen Kapitalismus, der die Standardisierung und Massenproduktion zum höchsten Ziel erklärte, setzt der heutige Kulturkapitalismus auf Einzigartigkeit. Der Soziologe Andreas Reckwitz spricht von einer „Ökonomie der Singularitäten“, die den gesellschaftlichen Strukturwandel der Spätmoderne von einer sozialen Logik des Allgemeinen zu einer sozialen Logik des Besonderen beschreibt (Reckwitz 2017:11). Die Singularisierung definiert die Einzigartigkeit eines Produkts, einer Erfahrung oder eines Menschen, als höchsten kulturellen Wert. Das Streben nach Einzigartigkeit wird dabei nicht als hedonistische Selbstoptimierung, sondern als gesellschaftliche Erwartung an das Individuum verstanden (Reckwitz 2017:9). Die „Ökonomie der Singularitäten“ setzt die Formulierung eines klaren Profils der Arbeitnehmer*in voraus, das sich von anderen abgrenzt, attraktiv kuratiert ist und authentisch gelebt wird. Reckwitz’ Konzept der Einzigartigkeit geht Hand in Hand mit Böhmes „Ästhetischer Ökonomie“ der Atmosphären und stetigen Drang zur Inszenierung aller Lebensbereiche. Reckwitz benutzt den Begriff postdigital nicht direkt – er spricht von postindustriellen und spätmodernen Phänomenen – betont jedoch, dass die Omnipräsenz digitaler Medientechnologien bezeichnend zu diesem Strukturwandel beigetragen hat (Reckwitz 2017: 19).

Wie meine Ausführungen hoffentlich zeigen konnten, kommen der Topfpflanze in zeitgenössischen Displays viele unterschiedliche Rollen zu, die weit über ihr rein dekorative Eigenschaft hinausreichen. In allen diesen Aufgaben wirkt die Topfpflanze als Vermittlerin spezifisch postdigitaler Diskurse, mit denen wir uns in der Lebenswelt des 21. Jahrhunderts beschäftigen. Sie wirkt als Verständnisschlüssel modernistischer Interieurs und erleichtert uns damit die Rezeption komplexer Inhalte der postdigitalen Gegenwart. Sie führt uns in ihrer anthropomorphen Form unsere Verwandtschaft mit anderen Spezies wieder vor Augen, die in unserem anthropozentrisch geprägten Gesellschaftsmodell oft in Vergessenheit gerät. Sie ist schliesslich Advokatin eines Lebensstils globaler Nomad*innen, die momentan zur Elite gehören, deren globalisiertes, projektbasiertes, flexibles und selbstvermarktendes Lebensmodell für eine große Schicht der Bevölkerung in der Postdigitalität jedoch immer mehr zur Realität wird.

Alle diese Aspekte, im Alleingang oder in Kombination, macht sie zum beliebten Objekt in Kunstdisplays. Sie gehört, wie schon oben erwähnt, zum Vokabular zeitgenössischer Kunstproduktion, das einen Tipping Point erreicht hat, das heißt, dank ihres Vorkommens in einer kritischen Masse von Kunstdisplays zum Trend wurde. Als dieses Trendobjekt findet sie mitunter auch unter Wegfall der ihr zugeschriebenen Wirkmächte ihre Verwendung, in reiner Selbstreferentialität, als Objekt, das für eine Ästhetik der Postdigitalität steht.

Anmerkungen

- 1 Der Begriff des Displays bezeichnet die Ausstellungsgestaltung und die damit verbundenen räumlichen und medialen Komponenten, die bei der Rezeption und Vermittlung von Kunst wirksam werden und bewusst zur Bedeutungsproduktion des Werkes beitragen.
- 2 Diese Beobachtung folgt aus der Recherche zu postdigitaler Kunst im Rahmen meiner Dissertation. Beispiele für die Verwendung der genannten Gegenstände finden sich beispielsweise bei Pamela Rosenkranz, Josh Kline, Timur Si-Qin, Débora Delmar u.v.m.
- 3 Dies wird ersichtlich in den Dossiers im Online-Archiv des *Arts & Architecture Magazine*. Online: <http://www.artsandarchitecture.com/case.houses/houses.html> [4.10.2018]
- 4 Die Monstera ist ein erstaunliches Beispiel einer Trendpflanze, die, seitdem sie als Matisses Muse fungierte, in keinem Wohnheft und Textildesign fehlen darf (vgl. hierzu Siebeck 2015).
- 5 Als einer der ersten Künstler benutzte Marcel Broodthaers die Topfpflanze in einer Kunstinstitution. Seine Arbeit *Un Jardin d'hiver* wurde erstmals im Januar 1974 in einer Gruppenausstellung im *Palais des Beaux-Arts* in Brüssel gezeigt (vgl. hierzu Blume 2017 und Haidu 2010).
- 6 Vgl. hierzu die Webseite von *New Tendency*: <https://newtendency.com/de/> [5.10.2018]
- 7 Vgl. hierzu die Projektdokumentation auf der Webseite: <http://www.manuelbuerger.com/> [5.10.2018]

Literatur

- Archey/Peckham (2014): *Art Post-Internet*, Ullens Center for Contemporary Art, Beijing.
- Blume, Eugen (2017): *Un jardin d'hiver (objet - sujet), 1974-75*. In: *Freunde der Nationalgalerie*. Online: <https://www.freunde-der-nationalgalerie.de/de/projekte/ankaeufe/2011/marcel-broodthaers.html> [3.10.2018]
- Böhme, Gernot (1992): *Atmosphäre als Grundbegriff einer neuen Ästhetik*. In: *Kunstforum International*, Band 120, S. 237-255.
- Böhme, Gernot (2016): *Ästhetischer Kapitalismus*. Berlin: Suhrkamp.
- Chan, Carson (2011): *Art in Berlin*. Carson Chan im Interview mit Mary Scherpe. In: *Stil in Berlin (Blog)*, 1.2.2011. Online: <https://www.stilinberlin.de/2011/02/interview-carson-chan.html> [3.10.2018]
- Entenza, John (1945): *Announcement. The case study house program*. In: *Arts & Architecture*, Januar 1945, S. 37–41. Online: http://www.artsandarchitecture.com/case.houses/pdf01/csh_announcement.pdf [3.10.2018]
- Finne, Annika (2013): *Flora or Folly? Surveying the risks of plant-based art*. In: *Anagpic*. Online: http://www.cool.conserva-tion-us.org/anagpic/2013pdf/anagpic2013_finne_paper.pdf [25.5.2019]
- Fessler, Leah (2017): *People who talk to pets, plants, and cars are actually totally normal, according to science*. In: *Quarz*. Online: <https://qz.com/935832/why-do-people-name-their-plants-cars-ships-and-guitars-anthropomorphism-may-actually-signal-social-intelligence/> [14.1.2019]
- Haidu, Rachel (2010): *The absence of work: Marcel Broodthaers, 1964–1976*. Cambridge (Mass.): MIT Press.
- Haraway, Donna (2016): *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*. Durham: Duke University Press.
- Herbrechter, Stefan (2016): *Inhuman – Posthuman – Nonhuman. Plädoyer für einen kritischen Posthumanismus*. In: *PhiN-Beiheft 10/2016:9*. Online: <http://web.fu-berlin.de/phn/beiheft10/b10t02.pdf> [14.1.2019]
- Kahn, Feye (2012): *A Plant as Familiar: The Use of Plants in Contemporary Art*. In: *Bad at Sports (Blog)*. Online: <http://badatsports.com/2013/a-plant-as-familiar-the-use-of-plants-in-contemporary-art/> [5.10.2018]
- Kalkoff, André (2015): *Die Geschichte der Zimmerpflanzen*. In: *Deutsche Gesellschaft für Hydrokultur e.V.* Online: <http://www.dghk.net/index.php?artikel=52> [4.10.2018]
- Lind, Maria (2017): *Stream Housing Love Sharing*, Maria Lind im Interview mit Christopher Kulendran Thomas und Anika Kuhlmann zum Anlass der Ausstellung *New Eelam: Tensta, Tensta Konsthall*, 11.10.2017–14.1.2018. Online: http://www.tenstakonsthall.se/uploads/189-EN%20CKT_171023.pdf [5.10.2018]
- Reckwitz, Andreas (2017): *Gesellschaft der Singularitäten*. Berlin: Suhrkamp.
- Rourke, Daniel (2014): *„Please don't call me uncanny“: Cécile B. Evans at Seventeen Gallery*. In: *Rhizome*, 4.12.2014. Online: <http://rhizome.org/editorial/2014/dec/4/please-dont-call-me-uncanny-hyperlinks-seventeen-g/> [5.10.2018]
- Schneemann, Peter (2018): *Designing the Social*. In: *Schneemann, Peter J./Göttler, Christine/Borkopp-Restle, Birgitt/Gramaccini, Norberto/Marx, Peter W./Nicolai, Bernd/Schindler, Tabea (Hrsg.): Reading Room. Re-Lektüren des Innenraums*. Berlin: De Gruyter, S. 34–42.
- Sherman, Arden (2012): *Mise en green (Blog)*. Online: <http://miseengreen.com> [4.10.2018]
- Siebeck, Florian (2015): *Schaut auf dieses Blatt! In: Frankfurter Allgemeine*. Online: <http://www.faz.net/aktuell/stil/drinnen-draussen/warum-die-monstera-deliciosa-eine-echte-ikone-ist-13658548-p2.html> [5.10.2018]

Soboczynski, Adam (2018): Die verhassten Weltbürger. In: Zeit Online. Online: <https://www.zeit.de/2018/47/akademiker-welt-buerger-populismus-feindbild-afd> [14.1.2019]

Filme

Bonajo, Melanie (2014): RietveldTV by Melanie Bonajo - *Night Soil: Fake Paradise*. Online: <https://vimeo.com/150773518> [5.10.2018]

Thomas, Christopher Kulendran (2017): Promotionsfilm zu New Eelam. Regie: Easton West; Produktion: Jelena Goldbach, Annika Kuhlmann; Schnitt: Mark Reynolds. Online: <https://vimeo.com/202821309> [26.5.2019]

Abbildungen

Abb. 1: Case Study House #9, Charles Eames und Eero Saarinen, Arts & Architecture Juli 1950, Foto: Julius Schulmann, mit freundlicher Genehmigung Travers Family Trust

Abb. 2: Christopher Kulendran Thomas in Zusammenarbeit mit Annika Kuhlmann, *New Eelam*, 2016. Installationsansicht, 9. *Berlin Biennale* 2016, Acryl auf Leinwand, Betonregal, LED, Pflanze und *New Eelam* Film (HD, 14:06 min); Barhocker ATLAS von NEW TENDENCY, Foto: Laura Fiorio, mit freundlicher Genehmigung der Künstler und 9. *Berlin Biennale* für zeitgenössische Kunst

Abb. 3: Christopher Kulendran Thomas, *60 Million Americans can't be wrong*, 2016, Installationsansicht, Kunstverein Hamburger Bahnhof 2016, kuratiert von Annika Kuhlmann. Mit Originalwerken von Asela Gunasekara, Prageeth Manohansa und B. Wimalarathne (mit freundlicher Genehmigung Saskia Fernando Gallery, Colombo, Sri Lanka), Foto: Michael Pfisterer, mit freundlicher Genehmigung der Künstler und Galerie Antoine Ertaskiran

Abb. 4: Christopher Kulendran Thomas in Zusammenarbeit mit Annika Kuhlmann, *New Eelam*, 2017, Installationsansicht, Hamburger Bahnhof – Museum für Gegenwart, Berlin 2017, mit freundlicher Genehmigung der Künstler und Hamburger Bahnhof – Museum für Gegenwart.

Abb. 5: Mandla Reuter, Installationsansicht Kunsthalle Basel, 2013, Foto: Gunnar Meier, mit freundlicher Genehmigung der Künstler und Kunsthalle Basel

Abb. 6: Cécile B. Evans, *Hyperlinks or it didn't happen*, 2014, Installationsansicht an der Frieze, New York, 2015, mit freundlicher Genehmigung Frieze Frame und Barbara Seiler Gallery

Abb. 7: Leonie Brandner, *Marbellous Living*, 2018, Installationsansicht im Aargauer Kunsthaus, 2018, mit freundlicher Genehmigung der Künstlerin Künstlerin

Abb. 8: Melanie Bonajo, *Night Soil: Fake Paradise*, 2014, HD Video, 32:09 min, Installationsansicht *De Appel Arts Center* Amsterdam, mit freundlicher Genehmigung die Künstlerin und AKINCI Gallery

Poor Image Art Education

Über das Vermittlungspotential von Internetbildern im Unterricht – eine Standortbestimmung

HELENA SCHMIDT

Der vorliegende Artikel behandelt die Frage, welche Rolle digitale Bilder aus dem Internet, sogenannte „poor images“ (nach Hito Steyerl 2009) in einer zeitgenössischen kritischen Praxis der Kunstvermittlung spielen können. Dazu schlage ich vor dem Hintergrund aktueller bildwissenschaftlicher und kunstpädagogischer Positionen eine *Poor Image Art Education* vor. Im zweiten Teil des Artikels wird eine Umfrage mit zukünftigen Kunstlehrpersonen aus der Schweiz vorgestellt und diskutiert, in der die kurz vor dem Berufseinstieg stehenden Junglehrer*innen einen Einblick in die aktuelle Unterrichtsrealität geben, indem sie ihre eigenen Erfahrungen mit dem Internet und Internetbildern im Kunstunterricht schildern.

„Vieles und noch irgendwie nichts“ — so die Antwort einer angehenden Gymnasiallehrperson für das Fach Kunst (in der Schweiz *Bildnerisches Gestalten BG*) auf die etwas heikle Frage: „Was ist für dich das Internet?“. Diese bildete den Auftakt eines Online-Fragebogens, den ich den 12 Masterstudierenden des Seminars *ArtEducationHack-Lab/Fachdidaktik 1 2017/18*¹ an der Hochschule der Künste Bern (HKB) als Vorbereitung geschickt habe. Mein Kursbeitrag galt dem Thema *Poor Image Art Education* — einer ästhetischen Arbeit mit digitalen Internetbildern, die ich in Anlehnung an Hito Steyerls „poor image“-Begriff für eine kritische Kunstvermittlung vorschlage.²

Steyerl beschreibt „poor images“ in ihrem einflussreichen 2009 auf e-flux veröffentlichten Essay *In Defense of the Poor Image* als „copies in motion“, als sich im Netz bewegendes *Geister von Bildern*, die als Schwärme zirkulieren und in ihrer Migrationsbewegung durch das Netz immer *ärmer* werden. Das Bild wird schneller und verliert durch Kopier- und Umwandlungsvorgänge an Auflösung — „as it accelerates, it deteriorates“ (Steyerl 2009: 3). Steyer schreibt diesen Bildern politische Handlungsmacht zu — experimenteller Film verschwindet nach den wenigen Screenings in elitären Institutionen nicht mehr im Archiv, sondern kann im Smartphone aus dem Museum geschmuggelt und im Internet öffentlich zugänglich gemacht werden. Die Betrachter*innen eignen sich nun als User*innen Inhalte an und werden mit den Bildern handelnd zu deren Co-Produzent*innen. Die Bilder können kopiert, geteilt und in neue Kontexte gesetzt werden: „Poor images are thus popular images – images that can be made and seen by the many“ (Steyerl 2009: 40-41).

Fast zehn Jahre später sind Steyerls Überlegungen in unserer alltäglichen Kommunikation, wie auch in künstlerischen Strategien, selbstverständlich geworden. *Nach* dem sogenannten Post-Internet³ stellen sich neue und andere Fragen nach Demokratisierung von Inhalten, Autor*innenschaft und Sichtbarkeiten im Netz. Die Grundidee Steyerls neuer Bildklasse bleibt dennoch wirksam — vor allem in Zusammenhang mit kritischer Reflexion und der Entwicklung einer *visual literacy*⁴, zu der gerade die Kunstvermittlung beitragen will. Allerdings ist die Definition der „poor images“ über ihre qualitative Beschaffenheit, also ihre Auflösung, wie Steyerl sie 2009 noch machte, nicht mehr genauso gültig. Längst sind Pixel unsichtbar geworden, unsere gängigen digitalen Devices wie Smartphones und Tablets bieten Hochglanz mit höchster Resolution — selbst für Normalverbraucher*innen. Viele Bilder im Netz werden nur für das Internet selbst produziert, sie sind keine Kopien anderer Bilder mehr, die dann hochgeladen werden. Heute werden Inhalte *für* bzw. *mittels* des Internets abgebildet (z.B. Instagram Stories, Snapchat). Internetbilder sind Teil eines offenen und beweglichen visuellen Feldes, „in dem Bildklassen neu entstehen, sich festigen, auseinanderstreben und wieder zerfallen“ (Heidenreich 2005: 390).

Die „poor images“ sind eine solche (digitale) Bildklasse. Sie definieren sich weder durch ihre Auflösung, noch durch ihren Inhalt, sondern durch die Tatsache, dass sie im Internet als vielzählige Kopien verfügbar sind. Die Herkunft der Bilder ist nicht mehr zwangsläufig rückverfolgbar und mit ihrer Migrationsbewegung gehen auch qualitative und ästhetische Transformationen einher. Im Gegensatz zu einer schlechten Schwarzweiß-Kopie sind

diese Transformationen digitaler Natur. Darum möchte ich Steyerls Bildbegriff weiterdenken und eine *Poor Image Art Education* vorschlagen — als ein Bildhandeln mit allen (Bewegt-)Bildern im Netz, die als scheinbar zahllose Kopien im Internet herumschwirren, die wir auf Suchmaschinen finden und einfach herunterladen und weiterverwenden können. Das heißt, ich schlage hier vor, den „poor image“-Begriff vom rein qualitativen Kriterium („poor“ im Sinne von „schlecht“) der Resolution zu trennen und ihn auf eine Bildpraxis, ein Bildhandeln anzuwenden, um so der Frage nachzugehen, wie wir mit diesen *Kopien von Kopien* in einer ästhetischen Praxis verfahren können. „Poor image“ soll also kein statischer Begriff mehr sein, sondern einer, der Prozesse beschreibt und dabei selbst in Bewegung bleibt. Dabei wird das englische „poor“ auf seine multiplen Bedeutungen hin immer weiter geprüft und kritisch gelesen.⁵

„Poor Images“ eignen sich für ein zeitgenössisches ästhetisches Bildhandeln, da ihnen die medialen Gegebenheiten unserer Zeit eingeschrieben sind, ihnen das Performative immanent ist und sie sowohl im Alltag als auch im künstlerischen Arbeiten Teil des kommunikativen Handelns sind.

Können Internetbilder bilden?

Digitale Bilder aus dem Netz ermöglichen zum einen die Aneignung und zum anderen die Lesbarkeit unserer gegenwärtigen (Medien-)Kultur, indem sie Strategien der Alltagskommunikation und daraus resultierende Weltansichten in künstlerisch-gestalterische Produktion zu überführen vermögen. Sara Burkhardt beschreibt dies als „aktive Teilnahme an der Welt“ (Burkhardt 2016: 200) durch neue Möglichkeiten der Partizipation mittels digitaler Kommunikation. Die Kunstvermittlung hat nun die Aufgabe, die nach Konstanze Schütze „virulenten Bilderkomplexe“ des Netzes produktiv zu machen und in Handlungsspielräume zu verwandeln (vgl. Schütze 2017: 87).

Der 2017 in neuer Überarbeitung erschienene Berner Gymnasiallehrplan versucht auf solche Forderungen der Kunstvermittlung einzugehen, indem er als eines seiner Lernziele den Erwerb von *visual literacy* in den Fokus setzt und analog dazu formuliert:

„Bildformen und Bildtypen: unterscheiden, identifizieren, einordnen [...] Bilder als historisch-kulturell und subjektiv-biografisch bedingte Phänomene: verstehen, interpretieren, erklären, diskutieren [...] Bedingungen von Rezeption und Distribution erkennen, verstehen [...] Bilder als Rohstoff begreifen (Remix, Sampling, Hacking): kopieren, montieren, transformieren intervenieren, umdeuten, umgestalten“ (Erziehungsdirektion Bern 2017: 7).⁶

Die „poor images“ sind ein fruchtbarer Rohstoff im Rahmen eines künstlerisch-gestalterischen Unterrichts, wobei die Arbeitsmethoden Netzbegriffe wie *posting*, *sharing*, *liking* oder *swiping* genauso beinhalten könnten.

Die Frage ist also: Wie können wir vermittlerisch mit Bildern handeln? Wie können wir auch mit „poor images“ nach W. T. J. Mitchell „kritische Idolatrie“ betreiben? Dies beschreibt den Vorschlag, die Bilder auszuhorchen, statt sie zerstören zu wollen, um zu erfahren, was Bilder wollen, welches Begehren wir auf sie projizieren (Mitchell 2008: 44-45). Wie können wir uns und den Lernenden diese „poor images“, diese neuen Bildformen, die mit und seit dem ubiquitären Gebrauch des Internets entstanden sind, in ihrer Vielschichtigkeit nahebringen und als Unterrichtsmaterial zur ästhetischen Bildung einsetzen? Denn die bloße Auseinandersetzung mit einem Medienphänomen als ästhetische Methode führt nicht „a priori zu einer kritischen Vermittlung, sondern vielmehr zu einer konnektivistischen Bindung an Technologie“ (Lecker 2018: 30). Was entsteht, wenn die Kunstvermittlung mit Jugendlichen in der Lücke zwischen alltäglicher digitaler Social-Media-Kommunikation und aktueller Kunstproduktion ansetzt und die Lernenden als Prosumer*innen⁷ aktiv werden, deren genuines Ausgangsmaterial „poor images“ sind?⁸

Umfrage im Seminar *ArtEducationHackLab/Fachdidaktik 1* 2017/18

Die Fragen nach einem potenziellen Umgang mit „poor images“ wurden auch im Master an der HKB mit einer Gruppe angehender Berner Lehrpersonen für das Fach *Bildnerisches Gestalten* behandelt, die parallel zu ihrem *Fachpraktikum* bei der Dozentin Gila Kolb Fachdidaktik-Seminare besuchten. Dabei stellte sich mir die Frage, wel-

che persönlichen Erfahrungen die Studierenden mit dem Internet und Internetbildern im eigenen als Schüler*innen erlebten Unterricht sowie im nun während des Fachpraktikums selbst geplanten und erteilten Unterrichts gemacht hatten. Teilen sie einen Bildbegriff, der sich um „poor images“ im oben erläuterten Sinne erweitert hat und arbeiten sie mit diesem? Unterstützen sie die neuen Forderungen aus dem Lehrplan? Setzen sie diese um — und wenn ja, wie? Und welche Form könnte und sollte eine *Poor Image Art Education* in ihren Augen annehmen?

Dazu wurden die Masterstudierenden im Januar 2018 eingeladen, eine Online-Umfrage mit 13 Fragen zu beantworten, deren Ergebnis in diesem Text anhand einiger exemplarischer Zitate und Erkenntnisse vorgestellt werden soll. Die befragten Studierenden standen kurz vor Abschluss ihres Studiums und kurz vor Beginn ihrer Unterrichtskarriere.⁹ Sie sind im Gegensatz zu den Jugendlichen, die sie im Praktikum unterrichteten, noch nicht mit dem Internet oder „poor images“ aufgewachsen, sondern haben dessen Entwicklung und die langsame Verschmelzung mit unserem Alltag in ihrer eigenen Jugend mitverfolgt (vgl. Bunz 2012). Als Ergänzung zu Erhebungen in meiner Dissertation, in denen Jugendliche selbst Stellung zu ihrem Bildbegriff und Internetgebrauch nehmen, ergab sich hier die Chance, zu erfahren, wie die *neue* Lehrer*innengeneration¹⁰, die *zwischen* den sogenannten *Digital Natives* und *Digital Immigrants*¹¹ steht, mit Internetbildern umgeht.

Nachfolgend werden einige Beispielantworten aus der Umfrage vorgestellt, die nicht meine Meinung widerspiegeln, sondern die Realität einer ausgewählten Gruppe zukünftiger Lehrpersonen, die den Einsatz von „poor images“ kritisch reflektieren. Sie kommen in der Umfrage nicht nur der Antwort näher, was genau das Potential der „poor images“ ist, sondern auch der Frage nach deren Notwendigkeit in einer zeitgenössischen, kritischen Kunstvermittlung. Dabei werden erste mögliche Schnittstellen gezeigt, an denen eine *Poor Image Art Education* ansetzen könnte, welche ich im Laufe meines Dissertationsprojektes entwickle und vorschlage.

1) Das Internet? „Vieles und noch irgendwie nichts“

Die eingangs erwähnte Antwort auf die Frage „Was ist für dich das Internet?“ fasst den Grundtenor der Aussagen gut zusammen:

1 — Antwort 1: „Vieles und noch irgendwie nichts“

Die Aussage spiegelt gleichzeitig ein Versprechen und eine Utopie wider, die mit dem Netz in Zusammenhang gebracht werden — darauf verweist das Wörtchen *noch*, das den Satz umkehrt und in einer Chronologie unendliche Szenarien denkbar macht. *Vieles* beschreibt ein Vorhandensein, einen Pool, etwas Allumfassendes, das mit dem *noch* doch nur einen temporären Zustand darstellt, der sich konstant in Motion befindet und der auf die Gewissheit einer Akzeleration, eines Wachstums hinweist. *Irgendwie nichts* zeigt hingegen eine Skepsis, vielleicht eine Überforderung über etwas, das in seiner Ganzheit weder erfassbar noch beschreibbar ist und trotzdem immer weiter wächst (vgl. Jörissen 2016: 63). Skepsis trifft hier auf Hoffnung — etwas, das wir haben, muss konstant neu befragt und verstanden werden. Vielleicht muss man das Internet, oder den Umgang damit, immer wieder *verlernen*, also – im Sinne Nora Sternfelds Definition – „eine bewusste Gegenperspektive zu den bestehenden Verhältnissen“ (Kolb/Peters/Sternfeld 2014: 337)¹² einnehmen, indem man sich das *noch irgendwie nichts* vor Augen führen kann.

2) Sollte das Internet im Bildnerischen Gestalten eine (größere) Rolle spielen?

2 — Antwort 1: „Als Medium sollte das Internet nicht nur zu Recherchezwecken kritisch eingesetzt und genutzt werden. Wie es mehr Platz im künstlerischen/gestalterischen Arbeiten erhalten kann, ohne dass es lediglich zur Wiederaufführung eh schon bekannter Social-Media-Gesten wird, ist schwierig.“

Diese Antwort zeigt ein Bedürfnis, das Netz über die Funktion der Informationsbeschaffung hinaus zu nutzen. Erstaunlicherweise gaben die Befragten bei der Nachfrage zu ihrer Internetnutzung im Alltag wie auch in der Vermittlung häufig die Antwort, das Netz lediglich zur Inspiration, als Informationsquelle oder zur Illustration (bei-

spielsweise für den Kunstgeschichte-Unterricht) zu nutzen. Werden Bilder aus Suchmaschinen verwendet, um Referenzwerke zu zeigen, findet lediglich eine Verschiebung vom klassischen Medium des Dias oder der Postkarte statt – die zwar vielleicht eine größere Auswahl und einen leichteren Zugriff ermöglicht, aber gleichzeitig die Gefahr birgt, einen neuen Kanon zu schaffen, der von den Suchmaschinen bestimmt wird. Die oben zitierte Person gibt folgenden Vorschlag, um dies aufzubrechen:

2 — Antwort 2: „Spannend fände ich dort, typischen Momenten bewusst entgegenzuwirken oder typische Gesten in Verbindung mit dem Internet zu isolieren. Z.B. die Kurzlebigkeit und die Masse an Bildern thematisieren, in dem man z.B. 20 Minuten lang ein Bild pro Minute anschaut. Oder die Wisch-Gesten bewusst einsetzt, in dem man sie z.B. in einem anderen Medium (Malerei oder Druckgrafik) aufgreift.“

Als möglichen Einbezug des Internets in die Vermittlung wird also vorgeschlagen, ihm immanente mediale Gesten in bekannte Szenarien des Kunstunterrichts zu integrieren (Bildbetrachtung, Malerei, Druck). Der Vorschlag, „poor images“ entsprechend ihrer eigenen Logik zu betrachten bzw. weiterzuverarbeiten, entspricht dem oben vorgeschlagenen *Verlernen* gewohnter Handlungsweisen im Internet und eine Verflechtung derselben mit ästhetisch-reflexiver Praxis. Vermehrt wurde bejaht, dass das Internet im Kunstunterricht eine größere Rolle spielen muss, allerdings mit der damit einhergehenden Angst vor der Kopie vorgefundener Inhalte:

2 — Antwort 3: „[...] das Internet ist eine große Bibliothek, es ist viel Wissen und aber auch Unwissen in Form von ‚Fake New‘ mit drin — viel Wissen ersetzt in keinem Fall viel Ästhetisches oder künstlerisches/gestalterisches Verstehen oder viel Neues generieren — ein Kopieren von angesagten Trends sieht im Moment und in der Provinz schick aus, wird bald aber völlig banal und überholt dastehen.“

Die angehenden Lehrpersonen geben an, Bilder aus dem Netz zwar gerne zu nutzen, wenn es um bildbezogene Inputs ihrerseits geht, doch wenn die Schüler*innen selbst mit Bildmaterial arbeiten sollen, werden analoge Archive und Bücher bevorzugt. Diese Bilder — man könnte sie hier im Zusammenhang meiner Argumentation *rich images* nennen — scheinen, obwohl sie häufig doch die gleichen Bildinhalte bieten, für eine pädagogisch gesicherte Ausgangslage und als Gegenmaßnahme zum reinen Kopieren seitens der Lernenden zu fungieren. Als Gründe dafür werden die Materialität der Bilder, aber auch eine bessere Übersichtlichkeit genannt, die bei der Bildersammlung im Netz nicht gegeben zu sein scheinen. Eine der befragten Personen spricht von Überforderung seitens der Lernenden im Umgang mit digitalen Bildersammlungen:

2 — Antwort 4: „[...] in meinem Unterricht zum Thema Bildsammlung waren die Schülerinnen und Schüler aufgeschmissen im Internet. Die Limitation der Quellen durch reale Materialien (Zeitungen, Zeitschriften) hat ihnen enorm geholfen.“

Es gibt also Vorbehalte gegenüber dem Arbeiten mit Bildern aus dem Netz, weil sich die Lernenden schwer in diesem zurechtfinden. Sie verlieren sich, so die befragte Lehrperson, in der Menge, was zeigt, dass digitale Sammel- und Navigationsstrategien keine Selbstverständlichkeit für alle *digital natives* sind. An dieser Stelle stellt sich freilich die Frage, welche der beiden Seiten (Lehrperson oder Lernende) mit dem digitalen Datenpool überfordert ist. Denn genauso wie analoge Sammelstrategien müssen auch digitale gelernt werden, wobei hier ganz andere Faktoren zusätzlich vermittelt werden müssen (Wahl der Plattform/Suchmaschine; Begrifflichkeiten; Sprachliche Varianzen; Bildersuche mit Bildern; Wahl der Qualität, des Formates; Archivrecherche; Einbezug unterschiedlicher Zeitlichkeiten).

3) Wie siehst du die Bedeutung von Bildmaterial aus dem Netz für die Zukunft im Unterricht?

Das Bild steht im Zentrum der Antworten rund um den Online-Umgang im Kunstunterricht – parallel zum Berner Lehrplan sehen auch die zukünftigen Lehrenden ein Potenzial in der Arbeit mit Internetbildern, wenn es um kritischen Bildumgang und um den Erwerb einer *visual literacy* geht:

3 — Antwort 1: „Der Drang, ab und zu und zum Verständnis der Personalisierung ein ent-personalisiertes Internet zu sehen, ist enorm bedeutsam. Bilder und Inhalte werden enorm kategorisiert und Meinungen nur verstärkt und nicht in Frage gestellt. Der BG Unterricht kann (längerfristig) daraufhin arbeiten, Meinungen und Bilder zu hinterfragen.“

Analog zum schon früher in diesem Text formulierten Gedanken, kennen die heutigen Lernenden keine Welt vor dem Internet – sie sind mit dem Wandel des Internets von einem frei zu programmierenden Raum hin zu den oben von der Lehrperson erwähnten, durch Plattformen verwalteten *filter bubbles* und personalisierten Suchalgorithmen aufgewachsen. Genauso stellt ein digitaler Raum, in dem Bilder als „poor images“ einfach appropriiert, weiterverwendet und in neuen Kontext gestellt werden können, für sie die Norm dar. Hier kann wiederum der Kunstunterricht einhaken, zu dessen Aufgaben die Vermittlung von Bildkompetenz gehört, um folgende Fragen aufzuarbeiten: Welche Kategorien von Bildern gibt es? Wo finde ich sie? Von wem werden diese erstellt bzw. verwaltet? Welche Bilder sehe ich und warum? Welche Macht hat die sogenannte Filterblase überhaupt und wie kann ich sie durchschreiten? Außerdem ist von Bedeutung, darüber zu sprechen, woher Internetbilder überhaupt kommen. Welche sind als „poor images“ entstanden, welche sind aus der analogen Welt ins Netz gewandert und wurden wie transformiert? Und wen oder was kann man in diesem Zusammenhang überhaupt als Autor*in bezeichnen? So lautet eine weitere Antwort auf die Frage zur Bedeutung von Internetbildern:

3 — Antwort 2: „Spannend finde ich vor allem, dass dazu das Thema Autorschaft diskutiert werden kann/ soll/ muss. Stehlen, Verändern, zum Eigenen machen.“

Diese Aneignung ist den Jugendlichen aus sozialen Plattformen bekannt. Nicht nur Bilder, sondern auch Inszenierungen und Posen werden kopiert und weiterverarbeitet. Diese Strategien der Appropriation, die auch schon lange in der Kunst verwendet werden, können im Zuge einer *Poor Image Art Education* im Unterricht gemeinsam mit den Lernenden erforscht und erprobt werden. Gerade hier sehe ich enormes Potenzial für den Austausch von Expertisen zwischen Lehrer*in und Schüler*in – Social-Media-Strategien der Jugendlichen könnten von der Lehrperson in kunsthistorische Kontexte gesetzt werden und wiederum als reflektierte ästhetische Praxis in den gestalterischen Unterricht zurückfließen.

#poorimagearteducation

Was in der alltäglichen digitalen Kommunikation, beispielsweise in WhatsApp-Gruppen, selbstverständlich passiert (in Form von Memes, GIFs oder YouTube-Collagen) soll darum in der Vermittlung methodisch bewusst eingesetzt werden. Eine *Poor Image Art Education* soll sich nicht ausschließlich darauf beschränken, vermeintlich typische Internet-Gesten, wie das Wischen oder Scrollen, auf bewährte Unterrichtsformate wie die Malerei zu stützen, denn es ist zu kurz gedacht, die Eigenschaften des einen Mediums ins Andere zu transformieren. Sie soll aber auch nicht bloß klassische Bildkataloge zur Veranschaulichung kunsthistorischer Epochen ersetzen, was vielleicht einen neuen/anderen Bildkanon ermöglichen würde – aber keinesfalls die Potenziale des Mediums Internet ausschöpft, geschweige denn reflektiert. Die *Poor Image Art Education* soll das „poor image“ als Tool wie auch als Rohstoff begreifen, das einerseits postdigitale Handlungsweisen, die aus dem alltäglichen Umgang mit dem Internet und parallel entstandenen Devices rühren, ästhetisch umsetzt und weiterdenkt, und andererseits auch Diskursgegenstand ist. Das „poor image“ ist als Medienphänomen Zeuge einer Internetwelt, die uns umgibt und deren Teil wir sind, die es zu verstehen und konstant zu hinterfragen gilt und die sich in dieser Sekunde schon wieder umfassend verändert. Mit dem „poor image“ können wir ästhetisch handeln¹³, wir sollten es aber auch als Gegenstand nutzen, um über Bilder der Gegenwart zu sprechen. Denn auch, wenn Jugendliche mit Internetbildern aufgewachsen sind und mit ihnen kommunizieren, scheitern sie häufig an der Versprachlichung dessen, was sie da eigentlich sehen oder tun.¹⁴ Das wäre wiederum die Aufgabe einer nach Mitchell „kritischen Idolatrie“ des Heute. Eine *Poor Image Art Education*, wie ich sie in meinem laufenden Dissertationsprojekt vorschlage, muss sich erst aus der performativen Auseinandersetzung und kritischen Vermittlungspraxis mit den „poor images“ entwickeln. Dazu braucht es die Bereitschaft

der Lehrenden, sich ein Stück von ihrer *vor* dem Internet erlebten Bildwelt zu entfernen, beziehungsweise in die neue einzutauchen. Dies erfordert im Sinne Nora Sternfelds eine „aktive Übernahme eines massiven Kontrollverlusts und des Risikos zu scheitern“ (Sternfeld 2009: 22). Nur unter diesen Bedingungen kann ein Bildverständnis der Gegenwart möglich sein und sowohl für Jugendliche als auch für die Vermittelnden aus *noch irgendwie nichts* ein *Vieles* werden.



Abb. 1: *Was ist das arme Bild?* Fortlaufendes Bildersammlungsprojekt von Helena Schmidt. <http://www.helenaschmidt.com/>

Anmerkungen

- 1 Der Kurs wurde von Gila Kolb, Dozentin für Fachdidaktik, unterrichtet. Dieser sowie den Studierenden, die den Fragebogen beantwortet haben, gilt mein Dank für die bereitwillige Auskunft zum Thema ‚Internet und Bildnerisches Gestalten‘.
- 2 Ich beschäftige mich seit meiner Masterarbeit 2015 an der Hochschule der Künste Bern künstlerisch wie auch forschend mit den „poor images“. Teil davon ist die fortlaufende Bildersammlung unter: <http://www.helenaschmidt.com/> [20.9.2018]. Mehr zum Masterprojekt unter: https://www.arteducation.ch/de/projekte/alle_0/inszenierte-archive-das-arme-bild-154.html [20.9.2018], Siehe Abb. 1.
- 3 ‚Post-Internet‘ oder die ‚postdigitale Zeit‘ meint eine Gegenwart, in der das Internet *normal* — im Sinne von jederzeit und überall verfügbar — geworden ist. Der Einstieg ins Netz ist kein bewusster Akt mehr, man kann ganz nebenbei mittels verschiedener Devices online sein (vgl. Bunz 2012).
- 4 Der Begriff *visual literacy* beschreibt eine Kompetenz, Bilder lesen zu können, die über die universellen kognitiven Grundfunktionen (z.B. Aufmerksamkeit, Gedächtnis, Gestaltwahrnehmung) hinausgeht als eine „kognitive und interpretatorische Fähigkeit“, die „im Laufe der Sozialisation in einem spezifischen Kulturkreis erlernt wird“ (Sachs-Hombach/Totzke 2011: 10).
- 5 Eine präzise Klärung, Ausarbeitung und Erweiterung des Begriffs ist Teil meines Dissertationsvorhabens, das den Terminus und seine potenzielle Anwendung theoretisch und praktisch untersucht.
- 6 Die Formulierung dieses Lehrplantes geht auf Torsten Meyers Thesen zur nächsten Ästhetischen Bildung und die „Fähigkeit zur interaktiven Aneignung von Kultur in der Form des Sample, Mashup, Hack und Remix“ zurück (Meyer 2016: 240).
- 7 Wir produzieren und konsumieren Netzinhalte gleichzeitig. Nicolas Bourriaud spricht in seinem Werk *Postproduction* von einer „culture of use“, in der sich traditionelle Unterschiede zwischen Produzieren und Konsumieren verflüssigen und Kunstschaffende als Programmierer*innen und DJs arbeiten. Dies tun aber nicht nur Kunstschaffende, sondern alle, die ein Device nutzen, um auf Social Media aktiv zu sein.
- 8 Exemplarisch dafür, wie *Poor Image Art Education* aussehen könnte, steht der Instagram-Account [@poorimagearteducation](https://www.instagram.com/poorimagearteducation), der Beispiele aus meiner Lehrtätigkeit an der Hochschule der Künste Bern zeigt. Im Rahmen meines laufenden Dissertationsprojekts erprobe ich das praktische Arbeiten mit diesen Bildern innerhalb verschiedener Lehrgelände mit Bachelor-Studierenden. Dabei werden „poor images“ als künstlerisches Material verwendet. Die Arbeitsweisen kommen aus dem Medienumgang der Studierenden selbst — bis jetzt war das beispielsweise die Arbeit mit Memes, digitalen Bildcollagen mit Klassikern der Kunstgeschichte, Art-Selfies oder Videos und GIFs von Spontanperformances im Museum. Auf dem Instagram-Account ([instagram.com/poorimagearteducation](https://www.instagram.com/poorimagearteducation)) dokumentieren die Studierenden ihre Auseinandersetzung — dieser wird laufend um neue Beispiele ergänzt.
- 9 In der Schweiz ist im Gegensatz zu den Systemen in Deutschland und Österreich mit dem Masterstudium die pädagogische Ausbildung abgeschlossen — alle Praktika und Prüfungen zur Lehrbefähigung werden noch innerhalb des Studiums abgelegt und mit Ende desselben ist man qualifizierte Lehrperson für Bildnerisches Gestalten. In der Regel steigen die Absolvent*innen nach dem Abschluss sofort in den Lehrberuf ein.
- 10 Die befragten Lehramtsstudierenden sind zwischen 1985 und 1992 geboren. Sie gehören zu meiner eigenen Generation, die als Kinder und Jugendliche den Übergang zur Normalität des Internets miterlebt haben. Ich selbst wurde im Studium mir den ambivalenten Erwartungen konfrontiert, die entstehen, wenn man mit älteren Praktikumslehrpersonen zusammenarbeitet, für die das Digitale und das Internet in ihrer pädagogischen Praxis am Bild häufig kaum von Bedeutung ist. Gleichzeitig verlangen sowohl Lehrplan als auch der Fachdidaktikunterricht eine starke Auseinandersetzung mit dem digitalen Bildbegriff.
- 11 Die Bezeichnungen ‚Digital Natives‘ und ‚Digital Immigrants‘ werden häufig verwendet, um Personengruppen zu unterscheiden, die einerseits mit der ubiquitären Verfügbarkeit des Internets geboren bzw. aufgewachsen sind (natives) und andererseits jenen, die eine Zeit vor der Verbreitung des Internets kennen und sich den Gebrauch erst angewöhnen mussten (immigrants) (vgl. Kowalski 2018: 21).
- 12 Nora Sternfeld verwendet den Begriff des „Verlernens“ in der Kunstpädagogik, um „eine Auseinandersetzung mit bestehenden Machtverhältnissen im Hinblick auf ihre Verschiebung“ zu ermöglichen (Sternfeld/Kolb/Peters 2015: 333). Gerade bei etwas, das gleichermaßen wichtig wie scheinbar selbstverständlich wie das Internet ist, scheint es mir sinnvoll, Sternfelds Vorschlag anzuwenden.
- 13 <https://www.instagram.com/poorimagearteducation/> [10.1.2018]
- 14 So lautete eine Aussage aus der Umfrage mit dem Masterstudierenden der HKB zur Bedeutung von Internetbildern im Kunstunterricht: „Die Frage ist für mich, wie Schülerinnen und Schüler indexieren und suchen. Das Problem liegt meiner Meinung nach im Gebrauch der Sprache. Der Bilderpool im Internet ist schier unendlich (Beispiel: alle NASA-Fotos der Mondlandungen haben nun das Creative Commons Copyright), es ist also gut möglich, mit dem Nutzen des Webs *gut* zu arbeiten. Die Bildersuche zum Beispiel scheitert oftmals am Versprachlichen des erwünschten Bildersuchresultats. Es fragt sich, ob wir die Schülerinnen und Schüler lehren sollten, wie ein automatisiertes, algorithmisches System Bilder kategorisiert und ob wir unsere Sprache danach richten sollten.“

Literatur

- Bourriaud, Nicolas (2010): *Postproduction: culture as screenplay; how art reprograms the world*. New York: Sternberg.
- Bunz, Mercedes (2012): *Die stille Revolution: wie Algorithmen Wissen, Arbeit, Öffentlichkeit und Politik verändern, ohne dabei viel Lärm zu machen*. Berlin: Suhrkamp.
- Burkhardt, Sara (2016): *Wie kommt die aktuelle Kunst in den Unterricht?* In: Heil, Christine/Kolb, Gila/Meyer, Torsten (Hrsg.): *shift: # Globalisierung # Medienkulturen # Aktuelle Kunst*. München: kopaed, S. 199-202.
- Heidenreich, Stefan (2005): *Neue Medien*. In: Sachs-Hombach, Klaus (Hrsg.): *Bildwissenschaft: Disziplinen, Themen, Methoden*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 381-392.
- Jörissen, Benjamin (2016): *Digital/kulturelle Bildung. Plädoyer für eine Pädagogik der ästhetischen Reflexion digitaler Kultur*. In: Meyer, Torsten/Dick, Julia/Moormann, Peter/Ziegenbein, Julia (Hrsg.): *Where the magic happens: Bildung nach der Entgrenzung der Künste*. München: kopaed, S. 63-74.
- Sternfeld, Nora/Kolb, Gila/ Peters, Maria (2015): *Wie kann ich dann in meinem Unterricht „lehrend verlernen“?* In: Meyer, Torsten/Kolb, Gila (Hrsg.): *What's Next?: Art Education – Ein Reader*. München: kopaed, S. 333-338.
- Kowalski, Vanessa (2018). *On Curating, Online: Buying Time in the Middle of Nowhere*. Masterthesis. Online: <https://static1>.

- squarespace.com/static/522e578de4b0a584ece423af/t/5af401090e2e728fc7d82125/1525940501315/Arts_2018_Kowalski_Vanessa+-+No+Abstract.pdf [10.1.2018]
- Leeker, Martina (2018): (Ästhetische) Vermittlung 2.0. Von Kunst-/Vermittlung und Kritik in digitalen Kulturen. Universität Hamburg. Online: http://kunst.uni-koeln.de/_kpp_daten/pdf/KPP40_Leeker.pdf [20.9.2018]
- Meyer, Torsten (2016). What's Next, Arts Education? Fünf Thesen zur nächsten Ästhetischen Bildung. In: Meyer, Torsten/Dick, Julia/Moormann, Peter/Ziegenbein, Julia (Hrsg.): *Where the magic happens: Bildung nach der Entgrenzung der Künste*. München: kopaed, S. 235-246.
- Sachs-Hombach, Klaus/Totzke, Rainer (2011): *Bilder - Sehen - Denken. Zum Verhältnis von begrifflich-philosophischen und empirisch-psychologischen Ansätzen in der bildwissenschaftlichen Forschung*. Köln: Herbert von Halem Verlag.
- Schütze, Konstanze (2017): *Moving Beyond – Bodies of Images in spekulativer Zeitlichkeit*. In: Schuhmacher-Chilla, Doris, Ismail, Nadia (Hrsg.): *Be Aware. Mehr als Gegenwart in der zeitgenössischen Kunst*. Oberhausen: Athena, S. 75-89.
- Sternfeld, Nora (2009): *Das pädagogische Unverhältnis*. Wien: Turia und Kant.
- Steyerl, Hito (2009): *In Defense of the Poor Image*. In: Steyerl, Hito: *The Wretched of the Screen*. Berlin: Sternberg Press, S. 31-45.

Abbildungen

Abb. 1: *Was ist das arme Bild?* Fortlaufendes Bildersammlungsprojekt von Helena Schmidt. <http://www.helenaschmidt.com/>

Bildlichkeit nach dem Internet

Kunstvermittlung am Bild als Gegenwartsbewältigung

KONSTANZE SCHÜTZE

Nie zuvor stand das künstlerische Bild in seiner Bedeutung so sehr infrage wie unter den Bedingungen der Gegenwart. Obwohl der internationale Kunstmarkt nach wie vor Höchstpreise für einzelne Kunstwerke erzielt, scheint das künstlerische Bild langsam im Meer der visuellen Äußerungen unterzugehen. In dem Beitrag untersuche ich das Bild der Gegenwart in seinen Wirkungszusammenhängen als Denkmodell und Akteur und zeige auf, wie fundamental das, was Kunsttheorie und Kunstpädagogik bisher als Einzelbild beschrieben haben, Veränderungen unterworfen ist. Dagegen setze ich ein Verständnis von Bildergruppen und Bildkomplexen, in denen das Einzelbild heute eingebettet ist, und arbeite das Potenzial dieser produktiven Überlagerungsverhältnisse heraus. Der Beitrag ist eine Kurzversion der ausführlicheren Verhandlungen meiner Dissertationsschrift und widmet sich den veränderten Anforderungen einer zukünftigen Kunstpädagogik an Werkzeugen, Strategien und Haltungen – Impulse für kritisches kunstpädagogisches Handeln inbegriffen.

Mit der Formulierung ‚nach dem Internet‘ soll selbstverständlich nicht das Ende, die Zerstörung, oder gar eine Abschaltung des Internets adressiert oder beschworen werden. Vielmehr bezieht sich diese Wendung überhaupt nicht auf das Internet selbst, sondern auf die Gesamtheit der Bedingungen für Kommunikation und kulturelle Praxen *nachdem* das Internet neu war (Kholeif 2014: 6). Die Präposition *nach* markiert in diesem Zusammenhang kein echtes zeitliches Verhältnis, sondern einen *Zustand*, welcher die allumfassenden Auswirkungen eines medientechnologischen Wandels umschließt. Bereits im Jahr 2012 beschrieb Piotr Czerski das *Internet* als eine „unsichtbare, jedoch permanent präsente Ebene der Realität“, welche sich zunehmend auch mit den physischen Ebenen des menschlichen Habitats verschränke (Czerski 2012). Damit lieferte er eine handliche Beschreibung für die fundamentalen Veränderungen, die eine gelebte Gegenwart konturieren und jedem Handeln vorrausgehen würden.¹ Diese unsichtbare, jedoch offensichtlich mit dem Physischen fest verwobene, techno-soziale Ebene der Gegenwart spannt sich nun, nur in ihren Auswirkungen erfahrbar, als spezifisches Set an Bedingungen auf. Als Eckpunkte dieses Bedingungsgefüges lassen sich u.a. drei große Bereiche benennen: Software, Hardware, Infrastruktur (Jörissen 2017). Auf der Ebene der Software, geht es um Anwendungen und Programme, auf der Ebene der Hardware sind Geräte und technische Bauteile vorherrschend, während die Ebene der Infrastruktur sich auf die Verbindungen und Relationen zwischen allen menschlichen und nichtmenschlichen Akteur*innen bezieht und u.a. auch den Ausbau von Frequenzen und Datenvolumen betrifft. Gemeinsam „repräsentieren diese Strukturbereiche die performativen, symbolischen, konnektiven und materiellen Aspekte von Digitalität“ (Jörissen 2017). Was mit einiger Ungenauigkeit so häufig als Digitalisierung beschrieben wird, meint also mindestens höchst komplizierte Wechselverhältnisse aus technischen, sozialen und politischen Implikationen der zunehmenden Datafizierung weiter Lebensbereiche – ebenso wie den exponentiellen Anstieg der Rechenleistungen (*computing power*) von privatwirtschaftlichen Servern und Heimcomputern. Aber auch die weitreichenden und enormen Anstrengungen im Ausbau der dafür notwendigen Speicherkapazitäten und ubiquitären Netzabdeckungen sowie nicht zuletzt die disziplinübergreifende Investition in die voranschreitende Forschung an sogenannten künstlichen Intelligenzen, stellen wesentliche Bezugsgrößen für das, was wir Gegenwart nennen, auf. Selbstverständlich ließe sich die Liste der wirksamen Aspekte einer so fundamental veränderten Logik der Gegenwart beliebig erweitern und tiefgreifender untersuchen: beispielsweise wirtschaftlich (u.a. *scopic regimes*), politisch (u.a. *fake news*) oder sozial (u.a. *mechanical turk*).

Kurz gesagt: Die Anpassungen an das, was uns so neuerdings ganz selbstverständlich umgibt, sind bereits so effektiv implementiert, dass sich die Gewohnheiten eines Zustandes ‚vor dem Internet‘ gar nicht mehr zweifelsfrei (re) imaginieren lassen. Carson Chan fasste dieses wirksame Gefüge mit der griffigen Formulierung „internet state of mind“ (Carson Chan nach Müller 2011).² Aus veränderten Bedingungen ergeben sich veränderte Anforderungen. Diese wiederum bringen veränderte Praxen im Umgang mit diesen Anforderungen hervor, was für die Kunstpä-

dagogik in zweifacher Hinsicht relevant ist: Zum einen bedingt eine Logikverschiebung an den Werkzeugen und Materialien der Kunst eine Verschiebung an den Arbeitsbedingungen und Referenzsystemen der Kunstpädagogik. In Konsequenz kann davon ausgegangen werden, dass gerade die Veränderungen an den visuellen Oberflächen und Verbreitungsmodi ebenso wenig ohne strukturelle Auswirkungen für das Fach bleiben können. Zum anderen stellt sich die akut gesellschaftskonstituierende Frage, in welcher Weise gerade die Kunst, die wegen ihrer seismografischen wie kommentierenden Qualitäten Teil gesellschaftlicher Reflektion ist, trotz ihrer mengenmäßigen Unterlegenheit, auch weiterhin ihren gewohnten gesellschaftlichen Beitrag zur Gegenwartsbewältigung leisten kann. Allein angesichts der fundamentalen Veränderungen an ihrem Bezugssystem steht die künstlerische Auseinandersetzung mitten in einem Paradigmenwechsel. Die zentrale *Entität* in den skizzierten Verschiebungen scheint das Bild zu sein.

Um nun zwei Linien am Bild (Bild als Medium bzw. Material der Kunst, Bilder als Gegenwartsbewältigung in der Kunst) exemplarisch für die Kunst zu verfolgen, werde ich überblickshaft die Untersuchung des *Bedingungsgefüges Gegenwart*, gerade am Beispiel des Bildes auslegen. Unter anderem verfolge ich dabei die Fragen: Wie zeigt sich die veränderte Logik eines Zustands *nach dem Internet* am/im Bild? Und: Welche Angebote zur Konturierung des komplexen Bedingungsgefüges *Gegenwart* können gerade von der Kunst (in Form eines Einblickes in *Durchdringungsprozesse*) mittels *Bilder* gemacht werden?

Bild als geschäftsführende Entität in Verbreitung

„In 2014, according to Mary Meeker’s annual Internet Trends report, people uploaded an average of 1.8 billion digital images every single day. That’s 657 billion photos per year. Another way to think about it: Every two minutes, humans take more photos than ever existed in total 150 years ago” (Rosa 2015).

Angesichts dieser Zahlen und der umgangssprachlich weitverbreiteten Rede von *Bilderfluten*, *Vorherrschaft der Bilder* und der *Dominanz des Visuellen*, die auch fachdidaktisch nicht selten in den Dienst genommen wird, zeigt sich ein ganz wesentliches strukturelles Umdenken am Bild und an den Bildern. Als einzelne *Entitäten* (auf den Begriff gehe ich ein wenig später ein) wird den Bildern mindestens eine gewisse Handlungsmacht quittiert oder gar das Potenzial zur Verführung unterstellt. Als Gruppen werden sie bisweilen auch sprachlich in den Rang von Naturgewalten gehoben und gefürchtet. Bilder scheinen in vielerlei Hinsicht wesentlich aktiver realitätsbildend wirksam zu werden, als bisher angenommen. Sie wurden dem Status der Passiva enthoben und mitunter gar für Wahlergebnisse (z.B. Pepe der Frosch) und Kaufentscheidungen zur Rechenschaft gezogen. Probeweise schlage ich vor, dem nun auch Rechnung zu tragen und für die hier folgenden Ausführungen *Bilder als geschäftsführende Entitäten in Verbreitung* zu verstehen und zu analysieren. Das geschäftsführend beziehe ich dabei auf die von Torsten Meyer in die Kunstpädagogik eingeführte und auf den Soziologen und Kulturtheoretiker Dirk Baecker zurückgehende These: Die *nächste Kunst* sei die Kunst der nächsten Gesellschaft und diese nächste Gesellschaft basiere auf dem Computer als geschäftsführender Medientechnologie (Meyer 2013; Baecker 2011). Diese Überlegungen schließen nahezu nahtlos an Fragen einer agentiellen Bildlichkeit an und lassen sich produktiv wenden, indem *Bilder generell als in Verbreitung* begriffen werden. Die soziologisch und anthropologisch informierte Memtheorie nach Richard Dawkins, Susann Blackmore und Limor Shifman kennt Vorgänge „kultureller Übertragung“ (Dawkins 1999: 10; Blackmore 1999: 7; Shifman 2012: 2), die sich nicht zuletzt auch an den jeweiligen Artefakten (z.B. Bildern) festmachen lassen. Den memtheoretischen Untersuchungen auf der Spur, lässt sich ableiten, dass auch die gegenwärtigen Praxen am Bild (u.a. Internetmemes oder Virals) nahelegen, gerade Bilder nicht nur als *kulturelle Entitäten in Verbreitung* mit bestimmten Wirksamkeits- und Verbreitungseigenschaften zu verstehen, sondern ihnen eine aktive (oder mindestens passive) Handlungsorientierung zu unterstellen, die *über komplexe Wechselverhältnisse* Gegenwart herbeiführen und Realitäten schaffen können. Von Bildträgern beherbergt und innerhalb komplexer Gefüge sowie in kulturellen Kopierprozessen gebunden sollten Bilder also folglich als *Akteure in Wechselbeziehungen* verstanden und untersucht werden (Schütze 2019: 12).

Veränderungen am Bild

Nachdem ich den gedanklichen Ausgangspunkt zum Zustand *nach dem Internet* umrissen habe und das Bild als Akteur in Wechselbeziehungen vorgestellt habe, möchte ich im nächsten Schritt nun zu den Hauptlinien der Herausforderungen in der Gegenwartsbewältigung über das Bild kommen. Die erste Linie dieser Untersuchung betrachtet die Veränderungen an den Rezeptionsgewohnheiten und fordert eine Inventur an den Werkzeugen und Begriffen des Umgangs mit den Bildern aus überfachlicher und fachlicher Sicht. Damit komme ich zu meinem Lieblingsbeispiel, der Mona Lisa, deren Original im Louvre in Paris hängt, die aber mindestens 22,8 Millionen Avatare, Versionen und Kopien online hat und sich beinahe universeller Bekanntheit erfreut.³ In der Folge dieser Bekanntheit und strukturellen Omnipräsenz – online wie offline – scheint sie geradezu dazu aufzufordern, auch ohne Kenntnis des Originals oder dessen Entstehungskontexts, vervielfältigt und überschrieben zu werden. Wie lässt sich dieses Verhältnis von Original zu Kopien/Versionen/Adaptionen nun sinnstiftend untersuchen? Wie ließen sich bildimmanente Affordanzen an einem solchen Bild messen? Und weiterführend gefragt: Wie verändern sich die Herangehensweise, die Werkzeuge oder der Vorgang der Beschreibung, wenn es nicht mehr nur um *ein* Werk oder Bild geht – sondern um Bildgruppen, die sich zunehmend auf verschiedenen Plattformen distribuieren und als *verteilte Anteile* eines mitunter *geteilten (oder offenen) Bildes* kursieren?

Es führt kein Weg vorbei: das, was als Bild beschrieben werden kann, hat sich in Struktur und Oberfläche so stark verändert, dass es noch schwer fällt, dies grundsätzlichen in aller erforderlichen Genauigkeit abschließend zu beschreiben und beurteilen. Für einen ersten Überblick lassen sich allerdings drei Linien festhalten:

- (1) *Flüchtigkeit und Verbreitung* – Inhalte haben kurze Halbwertszeiten, tauchen aber vielfach auf. Besonders attraktive Inhalte sind in nahezu unendlichen Varianten online wie offline vertreten. Sie gehen viral oder werden u.a. zu vielgeteilten Internetmemes.
- (2) Die *technische Gleichzeitigkeit* von Inhalten erstreckt sich über weite geografische Entfernungen. Die Plattformen untereinander – teils durch Algorithmen verstärkt – tragen zu plattformübergreifenden viralen Phänomenen bei.
- (3) Das *Einzelbild* (oder auch das Original) wird durch eine Masse von anderen Bildern eskortiert und befindet sich in ständiger Konkurrenz oder Symbiose. Es wird, vor allem bezogen auf *objektive Anzahlen*, zum Einzelfall, einer Ausnahme, oder zum Teil eines größeren Bildkomplexes.

Das Ausmaß der Veränderungen und ihrer Implikationen ist allerdings dennoch schwer zu begreifen. Um also das Verhältnis eines Einzelbildes zur Gesamtheit der *Bilder im Umlauf* überhaupt noch erfassen zu können, und die Verhältnisse anschaulicher zu machen, greife ich auf ein Angebot der Künstler*in Hito Steyerl zurück. Analog zu dem *Sea of Data* (Steyerl 2018), mit dem sie die schiere Unendlichkeit erhobener Daten fasst, möchte ich nun Einzelbilder im Verhältnis zu allen anderen Bildern als *Wassertropfen im Ozean* verstehen.

Differenzierende Diskussion an den Bildern

Die Vorstellung von einem unendlichen Meer an Bildern und Bildfragmenten bleibt hilfreich, wenn man an die Upload-Zahlen denkt. Allerdings führt dies unweigerlich zu unbequemen Fragen für die Kunstpädagogik, auf die bisher kaum Antworten gefunden wurden: Welche Konsequenzen, Anforderungen, aber auch Potenziale ergeben sich für den Umgang mit *dem Bild (den Bildern)* in der kunstpädagogischen Praxis und Theorie? Welche Potenziale für Bildung weist die Beschäftigung mit den *Bildern der Gegenwart* in allgemeinen Zusammenhängen einer bildgesättigten, technologisch geprägten Gegenwart auf? Welcher Kompetenzen bedarf es, um der Logikverschiebung insbesondere am/im Bild zu begegnen?

Das folgende Beispiel soll auf mehr Anschaulichkeit der Phänomene am Bild zielen. Die Arbeit *How not to be seen: A Fucking Didactic Educational Mov. File* (2013), ist Teil einer Reihe von Videoarbeiten der Künstlerin Hito

Steyerl, in der sie sich den Implikationen und komplexen Überlagerung einer techno-sozial verwobenen Gegenwart widmet. In fünf Kapiteln untersucht Steyerl eine Art Praxis der Sichtbarkeit (von wem wird was/wer unter welchen Bedingungen sichtbar?) über eine *performativ-rezeptive Annäherung*. Die leitende Frage der audiovisuellen Versuchsanordnung scheint dabei: Was bedeutet es, *unsichtbar zu sein, nicht sichtbar sein zu müssen* oder gar *unsichtbar sein zu wollen*? In Zeiten digitalerameratechnik und durchgreifender Datafizierung kein einfacher Anspruch — der auch die dunklen Seiten des Fortschritts auf den ganz unterschiedlichen Ebenen zu beleuchten vermag. Im vorliegenden Standbild (Abb. 1) lässt Steyerl – selbst Protagonistin des Videos – nun per *Concealer* (Make-Up zur Abdeckung) größere Flächen ihres Gesichtes vor dem Hintergrund eines *Greenscreens* kameralogisch unsichtbar werden. Ein Trick, ohne den kaum ein Kinofilm heute noch denkbar wäre. Im Rahmen dieser Ausführungen dient mir dieses Bild nun aber vor allem dazu, die Grundannahme dieses Textes beispielhaft zu unterlegen: Die digitalen Infrastrukturen und deren strukturelle Auswirkungen bleiben für den Menschen zunehmend unsichtbar oder unbegreiflich. Die Technik wird zum Hintergrund und wir werden, in diesem Fall gemeinsam mit Steyerl, per *Concealer* zum Teil von ihr. Wie gehen wir damit um? Wie können die Infrastrukturen, die trotz Wirksamkeit unter der Wahrnehmungsgrenze liegen, wieder sichtbarer, vorstellbarer und damit auch adressierbarer werden? Welche Werkzeuge und Methoden sind dienlich? Und noch wichtiger für die Kunstpädagogik: Wie kann die Auseinandersetzung mit dem Bild – so fachspezifisch sie ist – dazu beitragen, in der Gegenwart dieser Veränderungen handlungsfähig zu bleiben – oder es wieder zu werden? Steyerls Videoarbeit ist für die Beantwortung dieser Fragen eine ausgesprochen nützliche Allianz, die ich noch ein wenig weiter ausführen möchte.

In Kapitel 4 (von 5) der Videoarbeit werden 13 Arten des Unsichtbarwerdens in der Gegenwart ausgereifter Kameratechnik vorgestellt. Der Ausschnitt eignet sich in besonderer Weise zur Konturierung der gegenwärtigen Anforderungen, die das *Bedingungsgefüge Gegenwart* schon allein aus technisch-optischer und datenlogischer Perspektive an uns stellt. Steyerl zeigt die Dimensionen dieses Bedingungsgefüges in sehr konzentrierter Form an den Konflikten medienkultureller Veränderungen auf und übersetzt diese dann anschaulich in äußerst *eingängige Bilder*. Unter den Beispielen finden sich aber auch Momente der Unsichtbarkeit, die nicht rein technisch hervorgerufen sind, sondern eher durch technische Lösungen katalysiert werden. Unter anderem widmet sich Steyerl dabei Fragen der *visuellen Repräsentation*, der *strukturellen Diskriminierung* sowie *kulturellen Abschottung und Entfremdung*. Zweifelsohne wichtige Markierungen für eine Beschreibung der Gegenwart in ihrer sozialen wie politischen Dimension, denen sie behutsam Rechnung trägt. Ich möchte nun drei weitere kurze Beispiele aus der vorliegenden Arbeit aufgreifen, um anschaulich zu meinem Vorschlag – einer Diskussion am Bild – zu gelangen:

Beispiel 1 (Abb. 2): Wir sehen das WLAN-Signal als Körper mit Quadratkopf, welches springend von Plattform zu Plattform gelangt. Stellen Sie sich Ihr Heimnetz oder 3G-Signal auch so vor – oder hilft es Ihnen, der Unverfügbarkeit technischer Signale zu begegnen?

Beispiel 2 (Abb. 3): Pixel – Wir sehen wieder drei menschliche Körper mit quadratischen Köpfen. Sie sind Pixel vor einem Monitor. Die Auflösung des digitalen Bildes ist durch Pixel bestimmt. Alles, was kleiner als ein Pixel ist, wird von seinen Dimensionen geschluckt und damit technisch unsichtbar. Ein *dead pixel* ist folglich eine Stelle im Bild, an der aus technischen Gründen keine Informationen mehr angezeigt werden und deren Inhalte damit ebenso unsichtbar werden.

Beispiel 3 (Abb. 4 & 5): Im oberen Bild (Abb. 4) verdeckt die Hand das dahinterliegende Objekt perspektivisch für das Kameraauge. Im unteren Bild (Abb. 5) hingegen ist ein terrestrisches Kalibrierungspixel (1x1 m) zur Fokussierung der Satellitenkameras zu sehen. Alles, was kleiner als 1x1 Meter ist, bleibt in diesem Auflösungsrastrer unsichtbar. Was ist für wen oder welches Auge sichtbar bzw. unsichtbar? Und welchen Sichtbarkeits- und Blickregimen unterwerfen sich die Momente des Sichtbaren, politisch wie kameralogisch?



Abb. 1: Stillimage aus Hito Steyerl: *How not to be seen: A Fucking Didactic Educational Mov. File* (2013), Min 04:47.



Abb. 2: Stillimage aus Hito Steyerl: *How not to be seen: A Fucking Didactic Educational Mov. File* (2013), Min 11:55.



Abb. 3: Stillimage aus Hito Steyerl: *How not to be seen: A Fucking Didactic Educational Mov. File* (2013), Min 05:30.



Abb. 4: Stillimage aus Hito Steyerl: *How not to be seen: A Fucking Didactic Educational Mov. File* (2013), Min 08:17.



Abb. 5: Stillimage aus Hito Steyerl: *How not to be seen: A Fucking Didactic Educational Mov. File* (2013), Min 08:19.

Auch wenn eine verallgemeinernde Aussage hier – angesichts der Komplexität der Fragestellungen am technischen Visuellen in der Gegenwart – groben Verkürzungen unterworfen ist, ganz grundsätzlich ließe sich festhalten: Unsichtbarkeit/Nicht-Sichtbarkeit ist, wie jeher, eine Frage der Perspektive, doch unter aktuellen Bedingungen mischen sich Fragen der technischen Auflösung und Darstellbarkeit unter die rein optischen Aspekte. Das ist nicht überraschend oder neu, aber gewendet auf die sozio-technischen Bedingungen der Gegenwart ergeben sich weiterführende Fragen an den Oberflächen des Sehens: Wer sieht was aus welcher Position? Inwiefern hat sich jenes Verhältnis von dem, was gesehen wird und gesehen werden kann, verändert? Und was wird wodurch verdeckt? Tragen technische und sozio-technische Effekte am Visuellen zu bewussten und unbewussten Interferenzen im Bereich des Sichtbaren bei? Welche Realitäten schaffen Deepfakes, Filterblasen und Social-Media-Hypes? Als *Übertrag* formuliert, ergibt sich: Welches Abstandes oder welcher Nähe zum Material bedarf es, um über brauchbare Analysen an den Bildangeboten der Gegenwart immer noch *Bildungsmomente* verfolgen zu können?

Eine differenzierende Diskussion am Bild müsste wesentliche Netzwerkeffekte ebenso wie strukturelle Aspekte technischer und sozialer Infrastrukturen selbstverständlich einbeziehen. Dies erzwingt sich, schlicht, um überhaupt etwas innerhalb der visuellen Fülle an Angeboten erkennen zu können und nicht kontextlos an isoliertem Material zu arbeiten. Mir scheint also, eine diskursive Bildbetrachtung mit Verständnis für die Prozesse der Gegenwart geht noch wesentlich weiter über die aufgeführten Beispiele in Steyerls Beitrag hinaus – und landet in den Relationen am Bild (Schütze 2019: 22).

Ein relationales Verständnis der Entität Bild

In Konsequenz der oben aufgeführten Beschreibungsversuche ergibt sich ein relationales Verständnis des Bildes für den Umgang mit Bildern. Dieser Zugang fokussiert auf die Beziehungen, die einzelne Bilder zu anderen Bildern unterhalten, und zum anderen bedenkt jener Blick auf die Relationen am Bild auch die Wechselwirkungen von Bildern mit anderen humanen und nichthumanen Akteur*innen in Gefügen. Für das Bild empfiehlt sich nun die Verwendung einer etwas sperrigeren, aber verständlicheren Formulierung: *Entität Bild*. Diese Ergänzung situiert das Bild von seiner Materialität getrennt (und abstrahiert) innerhalb des Gegenwartsgefüges und lässt eine Untersuchung der Relationen ohne den Ballast des Einzelbildes zu. Während die angedeuteten Erklärungsmodelle bereits eine hilfreiche Matrix zur *Diskussion am Bild* der Gegenwart skizzieren, kann ich an dieser Stelle keine weiteren überfachlichen Exkursionen am Bild nachziehen (u.a. in meiner Dissertationsschrift lassen sich aber weitere Ausführungen finden). Hier möchte ich stattdessen den Umgang mit den Bildern (auch die *Strategien am Bild*) in den Blick rücken und abschließend die Aufmerksamkeit auf zwei Beispiele in Anwendung lenken.

Die *erste* dieser beiden anwendungsorientierten Zuspitzungen folgt dem Kunst- und Kulturwissenschaftler Philipp Ekardt, dessen Vorgehen – an einem Beispiel der Künstler*innengruppe *Bernadette Corporation* – für die Diskussion am Bild der Gegenwart dienlich ist. Zentraler Punkt ist hier das *vergleichende Vorgehen an Bildern*, welches auf sogenannte „Bildmilieus“ fokussiert (Ekardt 2014: 89). Als Vorgehen lässt sich das in etwa so beschreiben: Bilder werden im Kontrast zu anderen Bildern ihrer Zeit (synchron – gleichzeitig), auch vor ihrem technischen und sozialen Hintergrund als kulturelle Erscheinungsformen, untersucht oder, als eingebettet in ihre historisch-technischen Verhältnisse, Zeiten übergreifend analysiert (diachron – zwischen Zeiten). Am Beispiel der Mona Lisa ließe sich die Frage stellen: Welche Bilder umgeben die Mona Lisa in der Zeit ihrer Entstehung oder während ihrer Rezeption (synchron), und wie lässt sie sich in Bildgruppen eingebettet innerhalb ausgewählter Bildmilieus (diachron) verstehen? Dies zu untersuchen ist nicht nur Aufgabe historischer Aufarbeitungen und kunstwissenschaftlicher Themenbildung, sondern könnte gerade die Kunstpädagogik als Expertin an den Relationen zum Bild oder den Bildern herausfordern. In welcher Beziehung steht die Mona Lisa zum Werbebild bei Pizza Hut und was lässt sich darüber erfahren?

Im Sinne einer *zweiten* und weiteren Differenzierung folge ich in meiner Handhabung am Bild der Gegenwart der Soziologin Regulia Valérie Burri. Sie sieht im Sinne eines „doing images“ den wesentlich bildkonstituierenden Aspekt im *Umgang mit dem Bild*: Erst das Handeln *an* und *mit* den Bildern *macht* das Bild (Burri 2008a: 346). Auch hier ist die Mona Lisa ein weitreichendes Beispiel: Das Fotografieren, Adaptieren und Teilen der Mona Lisa

lässt sie immer und immer wieder erneut zum bekanntesten Kunstwerk werden und bestimmt ihre selbsterneuernde, durchdringende Bekanntheit. Das spezifische Handeln mit dem Artefakt konstituiert dieses somit erst und trägt darüber hinaus Avatar für Avatar, Version für Version zu dem spezifischen kurzfristigen oder dauerhaften Bildmilieu der Mona Lisa bei.

Gegenwartskunst als Praxis am Bild

Mein Interesse mit diesen Überlegungen am *Bild der Gegenwart* gilt trotz der spannenden Verhältnisse an Einzelbildern nicht vordergründig den Superstars der Bildgeschichte oder dem Bild in seinen Strukturen des Doings, sondern viel mehr den Potenzialen für Bildung in der Begegnung mit Bildern. Um diese Begegnungen zu gestalten, ist jedoch eine möglichst genaue Kenntnis der skizzierten *Strukturen, Dynamiken* und *Doings* vor dem Hintergrund gegenwärtiger Bedingungen unerlässlich. Mit der vorliegenden Gedankenskizze sollen also Ankerpunkte für eine Matrix einer *differenzierenden Bilddiskussion* markiert werden. Bei dieser wird es in erster Linie darum gehen, im Sinne einer kunstpädagogischen Annäherung den veränderten Umgang und die Struktur des Bildes in der Gegenwart stärker zu konturieren und dabei einen Beitrag zur Erschließung impliziten oder verdeckten Wissens am Bild zu bergen. Diese Überlegungen führen mich nun abschließend zu einer vorläufigen Arbeitsdefinition, in der ich den Ausgangspunkt für eine intensive kunstpädagogische Beschäftigung an der so wendigen wie einflussreichen *Entität Bild* vermute.

Im Sinne einer Durchdringung der Gegenwartsgefüge per Gegenwartskunst, angetrieben durch ein relationales Verständnis am Bild, schlage ich also für den kunstpädagogischen Kontext vor, unter dem Begriff Bild probeweise eine *Ansammlung von Intentionen, Affekten und Sedimenten in vielfältigen Wechselwirkungen* zu verstehen. Eine Ansammlung von Intentionen, Affekten und Sedimenten, die sich über verschiedenste Bildträger (digital wie analog, sichtbar und unsichtbar, ephemere oder von Dauer) verteilen und in weitreichenden Beziehungen zueinander stehen. Im speziellen Fall des künstlerischen Bildes schlage ich vor, Bilder als temporäre Modelle zu untersuchen und sie im Plural (also in Serien, Reihen, Versionen, etc.) entsprechend als momenthafte Visualisierungen von ausdauernden Durchdringungsprozessen an der Gegenwart zu verstehen – oder gar als Datenvisualisierungsprozesse zu durchdenken und zu hinterfragen, die je auf ein besonders sensibles Sensorium zurückgreifen. Die leitende Frage könnte sein: Welche hochverdichteten Informationen lassen sich aus den überlagerten Codes aktueller Kunstwerke lesen und welchen kunstwissenschaftlichen und -pädagogischen Umgang fordern sie folglich? Eine *Expertise am Bild* würde vor diesem Hintergrund eine *Haltung zur Gegenwart* (oder den Gegenwarten) fordern und die techno-sozialen, aber auch historischen Bedingungen am Bild zu bedenken vermögen. Auf diese Weise ließen sich diejenigen Aspekte für eine gesellschaftliche Wirksamkeit am Bild identifizieren, die auf eine *Gestaltbarkeit der Zukunft* im Sinne einer Bildung an der Gegenwart hinausliefen. Mein Vorschlag zu einer *Kunstvermittlung am Bild der Gegenwart* würde also lauten: Den aktuellen Herausforderungen die Stirn bieten und ein diskursives Feld erfinden, in dem ein informiertes *Umgehen* mit Bildern über Vermittlung in den *Streit an den Verhältnissen* führen kann. Verhandlungen am künstlerischen Bild würden dann voller Hingabe als Gegenwartsbewältigung verstanden werden können und hätten weitreichende Konsequenzen für die Gegenwart und Zukunft. Effekte die *wir* uns für die Kunstpädagogik und Kunstvermittlung nur wünschen können.⁴

Nachbemerkung: In Konsequenz der hier unternommenen Annäherungen ergibt sich eine wichtige weitere Aufgabe. Im Kontext aktueller Fragen von Globalisierung bestünde die dringende Notwendigkeit, das hier skizzierte Vorgehen am Bild für eine dekolonisierende und postkolonial informierte Diskussion am Bild und an den Bildern einzusetzen und dabei die relationalen und agentuellen Aspekte der Bilder der Gegenwart in größter Selbstverständlichkeit einzubeziehen.

Anmerkungen

- 1 Danke an Torsten Meyer, der mich ca. 2013 auf das WEB KIDS MANIFESTO (2012) hingewiesen hat. In vielen Texten spreche ich von einer ‚postdigital condition‘. Hier möchte ich dies zu Gunsten der Verständlichkeit auslassen. Weitere Ausführungen dazu finden sich u.a. in meiner Dissertationsschrift (Schütze 2019: 12).
- 2 Danke an Kristin Klein, die eine weitreichende Forschung und Darstellung der Begriffe Post-Internet, Internet, sowie postdigital innerhalb des Forschungsschwerpunktes *Post-Internet Arts Education* unternommen hat.
- 3 Das Schlagwort „Mona Lisa“ in der Google-Suche lieferte am 04.01.2018 unter den Standardeinstellungen am Standort Berlin (CET) 25.800.000 Resultate.
- 4 Vielen Dank an Kristin Klein für die sehr guten Hinweise zur Struktur sowie die ausdauernde Kritik an diesem Text!

Literatur

- Blackmore, Susan (1999): *The Meme Machine*, Oxford: Oxford University Press.
- Burri, Regula Valérie (2008a): Bilder als soziale Praxis, Grundlegungen einer Soziologie des Visuellen. In: *ZfS*, 34. Jahrgang, Heft 4, S. 42–58.
- Burri, Regula Valérie (2008b): *Doing Images. Zur Praxis medizinischer Bilder*. Bielefeld: transcript.
- Cerzki, Piotr (2012): *We the Web Kids Manifesto*. Online: en.wikisource.org/wiki/We,_the_Web_Kids <https://pastebin.com/0xX-V8k7k>[24.03.2018]
- Dawkins, Richard (1976): *Das egoistische Gen* (engl. Orig.: *The Selfish Gene*). Berlin: Springer, 1978.
- Dawkins, Richard (1999): Foreword. In: Blackmore, Susan: *The Meme Machine*, Oxford: Oxford University Press, S. 7–17.
- Ekardt, Philipp (2014): In Defense of Styling. In: *Bild vs. Kunst. Texte zur Kunst*, 24. Jahrgang, Heft 95, S. 79–91.
- Haraway, Donna (1988): *Situated Knowledges. The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective*. In: *Feminist Studies*, 14. Jahrgang, Heft 3, S. 575–599.
- Jameson, Frederic (1990): *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. London: Duke University Press.
- Jörissen, Benjamin (2017): *Subjektivation und „ästhetische Freiheit“ in der post-digitalen Kultur*. *Kulturelle Bildung Online*. Online: <https://www.kubi-online.de/artikel/subjektivation-aesthetische-freiheit-post-digitalen-kultur> [26.09.2019]
- Kholeif, Omar (2014): *You Are Here. Art After the Internet*. London/Manchester: Cornerhouse.
- Klein, Kristin/Kolb, Gila/Meyer, Torsten/Schütze, Konstanze/Zahn, Manuel: *Einführung: Post-Internet Arts Education*. In: *Arts Education in Transition*. München: kopaed (erscheint vor. 03/2020).
- Kurbjuhn, Charlotte (2014): *Kontur. Geschichte einer ästhetischen Denkfigur*. Berlin/Boston: De Gruyter.
- Latour, Bruno (1996): On Actor-network-theory. In: *Soziale Welt*, 47. Jahrgang, Heft 4, S. 369–381.
- Liotard, Jean-François (1984): *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge (La condition postmoderne: rapport sur le savoir)*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Meyer, Torsten (2013): *Next Art Education. Erste Befunde*. In: Meyer, Torsten/Hedinger, Johannes M. (Hrsg.): *Whats next? Kunst nach der Krise*. Berlin: Kadmos, S. 377–384.
- Müller, Dominikus (2011): *Für eine Handvoll JPGs. Tumblerismus und der Internet State of Mind unter die Lupe genommen*. In: *De:Bug*. Online: <http://de-bug.de/mag/fur-eine-handvoll-jpgs/> [06.03.2019]
- Rosa, Eveleth (2015): *How Many photographs of you are out there in the world?* In: *Technology. The Atlantic*. Online: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2015/11/how-many-photographs-of-you-are-out-there-in-the-world/413389/> [07.03.2019]
- Schütze, Konstanze (2018): *Moving Beyond. Bodies of Images in spekulativer Zeitlichkeit*. In: Schumacher-Chilla, Doris/Ismaïl, Nadia (Hrsg.): *Be Aware. Mehr als Gegenwart in der zeitgenössischen Kunst*. Oberhausen: Athena, S. 75-89.
- Schütze, Konstanze (2019): *Bildlichkeit nach dem Internet. Aktualisierungen für eine Kunstvermittlung am Bild*. Manuskript Dissertation, Veröffentlichung vor. 11/2019.
- Shifman, Limor (2012): *An Anatomy of a YouTube Meme*. In: *New Media and Society*, 14. Jahrgang, Heft 2, S. 115–137.
- Steyerl, Hito (2016): *A Sea of Data. Apophenia and Pattern (Mis)Recognition*. In: *e-flux journal*, Ausgabe 72. Online: http://worker01.e-flux.com/pdf/article_9006382.pdf [05.04.2018]
- Zahn, Manuel (2016): *Wir stammen von Animationen ab. Wirklichkeitserfahrungen mit Ryan Trecartins Videos*. In: Meyer, Torsten/Dick, Julia/Moormann, Peter/Ziegenbein, Julia (Hrsg.): *where the magic happens. Bildung nach der Entgrenzung der Künste*. München: kopaed, S. 39–48.

Abbildungen

Abb. 1: Stillimage aus Hito Steyerl: *How not to be seen: A Fucking Didactic Educational Mov. File* (2013), Min 04:47, HD video projection (colour, sound, 14 minutes), architectural environment, dimensions variable. Online: <https://www.artforum.com/video/hito-steyerl-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file-2013-51651> [27.09.2019]

Abb. 2: Stillimage aus Hito Steyerl: *How not to be seen: A Fucking Didactic Educational Mov. File* (2013), Min 11:55, HD video projection (colour, sound, 14 minutes), architectural environment, dimensions variable. Online: <https://www.artforum.com/video/hito-steyerl-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file-2013-51651> [27.09.2019]

Abb. 3: Stillimage aus Hito Steyerl: *How not to be seen: A Fucking Didactic Educational Mov. File* (2013), Min 05:30, HD video projection (colour, sound, 14 minutes), architectural environment, dimensions variable. Online: <https://www.artforum.com/video/hito-steyerl-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file-2013-51651> [27.09.2019]

Abb. 4: Stillimage aus Hito Steyerl: *How not to be seen: A Fucking Didactic Educational Mov. File* (2013), Min 08:17, HD video projection (colour, sound, 14 minutes), architectural environment, dimensions variable. Online: <https://www.artforum.com/video/hito-steyerl-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file-2013-51651> [27.09.2019]

Abb. 5: Stillimage aus Hito Steyerl: *How not to be seen: A Fucking Didactic Educational Mov. File* (2013), Min 08:19, HD video projection (colour, sound, 14 minutes), architectural environment, dimensions variable. Online: <https://www.artforum.com/video/hito-steyerl-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file-2013-51651> [27.09.2019]

Normativität und Bildung im Kontext der Postdigitalität

Ein begleitender Kommentar

PATRICK BETTINGER

Der Beitrag blickt auf den gegenwärtigen postdigitalen Zustand der Gesellschaft und fragt nach normativen Implikationen, die sich vor diesem Hintergrund für Bildungsprozesse ergeben. Es wird dargelegt, inwiefern die relational angelegten Perspektiven auf sozio-mediale Verflechtungen neuartige Anforderungen bei der Auseinandersetzung mit Normen und Normierung mit sich bringt. Klassische bildungstheoretische Bezugspunkte, wie etwa das kritisch-reflexive Subjekt, werden hierbei infrage gestellt. Stattdessen wird für eine bildungstheoretische Reorientierung plädiert, die sich etwa auf den aktuellen Diskurs um ethische Fragen im Kontext des New Materialism bezieht.

Immer deutlicher zeigt sich, dass die im wissenschaftlichen Diskurs um Postdigitalität skizzierten Figurationen sozialer und medialer Transformationen nicht nur abstrakte Gebilde sind, sondern sich als manifeste Größen gesellschaftlicher Realität etabliert haben. Seien es die zunehmend in die öffentliche Wahrnehmung rückenden Prozesse algorithmischer Entscheidungsfindung wie etwa in Form des Projektes *Open Schufa*, die soziale Wirkmacht und Problematik der Meinungslenkung durch social Bots (Ferrara et al. 2016), die sich seit einiger Zeit zunehmend etablierende Maker-Kultur (Walter-Hermann & Büching 2013) oder die vielfältigen Formen der digitalen Selbstvermessung (Selke 2016) bzw. Quantifizierung des Sozialen (Mau 2017) – in allen Beispielen lassen sich Facetten dessen erkennen, was Cramer (2014) als postdigitalen Zustand der Gesellschaft bezeichnet. Kennzeichnend hierfür ist die Ubiquität und gleichzeitige Hybridität ‚alter‘ und ‚neuer‘ Medien bzw. medientechnologischer Infrastrukturen, die verdeutlichen, dass Digitalität in vielen Bereichen der Gesellschaft längst tief verankert ist und die visionäre Rede von disruptiven Potenzialen der Digitalisierung daher der tatsächlichen Entwicklung hinterherhinkt. Mit Stalder (2017: 18), der sein Konzept einer „Kultur der Digitalität“ zwar vom Begriff des Postdigitalen abgrenzt, dabei jedoch auch die Parallelen der Ansätze betont, lässt sich in einem ersten Zugriff auf das Spezifische des Digitalen festhalten:

„Medien sind Technologien der Relationalität, das heißt, sie erleichtern es, bestimmte Arten von Verbindungen zwischen Menschen und zu Objekten zu schaffen ... ‚Digitalität‘ verweist also auf historisch neue Möglichkeiten der Konstitution und der Verknüpfung der unterschiedlichsten menschlichen und nichtmenschlichen Akteure“ (ebd.: 17f.).

Zu konstatieren ist hierbei, dass die in kulturelle Prozesse eingelagerten Algorithmen nur (wenn überhaupt) auf den ersten Blick neutral oder objektiv erscheinen (Roberge/Seyfert 2017: 16f.). Wie sich etwa am Beispiel rassistischer Diskriminierung durch Suchalgorithmen zeigt (Noble 2018), können algorithmisierten Wirklichkeitskonstruktionen erhebliche ethisch-normative Probleme innewohnen. Diese werden im schlimmsten Fall nicht einmal erkannt, da Algorithmen eine legitimatorische Autorität inhärent ist, die unter anderem auf eine naive Gleichheitsimagination von softwarebasierten Such- und Sortierstrategien von Daten zurückzuführen ist (Stalder 2017: 198ff.). Stattdessen scheint es geboten, Algorithmen eher als Gatekeeper zu verstehen (Roberge/Seyfert 2017: 18ff.), denen – im Falle komplexer selbstlernender Systeme nicht mehr vollständig durchschaubare – inhärenten Entscheidungs- und Unterscheidungslogiken zugrunde liegen, die Klassifizierungen und Hierarchisierungen hervorbringen, welche unseren Alltag zunehmend prägen (Passoth/Wehner 2018). Die vielgestaltigen Materialisierungsformen postdigitaler Medialität treten damit als neue epistemische Akteure in Erscheinung, indem sie im Vollzug der Praxis ihren spezifischen Aufforderungscharakter, diverse Möglichkeitsräume oder Widerständigkeit offenbaren und damit eben gerade nicht nur Instrumente sind, sondern einen aktiven Part an Wirklichkeitskonstruktionen haben, der jenseits unmittelbarer Rückführbarkeit auf menschlich-intentionale Einwirkung liegt.

Entscheidend ist, dass wir es bei der postdigitalen Verfasstheit unserer Gesellschaft nicht mit einer Ablösung analoger Technologien durch digitale Technologien zu tun haben, sondern mit einem Nebeneinander und mit neuen Formen der Verschmelzung. Diese Idee findet sich prinzipiell auch an anderer Stelle, wie etwa im Mediatisierungsansatz nach Krotz und Hepp (2012) wieder, der von einer Parallelexistenz unterschiedlicher Medienlogiken ausgeht, deren Prägkräfte sich je nach sozio-kultureller Anbindung unterschiedlich manifestieren. Bezieht man sich in diesem Sinne auf neue Möglichkeiten der Relationierung von heterogenen Entitäten als konstitutives Merkmal von Digitalität, so lässt sich diese Annahme aus bildungstheoretischer Sicht mehrfach kritisch betrachten. Neben Fragen, von wem die Impulse ausgehen, die zu neuen Relationen führen und welche implizite oder explizite Machtförmigkeit diesen Relationierungspraxen zugrunde liegt sowie der Problematik der Verantwortung im Zusammenhang mit der Vorstellung von Bildung als verteiltem Prozess, stellen relationale Ansätze bildungstheoretische Perspektiven auf grundsätzlicher Ebene vor das Problem der Bestimmung, wann überhaupt von Bildung gesprochen werden kann. Diese Fragen sind alles andere als neu, nimmt man die Postulate der Postdigitalität ernst, erfordern sie aber eine neue bzw. erneute Bearbeitung.

Der begleitende Kommentar nimmt diese Beobachtungen zum Ausgangspunkt, bildungstheoretische Fragen zu stellen und eine Leerstelle in Bezug auf den Aspekt der Normativität von Bildung aufzuzeigen. Dieser kritische Aufruf versteht sich als flankierende Position zu den in dieser Ausgabe der zkmb versammelten Beiträgen. Die in dieser Ausgabe an unterschiedlichen Beispielen veranschaulichten Formen postdigitaler Verflechtungen von Kunst und Gesellschaft sowie künstlerischen bzw. kuratorischen Praxen und neuen Medienkulturen, können gewissermaßen als ‚Bildungsmomente‘ gelesen werden, die sich als neue oder veränderte Formen der „Transformation subjektivierender Relationierungen“ (Jörissen 2015: 228) zeigen. Inwiefern hier Normierung und Normativität – sowohl als sich in der Vollzugswirklichkeit zeigende Logik ästhetisch-medialer Praktiken als auch in Form einer bildungstheoretischen Reflexionskategorie – von Bedeutung sind, soll nachfolgend auf grundsätzlicher Ebene skizziert werden.

Von der Postdigitalität zur Post-Normativität? Was Bildungstheorie gegenwärtig bewegt

Bildungstheoretische Diskurse scheinen dazu zu neigen, bestimmten Leitmotiven zu folgen. Dies liegt gewissermaßen in der Natur der Sache, da weitgehend Konsens darüber besteht, Bildung nicht solipsistisch zu verstehen, sondern als gesellschaftlich und historisch eingebetteten Prozess. Insofern stellt die Bestimmung dieser Kontextualität einen Bestandteil des bildungstheoretischen Denkens dar. Dementsprechend weisen bildungstheoretische Arbeiten eine Affinität zu zeitdiagnostischen Skizzen auf, die bspw. als Anschlüsse an die Theorie reflexiver Modernisierung (Marotzki 1990), der Postmoderne (Koller 1999) oder Globalisierung (Roselius/Meyer 2018) konkretisiert werden – um nur einige zu nennen. Gegenwärtig scheint einiges dafür zu sprechen, Bildung im Rahmen der postdigitalen Verfasstheit unserer Gegenwartskultur zu begreifen. Solche Anschlüsse wiederum führen zu der Notwendigkeit, die grundlegenden bildungstheoretischen Kategorien auf den Prüfstand zu stellen. Dies in angemessenem Umfang zu bewältigen, würde freilich den Rahmen dieses Kommentars sprengen. Stattdessen soll der Fokus auf eine Komponente gerichtet werden, indem Überlegungen zur Normativität von Bildung in den Mittelpunkt rücken.

Im schier unübersichtlichen Feld der Bildungstheorien finden sich – zugespielt formuliert – auf der einen Seite, etwa in Form der kritischen Bildungstheorien (Heydorn 1970), explizit geäußerte normative Standpunkte, die Bildung überhaupt erst durch ihren Anspruch legitimieren, einen expliziten Gegenentwurf zu dominanten Positionen zu bieten. Bildung fungiert hier ganz klar als interventionistisches Projekt mit dem Ziel, gegen hegemoniale Machtverhältnisse aufzubegehren. Auf der anderen Seite des Spektrums lassen sich Ansätze wie bspw. die Theorien transformatorischer Bildung ausmachen, welche lediglich implizit eine normative Position erkennen lassen (Koller 2016). Indem Bildung als formaler Prozess beschrieben wird, steht die kritisch-emanzipatorische Ausrichtung hier nicht in vergleichbarer Weise im Fokus. Dass aber auch das formale Konzept von Bildung nie völlig frei von einer normativen Färbung ist, zeigt sich schon daran, dass eine analytisch-deskriptive Perspektive eingenommen wird, die über den empirischen Anschluss an qualitativ-rekonstruktionslogische Verfahren gewissermaßen ihren Distanzierungs-

anspruch einzulösen versucht. Diese methodische Wendung der Wertfreiheit geht allerdings nicht auf, wie Krinninger/Müller (2012) sowie Heinrich (2016) zeigen, da auch hier bestimmte erkenntnistheoretische Standpunkte den Blick anleiten und somit eine Perspektivität geprägt wird, die wiederum für bestimmte Aspekte sensibilisiert, für andere aber blind ist. Zugleich weisen die Autoren darauf hin, dass sich eine solche, quasi zwangsläufige Normativität, durchaus auch positiv begreifen lässt, hierfür aber eine entsprechend kritisch-selbstreflexive Haltung vonnöten ist. Wie auch immer man die formalen Theorien von Bildung wendet – es liegt auf der Hand, dass aus pädagogischer Sicht natürlich nicht jeder Transformationsprozess als Bildung zu bezeichnen ist. Wie Koller (2016: 154ff.) darlegt, zeigt sich ‚gelingende Bildung‘ in den formalen bildungstheoretischen Ansätzen etwa als gesteigerte Reflexivität (Marotzki), als Möglichkeit weiterer Transformationen (Nohl) oder als das Offenhalten von Widerstreit (Koller). Folgt man nun den Überlegungen einer postdigital verfassten Gesellschaft und nimmt diese als Hintergrundfolie bildungstheoretischer Betrachtungen, so wird schnell klar, dass die Frage, welche Prozesse der Veränderung bzw. Transformation als Bildung bezeichnet werden können, sich auch hier stellt – möglicherweise sogar in verschärfter Form. Wie soll Bildung verlaufen, wenn sie sich als ein auf sozio-mediale Konstellationen verteilter Prozess darstellt und nicht länger das handelnde und meist anthropozentrisch gedachte Subjekt in den Mittelpunkt rückt, das sich selbstreflexiv zur Welt verhält? Was sind die Kriterien, um von Bildung als eine Form der Re-Konstellation zu sprechen? Was unterscheidet dann Bildung von anderen Veränderungsprozessen?

Abschied vom kritisch-reflexiven Subjekt?

Bevor eine erste Annäherung an die eben aufgeworfene Frage unternommen werden soll, scheint eine vorgeschaltete Klärung vonnöten. Wenn Bildung im Kontext des Postdigitalen nicht mehr als auf eine menschliche Entität begrenzt verstanden wird und sogar noch über die Vorstellung des dezentrierten Subjekts (Koller 2001) hinaus geht, muss zunächst erörtert werden, wer oder was sich eigentlich bildet. Hilfreiche Hinweise finden wir bspw. in jüngeren Arbeiten zu Ideen von Kollektivsubjekten (Alkemeyer/ Bröckling/Peter 2018), aber auch in Ansätzen zu einem relationalen Lernbegriff (Künkler 2011). Wesentlich für derlei Überlegungen zur relationalen Verfasstheit des Phänomenbereichs sind darüber hinaus die Studien der Akteur-Netzwerk-Theorie (Belliger/Krieger 2006; Latour 2007; 2008) bzw. deren Rezeption und Weiterführung (Dölemeyer/Rodatz 2010; Fenwick/Edwards 2010; Wieser 2012), aber auch die Arbeiten zur relationalen Soziologie von Norbert Elias (2004). Hier wird schnell deutlich, dass eine solche Perspektive ganz andere Analysedimensionen einfordert, die bspw. nach verteilter agency, Stabilität und Instabilität oder Formen der Faltung von sich in Prozessen der Subjektivierung zeigenden Kräften fragt (Alkemeyer/ Bröckling 2018: 19ff.). Von klassischen reflexionstheoretischen Ansätzen von Bildung hin zu einem relationalen Verständnis ist es ein weiter Weg, der für einen zeitgemäßen Bildungsbegriff aber unerlässlich scheint. Inwiefern relationale Bildung z.B. noch von dem Dualismus von Selbst und Welt ausgehen kann, scheint zumindest fraglich. Unter anderem bieten hier Arbeiten zur relationalen Anthropologie (Krautz 2017) inspirierende Überlegungen, die in dieser Richtung anschlussfähig sind. Damit wird eine deutliche Abkehr von essentialistisch verstandener Subjektivität markiert, und stattdessen „Verwobenheit und Bezogenheit als zentrale Dimensionen des Zwischens“ (Künkler 2017: 72) in den Vordergrund gerückt. Damit wird das kritisch-reflexive Moment von Bildung zwar nicht aufgegeben, doch aber anders – nämlich nicht als individualistisch verstandene Selbstreflexivität, sondern als per se von den diese Reflexivität prägenden Bezogenheiten ausgehend – verstanden. Gewissermaßen haben wir es bei der relationalen Perspektive auf Bildung mit einer Zuspitzung der bereits in der poststrukturalistischen Wendung des Bildungsbegriffs eingelassenen Abkehr des sich selbst verfügbaren und mit sich selbst identischen Subjekts zu tun. Mit dieser Verschiebung ändert sich auch der normative Anspruch an Bildung, da die Frage der Verantwortlichkeit sich anders stellt. Statt dem (mehr oder weniger) moralisch agierenden Individuum steht die Frage im Raum, welche Moralität sich in Formen und Prozessen verteilter agency (d.h. als Form von Handlungsmacht, die nicht zwangsläufig personengebunden ist) zeigt und worin die Möglichkeiten und Grenzen liegen, in diese einzugreifen, Positionen zu generieren, diese einzunehmen, bestehende Positionen zu affirmieren oder zu unterminieren. Um abschließend zumindest eine Richtung anzudeuten, in die sich eine solche Auseinandersetzung mit relationaler Bildung und Normativität bewegen kann, soll hier vorläufig von *Bildung als emanzipatorischer Modus der Asso-*

ziation in Prozessen der Subjektivierung von Kollektiven ausgegangen werden. Diese Überlegung schließt unter anderem an Fragen nach ethischen Implikationen an, die im Feld des ‚new materialism‘ und besonders unter dem Signum des Posthumanismus aktuell diskutiert werden. Wie Hoppe (2017: 12) darstellt, werden hier bspw. die Positionen von Braidotti und Stengers verhandelt, die im Sinne einer relationalen Ethik „in der einen oder anderen Weise eine Neubegründung und alternative Ausformulierung von Ethik [versuchen], die weder ein abgeschlossenes ethisches Subjekt annimmt noch durch den Bezug auf universale Maßstäbe Beziehungen bewerten will“. Der hierbei konturierte Verantwortungsbegriff stellt nicht das Individuum als Träger*in von Verantwortung in den Mittelpunkt, sondern versteht Verantwortung „als Fähigkeit (in) der Welt zu antworten, als *response-ability* oder *ability to respond* [Herv. i. O.]“ (ebd.). Schlägt man diesen Weg ein, zeigt sich ein erheblicher Unterschied zum individualistischen Bildungsbegriff Humboldt’scher Prägung. Der Erhalt oder die Generierung von agency avanciert hier zu einem entscheidenden Moment im Bildungsprozess, wobei die Möglichkeit der Re-Konstellation hybrider Formationen als Anker fungieren kann, um über die Normativität von Bildung nachzudenken, d. h. darüber, wann bei Transformationen relationaler Verhältnisse von Bildung gesprochen werden kann. Normative Ansprüche erstrecken sich dabei – und das ist möglicherweise der größte Unterschied zu klassischen bildungstheoretischen Positionen – auch auf neue, nichtmenschliche epistemische Akteure, die sich als Softwarecode, Datenbanken oder Interfaces in Sozialität eingeflochten haben. Der Diskurs über die in einem relationalen Bildungsbegriff zugrunde gelegten Werte steht noch am Anfang, scheint aber unumgänglich, wenn Bildung dem Anspruch gerecht werden soll, Antworten auf gesellschaftliche Herausforderungen bieten zu können, die sich in postdigitalen Zeiten auf unvorhergesehene Weise neu und anders stellen.

Literatur

- Alkemeyer, Thomas/Bröckling, Ulrich/Peter, Tobias (Hrsg.) (2018): *Jenseits der Person. Zur Subjektivierung von Kollektiven*. Bielefeld: transcript.
- Alkemeyer, Thomas/Bröckling, Ulrich (2018): *Jenseits des Individuums. Zur Subjektivierung kollektiver Sujekte*. Ein Forschungsprogramm. In: Alkemeyer, Thomas/Bröckling, Ulrich/Peter, Tobias (Hrsg.): *Jenseits der Person. Zur Subjektivierung von Kollektiven*. Bielefeld: transcript, S. 17-31.
- Belliger, Andréa & Krieger, David J. (Hrsg.) (2006): *ANThology*. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie. Bielefeld: transcript.
- Cramer, Florian (2014): What is ‘Post-digital’? In: *APRJA*, 3(1).
- Dölemeyer, Anne/Rodat, Mathias (2010): *Diskurse und die Welt der Ameisen. Foucault mit Latour lesen (und umgekehrt)*. In: Feustel, Robert/Schochow, Maximilian (Hrsg.): *Zwischen Sprachspiel und Methode. Perspektiven der Diskursanalyse*. Bielefeld: transcript, S. 197-2020.
- Fenwick, Tara J./Edwards, Richard (2010): *Actor-network theory in education*. Milton Park, Abingdon, Oxon; New York: Routledge.
- Ferrara, Emilio/Varol, Onur/Davis, Clayton/Menczer, Filippo/Flammini, Alessandro (2016): *The rise of social bots*. In: *Communications of the ACM*, 59(7), 96-104.
- Heinrich, Martin (2016): *Von der Neutralitätsfiktion zur kritisch-konstruktiven empirischen Bildungsforschung*. In: *Bildung und Erziehung*, 69(4), 431-448.
- Heydorn, Hans-Joachim (1970): *Über den Widerspruch von Bildung und Herrschaft*. Frankfurt a. M.: Europäische Verlagsanstalt.
- Hoppe, Katharina (2017): *Politik der Antwort. Zum Verhältnis von Politik und Ethik in Neuen Materialismen*. In: *Behemoth*, 10(1), 10-28.
- Jörissen, Benjamin (2015): *Bildung der Dinge: Design und Subjektivierung*. In: Jörissen, Benjamin/Meyer, Torsten (Hrsg.): *Subjekt Medium Bildung*. Wiesbaden: Springer VS, S. 215-233.
- Jörissen, Benjamin (2017): *Subjektivierung und „ästhetische Freiheit“ in der post-digitalen Kultur*. In: *Kulturelle Bildung Online*. Online: <https://www.kubi-online.de/artikel/subjektivierung-aesthetische-freiheit-post-digitalen-kultur> [20.05.19]

- Koller, Hans-Christoph (1999): *Bildung und Widerstreit: Zur Struktur biographischer Bildungsprozesse in der (Post-) Moderne*. München: Wilhelm Fink.
- Koller, Hans-Christoph (2001): *Bildung und die Dezentrierung des Subjekts*. In: Fritzsche, Bettina/Schmidt, Andrea/Hartmann, Jutta/Tervooren, Anja (Hrsg.): *Dekonstruktive Pädagogik. Erziehungswissenschaftliche Debatten unter poststrukturalistischen Perspektiven*. Opladen: Leske + Budrich, S. 35-48.
- Koller, Hans-Christoph (2016): *Ist jede Transformation als Bildungsprozess zu begreifen?* In: Verständig, Dan/Holze, Jens/R. Biermann, Ralf (Hrsg.): *Von der Bildung zur Medienbildung*. Wiesbaden: Springer VS, S. 149-161.
- Krautz, Jochen (Hrsg.) (2017): *Beziehungsweisen und Bezogenheiten. Relationalität in Pädagogik, Kunst und Kunstpädagogik*. München: kopaed.
- Krinninger, Dominik/Müller, Hans-Rüdiger (2012): *Hide and Seek. Zur Sensibilisierung für den normativen Gehalt empirisch gestützter Bildungstheorie*. In: Miethe, Ingrid/Müller, Hans-Rüdiger (Hrsg.): *Qualitative Bildungsforschung und Bildungstheorie*. Opladen, Berlin, Toronto: Budrich, S. 57-75.
- Krotz, Friedrich/Hepp, Andreas (Hrsg.) (2012): *Mediatisierte Welten. Forschungsfelder und Beschreibungsansätze*. Wiesbaden: VS.
- Künkler, Tobias (2011): *Lernen in Beziehung. Zum Verhältnis von Subjektivität und Relationalität in Lernprozessen*. Bielefeld: transcript.
- Künkler, Tobias (2017): *Die Relationalität menschlicher Existenz. Versuch einer (kategorialen) Systematisierung*. In Krautz, Jochen (Hrsg.): *Beziehungsweisen und Bezogenheiten. Relationalität in Pädagogik, Kunst und Kunstpädagogik*. München: kopaed, S. 61-78.
- Latour, Bruno (2007): *Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Latour, Bruno (2008): *Wir sind nie modern gewesen. Versuch einer symmetrischen Anthropologie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Marotzki, Winfried (1990): *Entwurf einer strukturalen Bildungstheorie. Biographietheoretische Auslegung von Bildungsprozessen in hochkomplexen Gesellschaften*. Weinheim: Deutscher Studienverlag.
- Mau, Steffen (2017): *Das metrische Wir. Über die Quantifizierung des Sozialen*. Berlin: Suhrkamp.
- Noble, Safiya U. (2018). *Algorithms of Oppression. How search engines reinforce racism*. New York: NYU Press.
- Passoth, Jan-Hendrik/Wehner, Josef (2018): *Listen, Daten, Algorithmen. Ordnungsformen des Digitalen*. In: Mämecke, Thorben/Passoth, Jan-Hendrik/Wehner, Josef (Hrsg.): *Bedeutende Daten. Modelle, Verfahren und Praxis der Vermessung und Verdichtung im Netz*. Wiesbaden: Springer VS, S. 51-68.
- Roberge, Jonathan/Seyfert, Robert (2017): *Was sind Algorithmenkulturen?* In: Seyfert, Robert/Roberge, Jonathan (Hrsg.): *Algorithmenkulturen. Über die rechnerische Konstruktion der Wirklichkeit*. Bielefeld: transcript, S. 7-40.
- Roselius, Katharina/Meyer, Meinert (2018): *Bildung in globalizing times*. In: *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft* 21(2), 217-240.
- Selke, Stefan (2016): *Lifelogging. Digitale Selbstvermessung und Lebensprotokollierung zwischen disruptiver Technologie und kulturellem Wandel*. Wiesbaden: Springer VS.
- Stalder, Felix (2017): *Kultur der Digitalität (2. Aufl.)*. Berlin: Suhrkamp.
- Walter-Herrmann, Julia/Büching, Corinne (Hrsg.) (2013): *FabLab. Of Machines, Makers and Inventors*. Bielefeld: transcript.
- Wieser, Matthias (2012): *Das Netzwerk von Bruno Latour. Die Akteur-Netzwerk-Theorie zwischen Science & Technology Studies und poststrukturalistischer Soziologie*. Bielefeld: transcript.

Autor*innen

Patrick Bettinger (*1984), Jun.-Prof. Dr., studierte Erziehungswissenschaft an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz, arbeitete an den Universitäten Mainz, Augsburg und Hamburg und promovierte 2017 zum Thema „Praxeologische Medienbildung. Theoretische und empirische Perspektiven auf sozio-mediale Habitustransformationen“. Seit 2018 ist er Juniorprofessor für Erziehungswissenschaftliche Medienforschung an der Universität zu Köln. Arbeitsschwerpunkte: Lehr-Lern- sowie Bildungsforschung im Kontext digitaler Medialität, pädagogische Medientheorie, qualitative Methoden und Methodologien.

Benjamin Egger M.A. (*1987), ist seit 2017 akademischer Mitarbeiter im BMBF-Projekt “Postdigitale Kunstpraktiken in der Kulturellen Bildung. Ästhetische Begegnungen zwischen Aneignung, Produktion und Vermittlung” an der FH Potsdam. Nach dem Bachelorstudium der Theaterwissenschaft und Spanischen Philologie schloss er 2017 seinen Master im Kooperationsstudiengang Europäische Medienwissenschaft an der Universität Potsdam und FH Potsdam mit einer theoretisch-praktischen Arbeit zum Kuratieren als Form ästhetischen Denkens ab. Seit seinem Studium ist er zudem als Kurator tätig, u.a. in der *Vierten Welt* Berlin und im „Verein für zeitgenössische Kunst mit neuen Medien“. In seiner explorativ-experimentellen Promotionsarbeit beforcht er Einflüsse algorithmischer Systeme auf kuratorische Praktiken sowie die Künste und untersucht Potentiale eines algorithmisch gestützten Kuratierens.

Ronja Friedrichs studierte Kunstgeschichte, Komparatistik, Moderne und zeitgenössische Kunst an der Ruhr-Universität Bochum. Nach dem Studium arbeitete sie projektbezogen am ZKM (Zentrum für Kunst und Medien) Karlsruhe und als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehbruck Museum. Dort war sie Kuratorin der Ausstellungen (Auswahl): *Liquid Identities* – Lynn Hershman Leeson und ERWIN WURM. Forschungsinteressen: Die Medienentwicklung und ihre Auswirkung auf die Skulptur.

Magdalena Götz ist seit Oktober 2017 wissenschaftliche Mitarbeiterin am DFG-Graduiertenkolleg Locating Media an der Universität Siegen. Sie studierte Literatur-, Kunst-, und Medienwissenschaft an der Universität Konstanz sowie „Museum und Ausstellung“ mit Schwerpunkt Kunst- und Medienwissenschaft an der Universität Oldenburg. Als Kuratorin, Kunstvermittlerin und Projektmanagerin arbeitete sie u. a. an folgenden Institutionen: Ars Electronica, Edith-Ruß-Haus für Medienkunst, Kunstmuseum Celle. www.locatingmedia.uni-siegen.de/magdalena-goetz/

Vivien Grabowski (*1993) ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Kunst & Kunsttheorie der Universität zu Köln. Sie studierte von 2012-2018 Kunst, Germanistik und Bildungswissenschaften für das Lehramt an Gymnasien/ Gesamtschulen (M.Ed.) in Köln, seit 2017 außerdem Philosophie und Kunstgeschichte an den Universitäten Köln und Bonn. Arbeitsschwerpunkte: Theorien der Verkörperung, Materialität in der zeitgenössischen Kunst.

Annemarie Hahn arbeitet als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Kunst & Kunsttheorie an der Universität zu Köln und ist dort für das Grimme-Forschungskolleg als auch in dem Innovationsprojekt Flipping University im Bereich learning spaces & infrastructure design tätig. Sie hat Kunstpädagogik, Germanistik und Sonderpädagogik in Köln studiert und einen beruflichen Hintergrund in der Mediengestaltung. In ihrer Dissertation beschäftigt sie sich mit dem Verhältnis dinglicher und menschlicher Akteure bei der Konstitution inklusiver Subjekte in der Kunstpädagogik unter (post)digitalen Bedingungen. annemariehahn.com; methodamandy.com; kunst.uni-koeln.de/digitalthings

Kristin Klein ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Kunst & Kunsttheorie der Universität zu Köln, aktuell im Projekt *Post-Internet Arts Education Research*. Sie studierte Kulturwissenschaft, Kunstpädagogik, Philosophie, Germanistik und Bildungswissenschaften an der Humboldt-Universität zu Berlin, der TU Dresden und der Boston University. Zusammen mit Torsten Meyer, Gila Kolb und Konstanze Schütze gibt sie das *Workbook Arts Education* (myow.org) heraus, mit Willy Noll *Postdigital Landscapes* (2019). Forschungsschwerpunkte: Kunst nach dem Internet, Kunstpädagogik im Kontext postdigitaler Kulturen. Web: kristin-klein.net

Willy Noll ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Kunst & Kunsttheorie der Universität zu Köln und Promotionsstipendiat der Kölner Graduiertenschule für LehrerInnenbildung am ZfL Köln. Er studierte Mathematik, Kunstpädagogik, Germanistik und Erziehungswissenschaft an der Universität zu Köln. In seiner Dissertation entwirft er eine systemische Perspektive auf die Schnittstellen von Medien- und Kunstpädagogik und schafft damit die Grundlage für mögliche Formen einer radikal vom Kunstunterricht aus entwickelten Medienbildung. Darüber hinaus beschäftigt er sich mit vielfältigen Phänomenen postdigitaler Kulturen und dem (pädagogischen) Making im Bereich der Kunstpädagogik und der Ästhetischen Erziehung.

Teresa Retzer arbeitet als Kunstkritikerin, freie Wissenschaftlerin und Kuratorin in Amsterdam. Sie studierte Kunstgeschichte und Philosophie in Wien, Siena und Zürich. Sie publizierte unter anderem in den Kunstmagazinen Camera Austria, Art Papers, Art Review und Mousse Magazine. Ihr wissenschaftliches und schriftstellerisches Interesse umfasst u.a. Post-Internet-Kunst, Feministische Theorie und Postkoloniale Theorie. Sie publizierte in Katalogen und wissenschaftlichen Zeitschriften und stellte ihre Forschungsarbeit innerhalb verschiedener Gebiete – zu Post-Internet-Kunst und rechts-extremistischen Subkulturen in Deutschland und Europa – auf internationalen Konferenzen vor. Sie arbeitet am Thema ihrer Dissertation „Artistic Reseach and Intelligent Art in Posthuman Societies – New Forms of Artistic Autonomy after the Internet“. Ihre wissenschaftlichen Texte und Kunstkritiken können Sie auf ihrer Webseite www.teresaretzer.com finden.

Helena Schmidt (*1990) ist seit 2015 Assistentin im Master Art Education / Bachelor Vermittlung in Kunst und Design an der Hochschule der Künste in Bern. Seit 2017 promoviert sie zum Bildbegriff sogenannter „poor images“ (nach Hito Steyerl) an der Akademie der Bildenden Künste in Wien. Von 2014-2016 Mitarbeit am Forschungsschwerpunkt Intermedialität der Hochschule der Künste Bern. Studium der Kunstvermittlung, Kunstgeschichte und Visuellen Kommunikation an der Hochschule der Künste Bern, Universität Bern, Universität Wien und FH JOANNEUM Graz. Außerdem tätig als Lehrperson (Talentförderung Gymnasium Hofwil), freie Grafikerin und in diversen Kulturvermittlungs- und Ausstellungsprojekten.

Nada Schroer ist Kulturwissenschaftlerin und Kuratorin. Studium der Hispanistik, Kulturwissenschaften und Politikwissenschaft an der Universität Leipzig, Inszenierung der Künste und der Medien an der Stiftung Universität Hildesheim sowie Kulturen des Kuratorischen an der Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig. Sie forscht und schreibt zu den Themen Technologie, Science Fiction, Games sowie Methodologien und Epistemologien des Kuratorischen. Als Kuratorin realisierte sie Projekte u.a. im Kunstverein Hildesheim und Braunschweig, GOLD + BETON Köln, D21 Leipzig, NRW-Forum Düsseldorf, Medienwerk NRW. Zur Zeit ist sie wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Kunst & Kunsttheorie an der Universität zu Köln.

Konstanze Schütze, Jun.-Prof., Dr., ist Kuratorin und Kunstpädagogin. Sie arbeitet und forscht in der Kunstvermittlung, Medienbildung und bildwissenschaftlichen Medientheorie. Sie ist Juniorprofessorin für Kunst Medien Bildung am Institut für Kunst & Kunsttheorie der Universität zu Köln, Mitgründerin des kollaborativen Forschungsprojekts »Dear Humans, ...« (Kustodie der TU Dresden) sowie Koproduzentin/Kuratorin des queer-feministischen Festivals für postdigitale Kultur in den Künsten „dgtl finnm“ (Festspielhaus Hellerau, Dresden) sowie der Agentur für Kunstvermittlung „agency art education“ (Kassel). Arbeitsschwerpunkte: Bildung mit dem Daumen, Bildlichkeit nach dem Internet (Dissertationsprojekt), Art and the postdigital condition, Updates für eine inklusive und kritische Kunstvermittlung nach dem Internet.

Katharina Weinstock ist wissenschaftliche Mitarbeiterin für Kunstwissenschaft & Medienphilosophie an der HfG Karlsruhe – University of Arts and Design. Sie studierte Kunstwissenschaft, Medienphilosophie und Kuratorische Praxis an der HfG Karlsruhe, Kulturwissenschaften an der HU Berlin und Kunstgeschichte an der University of California Los Angeles. An an der Universität Konstanz war sie Stipendiatin des Graduiertenkollegs „Das Reale in der Kultur der Moderne“. Neben ihrer wissenschaftlichen Arbeit hat sie in verschiedenen Bereichen des internationalen Kunstbetriebs gearbeitet und ist auch weiterhin kunstjournalistisch tätig. www.hfg-karlsruhe.de

Stefanie Marlene Wenger, M. A. (*1987), schloss ihren Master in Kunstgeschichte und Curatorial Studies 2014 an der Universität Bern ab. Gegenwärtig ist sie Doktorandin an der Graduiertenschule des Walter Benjamin Kolleg der Universität Bern. In ihrer Forschungsarbeit untersucht sie Displaystrategien zeitgenössischer Kunst im post-digitalen Kontext. Ihre kuratorischen Projekte grenzen unmittelbar an das Forschungsthema an und befassen sich mit medialer Selbstdarstellung (*Your Digital Self Hates You*, 2016, Stadtgalerie, Bern) künstlicher Intelligenz (*IAMAI. Bots and other Humanoids*, 2017, Galerie DuflonRacz, Bern) mit dem Öffentlichen Raum in der Digitalität (*Re/public. Öffentliche Räume in digitalen Zeiten*, 2018, Polit-Forum im Käfigturm, Bern) und mit Branding Strategien in der Kunst (*New Nordic Luxury by SANKE*, 2018, Reflector Gallery, Bern).

