REZENSION: Zur Neuauflage der Publikation von Eva Sturm (2025): Im Engpass der Worte. Sprechen über moderne und zeitgenössische Kunst

Von Wiebke Trunk

Die Neuauflage der schon lange vergriffenen Publikation „Im Engpass der Worte“ von Eva Sturm ist, auch 30 Jahre nach deren Erstveröffentlichung, ein grundlegender Beitrag zur theoretischen Rahmung zeitgemäßer (personaler) Kunstvermittlung. Die Aufforderung zum Sprechen macht das Buch in aktuellen Bildungsdiskursen zur Grundlage für die Suche nach Bedingungen einer Bildungsgerechtigkeit, die Lernen und Erkenntnis als offenen, individuellen und unabgeschlossenen Prozess versteht, indem Denken und Sprechen zusammengeführt werden. Eva Sturm gehörte zu jenen Kunstvermittler*innen, die mit ihren Texten dem Feld der aktuellen Kunstvermittlung eine grundlegende und nach wie vor zukunftsweisende theoretische Rahmung gegeben hat. In den 1990er Jahren entstanden griff sie zunächst neue Impulse der kritischen Kunstvermittlung auf und publizierte das vorliegende Standardwerk ausgehend von ihrer Dissertation, die von dem Kunstpädagogen und Psychoanalytiker Karl-Josef Pazzini betreut worden war.

Das Vorwort der Neuauflage wurden nun auch von ihm geschrieben. Er verdichtet darin die Kommunikationsansätze und -absichten der Autorin und skizziert das so eingefasste Sprechen in der Begegnung mit Kunst als einen „Einbruch von etwas Unartikulierbarem in individuelle und gesellschaftliche Komfortzonen des immer schon Gesagten.“ (S. 9, 10) Insofern legt er den Kern der Publikation offen, dass nämlich die Erweiterung vom und die Lust am Sprechen als „Unsägliche[s]“ verstanden werden kann, weil es in einem fordernden Engpass gründet.

In den acht Kapiteln des Buches geht es um das Sprechen *von Kunst aus,* was nicht zuletzt die metaphernreichen Überschriften des Inhaltsverzeichnisses deutlich machen. Diese sind etwa tituliert mit „Sprechen aus dem Riss“, „Verbale Erstbesteigungen“, „Erklär mir die Werke“, oder auch „Kreative[s] Stammeln“ und „Wer spricht?“. Diese Bezeichnungen lassen eine Folge von Überlegungen erwarten, die nicht nur das Sprechen über Kunst analysieren, sondern auch den Ort, wo dies geschieht, wer dort spricht/sprechen darf und vor allem welches Potenzial im Sprechen liegt. Der Text ist präzise, extrem klar formuliert und fordert gleichzeitig durch die Verdichtung von Gedanken zum mehrmaligen Lesen auf.

Zunächst wird der „Sprachraum Kunstmuseum“ analysiert – Sturm nennt es den Rahmen –, indem in einem weiten Bogen, beginnend mit den „Versprechungen des Museums“ über den „Entwurf des Besuchers“ und die „(un)befugten Sprechenden“ bildungspolitische und historische Hintergründe der Institution Kunstmuseum sowie den Einsatz von Sprechen und Sprache offenlegt. Sie erkennt hier exemplarisch in Struktur und Historizität eine Einrichtung, die „Chancen, Widersprüche und Mechanismen des Diskursiven als reale und intrasubjektive Realitäten“ aufweist. (S. 16) Im zweiten Kapitel „Die Artikulation der Werke“ erläutert sie, was diese institutionell geprägte Struktur unterläuft – nämlich genau jene Objekte, die im Kunstmuseum präsentiert werden – die Kunstwerke. Im dritten Kapitel („Sprechen aus dem Riss“) befasst sich die Autorin mit all jenen, die an diesem Gefüge und an seiner Aufrechterhaltung beteiligt sind, die es nutzen, und definieren. Danach ist das sprechende Subjekt – und dessen verwendete Sprache – zentraler Bestandteil der Auseinandersetzung. So ist in den folgenden Kapiteln die Rede von „Verbalen Erstbesteigungen“ (4.), von „Der Frage der Frage“ (5.), vom Imperativ „Erklär mir die Werke“ (6.), um schließlich im siebten Abschnitt im „Kreative[n] Stammeln“ zu münden und die Publikation mit der Frage „Wer spricht?“ (8.) abzuschließen.

Durch eine künstlerische Arbeit von Susanna Morgenstern wird der Haupttext beendet (also nicht etwa in einem Schlusswort). Sie arbeitete damals an einem „Medien-, Denk- und Sprachprojekt“, in dem sie einen einzigen Begriff im öffentlichen Raum immer wieder anbrachte. Sturm erklärte ihre Publikation als einen solchen öffentlichen Raum und platzierte ein Wort von Morgenstern denn auch auf Seite 323 – dieses Wort lautet: „weiter“.

Für die Autorin waren Sprache und Sprechen in der Auseinandersetzung mit Kunstwerken zentraler Teil ihres künstlerischen und wissenschaftlichen Lebens. Sie beschreibt dies treffend als „Nadelöhr“, das gerade angesichts von (zeitgenössischen) Werken jene Ambivalenz der „Not und Lust des Sprechens“ gleichermaßen spürbar werden lässt (S. 11). Exakt diese Verengung erklärte Eva

Sturm zum Eingangstor. Damit positionierte sie ihre Vorstellung von Kommunikation deutlich als Gegenteil eines pseudoneutralen sprachlichen Gerüstes, das kunsthistorisches Wissen als unumstößlich manifestiert. Sie geht deshalb auch nicht von ununterbrochener Rede als Vortrag aus, sondern vielmehr von (fruchtbaren) Hindernissen, Blockaden und einem Dialog, der Denken und Reflektieren lustvoll ermöglicht.

Sie bezog sich dabei neben Jaques Lacan u.a. auf Gilles Deleuze, Pierre Bourdieu, Judith Butler, Roland Barthes, Irene Below, Michel Foucault, Maurice Merleau-Ponty oder eben auch auf Karl-Josef Pazzini. Den Bezug zu Lacan und Deleuze vertiefte sie schließlich in ihrer 2009 erschienenen Habilitation „*Von Kunst aus. Kunstvermittlung mit Gilles Deleuze*“ und in ihrem Buch „Im Engpass der Worte“ finden wir die Grundlagen für dieses Folgewerk. Hier begegnen wir dem Ausgangspunkt der Sprecharbeit und damit auch der Überlegung, dass gerade der Mangel (an Sprache), das Nicht-sagen-Können ein umso stärkeres Begehren zu denken und zu sprechen auslöst.

Sturm entwarf somit ein Bezugssystem, das das Sprechen über und vor Kunst an den Schnittstellen zwischen Psychoanalyse, Philosophie, Kunstwissenschaft, Museumskunde und Kunstpädagogik bzw. -vermittlung verortet und damit weit über das herkömmliche kunstpädagogische und kunstwissenschaftliche Sprechen hinausgeht. Das heißt, ihr Ansatz *von Kunst aus* wird nicht auf eine bloße Weitergabe von Wissen und Information reduziert, sondern macht die Betrachter*innen zu aktiven Beteiligten in einem anhaltenden Prozess der intensiven und komplexen Auseinandersetzung. Aufgrund dieses Standpunktes legte sie jene Differenzierungen offen, die das Sprechen im Kunstmuseum in ihrer gesellschaftspolitischen Bedingtheit transparent machen, beziehungsweise allererst bedingen, oder auch verhindern. So wird nachvollziehbar, wie und dass Sprechen dort vor allem als machtvolles epistemisches Instrument eingesetzt wurde und wird. Die Publikation ist für alle jene ein wertvolles Werkzeug, die diese Zugangsbeschränkungen analysieren wollen, um ihnen so zu entgehen und ins Gegenteil zu verkehren.

Die Betrachter*innen in Bewegung bringen – nicht zu einem Abschluss des Denkens, des Wahrnehmens und Fühlens kommen; aus dieser Perspektive zeigt sie den Leser*innen ein bis heute extrem angespanntes Kommunikationsfeld, in das klassistische Distinktionen eingeschrieben sind, die durch historische, politische und psychologische Faktoren bestimmt und gelenkt werden. Die Aktualität der Publikation stemmt sich deshalb auch nicht zuletzt gegen die schwerfälligen Veränderungen der Publikumspolitik insbesondere von Kunstmuseen. Immer noch wird hier der Fokus auf die dort ausgestellten Objekte gelegt und nach wie vor eine Sprache verwendet, die Ausschlüsse produziert. Gleichzeitig ist aktuell der in den 1990er Jahren begonnene Richtungswechsel spürbar, der fordert, inklusiv und diversitätssensibel Bildungsgerechtigkeit zu etablieren; dies ist angesichts einer wiedererstarkenden konservativen Kultur- und Bildungspolitik umso wesentlicher.

Die Neuauflage von „Im Engpaß Der Worte“ behauptet sich zum richtigen Zeitpunkt in diesem Widerspruch und wird auch hier weiter Wirkung zeigen. Denn: Eva Sturm hat in ihrer Arbeit die Notwendigkeit bewiesen, nicht nachzulassen, wenn es um Macht- und Hegemoniekritik als zentrale Ursachen für Bildungsungerechtigkeit in kulturellen Einrichtungen geht. Insofern ist sie ihrem persönlichen Leitsatz *fight the power* treu geblieben und hat ihr Werkzeug: die Sprache und das Sprechen *von Kunst aus* als widerständige und empowernde Diskurskultur konsequent eingesetzt.

REZENSION: Zur Neuauflage der Publikation von Eva Sturm (2025): Im Engpass der Worte. Sprechen über moderne und zeitgenössische Kunst

Von Wiebke Trunk

Während die Netzkunst zu Beginn der 1990er Jahre mit dem Internet noch eine Hoffnung auf umfassende Demokratisierungsprozesse verband, sieht sich die Kunst gegenwärtig mit einem in fast allen Bereichen kommerziell gewordenen Netz konfrontiert. Zwar haben sich neue kollaborative Formen der Wissensproduktion, Räume des Austauschs in vielzähligen On-

line-Communitys und Möglichkeiten pluraler Identitätsentwürfe eröffnet, jedoch sind diese in weiten Teilen durch wirtschaftliche Interessen, Aufmerksamkeitsökonomien, Überwachung und affektgeladene Diskussionen überformt. Insofern sind Post-Internet-Künstler*innen durch ein anderes Internet sozialisiert als noch die Netzkünstler*innen. Der Präfix „Post" verweist nicht nur auf die nachrevolutionäre Allgegenwart des Internets, sondern auch auf dessen strukturelle Bedeutung für die Kunst heute: In Zeiten von Aufmerksamkeitsknappheit angesichts der steigenden Informationsdichte sind beispielsweise massenmediale Verwertungs- und Verbreitungslogiken mehr denn je nicht zu vernachlässigende Elemente künstlerischer Produktion und Rezeption. Seit Andy Warhol und Jeff Koons ist dies zwar kein unbekanntes Phänomen; in der Post-Internet Art werden derzeit jedoch neue Formen etabliert – Markenökologien in ganz neuer Qualität ausgedehnt, Start-Ups gegründet, Künstler*innen als Unternehmer*innen professionalisiert und alternative Plattformen institutionalisiert. Vor dem Hintergrund struktureller Bedingungen der aktuellen Kunstproduktion scheint dies nur konsequent: In Street-Art-Kampagnen von Sportartikelherstellern, gesponserten Essays in Kunstmagazinen oder Stadtmarketing im Namen florierender Kunstszenen haben sich Formen von Guerilla--Taktik, Product Placement und Criticality als wertsteigende Performance verflüssigt. Der Glaube an die Wirkmacht tradierter Formen künstlerischer Kritik ist längst in Managementdiskursen und der Werbeindustrie aufgegangen. Stattdessen bilden die eigenen techno-ökonomischen Verwicklungen für Post-Internet-Künstler*innen das Milieu für ihre Arbeit.

Branding ist eine Strategie, in der sich zentrale Aspekte dieser komplexen Prozesse bündeln: „Für die Kunst ist Branding interessant, weil es veranschaulicht, wie in einer Aufmerksamkeitskonomie kollektive Identitäten und Öffentlichkeit durch Images erzeugt werden, durch Bilder, die Produkte oder Erfahrungen repräsentieren" (Joselit 2016). An Branding zeigt sich, wie Aufmerksamkeit aktiviert, konzentriert und verstetigt wird. Und in Marken verdichten sich – wie in Kunstwerken – Erfahrungen, Fiktionen, Wünsche und unterschiedliche künstlerische Auseinandersetzungen.

Brand/ing aus markenökologischer Perspektive

Eine Marke zeichnet sich durch einen unverwechselbaren Namen, visuelle Marker wie Logos, ein prägnantes Design und durch ihre symbolische Aufladung aus. Die Identifikation mit bestimmten Marken soll es Kund*innen erleichtern, ein Produkt oder eine Dienstleistung von anderen zu unterscheiden (vgl. Ghodeswar 2008: 4). Marketing bzw. Branding ist darauf ausgerichtet, sich in die Köpfe der Kund*innen zu manövrieren (wörtlich und etwas unangenehmer: zu brennen) und möglichst langanhaltende Bindungen zu erzeugen (ebd.). Dabei werden viele „Dimensionen des Brandings im Endprodukt nicht mehr erkennbar […] von der Marktforschung bis zur Untersuchung von Mustern in Verbraucherdaten" (Joselit 2016). David Joselit fordert daher, Branding im Kontext aktueller Kunst auf tieferliegende Strukturen fernab mimetischer Reproduktionen von Werbeästhetik zu untersuchen, sich also nicht nur den rhetorischen Oberflächen zu widmen, sondern komplexen Erzeugungs- und Verbreitungsstrukturen von Marken. Anders formuliert: ihren medialen Ökologien und Strukturierungen. Kaum ein Wissenschaftsgebiet scheint gegenwärtig ohne ökologische Reformulierung auszukommen (vgl. Hörl 2016). Dabei lässt sich gegenüber der ursprünglichen Bedeutung von Ökologie als Gesamthaushalt der Natur eine Sinnverschiebung konstatieren: „Der Begriff wird darin zunehmend denaturalisiert und es ist zu beobachten, dass er seine politisch-semantische Aufladung mit Natur verliert, er drängt förmlich zur Losung einer ‚Ökologie ohne Natur'" (ebd.: 33). Damit verblassen gleichzeitig mit ihm assoziierte, nicht unproblematische „Dogmatismen der Nähe, des Unmittelbaren, des Vertrauten, des Verwandten, des Gesunden, des Heilen, des Unversehrten, des Eigenen, des Hauses, kurzum seine Verbundenheit mit den Dogmatismen der Eigentlichkeit" (ebd.). In solchen semantischen Verschiebungen bildet sich, so Hörl, „die jeweils tragende technisch-mediale Kondition" (vgl. ebd.: 47) ab. In der Medienökologie kommt etwa die konzeptionelle Auflösung der Dichotomie von Natur und Technik zum Ausdruck. Dabei meint Ökologie vermehrt „das Zusammenwirken einer Vielfalt humaner und nicht humaner Akteure und Kräfte" (ebd.: 35).[1] Medien – und probehalber hier auch Marken – werden im ökologischen Sinne dann als „Netzwerke technologischer Verbindungen" und als „Infrastrukturierungen von Handlungen menschlicher, aber auch nicht menschlicher Akteure" (Rothe 2016: 46) beschrieben. – Diese theoretischen Bezüge lassen sich als interpretative Rahmen auch in aktuellen künstlerischen Strategien finden.

Katja Novitskova, Verfasserin des *Post-Internet Survival Guide*, beschreibt Marken etwa als agentielle Entitäten: „Brands are real, singular entities with their own histories and capacities. Although extensions of ourselves, they have material bodies, they impact our imaginations and emotions. Commerce has become a huge ecological and geological force, and today the Internet is where it

is culturally liquefied in images, in social and financial transactions“ (Novitskova 2013). Marken sind für die Künstlerin zu einem gewissen Grad unkontrollierbare Kräfte, mit denen wir es zu tun haben.[2] Sie prägen maßgeblich unseren Alltag, wir bekommen sie jedoch nicht vollends zu fassen. Unter dieser Prämisse geht es Novitskova nicht um die Dekonstruktion semiotischer Zusammenhänge von Marken. Stattdessen werden Brandingstrategien in deren affirmativen Verstärkung thematisch: „we render and participate in the life cycles of brands; instead of diagnosing a perversion in our relationship with brands, we expand brand ecologies, their aesthetic and actual impact“ (ebd.). Entscheidend wird es für Künstler wie Alex Israel dort, wo uns die Dinge trotz aller Aufgeklärtheit einnehmen: „Wir wissen, dass Reality-TV Fake ist, dass Kim Kardashian in fast jedem Bild gephotoshoppt ist […]. Es ist nicht meine Aufgabe, auf diese Industrien mit dem Finger zu zeigen, aufzudecken, wie sie uns manipulieren, sie zu kritisieren oder gegen sie anzukämpfen. Ich finde es interessant, wie wir uns gegen alle bessere Einsicht immer weiter unterhalten lassen, unsere Skepsis ausschalten, followen, taggen, posten, pingen, kommentieren usw. Was fesselt unsere Aufmerksamkeit so sehr?“ (Israel 2016). Handlungsmacht wird angesichts unkontrollierbarer Umwelten im Umgang mit aktueller Mainstreamkultur verortet.

In Transition: Über Aggregatzustandsänderungen

Der Umgang mit den Zeichensystemen markt- und markenförmiger Alltagskultur zeigt sich am Beispiel des Künstler*innenkollektivs *DIS* auf struktureller Ebene: Das ursprüngliche Konzept einer *DISruptive innovation*[3] beständig erweiternd, versammelt das Kollektiv unter seinem Label zahlreiche Ausstellungen, Publikationen, Mode, Slogans, Performances, Diskussionen und kreative Netzwerke. *DIS* bildet einen Markenorganismus, der seine Formen und Formate ständig ändert: Mit *DISown* kuratierte das Kollektiv beispielsweise eine Ausstellung im New Yorker *Red Bull Arts Space*. Diese wurde später zu einem Online-Shop für von Künstler*innen gestaltete Gebrauchsgegenstände und Kleidung. Die Objekte fungieren gleichzeitig aber als Statement Pieces und tragbare Gegenwartskommentare: So wird ein Sportanzug von einem Kunststudenten – mit einer Nike-Mütze auf dem Kopf – mit Adidas-Streifen versehen und als „the latest in brand worship on a budget: hand-painted streetwear“ beworben. Als vermeintlicher Echtheitsbeweis dient ein Foto, auf dem die Streifen gerade aufgetragen und Produktionsbedingungen scheinbar offen gelegt werden (Abb. 1).

Das Model im Trainingsanzug sieht dabei abwesend in die Leere, seinem Job gegenüber offenbar indifferent. – Stereotype Selbstbeschreibungen einer wachsenden prekär-kreativen Klasse, die in diesem Beispiel aufscheinen, werden bei *DIS* genauso als massenproduzierte Ready Mades gehandelt wie das Substrat der Marke Adidas, das hier appliziert wird. Während die kulturellen Codes und ironischen Gesten der Künstler*innen mitunter voraussetzungsreich sind, sollen die geschaffenen Bilder und Produkte wiederum zirkulieren, im Netz genauso wie im physischen Raum, sich explizit in kunstferne Kontexte transportieren und dort aktuelle Themen sicht- und (an)greifbar machen. Bedeutungsproduktion nach der Alltäglichwerdung des Internets heißt in diesem Fall, die Kommunikationsmittel und Wertschöpfungsmechanismen des Internets zu nutzen, sich der Presets einer kommerziell durchformten Welt zu bedienen, diese neu zu kombinieren und in unterschiedlicher Form zu übersetzen – vom Objekt in der gesponserten Ausstellung zu Bild und Ware auf der eigenen Website zum Gebrauchs- und Diskussionsgegenstand auf der nächsten Party.

Diese Transformationen stehen beispielhaft für Aggregatzustandsänderungen, die Post-Internet Art kennzeichnen. Der White Cube bildet nur eine Haltestelle innerhalb eines größeren Rahmenwerks. Es lassen sich darüber hinaus, wie hier in markenökologischer Perspektive nur angedeutet werden konnte, je nach Kontext und Zielgruppe Verflüssigungen von Kunst in strukturelle Momente und mediale Infrastrukturen beobachten (vgl. auch Vierkant 2010). In ihren zahlreichen Format(ion)en befördert Post-Internet Art Prozesse, die Christopher Kulendran Thomas als „instituting reality“ beschreibt: „The crucial point here is that art has always produced its reality *structurally* and not just through its viewers interpretation” (Thomas 2013). Dabei unterscheidet sich Post-Internet Art, wie am Beispiel des Brandings skizziert, in ihrer Haltung von Vorgänger*innen wie der Pop Art: Sie kümmert sich kaum noch darum, welche imaginierten oder zugeschriebenen Grenzen zu sprengen wären, zwischen Kunst und Kommerz, High and Low Culture, On- oder Offline. Es geht auch nicht um die Heraushebung alltäglicher Gesten als besondere, sondern um das Schwimmen im Mainstream, der durch eigene Aktivitäten und Schaffung eigener Infrastrukturen navigiert wird. Etwa, wenn

DIS sich unter *dis.art* unlängst als *streaming platform* neudefiniert und gemeinsam mit Künstler*innen und Wissenschaftler*innen verschiedenster Disziplinen über eine zeitgemäße Form der Bildung nachdenkt. Spätestens hier kann die Kunstpädagogik dann hellhörig werden.

Anmerkungen

[1]Daraus folgt, was hier nicht weiter ausgeführt werden kann: Die Erschütterung anthropozentrischer Einbildungen.

[2]Bei Novitskova finden sich durchaus reduktionistisch-evolutionsbiologisch geführte Argumentationen in Bezug auf -Markenökologien, denen mit Skepsis zu begegnen ist (vgl. Franke/Pinto 2016).

[3]Vgl. https://en.wikipedia.org/wiki/Disruptive_innovation [1.2.2018]

Literatur

Cornell, Lauren im Interview mit Katja Novitksova (2013): Techno-animism. In: Mousse Magazine. Band 36, Ausgabe 2. Online: http://moussemagazine.it/lauren-cornell-techno-ani-mism-2013/ [23.2.2018]

Franke, Anselm; Teixeira Pinto, Ana (2016): Post-Political, Post-Critical, Post-Internet
Why Can't Leftists Be More Like Fascists? In: open! Platform for Art, Culture & the Public Domain. Online: http://www.onlineopen.org/post-political-post-critical-post-internet [1.2.2018]

Ghodeswar, Bhimrao M. (2008): Building brand identity in competitive markets: a conceptual model. In: Journal of Product & Brand Management. Band 17, Ausgabe 1, S. 4-12.

Hörl, Erich (2016): Die Ökologisierung des Denkens. In: Zeitschrift für Medienwissenschaft. Band 14, Heft 1, S. 33-46.

Israel, Alex im Gespräch mit Texte zur Kunst (2016): Ich bin kein Punk. In: Texte zur Kunst. Heft 104. Online: https://www.tex-tezurkunst.de/104/ich-bin-kein-punk/ [23.2.2018]

Joselit, David (2016): Four Theses on Branding. David Joselit on Berlin Biennale 9. In: Texte zur Kunst.Heft103.Online:http-s://www.textezurkunst.de/103/four-theses-branding/[2.2.2018]

Rothe, Katja (2016): Medienökologie – Zu einer Ethik des Mediengebrauchs. In: Zeitschrift für Medienwissenschaft. Band 14, Heft 1, S. 46-57.

Thomas, Christopher Kulendran (2013): Art and Commerce. Ecology Beyond Spectatorship. In: Dis Magazine. Online: http://dismagazine.com/discussion/59883/art-commerce-ecolo- gy-beyond-spectatorship/ [1.2.2018]

Vierkant, Artie (2010): The Image Object Post-Internet. In: JstChillin.
Online: http://jstchillin.org/artie/pdf/The_Image_Object_Post-Internet_a4.pdf [5.3.2018]

Zahn, Manuel (2017): Resonanz. Medienökologische Perspektiven der Kunstpädagogik. In: Pierangelo Maset, Kerstin Hallmann (Hg.): Formate der Kunstvermittlung. Kompetenz – Performanz – Resonanz. Bielefeld, S. 93-105.

Abbildung

Abb. 1: DIS: Art School Track Suit: Online: https://disown.dismagazine.com/collections/ap

---

REZENSION: Zur Neuauflage der Publikation von Eva Sturm (2025): Im Engpass der Worte. Sprechen über moderne und zeitgenössische Kunst

Von Wiebke Trunk

Die Stimmung des 21. Jahrhunderts ist – um das gleich vorweg zu nehmen – psychotisch. Tendenziell jedenfalls. Das lässt sich an vielerlei Phänomenen beobachten: Im Film, bei Kunst-Ausstellungen, bei Präsidentschafts- und anderen Wahlen, in den Praxen der Psychotherapeuten natürlich, am IS ebenso wie an PEGIDA und AfD und ihren rechtsruckenden Wirkungen auf die sogenannte „gesellschaftliche Mitte“, am Boom von Fundamentalismen im Allgemeinen und an ähnlichen von Kontrollverlust getriebenen Reaktionen auf das Weltweit-Werden der Welt.[1]

Was heißt das? Was bedeutet das? Wie kommt das? Woran sieht man das? Und woher weiß man das? – Um diese Fragen soll es im Folgenden gehen. Was heißt das für die Politik, für das Soziale, die Gesellschaft oder die Formen von Gesellung im Allgemeinen, für die Individuen, für das Zusammenleben der Individuen in der weltweit-werdenden Polis? Für uns, für die anderen? Für die Formen der Unterscheidung zwischen *uns* und *den anderen*? Was bedeutet das für Pädagogik, Erziehung und Bildung? Für die Formen, in/mit denen wir *uns* erzählen, was/ wer *wir* sind, was wir wollen, können, dürfen und sollen? Was bedeutet diese psychotische Stimmung explizit auch für Bildung mit Bezug zur Kunst?

Hier soll es zunächst um die damit zusammenhängenden methodologischen Fragen gehen: Wie kann man so etwas behaupten? Wie kommt man auf die Idee? Welche Wege des Denkens muss man gehen? Von wo aus anfangen? Und im Rahmen dieses Buchs insbesondere: Wiemuss man akademisch denken gelernt haben, um das plausibel zu finden?

Die Folgerungen für Subjekt-Bildung und Pädagogik mit Bezug zur Kunst usw. müssen – das sei vorweg genommen – noch weiterführend bedacht werden. Zwar gibt es bereits ein paar tastende Vorüberlegungen (Meyer 2013, 2015, 2017, Pazzini 2017), die aber hier nicht expliziert werden. Hier werde ich nicht wesentlich über die methodologischen Fragen hinaus kommen. Anzuschließen wäre ein größeres Forschungsvorhaben, das eine Phänomenologie der Stimmung des 21. Jahrhunderts versucht und daraus Folgerungen für die kunstpädagogische Theoriebildung ableitet und entsprechende Konzeptionen für kunstpädagogische Praxis entwickelt. Die hier folgenden Überlegungen können als methodologische Einführung in ein solches Forschungsvorhaben und Formulierung erster abstrakter Arbeitshypothesen verstanden werden.

The Pazzini State of Mind

Vor langer Zeit schon hat mich Karl-Josef Pazzini mit der Idee dieser *psychotischen Stimmung* – wenn auch damals anders formuliert – bekannt gemacht. Ausgelöst durch seine Wahrnehmung der Documenta 11 in Kassel 2001, die Lektüre unterschiedlicher Kritiken und die gleichzeitige Arbeit mit psychotisch reagierenden Analysanden in seiner psychoanalytischen Praxis kam er auf die Vermutung, „dass mit [dieser] Documenta eine Formulierung gefunden wurde, die deutlich macht, dass die bislang im Westen als normal geltende neurotische Struktur mit ihren paranoischen Abhängen sich so verformt hat, dass sie deutlich

wahrnehmbarer stabilisiert wird durch die benachbarten Strukturen der Perversion und vor allem der Psychose.“ (Pazzini 2002)

Diese Überlegung bzw. der Nachvollzug dieser Überlegung basiert theoretisch auf zwei wesentlichen Konstituenten dessen, was ich in Anlehnung an eine Formulierung Carson Chans (von der wir gleich noch lesen werden) im Sinne meiner akademischen Biographie den *Pazzini state of mind* nenne, nämlich erstens das Denken der *Strukturalen Epistemologie* und zweitens Jacques Lacans Konzeption des psychischen Apparats als Borromäischer Knoten, der das *Reale*, das *Symbolische* und das *Imaginäre* miteinander verknüpft.

1. Konstituent: Strukturale Epistemologie

Mit dem Gedanken, dass es so etwas wie eine *Episteme* als – wichtig: historisch veränderliche – Grundstruktur des Wissens, Erkennens und Weltwahrnehmens gibt, hat Karl-Josef Pazzini mich während meines Studiums Anfang der 1990er-Jahre bekannt gemacht in seiner auf der gleichnamigen Habilitationsschrift (Pazzini 1992) basierenden Vorlesung über „Bilder und Bildung“. In Anlehnung u. a. an Ernst Cassirer (1921) und Erwin Panofsky (1927) thematisiert er die Zentralperspektive als *Symbolische Form* (der Moderne) und arbeitet – wunderbar illustriert an vielen überraschend treffenden Beispielen wie der Erfindung der Zentralperspektive durch den Florentiner Architekten Filippo Brunelleschi oder der Rationalisierung des Blicks bei Albrecht Dürer – wesentliche Aspekte des Verständnisses von *Bild* und *Bildlichkeit* in der Moderne heraus. Und er arbeitet damit auch die nicht nur etymologischen Zusammenhänge mit dem modernen Verständnis von *Bildung* heraus. Das macht er u. a. eindrücklich deutlich am Beispiel der (für die Einnahme der zentralen Perspektive notwendigen) Geradhalter-Apparaturen des „schwarzen“ Pädagogen Daniel Gottlob Moritz Schreber, dessen Sohn Daniel Paul Schreber mit der autobiographischen Beschreibung seiner schweren psychischen Erkrankung *Denkwürdigkeiten eines Nervenkranken* (1903) zur theoretischen Fundierung der Psychoanalyse Sigmund Freuds beitrug.

Struktur personaler Identität

Die Zentralperspektive macht, wie im Untertitel des Buchs formuliert, das „Bild zum Abbild“. Vor der Moderne, also bevor das Bild zum Abbild wurde, stehen Bildlichkeit und Bildung in engem Zusammenhang mit der *Einbildung* Gottes (*Imago Dei,* etwa bei dem von Pazzini ausführlich untersuchten spätmittelalterlichen Theologen Meister Eckhart). Am Ende der Moderne schwanken die Fundamente, die „Geradhalter“ funktionieren nicht mehr, die Zentralperspektive wird zum Problem (u. a. in der Malerei) und Pazzini spricht, treffend veranschaulicht mit verschiedenen Beispielen aus dem Surrealismus, vom „Wiederauftauchen der Bilder“. Was Panofsky als *Symbolische Form* beschreibt, ist für Pazzini auch (epochenspezifische) „Struktur personaler Identität“ (Pazzini 1992: 27). Und so lese ich, wenn er schließlich mit Jackson Pollocks „Action Painting“ im offensichtlichen Gegensatz zu den „Geradhaltern“ der Zentralperspektive in das veränderte Verständnis von *Bild* und *Bildlichkeit* nach der Moderne einführt, „Bilder und Bildung“ hier eben auch als Einführung in die veränderte „Struktur personaler Identität“ und das damit zusammenhängende veränderte Verständnis von *Bildung* in der Postmoderne.

Postmoderne

Auch die Idee der Postmoderne selbst, wie sie Jean-François Lyotard 1979 explizit formulierte, basiert auf solchem epistemologischen Denken. Lyotards These ist, dass das „Wissen in den informatisierten Gesellschaften“ sein „Statut wechselt“ in derselben Zeit, „in der die Gesellschaften in das sogenannte postindustrielle und die Kulturen in das sogenannte post-moderne Zeitalter eintreten“. In dieser „allgemeinen Transformation“ bleibt auch die „Natur des Wissens nicht unbehelligt“ (Lyotard 1999: 19ff.). Wenn auch hier explizit auf das wissenschaftliche Wissen bezogen, geht Lyotard offenbar davon aus, dass es so etwas wie ein – von Michel Foucault im weiteren Sinn formuliertes – Set von „fundamentalen Codes einer Kultur, die ihre Sprache, ihre Wahrnehmungsschemata, ihren Austausch, ihre Techniken, ihre Werte, die Hierarchien ihrer Praktiken beherrschen“ (Foucault 1974: 22), tatsächlich und empirisch nachweisbar gibt. Bei Foucault fixieren diese fundamentalen Codes „gleich zu Anfang“ – also als Rahmenbedingung für die Entwicklung einer „Struktur personaler Identität“ im Sinne Pazzinis – „für jeden Menschen die empirischen Ordnungen, mit denen er zu tun haben und in denen er sich wiederfinden wird.“ (ebd.)

Mediologie

Anders als Foucault hatte Lyotard die Idee bereits explizit mitgedacht, dass für diese „fundamentalen Codes“ die jeweilig dominierenden Medientechnologien prägend sein könnten, die zu dieser Zeit noch in sehr kleinen Kinderschuhen steckende Computertechnologie also prägend sein würde für das, was er damals mit jenem Text als „Postmoderne“ etablierte. (Das ging im weiteren Verlauf der Karriere des Begriffs jedoch etwas verloren.) Genau diese Idee aber ist Grundannahme der *Mediologie* nach Régis Debray: Die symbolischen Aktivitäten einer Gesellschaft – zum Beispiel ihre Religion, ihre Ideologien, ihre Kunst, wie auch ihr Selbst-Verständnis – lassen sich nicht unabhängig von den Technologien erklären, die diese Gesellschaft benutzt, um ihre symbolischen Spuren zu erfassen, zu archivieren und zirkulieren zu lassen (vgl. Debray 2004: 67).

Auch der im Anschluss an Niklas Luhmann systemtheoretisch denkende Dirk Baecker macht im Einklang mit dieser epistemologischen Tradition in seinen „Studien zur nächsten Gesellschaft“ soziologische Entwicklungen an Aufkommen und Gebrauch bestimmter Medientechnologien fest: Die Einführung der Sprache konstituierte die Stammesgesellschaft, die Einführung der Schrift die antike Hochkultur, die Einführung des Buchdrucks die moderne Gesellschaft und die Einführung des Computers wird die „nächste Gesellschaft“ konstituieren (vgl. Baecker 2007: 7).

Ähnlich fasst Régis Debray das epochenspezifische Zusammenspiel von technischem Medium, symbolischer Form und kollektiver Organisation mit dem Begriff der „Mediosphäre“. Er hat drei große, durch solche medientechnologischen Prägungen unterscheidbare Epochen identifiziert, die er ähnlich Dirk Baecker als kulturelle Makromilieus versteht: Mit „Logosphäre“ bezeichnet er zusammengefasst das, was die durch mündliche Tradierung und handschriftliche Aufzeichnungen geprägte Mediosphäre ausmacht. Sie dauerte bis zur Renaissance, wo neben der Zentralperspektive als kulturprägender Darstellungstechnologie auch der Buchdruck als nicht minder prägende Kommunikations- und Informationstechnologie erfunden und für die Kultur der Moderne wirksam wurde. „Vom 15. Jahrhundert bis gestern“ prägten diese Medientechnologien, was Debray „Graphosphäre“ und Baecker „moderne Gesellschaft“ nennt. Die aktuelle Mediosphäre bezeichnete Debray zunächst (Mitte 1990er-Jahre) bezogenauf das Fernsehen als geschäftsführende Medientechnologie als „Videosphäre“. Nach jüngeren Veröffentlichungen geht diese allerdings bereits wieder über in „eine Art Hypersphäre“ (Debray 2002: 6), die sich gut mit Baeckers „nächster Gesellschaft“ trifft.

Sinnüberschuss

Als Erklärung für die aus den medienkulturellen Neuerungen je folgenden gesellschaftlichen Wandlungsprozesse bietet Baecker die Hypothese an, dass es einer Gesellschaft nur dann gelingt, sich zu reproduzieren, wenn sie Antwort findet auf das Problem des Überschusses an Sinn, das mit der Einführung jedes neuen Kommunikationsmediums einhergeht. So hatte es die Antike durch die Verbreitung der Schrift mit einem Überschuss an Symbolen zu tun, die Moderne hatte durch die Buchdrucktechnologie und die damit verbundene massenhafte Verbreitung von Büchern mit einem Überschuss an Kritik zu tun und die nächste Gesellschaft wird sich durch einen Überschuss an Kontrolle auszeichnen, der mit der Einführung des Computers verbunden ist (vgl. Baecker 2007: 147ff.).

Baeckers und Debrays Ansätzen gemein ist die Vermutung eines sehr grundsätzlichen Wandels der Betriebsbedingungen für Gesellschaft in der „Hypersphäre“ bzw. „nächsten Gesellschaft“, der mit der Einführung der digital-vernetzten Informations- und Kommunikationstechnologie einhergehenden, grundsätzlich veränderten Medienkultur zusammenhängt und ebenso dramatische Folgen haben wird wie zuvor nur die Einführung der Sprache, der Schrift und des Buchdrucks. Die „nächste Gesellschaft“ – so die Vermutung – bringt eine nächste Wirtschaft hervor, eine nächste Politik, eine nächste Wissenschaft, eine nächste Universität, eine nächste Kunst und eine nächste Schule usw.

Next Art Education

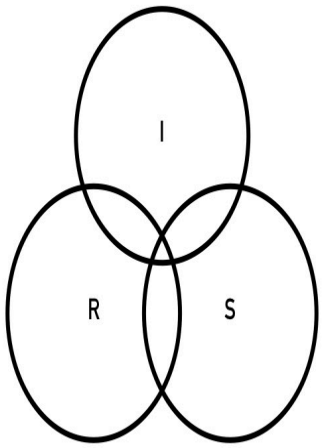
Next Art Education habe ich den Versuch genannt, an diese Vermutung mit der Frage nach adäquaten Reaktionen im Feld der Verkoppelung von Kunst und Pädagogik anzuschließen. Ich bin dem seit einiger Zeit mit verschiedenen Buch- und anderen Projekten auf der Spur (vgl. insbesondere Meyer 2013, Hedinger/Meyer 2013, Meyer/Kolb 2015). Gegenwärtiger Stand ist die explo-

rative Orientierung kunstpädagogischer Fragen und Konzepte an der Kunstproduktion jener Generation von Künstler*innen, die man als „Ureinwohner“ der „nächsten Gesellschaft“ bezeichnen könnte, also Menschen, für die – um Foucault zu paraphrasieren – die fundamentalen Codes der neuen Medienkulturen „gleich zu Anfang […] die empirischen Ordnungen“ (und also Rahmenbedingungen für die Entwicklung einer „Struktur personaler Identität“ im Sinne Pazzinis) bilden, „mit denen [sie] zu tun haben und in denen [sie] sich wiederfinden“ (Foucault 1974: 22).

Wesentliche These dieses Versuchs der Bestimmung einer *Post Internet Art Education*[2] ist*:* Die *Digital Natives*[3] sind in den Kunsthochschulen und Akademien angekommen. Und zurzeit sind sie dabei – vor kurzem noch unter dem Label *Post-Internet Art* in den Feuilletons verhandelt – die Gewohnheiten des Kunstsystems durcheinanderzubringen. Sie verbindet kein erkennbarer Stil, wohl aber eine gemeinsame Haltung, die in Anlehnung an Lyotards „Postmodern Condition“ (1979) nun als *Post-Digital Condition*[4] gefasst werden kann: Sie leben mit großer Selbstverständlichkeit eine auf den durch digitale Medien induzierten sozialen, politischen, technologischen und wirtschaftlichen Veränderungen fußende Normalität, ohne die Gründe dieser Bedingungen als solche noch zu thematisieren, sind also quasi über das „Neue“ und „Besondere“ des Digitalen hinaus. Der Kurator Carson Chan bringt das prägnant auf den Punkt: „All diese Ideen, die vor noch gar nicht langer Zeit neu und radikal waren, sind für diese Künstler schon längst zu einer Art zweiter Natur geworden. Die Kunst, die dabei produziert wird, ist nicht notwendigerweise ‚für‘ das Internet oder online gemacht, aber automatisch mit einer Art Internet State of Mind.“ (Chan nach Heuser 2011)

2. Konstituent: Schema RSI

Jacques Lacan konzipiert in seinem „Schema RSI“ den psychischen Apparat als Borromäischen Knoten von drei „Registern“ oder „Ordnungen“, die er für die Psychoanalyse modelliert hat: Das Symbolische (S), das Imaginäre (I) und das Reale (R). In einem Borromäischen Knoten sind drei Ringe, die diese drei Register repräsentieren, so angeordnet, dass jeweils ein Ring die beiden anderen miteinander verbindet. Wenn einer der Ringe herausgelöst wird, fallen auch die beiden anderen auseinander. Lacan macht damit deutlich, dass der psychische Apparat als Gesamtarrangement aller drei Register zu verstehen ist und nicht auf lediglich eines oder zwei der Register reduziert werden kann.



Mit dieser Konzeption des psychischen Apparats hat mich Karl-Josef Pazzini Anfang der 1990er-Jahre im Studium bekannt gemacht. Beginnend mit seinem Seminar über Lacans „Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion“ hat sich mein Verständnis des Zusammenhangs von Bild und Bildung entlang dieses Denkmodells entwickelt. Das hat lange gedauert. Ich habe Jahre, wenn nicht Jahrzehnte des Studiums damit verbracht. Und es dauert immer noch an. Die volle Bedeutung oder besser: die volle Potenz des Konzepts kann hier nur stark verkürzt dargestellt werden. Weil dieses Konzept aber wesentlich ist für die Behauptung, die hier im Mittelpunkt steht, will ich es dennoch versuchen. Dabei geht es mir nicht darum, Lacan theoretisch möglichst exakt na-

hezukommen. Vielmehr nutze ich den Borromäischen Knoten als heuristisches Instrument und erkenntnistheoretisches Modell und denke also vermutlich nicht immer streng nach Lacan (und evtl. Pazzini), sondern gelegentlich assoziierend neben Lacan (und evtl. Pazzini) her.

Freud

Lacan denkt abstrakt. Und struktural. Und er denkt von Freud aus. Er betreibt eine „Re-Lektüre" Freuds vor dem Hintergrund des Strukturalismus. Auch wenn Lacan sich explizit abgrenzt, schadet es nicht, beim Nachvollzug das Freud'sche Instanzen-Modell des psychischen Apparates (als etwas, von dem es sich abzugrenzen gilt) mitzudenken:

Voila, meine Drei sind nicht die seinen. Meine Drei sind das Reale, das Symbolische und das Imaginäre. Ich bin dahin gekommen, sie in einer Topologie zu situieren, derjenigen des Knotens, genannt Borromäischer. (Lacan nach Braun 2008: 18)

Erste Annäherung: Das Reale hat Lacan wohl aus dem Freud'schen *Es* entwickelt. Es ist das (z. B. biologisch) Zugrundeliegende. Das Symbolische bildet, abstrakt gedacht, die *Funktion des Vaters* (Lacan 1996c: 110ff.), das Über-Ich. Und das *Ich* entsteht – wie Lacan im „Spiegelstadium" zeigt – im Imaginären. Mit dem Imaginären assoziiert Lacan aber neben dem Ich, der individuellen Identität, dem Selbst, auch das (visuell, aber auch akustisch, olfaktorisch, taktil usw.) *Bildliche*, den *Inhalt*, die (je individuell gebildete) Bedeutung. Mit dem Symbolischen verbindet er das Gesetz, die Institution und vor allem die Sprache als grundlegende, allgemein verbindliche und allgemein verbindende Struktur. Ebenso grundlegend und allgemein und überindividuell verbindlich, aber doch ganz anders (als das Symbolische) kommt das Reale ins Spiel.

Das Reale

Beginnen wir mit dem Schwierigsten und scheinbar Einfachsten, dem Realen. Das Reale ist. Aber es ist nicht die Realität. Das Reale ist die Grundlage. Das materielle, biologische Substrat zum Beispiel (aber ohne die Symbolisierungen der Biologie). Im Feld des Sehens: die Augen, die Sehnerven, der visuelle Cortex. Die physische Basis des eigenen Körpers. Der Körper als Ding, als biologische Maschine, aber eben nicht als etwas Äußerliches, Anderes, das mit mir nichts zu tun hätte, sondern als etwas im allerintimsten Sinn *innerliches Anderes*. Eine Ahnung kann man bekommen, wenn man versucht, Abbildung 1 auszuhalten.

Das ist keine optische Illusion. Die Frau auf dem Bild hat tatsächlich vier Augen und zwei Münder (und eine ziemlich lange Nase). Aber das kann mein Gehirn nicht akzeptieren. Es versucht, die Diskrepanz zwischen Auge, Sehnerven, Sehrinde und den höheren kognitiven Funktionen, zwischen Wahrnehmung und Vorstellung in Einklang zu bringen und schaltet um in einen anderen Modus: Solch ein Doppelbild geschieht, wenn die Wahrnehmung gestört ist, wenn zum Beispiel Alkohol im biochemischen Spiel ist. Das erfordert ein höheres Maß an (bewusster) Konzentration für das ansonsten automatische Zusammenspiel der Muskeln und Rezeptoren, die die Stellung der Augen zueinander und die optischen Eigenschaften der Linsen steuern. Neuer Versuch, diese Mechanismen mitgedacht, … – aber es hilft nichts, es bleibt eine merkwürdige Art von Schwindel. Da ist etwas, das sich widersetzt, das nicht in den Griff zu bekommen, nicht zu beherrschen ist. Anders als der Hunger oder der Durst oder die sexuellen Triebe, die ich aufschieben, sublimieren oder anderweitig temporär kontrollieren kann, schimmert hier etwas durch, das sich widersetzt. Ein weiterer Blick auf das nun doch eigentlich schon bekannte Bild zeigt es: Wieder diese Irritation, dieses Taumeln-Zweifeln, dieses Unheimliche, Unerklärliche, dem ich mit dem Sinn nicht nahe komme. Da schimmert etwas durch, das nicht zu haben ist und nicht zu klären ist. Das Reale ist nicht zu haben. Das Reale hat Dich. Ganz und gar.

Das Ästhetische hat sehr basal mit dem Realen zu tun, mit der Physiologie der Wahrnehmung, mit den biologischen, biochemischen und physikalischen Systemen, mit dem, was naturwissenschaftlich fass-, wenn auch nicht *verstehbar* ist. (Das dargestellte Phänomen wird sich vermutlich gestaltpsychologisch erklären lassen mit Mechanismen der Mustererkennung auf biochemischer Hardware-Ebene. Aber das hilft nicht, wenn es um die eigene Wahrnehmung, das eigene In-der-Welt-(orientiert-)-Sein geht.) Und es hat damit zu tun, dass dieses Nicht-Verstehen-Können Teil der psychischen Realität ist. Es geht um das, was für das sich selbst bewusste Individuum (gemeinhin „Subjekt" genannt) nicht greifbar ist, um das, was sich der Kontrolle entzieht. Das Reale ist das Unverfügbare. Das für das Subjekt nicht Verfügbare oder – und wichtiger noch – es ist der Anteil des Unverfügbaren im/am (oder in der ganzunmittelbaren Nähe des) Subjekt.

Das Reale ist ohne Riss. Es ist das Kontinuum. Einfach da. Einfach so. Ohne Grund. Bodenlos. Es ist das Zugrundeliegende, deshalb Grundlose, ohne Sinn (den Sinn macht erst das Symbolische, (an-)gewendet durch das Imaginäre), *hypokeimenon, substantia, subiectum, res extensa* oder wie immer es Philosophie und Theologie genannt haben.

Das Imaginäre

Das Imaginäre hat – das liegt nahe – zu tun mit der Einbildungskraft. Hier zeigt sich, wie Bild und Bildung zusammenhängen. Lacan macht das deutlich in seinem Text über das „Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion". Er beschreibt dort ein Phänomen, das sich bei Kleinkindern im Alter von sechs bis 18 Monaten beobachten lässt. Im Spiegel erkennt das Kind sein eigenes Bild als solches und zeigt dies durch die „illuminative Mimik" eines „Aha-Erlebnisses" an: „… vor dem Spiegel ein Säugling, der noch nicht gehen, ja nicht einmal aufrecht stehen kann, der aber, von einem Menschen oder einem Apparat […] umfangen, in einer Art jubilatorischer Geschäftigkeit aus den Fesseln eben dieser Stütze aussteigen, sich in eine mehr oder weniger labile Position bringen und einen momentanen Aspekt des Bildes noch einmal erhaschen will, um ihn zu fixieren." (Lacan 1996b: 63)

Das Kleinkind nimmt *sich* erstmals als Ganzes, als Einheit wahr, als Ich, als Subjekt … – so könnte man versuchen zu beschreiben und stößt doch sofort auf Grenzen. Das *Sich* ist nicht das *Ich*. Und das *Ich* ist nicht das *Subjekt*. Noch nicht. Und vielleicht sowieso und ganzgrundsätzlich nicht. Und genau darum geht es im „Spiegelstadium". Das Kleinkind nimmt *sich* erstmals als Ganzes, als Einheit wahr und *imaginiert* – so könnte man möglicherweise zutreffender sagen – *sich* als *Ich*. Das Ich *erblickt* sich selbst (zu denken wie: *erschafft* sich selbst). Es sieht ein *Bild* von *sich* und infolge dessen *bildet* (es) *sich* (zu denken wie, wenn *sich* Nebel *bildet*). Lacan schlägt vor, dieses Phänomen als eine „Identifikation" zu verstehen, „als eine beim Subjekt durch die Aufnahme eines Bildes ausgelöste Verwandlung" – oder, um es bei einem anderen Namen zu nennen: durch die Aufnahme eines Bildes ausgelöste *Bildung.* Das Bild – auch und vielleicht insbesondere das Spiegelbild – ist der manifestierte Blick der anderen. Das Kleinkind imaginiert im Spiegel-Bild den Blick der anderen auf *sich selbst* als ein Ich. Es imaginiert den Blick von *außen* auf sein bislang nur als solches erlebtes *Innen*. Lacan schreibt: „auf dem Felde des Sehens ist der Blick draußen, ich werde erblickt, das heißt ich bin Bild/tableau." (Lacan 1996d: 113)

Darum geht es zum Beispiel in Diego Velazquez' „Las Meninas" (Wer ist das Subjekt, wer Objekt der Malerei? Wer blickt? Wer wird erblickt? Der König? Der Maler?)[5] und, aber anders, bei den Umkreisungen des Unheimlichen im Blick von Puppen, anthropomorphen Robotern und künstlichen Intelligenzen von der „Olimpia" in E.T.A. Hoffmanns „Sandmann" über das „Creepygirl" von cubo.cc bis Spike Jonzes Film „Her" (Wer/was erblickt mich? Sieht mich an/sieht mir zu? (Was) Denkt sie[6]/es? Über mich? Hat sie/es Macht über mich? Führt sie/es etwas im Schilde? Kann ich die z. B. aus dem Spiegelstadium gewohnten Identifikationen mit dem Anderen anwenden oder muss ich versuchen, sie/es als das absolut Andere, als das Fremde, als Alien denken?) (Am Beispiel „Her" wird deutlich, dass *Bild* hier in einem umfassenden, nicht auf das Visuelle beschränkten Sinn des Imaginären gedacht ist).

Im Fall des Spiegelstadiums ist das erblickende und zugleich erblickte Menschenkind hier jedoch selbst die höhere, möglicherweise unheimliche Instanz, die allerdings noch gar nichts (im Sinne eines intentional handelnden Subjekts) im Schilde führen kann, weil der Weg dorthin zunächst noch durch das Feld des Symbolischen führen und noch ungefähr ein weiteres langes Lebensjahr dauern wird. Und doch ist dieser Weg vermutlich genau hier grundgelegt: „Die jubilatorische Aufnahme seines Spiegelbildes durch ein Wesen, das noch eingetaucht ist in motorische Ohnmacht und Abhängigkeit von Pflege, wie es der Säugling in diesem infans-Stadium ist, wird von nun an […] in einer exemplarischen Situation die symbolische Matrix darstellen, an der das Ich (je) in einer ursprünglichen Form sich niederschlägt, bevor es sich objektiviert in der Dialektik der Identifikation mit dem andern und bevor ihm die Sprache im Allgemeinen die Funktion eines Subjektes wiedergibt." (Lacan 1996b: 64)

Das Symbolische

Lacan betreibt, wie gesagt, eine Re-Lektüre Freuds vor dem Hintergrund des Strukturalismus. Um das Symbolische in diesem Sinn verstehen zu können, müssen wir also Freuds Über-Ich und Lacans „Funktion des Vaters" mit der Sprache als Struktur, als „Symbolische Ordnung" zusammendenken. Und wir sollten dabei, auch wenn in Lacans ursprünglicher Konzeption explizit die

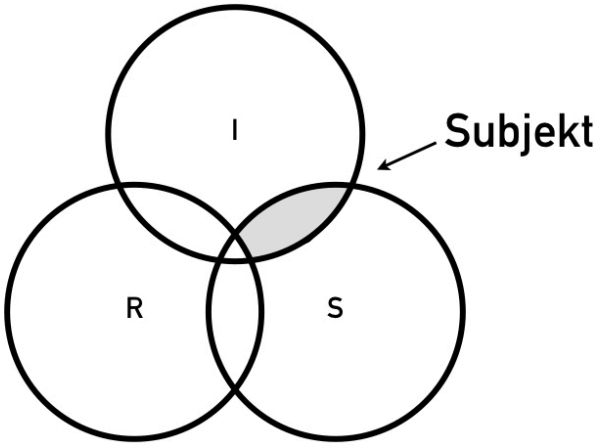
Verbalsprache (wissenschaftshistorisch bedingt) eine sehr wesentliche Rolle spielt, *Sprache* in diesem Argumentationskontext eher weit, im Sinne eines Systems gemeinsamer Symbole verstehen, das überindividuell verbindlich ist und das es – ganz allgemein – dem Individuum erlaubt, seinen Erfahrungen und Imaginationen Formen und Bedeutungen zu geben, über die es mit anderen Individuen in Interaktion treten kann. Zu diesem System gemeinsamer Symbole zählen neben der Verbalsprache auch Bilder, Rituale, Institutionen usw.

Dennoch zunächst explizit zur Verbalsprache und zurück zum Spiegelstadium als initialem Identifikationsprozess des *je*: Das *Infans*, das Un-Sprechende, das der Sprache noch unfähige Kind im Spiegelstadium, hört die Sprache der anderen, die ihm zunächst unverständlich ist, weil die Worte (Bezeichnendes, Signifikanten) noch nicht an die Dinge (bzw. deren psychische Repräsentationen; Bezeichnetes, Signifikate) gebunden sind. Ihm begegnet der Nicht-Sinn der Signifikanten. Aber es scheint, dass die Signifikanten für die anderen, für die Sprechenden, die *Subjekte der Sprache*, Sinn machen. Deren Position gilt es, herauszufinden und einzunehmen. Das Un-Sprechende muss die Gesetze der Signifikanten, die für die anderen Gültigkeit haben, anerkennen und sich ihnen unterwerfen. Dann kann es das Symbolische ein Stück weit kontrollieren (und damit das Reale ertragen). Dann verwandeln sich die Signifikanten in sinnvolle Worte und der anfängliche Nicht-Sinn in Sinn (vgl. Widmer 1997: 54). Anders ausgedrückt: Das Imaginäre setzt das Reale mit dem Symbolischen ins Verhältnis. Es ist der Ort, an dem sich das Reale symbolisch vermitteln kann; der Ort, an dem die Welt sich im Medium der Sprache imaginär *realisiert*. In der Sprache wird das Reale *greifbar* in den *Begriffen*: Die Signifikanten zergliedern das Kontinuum des bloßen Seins und strukturieren das Reale. Der kontinuierliche Strom des Realen wird in der Sprache diskret, wird zu einer Kette von Signifikanten, wird – wie Lacan formuliert – zur *signifikanten Kette*.

Das, was die signifikante Kette strukturiert, was einen Satz als Aussage formiert, das, was Signifikanz, Bedeutung erzeugt, das, was Sinn macht, ist das Subjekt. Insofern bildet das Subjekt – wie Lacan formuliert – eine „Diskontinuität im Realen“ (Lacan 1996a: 175). *Subjekt* muss bei Lacan immer in diesem doppelten Sinn gelesen werden: Es meint sowohl die grammatikalische Funktion des Subjekts, als auch das – ebenso struktural als *Funktion* zu denkende – intentional handlungsfähige Ich-Bewusstsein.

Dieses Ich-Bewusstsein ist im Spiegelstadium exemplarisch grundgelegt. Lacan unterscheidet dabei, wie es in der französischen Sprache und vermutlich folglich auch im französischen Denken üblich ist, zwischen *je* und *moi*. Im Spiegel treffen sich hier erstmals *je* und *moi*. Aber das, was sich da im Spiegel erblickt, das *je,* das sein *moi* im Spiegel erblickt, ist zunächst noch kein *je* im Sinn des grammatikalischen Subjekts und intentional handelnden Akteurs (z. B. als Subjekt des Sprechens). Es ist so etwas wie eine erste Idee (*je–idéal*) davon.

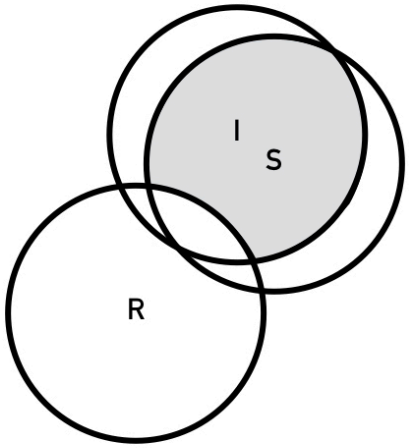
Sehr viel später erst, perspektivisch (und streng genommen eigentlich nie) wird es einmal Subjekt, *Souverän* der Sprache gewesen sein. Bis dahin ist es *Subjekt der Sprache* im Modus des genitivus subiectivus: das der Sprache Unterworfene, das, was die Sprache spricht, aber zugleich – wie Lacan formuliert – von der Sprache *gesprochen wird*.



Die Fläche, die sich im *Schema RSI* als Schnittmenge des Imaginären mit dem Symbolischen ergibt, kann man, wie hier markiert, als Ort des *Subjekts* verstehen. Hier ist das Subjekt Souverän der Sprache, hier *agiert* es im Symbolischen. Systemtheoretisch könnte man sagen, *Subjekt* ist der Name für das, was entsteht, wenn das individuelle Imaginäre mit dem System der Sprache oder des Symbolischen strukturell verkoppelt wird.

Psychopathologie und existenzielle Struktur

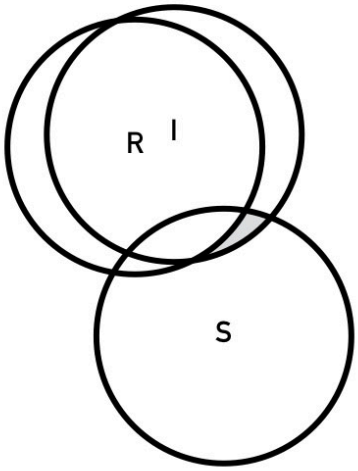
Das *Schema RSI* dient Lacan dazu, die drei grundsätzlich zu unterscheidenden klinischen Strukturen darzustellen, auf die sich psychogene Störungen aus psychoanalytischer Perspektive reduzieren lassen: Neurose, Perversion, Psychose. So kann die Neurose dargestellt werden durch eine Verschiebung des Borromäischen Knotens in der Weise, dass sich das Imaginäre und das Symbolische tendenziell überlagern, die Perversion durch die Überlagerung von Imaginärem und Realem und die Psychose schließlich durch die Überlagerung von Symbolischem und Realem.



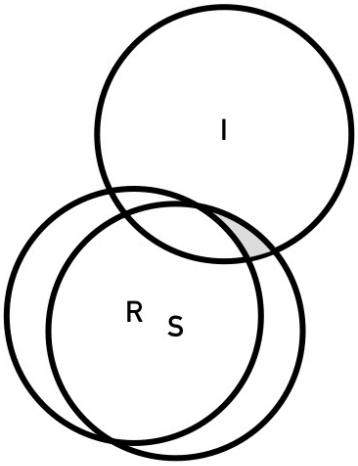
Neurose: Wenn das Symbolische in seiner Andersheit gegenüber dem Imaginären nicht unterschieden und als Anderes anerkannt wird, wenn das Symbolische dem Imaginären unterworfen wird, wird der Glaube an die Schrift allmächtig.

Es darf für den Neurotiker nichts geben, was keinen Sinn hat. Alles muss an seinem Platz sein. Aber das Begehren passt nicht in diese wohlgeordnete Welt. Das Begehren wird verdrängt und erscheint dann als rätselhafter Ausdruck des Unbewussten, das der Neurotiker nicht in sein Bewusstsein integrieren kann (vgl. Widmer 1997: 161f.).

Der Neurotiker steht am Platz des symbolischen Vaters (und bildet ein vergleichsweise großes, so genanntes „Ich-starkes“ Subjekt). Er identifiziert sich mit ihm – imaginär. Aber er ist ein Hochstapler. Er wird nie wirklich Souverän der Sprache (des Symbolischen) sein. Und das weiß er. Und daran leidet er.



Perversion: Das Unbestimmbare des Realen wird nicht akzeptiert. Es wird verleugnet. Das Unheimliche des Realen wird mit Imaginärem zugedeckt, überlagert. Es gibt keinen Tod („ewiges Leben“, Reinkarnation), es gibt für den Perversen nichts, was sich der Begrifflichkeit entziehen könnte. Das Reale wird greifbar gemacht mithilfe von Fetischen, Reliquien, Heiligenscheinen, Sexualpraktiken usw. (vgl. Widmer 1997: 161f.).



Psychose: Die klinische Struktur der Psychose ist dadurch geprägt, dass das Symbolische an die Stelle des Realen rutscht.[7] Der Psychotiker hat – wie Lacan sagt – den *Namen-des-Vaters* verworfen. Die Instanz, die dafür sorgt, dass sich das Symbolische vom Realen differenziert und dabei das Feld der Imagination eröffnet, gibt es für ihn nicht. Das Symbolische wird zum Unverfügbaren. Damit hat das, was wir gewohnt sind, als *Subjekt* zu bezeichnen, weil es, wenn auch hochstapelnd, zumindest auf dem ständigen Weg ist, Souverän der Sprache zu werden, keinerlei Chance mehr, in irgendeiner Weise das Symbolische zu kontrollieren. Nicht einmal perspektivisch, nicht einmal als Werdendes. Es ist dem Symbolischen an Stelle des Realen ausgeliefert. Alles Symbolische ist – in der Wahrnehmung des Psychotikers – real.

Pazzinis Stimmung

Als letzten Schritt des methodologischen Settings zur Erforschung der *Stimmung des 21. Jahrhunderts* verbinde ich nun das Denken der strukturalen Epistemologie mit Lacans Modell des psychischen Apparates und komme zu der Behauptung, dass das, was ich zuvor als historisch veränderliche Episteme, kulturelles Makromilieu, Mediosphäre, symbolische Ordnung usw. bei Lyotard, Foucault, Debray, Baecker und nicht zuletzt Pazzini rekonstruiert habe, sich u. a. charakterisieren lässt durch bestimmte Konstellationen der Lacan'schen „Register" analog zu den eben dargestellten klinischen Strukturen der Neurose, Perversion und Psychose.
Gestützt wird diese Annahme auch durch Sigmund Freud, der in seiner Schrift über *Die Zukunft einer Illusion* (Freud 1927) die „kollektive Zwangsneurose" als pathologische Auffälligkeit der Moderne gekennzeichnet hatte, durch Gilles Deleuze und Félix Guattari, die in „Anti-Ödipus" (Deleuze/Guattari 1977) mit der „Schizo-Analyse" den Schizophrenen an die Stelle des Neurotikers als Idealtypus der psychopathologischen Verfassung setzen, und nicht zuletzt durch Régis Debray, der im Rahmen seiner mediologischen Studien „pathologische Tendenzen" für die drei großen Mediosphären notiert, nämlich die *Paranoia* für die auf Sprache und Schrift basierende Logosphäre, die *Obsession* für die auf dem Buchdruck und der Zentralperspektive basierenden Graphosphäre und die *Schizophrenie* für die auf digital-vernetzten Informations- und Kommunikationstechnologien basierende aktuelle Mediosphäre (Debray 2003: 64f.). Obsession ist eine Form der Neurose, Schizophrenie eine Form der Psychose. (Und die Paranoia ließe sich, um der Ordnung der Drei zu genügen, eventuell nicht nur der Psychose, sondern auch der Perversion zuordnen. Da es mir jedoch im Hintergrund vor allem um die kulturellen und sozialen Wandlungsprozesse im Übergang von der Moderne zur *nächsten Gesellschaft* geht, drücke ich mich hier ohne allzu schlechtes Gewissen vor einer genaueren Betrachtung der vormodernen Kulturen der Logosphäre, die nach dieser Logik durch die existenzielle Struktur der Perversion geprägt gewesen sein müssten.)

Diese existenziellen Strukturen erzeugen – so kann man mit Pazzini (2015) formulieren – entsprechende *Stimmungen* als räumliche und zeitliche Präsenzen. Mit Freuds Konzept der „Übertragung" im Hinterkopf denkt Pazzini *Stimmungen* dabei als einzelne Individuen überschreitende Resonanzräume, die mit Haltungen, Einstellungen und Erwartungen zu tun haben und mit anderen, komplex ineinander verwobenen sozialen, materialen, körperlichen, situativen und ästhetischen Rahmenbedingungen.

Zu diesen *Stimmung* machenden Rahmenbedingungen gehören (wenn wir im historischen Großmaßstab denken) u. a. auch die kommunikativen Mittel und Mittler, die eine Gesellschaft benutzt, um ihre symbolischen Spuren zu erfassen, zu archivieren und zirkulieren zu lassen. „Wir sind im Medialen, etwa einer Stimmung, verbunden", schreibt Pazzini (Pazzini 2015: 326) und legt damit den Zusammenhang nahe, der hier im Zentrum steht: Die Medien sorgen für *Stimmung.* Und zwar je nach geschäftsführendem Medium für eine andere *Stimmung.* Das Buch und die Zentralperspektive für eine neurotische, das Internet für eine psychotische *Stimmung*.

Kontrollverlust

Die klinische Wirklichkeit der Psychose ist eine sehr schwerwiegende Erkrankung. Erheblich gravierender als eine Neurose, bei der die Betroffenen sich zwar selbst als „ein bisschen verrückt" wahrnehmen und auch wissen, dass die Realität irgendwie anders ist als die eigene psychische Wirklichkeit, aber eben auch um diese Diskrepanz wissen und also durchaus einen Bezug zu der mit anderen geteilten Realität haben und sich im Wesentlichen gesittet benehmen. Die Psychose hingegen hat – folgt man gängigen Symptombeschreibungen – mit echtem „Realitätsverlust", mit „Wahnvorstellungen", „Halluzinationen", „Stimmenhören" usw. und damit einhergehenden „Ich-Störungen", „starkem Abbau" bis hin zu komplettem „Zerfall von Persönlichkeit" zu tun.

Die klinische Wirklichkeit der Psychose ist hier aber nicht gemeint. Es geht hier nicht um den „klinischen", sondern gewissermaßen um den „philosophischen Psychotiker" als allgemeine, überindividuelle existenzielle Struktur, in die hinein Individuen geboren und sozialisiert und psychisch strukturiert werden. Vor diesem Hintergrund kann von *Verlust*, *Abbau* und *Zerfall* insofern nicht die Rede sein, als das voraussetzt, dass es „Persönlichkeit" und „Realität" überhaupt einmal gegeben haben muss. Aus subjekttheoretischer Perspektive geht es darum, dass „Realität" und „Persönlichkeit" eventuell gar nicht erst entstehen – jedenfalls nicht in dem Sinn, den wir aus dem Selbstverständnis der Moderne und der existenziellen Struktur der Neurose heraus kennen.

Bleiben wir aber – der Deutlichkeit wegen – dennoch kurz beim klinischen Extremfall. Ein „psychotisches Subjekt“ gibt es nicht. Die Bildung eines Subjekts ist nur möglich durch Einschreibung ins Symbolische. Das gelingt dem Psychotiker nicht. Er kann keinerlei Kontrolle über das Symbolische herstellen. Er *wird* kontrolliert. Und das gilt strukturell auch für den „philosophischen Psychotiker“, nämlich das Individuum in der nächsten Gesellschaft: Er *wird* kontrolliert durch das „Establishment“, die „Lügenpresse“, islamistische (oder andere) Weltverschwörungen, Globalisierung usw. – und ebenso wird er kontrolliert von der NSA, von Facebook, von Google, von den Datenbanken, den Algorithmen, Big Data usw.; er kann nicht kontrollieren, wie die Daten und die Dinge miteinander interagieren, weil sie es durch „hyperkomplexe Rechenmodelle, jenseits der menschlichen Nachvollziehbarkeit tun“ (Seemann2013).

Subjekt-Bildung ist ein Effekt der Einschreibung in die symbolische Ordnung, in das „Weltverhältnis einer bestimmten Gesellschaft zu einer bestimmten Zeit“ (Braun 2008: 91). Wenn dem Individuum die Einschreibung in das Weltverhältnis, in die kulturellen, politischen, ökonomischen, familialen, pädagogischen etc. Bedingungen der nächsten Gesellschaft nicht möglich ist, dann kann das Individuum kein Subjekt bilden. Jedenfalls nicht das Individuum, dessen psychischen Apparat Lacan mit jener Topologie zu fassen versucht. Und nicht jenes Individuum, das nach unserem üblichen bildungstheoretischen Denkmodell einzig möglicher Träger der Subjektfunktion ist.

Die Individuen der nächsten Gesellschaft und Eingeborenen der Digitalkulturen sind damit konfrontiert, dass sich der größere Teil ihrer Lebenswirklichkeit der Kontrolle entzieht. Ihre Umwelt ist geprägt davon, dass sie überall – in den Ökosystemen wie in den Netzwerken der Gesellschaft – damit rechnen müssen, dass – wie Baecker formuliert – „nicht nur die Dinge andere Seiten haben, als man bisher vermutete, und die Individuen andere Interessen […] als man ihnen bisher unterstellte, sondern dass jede ihrer Vernetzungen Formkomplexe generiert, die prinzipiell und damit unreduzierbar das Verständnis jedes Beobachters überfordern.“ (Baecker 2007: 169) Wenn die Komplexität der Interaktion von Informationen in diesem Sinne die Vorstellungsfähigkeiten des Subjekts übersteigt, dann ist das ein Indiz für das, was Michael Seemann treffend *ctrl-Verlust* nennt.

Neurotiker reagieren auf die Überforderung durch den Sinnüberschuss der Moderne: Kritik. Das Thema der Psychotiker ist der Sinnüberschuss der nächsten Gesellschaft: Kontrolle. Vor diesem Hintergrund wird die Frage interessant, welche Umgangsformen mit dem Überschuss an Kontrolle die nächste Gesellschaft entwickeln wird – strukturanalog zu den Umgangsformen, die die moderne Gesellschaft als Reaktion auf den Überschuss an Kritik erfunden hat, den die Medienkultur des Buchdrucks in Form von massenhaft verbreiteten Büchern, Zeitschriften, Flugblättern, Zeugnissen und Formularen, die laufend den Vergleich des aktuellen mit einem anderswo bewerteten oder behaupteten Sinn provozierten, mit sich gebracht hatte (Aufklärung, Instanz der Öffentlichkeit, an öffentlichem Gebrauch gemessene Vernunft, mündiger Bürger, starkes Subjekt, Schule, Kunstunterricht …).

Anmerkungen

[1] Jacques Derrida weigert sich, den Begriff „globalization“ zu verwenden, er will bei der französischen Version bleiben, „um den Bezug auf eine ‚Welt‘ [monde, world, mundus] aufrechtzuerhalten, die weder der Kosmos, noch der Globus, noch das Universum ist.“ (Derrida 2001: 11). Fortan ist im Text dem französischen Wort mondialisation als deutsche Übersetzung das Wort „Weltweit-Werden“ nachgestellt.

[2] Herzlichen Dank an Gila Kolb für das gemeinsame Erfinden dieser Formulierung.

[3] Trotz aller Diskussion halte ich die umstrittene Metapher, wenn man sie epistemologisch versteht und vor dem Hintergrund als (epochenspezifische) „Struktur personaler Identität“ (Pazzini 1992: 27) denkt, in diesem Zusammenhang für sehr passend.

[4] Herzlichen Dank an Konstanze Schütze für diesen Hinweis.

[5] Vgl. Foucault 1974: 31ff. und Meyer 2002: 159ff.

[6] Interessant nebenher und vermutlich einer tieferen Erforschung wert: Die Puppen, Roboter, KIs sind alle weiblich. Orwells (männlicher) Big Brother, so scheint mir, ist noch ein anderes Thema.

[7] Im Unterschied zu meiner Darstellung behauptet Alain Juranville für die Psychose ein Zusammenfallen der drei Register (vgl. Juranville 1984: 423). Peter Widmer hält diese Darstellung für besonders treffend (Widmer 1997: 160). Bezogen auf die immanente Logik des Modells scheint mir jedoch meine Darstellung schlüssiger. Dabei wird vor allem wieder deutlich: Es ist nur ein Modell und keine Abbildung einer Wirklichkeit.

Literatur

Baecker, Dirk (2007): Studien zur nächsten Gesellschaft. Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Braun, Christoph (2008): Die Stellung des Subjekts. Lacans Psychoanalyse. Berlin: Parodos.

Cassirer, Ernst (1921): Der Begriff der symbolischen Form im Aufbau der Geisteswissenschaften. In: Ders. (1983): Wesen und Wirkung des Symbolbegriffs. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, S. 169-200.

Debray, Régis (2002): Der Tod des Bildes erfordert eine neue Mediologie. In: Heidelberger e-Journal für Ritualwissenschaft, 2001/2002: Online: https://web.archive.org/web/20091116172943/http://www.rzuser.uni-heidelberg.de/~es3/e-journal/fund-stuecke/debray.pdf

Debray, Régis (2004): Für eine Mediologie. In: Pias, Claus/Vogl, Joseph/Engell, Lorenz (Hrsg.): Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard. Stuttgart: DVA, S. 67-75.

Derrida, Jacques (2001): Die unbedingte Universität. Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Foucault, Michel (1974): Die Ordnung der Dinge. Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Hedinger, Johannes M./Meyer, Torsten (Hrsg.) (2013): What's Next? Kunst nach der Krise. Berlin: Kadmos.

Heuser, Bianca (2011): Für eine Handvoll JPGs. In: De:Bug Magazin für elektronische Lebensaspekte, 7.4.2011: Online: http://de-bug.de/mag/fur-eine-handvoll-jpgs/ [10.9.2014].

Juranville, Alain (1984): Lacan et la philosophie. Paris: PUF.

Lacan, Jacques (1996a): Subversion des Subjekts und Dialektik des Begehrens im Freudschen Unbewußten. In: Ders.: Schriften, hrsg. von Haas, Norbert/Metzger, Hans-Joachim. Weinheim/Berlin: Quadriga, Bd. 2, S. 165-204.

Lacan, Jacques (1996b): Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion. In: Ders.: Schriften, hrsg. von Haas, Norbert/Metzger, Hans-Joachim. Weinheim/Berlin: Quadriga, Bd. 1, S. 61-70.

Lacan, Jacques (1996c): Über eine Frage, die jeder möglichen Behandlung der Psychose vorausgeht. In: Ders.: Schriften, hrsg. von Haas, Norbert/Metzger, Hans-Joachim. Weinheim/Berlin: Quadriga, Bd. 2, S. 61-117.

Lacan, Jacques (1996d): Vom Blick als Objekt klein a. In: Ders.: Das Seminar von Jacques Lacan, hrsg. von Haas, Norbert; Metzger, Hans-Joachim. Weinheim/Berlin: Quadriga Bd.XI, S. 71-126.

Lyotard, Jean-François (1999): Das Postmoderne Wissen. Ein Bericht. Wien: Passagen.

Meyer, Torsten (2013): Next Art Education. Kunstpädagogische Positionen 29. Hrsg. von Andrea Sabisch, Torsten Meyer, Eva Sturm. Hamburg/Köln/Oldenburg.

Meyer, Torsten (2015): Ein neues Sujet. In: Jörissen, Benjamin/Meyer, Torsten (Hrsg.): Subjekt Medium Bildung. Wiesbaden: SpringerVS (Medienbildung und Gesellschaft 28), S. 93-116.

Meyer, Torsten (2017): Das Netzwerk-Sujet. In: Kiefer, Florian/Holze, Jens (Hrsg.): Durch die „Netzwerkbrille" – Ein neues

Paradigma?! Wiesbaden: Springer VS (Medienbildung und Gesellschaft 39), S. 39-63.

Meyer, Torsten/Kolb, Gila (Hrsg.) (2015): What's Next? Art Education. München: kopaed.

Panofsky, Erwin (1927): Die Perspektive als „symbolische Form". In: Ders.: Aufsätze zu Grundfragen der Kunstwissenschaft. Berlin: Spiess.

Pazzini, Karl-Josef (1992): Bilder und Bildung. Vom Bild zum Abbild bis zum Wiederauftauchen der Bilder. Münster: Lit (Einbilden und Entbilden 1).

Pazzini, Karl-Josef (2002): Documenta11 – Inszenierung von psychotischer Struktur? In: AFP – Assoziation für die Freudsche Psychoanalyse (Hrsg.): Strukturen und Produktionen (in) der Psychose. Texte zur Tagung der AFP in Kooperation mit dem Lehrstuhl für klinische Psychiatrie der Universitätsklinik Zürich, Burghölzli 20. bis 22. 9.2002.

Pazzini, Karl-Josef (2015): Stimmung. Plädoyer für das Transindividuelle. In: Ders.: Bildung vor Bildern. Kunst Pädagogik Psychoanalyse. Bielefeld: Transcript, S. 317-339.

Pazzini, Karl-Josef (2017): Kulturelle Bildung im Kontext aktueller Transformationsdynamiken. Unveröffentlichtes Manuskript zur Diskussion im Forum „Bildungsforschung 2020 – Potenziale erkennen. Perspektiven eröffnen. Wissen schaffen." Bundesministerium für Bildung und Forschung, Berlin 18.11.2016.

Perry, Tod (2016): Russian Artist Makes Dolls So Realistic They'll Give You Nightmares. In: The Daily Good. Online: https://www.good.is/slideshows/dont-look-the-doll-in-the-eye [16.5.2017].

Ruhs, August (2010): Lacan: Eine Einführung in die strukturale Psychoanalyse. Wien: Löcker.

Seemann, Michael (2013): ctrl-Verlust. Online: http://www.ctrl-verlust.net/glossar/kontrollverlust [22.3.2017].

Widmer, Peter (1997): Subversion des Begehrens. Eine Einführung in Jacques Lacans Werk. Wien: Turia + Kant.

Abbildungen

Abb. 1: G (2011): This Pic is Fucking With My Brain. In: The Hot Glove. Online: https:// web-beta.archive.org/web/20110203084429/http://www.thehotglove.com/2011/02/pic-fucking-brain/ [23.3.2017].
Abb. 2: Schnitt 1107 des Visible Human Project: http://www.uocodac.com/what-is-the-visible-human-project [23.3.2017]
Abb. 3: Pierre Huyghe: Zoodram, Foto: Torsten Meyer.
Abb. 4: http://www.tacodemulher.com.br/profissionais/como-descobrir-para-o-que-voce-ser-ve-parte-1/ [23.3.2017]
Abb. 5: Caravaggio: Narziss, 1598/99, https://de.wikipedia.org/wiki/Narziss#/media/File:Michelangelo_Caravaggio_065.jpg
Abb. 6: Puppe, Michael Zajkov, http://dangerousminds.net/comments/artist_creates_freakishly_realistic_doll_faces [23.3.2017]
Abb. 7: Diego Velázquez: Las Meninas, 1656, https://de.wikipedia.org/wiki/Diego_Vel%C3%A1zquez#/media/File:Las_Meninas,_by_Diego_Vel%C3%A1zquez,_from_Prado_in_Google_Earth.jpg [23.3.2017]
Abb. 8: cubo.cc creepygirl; http://www.cubo.cc/creepygirl/ [23.3.2017]
Abb. 9: Schema des perspektivischen Betrachtungsgerätes von Brunelleschi. In: Pazzini 1992, S. 62.
Abb. 10: Assignor: Products and perspective (1), https://exploratorysketching.wordpress.com/2014/05/19/products-and-perspective-1-4/ [23.3.2017]
Abb. 11: Franz Billmayer: Bilder als Beweis, http://www.bilderlernen.at/aufgaben/bildgebrauch/070109_radar.html [23.3.2017]
Abb. 12: Dürer: Unterweysung der Messung, 1525, https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Duerer_Underweysung_der_Messung_fig_001_page_181.jpg [23.3.2017]
Abb. 13: Pablo Picasso: Portrait Ambroise Vollard, 1910, http://www.pablopicasso.org/portrait-of-ambroise-vollard.jsp
Abb. 14: Marcel Duchamp: Akt, eine Treppe herabsteigend Nr. 2, 1912, http://www.philamuseum.org/collections/permanent/51449.html

Abb. 15: Jackson Pollock, 1950, Foto: Hans Namuth,
http://www.tate.org.uk/context-comment/articles/jackson-pollock-five-things
Alle anderen Figuren: Torsten Meyer 2017, zum Teil nach Jacques Lacan.

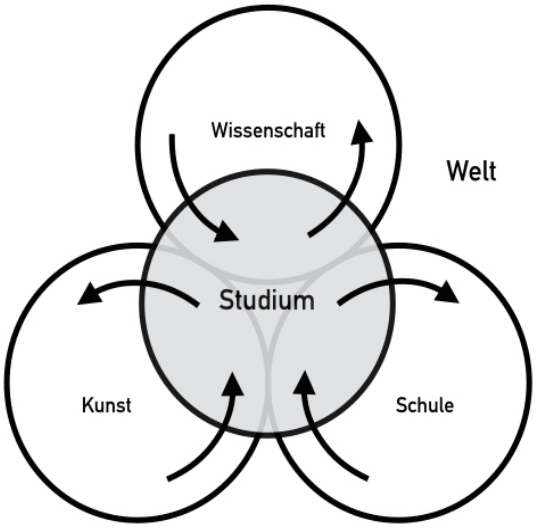
REZENSION: Zur Neuauflage der Publikation von Eva Sturm (2025): Im Engpass der Worte. Sprechen über moderne und zeitgenössische Kunst

Von Wiebke Trunk

In einer von kultureller Globalisierung und vernetzter Digitalisation geprägten Welt konturieren sich die Schnittfelder von Kunst, Wissenschaft und Bildung neu. Die entgrenzten Künste suchen sich neue Orte, neue Zeiten, neue Formen und Formate, neue Themen und ein neues Publikum. Was bedeutet das für die Praktiken der Kunst? Was für die Theorien der Kunst? Und was bedeutet es für die Verkopplung von Kunst und Bildung?

Mit dem Titel dieses Buchs – *Arts Education in Transition* – ist ein Übergang, ein Wandlungsprozess nahegelegt und in Aussicht gestellt, der die Ästhetische Bildung im Kern betrifft. Er basiert auf der Vermutung eines mit den eben genannten Stichworten Globalisierung und Digitalisation zusammenhängenden, sehr grundsätzlichen Wandels der Strukturbedingungen von Gesellschaft, der extrem weitreichende Folgen hat. Kurz gesagt: Die Welt ist im Wandel und mit ihr die Kunst (Meyer/Kolb 2015).

Die Verkopplung von Kunst und Bildung in der Form Ästhetischer Bildung ist davon in besonderer Weise betroffen, weil die grundlegenden Ideen und Selbstverständnisse der Ästhetischen Bildung aus der eurozentrischen Perspektive des 18. Jahrhunderts stammen – aus dem Zeitalter der Aufklärung, der Opposition von Kunst und Technik, Natur und Kultur, der Idee des künstlerischen (weißen, männlichen) Genies und der humanistischen Konzeption des menschlichen Individuums als ästhetisches Subjekt. Dem gegenüber geht diesem Buch die Vermutung voraus, dass diese Ideen nicht mehr kompatibel sind mit den wesentlich auf kollaborativen und netzwerkförmigen sozio-technischen Prozessen beruhenden ästhetischen Praktiken, die seit einiger Zeit in den globalen digitalen Kommunikationsnetzen und den von diesen geprägten Alltagskulturen zu beobachten sind. Als einer der Schwerpunkte dieses Buches resultiert daraus eine Befragung und Konzeption der Ästhetischen Bildung als Raum für machtkritische Reflexionen, alternativen Wissenspraktiken und Epistemologien, die es vermögen, das klassische eurozentrische Bildungsideal zu revidieren.



Davon ausgehend haben wir 2015 am *Institut für Kunst & Kunsttheorie* in Kooperation mit dem *Institut für Medienkultur und Theater* der Universität zu Köln ein Hochschulentwicklungsprojekt mit gleichnamigem Titel – *Arts Education in Transition*, kurz AEiT – initiiert, um die Schnittfelder des Studiums mit Wissenschaft und Forschung, mit der Institution Schule und mit den professionellen Kunst- und Kultureinrichtungen in der Kölner Region zu adressieren. Vor dem Hintergrund der sich durch Globalisierung und Digitalisation wandelnden Rahmenbedingungen von Welt sollte es darum gehen, diese Schnittfelder produktiv miteinander zu vernetzen.

Das Ziel des Projekts war die Professionalisierung des Studiums im Hinblick auf die Zukunft der Ästhetischen Bildung an einer *Schule von morgen* – einer Schule, die entlang der medienkulturellen Wandlungsprozesse gewachsen ist und ihr eigenes Selbstverständnis sicher in einer postmigrantischen Gesellschaft verortet hat. Während der zweijährigen Projektlaufzeit haben wir in Zusammenarbeit mit einer Vielzahl an Akteur*innen aus der freien Kunst- und Kulturszene und aus dem schulischen Kontext in Seminaren, Workshops, Symposien, Spring Schools und Exkursionen mit unterschiedlichen Formen, Themen, Praktiken und Selbstverständnissen einer Ästhetischer Bildung experimentiert, die mit der Alltagskultur des fortgeschrittenen 21. Jahrhunderts auf Augenhöhe steht. Dabei ist ein ganzes Bündel grundlegender Fragen entstanden, die in den folgenden Kapiteln dieses Buchs thematisiert werden: Was sind die Themen zeitgemäßer Ästhetischer Bildung? Wie artikulieren sich ästhetische Praktiken, Formen, Inhalte im Kontext aktueller Medienkultur? Wo und wie findet Ästhetische Bildung im fortgeschrittenen 21. Jahrhundert statt? Wo und wie wird der Wandel der Medienkultur der Adressat*innen/der Künstler*innen (als Problem/Herausforderung/Chance) sichtbar? Was können Schule und Hochschule von den performativen Künsten, von den freien Kunst- und Kultureinrichtungen lernen? Welche (Lehr-/Lern-)Settings befördern die Verschränkung von zeitgenössischer künstlerischer Praxis, Theoriebildung und Vermittlungsperspektiven? Welche Rolle spielen Inter-/Transdisziplinarität – und welche Rolle Fachlichkeit und Expertise? Welche Bedeutung haben inter-/trans- und hyperkulturelle Realitäten im Kontext dieser Form von *Kultureller* Bildung? Welchen Beitrag kann Ästhetische Bildung – insbesondere im Kontext diskriminierungskritischer Perspektiven – zu der Frage leisten, in welcher/n Gesellschaft/en wir leben wollen? Wie kann Ästhetische Bildung in einer zunehmend globalisierten und kapitalisierten Welt ein ideologie- und hegemoniekritisches Mittel sein, die Widersprüchlichkeiten der Welt zu thematisieren? Wie funktioniert Ästhetische Forschung im Global Contemporary? Welche Rolle spielen partizipative Intelligenz und kollektive Kreativität? Was wäre eine Post Internet Arts Education, eine Ästhetische Bildung, nachdem das Internet etwas Besonderes, Erwähnenswertes war? Was sind die Wirklichkeiten Ästhetischer Bildung in den Schulen und Hochschulen des 21. Jahrhunderts? Was ihre Möglichkeiten?

Aus diesem gewaltigen Fragenkomplex kristallisierten sich über die Projektlaufzeit fünf thematische Schwerpunkte des Projekts heraus, die dieses Buch gliedern. Die fünf Kapitel sind damit angelehnt an die thematischen Schwerpunkte, die Lehrende und

Studierende des *Instituts für Kunst & Kunsttheorie* und des *Instituts für Medienkultur und Theater* – gemeinsam mit externen Künstler*innen, Theoretiker*innen, Pädagog*innen und Kulturschaffenden verschiedener künstlerischer und wissenschaftlicher Disziplinen – im Rahmen des Projekts bearbeitet haben:

1. Das erste Kapitel Ä*sthetische Bildung – Oder: Von der Liebe* geht vom Themenschwerpunkt der Lehre im Sommersemester 2016 aus: *LIEBE2016*. Es beschäftigt sich mit dem Grundverständnis von Pädagogik in Bezug auf die Kunst in dem weiten Spannungsfeld zwischen zwei gegensätzlichen Polen: Den einen Pol markiert Juuso Tervo, indem er kunstnahe Ästhetische Bildung als eine „Politik der Liebe“ zu denken versucht, die die*den*das Andere*n (Subjekt, Schüler*in, Künstler*in) als Fremde*n*s ernst nimmt und deshalb/dennoch begehrt. Den anderen Pol markiert Karl-Josef Pazzini, indem er uns die im *post PISA*-Bildungssystem vielfältig zu beobachtende Tendenz zu einer sozial- und medientechnologisch hochgezüchteten „ängstlich bürokratischen Didaktik der Individualisierung“ in Zeiten von Selbstoptimierung und ubiquitärer Pornographie – als eventuell nicht nur zeitlicher, sondern auch kausaler Korrelation – vor Augen führt.
2. Mit *home/migration* war der thematische Fokus der Lehre des Wintersemesters 2016/17 bezeichnet. Daran angelehnt beschäftigt sich das zweite Kapitel mit den Blickverschiebungen und Anforderungen innerhalb und für die Ästhetische Bildung in einer durch Migrationsprozesse veränderten Gesellschaft. Davon ist die Fachdisziplin im Kern betroffen: Wie funktioniert eine inter-, trans- oder hyperkulturelle Kulturelle Bildung im Kontext einer postmigrantischen Realität? Wie können Zugehörigkeitsordnungen und ihre Wirkungen in Institutionen, Diskursen und Vermittlungsprozessen Ästhetischer Bildung enttarnt und neu verhandelt werden? Und wie sieht, betrachtet man die Fachgeschichte, eine diskriminierungskritische Praxis, wie eine ‚Dekolonisierung‘ der Ästhetischen Bildung aus?
3. Der historische Kontext der ‚Grand Tour‘ wurde – vorbereitet durch das vorherige Semesterthema – im Kunstsommer 2017 mit seinen vielen Großausstellungen in den Zusammenhang der kulturellen Globalisierung des 21. Jahrhunderts und der durch Migrationsprozesse veränderten Gesellschaft(en) gestellt. Im Kapitel *Grand Tour 2017 – The Global Contemporary* geht es um das veränderte Selbstverständnis der Kunst in ihrem professionellen Diskurs nach dem *Curatorial Turn* und die daraus folgenden Bildungspotentiale.
4. Das Kapitel *Post Internet Arts Education* setzt sich mit der Tatsache auseinander, dass die Digital Natives als Schüler*innen, Studierende und seit kurzem auch als Lehrer*innen und professionelle Künstler*innen sowie Wissenschaftler*innen in den Schulen, Universitäten und Kunsthochschulen angekommen sind. Die Kunst, die sie dort produzieren, rezipieren und in die Kontexte von Bildung stellen, ist nicht notwendigerweise ‚digital‘, sondern in einer Art „Internet State of Mind“ (Carson Chan) über das Neue des Digitalen hinausgedacht (und gemacht). Was könnte das heißen für eine demgemäße Kunstpädagogik und Ästhetische Bildung?
5. Das letzte Kapitel beschäftigt sich mit dem Verhältnis Ästhetischer Bildung zu Wissenschaft und professioneller Forschung. Unter dem programmatischen Titel *Kunst als epistemische Praxis* wird u.a. anhand konkreter Beispiele aus dem Forschungskolleg *lab* für Studierende diskutiert, wie *art based research* neben explizit wissenschaftlichen Formen der Erkenntnisproduktion als *Forschendes Lernen* produktiv werden und – als eine den gegenwärtigen kulturellen Umweltbedingungen angemessene Form der Produktion, Anwendung und Kommunikation von Wissen – eventuell sogar in besonderem Maß als *zeitgemäß* gelten kann.

Ästhetische Bildung – Oder: Von der Liebe

LIEBE2016. Wie verändern sich unsere Liebesfähigkeit und die Konfigurationen von Liebe im Zeitalter der Globalisierung und Digitalisierung? Lieben Digital Natives anders als Digital Immigrants? Welche Körper-, Geschlechter- und Sexualitätsbilder kur-

sieren? Was hat Liebe mit Pornografie oder Prostitution zu tun? Wie ist das Verhältnis von Liebe und Kunst? Wie klingt Liebe? Welche Farbe hat Liebe? Ist Liebe ein Gefühl? Können wir Liebe sublimieren? Wenn ja, wie?

Angelehnt an Giorgio Agamben und Alain Badiou eröffnet **Juuso Tervo** das Kapitel und stellt uns Liebe vor als eine Form der Intimität, die uns in ein Verhältnis der unendlichen Nähe und zugleich Distanz zu uns selbst und dem, was wir lieben, setzt. Indem er probehalber Liebe und Bildung gleichsetzt und die Geschichte und Philosophie der Bildung durch die Brille von Liebesliedern liest, fragt er, inwiefern sich das, was er die „Politik der Kunstpädagogik" nennt, als ein Akt der Liebe verstehen lässt. Tervos Text kann entsprechend wie ein Motto für dieses Kapitel gelesen werden. Er plädiert für ein Verständnis von Liebe/Bildung jenseits der gängigen Narrative von Vollendung und Vollständigkeit und abseits jeglicher Determinierung, um die „Politik der Kunstpädagogik" radikal offen zu halten: *Intimacy with a Stranger: Kunst, Bildung und die (mögliche) Politik der Liebe.*

Um eben diese Determinierungen geht es, wenn auch nicht explizit sichtbar, auch **Karl-Josef Pazzini**. In seinem Beitrag *Pornographie als Struktur* erläutert er, warum es lohnt, sich direkt oder indirekt mit der Pornographie als einem erziehungswissenschaftlichen Forschungsthema zu befassen. Bei der Übersetzung kann die Kunst mit Strukturen, Methoden und Mitteln helfen. Pazzini zeigt uns Pornographie als Folge und in gewisser Weise auch als Erfolg einer ängstlich bürokratischen Didaktik der Individualisierung, die mittels sehr übersichtlicher Narrative auf Leistungsfähigkeit, Effektivität, Zielführung, Zeitnähe des Erfolgs und Evaluation getrimmt ist.

Zurückgehend auf ihr Seminar mit Studierenden im Rahmen des AEiT-Projekts untersucht auch **Christiane König** in ihrem Beitrag *Sex sells! Sexualität und Nacktheit im Feld der visuellen Kultur um 1900* den Konnex von ‚Liebe' und ‚Selbstoptimierung' unter medienkulturhistorischen Gesichtspunkten. König identifiziert die enge Verbindung medientechnologischer Anordnungen, gesellschaftsbildender epistemologischer Prinzipien und (sexueller) Identität zunächst am historischen Gegenstand der visuellen Alltagskultur zum fin-de-siècle. Aus dieser Blickrichtung befragt sie das konstitutive Gefüge von Affekt, Begehren und Liebe in der Figur des Selbst im 21. Jahrhundert – in Zeiten, in denen Beziehungen libidinöser Art mit Smartphones geführt und Liebesgefühle über Dating-Apps geweckt werden.

Die große Frage *Was ist Liebe?* stellte sich **Jannick Schulz** erstmals im Rahmen der Springschool *how to love?*. Inspiriert durch die Vielzahl an Blickwinkeln und Zugängen, die er dort kennengelernt hat, entwickelt er eine literarische sowie künstlerische Reflexion über das Wesen der Liebe, das sich ihm als ein vielstimmiges, sozial wie kulturell divers geformtes Grundrauschen darstellt, das überfordert, sich nicht in Wort fassen lässt, einer ganz persönlichen Filterung bedarf, um für den Bruchteil eines Moments eingefangen werden zu können: *Was ist Liebe? Ein Erfahrungsbericht.*

Daniel Schüßler reaktiviert in *What is ARTUCATION?* den Begriff der Begegnung als pädagogisches Leitprinzip einer Arts Education in Transition und stellt zwei Möglichkeiten vor, das Prinzip inhaltlich und methodisch in eine performative Unterrichtspraxis zu überführen. Begegnung als Lehrprinzip bedeutet für Schüssler sich Zeit nehmen, das Andere im Blick haben, Teilhaben und Widersprüche anerkennen – Leitsätze einer Ästhetischen Bildung, die in einem auf Verwertbarkeit und Geschwindigkeit ausgerichteten Bildungssystem eine progressive Sprengkraft entfalten könnten.

Aus der Perspektive der Lehrbeauftragten schreibt **Reut Shemesh** in *You Cannot make Mistakes, it's Art!* über die besondere Aufgabe, Studierende in der eigenen künstlerischen Praxis (Tanz und Choreographie) zu unterrichten. Im Verlauf ihrer Lehrtätigkeit, die am *Institut für Kunst & Kunsttheorie* mit der AEiT-Springschool *how to love?* begann, entwickelte Shemesh eine Methode, die Tanz nicht als Fähigkeit, sondern als ein körperliches Wahrnehmen von und Experimentieren mit den subtilen Verbindungen („invisible wires") zwischen Körpern, Dingen, Raum und Zeit vermittelt, welche durch Praktiken des Zuhörens, Improvisierens und Choreographierens in eine individuelle künstlerische Sprache übersetzt werden können. Über das Spannungsverhältnis von künstlerischer und pädagogischer Praxis – und über die Kunstpädagogik als ein beharrliches Stretching am *Muskel des Dazwischen--seins* – schreibt **Natascha Albert**. Bezugnehmend auf ihre Erfahrungen als Theaterpädagogin spricht sie sich für eine Wiederaneignung von Pädagogik als „Ermöglichungskunst" und ein enthierarchisiertes, auf gegenseitiger Anerkennung beruhendes Sowohl-als-auch von Kunst und Pädagogik aus.

Einfach mal die Klappe zu halten ist für **Saliha Shagasi** weit mehr als eine psychologische Methode, wie sie in *Zuhören als pädagogische Haltung* deutlich macht. Als Lehrperson zuzuhören, sich nicht über Schüler*innen oder Student*innen zu stellen, sondern vielmehr diese als Expert*innen ihres eigenen Alltags ernst zu nehmen, müsste als pädagogische Form stärker Einzug in den

Unterricht sowie in künstlerische Praxen halten. Dass sich dabei Kunst und Pädagogik gegenseitig befruchten, scheint naheliegend – sollte aber der Autorin zufolge stärker praktiziert werden.

Auch **Birte Solinski** plädiert – in Form eines Gedankenexperiments – für mehr Ästhetische Erziehung und Bildung in Schule. Ganz im Sinne von Juuso Tervos Forderung des radikalen Offenhaltens der „Politik der Kunstpädagogik" abseits jeglicher Determinierung, sieht Solinski die Chance, ohne Curriculum und Lehrplan agieren zu können und mit dem Etablieren des Lernbereichs in den Schulen Raum für die Bildung von Persönlichkeit zu schaffen: Was wäre, wenn die Ästhetische Erziehung längst Einzug gehalten hätte in den Schulen? Wenn sich zwischen den voneinander abgetrennten Schulfächern überall das Ästhetische befände und auf seinen Auftritt wartete? *Vom Undercover-Dasein auf das Cover der Bildungspolitik: Ein Plädoyer für Ästhetische Erziehung und Bildung in Schule*.

Das Kapitel abschließend fokussieren **Jane Eschment** und **Gesa Krebber** in ihrem Beitrag *Networking Arts Education* den Bedeutungszuwachs des Community-Buildings für die Lehrer*innenbildung im 21. Jahrhundert – und plädieren für ein entsprechend transformiertes Selbstverständnis der Bildungsinstitutionen und ihrer Akteur*innen. In ihrer universitären Lehre implementieren sie Formate und Praktiken, die, im Rückbezug auf Juuso Tervo, mit dem wir das Kapitel eröffneten, als Formen einer „Politik der Liebe" begriffen werden können: nämlich solche, die die individuellen (institutionellen) Grenzen überschreiten und auf Begegnung und kollaborative Wissensproduktion aus sind.

home/migration – Decolonizing Arts Education

Die Polis ist global geworden. In einer von kultureller Globalisierung und vernetzter Digitalisation geprägten Welt migrieren nicht nur Menschen, auch Medien, Kulturgüter und -techniken zirkulieren. In den durch Migrationsprozesse veränderten Gesellschaften entstehen hybride Lebensformen und Kulturen, die nationalstaatliche Ordnungen und darauf rekurrierende Identitätskonzepte in Frage stellen. Auch für die Künste und die Kunstpädagogik ergeben sich auf der Folie der Migrationsgesellschaft neue Anforderungen, aber auch neue Chancen, die die Fachdisziplinen insgesamt und im Kern betreffen. Wie verändert sich das Verhältnis von Ich und Welt auf der Basis postmigrantischer Realitäten? Welche Potentiale für Transformationsprozesse von Selbst und Weltverhältnissen ergeben sich für eine inter-, trans- oder gar hyperkulturelle Kunstpädagogik? Welche Narrative, Repräsentationen, Raumkonfigurationen oder Konzepte von *Heimat* und *Zuhause* dominieren? Welche gilt es wie zu beschreiben, zu kritisieren, gegen den Strich zu bürsten? Wie müssen die Institutionen kultureller Bildung sich selbst und ihre Ursprünge in eurozentrischen und kolonialen Denktraditionen reflektieren? Ausgehend von diesen Fragen wurde das Semesterthema *home/migration* für die Lehre im Wintersemester 2016/17 gesetzt.

Zu dessen Abschluss und Übergang ins nächste Semester fand im April 2017 ein Symposium unter dem Titel *Decolonizing Arts Education* statt, das den Globalen Süden als Ausgangstopos für eine zukünftige ‚Weltmentalität' denkt und Fragen einer kritischen Migrationsforschung mit Praktiken einer ebenso kritischen Kunstpädagogik und -vermittlung diskutiert. **Carmen Mörsch** streicht den Titel ihres Beitrags durch: *Decolonizing Arts Education*. Kunstpädagogik zu dekolonisieren hieße, alles zu verändern: Die Lektürelisten, die historischen Narrative, die Kunstbeispiele, die an sie gestellten Fragen, die Kriterien zur Beurteilung der gestalterischen Praxis, die Zusammensetzung der Lehrenden an den Hochschulen und zukünftigen Schulen, die Zeitlichkeiten usw. Einerseits ist das nur schwer möglich, andererseits bildet genau das den Horizont für Mörschs Arbeit. Im kontinuierlichen Austausch mit Kolleg*innen entwickelt sie ein Curriculum und didaktische Materialien für eine *diskriminierungskritische Aus- und Weiterbildung an der Schnittstelle von Bildung und Künsten*. Dabei zeigt sich, dass die Besonderheit eines diskriminierungskritischen Curriculums darin liegt, dass es solch eine kritische Haltung auch auf sich selbst anwenden muss und die *eigene* gesellschaftliche Gegenwart als Resultat kolonialer Unterdrückungsverhältnisse sowie als von diesen weiterhin durchdrungen versteht – konkret also zum Beispiel anerkennt, dass „Deutschland eine Migrationsgesellschaft und von strukturellem Rassismus geprägt ist." **George Demir** und **Tim Wolfgarten** schließen an diesen Punkt an. Anhand zweier künstlerischer Arbeiten beleuchten sie die sozial konstruierten Unterscheidungen von Identitäten in der postmigrantischen Wirklichkeit. Vor dem Hintergrund der Beobachtung eines Rückschritts hinsichtlich der Selbstverständlichkeit von Grundlagen einer migrationsgesellschaftlichen Erziehungswissenschaft, die ebenfalls in benachbarte Fächer sowie Disziplinen – auch und gerade in die Ästhetische Bildung und Kun-

stpädagogik – ausstrahlen sollte, wenn migrationsbezogene Aspekte fokussiert werden, plädieren die Autoren mit ihrem programmatischen Beitrag für eine fortbestehende Politisierung der *Differenzkategorie Migration*.

Auch **Ayşe Güleç** thematisiert Muster struktureller Rassismen im Alltag und in Institutionen – hier am konkreten Beispiel der Morde durch den NSU-Komplex, die Gegenstand der auf der *documenta 14* in Kassel ausgestellten Arbeit *The Society Friends of Halit* waren. Der Beitrag *Vermittlung von Realitäten* befragt Strategien wie das *Silencing* (das Leiser-Stellen) der von Rassismus betroffenen Menschen und setzt diesen, ausgehend vom migrantisch situierten Wissen, eine solidarische Wissensproduktion entgegen, die sie mit den Erfahrungen der ‚Chorist*innen' der *documenta14* in der kunstvermittelnden Praxis zusammenliest.

Vor dem Hintergrund einer ästhetisch-musealen Tradition der Differenzerzeugung zwischen natio-ethno-kulturell kodiertem ‚Wir' und ‚Nicht-Wir', die das ‚Wir' aufwertet und die Verfügung über ‚Andere' legitimiert, plädieren **Monica van der Haagen-Wulff** und **Paul Mecheril** für eine rassismuskritisch informierte ästhetisch-kulturelle Bildung. Diese soll es Lernenden ermöglichen, durch das Gestalten symbolischer Formen sich selbst in solchen Zugehörigkeitsordnungen nicht nur kennenzulernen, sondern auch aus- und anzuprobieren, zu verändern und zu verwerfen – und sich zu den eigenen Wahrnehmungsschemata in ein (sinnliches) Verhältnis zu setzen: *Kritik der ästhetischen Erfahrung des Wir*.

In Form einer Lecture Performance haben **Stefanie Busch** und **Ella Tetrault** sich und ihre Studierenden unter der Überschrift *Widerlegen – Widersetzen – Widerstehen* mit der *Situation der Sint*ezze und Rom*nja in Europa und in Deutschland* auseinandergesetzt. Zur Erforschung und Entwicklung politischen Wissens werde hierbei Beschreibungen von performativen Bewegungsabläufen mit der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte von *Amnesty International* und einem Gedicht von Jovan Nikolić verwoben.

Das Kapitel beschließend beschreibt **Eva Busch** in ihrem Beitrag *Wenn die Dinge nicht mehr verfügbar sind* das Gefühl des Nicht-Verstehens bei der Betrachtung der Installation *Another Letter to the Reader* des Künstlers Walids Raads auf der Istanbuler Biennale 2015. Im Gegensatz zu sonst gängigen Praxen globaler Großausstellungen wird hier dem*der Rezipient*in nicht das Gefühl vermittelt, in einem vermeintlichen Zentrum des Wissens zu stehen. Vielmehr ermöglicht die Gleichzeitigkeit differenter Erfahrungen, Erinnerungen und Wirklichkeiten während der Betrachtung der Arbeit ein produktives *Verlernen* eurozentrischer Selbstbilder und kolonialer Denktraditionen.

Grand Tour 2017 – The Global Contemporary

Im Sommer 2017 geschah in der Kunst so etwas wie eine kosmische Konjunktion. Während des Sommersemesters fanden gleichzeitig vier große Ausstellungen der Gegenwartskunst statt, die sich aufgrund unterschiedlicher Zyklen nur sehr selten innerhalb eines Jahres überschneiden: Die *documenta 14* (sowohl am traditionellen Standort Kassel als auch in Athen), die *Biennale di Venezia*, die *Art Basel* und die *Skulptur Projekte Münster*. Für die Studierenden des *Instituts für Kunst & Kunsttheorie* ergab sich dadurch eine im Rahmen des (in der Regel ca. 5-jährigen) Studiums einmalige Gelegenheit, an diesem besonderen Ereignis der Gegenwartskunst teilzuhaben. In der Lehre nahmen wir im Sommer 2017 schwerpunktmäßig diese Ausstellungen in den Blick und führten entsprechende Exkursionen durch. Das Semesterthema lautete: *Grand Tour 2017*.

Das Semesterthema schloss damit an das vorherige *home/migration* an. Denn als ‚Grand Tour' wurden seit der Renaissance Reisen der Söhne (sic!) des europäischen Adels, später auch des gehobenen Bürgertums durch Mitteleuropa, Italien, Spanien und auch ins ‚Heilige Land' bezeichnet. Dieser historische Hintergrund wurde im Sommersemester 2017 in den Kontext der kulturellen Globalisierung des 21. Jahrhunderts gestellt und die klassische Bildungsreise demontiert. Dabei erfährt die bildungsbürgerliche Reise eine längst überfällige Verkehrung, indem sie den Blick des vermeintlich ‚Fremden', der zurückblickt, in den Fokus nimmt. Denn: Im 21. Jahrhundert machen sich weltweit viele Menschen aus dem sogenannten ‚globalen Süden' auf den Weg, um ein besseres Leben zu finden und bilden – jenseits von essentialistischen Kulturzuschreibungen – eine Gesellschaft der Vielen. Das meint eine Gesellschaft, die die hegemoniale Ordnung der Welt herausfordert und ‚den Anderen' als revolutionäres Subjekt positioniert.
Unter anderem darum ging es konzeptuell bei der größten der zu besuchenden Ausstellungen, der *documenta14*, die – so der Kura-

tor Adam Szymczyk in einem Interview – die „Minderwertigkeit des Südens“ in Frage zu stellen versuchte. Das die *documenta14* begleitende Magazin verwies auf diesen Blickwechsel mit dem Titel *South as a State of Mind*.

Diesen Kontext stellen hier die Beiträge von Johannes M. Hedinger und Michaela Ott aus jeweils unterschiedlicher Perspektive her. Beispielhaft erläutert zunächst **Johannes M. Hedinger** in Form eines Reiseberichts von der *Grand Tour 2017*, die er als Lehrender begleitete, den Kontext der *documenta 14* und ordnet die immer noch größte Ausstellung der Gegenwartskunst, die erstmals in zwei Städten – Kassel und Athen – stattfand, in den globalen politischen und kulturellen Gesamtzusammenhang ein. Das von Finanzkrise und Flüchtlingspolitik gebeutelte Athen ist Sinnbild der anhaltenden ökonomischen Krise Europas und der sich rapide verändernden globalen Situation. Ähnlich wie Kassel 1955 – wo die erste *documenta* als Maßnahme der *Reeducation* zur Entnazifizierung Deutschlands nach dem zweiten Weltkrieg statt hatte – für die Notwendigkeit stand, mit dem Trauma der Zerstörung, das der Nationalsozialismus in Deutschland mit sich gebracht hatte, umzugehen, steht nun Athen für die wirtschaftlichen, politischen, gesellschaftlichen und kulturellen Dilemmas, mit denen sich Europa und die westliche Welt heute konfrontiert sehen. *Learning from Athens* war das Motto der *documenta 14*. Was gab es zu lernen?

Ästhetische Bildung ist heute mit der wachsenden Einsicht konfrontiert, dass sich aisthestische Erfahrung als primäre Affektion und Wahrnehmung kulturrelativ vollzieht und deshalb auch kulturrelativ gelehrt und angeeignet werden sollte. Darum plädiert **Michaela Ott** für eine *Ästhetische Bildung im Global Contemporary*, d.h. eine ästhetische Bildung, die mehr auf zeitgenössische Entwicklungen auch jenseits der westlichen Welt eingeht, die die vielfältigen Tendenzen zunehmender ästhetischer Hybridisierung von Personen und Kunstpraktiken aufmerksam registrieren und analysieren kann.

Hochschuldidaktisch ging es im Sommer 2017 vor allem darum, die Lehre an den aktuellen, globalen Kunstdiskurs anzubinden und die Themen, Problemstellungen und Phänomene, an denen die Studierenden sich während des Studiums bilden sollen, in den Horizont und Kontext einer multidimensional vernetzten Weltgesellschaft zu stellen. Dementsprechend beschreibt **Eva Hegge** anhand ihrer eigenen künstlerischen Arbeit, die im Rahmen der *Grand Tour 2017* entstanden ist, wie das *Do it Yourself*-Setting der Lehrveranstaltungen von Johannes Hedinger und Torsten Meyer als Methode, sich einer großen internationalen Ausstellung nicht nur durch Betrachtung, sondern auch mittels eigener künstlerischer Praxis zu nähern, funktioniert. Die eigenen künstlerischen Reaktionen werden dabei zum *Gradmesser ästhetischer Erfahrungen*, die so beispielsweise auch in schulischen Lehr-Lernkontexten produktiv werden können, weil sie den alltäglichen Horizont und Erwartungsrahmen verlassen und bildende Erfahrungen in besonderer Weise ermöglichen.
Über die suchende, zeitweilig in Desorientierung verharrende, relationale Rezeption zeitgenössischer künstlerischer Großausstellungen schreibt **Julia Funke** unter dem Titel *Gleichzeitigkeiten* aus der Perspektive ihres Besuchs der Kasseler *documenta 14* während der *Grand Tour 2017*. Nicht als Betrachterin vor einem Kunstwerk erlebt sie sich dort, sondern inmitten einer Gleichzeitigkeit von historischen Narrativen, Theorien, sozialen Kontexten und gesellschaftlichen Zugängen, die nicht-linear zu lesen sind und, unter Mitverhandlung des eigenen Standpunkts in Beziehung gesetzt, eine andere Form von ästhetischer Erfahrung provozieren.
Was ist *Performance*? **Raphael Di Canio** wagt den Versuch einer *Bestandsaufnahme*. Ausgehend von Anne Imhofs *Faust*, die ihm im Kunstsommer 2017 als eine der meistbeachteten Arbeiten der Biennale Venezia begegnet ist, untersucht er die Charakteristika, Motive und pädagogischen Potenziale von Performancekunst als einem vielschichtigen und schwer zu greifenden Phänomen, von ihren machtkritischen Anfängen in den 1960er Jahren bis in unsere Gegenwart, wo sich die Performance in „erschreckender“ Ähnlichkeit mit dem Eventcharakter des neoliberalen Weltsystems wiederfindet.

Anlässlich ihrer Mitarbeit an der Ausstellung *Sublima17*, die die vergangenen beiden Semesterthemen – *home/migration* und *Grand Tour 2017* – aufgriff, fragt **Nada Schroer** in ihrem Beitrag *Curating (in) the classroom*, ob unter bestimmter Perspektive Kuratieren als eine Form von *Arts Education in Transition* verstanden werden kann. Mit Blick auf aktuelle kultur- und bildungswissenschaftliche Diskurse nähert sie sich ausgehend von verschiedenen Experimenten mit kuratorischen Praktiken im Rahmen der kunstpädagogischen Lehre am *Institut für Kunst & Kunsttheorie* der Frage an, welcher Begriff von *Kuratieren* sich im Sinne einer *Arts Education in Transition* und im Hinblick auf den von Torsten Meyer eingebrachten „Curatorial Turn in der Kunstpädagogik“ (2015) an verschiedenen Lernorten (Schule, Universität, Kulturelle Bildung) als produktiv erweisen könnte

Ähnlich plädiert **Jakob Sponholz** in seinem Beitrag *Ausstellen und ausgestellt werden* für *eine selbstverständliche Ausstellungskultur in der Kunstpädagogik*. Er stellt die unterschiedlichen Ausstellungsprojekte vor, die in den vergangen drei Jahren am *Institut für Kunst & Kunsttheorie* realisiert wurden und führt an ihrem Beispiel aus, welche wertvollen Erfahrungen, Fertigkeiten und Selb-

stverständnisse Studierende der Kunstpädagogik durch die künstlerische und/oder kuratorische Mitgestaltung von Ausstellungen als ästhetische Lernorte für ihre spätere Profession erwerben können.

Paul Barsch leitet mit seinem Text *Online-Ausstellung. Kurator*innen als Regisseur*innen* über ins nächste Kapitel, indem er sich mit den sich rasant verändernden digitalen Zirkulationsmechanismen in der professionellen Kunstszene und der sich damit einhergehenden wandelnden Rezeptionskultur beschäftigt. Die online gezeigten Bilder zirkulieren direkt, werden allerdings zuweilen aus ihrem Ausstellungshabitat oder ihrer Narrationsstruktur gerissen und damit wieder zu bloßen losgelösten Dokumenten, ohne Einbindung in ein kuratorisches Gesamtkonzept.

Post-Internet Arts Education

Die aktuellen, digital vernetzten Medien produzieren eine vollkommen neue kulturelle und soziale Umwelt, in der zurzeit eine Generation von Menschen heranwächst, für die das Internet schon immer da war. Man könnte sie mit einer schon länger zirkulierenden, nun aber in zweiter Generation alltagskulturell wirklich relevant gewordenen Metapher *Digital Natives* nennen. Die erste Generation dieser Eingeborenen der Digitalkulturen ist in den Kunsthochschulen, Universitäten und in den Lehrerzimmern der Schulen angekommen. Sie verbindet zwar kein erkennbarer (z.B. künstlerischer) Stil, wohl aber eine gemeinsame Haltung, die in Anlehnung an Lyotards „Postmodern Condition“ (1979) nun als *Postdigital Condition* gefasst werden kann: Sie leben mit großer Selbstverständlichkeit eine auf den durch digitale Medien induzierten sozialen, politischen, technologischen und wirtschaftlichen Veränderungen fußende Normalität, ohne die Gründe dieser Bedingungen als solche noch zu thematisieren, sind also quasi über das „Neue“ und „Besondere“ des Digitalen *hinaus*. Das hat eine in vielen Aspekten postironische Haltung gegenüber fachlichen Traditionen und Selbstverständlichkeiten zur Folge, die zu vielerlei Missverständnissen – u.a. auch im Zusammenhang von Kunst und Bildung – führen kann.

Was bedeutet dieser „Internet State of Mind“ (Carson Chan) für die Kunst und wie sie inszeniert und rezipiert wird, für Bildung im Kontext der Künste, für Ästhetische Bildung in der nächsten Generation? Während des Verlaufs des Projekts *Arts Education in Transition* 2015 bis 2017 hat sich am *Institut für Kunst & Kunsttheorie* der Universität zu Köln ein Forschungszusammenhang mit Namen *Post-Internet Arts Education* entwickelt, der diesen Fragen nachgeht. **Kristin Klein**, **Gila Kolb**, **Torsten Meyer**, **Konstanze Schütze** und **Manuel Zahn** geben in ihrem einführenden Beitrag einen Überblick über den Stand der Forschung und die daraus entstehenden Perspektiven für eine Theorie und Praxis von Bildung in Auseinandersetzung mit Künsten und Medien im fortgeschrittenen 21. Jahrhundert.

Auch **Juuso Tervo** begreift die Formulierung *Post-Internet* als produktiven Versuch, bestimmte soziale, politische, historische und materielle Bedingung zu charakterisieren, mit der Künstler*innen, Kurator*innen, Pädagog*innen und Kritiker*innen derzeit arbeiten. Mit seinem Beitrag *Education in the Present Tense* schafft er Einstiegspunkte in die Post-Internet-Logik, ihre Konzeptualisierung und ihre Kritik, indem er ihren Ge- und Missbrauch in künstlerischen, pädagogischen und kuratorischen Praktiken untersucht. Für die einen bietet die Post-Internet-Logik eine Sprache, um die komplexen Zusammenhänge zwischen Online und Offline zu artikulieren, während sie für die anderen einen weiteren blasierten Versuch darstellt, die neoliberale Kunstwelt zu begeistern.

Wie Juuso Tervo war auch **Julieta Aranda** als Gastdozentin in das Projekt *Arts Education in Transition* verwickelt. In ihrem Beitrag *The Internet Does Not Exist* behauptet sie, dass das Internet vielleicht einmal existiert hat, aber jetzt ist es nur noch ein *blur*, eine Wolke, ein*e Freund*in, eine Deadline, ein Redirect oder ein 404. Aber das, was wir einst das Internet nannten, hat etwas freigesetzt, wofür wir noch keinen Namen haben – vielleicht, weil es aus der Sprache selbst gemacht ist. Und das hat enorme kulturelle Wandlungsprozesse zur Folge für unser Bewusstsein und unsere kognitive Fähigkeit, ganze Welten aus Widersprüchen in uns aufzunehmen – nicht nur in der Sprache, sondern weit über sie hinaus.

Was bedeutet es vor diesem Hintergrund für die Kunstpädagogik und den Kunstunterricht, wenn wir zum Beispiel von Bilderwelten im Plural ausgehen müssen? Was braucht man in der Kunst und in der Bildung, um unter den gewandelten Bedingungen der Gegenwart auch tatsächlich von emanzipativer, kritischer und radikal gegenwärtiger Bildung sprechen zu können, die auf ein

Leben im *Post-Internet* vorbereiten kann? Es bedarf, so **Gila Kolb** und **Konstanze Schütze** in ihrem Beitrag *Post-Internet Art Education als kunstpädagogisches Handlungsfeld,* einer interdisziplinären Infrastruktur der Gegenwartsbewältigung mit Know- How zwischen Institutionen, viel Denkzeit und sehr vielen Freund*innen des Neuen auf wirklich allen Ebenen.

Die aktuellen medienkulturellen Wandlungsprozesse transformieren auch die uralte Institution und Kunstform des Theaters. **Kathrin Tiedemann** und **Katja Grawinkel-Claassen** vom *Forum Freies Theater* (FFT) Düsseldorf betrachten in Ihrem Beitrag *Games, Hacks und Pranks* exemplarisch anhand aktueller Produktionen der Kollektive *She She Pop*, *machina eX* und *Pulk Fiktion* sicht- und erfahrbare Veränderungsprozesse in den Performativen Künsten. Sie skizzieren zentrale Verschiebungen in Erzähl- und Erlebnisweisen, in der Zuschauer*innenrolle und ein verkompliziertes Bild-Körper-Verhältnis im *Theater der Digital Natives*.

Unter dem Titel *Branding and Trending.* geht es im Beitrag von **Kristin Klein** um *Post-Internet Art im Kontext aktueller Markenökologien*. In Zeiten von Aufmerksamkeitsknappheit angesichts steigender Informationsdichte spielen massenmediale Verwertungs- und Verbreitungslogiken auch in Bezug auf Produktion und Rezeption von Kunst eine zunehmend große Rolle. Das ist zwar seit Andy Warhol und Jeff Koons kein unbekanntes Phänomen mehr, in der Post-Internet Art werden derzeit jedoch völlig neue Formen etabliert. Dabei unterscheiden sich Post-Internet Artists in ihrer Haltung von ihren Vorgänger*innen aus der Pop Art: Sie sind durch das Internet sozialisiert. Sie kümmern sich kaum noch darum, welche imaginierten oder zugeschriebenen Grenzen – zwischen Kunst und Kommerz, High and Low Culture, on- oder offline – zu sprengen wären. Es geht um das Schwimmen im Mainstream, um ihn durch konkrete künstlerische Aktivitäten und daraus entstehende Infrastrukturen hier und da umzulenken.

Diese postdigitale Kondition erläutert **Christopher Kulendran Thomas** anhand der Arbeit *New Eelam*. In seinem Beitrag beschreibt er seine Arbeitsgrundlage als Künstler im Kontext des Post-Internet: *ART & COMMERCE: Ecology Beyond Spectatorship*. Die kulturelle Form, die als ‚Zeitgenössische Kunst' bekannt ist, entstand im Fernsehzeitalter. Sie ist speziell bestimmt für das Publikum, für Rezipient*innen, Zuschauer*innen. Die aktuellen Medienplattformen (Google, Facebook etc.) nehmen uns jedoch nicht nur als ihre Zuschauer* innen, sondern als ihr Material für algorithmisch datenverarbeitende Zwecke, die weitgehend unsichtbar bleiben. Um vor diesem Hintergrund die Möglichkeiten der Kunst im Kontext Post-Internet zu verstehen, beginnt Thomas seine Überlegungen in der ca. 200-jährigen Geschichte der emanzipierten Zuschauer*innenschaft der Gegenwartskunst bei Kant und kommt über Duchamp und Timothy Mortons *Hyperobjects* zu künstlerischen Praktiken, bei denen die Zuschauer*innenrolle nur noch eines unter anderen Materialien der Ökologie der Kunst ist. Eine andere Form, ein anderes Verständnis von oder gar eine Alternative zur *Ästhetik* als Regime des Verhältnisses menschlicher Subjekte zu den Objekten der Kunst deutet sich an.

In ihrem mit psychoanalytischer Theorie fundierten Beitrag *Grenzgänge: Bild(ung) und Begegnung im Netzwerkzeitalter* stellt **Julia Florin** Überlegungen über das besondere Potential von Kunstwerken für Bildungsprozesse an, die vornehmlich genau in jene Tabubereiche einbrechen, die sich aus den kollektiven Verdrängungstendenzen einer Gesellschaft ergeben. Die daraus resultierenden Unsicherheiten, die sich in starken Affekten wie Begehren und Aggressionen äußern, lassen sich lösen, wenn in geeigneten Settings wie z.B. im Kunstunterricht Verhandlungs- und Schutzräume geboten werden, in denen die Auseinandersetzung mit den (Ein-)Bildungen der Gegenwart und den Einfällen des Anderen und Fremden (z.B. auch des Zukünftigen) geübt werden kann.

Torsten Meyer blickt in seinem Beitrag *Nach dem Internet* in ungewöhnlicher Form einer Korrespondenz mit einer langjährigen Kollegin aus der Schulpraxis zurück auf die fachliche Auseinandersetzung der Kunstpädagogik (und Bildungstheorie) mit digitalen Geräten, Medien, Netzen und Kulturen in den vergangenen 25 Jahren vor dem Hintergrund der kulturellen Wandlungsprozesse und deren Folgen für Kunst und Pädagogik seit nun 500 Jahren.

Kunst als epistemische Praxis

Wie zeigt sich Kunst als epistemische Praxis? Ließe sie sich auch als ein (Aus-)Handlungsort für eine andere Form des Denkens verstehen? Ist wissenschaftliche Erkenntnisproduktion immer allein Ergebnis selbsttransparenter, objektivierbarer Verfahren? Oder ist sie – wie künstlerische Praxis auch – durch weitere, andere Wissensformen geprägt? Lässt sich unter Berücksichtigung künstlerischer Blickwinkel das Erkenntnismonopol der Wissenschaft vielleicht sogar aufbrechen? Und was bedeutet das für Lehre und Lernen? Mit diesen Fragen befasste sich das Symposion *TRANSVERSAL RESEARCH | .zeigen .wissen .bilden*, das anlässlich der Gründung des Forschungskollegs *AEiT.lab* im Kontext des Projekts *Arts Education in Transition* im Juli 2016 verans-

taltet wurde.

Die studierenden und die lehrenden Teilnehmer*innen sollten sich gemeinsam mit den eingeladenen Expert*innen in die aktuell intensiv geführten Debatten zur ‚Künstlerischen Forschung' verwickeln und damit auf ein durchaus nicht unumstrittenes Terrain neuer denkbarer Korrelationen zwischen Kunst und Wissenschaft vorwagen, die sowohl als mögliche Transformation der Künste, als auch als kritische Selbstbefragung der Wissenschaft diskutiert werden. Dabei galt es, gerade auch über die Frage nach aktuellen Bildungsentwürfen an, mit und durch die Künste(n) in den Austausch zu treten und über das Verhältnis von *Bildung* zu einer möglicherweise transversal bzw. quer durch verschiedene Wissensformen und Denkmodi verlaufenden *Forschung* nachzudenken.

Die für den Beitrag von **Constanze Schellow** titelgebende Frage nach der Art und den Begleiterscheinungen einer Institutionalisierung von *Forschung* stellt die in den letzten Jahren immer stärker werdende Anbindung des Tanzes an die Wissenschaft in den Fokus und gibt einen durchaus auch kritischen Überblick, inwieweit die Forschung bereits ein eigenständiger und zentraler Bereich innerhalb der zeitgenössischen Tanzausbildung geworden ist: *Probst du noch oder forschst du schon? Zur Institutionalisierung von ‚research' im Rahmen der zeitgenössischen Tanzausbildung.*

Der Bildessay *Die Aura der Reproduktion* von **Anja Dreschke** macht andere Formen der Wissens(re)produktion sichtbar. Durch die Vermittlung mit Bildmaterial wird unmittelbar deutlich, dass nicht nur Texte Wissen speichern und weitergeben können. Die Bilder verweisen auf Reenactments vermeintlich ‚fremder' Kulturen und bringen neue Medienpraktiken und mediale Ausformungen hervor, mit denen sich räumlich und zeitlich ferne Welten in neuen Konstellationen zusammenfügen lassen.

Ale Bachlechner arbeitet in ihrem Text *You made me love you – Selbstinszenierung und der direkte Kamerablick* die Potenziale performativer Strategien der Selbstinszenierung für künstlerische und kunstpädagogische Settings heraus. Im Zentrum ihrer Analyse steht der *direkte Kamerablick* – gemeinsam mit der Frage, welche Effekte von Intimität, Authentizität und Fetischisierung erzielt werden können, wenn die „vierte Wand" durchbrochen und die Kamera direkt adressiert wird. In ihrer Argumentation setzt Bachlechner an den Musikvideos popkultureller Ikonen an und führt die darin befindlichen Strategien mit den Arbeiten zeitgenössischer Künstler*innen sowie kritischen Ansätzen in Gender Studies, Soziologie und Dokumentarfilm zusammen.

Wie kann ein Lehr- und Lernort aussehen, in dem sich die Studierenden möglichst autonom ihre Lerninhalte und -ziele setzen können – und die Lehrenden ebenso wie die anderen Kommiliton*innen davon auch noch profitieren? Frei nach dem Learning by Doing-Prinzip geht **Hannah Neumann** dieser Frage basierend auf ihren Erfahrungen in der (Co-)Organisation des Forschungskollegs *AEiT.lab* nach: *Das Lernen der Anderen. Mit Rancière gedacht*.

Die folgenden Texte zeigen, wie die teilnehmenden Studierenden mit diesem besonderen Lehr-/Lernort umgegangen sind. In einem Dialog lassen **Daniel García González** und **Elsa Weiland** ihr gemeinsames Semester im Forschungskolleg *AEiT.lab* Revue passieren. Aus zwei unterschiedlichen Perspektiven geben sie Beispiele für studentische Forschungsfragen, deren individuelle Entwicklung und die Arbeitsweise im Kolleg: *Das Forschungskolleg als dialogische Schnittstelle*.

Lisa Anetsmann besuchte das Forschungskolleg als Studentin der Medienkulturwissenschaft kurz vor ihrem Masterabschluss. Sie beschreibt, wie sich das Thema ihrer Masterarbeit durch die Gespräche mit den Dozentinnen und anderen Kollegiat*innen von anfänglich vielen Fragen immer weiter konkretisierte und schließlich mittels neu entdeckter Methoden und Blickwinkel völlig anders entfalten konnte, als es ihr im Selbststudium möglich gewesen wäre*: Der Weg zur Masterarbeit: Authentizität im deutschsprachigen Theater*.

Der Text von **Ronja Eickmeier** und **Marie Schwarz** reflektiert eine gemeinsame Arbeit, die sich mit der Suche nach dem Selbst und seiner Verortung in der Welt beschäftigt. Künstlerisch erforschten die beiden mittels Tanz ihr Verhältnis zu sich und der und den Anderen – mit Methoden, die sie während gemeinsamer Workshops im Rahmen des AEiT-Projektes entwickelten und im Forschungskolleg weiter ausarbeiteten: *Ein Metadialog zwischen Ich und Du – im Gespräch mit Welt*.

Wie hilfreich es sein kann, sein Forschungsthema vor einer anderen, fachfremden Zuhöre*innenschaft zu präsentieren, erläutert **Johanna Rafalski** in ihrem Beitrag *Wie sich Macht kleidet. Und das Wo und Wann und vom Wem und Warum.* Neben der Entstehungsgeschichte ihrer Bachelorarbeit erzählt sie dabei zugleich von dem, mitunter holprigen, Anfang des Forschungskollegs.

In seinem Beitrag *Ein magisches Projekt. Zaubererplakate und das AEiT* beschreibt **Tobias Linden** das Forschungsprojekt, das er während seiner Teilnahme am Forschungskolleg entwickelte. In den Plakaten vom Ende des 19. Jahrhunderts spiegeln sich einige Entwicklungen und Strömungen der Zeit wider: Das Aufkommen neuer Techniken, die Anziehungskraft des vermeintlich Fremden, der Okkultismus aber auch das Festhalten an traditionellen Rollenbildern.

–

In Anerkennung der argumentativen Wirksamkeit von Bildern hat **Julia Dick** eine Bildstrecke für den vorliegenden Band konzipiert, die verschiedene weitere Projekte künstlerischer Forschung von Studierenden dokumentiert. Die ausgewählten performativen Arbeiten sind überwiegend im Kontext des Projekts *Arts Education in Transition* entstanden:

Hanna Beuel, Bernhard Schobel und **Miriam von Kutzleben** haben die Performance *is there life on mars?* im Rahmen des Seminars *how to perform?*, in dessen Verlauf das hier sehr inspirierende Berliner *Performing Arts Festival* besucht wurde, entwickelt.

In Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Theorien über den Begriff der Identität konzipierte **Luca Tüshaus** die Performance *to be*. Sie entstand im Verlauf des Bachelorstudiums im Studiengang Intermedia als künstlerische Prüfungsleistung. Die Performance wurde u.a. im Rahmen der Ausstellung *Sublima17* im Kontext von *Arts Education in Transition* aufgeführt.

Jeanne van Eeden gibt mit der Videoperformance *abraxas* der Erfahrung einen Ausdruck, die einem (z.B. lernenden, forschenden) Menschen widerfährt, sobald er oder sie die eigene begrenzte Welt in seinem*ihrem Kopf aufgeben und hinter sich lassen muss. Die Arbeit entstand während des Bachelorstudiums der Kunstpädagogik im Kontext des Seminars *Liebe zum Selbst* und wurde im Rahmen der *Sublima17* am *Institut für Kunst & Kunsttheorie* ausgestellt.

Das Performerinnenduo *Stamina** besteht aus **Judith Niggehoff** und **Saliha Shagasi**. Die erste gemeinsame Performance *Dis/-co/Kurs* entstand während des Abschlusses des Masterstudiums der Ästhetischen Erziehung als künstlerischer Teil der gemeinsamen praktisch-wissenschaftlichen Masterarbeit und wurde an der Humanwissenschaftlichen Fakultät 2018 uraufgeführt.

Ronja Eickmeier und **Marie Schwarz** haben eine eigene Forschungsmethode entwickelt, die versucht, an das *Wissen des Körpers* heranzukommen. Das Forschungsprojekt *ICH–DU– WELT.* und die dazugehörige Methode sind in Begleitung des Forschungskollegs *AEiT.lab* entstanden.

Raphael Di Canio und **Dennis Frasek**, ehemalige Studenten der Kunstpädagogik, treten seit mehr als fünf Jahren als *einfachzwei* auf. Die Performance *Produkt* wurde 2018 erstmalig gezeigt im Rahmen des 6. *Performancegarten*: *watch us work it*, einer Initative von ehemaligen und aktuellen Studierenden des *Instituts für Kunst & Kunsttheorie*.

–

Auch für die Auswahl des Cover-Bildes sind wir **Julia Dick** zu großem Dank verpflichtet. Und ebenso **Jon Rafman**, der das Bild gefunden/kreiert und uns für dieses Buch zur Verfügung gestellt hat.

Es sei außerdem allen Autor*innen ganz herzlich für ihre Mitwirkung gedankt. Insbesondere auch Marie Schwarz für das Lektorat und Carmela Fernández de Castro für den Satz und das Layout.
Auch denen, die nicht explizit im Buch auftauchen, aber zum Teil entscheidend am Projekt *Arts Education in Transition* mitgewirkt haben, sei hier noch einmal herzlich gedankt: Dekan der Humanwissenschaftlichen Fakultät (während der Laufzeit des Projekts) Hans-Joachim Roth, Dekanin (in der Schlussphase des Projekts) Susanne Zank, Fakultätsmanagerin Sabine Domhan, den Kooperationspartner*innen im *Institut für Medienkultur und Theater* sowie im FFT Düsseldorf, in der Akademie der Künste der Welt, im Filmclub 813, den an den Symposien, Springschools und Semesterthemen der Lehre beteiligten Künstler*innen und Wissenschaftler*innen, den Mitgliedern des *Instituts für Kunst & Kunsttheorie*, dem International Office, Cologne Summer Schools, und der Competence Area IV – Cultures and Societies in Transition der Universität zu Köln, der Wissenschaftlichen Sozietät Kunst Medien Bildung e.V.. Ein besonderer Dank gilt den beteiligten Kolleg*innen im AEiT-Projekt: Julia Rorig, Julia Dick, Saliha Shagasi, Susanne Giershausen und allen teilnehmenden Studierenden. Und nicht zuletzt auch der Leitung der Universität zu Köln für die gute Idee der Ausschreibung von Projektmitteln zur Förderung der *Innovation in der Lehre*, aus denen das Projekt *Arts Education in Transition* 2015 bis 2017 gefördert wurde.

Jane Eschment, Hannah Neumann, Aurora Rodonò, Torsten Meyer

Köln, im Sommer 2019

REZENSION: Zur Neuauflage der Publikation von Eva Sturm (2025): Im Engpass der Worte. Sprechen über moderne und zeitgenössische Kunst

Von Wiebke Trunk

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 computergenerierte 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 ausschnitthafte 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; Vansieleghem/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 Perpektive 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" (Leeker 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-)Kri-

*tik, 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 Auswahlkritieren 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 Spekulativen 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 Leckeys 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 Leckeys 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 Wiedererkennungsmerkmale 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.

REZENSION: Zur Neuauflage der Publikation von Eva Sturm (2025): Im Engpass der Worte. Sprechen über moderne und zeitgenössische Kunst

Von Wiebke Trunk

> *„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 Normal[3]

„What are you doing on your computer?", fragt die Mutter im Apple-Werbespot[4] 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*in-

nen 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 „konjunktiven 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 sicherheitshalber als Hilfsmittel oder Werkzeug zu adressieren, wie aktuell etwa im Digitalpakt der Fall[5], 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 *Post*digitalen 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, flächendeckender 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 Bedingungen, 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 Forschung[9], 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 Perspek-

tiven 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 These[10], 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 wissenstheoretische 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.

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 Gesch-

windigkeit 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 symbolischer 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 Ausstellungsituationen 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 (Leeker 2018).

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 Google-Docs, 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; Leeker 2018), der Inklusion (Hahn 2019) und kuratorischer Fragen (Schroer 2019). Vor dem Hintergrund global vernetzter Medialität spiegeln sich veränderte Subjektverständnisse 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).

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 Immaterialiät" 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 projektiert, 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).

In der Kunstpädagogik finden diese Perspektiven ihren Niederschlag neben vereinzelten Ansätzen[14] 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).

4. Blinde Flecken: Digital Imaginaries

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

Ähnlich wie die Thematisierung komplexer materieller Dimensionen als blinder Fleck[15] des Digitalisierungsdiskurses in der Kunstpädagogik gelten kann[16], 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 nennen[17], 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 Spekulativen, 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.

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 [22.07.2019]

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 Symposion *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 fmnsm* (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, Łukasz (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 Archtitecture. Online: http://aaltodoc.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): Everythings 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. [28.07.2019]

Jörissen, Benjamin (2017a) Einführung: Digitale Medialität und implizites Wissen. In Kraus, Anja/Budde, Jürgen/Hietzge, 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/peez/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: Bildungstheorie und Medienpädagogik. Versuch eines Brückenschlags. In: Fromme, Johannes, Sesink, Werner (Hrsg.): Pädagogische Medientheorie. Wiesbaden: VS-Verlag, 2008, 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.

REZENSION: Zur Neuauflage der Publikation von Eva Sturm (2025): Im Engpass der Worte. Sprechen über moderne und zeitgenössische Kunst

Von Wiebke Trunk

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 Artifizialität 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“.

Während die Wissenschaften gerade dabei sind, das Materielle radikal zu rekonzeptualisieren[3], 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 vermengt 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 Unverdorbenes[5]: 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, undurch-

sichtige, 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 Verschlossenheit, 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 körperkonstitutierende 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 Silkonhäute 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 lebhafte 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 Unveränderheit 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 alldem 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 „Hypermateriality“ 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 aisthetische 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 Silikonkautschauk 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.

REZENSION: Zur Neuauflage der Publikation von Eva Sturm (2025): Im Engpass der Worte. Sprechen über moderne und zeitgenössische Kunst

Von Wiebke Trunk

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.*
>
> *Degradations*[1] *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 werden[2]) 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 me-

diated 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.

Leckeys 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 Andersons[7] 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 Leckeys 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-Videos[8] 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 Leckeys 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 Gesetzlichkeiten 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 Leckeys 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 Leckeys Diskurs um das digitale Objekt in der spezifischen *Auswahl und Anordnung seiner Sammlungsobjekte*. Thematisch war die Ausstellung in die Bereiche ‚Mensch/ Tier/ Maschine' untergliedert. Leckeys 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 Wunderkammer[14] 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 ScienceFiction-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 Leckeys 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 Leckeys 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 Leckeys 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-Skulptur[17] ziert. Leckeys 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 kündet *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 Leckeys 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 – Leckeys 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 Leckeys 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 Geschichte[18]) im Schwebezustand seiner überzeitlichen Verfügbarkeit (als Datei auf Leckeys Desktop) und seines ab sofort ausschöpfbaren digitalen Transformationspotentials manifestiert ist.

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

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 Leckeys Interesse an Übergängen zwischen dinglicher Konkretion und der Virtualität digitaler Objekte maßgeblich von seinem Wunsch angetrieben, ebendiese Beziehung künstlerisch zu verhandeln. Leckeys 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 Leckeys 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 unbekleideten 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 Leckeys 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). Leckeys 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 Leckeys Objekte – unter dem Einfluss des digitalen Transformationszaubers – tatsächlich responsiv. So werden in den vorgestellten Werken Mark Leckeys 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 thunk 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: „Querys 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 verwandeln 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 Contempoarary*, 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*; *UniAdd-DumThs*, 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 Metropolitain 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=Q8HlSHTEtdc [16.4.2019]

Leckey, Mark (2013): Transformed by the digital Realm (Transkription eines Talks in The Bluecoat). Online: http://www.thedoublenegative.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=c8QWrLt2ePI [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).

REZENSION: Zur Neuauflage der Publikation von Eva Sturm (2025): Im Engpass der Worte. Sprechen über moderne und zeitgenössische Kunst

Von Wiebke Trunk

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 Kunstpädagogik 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* Gegenwarten 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 digitaler Kameratechnik 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 *Bedin-*

gungsgefüge 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 (1×1 m) zur Fokussierung der Satellitenkameras zu sehen. Alles, was kleiner als 1×1 Meter ist, bleibt in diesem Auflösungsraster 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?

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 Ausführun-

gen 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 Thesenbildung, 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, ephemer 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 agentiellen 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/0xXV8k7k [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.

Lyotard, 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/Ismail, 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/hi-

to-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/hi-to-steyerl-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file-2013-51651 [27.09.2019]

REZENSION: Zur Neuauflage der Publikation von Eva Sturm (2025): Im Engpass der Worte. Sprechen über moderne und zeitgenössische Kunst

Von Wiebke Trunk

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 *Re*Materialisierung 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 Mu-

seumsraum 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 *Re*Materialisierung, 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 Digitalisierung 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 *Re*Materialisierung 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 Mauspfeil, 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 physische 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 Instagramästhetik[15], 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 *Re*Materialisieren

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 die mehrstufige Transformation bedingt ist. Der Übertragung der verdinglichten Welt ins Virtuelle/Digitale (beispielsweise die Pinnnadel 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 unwohlen Gefühl gegenüber der Digitalisierung der Welt Ausdruck. So schreibt er, dass die Digitalität „unter uns“ sei und in „unserer Gesellschaft herumspukt“. 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 Steyerk 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 Eiltrup 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 einem 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 Materialen 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: Akademieverlag 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.