Postdigital Landscapes

Von Kristin Klein, Willy Noll

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 Wechsel-

spiel 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-)Kritik, wie im ersten Kapitel dieser Publikation angesprochen, sondern auch die Rolle derer, die in der Lage sind, entsprechende Räume und Bedingungen mitherzustellen und verschiedene Akteur*innen zusammenzubringen. Im Feld der Kunst, so zeigen die beiden Beiträge dieses Kapitels, regen neue technologische Entwicklungen beispielsweise eine beständige Re-Evaluation kuratorischer Praxis an. Speziell Logiken der Algorithmizität konfrontieren Funktionen wie das Sammeln, Vergleichen, Konzentrieren von Inhalten und der Diskurspflege mit neuen 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 in-

*ternational 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.

Postdigital Landscapes

Von Kristin Klein, Willy Noll

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

_

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

Die Topfpflanzen sind nicht die einzigen Elemente dieser Installationen, sondern bilden zusammen mit anderen Gegenständen mehr oder weniger klar zu deutende Interieurs ab. Sie sind Teil eines Ausstellungsdisplays, das explizit auf andere, uns vertraute Räume wie den Büroraum, das Wohnzimmer, die Lobby oder den Shop referiert. Zudem bilden Videoarbeiten und somit Projektionen oder Monitore oft den Kerninhalt der genannten Arbeiten, die sich inhaltlich wie formal mit Themen der Digitalisierung und Vernetzung im postdigitalen Zeitalter auseinandersetzen. Die Topfpflanze wird zum Teil eines ganz spezifischen Vokabulars von zeitgenössischer Kunst, die sich den veränderten Produktions-, Präsentations-, und Distributionsparametern von Kunst nach der digitalen Revolution annimmt. Sie bildet zusammen mit anderen Gegenständen wie beispielsweise Kühlschränken, Vitaminwasser und Yogamatten[2] die spezifischen Objektfetische der postdigitalen Kunst oder auch *Post-Internet Art* ab, so die Behauptung dieses Essays. Es stellt sich die Frage, warum gerade die Topfpflanze als geeignetes Objekt angesehen wird, um den *Internet State of Mind* (Chan 2011) der Postdigitalität darzustellen. Der Begriff der Postdigitalität drückt den gegenwärtigen Zustand der

Omnipräsenz des Internets und dessen Auswirkung auf klassische kunsthistorische Parameter, wie die Reproduktion und Zirkulation von Bildern und den damit verbundenen Originalitätsbegriff sowie einhergehende Partizipationstrategien und Materialitäten aus. Das Präfix ‚Post' impliziert keine Nachzeitigkeit oder Überwindung des Internets, sondern die Praxis des Miteinbeziehens von digitalen Prozessen, respektive des netzwerkartigen Denkens in der Grundkonzeption dieser Kunstproduktionen (Archey/Peckham 2014). Welchen Auftrag erfüllt das gewissermaßen triviale Objekt ‚Topfpflanze' in diesen postdigitalen Displays?

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

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

Seither ist sie nicht mehr aus der Inneneinrichtung nachfolgender Epochen wegzudenken. Die Case Study Houses der 1940er bis 1960er Jahre – Prototypen modernen Wohnungsbaus, entworfen von namhaften Architekten wie Charles und Ray Eames, Eero Saarinen und Pierre Koenig – waren alle mit Topfpflanzen ausgestattet[3] (Abb. 1). Voluminöse Monstera Deliciosa, Areca-Palmen und Gummibäume kontrastierten das klare, puristische Design der Architektur und der Möbel und gehören bis heute zu den beliebtesten Zimmerpflanzen.[4] Die Moderne zelebrierte die Topfpflanze jedoch nicht nur im Wohn- sondern auch im Museumsraum. Die New Yorker Kuratorin Arden Sherman hat auf ihrem Blog *Mise en green* eine eindrückliche Sammlung aus historischen und aktuellen Installationshots zusammengetragen, die zeigen, dass Topfpflanzen schon im *Salon des Refusés* 1864 und vermehrt im frühen 20. Jahrhundert im Ausstellungsraum anzutreffen waren (Sherman 2012). Dies änderte sich in den 70er Jahren, als sich die Recherche über die Auswirkungen und potentielle Gefährdung der Exponate durch Pflanzen verbreitete (Finne 2013: 2). Die Zimmerpflanze als Dekorationselement verschwand graduell aus den Museumsräumen, kehrte aber gleichzeitig als Teil konzeptueller Kunstinstallationen wieder zurück.[5] Dass Pflanzen als Material der Kunst genutzt werden, ist demnach kein neues Phänomen, erlebt jedoch aktuell eine neue Welle der Popularität.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Auf der ersten Ebene der Rezeption begegnen wir der Topfpflanze in den oben skizzierten Displays als Objekt im Raum. In einem Display wie dem im Kunstverein Harburger Bahnhof 2016 ist die Topfpflanze unter Umständen das einzige uns vertraute Objekt, während sich der Inhalt der Vitrinen und die Bedeutung der Banner nicht im ersten Moment erschließen. Die Topfpflanze

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

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

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

2. Hello my friend – Die Topfpflanze als sympathisches Individuum

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

Die Personifizierung der Topfpflanze als sympathisches Individuum ist für die menschliche Rezeption plausibel. Anthropomorphismus, die Übertragung menschlicher Eigenschaften und Verhaltensweisen auf Nichtmenschliches, ist laut Nicholas Epley, Verhaltensforscher an der Universität Chicago, ein Zeichen sozialer Intelligenz (Fessler 2017). Dass wir die Topfpflanzen in den Dis-

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

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

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

Die Topfpflanzen in *New Eelam* generieren – in Zusammenspiel mit anderen ausgewählten Elementen – die kulturell konnotierten Räume, die auf eine spezifische Zielgruppe zugeschnitten sind. Es sind dies kinderlose, gut ausgebildete Personen mit kurzfristigen Arbeitsverträgen, die mobil und global vernetzt sind, ein ökologisches, jedoch vor allem ein ökonomisches und ästhetisches Bewusstsein haben. Die Funktion der Topfpflanze liegt demnach in der Vermittlung eines Lifestylemodells für eine ganz spezifische Bevölkerungsschicht der Digitalen Nomad*innen.

Dieser Lifestyle ist grundsätzlich geprägt von einem harmonischen Zusammenspiel von Materialien und Oberflächen und einem abgestimmten Farbkonzept. Die Inneneinrichtung von *New Eelam* wurde vom Berliner Designstudio *New Tendency* beigesteuert, deren Entwürfe sich in der Bauhaus-Tradition verorten.[6] Die visuelle Kommunikation hingegen stammt von Manuel Bürger, der

sich mit Aufträgen für die *transmediale*, das *HeK* und Künstler*innen wie Olia Lialina und Aram Bartoll in der Ästhetik des Post-digitalen auszudrücken weiß.[7] Die Zusammenarbeit mit professionellen Unternehmen tragen maßgeblich zum wiedererkennbaren Look von *New Eelam* bei. Die Topfpflanzen komplementieren die Displays nicht nur auf der visuellen Ebene, sie sind das Sinnbild des Lebensgefühls, das in diesen Interieurs evoziert wird. Dieses Lebensgefühl zeichnet sich aus durch eine Affinität zu neuen Technologien und Ökonomien des Silicon Valley, beispielsweise in der Anlehnung an die Präsentation der iPads in einem Apple Store im ersten Display in Berlin. Der Aspekt des Ökonomischen lässt sich auch in den anderen Displays ablesen, so ist die Gaming Lounge in Gwangju gleichzeitig auch als Messestand zu deuten. Die Vermarktung und Ökonomisierung aller Lebensbereiche ist zentraler Aspekt dieses Lifestyles. So liest sich auch das private Wohnzimmer im Display in Berlin, Stockholm und Chicago als Prototyp für einen idealisierten privaten Raum, der aber ganz der ökonomischen und ideologischen Struktur des Start-Up-Unternehmens *New Eelam* entspricht.

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

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

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

Wie meine Ausführungen hoffentlich zeigen konnten, kommen der Topfpflanze in zeitgenössischen Displays viele unterschiedliche Rollen zu, die weit über ihr rein dekorative Eigenschaft hinausreichen. In allen diesen Aufgaben wirkt die Topfpflanze als Vermittlerin spezifisch postdigitaler Diskurse, mit denen wir uns in der Lebenswelt des 21. Jahrhunderts beschäftigen. Sie wirkt als Verständnisschlüssel modernistischer Interieurs und erleichtert uns damit die Rezeption komplexer Inhalte der post-

digitalen Gegenwart. Sie führt uns in ihrer anthropomorphen Form unsere Verwandtschaft mit anderen Spezies wieder vor Augen, die in unserem anthropozentrisch geprägten Gesellschaftsmodell oft in Vergessenheit gerät. Sie ist schliesslich Advokatin eines Lebensstils globaler Nomad*innen, die momentan zur Elite gehören, deren globalisiertes, projektbasiertes, flexibles und selbstvermarktendes Lebensmodell für eine große Schicht der Bevölkerung in der Postdigitalität jedoch immer mehr zur Realität wird.

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

Anmerkungen

1 Der Begriff des Displays bezeichnet die Ausstellungsgestaltung und die damit verbundenen räumlichen und medialen Komponenten, die bei der Rezeption und Vermittlung von Kunst wirksam werden und bewusst zur Bedeutungsproduktion des Werkes beitragen.

2 Diese Beobachtung folgt aus der Recherche zu postdigitaler Kunst im Rahmen meiner Dissertation. Beispiele für die Verwendung der genannten Gegenstände finden sich beispielsweise bei Pamela Rosenkranz, Josh Kline, Timur Si-Qin, Débora Delmar u.v.m.

3 Dies wird ersichtlich in den Dossiers im Online-Archiv des *Arts & Architecture Magazine*. Online: http://www.artsandarchitecture.com/case.houses/houses.html [4.10.2018]

4 Die Monstera ist ein erstaunliches Beispiel einer Trendpflanze, die, seitdem sie als Matisses Muse fungierte, in keinem Wohnheft und Textildesign fehlen darf (vgl. hierzu Siebeck 2015).

5 Als einer der ersten Künstler benutzte Marcel Broodthaers die Topfpflanze in einer Kunstinstallation. Seine Arbeit *Un Jardin d'hiver* wurde erstmals im Januar 1974 in einer Gruppenausstellung im *Palais des Beaux-Arts* in Brüssel gezeigt (vgl. hierzu Blume 2017 und Haidu 2010).

6 Vgl. hierzu die Webseite von *New Tendency*: https://newtendency.com/de/ [5.10.2018]

7 Vgl. hierzu die Projektdokumentation auf der Webseite: http://www.manuelbuerger.com/ [5.10.2018]

Literatur

Archey/Peckham (2014): Art Post-Internet, Ullens Center for Contemporary Art, Beijing.

Blume, Eugen (2017): Un jardin d'hiver (objet – sujet), 1974-75. In: Freunde der Nationalgalerie. Online: https://www.freunde-der-nationalgalerie.de/de/projekte/ankaeufe/2011/marcel-broodthaers.html [3.10.2018]

Böhme, Gernot (1992): Atmosphäre als Grundbegriff einer neuen Ästhetik. In: Kunstforum International, Band 120, S. 237-255.

Böhme, Gernot (2016): Ästhetischer Kapitalismus. Berlin: Suhrkamp.

Chan, Carson (2011): Art in Berlin. Carson Chan im Interview mit Mary Scherpe. In: Stil in Berlin (Blog), 1.2.2011. Online: https://www.stilinberlin.de/2011/02/interview-carson-chan.html [3.10.2018]

Entenza, John (1945): Announcement. The case study house program. In: Arts & Architecture, Januar 1945, S. 37–41. Online: http://www.artsandarchitecture.com/case.houses/pdf01/csh_announcement.pdf [3.10.2018]

Finne, Annika (2013): Flora or Folly? Surveying the risks of plant-based art. In: Anagpic. Online: http://www.cool.conservation-us.org/anagpic/2013pdf/anagpic2013_finne_paper.pdf [25.5.2019]

Fessler, Leah (2017): People who talk to pets, plants, and cars are actually totally normal, according to science. In: Quarz. Online: https://qz.com/935832/why-do-people-name-their-plants-cars-ships-and-guitars-anthropomorphism-may-actually-signal-social-intelligence/ [14.1.2019]

Haidu, Rachel (2010): The absence of work: Marcel Broodthaers, 1964–1976. Cambridge (Mass.): MIT Press.

Haraway, Donna (2016): Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene. Durham: Duke University Press.

Herbrechter, Stefan (2016): Inhuman – Posthuman – Nonhuman. Plädoyer für einen kritischen Posthumanismus. In: PhiN-Beiheft 10/2016:9. Online: http://web.fu-berlin.de/phin/beiheft10/b10t02.pdf [14.1.2019]

Kahn, Feye (2012): A Plant as Familiar: The Use of Plants in Contemporary Art. In: Bad at Sports (Blog). Online: http://badatsports.com/2013/a-plant-as-familiar-the-use-of-plants-in-contemporary-art/ [5.10.2018]

Kalkoff, André (2015): Die Geschichte der Zimmerpflanzen. In: Deutsche Gesellschaft für Hydrokultur e.V. Online: http://www.dghk.net/index.php?artikel=52 [4.10.2018]

Lind, Maria (2017): Stream Housing Love Sharing, Maria Lind im Interview mit Christopher Kulendran Thomas und Anika Kuhlmann zum Anlass der Ausstellung New Eelam: Tensta, Tensta Konsthall, 11.10 2017–14.1 2018. Online: http://www.tenstakonsthall.se/uploads/189-EN%20CKT_171023.pdf [5.10.2018]

Reckwitz, Andreas (2017): Gesellschaft der Singularitäten. Berlin: Suhrkamp.

Rourke, Daniel (2014): „Please don‘t call me uncanny“: Cécile B. Evans at Seventeen Gallery. In: Rhizome, 4.12.2014. Online: http://rhizome.org/editorial/2014/dec/4/please-dont-call-me-uncanny-hyperlinks-seventeen-g/ [5.10.2018]

Schneemann, Peter (2018): Designing the Social. In: Schneemann, Peter J./Göttler, Christine/Borkopp-Restle, Birgitt/Gramaccini, Norberto/Marx, Peter W./Nicolai, Bernd/Schindler, Tabea (Hrsg.): Reading Room. Re-Lektüren des Innenraums. Berlin: De Gruyter, S. 34–42.

Sherman, Arden (2012): Mise en green (Blog). Online: http://miseengreen.com [4.10.2018]

Siebeck, Florian (2015): Schaut auf dieses Blatt! In: Frankfurter Allgemeine. Online: http://www.faz.net/aktuell/stil/drinnen-draussen/warum-die-monstera-deliciosa-eine-echte-ikone-ist-13658548-p2.html [5.10.2018]

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

Filme

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

Thomas, Christopher Kulendran (2017): Promotionsfilm zu New Eelam. Regie: Easton West; Produktion: Jelena Goldbach, Anni-

ka Kuhlmann; Schnitt: Mark Reynolds. Online: https://vimeo.com/202821309 [26.5.2019]

Abbildungen

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

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

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

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

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

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

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

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

---

Postdigital Landscapes

Von Kristin Klein, Willy Noll

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

–

„Vieles und noch irgendwie nichts“ — so die Antwort einer angehenden Gymnasiallehrperson für das Fach Kunst (in der Schweiz *Bildnerisches Gestalten BG*) auf die etwas heikle Frage: „Was ist für dich das Internet?“. Diese bildete den Auftakt eines On-

line-Fragebogens, den ich den 12 Masterstudierenden des Seminars *ArtEducationHackLab/Fachdidaktik 1 2017/18*[1] an der Hochschule der Künste Bern (HKB) als Vorbereitung geschickt habe. Mein Kursbeitrag galt dem Thema *Poor Image Art Education* — einer ästhetischen Arbeit mit digitalen Internetbildern, die ich in Anlehnung an Hito Steyerls „poor image"-Begriff für eine kritische Kunstvermittlung vorschlage.[2]

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

Fast zehn Jahre später sind Steyerls Überlegungen in unserer alltäglichen Kommunikation, wie auch in künstlerischen Strategien, selbstverständlich geworden. *Nach* dem sogenannten Post-Internet[3] stellen sich neue und andere Fragen nach Demokratisierung von Inhalten, Autor*innenschaft und Sichtbarkeiten im Netz. Die Grundidee Steyerls neuer Bildklasse bleibt dennoch wirksam — vor allem in Zusammenhang mit kritischer Reflexion und der Entwicklung einer *visual literacy*[4], zu der gerade die Kunstvermittlung beitragen will. Allerdings ist die Definition der „poor images" über ihre qualitative Beschaffenheit, also ihre Auflösung, wie Steyerl sie 2009 noch machte, nicht mehr genauso gültig. Längst sind Pixel unsichtbar geworden, unsere gängigen digitalen Devices wie Smartphones und Tablets bieten Hochglanz mit höchster Resolution — selbst für Normalverbraucher*innen. Viele Bilder im Netz werden nur für das Internet selbst produziert, sie sind keine Kopien anderer Bilder mehr, die dann hochgeladen werden. Heute werden Inhalte *für* bzw. *mittels* des Internets abgebildet (z.B. Instagram Stories, Snapchat). Internetbilder sind Teil eines offenen und beweglichen visuellen Feldes, „in dem Bildklassen neu entstehen, sich festigen, auseinanderstreben und wieder zerfallen" (Heidenreich 2005: 390).

Die „poor images" sind eine solche (digitale) Bildklasse. Sie definieren sich weder durch ihre Auflösung, noch durch ihren Inhalt, sondern durch die Tatsache, dass sie im Internet als vielzählige Kopien verfügbar sind. Die Herkunft der Bilder ist nicht mehr zwangsläufig rückverfolgbar und mit ihrer Migrationsbewegung gehen auch qualitative und ästhetische Transformationen einher. Im Gegensatz zu einer schlechten Schwarzweiß-Kopie sind diese Transformationen digitaler Natur. Darum möchte ich Steyerls Bildbegriff weiterdenken und eine *Poor Image Art Education* vorschlagen — als ein Bildhandeln mit allen (Bewegt-)Bildern im Netz, die als scheinbar zahllose Kopien im Internet herumschwirren, die wir auf Suchmaschinen finden und einfach herunterladen und weiterverwenden können. Das heißt, ich schlage hier vor, den „poor image"-Begriff vom rein qualitativen Kriterium („poor" im Sinne von „schlecht") der Resolution zu trennen und ihn auf eine Bildpraxis, ein Bildhandeln anzuwenden, um so der Frage nachzugehen, wie wir mit diesen *Kopien von Kopien* in einer ästhetischen Praxis verfahren können. „Poor image" soll also kein statischer Begriff mehr sein, sondern einer, der Prozesse beschreibt und dabei selbst in Bewegung bleibt. Dabei wird das englische „poor" auf seine multiplen Bedeutungen hin immer weiter geprüft und kritisch gelesen.[5]

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

Können Internetbilder bilden?

Digitale Bilder aus dem Netz ermöglichen zum einen die Aneignung und zum anderen die Lesbarkeit unserer gegenwärtigen (Medien-)Kultur, indem sie Strategien der Alltagskommunikation und daraus resultierende Weltsichten in künstlerisch-gestalterische Produktion zu überführen vermögen. Sara Burkhardt beschreibt dies als „aktive Teilnahme an der Welt" (Burkhardt 2016: 200) durch neue Möglichkeiten der Partizipation mittels digitaler Kommunikation. Die Kunstvermittlung hat nun die Aufgabe, die

nach Konstanze Schütze „virulenten Bilderkomplexe“ des Netzes produktiv zu machen und in Handlungsspielräume zu verwandeln (vgl. Schütze 2017: 87).

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

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

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

Die Frage ist also: Wie können wir vermittlerisch mit Bildern handeln? Wie können wir auch mit „poor images“ nach W. T. J Mitchell „kritische Idolatrie“ betreiben? Dies beschreibt den Vorschlag, die Bilder auszuhorchen, statt sie zerstören zu wollen, um zu erfahren, was Bilder wollen, welches Begehren wir auf sie projizieren (Mitchell 2008: 44-45). Wie können wir uns und den Lernenden diese „poor images“, diese neuen Bildformen, die mit und seit dem ubiquitären Gebrauch des Internets entstanden sind, in ihrer Vielschichtigkeit nahebringen und als Unterrichtsmaterial zur ästhetischen Bildung einsetzen? Denn die bloße Auseinandersetzung mit einem Medienphänomen als ästhetische Methode führt nicht „a priori zu einer kritischen Vermittlung, sondern vielmehr zu einer konnektivistischen Bindung an Technologie“ (Leeker 2018: 30). Was entsteht, wenn die Kunstvermittlung mit Jugendlichen in der Lücke zwischen alltäglicher digitaler Social-Media-Kommunikation und aktueller Kunstproduktion ansetzt und die Lernenden als Prosumer*innen[7] aktiv werden, deren genuines Ausgangsmaterial „poor images“ sind?[8]

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

Die Fragen nach einem potenziellen Umgang mit „poor images“ wurden auch im Master an der HKB mit einer Gruppe angehender Berner Lehrpersonen für das Fach *Bildnerisches Gestalten* behandelt, die parallel zu ihrem *Fachpraktikum* bei der Dozentin Gila Kolb Fachdidaktik-Seminare besuchten. Dabei stellte sich mir die Frage, welche persönlichen Erfahrungen die Studierenden mit dem Internet und Internetbildern im eigenen als Schüler*innen erlebten Unterricht sowie im nun während des Fachpraktikums selbst geplanten und erteilten Unterrichts gemacht hatten. Teilen sie einen Bildbegriff, der sich um „poor images“ im oben erläuterten Sinne erweitert hat und arbeiten sie mit diesem? Unterstützen sie die neuen Forderungen aus dem Lehrplan? Setzen sie diese um — und wenn ja, wie? Und welche Form könnte und sollte eine *Poor Image Art Education* in ihren Augen annehmen?

Dazu wurden die Masterstudierenden im Januar 2018 eingeladen, eine Online-Umfrage mit 13 Fragen zu beantworten, deren Ergebnis in diesem Text anhand einiger exemplarischer Zitate und Erkenntnisse vorgestellt werden soll. Die befragten Studierenden standen kurz vor Abschluss ihres Studiums und kurz vor Beginn ihrer Unterrichtskarriere.[9] Sie sind im Gegensatz zu den Jugendlichen, die sie im Praktikum unterrichteten, noch nicht mit dem Internet oder „poor images“ aufgewachsen, sondern haben dessen Entwicklung und die langsame Verschmelzung mit unserem Alltag in ihrer eigenen Jugend mitverfolgt (vgl. Bunz 2012). Als Ergänzung zu Erhebungen in meiner Dissertation, in denen Jugendliche selbst Stellung zu ihrem Bildbegriff und Internetgebrauch nehmen, ergab sich hier die Chance, zu erfahren, wie die *neue* Lehrer*innengeneration[10], die *zwischen* den sogenannten *Digital Natives* und *Digital Immigrants*[11] steht, mit Internetbildern umgeht.

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

vorschlage.

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

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

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

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

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

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

Diese Antwort zeigt ein Bedürfnis, das Netz über die Funktion der Informationsbeschaffung hinaus zu nutzen. Erstaunlicherweise gaben die Befragten bei der Nachfrage zu ihrer Internetnutzung im Alltag wie auch in der Vermittlung häufig die Antwort, das Netz lediglich zur Inspiration, als Informationsquelle oder zur Illustration (beispielsweise für den Kunstgeschichte-Unterricht) zu nutzen. Werden Bilder aus Suchmaschinen verwendet, um Referenzwerke zu zeigen, findet lediglich eine Verschiebung vom klassischen Medium des Dias oder der Postkarte statt – die zwar vielleicht eine größere Auswahl und einen leichteren Zugriff ermöglicht, aber gleichzeitig die Gefahr birgt, einen neuen Kanon zu schaffen, der von den Suchmaschinen bestimmt wird. Die oben zitierte Person gibt folgenden Vorschlag, um dies aufzubrechen:

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

Als möglichen Einbezug des Internets in die Vermittlung wird also vorgeschlagen, ihm immanente mediale Gesten in bekannte Szenarien des Kunstunterrichts zu integrieren (Bildbetrachtung, Malerei, Druck). Der Vorschlag, „poor images“ entsprechend ihrer eigenen Logik zu betrachten bzw. weiterzuverarbeiten, entspricht dem oben vorgeschlagenen *Verlernen* gewohnter Handlungsweisen im Internet und eine Verflechtung derselben mit ästhetisch-reflexiver Praxis.

Vermehrt wurde bejaht, dass das Internet im Kunstunterricht eine größere Rolle spielen muss, allerdings mit der damit einhergehenden Angst vor der Kopie vorgefundener Inhalte:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#poorimagearteducation

Was in der alltäglichen digitalen Kommunikation, beispielsweise in WhatsApp-Gruppen, selbstverständlich passiert (in Form von Memes, GIFs oder YouTube-Collagen) soll darum in der Vermittlung methodisch bewusst eingesetzt werden. Eine *Poor Image Art Education* soll sich nicht ausschließlich darauf beschränken, vermeintlich typische Internet-Gesten, wie das Wischen oder Scrollen, auf bewährte Unterrichtsformate wie die Malerei zu stülpen, denn es ist zu kurz gedacht, die Eigenschaften des einen Mediums ins Andere zu transformieren. Sie soll aber auch nicht bloß klassische Bildkataloge zur Veranschaulichung kunsthistorischer Epochen ersetzen, was vielleicht einen neuen/anderen Bildkanon ermöglichen würde – aber keinesfalls die Potenziale des Mediums Internet ausschöpft, geschweige denn reflektiert. Die *Poor Image Art Education* soll das „poor image" als Tool wie auch als Rohstoff begreifen, das einerseits postdigitale Handlungsweisen, die aus dem alltäglichen Umgang mit dem Internet und parallel entstandenen Devices rühren, ästhetisch umsetzt und weiterdenkt, und andererseits auch Diskursgegenstand ist. Das „poor image" ist als Medienphänomen Zeuge einer Internetwelt, die uns umgibt und deren Teil wir sind, die es zu verstehen und konstant zu hinterfragen gilt und die sich in dieser Sekunde schon wieder umfassend verändert. Mit dem „poor image" können wir ästhetisch handeln[13], wir sollten es aber auch als Gegenstand nutzen, um *über* Bilder der Gegenwart zu sprechen. Denn auch, wenn Jugendliche mit Internetbildern aufgewachsen sind und mit ihnen kommunizieren, scheitern sie häufig an der Versprachlichung dessen, was sie da eigentlich sehen oder tun.[14] Das wäre wiederum die Aufgabe einer nach Mitchell „kritischen Idolatrie" des Heute. Eine *Poor Image Art Education*, wie ich sie in meinem laufenden Dissertationsprojekt vorschlage, muss sich erst aus der performativen Auseinandersetzung und kritischen Vermittlungspraxis mit den „poor images" entwickeln. Dazu braucht es die Bereitschaft der Lehrenden, sich ein Stück von ihrer *vor* dem Internet erlebten Bildwelt zu entfernen, beziehungsweise in die neue einzutauchen. Dies erfordert im Sinne Nora Sternfelds eine „aktive Übernahme eines massiven Kontrollverlusts und des Risikos zu scheitern" (Sternfeld 2009: 22). Nur unter diesen Bedingungen kann ein Bildverständnis der Gegenwart möglich sein und sowohl für Jugendliche als auch für die Vermittelnden aus *noch irgendwie nichts* ein *Vieles* werden.

Anmerkungen

1 Der Kurs wurde von Gila Kolb, Dozentin für Fachdidaktik, unterrichtet. Dieser sowie den Studierenden, die den Fragebogen beantwortet haben, gilt mein Dank für die bereitwillige Auskunft zum Thema ‚Internet und Bildnerisches Gestalten'.

2 Ich beschäftige mich seit meiner Masterarbeit 2015 an der Hochschule der Künste Bern künstlerisch wie auch forschend mit den „poor images". Teil davon ist die fortlaufende Bildersammlung unter: http://www.helenaschmidt.com/ [20.9.2018]. Mehr zum Masterprojekt unter: https://www.arteducation.ch/de/projekte/alle_0/inszenierte-archive-das-arme-bild-154.html [20.9.2018], Siehe Abb.1.

3 ‚Post-Internet' oder die ‚postdigitale Zeit' meint eine Gegenwart, in der das Internet *normal* — im Sinne von jederzeit und über-

all verfügbar — geworden ist. Der Einstieg ins Netz ist kein bewusster Akt mehr, man kann ganz nebenbei mittels verschiedener Devices online sein (vgl. Bunz 2012).

4 Der Begriff *visual literacy* beschreibt eine Kompetenz, Bilder lesen zu können, die über die universellen kognitiven Grundfunktionen (z.B. Aufmerksamkeit, Gedächtnis, Gestaltwahrnehmung) hinausgeht als eine „kognitive und interpretatorische Fähigkeit", die „im Laufe der Sozialisation in einem spezifischen Kulturkreis erlernt wird" (Sachs-Hombach/Totzke 2011: 10).

5 Eine präzise Klärung, Ausarbeitung und Erweiterung des Begriffs ist Teil meines Dissertationsvorhabens, das den Terminus und seine potenzielle Anwendung theoretisch und praktisch untersucht.

6 Die Formulierung dieses Lehrplantextes geht auf Torsten Meyers Thesen zur nächsten Ästhetischen Bildung und die „Fähigkeit zur interaktiven Aneignung von Kultur in der Form des Sample, Mashup, Hack und Remix " zurück (Meyer 2016: 240).

7 Wir produzieren und konsumieren Netzinhalte gleichzeitig. Nicolas Bourriaud spricht in seinem Werk *Postproduction* von einer „culture of use", in der sich traditionelle Unterschiede zwischen Produzieren und Konsumieren verflüssigen und Kunstschaffende als Programmierer*innen und DJs arbeiten. Dies tun aber nicht nur Kunstschaffende, sondern alle, die ein Device nutzen, um auf Social Media aktiv zu sein.

8 Exemplarisch dafür, wie *Poor Image Art Education* aussehen könnte, steht der Instagram-Account @poorimagearteducation, der Beispiele aus meiner Lehrtätigkeit an der Hochschule der Künste Bern zeigt. Im Rahmen meines laufenden Dissertationsprojekts erprobe ich das praktische Arbeiten mit diesen Bildern innerhalb verschiedener Lehrgefäße mit Bachelor-Studierenden. Dabei werden „poor images" als künstlerisches Material verwendet. Die Arbeitsweisen kommen aus dem Medienumgang der Studierenden selbst — bis jetzt war das beispielsweise die Arbeit mit Memes, digitalen Bildcollagen mit Klassikern der Kunstgeschichte, Art-Selfies oder Videos und GIFs von Spontanperformances im Museum. Auf dem Instagram-Account (instagram.com/poorimagearteducation) dokumentieren die Studierenden ihre Auseinandersetzung — dieser wird laufend um neue Beispiele ergänzt.

9 In der Schweiz ist im Gegensatz zu den Systemen in Deutschland und Österreich mit dem Masterstudium die pädagogische Ausbildung abgeschlossen — alle Praktika und Prüfungen zur Lehrbefähigung werden noch innerhalb des Studiums abgelegt und mit Ende desselben ist man qualifizierte Lehrperson für Bildnerisches Gestalten. In der Regel steigen die Absolvent*innen nach dem Abschluss sofort in den Lehrberuf ein.

10 Die befragten Lehramtsstudierenden sind zwischen 1985 und 1992 geboren. Sie gehören zu meiner eigenen Generation, die als Kinder und Jugendliche den Übergang zur Normalität des Internets miterlebt haben. Ich selbst wurde im Studium mir den ambivalenten Erwartungen konfrontiert, die entstehen, wenn man mit älteren Praktikumslehrpersonen zusammenarbeitet, für die das Digitale und das Internet in ihrer pädagogischen Praxis am Bild häufig kaum von Bedeutung ist. Gleichzeitig verlangen sowohl Lehrplan als auch der Fachdidaktikunterricht eine starke Auseinandersetzung mit dem digitalen Bildbegriff.

11 Die Bezeichnungen ‚Digital Natives' und ‚Digital Immigrants' werden häufig verwendet, um Personengruppen zu unterscheiden, die einerseits mit der ubiquitären Verfügbarkeit des Internets geboren bzw. aufgewachsen sind (natives) und andererseits jenen, die eine Zeit vor der Verbreitung des Internets kennen und sich den Gebrauch erst angewöhnen mussten (immigrants) (vgl. Kowalski 2018: 21).

12 Nora Sternfeld verwendet den Begriff des „Verlernens" in der Kunstpädagogik, um „eine Auseinandersetzung mit bestehenden Machtverhältnissen im Hinblick auf ihre Verschiebung" zu ermöglichen (Sternfeld/Kolb/Peters 2015: 333). Gerade bei etwas, das gleichermaßen wichtig wie scheinbar selbstverständlich wie das Internet ist, scheint es mir sinnvoll, Sternfelds Vorschlag anzuwenden.

13 https://www.instagram.com/poorimagearteducation/ [10.1.2018]

14 So lautete eine Aussage aus der Umfrage mit dem Masterstudierenden der HKB zur Bedeutung von Internetbildern im Kunstunterricht: „Die Frage ist für mich, wie Schülerinnen und Schüler indexieren und suchen. Das Problem liegt meiner Meinung nach im Gebrauch der Sprache. Der Bilderpool im Internet ist schier unendlich (Beispiel: alle NASA-Fotos der Mondlandungen haben nun das Creative Commons Copyright), es ist also gut möglich, mit dem Nutzen des Webs *gut* zu arbeiten. Die Bildersuche

zum Beispiel scheitert oftmals am Versprachlichen des erwünschten Bildersuchresultats. Es fragt sich, ob wir die Schülerinnen und Schüler lehren sollten, wie ein automatisiertes, algorithmisches System Bilder kategorisiert und ob wir unsere Sprache danach richten sollten."

Literatur

Bourriaud, Nicolas (2010): Postproduction: culture as screenplay; how art reprograms the world. New York: Sternberg.

Bunz, Mercedes (2012): Die stille Revolution: wie Algorithmen Wissen, Arbeit, Öffentlichkeit und Politik verändern, ohne dabei viel Lärm zu machen. Berlin: Suhrkamp.

Burkhardt, Sara (2016): Wie kommt die aktuelle Kunst in den Unterricht? In: Heil, Christine/Kolb, Gila/Meyer, Torsten (Hrsg.): shift: # Globalisierung # Medienkulturen # Aktuelle Kunst. München: kopaed, S. 199-202.

Heidenreich, Stefan (2005): Neue Medien. In: Sachs-Hombach, Klaus (Hrsg.): Bildwissenschaft: Disziplinen, Themen, Methoden. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 381-392.

Jörissen, Benjamin (2016): Digital/kulturelle Bildung. Plädoyer für eine Pädagogik der ästhetischen Reflexion digitaler Kultur. In: Meyer, Torsten/Dick, Julia/Moormann, Peter/Ziegenbein, Julia (Hrsg.): Where the magic happens: Bildung nach der Entgrenzung der Künste. München: kopaed, S. 63-74.

Sternfeld, Nora/Kolb, Gila/ Peters, Maria (2015): Wie kann ich dann in meinem Unterricht „lehrend verlernen"? In: Meyer, Torsten/Kolb, Gila (Hrsg.): *What's Next?: Art Education – Ein Reader.* München: kopaed, S. 333-338.

Kowalski, Vanessa (2018). On Curating, Online: Buying Time in the Middle of Nowhere. Masterthesis. Online: https://static1.squarespace.com/static/522e578de4b0a584ece423af/t/5af401090e2e728fc7d82125/1525940501315/Arts_2018_Kowalski_Vanessa+-+No+Abstract.pdf [10.1.2018]

Leeker, Martina (2018): (Ästhetische) Vermittlung 2.0. Von Kunst-/Vermittlung und Kritik in digitalen Kulturen. Universität Hamburg. Online: http://kunst.uni-koeln.de/_kpp_daten/pdf/KPP40_Leeker.pdf [20.9.2018]

Meyer, Torsten (2016). What's Next, Arts Education? Fünf Thesen zur nächsten Ästhetischen Bildung. In: Meyer, Torsten/Dick, Julia/Moormann, Peter/Ziegenbein, Julia (Hrsg.): Where the magic happens: Bildung nach der Entgrenzung der Künste. München: kopaed, S. 235-246.

Sachs-Hombach, Klaus/Totzke, Rainer (2011): Bilder – Sehen – Denken. Zum Verhältnis von begrifflich-philosophischen und empirisch-psychologischen Ansätzen in der bildwissenschaftlichen Forschung. Köln: Herbert von Halem Verlag.

Schütze, Konstanze (2017): Moving Beyond – Bodies of Images in spekulativer Zeitlichkeit. In: Schuhmacher-Chilla, Doris, Ismail, Nadia (Hrsg.): Be Aware. Mehr als Gegenwart in der zeitgenössischen Kunst. Oberhausen: Athena, S. 75-89.

Sternfeld, Nora (2009): Das pädagogische Unverhältnis. Wien: Turia und Kant.

Steyerl, Hito (2009): In Defense of the Poor Image. In: Steyerl, Hito: The Wretched of the Screen. Berlin: Sternberg Press, S. 31-45.

Abbildungen

Abb. 1 & 2: *Was ist das arme Bild?* Fortlaufendes Bildersammlungsprojekt von Helena Schmidt. http://www.helenaschmidt.com/

Postdigital Landscapes

Von Kristin Klein, Willy Noll

Die in den 1980er-Jahren durch Lucius und Annemarie Burckhardt begründete Promenadologie hat zum Ziel, die Umwelt wahrzunehmen und sich bewusst zu werden, „dass die Landschaft nicht in den Erscheinungen der Umwelt zu suchen ist, sondern in den Köpfen der Betrachter“ (Burckhardt 2006: 33). Der Spaziergang – seines nostalgischen Tenors entledigt – dient dabei als Werkzeug und zugleich als Ort der Aktion und Vermittlung. Das Zu-Fuß-Gehen bietet ideale Voraussetzungen für eine Wahrnehmungsweise, die für Burckhardt die Grundlage jeder Erkenntnis war: Es geht um den direkten körperlichen Kontakt mit dem realen Raum und der Zeit.

In Anlehnung an die Burckhardt‘sche Theorie verstehen wir den Spaziergang als ein Medium, um urbane Strukturen und Relationen nicht nur in den spezifischen Bedingungen des Raumes erfahrbar zu machen, sondern die Erfahrung selbst zu akzentuieren. Die Alltagswirklichkeit wird im Gehen zu einem kollaborativen Erfahrungsraum. Darin können neue Aktionen und eine Vermittlung evoziert werden, die danach fragt, wie sich das Alltägliche überhaupt zusammensetzt.

Gehen als Strategie und Taktik

„Spazieren, gab ich zur Antwort, muss ich unbedingt, um mich zu beleben und um die Verbindung mit der lebendigen Welt aufrecht zu erhalten“ (Walser 1944: 90).

Ob Gehen als Anteilnahme in der Gesellschaft, Gehen als Müßiggang, Gehen als Aufstand, Gehen als künstlerische Praxis oder Gehen als physische Erfahrung, das *Wie* des Gehens kann genauso entscheidend sein wie das *Wo* oder das *Wohin.* Der Spaziergang hat die Fähigkeit, Wahrnehmung und Vorstellung zu einer dichten Erlebniswelt zu vermischen und dieses Erleben als Erzählung oder kollektives Ereignis fruchtbar zu machen.[1] Aber auch die Absichtslosigkeit (Piller 2009) oder das Umherschweifen als experimentelle Erforschung der Umgebung (Debord 1996) sind Strategien, Raumwahrnehmung zu befragen. Bei den Künstlern Richard Long oder Hamish Fulton (2011) verfestigt sich das Gehen als bleibende Spur in der Landschaft. Wogegen Francis Alÿs (2005) oder Simon Faithfull (2009) den Spaziergang als performative Praxis verstehen. Das Dokumentieren der Spaziergänge wird dabei Teil der künstlerischen Arbeit (Kawara 1992) oder bestimmt den eigentlichen künstlerischen Arbeitsprozess (Calle 2003).[2] Experimentelle Erforschung von Raum in Architektur, Urbanistik und Städtebau im Sinne der Spaziergangswissenschaft, die maßgeblich durch Annemarie und Lucius Burckhardt geprägt ist, aber auch jüngere Beispiele in der Künstlerischen Forschung und Kunstvermittlung beanspruchen das Gehen zudem als wissenschaftliche Methode.[3]

Auf die Verknüpfung von Performance, Künstlerischer Forschung und Künstlerischer Kunstvermittlung zielt die Herangehensweise des Künstlerinnenkollektivs *marsie*. In ihren interventionistischen Aktionen geht es darum, Handlungsräume zu schaffen, die partizipatorische Prozesse in ihren gesellschaftlichen und realräumlichen Bedingtheiten ermöglichen. Der Spaziergang unter dem Titel *Transit Wahrnehmungen, Spazieren im urbanen Raum,* der im Rahmen der Tagung *WHERE THE MAGIC HAPPENS – Bildung nach der Entgrenzung der Künste*, im Juni 2015 in Köln von Simone Etter und Marianne Papst (*marsie*) konzipiert wurde, eröffnete solche Räume und nahm in mehreren Aspekten direkten Bezug auf den Tagungsort und die Themen der Tagung. Das Medium *Spaziergang* erweiterte dabei das Tagungsformat mit dem Ziel, Inhalte zu befragen sowie in anderen Kontexten zu beobachten und zu erweitern. Wissen wurde verhandelbar, indem Inhalte in Dialog mit Bedingungen des öffentlich zugänglichen Raumes untergebracht wurden. Es galt zu beobachten, infrage zu stellen und das Infragegestellte zu bedenken. Der Spaziergang wurde so zur Alltagstaktik im Sinne Michel de Certeaus (de Certeau 1988).

Praktiken des Gehens

Motive, Beobachtungen, Tagungsinhalte und geopolitische Gegebenheiten bildeten die kohärierenden, heterogenen Elemente für unsere Konzeptentwicklung bzw. Spaziergangsanleitung zur Tagung *WHERE THE MAGIC HAPPENS*. Dieses Konzept wiederum verlangte nach Strategien, um die subversiven Potenziale des Gehens als epistemische Praxis fruchtbar zu machen. Im Folgenden werden unsere Praktiken und Strategien, welche wir im Spaziergang angewendet haben, vorgestellt. Die Choreografie wurde zwar spezifisch für den Spaziergang im Rahmen der Tagung konzipiert, jedoch können die verschiedenen Ansätze auch zur Methodenentwicklung für andere Konzepte dienen.

Zur Wahrnehmungserweiterung:

Als Spaziergänger*in beobachtet man und wird beobachtet. Diese darstellende performative Eigenschaft verstärkt sich, wenn man mit einer Gruppe unterwegs ist. Ein gemeinsames Eindringen und unausweichliches Stören in alltägliche Abläufe (Fußgängerinsel blockieren, den Gehsteig vereinnahmen, Hinterhöfe ausspionieren usw.) war Teil unseres Konzepts zur Sensibilisierung von Raumaneignung.

#Teilnehmende mit einem Gummiband zusammenbinden #Ausschwärmen #Eindringen #verändern

Mittels Handlungsanweisungen kann die Aufmerksamkeit gelenkt und die Wahrnehmung verstärkt werden. Um die Wahrnehmung von Raumveränderung bewusst zu verstärken, wurden die Teilnehmenden aufgefordert, partiell schweigend zu gehen.

#schweigend gehen #Ruhelosigkeit

Bestimmte Handlungsweisen können einen Raum gezielt thematisieren, sie können aber auch zur Interpretation von Raum genutzt werden. Auf einem langen baumgesäumten Gehweg, der gerade und monoton an der Friedhofsmauer entlangführt, hatten wir einen Steigerungslauf[4] initiiert. Angefangen bei „sehr langsam“ wurde kontinuierlich das Tempo gesteigert (langsam, schlendern, marschieren, rennen, schneller … bis zum Sprint) (Abb. 1-10). Wie langsam ist aber sehr langsam? Wie geht eigentlich gezieltes Schlendern? Impliziert Marschieren gewisse koordinierte Bewegungsabläufe? Und hat Sprinten überhaupt noch mit Raum- oder doch mehr mit Körperwahrnehmung zu tun?

#befremden #annektieren #Beschleunigung #entschleunigen

Zur Raumerweiterung:

Nicht nur mittels Handlungsanweisungen kann die Aufmerksamkeit gelenkt und verstärkt werden, auch wiederkehrende Elemente können diese Funktion übernehmen.

Die Titel der Vorträge, die an der Tagung gehalten wurden, hatten wir als Sticker ausgedruckt. In mehrfacher Ausgabe wurden diese vorgängig an Stromkästen, Straßenlaternen, Abfalleimer, Zäune, etc. geklebt, so dass diese auf unserer Route immer wieder und in anderen Kontexten wahrgenommen werden konnten (Abb. 11). So wurden nicht nur die Inhalte der Vorträge in Erinnerung gerufen, vielmehr wurden damit auch verschiedene Verknüpfungen ermöglicht. Eine Audioaufnahme der Eröffnungsvorträge, die wir in einem ruhigen Innenhof abspielten, nahm ebenfalls direkten Bezug auf die Tagung. Durch die Kontextverschiebung wurde einerseits der Inhalt des Vortrages transformiert, andererseits erfuhr der Ort (nicht zuletzt durch die Menschen auf den Balkonen, die uns beobachteten) eine Erweiterung seiner semi-öffentlichen Funktion.

#Vorträge in öffentlichen Räumen abspielen #ent!kontextualisieren #transformieren

In Anlehnung an zahlreiche Aushänge, die auf vermisste Hauskatzen hinwiesen und uns in der Vorbereitungsphase aufgefallen waren, entwarfen wir das „*Wer hat MARSIE gesehen?*“- Plakat, das im Vorfeld des Spazierganges mehrfach auf der Strecke ausgehängt wurde. Format, Bild und Sprache geläufiger Vermisstenanzeigen wurden übernommen und Personen mit Hinweisen wurden aufgefordert, „*uns*“ zu kontaktieren.[5] Genauer: Wir gaben die Telefonnummer des Instituts für Kunst & Kunsttheorie der Universität zu Köln als Organisator*in der Tagung als Kontaktnummer an. Für Teilnehmende des Spaziergangs wie auch für an der Tagung unbeteiligte Personen wurde damit eine Kontaktaufnahme vom Außen- in den Innenraum zur Tagung möglich.

#Innen und Außen verkuppeln #Translation der Raumeigenschaften #DIY

Unser Spaziergang sollte einerseits zur Raum- und Wahrnehmungserweiterung beitragen, andererseits aber das Gehen als wissenschaftlich-künstlerische Strategie exemplifizieren. Unter einem Kirschbaum, der auf einer Verkehrsinsel kaum die Aufmerksamkeit auf sich zog, lasen wir, Simone Etter und Marianne Papst (gegen den Straßenlärm ankämpfend), abwechselnd je einen Satz aus Thomas Bernhards *Gehen* (Bernhard 1971), und einen Abschnitt aus *Spaziergangswissenschaft in Praxis* von Hanna Stippel (Stippel 2013: 84) vor. Das Lesen der Texte verwob das gegangene mit dem gelesenen bzw. gehörten *Denken und Gehen*. Der Ort, an dem wir inne hielten, nahm auf intersektionale, leicht ironische Weise direkten Bezug auf die kontroversen Motive der Landschaftstheorie. Essbare reife Früchte vom Baum versus stark frequentierte Urbanität. Lärmende Motoren versus schöpferische Natur. Grau versus Grün. Insel versus Insel. Versus versus Versus.

#Sichtbarmachen #bereits da ist #Aufmerksamkeiten #Kirschenessen #los

Bei der Festlegung einer Route kann mittels „Akzentuation“ gezielt Aufmerksamkeit erzeugt und Spannung bewahrt bleiben. Mit „Akzentuationen“ meinen wir Orte, Wegabschnitte, Begegnungen, Übergänge, …, die durch ihre Einzig- bzw. Andersartigkeit mögliche Handlungserweiterungen oder Einschränkungen hervorrufen. So wurde beispielsweise das Nebeneinandergehen unterbrochen, als sich jede*r einzeln zwischen Hausfassade und Zaun durchzwängen musste (Abb. 12). Ein Stolpern im Gehen, ein Stören im Denken.

#Magic #Magic #Magic

Als kollektiver Erfahrungsraum:

Bestimmen Sie einen Raum

Bestimmen Sie, welcher #Raum damit gemeint ist

Bestimmen Sie, welche #Bestimmungen in diesem #Raum stattfinden

Bestimmen Sie, was im #Raum #stattfinden soll

Bestimmen Sie die #Bestimmungen des #Raumes

Räumen Sie #Zeit zum #Denken ein

Bestimmen Sie das #räumliche Denken

#Denken Sie den #Raum über den #Raum #hinaus

Bestimmen Sie das #Gehen in diesem #Raum#

Bestimmen Sie, welches #Gehen damit gemeint ist

Bestimmen Sie, was #im Gehen #stattfinden soll

Bestimmen Sie die #Bestimmungen #des Gehens

Bestimmen Sie das #Denken im #Gehen und

Bestimmen Sie das #Gehen im Denken#

#Gehen Sie über das #Gehen #hinaus

#Im Kollektiv


START


sehr
Langsam


Langsam


schleudern


marschieren


schneiter



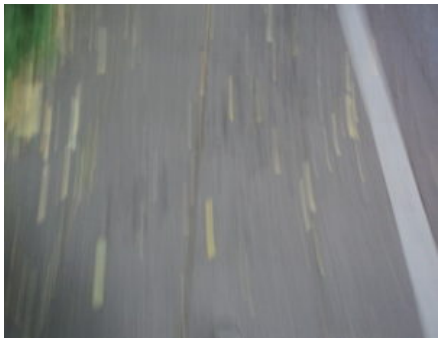






Abb. 1-10



Abb. 11



Abb. 12

Anmerkungen

1 Auf die unterschiedlichen künstlerischen, philosophischen, politischen, literarischen Haltungen kann an dieser Stelle nicht weiter eingegangen werden. Funktion und Bedeutung des Spazierganges in Philosophie, Politik und Kunst findet sich beispielsweise bei der Kulturhistorikerin Rebecca Solnit in „Wanderlust“ (Solnit 2002): Einen kulturwissenschaftlichen Überblick über die sogenannten „walking artists“ mit Positionen aus Kunst, Theater und Tanz legt Ralph Fischer (2011) dar.

2 Vgl. dazu: „I went“ von On Kawara. Auch Sophie Calles Arbeiten aus den 80er-Jahren „Suite Vénitienne“ und „Schatten“ (Calle 2003), in der sie das Hinterhergehen und Verfolgen von Menschen dokumentiert und sich später selbst von einem Privatdetektiv verfolgen lässt.

3 Das Forschungsprojekt „Grenzgang – Künstlerische Untersuchungen zur Wahrnehmung und Vermittlung von Raum im trinationalen Grenzgebiet“, welches von 2013-2015 im Institut Lehrberufe für Vermittlung und Kunst an der Hochschule für Gestaltung und Kunst in Zusammenarbeit mit der Hochschule für Musik FHNW Basel durchgeführt wurde, widmete sich, auf der Basis promenadologischer Begehungen, der Frage nach dem Raum, seinen Qualitäten, Strukturen, deren Wahrnehmung und Vermittlung.

4 Der Begriff wird im Schweizerdeutschen gebraucht und meint ein zunehmend schnelleres Gehen bis zum Sprint. Verwendung im Bereich des Sports, vorwiegend in der Leichtathletik.

5 Wer hat MARSIE gesehen? Vermisst seit Dienstag, 9. Juni 2015. Marsie ist zutraulich, aufmerksam und verspielt. Sie hat einen normalen Körperbau und durchschnittliche Größe für ihre 12 Jahre. Marsie ist gerne mit Anderen unterwegs. Sie schweift unheimlich gerne umher und liebt das urbane Treiben. Bitte sehen Sie auch in Ihren Kellern, Schuppen und Garagen nach und achten dabei auf einen Laut (bitte auch bei Nachbarn, die gerade im Urlaub sind). Falls Sie Marsie mit nach Hause genommen haben oder sie Ihnen zugelaufen ist, bitte rufen Sie Marsie beim Namen und achten auf Reaktionen. Zuletzt wurde Marsie am Rhein gesehen. Wenn Sie Hinweise haben, bitte kontaktieren Sie uns rund um die Uhr unter der Nummer: 0221-470-4714.

Literatur

Alÿs, Francis (Hrsg.) (2005): Seven Walks. London: Artangel.

Bernhard, Thomas (1971): Gehen. Frankfurt/Main: Suhrkamp.

Burckhardt, Lucius (2006): Warum ist Landschaft schön? Die Spaziergangswissenschaft. Berlin: Schmitz.

Calle, Sophie (2003): M‘as Tu Vue? München: Prestel.

Debord, Guy (1996): Die Gesellschaft des Spektakels. Berlin: Edition Tiamat.

Certeau, Michel de (1988): Kunst des Handelns. Berlin: Merve.

Fischer, Ralph (2011): Walking artists: Über die Entdeckung des Gehens in den performativen Künsten. Bielefeld: Transcript.

Faithfull, Simon (2009): Going Nowhere. London: Film and Video Umbrella.

Kawara, On (1992): I went: Jan 1, 1969 – June 30, 1969. Köln: König.

Long, Richard/Fulton, Hamish (2011): walking art. Lugano: De Primi Fine Art.

Piller, Peter (2009): Vorzüge der Absichtslosigkeit. In: Bippus, Elke (Hrsg.) (2009): Kunst des Forschens: Praxis eines ästhetischen Denkens. Zürich: Diaphanes.

Stippel, Hannah (2013): Der promenadolgische Spaziergang. In: Weisshaar, Bertram (Hrsg.) (2013): Spaziergangswissenschaft in

Praxis. Berlin: Jovis.

Solnit, Rebecca (2002): Wanderlust. A history of walking. London: Verso.

Walser, Robert (1944): Der Spaziergang. Mit Zeichnungen von Eugen Früh. Herrliberg-Zürich: Brühl.

Abbildungen

Abb. 1-11: Fotos: Simone Etter

Abb. 12: Foto: Christine Heil

Postdigital Landscapes

Von Kristin Klein, Willy Noll

Die Welt ist im Wandel und mit ihr die Kunst. Im fortgeschrittenen 21. Jahrhundert reicht der Gegenstand künstlerischer Aktivitäten über die traditionellen Grenzen der Fächer Kunst, Musik, Tanz, Theater usw. weit hinaus in den medienkulturellen Alltag hinein. Was bedeutet dieser Wandel der Welt für die Kunst, für die Künste untereinander, für Bildung im Kontext der Künste, für Ästhetische Bildung in der nächsten Generation?
Um diese Fragen soll es im Folgenden gehen anhand von fünf Beobachtungen im Bereich der aktuellen Künste und der aktuellen Medienkulturen, aus denen fünf thesenhaft entsprechende Folgerungen für die Ästhetische Bildung abgeleitet werden.

Methode

Mit den eben gestellten Fragen beschäftigt sich ein Experiment, das 2011 als kleines Symposion an der Universität zu Köln (mit einem Vorläufer an der ZHdK Zürich) begann und inzwischen zu einer verlagsübergreifenden Publikationsreihe mit bislang zwei umfangreichen Bänden und insgesamt fast 300 Textbeiträgen angewachsen ist (vgl. Hedinger/Meyer 2013 und Meyer/Kolb 2015). Leitmotiv und gewissermaßen zugleich Methode dieses Experiments ist die Vermutung eines sehr grundsätzlichen Wandels der Betriebsbedingungen für Gesellschaft, der mit einer grundsätzlich veränderten Medienkultur zusammenhängt und sehr weitreichende Folgen hat.
In epistemologischer Tradition gehen wir davon aus, dass sich die symbolischen Aktivitäten einer Gesellschaft – zum Beispiel ihre Religion, ihre Ideologien, ihre Kunst, ihre Musik, ihre Rituale, ihr Umgang mit Wissen – nicht unabhängig von den Technologien erklären lassen, die diese Gesellschaft benutzt, um ihre symbolischen Spuren zu erfassen, zu archivieren und zirkulieren zu lassen (vgl. Debray 2004: 67). Kaum etwas hat so große Bedeutung für die Strukturen einer Gesellschaft, die Formen einer Kultur und die Ordnung der Wissensproduktion wie die jeweils „geschäftsführenden“ Verbreitungsmedien. In diesem Sinn macht Dirk Baecker in seinen „Studien zur nächsten Gesellschaft“ (2007) 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.
Diese nächste Gesellschaft ist Denkgrundlage des experimentellen Projekts „What’s Next?“. Die nächste Gesellschaft bringt eine nächste Wirtschaft hervor, eine nächste Politik, eine nächste Wissenschaft, eine nächste Universität, eine nächste Kunst und eine nächste Schule, ein nächstes Museum, eine nächste Architektur usw. und – und darum geht es hier – wohl auch eine nächste Ästhetische Bildung.
Die Methode „What’s Next?“ ist spekulativ und prognostisch. Sie geht aus von einem sehr grundlegenden Wandel mit sehr

grundlegenden Folgen. Sie blickt vor allem in die Zukunft, weniger in die Vergangenheit. Und sie ist optimistisch. Für Kulturpessimismus und untergehende Abendländer ist hier kein Platz. Das Projekt „What's Next?" soll einer nächsten Generation von Kunst-, Musik-, Tanz-, Theater-, Kulturpädagog*innen, Ästhetischen Erzieher*innen und Kulturvermittler*innen Ideen und Argumentationshilfen für die Gestaltung ihrer Arbeit unter den Bedingungen kultureller Globalisierung und Digitalisierung geben – und ihren Klient*innen soll diese Arbeit auch im fortgeschrittenen 21. Jahrhundert Spaß machen, sie soll die Kinder und Jugendlichen der nächsten Gesellschaft glücklich machen.
Vor diesem Hintergrund geht es im Folgenden eventuell auch einigen vermeintlich transhistorischen Selbstverständlichkeiten der Ästhetischen Bildung an den Kragen.

Post Internet

Inzwischen gibt es eine Generation von Menschen, die mit dem, was wir nur manchmal noch „Neue Medien" nennen, groß geworden ist. Das Attribut „neu" sagt ihnen im Zusammenhang mit den Dingen, die sie täglich umgeben, nichts mehr. Sie sind Eingeborene der digitalen Medienkulturen.
Diese *Digital Natives* sind die „Ureinwohner" der nächsten Gesellschaft. Die erste Generation ist inzwischen erwachsen und ins professionelle Berufsleben eingetreten. Zurzeit ist sie u. a. dabei, unter dem Label *Post-Internet Art* die Gewohnheiten des Kunstsystems durcheinanderzubringen. „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", beschreibt der Kurator Carson Chan diese Generation, „[d]ie Kunst, die dabei produziert wird, ist nicht notwendigerweise ‚für' das Internet oder online gemacht, aber automatisch mit einer Art *Internet State of Mind*." (Zitiert nach bianca 2011)
Die Post-Internet Artists verbindet kein erkennbarer Stil, wohl aber eine gemeinsame Haltung, die in Anlehnung an Jean-François Lyotards „Postmodern Condition" (Lyotard 1979) nun als *Post-Digital 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*.
Die Formulierung *Digital Native* ist hervorgegangen aus der Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace: „You are terrified of your own children, since they are natives in a world where you will always be immigrants." (Barlow 1996) Dieser *Cyberspace* gehörte zu den Metaphern, mit denen in den frühen Jahren des Internets versucht wurde, das Neue des neuen Mediums irgendwie fassbar, greifbar, begreifbar zu machen. Als William Gibson das Wort 1984 erfand, prägte er damit nachhaltig unsere Vorstellungswelt. Science-Fiction-Filme der 1990er-Jahre trugen ihren Teil dazu bei und so stellten wir uns diesen Cyberspace folglich vor als einen großen, dunklen, kalten (am Bild des Weltraums orientierten), „virtuellen" Raum, als eine Art Jenseits-Welt, eine „virtual reality".
Diese virtual reality war scharf abgegrenzt vom sogenannten „real life". Die Grenze zwischen beiden Welten war aus irgendeinem Grund sehr wichtig. Die virtuelle Realität hatte zu tun mit dem Nicht-Wirklichen, mit dem Fiktionalen, Traumhaften, mit den Imaginationen und Illusionen, manchmal auch dem Imaginären, dem Magischen und Unheimlichen. Diesseits der Grenze war „real life", die wirkliche Wirklichkeit, das echte Leben. Wer sich zu sehr ins Jenseits der virtuellen Realitäten bewegte, zu tief *drin* war im Cyberspace, für den bestand Gefahr, nicht mehr herauszufinden, süchtig zu werden, unter „Realitätsverlust" zu leiden usw. – Dieser Logik folgte nicht nur die an den „Neuen Medien" der 1970er Jahre entwickelte Medienpädagogik, sondern zum Teil auch die Ästhetische Bildung, wenn sie sich, wie wir noch sehen werden, mit genau genommen unzeitgemäßen Argumenten als Alternative zur technologisierten „Bewusstseinsindustrie" verstand.
Inzwischen ist ein Sechstel der Weltbevölkerung drin in dieser vermeintlich virtuellen Welt: Eine Milliarde Menschen. Mit dem web2.0, mit den blogs und wikis und social networks ist der Mainstream im Internet angekommen. Der Cyberspace ist bewohnbar geworden. Aber er wird nicht von den schrägen Cyborgs der frühen Science-Fiction-Phantasien bewohnt. Die Eingeborenen der Digitalkultur tragen keine Cybernauten-Anzüge, um sich in parallele Welten zu versenken. Statt dessen tragen sie das Internet in der Hosentasche mit sich herum. Sie haben das Internet ins real life geholt und damit gewissermaßen den Cyberspace von drinnen nach draußen gestülpt.
Piotr Czerski beschreibt das in seinem Web Kids' Manifesto sehr eindringlich: „we do not 'surf' and the internet to us is not a 'place' or 'virtual space'. The Internet to us is not something external to reality but a part of it: an invisible yet constantly present layer intertwined with the physical environment." (Czerski 2012)

1. *Davon muss die nächste Ästhetische Bildung ausgehen: Die „Leitkultur" der Next Arts Education ist die Kultur der Digital Natives. Das ist eine Kultur, die gerade erst entsteht. Wir kennen sie noch nicht. Sie ist uns fremd. Der Respekt gegenüber den Ureinwohnern der nächsten Gesellschaft gebietet unsere Aufmerksamkeit.*
   Next Arts Education muss sich orientieren an den Prinzipien des ins real life gestülpten Cyberspace: der Verbindung aller mit allen, der Schaffung virtueller Gemeinschaften und der kollektiven Intelligenz (vgl. Lévy 2008: 72). Sie operiert im Horizont und Kontext der digital vernetzten Weltgesellschaft und kann sich nicht mehr das moderne Bildungsziel des beschaulichen Umgangs mit kontemplativen Künsten zum Paradigma nehmen, sondern muss sich orientieren an der Zerstreuung in die Netzwerke und am operativen Umgang mit kultureller Komplexität (vgl. Baecker 2007: 143).

Post Production

Der Medienkulturwissenschaftler Henry Jenkins hat die aktuelle Medienkultur als „Participatory Culture" beschrieben (Jenkins 2005). Sie ist geprägt durch relativ niedrigschwellige Möglichkeiten der Produktion und Verbreitung von Kunst und kunstähnlichen Artefakten menschlicher Einbildungskraft – auch in Form des politischen und sozialen Engagements. Das fördert die Entwicklung neuer Ideen und die öffentliche Teilhabe daran. Und das sorgt für hoch dynamische kulturelle Innovationsprozesse.
Die Prinzipien der Participatory Culture hängen ganz wesentlich zusammen mit dem, was sich in den 1980er-Jahren mit den ersten digitalen Kopiergerätschaften in der Popmusik als Sampling, später in anderen Formen und Formaten als Mashup, Remix usw. entwickelt hat und inzwischen zu einer allgemeinen Kulturtechnik geworden ist: digitales copy/pasting.
Die kulturelle Umwelt, in der die „Ureinwohner*innen" der nächsten Gesellschaft aufwachsen, ist geprägt durch dieses Formprinzip. Die Geräte, mit denen im 21. Jahrhundert Bilder, Töne, Filme, Texte hergestellt und bearbeitet werden, können, weil sie grundlegend auf digitaler Technologie basieren, Fragmente dieser Bilder, Töne, Filme oder Texte kopieren und anderswo einfügen. In der Umwelt der Digital Natives findet sich dieses Formprinzip aber zum Beispiel auch in erfolgreichen Filmen oder TV-Serien. So basiert die mit vier Fortsetzungen produzierte, höchst erfolgreiche Horror-Film-Persiflage „Scary Movie" (2000-2013) auf dem direkten Zitat diverser Horror-Filme, die dem überwiegend minderjährigen Publikum allerdings im Original jugendschutzbedingt noch gar nicht zugänglich und nach meinen Beobachtungen auch tatsächlich nicht bekannt sind. Ebenso lebt die am längsten laufende US-Zeichentrickserie „The Simpsons" (25 Staffeln, 550 Episoden) wesentlich vom copy/pasting, zum Beispiel in Form der Persiflage bekannter Hollywoodfilme oder anderer Allgemeingüter US-amerikanischer Kultur, die dem jugendlichen deutschen Publikum gar nicht bekannt sind oder erst durch die Simpsons bekannt werden. Man lebt selbstverständlich mit der Kopie, beizeiten auch *als* Original. Aber eigentlich schert man sich gar nicht mehr wirklich darum, ob etwas Kopie oder Original ist. Copy/pasting ist ein allgemeines Prinzip des Umgangs mit Form und Material auf verschiedenen Ebenen der Mediatisierung geworden.
Auch mit Blick auf die professionellen Künste stellen wir fest: Die Künstler*innen der nächsten Gesellschaft verstehen sich selbst nicht mehr – wie ihre Großväter und Urgroßväter im 20. Jahrhundert – als avantgardistische Schöpfer-Genies, die Neues, nie Gesehenes hervorbringen, sondern sie fragen, wie aus dieser chaotischen Masse von symbolischen Objekten, Namen, Referenzen, die ihr tägliches Leben konstituieren, persönliche Bedeutung und singulärer Sinn entstehen können. Diese Künstler*innen beziehen sich nicht mehr auf ein Feld der Kunst als Hochkulturmuseum, voll mit Werken, die „zitiert" oder „übertroffen" werden müssen. Sie beziehen sich auf die globale Zeitgenossenschaft als die von allen geteilte Welt, als „weltweiter Raum des Austauschs", in dem die Künstler*innen herumwandern, browsen, sampeln und kopieren wie DJs und Flaneure in Raum und Zeit.
Nicolas Bourriaud (2002) nennt das treffend „Postproduction" – ein Begriff aus dem Vokabular der TV- und Filmproduktion, der sich auf Prozesse bezieht, die auf das bereits aufgenommene Rohmaterial angewendet werden: Montage, Schnitt, Kombination und Integration von Audio- und Video-Quellen, Untertitel, Voice-Overs und Special Effects.
Bourriaud rechnet die Postproduction dem „Tertiären Sektor" der Volkswirtschaft zu, um metaphorisch den Unterschied zur Produktion von „Rohmaterial" im Agrar- bzw. Industriellen Sektor zu markieren. Die visuellen Künste betreffend geht es also nicht mehr um die Produktion von zum Beispiel schönen oder neuen Bildern, sondern um den *Umgang* mit all den schönen und neuen Bildern im Vorrat des (inter-)kulturellen Erbes, das uns der „weltweite Raum des Austauschs" zur Verfügung stellt. Das Bild zum Beispiel ist nicht mehr *Ziel* der visuellen Kunst, sondern deren *Rohstoff* und *Material*.
Das kann man so ähnlich denken zum Beispiel für das Theater. Es geht nicht mehr um die Geschichte, die erzählt wird, sondern um den symbolischen Umgang mit den vielen Geschichten, die schon erzählt worden sind, und um die Arten und Weisen, in de-

nen sie erzählt worden sind. Und es geht um die kulturellen Codes und Formen alltäglicher Lebenswelt, die damit zusammenhängen. Das kann man als Cultural Hacking verstehen: Statt rohes Material in schöne oder neue Formen zu verwandeln, machen die Künstler*innen der „Postproduction" Gebrauch vom kulturell Gegebenen als Rohmaterial, indem sie vorhandene Formen und kulturelle Codes remixen, copy/pasten und ineinander übersetzen. Der umgestülpte Cyberspace entwickelt sich dabei zum Medium einer globalen Zeitgenossenschaft (vgl. Meyer 2013). Kulturelle Globalisierung wird zum „constantly present layer of reality." (Czerski 2012)

2. *Die Ästhetische Bildung der nächsten Gesellschaft ist nicht mehr orientiert am originären Werk, am einzelnen Bild oder der einzelnen Geschichte als Ziel der Kunst. Alle Bilder und Geschichten sind potenziell Rohstoff und Material. Next Arts Education zielt nicht mehr auf das eine große Meisterwerk, sondern geht um, vor allem mit dem Plural von Bild, mit dem Plural von Geschichte und entwickelt die Fähigkeit zur interaktiven Aneignung von Kultur in der Form des Sample, Mashup, Hack und Remix.*

Post Critics

Als Erklärung für die medienkulturellen und sozialen Wandlungsprozesse bietet Dirk Baecker im Rahmen seiner „Studien zur nächsten Gesellschaft" die Hypothese an, dass es einer Gesellschaft nur dann gelingt, sich zu reproduzieren, wenn sie auf das Problem des Überschusses an Sinn eine Antwort findet, 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.
Eine Kulturtechnik, die auf diesen Sinnüberschuss an Kontrolle regiert, ist das *Cultural Hacking.* Es ist eng verwandt mit dem oben erörterten copy/pasting und kann im Kontext aktueller Medienkultur als allgemeines, grundlegendes Arbeits- und Handlungsprinzip verstanden werden. Mit dem Computer hat Cultural Hacking aber nur insofern zu tun, als es auf die Überforderung der aktuellen Gesellschaft durch die digital vernetzte Medienkultur reagiert – und zwar indem es auf Kontrolle mit Kontrolle reagiert. Hacker*in ist hier deshalb einfach jemand, der die Kulturtechniken beherrscht, die notwendig sind, um das Kontrollieren und das Kontrolliert-Werden als die beiden Seiten einer Medaille zu begreifen.
Thomas Düllo und Franz Liebl bezeichnen Cultural Hacking ganz in diesem Sinn auch als „Kunst des strategischen Handelns" (Düllo/Liebl 2005). Sie charakterisieren Cultural Hacking als subversives Spiel mit kulturellen Codes, Bedeutungen und Werten. Es geht dabei um die Erkundung kultureller Systeme mit dem Ziel, sich darin zurechtzufinden, und zugleich neue Orientierungen in diese Systeme einzuführen. Hacker*innen installieren Störungen im System, sie nisten sich ein in bestehende Kontrollprojekte wie Parasiten – und beantworten so den Kontrollüberschuss, indem sie eigene Kontrollprojekte auf die Kontrollprojekte der anderen aufsetzen.
Cultural Hacking ist subversiv. Und es steht sicher auch in wiedererkennbarer Tradition der (Kultur-)Kritik, reagiert aber dennoch auf ein ganz anderes Problem. Es geht – wie Liebl betont – nicht darum, lediglich „Kritik zu formulieren" und (symbolisch) „Widerstand zu leisten", sondern es geht um echten Eingriff ins Reale – es geht um wirklich wirkende Experimente, die sich primär performativ äußern: Cultural Hacking realisiert sich über seine eigene Praxis. Das Ziel besteht, so Liebl, „in der Schaffung einer Innovation. Die Rolle von Subversion wandelt sich also vom Ziel zum Mittel – genauer gesagt: einem (präferierten) Mittel – zur Realisierung notwendiger Innovationen" (Liebl 2010: 31).
Für die Cultural Hacker der nächsten Gesellschaft geht es um ein sehr ernstes Spiel ums Überleben der eigenen Autonomie in der Komplexität der Gegenwart, das eigene Kontrollprojekte mit Kontrollprojekten der anderen vernetzt. Unter den gegebenen Umständen der nächsten Gesellschaft erfordert das eine Haltung, die sich nicht auf die bloße Pose distanzierter Ironie reduzieren lässt, sondern im Modus der Kontrolle tatsächlich eingreift in die bestehenden Verhältnisse des *real life* (vgl. Meyer 2015).
Auch die professionellen Künstler*innen der nächsten Gesellschaft beherrschen die Kulturtechniken ihrer Zeit. Ihre Kunst „zittert im Netzwerk" und „vibriert in den Medien" (Baecker 2013). Sie sind nicht unbedingt Expert*innen der Informatik, aber sie pflegen einen kreativen Umgang mit Codierungstechniken und Kontrollprojekten.

3. *Wo sich Ästhetische Bildung in nicht mehr ganz natürlicher Selbstverständlichkeit auf die Tradition der Kulturkritik als „Reflexionsmodus der Moderne" (Bollenbeck 2007: 10) bezog – indem sie z. B. das Ästhetische Subjekt als Ideal*

des kulturellen Bildungsprozesses in kritischer Distanz zu den wahren Verhältnissen der Medienkultur platzierte –, denkt Next Arts Education um und entwickelt Bildungsprojekte im Kontext des Cultural Hacking. Sie produziert tiefgründiges Wissen über die Codes, die unsere Wirklichkeit strukturieren, und sie ahnt, dass Kontrolle über die globale Lebenswirklichkeit nur zu erlangen ist in Formen von partizipativer Intelligenz und kollektiver Kreativität.

Post Nature

Der Überschuss an Kontrolle, der mit der Einführung des Computers verbunden ist, provoziert nicht nur eine nächste Gesellschaft, sondern auch eine nächste Natur, von der die nächste Gesellschaft ihre Kultur unterscheidet. Der ins real life gestülpte Cyberspace ist die *natürliche* Umwelt der Digital Natives. Die Eingeborenen der nächsten Gesellschaft 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 eines Subjektes übersteigt, dann ist das ein Indiz für das, was Michael Seemann treffend *ctrl-Verlust* nennt (vgl. Seemann 2013). Dieser *ctrl-Verlust* ist das Düngemittel der *nächsten Natur*.
Koert van Mensvoort definiert *Next Nature* als „culturally emerged nature" (Mensvoort 2013). Er untersucht die sich wandelnden Beziehungen zwischen Mensch, Natur und Technik und stellt dabei fest, dass einerseits (alte) Natur als Simulation, als romantisierende Vorstellung einer ausgewogenen, harmonischen, von sich aus guten und deshalb schützenswerten Entität ein extrem gut vermarktetes *Produkt* von Kultur geworden ist. Zum anderen macht er deutlich, dass Technologie – traditionellerweise verstanden als das, was vor den „rohen Kräften" der Natur schützt – sich selbst zu etwas entwickelt, das genauso unberechenbar und bedrohlich, wild und grausam ist wie das, vor dem sie eigentlich schützen sollte.
Damit ist die aus dem 18. Jahrhundert stammende Unterscheidung zwischen Natur und Kultur radikal verdreht. Natur ist traditioneller (und etymologischer) Weise verbunden mit Begrifflichkeiten wie „geboren" und „wachsen", während Kultur mit Begrifflichkeiten wie „gemacht", „hergestellt", „künstlich" verbunden wird. Dem Konzept der *Next Nature* gemäß scheint nun die Opposition *kontrollierbar* versus *unkontrollierbar* die bessere Trennlinie zu sein. Natur kann „kultiviert" werden, indem sie unter Kontrolle des Menschen gebracht wird. Das betreiben wir seit mehreren zehntausend Jahren. Und seit vergleichsweise kurzer Zeit gilt auch umgekehrt: Kultur kann, wenn sie zu komplex wird, „naturieren" (außer Kontrolle geraten). Die Produkte der Kultur, üblicherweise unter Kontrolle des Menschen gedacht, werden autonom und unbeherrschbar. *Next Nature* bezeichnet das, was sich der Kontrolle entzieht (vgl. Meyer 2011).

4. *Ästhetische Bildung muss nahe ihres Kerns neu gedacht und neu begründet werden. Mit der Verdrehung der Opposition Natur/Kultur wird nicht nur die Idealisierung von Natur als harmonischer Bezugspunkt für die Kunst (die gewissermaßen einspringt für die Natur, indem sie schafft, was die Natur schaffen würde, wenn sie Bilder, Musik, Plastik, Farbe, Formen usw. einfach „wachsen" lassen würde) verabschiedet, sondern damit auch gleich jene paradigmatische Figur des Künstlers als mit entsprechender quasi-natürlicher Schöpfungskraft „begabten" ästhetischen Subjekts. Die Vorstellung dieses auf Individualität, Originalität, Expressivität, Genialität und Authentizität festgelegten ästhetischen Subjekts aber bildet seit Aufklärung und Romantik und in nur leicht variierter Form das Fundament gängiger Theorien ästhetischer, musischer, kultureller, künstlerischer Bildung oder Erziehung.*
   *Next Arts Education lässt die aus dem 18. Jahrhundert stammende Entgegensetzung von Natur und Kultur hinter sich, ebenso wie die damit argumentativ zusammenhängende Opposition von Kunst und Technik. Der „homme naturel", wie ihn Jean-Jacques Rousseau als Ausgangspunkt für die Kulturkritik und für die Bildungsprojekte der Moderne konzipierte (vgl. Bollenbeck 2007), ist in der nächsten Gesellschaft der Mensch im Zustand der nächsten Natur. Folglich muss – sehr sorgfältig im Hinblick auf die Tiefe der Verwurzelung in der fachlichen Argumentation – die Künstler*in der nächsten Gesellschaft als vorbildhaftes Ideal für die pädagogischen Projekte der Next Arts Education unter der Prämisse bedacht werden, die mit Immanuel Kant – upgedatet mit dem Konzept der Next Nature – gefasst werden könnte: Das Genie [der Künstler*in der nächsten Gesellschaft] ist die Instanz, „durch welche die [nächste!] Natur der Kunst die Regel gibt." (Kant 1790: §46)*

Post Art

In seinen „16 Thesen zur nächsten Gesellschaft“ schreibt Dirk Baecker: „Die Kunst der nächsten Gesellschaft ist leicht und klug. Sie weicht aus und bindet mit Witz. Ihre Bilder, Geschichten und Töne greifen an und sind es nicht gewesen.“ (Baecker 2011) – Das kann man im Sinne des oben Dargestellten als Werk von Cultural Hacker*innen lesen. Die nächste Kunst „sprengt ihre hochkulturellen Fesseln und verlässt das Gefängnis ihrer Autonomie. Sie wird sich“, so Dirk Baecker weiter im Gespräch mit Johannes Hedinger, „neue Orte, neue Zeiten und ein neues Publikum suchen. Sie wird mit Formaten experimentieren, in der die gewohnten Institutionen zu Variablen werden.“ (Baecker 2013)
Auch die letzte Chefkuratorin der weltweit größten und bedeutendsten Ausstellung für zeitgenössische Kunst bezweifelt, „dass die Kategorie Kunst eine gegebene Größe ist. Nichts ist einfach gegeben.“ Mit der Konzeption der documenta 13 wollte Carolyn Christov-Bakargiev „die Gewissheit erschüttern, dass es ein Feld namens Kunst überhaupt gibt.“ (Christov-Bakargiev 2012: 62) Die Konzeption von Kunst, „die Farbe mittels Farbe untersucht, Form mit Form, Geschichte mit Geschichte, Raum mit Raum“, bezeichnet sie als „bourgeoise, eurozentrische Idee“ und ist sich deshalb „ehrlich gesagt“ nicht sicher, ob das „Feld der Kunst“ – bezogen auf die große abendländische Erzählung – „auch im 21. Jahrhundert überdauern wird.“ (Christov-Bakargiev 2011: 27)
Die nächste Kunst ist nicht mehr Kunst. Sie ist darüber hinaus. Jerry Saltz hat hier den schwer fassbaren Begriff *Post Art* eingebracht: „Post Art – things that aren’t artworks so much as they are about the drive to make things that, like art, embed imagination in material […] Things that couldn’t be fitted into old categories embody powerfully creative forms, capable of carrying meaning and making change.“ (Saltz 2012b)
Er hat dabei Dinge im Sinn, „that achieve a greater density and intensity of meaning than that word usually implies“ – zum Beispiel das Hinweisschild neben den kleinen, unscheinbaren Landschaftsmalereien im *Brain* der documenta 13, das darüber informierte, dass der Künstler und Physiker Mohammad Yusuf Asefi in den späten 1990er- und frühen 2000er-Jahren ca. 80 Gemälde der National Gallery in Kabul vor der Zerstörung durch die Taliban bewahrt hat, indem er die menschlichen Figuren, deren Abbildung unter dem fundamentalistischen Regime verboten war, in den Landschaften sorgfältig und akribisch reversibel übermalt hat: „A number of things at Documenta 13 that weren‘t art took my breath away, in ways that turned into art.“ (Saltz 2012a)
In einer von kultureller Globalisierung geprägten Welt konturieren sich Praktiken der Produktion von Bedeutung zwischen Künsten, Moral, Wissenschaft, Recht und Politik. In diesem Sinne gehen mit dem postautonomen Verständnis von Kunst zwei Bewegungen einher: Zum einen wird im Zuge eines konsequenten Weltlichwerdens die Grenze zwischen Kunst und Nicht-Kunst destabilisiert, zum anderen vernetzen sich die Künste untereinander. Transzendentale Bezugspunkte für die traditionellen Sparten der Hochkultur gibt es nicht mehr. Nicht mehr im Ideal eurozentrischer Klassik, noch in der Reinheit des ungestörten White oder Black Cube, im Konzert- oder Theatersaal. Kunst findet statt im Global Contemporary, im Hier und Jetzt.

5. *Wo sich Ästhetische Bildung auf die Künste bezieht, sind die Bedingungen und Möglichkeiten von Bildung an/-durch/mit den Künsten vor dem Hintergrund eines sehr deutlich erweiterten Begriffs von Kunst zu bedenken. Next Arts Education bricht mit der Geschichte der Kunst als große Erzählung eurozentrischer Hochkultur. Sie begibt sich auf ungesichertes Terrain. Auch die nächste Ästhetische Bildung wird mit Formaten experimentieren, in der die gewohnten Institutionen (möglicherweise auch die der Ästhetischen Bildung) zu Variablen werden.*
   Next Arts Education lässt sich ein auf die andere und auf die nächste Kunst und versucht, Post Art zu denken. Sie steht wiedererkennbar in Verbindung mit dem Feld der Kunst, denkt aber darüber hinaus. Und sie weiß: Die nächste Kunst bleibt nicht unbeeindruckt von der Welt, in der sie entsteht. Sie befasst sich mit aktuellen Gegenständen des aktuellen Lebens, sie nutzt dafür aktuelle Darstellungstechnologien und sie operiert auf dem Boden alltagskultureller Tatsachen.

Proto

Nach fünf Abschnitten im Modus des *Post – Post Internet, Post Production, Post Critics, Post Nature, Post Art* –, im Modus des Ausgehens von, des Hinausgehens über, des Anschlusses an, nun noch eine ab-, aber gleichzeitig aufschließende Bitte von Koert van Mensvoort, niederländischer Künstler, Kulturwissenschaftler und Erfinder der „Next Nature“.

„Please refrain from using the word ‚post' as in postmodern, postcolonial, postnatural, etc. We are living in ‚proto' times now." (@-Mensvoort 4.4.2014 08:26)

Lassen Sie uns die Ästhetische Bildung für das fortgeschrittene 21. Jahrhundert neu erfinden! What's Next, Arts Education?

Anmerkung

1 Wesentliche Teile dieses Beitrags sind in etwas variierter Form veröffentlicht als: Meyer, Torsten: What's Next, Arts Education? Fünf Thesen zur nächsten Kulturellen Bildung. In: Kulturelle Bildung online 2015. Online: https://www.kubi-online.de/artikel/what-s-next-arts-education-fuenf-thesen-zur-naechsten-kulturellen-bildung

Literatur

Baecker, Dirk (2011): 16 Thesen zur nächsten Gesellschaft. In: Revue für postheroisches Management, 9. Jg., S. 9-11.

Baecker, Dirk/Hedinger, Johannes M. (2013): Thesen zur nächsten Kunst. In: Hedinger, Johannes M./Meyer, Torsten (Hrsg.): What's Next? Kunst nach der Krise. Berlin: Kadmos, S. 35-38.

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

Barlow, John Perry (1996): A Declaration of the Independence of Cyberspace Online: http://w2.eff.org/Censorship/Internet_censorship_bills/barlow_0296.declaration [12.8. 2015].

bianca (2011): Für eine Handvoll JPGs. Tumblerismus und der Internet State of Mind unter die Lupe genommen. Online: http://de-bug.de/mag/fur-eine-handvoll-jpgs [16.04.2016].

Bollenbeck, Georg (2007): Eine Geschichte der Kulturkritik. Von Rousseau bis Günther Anders, München: Beck.

Bourriaud, Nicolas (2002): Postproduction. Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World. New York: Lucas & Sternberg.

Christov-Bakargiev, Carolyn (2011): Brief an einen Freund/Letter to a friend. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz.

Christov-Bakargiev, Carolyn/Hohmann, Silke (2012): „Vielleicht gibt es Kunst gar nicht". Interview mit der Chefkuratorin der documenta13. In: Monopol. Magazin für Kunst und Leben, Nr. 6, S. 60-63.

Czerski, Piotr (2012): We, the Web Kids. Zitiert nach http://boingboing.net/2012/02/22/web-kids-manifesto.html [12.8.2015].

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.

Düllo, Thomas/Liebl, Franz (Hrsg.) (2005): Cultural Hacking. Kunst des strategischen Handelns. Wien, New York: Springer.

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

Jenkins, Henry/Purushotma, Ravi/Clinton, Katherine et al. (2005): Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century. Chicago: MacArthur.

Kant, Immanuel (1963 [1790]): Kritik der Urteilskraft. Stuttgart: Reclam.

Lévy, Pierre (2008): Menschliche Kollektivintelligenz bedeutet Symbolische Kollektivintelligenz. Ein Gespräch mit Klaus Neumann-Braun. In: Kunstforum international,190, S. 72-75.

Liebl, Franz (2010): Cultural Hacking. In: Hedinger, Johannes M./Gossolt, Marcus/CentrePasquArt Biel/Bienne (Hrsg.): Lexikon zur zeitgenössischen Kunst von Com&Com. La réalité dépasse la fiction. Sulgen: Niggli, S. 30-31.

Lyotard, Jean-François (1994): Das Postmoderne Wissen. Ein Bericht. Wien: Passagen.

Mensvoort, Koert van (2013): What is Next Nature? Online: http://www.nextnature.net/about/ [12.8.2015].

Mensvoort, Koert van (2014): @Mensvoort via twitter (4.4.2014, 08:26). Online: https://twitter.com/mensvoort/status/454505870358224896 [12.8.2015].

Meyer, Torsten (2010): Postironischer Realismus. Zum Bildungspotential von Cultural Hacking. In: Hedinger, Johannes M./Gossolt, Marcus/CentrePasquArt Biel/Bienne (Hrsg.): Lexikon zur zeitgenössischen Kunst von Com&Com. La réalité dépasse la fiction. Sulgen: Niggli, S. 432-437.

Meyer, Torsten (2011): Next Nature Mimesis. In: Schuhmacher-Chilla, Doris/Ismail, Nadia/Kania, Elke (Hrsg.): Image und Imagination. Oberhausen: Athena, S. 211-227.

Meyer, Torsten (2013): Next Art Education. Kunstpädagogische Positionen 29. Hamburg, Köln, Oldenburg: Kunstpädagogische Positionen.

Meyer, Torsten (2015): Cultural Hacking als Kulturkritik? In: Baden, Sebastian/Bauer, Christian/Hornuff, Daniel (Hrsg.): Formen der Kulturkritik. München: Fink.

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

Saltz, Jerry (2012a): Eleven Things That Struck, Irked, or Awed Me at Documenta 13. In: Vulture 15.6.2012. Online: http://www.vulture.com/2012/06/saltz-notes-on-documenta-13.html [16.4.2016].

Saltz, Jerry (2012b): A Glimpse of Art's Future at Documenta, in: Vulture, 16.6.2012. Online: http://www.vulture.com/2012/06/documenta-13-review.html [12.8.2015].

Seemann, Michael (2013): ctrl-Verlust. Online: http://www.ctrl-verlust.net/glossar/kontrollverlust [12.8.2015].

Postdigital Landscapes

Von Kristin Klein, Willy Noll

"I am interested in a political art, that is
to say an art of ambiguity, contradiction,
uncompleted endings; an art (and a politics)
in which optimism is kept in check and
nihilism at bay."
William Kentridge

Der Begriff der „Ästhetischen Bildung" scheint gegenwärtig unter Ideologieverdacht zu geraten. Das gilt nicht nur für das Substantiv „Bildung", das durch seine inflationäre Verwendung zu einem unscharfen *umbrella term* geworden ist, der sich vom funktionalen Kompetenzbegriff der Nach-PISA-Zeit nur noch schwer unterscheiden lässt. Verdächtig scheint vor allem auch das vorangestellte Adjektiv „ästhetisch", das bekanntermaßen auf sinnliche Wahrnehmung und die damit verbundene Erkenntnis ver-

weist (aisthesis). Gleichzeitig verweist es auf den spezifisch herausgehobenen Gegenstandsbereich, in dem diese Wahrnehmung als solche thematisch wird, nämlich den Bereich der künstlerischen Ereignisse, Produktionen und Produkte.
Dieser – gemäß der Vorstellung einer Autonomieästhetik – *eigensinnige* Bereich der Künste scheint angesichts aktueller künstlerischer Entwicklungen zunehmend fraglich zu werden. Die Künste spielen mit den Grenzen zwischen Kunst und Alltag, zwischen künstlerischen und sozialen Aktionen. Sie verlassen ihre angestammten Räume und bringen dabei gleichzeitig das Verhältnis zwischen Hoch- und Populärkultur in Bewegung. In der Einladung zu dieser Publikation ist programmatisch – mit Bezug auf die Analysen des Soziologen Dirk Baecker – die Rede davon, dass die Kunst „das Gefängnis der Autonomie" verlasse bzw. bereits verlassen habe.

Sollte sich diese Diagnose bestätigen, so stehen mit der Autonomieästhetik auch die Bildungsanstrengungen zur Disposition, die sich auf das spezifische Feld der Künste beziehen. Die Rede von der „Ästhetischen Bildung" könnte damit obsolet werden. Wenn ich diese Vermutung anstelle, dann nicht aus der Haltung der Trauer heraus oder mit dem kulturkritisch erhobenen Zeigefinger. Meine titelgebende Frage „Ästhetische Bildung – gibt's die noch?" zielt vielmehr auf die Veränderungen, die die aktuellen Entwicklungen der Künste aus bildungstheoretischer Sicht mit sich bringen. Welche Auswirkungen können die angesprochenen Entwicklungen in den Künsten für die kunstbezogene Arbeit im pädagogischen Kontext haben?

Ich stelle diese Fragen aus der Position einer Theaterpädagogin, die an einer künstlerischen Praxis von Theaterarbeit im pädagogischen Kontext interessiert ist. Diese Position impliziert notwendig eine Orientierung an Zeitgenossenschaft. Da es sich beim Theater um eine ephemere Kunst handelt, ist Theaterpädagogik in besonderer Weise darauf angewiesen, zeitgenössische Produktionen und theatrale Praktiken wahrzunehmen.
Im ersten Teil meiner Überlegungen werde ich deshalb anhand von zwei ausgewählten Beispielen auf die spezifischen Modi der Verflechtung von sozialen und künstlerischen Praktiken im zeitgenössischen Theater eingehen und auf theaterwissenschaftliche Beschreibungen und Analysen dieses Phänomens. Im Anschluss daran werde ich mich mit der Bedeutung dieser Entwicklungen für die theaterpädagogische Arbeit auseinandersetzen und sie im Kontext
einer so genannten „performativen Gesellschaft" diskutieren. Schließlich werde ich im dritten Punkt auf die Ausgangsfrage zurückkommen und nach der aktuellen Relevanz ästhetischer Bildung vor dem Hintergrund der beschriebenen künstlerischen und sozialen Entwicklungen fragen.

Praktiken zeitgenössischen Theaters

„Es gibt seit geraumer Zeit einiges im Theater zu sehen, von dem man bis vor wenigen Jahren nicht gedacht hätte, dass es Theater ist" (Otto 2014: 144), so der Hildesheimer Theaterwissenschaftler Ulf Otto in seiner Leipziger Vorlesung im vergangenen Jahr. Wer seit Ende des vergangenen Jahrhunderts die Theaterentwicklung verfolgt hat, kann dem sicher unumwunden zustimmen. So führt das Vorlegen eines bezahlten Tickets nicht etwa in den Zuschauer*innenraum zum nummerierten Platz, sondern zu einem Counter, wo Theaterbesucher*innen Mobiltelefone ausgehändigt werden. Am anderen Ende der Leitung meldet sich eine Angestellte aus einem Callcenter in Indien und führt mich freundlich und bestimmt durch Kreuzberg, stellt Fragen nach meinem Alter, nach meinem Familienstatus und überführt mich ganz nebenbei charmant der Lüge. Aber schließlich befinde ich mich in einer theatralen Situation, die Kategorie der Lüge ist also nicht angemessen. Ich habe lediglich mitgespielt, oder?

Mit dieser Verunsicherung spielt *Call Cutta*, ein theatraler Rundgang durch ein Kreuzberger Stadtviertel rund um das Hebbel am Ufer in Berlin, konzipiert und realisiert von der Gruppe Rimini Protokoll im Jahr 2005. Der beständige Wechsel zwischen der Realität der Stadt und den losen Fäden der historischen und privaten Erzählung(en) meiner Gesprächspartnerin, zwischen scheinbarer persönlicher Nähe und realer geografischer Entfernung fordert meine Aufmerksamkeit heraus. Ich nehme die Notwendigkeit, Situationen zu rahmen – als theatral, real, dokumentarisch – bewusst wahr und erlebe gleichzeitig, wie die Einordnung in diese Kategorien scheitert, wie sich die Rahmen, die ich versuche zu konstruieren, überlagern.
Otto charakterisiert diese und ähnliche Entwicklungen im zeitgenössischen Theater durch verschiedene Merkmale. Neben einer Deprofessionalisierung der Akteur*innen spricht er von einer Tendenz zur Despektakularisierung. Damit meint er den Verzicht auf die besondere Form der Sichtbarkeit in der Anordnung von Bühne und Zuschauer*innenraum, die sich in allen Formen von theatralen Rundgängen und Installationen zeigt. Zusätzlich nennt er die Tendenz zur Delimitierung von zeitlicher und räumlicher Organisation theatraler Ereignisse, in der eine „verteilte und vernetzte Öffentlichkeit" an die Stelle der gemeinsamen Anwesen-

heit von Produzent*innen und Rezipient*innen an einem Ort zur selben Zeit tritt, die lange Zeit als wesentliches Merkmal theatraler Produktion galt (vgl. Otto 2014: 143).
Das „echte Leben" mit der Welt des Theaters zu verbinden, ist auch ein erklärtes Ziel der Theaterarbeiten des deutsch-englischen Performancekollektivs Gob Squad. In ihrer Inszenierung *Before your very eyes* (Produktion: Theater Campo, Gent) verlassen sie dazu allerdings nicht das Theater. Sie holen vielmehr dieses Leben auf die Theaterbühne, machen es zum Gegenstand der Beobachtung und thematisieren sein Verrinnen in der Zeit.
Before your very eyes ist ein Langzeitprojekt, das sich mit dem Aufwachsen, Älterwerden und schließlich dem Sterben befasst. Die Arbeit an diesem Projekt begann 2008 mit sieben Protagonist*innen im Alter von 8-12 Jahren. In dieser Recherchephase führten die Gob Squad-Performer*innen mit den Kindern Gespräche über deren persönliche Vorstellungen von ihrer Zukunft, regten sie zu Fragen und Appellen an, die sie an ihr zukünftiges Ich richten wollten und sammelten dabei Text- und Videomaterial.
Zwei Jahre später kam die Gruppe wieder mit den Kindern zusammen und begann mit den Proben zum Stück, das schließlich 2011 im Hebbel am Ufer Berlin uraufgeführt wurde und seine Dernière im November 2014 im Rahmen der Veranstaltung zum 20. Bestehen der Gruppe Gob Squad erlebte.
Die Vorstellung beginnt mit einer Ankündigung auf dem Übertitelungsdisplay: „Ladies and Gentlemen! Gob Squad Proudly Presents: Real live children! In a rare and magnificent opportunity … to witness seven lives lived in fast forward … Before Your Very Eyes!" Auf der Bühne sehen wir einen überdimensionalen Schaukasten. Das Publikum kann – wie in einem Versuchslabor – den Jugendlichen dabei zuschauen, wie sie miteinander reden, Spiele spielen, einen Film auf einem Monitor anschauen, Musik über Kopfhörer hören, tanzen, sich schminken und wie sie sich in den Einwegspiegeln des Schaukastens bei all dem selbst beobachten. Eine Stimme aus dem Off gibt Regieanweisungen und leitet jeweils neue Spielphasen ein.
Zentral in dieser Produktion ist die Konfrontation der Teenager bzw. der jungen Heranwachsenden mit ihrem jüngeren Selbst, das ihnen nun als Videoprojektion gegenübertritt. Sie treten in Dialog mit der Flaschenpost, die sie in Form von Fragen und Appellen als Kinder in die Zukunft geworfen haben. „Spielst du immer noch gerne mit diesen weichen grünen Bällen?", „Bist du schon in der Pubertät?", „Gebrauch gefälligst mal dein Gehirn!". Ratlosigkeit, Schweigen, coole aber auch heftige Abwehr sind die Reaktionen der Jugendlichen auf die Fragen aus der Vergangenheit.
Auf diese Weise wird den Jugendlichen ihr eigenes Aufwachsen bewusst vor Augen geführt und sie gelangen möglicherweise auch zu einer Reflexion ihrer Subjektwerdung. Sie bekommen Einblicke in die Prozesse des *doing subject*, denen sie unterworfen sind und die sie im *doing theatre* performativ hervorbringen und gestalten. Und sie führen diese Prozesse der Subjektivierung gleichzeitig den Zuschauenden vor Augen. Das geschieht insbesondere dann, wenn die Jugendlichen im letzten Teil des Stücks spielend das eigene Älterwerden antizipieren und damit die Zuschauenden mit ihren je eigenen zurückliegenden Vorstellungen von und Erwartungen an das Erwachsenwerden konfrontieren.

Die beiden vorgestellten Produktionen stehen hier exemplarisch für die Arbeit des zeitgenössischen Theaters zwischen künstlerischen und alltäglichen sozialen Praktiken, für Strategien, die diese Grenze überschreiten, soziale Praktiken auf die Bühne bzw. theatrale Praktiken in den sozialen Raum transportieren. Die Reihe der Beispiele von Theaterproduktionen, die sich mit diesen und anderen Verfahren auf soziale Realität beziehen, ließe sich mühelos fortsetzen.
Der *Einbruch des Realen* in die theatrale Fiktion, den der Theaterwissenschaftler Hans-Thies Lehmann Ende der 90er-Jahre als ein wesentliches Kennzeichen des zeitgenössischen, von ihm so genannten postdramatischen Theater diagnostizierte (Lehmann 1999: 170ff.), ist inzwischen zu einem selbstverständlichen Element der Darstellungspraktiken eines performanceorientierten Theaters geworden, das damit auch seine Produktionsweisen thematisiert und reflektiert. Ihre gemeinsame Basis haben diese Praktiken in der Tatsache, dass Theaterproduktionen immer schon mit aus der sozialen Realität entliehenem Material, mit „echten" Menschen und ihren sozialen Praktiken arbeiten, dass das Reale *in* der Fiktion, das Nicht-Ästhetische *im* Ästhetischen enthalten ist. „Theater findet als eine zugleich völlig zeichenhafte und völlig reale Praxis statt" (Lehmann 1999: 174). Es gehe also – so Lehmann – nicht um die Verwendung und Präsentation sozialer Realität als solcher, sondern darum, durch den *Einbruch des Realen* mit den im Theater sehr durchlässigen Grenzen zwischen den verschiedenen Realitätsebenen zu spielen und dabei selbstreflexiv auf die besondere Qualität des künstlerischen Materials zu verweisen. Der – besonders im theaterpädagogischen Diskurs – vielbeschworene Anspruch einer Authentizität des Materials, insbesondere des/der nicht professionellen Akteur*in wird damit zurückgewiesen. Entscheidend ist vielmehr, dass mit dem Einbruch des Realen gleichzeitig die Produktionsweise des Theaters offengelegt wird, das Doppel von Dargestelltem und Darstellung, von Referentiellen und Performativem, das für jede Form theatraler Praxis in je unterschiedlichem Verhältnis konstitutiv ist.

Theaterpädagogik unter kulturwissenschaftlicher Perspektive

Dass die beschriebenen künstlerischen Strategien des zeitgenössischen performanceorientierten Theaters für theaterpädagogische Arbeit von großem Interesse sind, liegt auf der Hand. Theaterpädagogik kann hier an ein kulturwissenschaftliches Verständnis von Theater als einer spezifischen kulturellen Praxis in seiner Relation zu anderen kulturellen Praktiken anknüpfen. An die Stelle eines auf hoher Kunstfertigkeit beruhenden, literarisch dominierten Theaters tritt eine recherchebasierte theatrale Arbeit ausgehend von Materialien des Alltags. Was sich aus theaterwissenschaftlicher Sicht als Strategie der De-Professionalisierung (vgl. Otto 2014: 143) darstellt, kann aus theaterpädagogischer Perspektive als eine Befähigung der Akteur*innen zu professionellem Handeln gewertet werden, als (Re-)Professionalisierung. Die Akteur*innen, die Material sammeln, gemeinsam szenisch gestalten und auf die Bühne bringen, können dann als Expert*innen für den jeweiligen markierten Ausschnitt der Alltagskultur gelten, wie Ute Pinkert in ihrer Gegenüberstellung unterschiedlicher Theaterbegriffe in der Theaterpädagogik herausarbeitet (vgl. Pinkert 2008). Sie zieht daraus auch Konsequenzen für das Selbstverständnis von Theaterpädagog*innen: „Unter einer kulturwissenschaftlichen Perspektive können sich Theaterpädagog/innen damit nicht nur als Experten für die Theaterkunst begreifen. Sie sind darüber hinaus aufgefordert, sich mit außerhalb des Theaters vorhandenen kulturellen Praktiken und Bildern und den ihnen zugrunde liegenden und durch sie produzierten Macht- und Gesellschaftsverhältnissen zu beschäftigen“ (Pinkert 2008: 177). So verstanden kann Theater also auch ein Instrument zur Untersuchung gesellschaftlicher Zusammenhänge werden.

Angesichts aktueller Gesellschaftsdiagnosen, die von einer Allgegenwärtigkeit der Performance als Darstellung von Wirksamkeit in allen Lebensbereichen ausgehen, spielt diese kontextreflexive und selbstreflexive Funktion theaterpädagogischer Arbeit eine wesentliche Rolle. So spricht der US-amerikanische Performancetheoretiker Jon McKenzie in seiner Untersuchung *Perform or else* (2001) von einer Kultur der allgegenwärtigen und auf Wirksamkeit zielenden Performance. Er unterscheidet drei Felder der Performance im kulturellen, technologischen und organisatorischen Bereich, die nach einem jeweils eigenen System von Werten ihre Wirksamkeit bestimmen. Während kulturelle Performance soziale Wirksamkeit anstrebt – bekannt als Frage nach der Messbarkeit von *social impact* in kulturellen Projekten im pädagogischen Kontext – geht es in technologischen Performances um Effektivität, in organisatorischen um Effizienz. McKenzies These lautet, dass Performance zum zentralen Macht-Wissens-Dispositiv der Gegenwartsgesellschaft geworden sei: „Performance wird für das 20. und 21. Jahrhundert das gewesen sein, was Disziplin für das 18. und 19. Jahrhundert gewesen ist, nämlich eine onto-historische Formation von Macht und Wissen“ (McKenzie 2013: 144).
Wenn McKenzies These zutrifft, könnte theaterpädagogische Praxis, die mit performativen Verfahren arbeitet, möglicherweise als eine Technik der Subjektivierung – im Sinne einer Einübung in symbolische Ordnungen – fungieren. Theaterpädagog*innen werden in diesem Fall zu Expert*innen für die Einübung normativer Strukturen des Wirksamkeitsdispositivs. Darüber hinaus ist zu vermuten, dass eine solche Form der Subjektivierung dort am effektivsten funktioniert, wo der Transfer zwischen theatraler Gestaltung und sozialer Realität möglichst einfach zu bewältigen ist, wo also soziale Praxis und künstlerische Praxis ineinander aufgehen, so dass die Reflexionsfunktion Letzterer gegenüber der Ersten verlorengeht. Mit dem Verschwinden der Differenzen zwischen künstlerischen und alltäglichen Praktiken könnte gleichzeitig auch der mit künstlerischer Bildung einhergehende Anspruch der Welt- und Selbstreflexion aufgegeben werden.
Reduziert man Bildung allerdings nicht nur auf ein funktionales Geschehen innerhalb einer Gesellschaft, und Theaterspielen nicht auf ein Probehandeln für diese Gesellschaft, dann stellt sich die Frage, wie einer solchen funktionalen Vereinnahmung theaterpädagogischen Wissens entgegengewirkt werden kann.
Um diese Frage zu beantworten, scheint es mir notwendig, die spezifisch künstlerischen Strategien des zeitgenössischen Theaters im Umgang mit dem alltäglichen Material noch einmal genauer in den Blick zu nehmen und auf ihre Bedeutung für Ästhetische Bildung hin zu befragen. Ich komme damit auf meine eingangs gestellte Frage nach der aktuellen Relevanz ästhetischer Bildung zurück.

Ästhetische Bildung zwischen den Ordnungen des Sinnlichen

Im Sinne einer relationalen Beziehung von rohem Material des Alltags und gestaltetem Material im theatralen Rahmen möchte ich von einer Darstellungsstrategie der De-Kontextualisierung und Re-Kontextualisierung sprechen. Das alltägliche Material – soziale Praktiken, der gefundene Akteur – wird aus seinem kulturellen Kontext heraus in den Kontext theatraler Praxis übersetzt

und verändert dadurch seine Qualität.

Dieser Vorgang ist auch das Entscheidende innerhalb der oben dargestellten Produktionen. Soziale Realität wird hier durch den Bezug zur Realität des Theaters fiktionalisiert. Sie erscheint nicht pur mit dem Anspruch von Authentizität, sondern in dieser Relation immer *als etwas* und fordert von Produzent*innen und Rezipient*innen ein beständiges *framing* und *unframing*. Dadurch verschwinden die Grenzen zwischen künstlerischer und sozialer Aktion nicht, im Gegenteil sie treten auf neue Weise besonders deutlich ins Bewusstsein.

Jacques Rancière zufolge wird damit eine entscheidende Funktion dessen erfüllt, was er als die „Politik der Kunst" ansieht, nämlich eine Fiktion zu produzieren, mit seinen Worten: „einen neuen Bezug zwischen Schein und Wirklichkeit, zwischen Sichtbarem und seiner Bedeutung, Einzelnem und Gemeinsamen zu stiften" (Rancière 2008: 89). Künstlerisches Handeln produziere diese Fiktion, indem es „die etablierte Aufteilung zwischen Poesie und Prosa, zwischen der Sprache der öffentlichen und privaten Angelegenheiten, zwischen Plätzen, Funktionen und Zuständigkeiten durcheinanderbringt" (ebd.).

Entsprechend plädiert Rancière dafür, die Dichotomie von Verschmelzung von Kunst und sozialer Realität auf der einen und künstlerischer Autonomie auf der anderen Seite aufzuheben zugunsten der Vorstellung einer „gegenseitigen Bezugnahme von heterogenen Ordnungen des Sinnlichen" (ebd.). Diese Vorstellung fragt – so Rancière – nach der jeweils aktuellen Eigenart der Bezugnahme von Kunst auf soziale Realität. Sie sucht deren kritische Qualität in der „Schärfe des Zusammentreffens der heterogenen Elemente" (ebd.: 91) jenseits einer vermeintlich authentischen sozialen Realität und auch jenseits eines tugendhaften, auf Gemeinschaftserfahrung zielenden Spielens von sozialer Wirklichkeit.

In dem auf diese Weise beschriebenen uneindeutigen Feld zwischen sozialer Realität und künstlerischer Bezugnahme lassen sich, so meine These, auch Überlegungen zu einer aktuellen Formulierung Ästhetischer Bildung anschließen. Was der Theaterwissenschaftler Gerald Siegmund für das Theater reklamiert, kann auch als eine Möglichkeit Ästhetischer Bildung im Feld der Theaterpädagogik formuliert werden, nämlich, dass sie „uns das verlernen lässt, was wir als soziale Subjekte eingeübt haben" (Siegmund 2014: 196). Zwischen den Ordnungen des Sinnlichen angesiedelt, kann Ästhetische Bildung möglicherweise einen Widerpart gegenüber der Tendenz zur Performativierung aller Lebensbereiche darstellen und vermag gleichzeitig die gesellschaftlich etablierten symbolischen Ordnungen zu stören. Dazu ist allerdings ein Abstand zwischen sozialer und künstlerischer Realität notwendige Voraussetzung.

Um diese Funktion Ästhetischer Bildung zu konturieren, kann auch ein Nachdenken über *neue Formen der Autonomie* von Kunst notwendig werden, wie es Dirk Baecker einfordert. Nachdem er *die* Autonomie der Kunst verabschiedet hat, verweist er auf das charakteristische Spannungsverhältnis zwischen Kunst und anderen gesellschaftlichen Feldern, deren Differenzen offensichtlich weiterhin zu markieren sind. Zur Erläuterung seiner Thesen zur Kunst der nächsten Gesellschaft äußert er im Gespräch mit Johannes M. Hedinger: „Mir war hier der Hinweis darauf wichtig, dass es auch für die sogenannte Autonomie der Kunst neue Formen geben wird. (…) Und nach wie vor sucht die Kunst die Kontroverse, lässt sich also nicht von Politik oder Wirtschaft, Pädagogik oder Ästhetik für deren Zwecke einspannen" (Baecker/Hedinger 2012).

Auch die Neuformulierung eines erfahrungsästhetischen Autonomiebegriffs, wie sie in jüngerer Zeit von der Philosophin und Kunsttheoretikerin Juliane Rebentisch vorgenommen wurde, kann für ein solches Verständnis von Ästhetischer Bildung maßgeblich sein. Durch den Fokus auf die Erfahrung werde, so Rebentisch, das Moment der Unbestimmtheit und Unabschließbarkeit in die Autonomiediskussion eingeführt. Gleichzeitig werde dabei die der ästhetischen Erfahrung eigenen „Logik der Distanznahme" beibehalten, die die soziale oder politische Realität in das „ernste Spiel des Ästhetischen" übersetze.

Eine von zeitgenössischer Erfahrung und Produktion der Künste ausgehende Ästhetische Bildung muss also – wenn sie sich nicht selbst abschaffen will – die Herausforderungen aktueller künstlerischer Praktiken an den Grenzen von Kunst und Alltag annehmen. Dabei geht es darum, diese Grenzen erfahrbar zu machen, auch und gerade dort, wo sie vermeintlich verschwinden. Der entscheidende Impuls für eine so verstandene ästhetische Bildung liegt im sich ständig verändernden Zwischenraum von künstlerischem und alltäglichem Handeln.

Literatur

Baecker, Dirk/Hedinger, Johannes M. (2012): Thesen zur nächsten Kunst. Online: http://whtsnxt.net/007 [Oktober 2015].

Lehmann, Hans-Thies (1999): Postdramatisches Theater. Frankfurt/Main: Verlag der Autoren.

McKenzie, Jon (2013): Performativitäten, Gegen- und Meta-Performativitäten. In: Fischer-Lichte, Erika/Hasselmann, Kristiane (Hrsg): Performing the Future. Die Zukunft der Performativitätsforschung. München: Fink, S. 141-159.

Otto, Ulf (2014): doing theatre. Theater, Wissenschaft und Praxis. In: Baumbach, Gerda et al. (Hrsg): Momentaufnahme Theaterwissenschaft. Leipziger Vorlesungen. Berlin: Theater der Zeit, S. 137-146.

Pinkert, Ute (2008): Der Theaterbegriff in der Theaterpädagogik. In: Brandstätter, Ursula/Dimke, Ana/Hentschel, Ulrike (Hrsg.): Szenenwechsel. Vermittlung von bildender Kunst. Musik und Theater. Berlin/Milow: Schibri, S. 173-178.

Rancière, Jacques (2008): Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien. In: Ders.: Die Aufteilung des Sinnlichen. Berlin: b_books, S. 75-100.

Rebentisch, Juliane (2014): Über die Grenzen des Ästhetischen. Juliane Rebentisch im Gespräch mit Milo Rau und Juri Steiner. SRF Kultur. Sternstunde Philosophie 6.4.2014. Online: https://www.youtube.com/watch?v=pm1eYaP7JIM [Oktober 2015].

Siegmund, Gerald (2014): Der Einsatz des Spiels. Theater als Dispositiv der Wahrnehmung. In: Baumbach, Gerda et al. (Hrsg): Momentaufnahme Theaterwissenschaft. Leipziger Vorlesungen. Berlin: Theater der Zeit, S. 187-198.

Postdigital Landscapes

Von Kristin Klein, Willy Noll

Harder, Better, Faster, Stronger. Willkommen im spätkapitalistischen Performance-Betrieb, so klingt es in diesem Daft-Punk--Song. Seien Sie relevant, tanzen Sie mit. Im Vier-Viertel-Takt wird hier eine – frei nach Max Weber – im Protestantismus verwurzelte und bis heute fortwährend aktualisierte Moral der persönlichen Anstrengung, der Leistung und Selbstüberwindung zitiert. Gegenwärtig mögen hedonistischere Versprechen der Idee von Selbstverbesserung zu neuem Glanz verhelfen; doch während Magie auf dem Weg zur Wissensgesellschaft fortschreitend outgesourct, Kritik am Kapitalismus ganz nebenbei entzaubert wurde, wünschen wir, *young urban something* einer westlich geprägten Kultur, uns manchmal das Staunen und Wundern, das Atemberaubende zurück, bauen unterdessen aber Biogemüse an und ackern umso härter für die perfekte Life-Work-Balance.

Die von Karl Marx beschriebenen quasi-religiösen und quasi-magischen Relationen zwischen Mensch und Waren finden sich zunehmend auch in ideellen Werten. Wichtig scheinen uns heute Erfahrungen und Praktiken, die über uns selbst hinausgehen (vgl. Böhme 2006). Und dies scheint gegeben in einer der letzten großen, sich hartnäckig haltenden Erzählungen unserer Zeit – ausgerechnet derjenigen über Selbstverwirklichung. Dieses Narrativ ist als Open-Source-Software zu denken sowie als Anleitung zur Selbstführung. Ulrich Bröckling beschrieb in diesem Kontext das unternehmerische Selbst, verstanden als wesentliches Leitbild unserer Zeit, als Regierungstechnik: Unternehmerische Funktionen werden demnach auf die bzw. den Einzelne/n übertragen, welche/r dadurch größeren Gestaltungsspielraum und vielfältige Chancen erhält, jedoch die damit einhergehenden Risiken selbst verantworten muss. Das unternehmerische Selbst spiegelt sich alsdann in der Idee der Ich-AG, das Image wird zur Marketingstrategie (vgl. Bröckling 2013).

Allein in der Aussicht auf die Möglichkeit von Selbstverwirklichung liegt eine magische Anziehungskraft. Diese Möglichkeit aber ist ihrer Definition gemäß ständig im Werden begriffen und kann auch in der Logik des Innovationsimperativs nie eingeholt werden: Selbst dann, wenn ein Ziel erreicht scheint, haben sich dessen Vorgaben oft bereits verändert, gilt es, fortlaufend neue Anforderungen zu bewältigen und Vorstellungen nachzugehen. Selbst die Einhaltung des Status Quo erfordert ständige Betriebsamkeit.
Vom Silicon-Valley aus transportiert sich der Geist von *All Work and All Play* in urbanen Mythen und American Dreams, übersetzt sich in Form von Apple-Devices, Coworking Spaces und risikoaffinen Start-Ups. Wer in ihren Bann gezogen wird, nimmt für diese Verlockungen im Zweifelsfall auch prekäre Arbeitsbedingungen in Kauf – mit Coffee-to-Go ins immer nächste Projekt.

Der digitale Nomade, mit mobilem Büro umherziehend, erfindet dabei stets neue Freiräume für sich. Flexibilität und Mobilität, einst Ideale der Bohème auf der Flucht vor dem modernistischen Diktum von Disziplin und Rationalismus, gelten heute für eine wachsende *Creative Class* (vgl. von Osten 2007). Das Bild des/r Künstler*in als Freidenker*in und Regelbrecher*in, welche/r innovative Kräfte entfacht, bildet die Basis des unternehmerischen Selbst. Dieses ist Selbstvermarkter, mit Hingabe für das, was es tut. Arbeits- und Lebenszeit sind ihm kaum unterscheidbar, Wollen und Müssen einerlei. Domestizierte Kreativität ist das wichtigste Must-Have im kognitiven Kapitalismus, Kreativität Fließbandarbeit. Sie steht längst nicht mehr unter Spaßverdacht.

So beschreibt Brad Troemel die jungen Künstler*innen von heute vergleichend als Athlet*innen, ihre Arbeit als einen unablässigen Strom künstlerischen Outputs, welcher die Contentfeeds seiner Follower möglichst anzuführen sucht (vgl. Troemel 2013). Kunst als Bodybuilding der Marke „Ich" (vgl. auch „Innovationsgymnastik" bei von Hentig 2000: 60). Die Inszenierung der eigenen exzessiven Arbeit, der Produktionsgeschwindigkeit, wird für die Athlet*innen Teil der Arbeit. Hier geht es nicht mehr, wie noch bei den künstlerischen Avantgarden, primär um das Neue. Es geht um Neuordnungen. Es geht um die Kunst der Geschwindigkeit. Im Akkord wird geremixt, gemash-upt, zitiert, manipuliert, veröffentlicht, gestreamt. Eine Auswahl der Arbeiten von Seiten des/r Künstler*in sei dabei, so Troemel, kaum nötig, denn diese treffe letztendlich das Publikum: Es bewertet die Arbeiten, teilt sie, setzt sie immer neuen Kontexten aus. Das Publikum ist damit nicht nur Teil des Beurteilungs- und Distributionsprozesses, sondern stellt auf diese Weise auch Bedeutung her (vgl. Troemel 2013).[1] Es zahlt dafür mit einem knappen Gut: seiner Aufmerksamkeit. Mehr Aufmerksamkeit bringt Künstler*innen in der Folge wiederum mehr Vorträge ein, mehr Gigs, mehr Publikationen, mehr Förderung. Das Like vollendet das Kunstwerk. Sein Wert steigert sich mit jedem Retweet.

Dies trifft allerdings nicht nur auf künstlerische Arbeiten zu. Auch der YouTube-Beauty-Guru tut es diesen Athlet*innen gleich, hält glücklich Shirt um Kleid vom Mega-Shopping-Haul in die Kamera. Jeder Klick bringt ihm Bares und ihn damit näher ans nächste gute Stück. *Prosumerism*[2] *at its best* oder auch: Ästhetische Arbeit beginnt mitunter bei H&M.
Im Zeitalter des post everything sind hierfür umfassende Auswahlprozesse erforderlich. Das Erkennen von Mustern und Strukturen im Informationsfluss, das Aufspüren von Trends gleicht einem Kapitalkatalysator.[3] Wohl geübt und routiniert scannt das unternehmerische Selbst seine Umgebung nach für seine Zwecke Verwertbarem. In einer globalisierten Welt, in der es keine Generation X, Y oder dergleichen mehr gibt, sondern eine Zeitrechnung, die sich vermehrt nach der immer schnelleren Abfolge des iPhone 6, 7, 8 usw. richtet, wird die Kosten-Nutzen-Rechnung wieder aktuell. So zählt man Kalorien im Quitte-Kardamom-Eis, bewertet die Qualität der eigenen Beziehung und sieht den Schlaf, einst die vermeintlich letzte Bastion vor den Wirkmächten des Kapitalismus, als Ressource der eigenen Produktivität.

Es gilt jedoch nicht nur das Prinzip der Ökonomisierung und Quantifizierung aller Lebensbereiche, sondern umgekehrt erfahren auch Ökonomie, Politik und Alltag einen Neuanstrich. So stellte Gernot Böhme bereits vor 20 Jahren fest, dass *„die ästhetische Arbeit einen großen Teil der gesamtgesellschaftlichen Arbeit ausmacht, d. h. ein großer Teil der überhaupt geleisteten Arbeit nicht mehr der Herstellung von Waren, sondern ihrer Inszenierung dient […] Es ist die Phase des Hochglanzkapitalismus"* (Böhme 1995: 45). Und in diesem wird Potenzial, High Performance und Coolness inszeniert. Der Popstar der Post-Postmoderne ist der smarte Visionär mit Charisma, der Startup-Gründer, der Arbeitskräfte bündelt und ihren Einsatz als Lifestyle verkauft – der Arbeitsplatz bei Google mit Fitnessstudio und Strandbar. Doch nicht nur dort lassen sich, zwischen Selbstdisziplinierung und Selbstenthusiasmierung, Leistungsbereitschaft und Ausdauer demonstrieren. Produktivität lässt sich schließlich aufzeichnen, posten und liken. Wir denken und handeln im Bewusstsein des Facebook'schen Panoptikums, in dem nunmehr potenziell JEDER ALLE(S) sehen kann. Rate, Comment, Subscribe.

Ästhetische Arbeit bedeutet, für die *Story of My Life* beständig auszuwählen und zu präsentieren, um symbolisches, kulturelles und anderes Kapital fortwährend neu zu akkumulieren. So wird der morgendliche Griff in den Kleiderschrank zur ersten Amtshandlung ästhetischer Arbeit. Das Frühstück, sorgsam angerichtet für Instagram, wird kuratiert, der Post der visualisierten Laufstrecke zeugt von körperlicher Fitness, Durchhaltevermögen, Agilität. Das Phänomen von Selfies urlaubsgebräunter Unterkörper oder ausgestreckter Füße vor azurblauem Wasser signalisiert unmissverständlich: Hier wird entspannt. Selbst im Modus der Pause werden mediale Verwertungsstrategien mitgedacht, Momente auf ihre *Googleability* überprüft. Die Weiten des Netzes bilden unseren Horizont.

Wer im Überangebot von URL und IRL[4] mithalten will, braucht daher vielfältige ästhetische Strategien. Bildung vollzieht sich ganz automatisch unter den hier umrissenen Bedingungen und jene, die Bildung für sich beanspruchen, müssen sich immer wied-

er die Frage gefallen lassen, wie sie sich dazu verhalten. Der und die Einzelne ist dabei, wie am Beispiel der Künstler*in oder des Prosumers ansatzweise illustriert, stärker zu netzwerkartigen Strukturen und zur Abhängigkeit von kollektiven Handlungsformen ins Verhältnis zu setzen. Demzufolge müssen im Kontext von Bildungsprozessen zunehmend auch Fähigkeiten und Fertigkeiten in den Blick genommen werden, welche die Grundlage des unternehmerischen „Wir“[5] – oder alternativer Konzepte – beschreiben, nicht aber nur auf der Ebene des bzw. der Einzelnen verbleiben. Wichtig scheint darüber hinaus das Lesen, Schreiben und Beurteilen können von solchen netzwerkartigen Strukturen und gesellschaftlich prägenden Mustern, Strömungen und Trends und ihrer magischen Bindungspotenziale. Der Topos des unternehmerischen Selbst ist dabei nur eine unter vielen Tendenzen, welche zugleich immer wieder ihre Formen verändern. Einzelne und Gruppen(verbände) müssen daher als Navigierende in diesen Strömen kurzfristig und taktisch – und dies auf lange Sicht – handeln lernen, um deren Richtung mitbestimmen zu können.

Angesichts sich ständig verändernder gesellschaftlicher Rahmenbedingungen stehen in Bezug auf Ästhetische Bildung einige Fragen in der Dauerschleife: Wie genau zeigen sich Potenziale, Versprechungen und Imperative von Narrativen wie demjenigen der Selbstverwirklichung? Wie wirken sie in unterschiedlichen Kontexten, auf gesellschaftlicher und auf individueller Ebene? Wie zeigen sie sich innerhalb ökonomisch und technologisch verfasster Systeme? Und daran anschließend: Wie kann Ästhetische Bildung, indem sie die Potenziale von *All Work and All Play* als zentrale gesellschaftliche wie auch individuelle Kräfte anerkennt und explizit mit dieser Logik handelt, selbstbewusst eigene Versionen und Spielarten davon hervorbringen (vgl. etwa Avanessian 2015)? Zunächst müssen dafür wohl die Fragen, mit denen sich Ästhetische Bildung befasst, wieder aus den Engen von bloßer Kompetenzorientierung oder müde gewordenen Vorstellungen vom Schönen, Wahren und Guten hervorgeholt werden.

Anmerkungen

1 Damit verändern sich weiterhin Konzepte u. a. von Autorschaft, von Besitz, der Rolle und Einflussnahme von Institutionen und demzufolge auch diejenigen von Kunst, welche, in den Weiten des Netzes und in Folge des (digitalen) Kontrollverlusts, häufig gar nicht mehr als solche zu identifizieren ist.
2 Der Begriff Prosumer, eine Zusammensetzung aus dem englischen „Producer“ und „Consumer“, geht u. a. auf Alvin Tofflers *The Third Wave* (1980) zurück und meint die Überschneidung der Rollen des Produzenten und des Konsumenten. Im Web 2.0 etwa generiert mittlerweile nahezu jede/r Nutzer*in auch Inhalte (in Blogs, Wikis, Kommentaren etc.), statt sie nur zu rezipieren.
3 Hier stehen wir immer mehr in Wechselbeziehungen mit Algorithmen. Doch dies vielleicht an anderer Stelle.
4 Bei URL (Uniform Resource Locator) handelt es sich um einen Standard, über den Inhalte wie Webseiten identifiziert und angesteuert werden können, bei IRL (In Real Life) um eine umgangssprachliche Bezeichnung, die, obwohl im Grunde hinfällig, noch in Abgrenzung zu sogenannten fiktiven oder virtuellen Realitäten Verwendung findet.
5 Dieses „Wir“ setzt sich in meiner Vorstellung kontextabhängig immer wieder neu zusammen und ist keine homogene Einheit, sondern ein Zusammenschluss von unterschiedlichen, sich verändernden Positionen.

Literatur

Avanessian, Armen (2015): Tomorrow Today. In: DIS Magazine. Online: http://dismagazine.com/blog/78332/tomorrow-today-armen-avanessian/ [08.10.2015].

Böhme, Gernot (1995): Atmosphäre als Grundbegriff einer neuen Ästhetik. In: Ders.: Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik. Frankfurt/Main: Suhrkamp, S. 21-48.

Böhme, Hartmut (2006): Fetischismus und Kultur. Eine andere Theorie der Moderne. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

Bröckling, Ulrich (2013): Das unternehmerische Selbst. Sozialisierung einer Subjektivierungsform. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 5. Auflage.

Hentig, Hartmut von (2000): Kreativität. Hohe Erwartungen an einen schwachen Begriff. Weinheim, Basel: Beltz.

Osten, Marion von (2007): Unpredictable Outcomes/Unpredictable Outcasts. A reflection after some years of debates on Creativity and Creative Industries. In: transversal, 8. Jg., Nr. 2/2007. Online: http://eipcp.net/transversal/0207/vonosten/en [8.10.2015].

Troemel, Brad (2015): Athletic Aesthetics. In: Bühler, Melanie (Hrsg.): No Internet, No Art. A Lunch Bytes Anthology. Ohne Ort: Onomatopee 102, S. 120-129.

Postdigital Landscapes

Von Kristin Klein, Willy Noll

In Schnurrs Artikel geht es um den Plural in zweifacher Ausführung, einerseits um einen vereinnahmenden, homogenisierenden Plural, einen kunstpädagogischen *pluralis majestatis*, andererseits um einen differenzierenden Plural als heuristisches „Kontrastmittel" für den ersten. Plural 1 verknüpft Schnurr dabei mit einer kunstpädagogischen Systemprämisse, wonach ästhetische Prozesse genuine Bildungsprozesse markieren würden, wenn mit diesen per Definitionem eine Erfahrungs- und Erkenntnisprogression einhergehe, d.h. eine kontemplative Verrückung und Neuperspektivierung des Ich-Welt-Verhältnisses verbunden sei. Doch inwieweit deckt sich nun – so fragt der Autor weiter – das eigene kunstpädagogische, auf spezifischen Subjekthypothesen gründende (Selbst-)Verständnis ästhetischer Erfahrung mit den ästhetischen Verhaltenspraxen Jugendlicher? Diese Fragestellung diskutiert Schnurr auf der Folie von Milieumodellen einer soziologischen Lebensweltanalyse, der „U27" Sinus-Studie (Plural 2). Das Vorhaben des Autors, durch Differenzbildung kunstpädagogische Paradigmen auf ihre eigene Milieuspezifik abzuklopfen und dem Fachdiskurs zuzuführen, ist richtig und wichtig. In der Rezeption dieses Artikels sollte insofern auch nicht nur eine wie auch immer berechtigte Kritik an den normativen Implikationen der Sinus-Studie alternativlos im Vordergrund stehen. Vielmehr sind genauer die Ingredienzien des kultursoziologischen Kontrastmittels in den Blick zu nehmen und auf ihre Verwendbarkeit im eigenen Fach zu überprüfen.

Zu diesem Zweck möchte ich nachfolgend systemisch den soziologischen Blick auf ästhetische Verhaltensweisen erläutern, um die Leistungsfähigkeit des von Schnurr verabreichten Kontrastmittels aufzuzeigen und ggf. noch zu steigern.

Als Einstieg hilft es, den vom Autor verwendeten Begriff der „lebensweltlichen Orientierungen" definitorisch zu schärfen. Orientierungen sind in der empirischen Sozialforschung keinesfalls ausschließlich mentalistisch zu fassen, sondern im Anschluss an Schulze als „subjektiv-situative Muster" (Schulze 1994: 82) zu begreifen. Gemeint sind nachweisbare „[…] Regelmäßigkeiten im Verhältnis von Subjekt und Situation. Menschen gelten als ‚orientiert', sofern sie unter ähnlichen Umständen Ähnliches tun und dies für sinnvoll halten" (Schulze 1994: 80). Sinn und Zeit sind gemäß dieser Definition insofern wesentliche Aprioris für den Aufbau von Orientierungen. Aus kunstpädagogischer Sicht fremdartig mutet dabei weniger die Sinn- als vielmehr die Zeitdimension an. Soziale Realitäten als episodische Kopplungen aus Mensch(en) und Umwelt(en) konstituieren sich überhaupt erst durch ihren iterativen Charakter. Erst Wiederholungen machen die „Substanz von Kultur" (Schulze 2003: 352) aus. Als Experten für das Außergewöhnliche, „Neue, für bis dahin Undenkbare […] (Oevermann 1996) scheint es uns Kunstpädagogen vom eigenen Selbstverständnis schwerer zu fallen, das Normale schätzen zu lernen. Doch ohne Bestätigungsroutinen in sozialen Interaktionsprozessen können sich Lebensstile überhaupt nicht entwickeln. Dabei gilt es erkenntnistheoretisch Vorsicht walten zu lassen bei Übernahme der ggf. latent mitschwingenden Dichotomie von normal=statisch vs. neu=progressiv, die uns gefühlsmäßig beschleicht. Das absolut Neue als das „bis dahin Undenkbare" ist erkenntnistheoretisch weder wahrnehmbar noch überhaupt beschreibbar (vgl. Zumbansen 2008: 47ff.). „Der Grad der Neuheit eines wahrgenommenen Phänomens misst sich […] einzig am Grade der Übereinstimmung und Abweichung mit bereits Bekanntem" (Müller/ Sottong 1998: 47). Demgegenüber erweisen sich die Normalitäten des Sozialen keinesfalls als erratisch, sondern als hochdynamische Übergangszustände, weshalb es nach Schulze in der empirischen Sozialforschung auch eher um die Entwicklung von „Verlaufsdiagnose[n]" (Schulze: 2001: 288) gehe, welche Wandlungsmuster und Transformationsroutinen von Milieus und Szenen erfassen.

Vor diesem erkenntnistheoretischen Hintergrund verwundert es auch nicht, wenn Schulze ästhetisches Verhalten als Spezialfall

lebensweltlicher Orientierung definiert. Als alltagsästhetische Episode bezeichnet er nämlich eine Handlung, „die sich erstens in einer Situation ereignet, in der mehrere Handlungsmöglichkeiten bestehen, die zweitens durch innenorientierte Sinngebung motiviert ist und die drittens [Wiederholungstendenzen aufweist]“ (Schulze 2005: 556). Ästhetisches Handeln ist demnach prinzipiell objektindifferent, jeder beliebige Gegenstand oder Sachverhalt kann dazu als Anlass oder Rohstoff dienen. Das bedingt jedoch, dass sich die betreffende Zuwendung zu einem Gegenstand/ Sachverhalt faktisch nicht als alternativlos erweist und somit das Ergebnis einer bewussten Wahlhandlung darstellt. Diese wiederum muss intrinsisch motiviert sein und als subjektiv gelungen verarbeitet werden. So weit so gut. Weisen die letztgenannten Aspekte noch Schnittmengen mit der Konzeption „ästhetischer Erfahrung“ bei Oevermann auf, so wird vermutlich auch hier wieder das an Wiederholungen und kollektive Verbreitung gekoppelte Moment der Alltäglichkeit aufstoßen. Das Außergewöhnliche hat nach Schulze als empirisches Faktum in den sozial (und soziologisch) erzeugten Wirklichkeiten keinen Platz, weil kein Gewicht. Im Verhältnis zum Kollektiv wäre das Außergewöhnliche die Exzentrikerposition, im Verhältnis zur Lebenspraxis des Einzelnen der Bereich einmaliger Erlebnisse. „Alltäglichkeit ereignet sich [dagegen] in der Sinnregion, die weder individuell noch kollektiv aus dem Rahmen fällt“ (Schulze 2005: 99).

Eine letzte Denkanregung möchte ich mit Schulze noch zu der Problematik der modellhaften Reduktion von sozialen Wirklichkeit liefern, wie sie in der Sinus-Studie angelegt ist und von Schnurr thematisiert wird. Denn unlauter ist es sicherlich ein empirisch generiertes Modell dazu zu nutzen, Individuen a posteriori zu typologisieren, aber ebenso verfehlt mutet das Bedürfnis an, die vielgestaltige Wirklichkeit gegen die komplexitätsreduzierenden Modelle der Sozialwissenschaften auszuspielen. Die Abweichung realer Ordnungstendenzen von vorgestellten idealen Ordnungsstrukturen ist nach Schulze keine methodologische Ungenauigkeit, sondern eine notwendige analytische *Unschärfe*, welche unabdingbar sei bei soziologischen Erhebungen, wie etwa Milieusegmentierungen (Schulze 2005: 214). Die „Kunst der Grobeinstellung“ (Schulze 2003: 206), das Ökonomiebedürfnis der wissenschaftlichen Empirie, habe sich dabei an den Gestaltgesetzen der Wahrnehmungspsychologie zu orientieren, an dem Streben nach Klarheit, Einfachheit und Prägnanz. Schnurrs „Kontrastmittel“ als Erkenntnisinstrument weist in die gleiche Richtung. Gleichwohl muss die Anerkennung von Unschärfen die numerisch exakte Quantifikation von Milieuverteilungen, wie sie in der Sinus-Studie vorgenommen werden, infrage stellen. Gleiches gilt für die Visualisierung des Datenmaterials. Dazu Schulze mit einer Kunstmetapher:

> *Eine Milieusegmentierung ist einem pointillistischen Gemälde vergleichbar, nicht einer Landkarte. Weil es nur breite Grenzzonen statt exakter Grenzlinien gibt, ist die Ausdehnung des Terrains nicht genau zu bemessen (Schulze 2005: 216).*

Kritisch mit Milieumodellen gearbeitet werden sollte jedoch nicht nur innerhalb des kunstpädagogischen Fachdiskurses, sondern auch im Kunstunterricht selbst. Unhabhängig von der (notwendigen) Fähigkeit zur eigenen positiven Selbstverortung im Kaleidoskop der empirisch konstruierten Milieuorientierungen, offerieren derartige Modelle auch Möglichkeitsräume für Differenzerfahrungen; angebahnt über die Konfrontation mit alternativen Wertewelten, Zeitkonzepten und Distinktionsparametern, die sich auch im ästhetischen Alltagsverhalten bestimmter Kollektive widerspiegeln. Eine reflexive wie produktive Auseinandersetzung mit Produktdesigns als Aggregationen jeweils milieubezogener Konzeptionen des Wünschenswerten wäre hier bspw. denkbar (vgl. Ullrich 2006, Billmayer 2011).

Allerdings sollte auch nach Alternativen zu den Typologien der Sinus-Studie gesucht werden, wobei Modelle zu favorisieren sind, die – entsprechend dem oben angeführten Zitat – weniger zu einer diskreten Kategorisierung verführen, sondern eher unterschiedliche Nähe- und Distanzgrade zu unterschiedlichen Wertefeldern abbilden. Zu verweisen sei hier etwa auf das alltagsästhetische Orientierungssystem von Schulze (2005: 255), das nach Maßgabe einer psychophysischen Semantik ein vierseitiges Koordinatensystem ausbildet (Abb. 1). Dabei bemisst die eine Achse den Grad kognitiver Differenziertheit zwischen den Polen Komplexität und Einfachheit, die andere Achse den Grad der handlungsbezogenen Reguliertheit zwischen den Polen Spontaneität und Ordnung (s. Abb. 1). Neben diesem Modell, auf das gerade auch im Kontext von Marktforschungen noch immer zurückgegriffen wird, ist ebenso das von Karmasin funktionalisierte Group/Grid-Modell der Kulturanthropologin Mary Douglas zu nennen (Karmasin 2004a: 111), das ähnlich visualisiert werden kann (Abb. 2). Grid betrifft dabei die Freiheitsgrade eines Individuums bei der Aushandlung von Beziehungsregeln, Group dagegen das grundlegende Ausmaß an Autonomie bzw. Heteronomie, das in einer Gesellschaft gelten soll. Durch Kombination dieser Dimensionen ergeben sich hier vier verschiedene Idealtypen, verteilt auf die die vier Quadranten des Koordinatensystems.

Im Modell des *Hierarchismus* hat die Gemeinschaft Vorrang, die auch klare Regeln vorgibt, im Modell des *Individualismus* ist dies genau umgekehrt. Zu den Mischformen gehört der *Egalitarismus*, bei welchem die Gruppe Priorität hat, aber alle Mitglieder gleichberechtigt sein und Regeln frei Aushandeln können sollen. Die *fatalistische* Kultur hingegen zeichnet sich durch (unfreiwillige oder freiwillige) Selbstisolation ihrer Mitglieder aus, die jedoch nicht davon überzeugt sind, die Regeln des gesellschaftlichen Systems abweichend beeinflussen oder verändern zu können. (vgl. auch Karmasin 2004b: 387). Diese heterogenen Wertewelten führen nach Karmasin nun auch zu ganz heterogenen ästhetischen Orientierungen, die z.B. auch in ganz bestimmten Markendesigns ihren Niederschlag fänden (Karmasin 2004a: 519ff.).

Mit den vergröbernden Instrumenten der empirischen Sozialforschung werden die ebenso relevanten Mikrostrukturen und je individuellen Verarbeitungsprozesse ästhetischer Erfahrungen nicht hinreichend berücksichtigt. Jedoch gilt das Gegenteil in gleicher Weise. „Ohne die Kunst des Abkürzens, Pointierens, Glättens lassen sich wesentliche Züge des sozialen Wirklichkeit nicht erkennen“ (Schulze 2003: 91). Die Herausforderung liegt auch für unser Fach in dem gegenstandsgerechten Changieren der Betrachtungsebenen sowie einer Qualitätsprüfung der dabei jeweils zum Einsatz kommenden Objektive.

Literatur

Billmayer, F. (2011): Shopping – Ein Angebot zur Entlastung der Kunstpädagogik. In: online, Zeitschrift Kunst Medien Bildung | zkmb, Text im Diskurs, www.zkmb.de/index.php?id=73; Zugriff: 02.11.2011.

Karmasin, H. (2004a): Produkte als Botschaften. Frankfurt a.M.

Karmasin, H. (2004b): The Bovine Ferrari. Normierung – Mehrwert – Distinktion in Stammes- und Industriegesellschaften. In: Frank, G./ Lukas, W. (Hg.): Norm, Grenze, Abweichung. Kultursemiotische Studien zu Literatur, Medien u. Wirtschaft. Passau, S. 383-403.

Müller, M./ Sottong, H. (1998): Zwischen Sender und Empfänger. Eine Einführung in die Semiotik der Kommunikationsgesellschaft. Bielefeld.

Schnurr, A. (2011): Weltsicht im Plural. Über jugendliche Milieus und das „Wir“ in der Kunstpädagogik. In: online, Zeitschrift Kunst Medien Bildung | zkmb, Text im Diskurs, www.zkmb.de/index.php?id=42; Zugriff: 02.11.2011.

Schulze, G. (1994): Gehen ohne Grund. Eine Skizze zur Kulturgeschichte des Denkens. In: Kuhlmann, A. (Hg.): Philosophische Ansichten der Kultur der Moderne. Frankfurt a.M., S. 79-130.

Schulze, G. (2001): Scheinkonflikte. Zu Thomas Meyers Kritik der Lebensstilforschung. In: Soziale Welt 52. H. 3, S. 283-296.

Schulze, G. (2003): Die beste aller Welten. Wohin bewegt sich die Gesellschaft im 21. Jahrhundert? Wien.

Schulze, G. (2005): Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart. Frankfurt a.M.

Ullrich, W. (2006): Habenwollen. Wie funktioniert die Konsumkultur? Frankfurt a.M.

Zumbansen, L. (2008): Dynamische Erlebniswelten. Ästhetische Orientierungen in phantastischen Bildschirmspielwelten. München.

Abbildungen

Abb. 1: Schulzes Erlebnismilieus als Zielgruppenmodell bei Karmasins Motivforschung. http://www.gallup.at/kmo/images/stories/Erlebnismilieus.pdf; Zugriff: 02.11.2011.

Abb. 2: Das Group/Grid-Modell der Cultural-Theory. http://www.peopleandplace.net/media/file/87/four_rationalities.jpg?1268144827; Zugriff:

02.11.2011.