

Games, Hacks und Pranks. Das Theater der Digital Natives

Von Katja Grawinkel-Claassen, Kathrin Tiedemann

Die Institution Theater verändert sich im Zuge der Digitalisierung, weil Digital Natives als Künstler*innen und Zuschauer*innen neue Formate einbringen. Dabei ist klar, dass das Theater der Digital Natives in nicht allzu ferner Zeit das einzige existierende Theater sein wird. Wir wollen aber nicht warten, bis die Theaterleitungen mit Digital Natives besetzt sind. Zumal wir davon ausgehen, dass der sich vollziehende Wandel durchaus auch die Strukturen der Theaterbetriebe erfassen könnte und dass das Theater der Digital Natives vielleicht gar keine Intendant*innen mehr haben wird. Aber verlassen wir das Feld der Spekulation und wenden uns der aktuellen künstlerischen Praxis zu. Dort können wir nämlich erste Dimensionen dieser Veränderung bereits beobachten und benennen.

Wie hält die Digitalisierung Einzug ins Theater? Die einfachste Antwort lautet: In den Hosentaschen all derer, die die Foyers, Zuschauertribünen, aber auch Probenräume, Hinterbühnen und Werkstätten betreten. Fast jede*r hat ein Smartphone stets dabei. Dass das noch lange keinen Einfluss auf die Inhalte haben muss, ist an den Spielplänen der meisten Häuser abzulesen. Viele Theaterschaffende sind sogar stolz darauf, das Theater bisher vor dem Einzug der Digitalisierung gerettet zu haben: Eine analoge Insel im Meer der wilden neuen Zeiten, die so schwer zu überblicken sind. Digitalisierung wird in erster Linie für zusätzliche Marketing-Tools genutzt. Dieser Einstellung setzen wir seit Jahren die Erkundung neuer Praktiken, Erzähl- und Erlebensweisen entgegen. Wir wollen wissen, wie sich das Theater verändert, wenn diejenigen – ganz wörtlich – die Regie übernehmen, die sich eine Welt ohne das Internet, ohne digitale Vernetzung, smarte Devices und soziale Netzwerke nicht mehr vorstellen können. Was bedeutet es für diese uralte Institution, wenn sie diesen Digital Natives ein kulturelles Zuhause bieten will? Oder anders herum: Warum ist es für sie, die sie doch angeblich im World Wide Web zu Hause sind, immer noch reizvoll, im Theater zu arbeiten oder dort Veranstaltungen zu besuchen? Ein paar Beispiele aus der aktuellen künstlerischen Praxis bieten Antworten auf diese Fragen.

Live Video Games sind ein performatives Format, welches das aus dem Hildesheimer Studiengang der Angewandten Kulturwissenschaft hervorgegangene Künstlerkollektiv *machina eX* erfunden hat. Mit *machina eX* verbindet das FFT eine enge Zusammenarbeit, die sich durch Residenzen auszeichnet, in denen das Theater zu einem Labor für Forschung und Entwicklung wird. Die Gruppe setzt sich interdisziplinär zusammen und verbindet interaktive Dramaturgien, das Programmieren von eigener Software, Setdesign, interaktiven Props und tagesaktuellen Plots aus der digitalisierten, globalisierten Welt zu einem besonderen Live-Format. Dabei schlüpfen die Zuschauer*innen in die Rolle von Spieler*innen, die sich gemeinsam durch verschiedene Levels eines Games zocken, die Rätsel lösen und Entscheidungen treffen müssen. Sind sie passiv, geschieht schlicht gar nichts. Die Darsteller*innen verfallen in ihren Charakteren in eine Endlosschleife. Das Game ist over, bevor es begonnen hat. Aktives Handeln, Verantwortung und Zusammenspiel sind gefragt. Dabei geht es, wie in dem nach Point 'n' Click Adventure-Manier aufgebauten *15.000 Gray*, um nichts geringeres als die Rettung der Welt vor einer atomaren Katastrophe. In *Lessons of Leaking* wird mittels Whistleblowing manipulativ in einen Bundestagswahlkampf eingegriffen. *Hedge Knights* ist ein Spiel, bei dem an der Börse gezockt wird. Beim Open World-Format *Right of Passage* müssen sich die Spieler*innen entscheiden, ob sie sich den Regeln des Spiels in einem fiktiven Flüchtlingscamp unterwerfen, sie erweitern oder schlicht missachten. Oder sie treten in drei Gruppen à zehn Personen gegeneinander an, um als Mitarbeiter*innen eines Start-ups auf neurechte Gruppierungen im Netz Jagd zu machen – wie im aktuellen Spiel *Endgame*. Seit 2010 arbeiten *machina eX* zusammen. Und allmählich zeichnet sich ab, dass ihre Produktionen auf äußerst spannende Weise eine medienkritische mit einer gesellschaftskritischen Perspektive verbinden, indem sie die Zuschauer*innen zu Akteur*innen machen, die selbst den Ausgang des Spiels bestimmen und so erfahren, was Handlungsmacht in der Medien-Demokratie bedeutet. Interessant ist dabei nicht zuletzt, dass sie der immer mächtiger werden Gaming-Industrie eine Ethik des Spiels entgegensetzen, die das spielende Subjekt gerade nicht für regelkonformes oder effektives Verhalten belohnt, sondern an dessen Autonomie und die Zweckfreiheit des spielerischen Lernens appelliert. In offenen Bastelwerkstätten oder Formaten wie dem Schüler-Workshop *Hack your School* begegnet *machina eX* jüngeren Zuschauer*innen, um ihnen ihre Form der künstlerischen Praxis spielerisch weiterzugeben. So entstand 2015 mit Schüler*innen der Düsseldorfer Realschule Friedrichstadt das Stadtraum-Parcours-Spiel *WhatsApp Me*.

Auch unter digitalen Ureinwohnern gibt es verschiedene Stämme, je nach Jahrgang und medialer Routine. Das weiß auch die 2007 in Bonn gegründete Gruppe *pulk fiktion* und versteht es auf außergewöhnliche Weise Brücken zwischen diesen verschiedenen Gruppen zu bauen, ja sogar zurück zu denjenigen Gestalten, die nicht schon immer in der Welt des Digitalen gelebt haben. Ein Beispiel ist ihre jüngste Produktion für Zuschauer*innen im Grundschulalter, *Max und Moritz* (nominiert für den Kölner Kinder- und Jugendtheaterpreis 2017). Wer mit Wilhelm Busch aufgewachsen ist statt mit YouTube, wähnt sich in dieser anarchischen DIY-Unterhaltungsshow zunächst im falschen Film. Zwei junge Frauen in Gummistiefeln traktieren Plastikhühnchen, ihre Bühnengehilfen und mitunter auch ihre Zuschauer*innen mit geschmacklosen Streichen. Nur heißen die hier nicht Streiche, sondern Pranks. „Prank Prank Prank!“, schallt es schon mal bei einer Schulvorstellung aus unzähligen Kinderkehlen. Sie wissen genau, was hier gespielt wird. Ein fieser Streich, aufgenommen mit der Handykamera und ins Netz gepostet: „Dieses war der erste Prank...“ Auf der Basis von Gesprächen mit Kindern und angelehnt an Wilhelm Busch wird *Max und Moritz* bei *pulk fiktion* zu einer Teststrecke zwischen unbändigem Spaß und schlechtem Gewissen. Die jungen Zuschauer*innen lernen nicht von der Geschichte auf der Bühne, sondern steuern zunächst für alle Nicht-Natives den nötigen Hintergrund bei, um Buschs Klassiker im Jahr 2017 zu lesen. Schließlich wird das Kollektiv der Zuschauer*innen selbst zur Schietzinstanz, als die Streiche allzu arg, allzu gefährlich werden. Einerseits migriert hier eine alte Geschichte mit Sack und Pack ins digitale Zeitalter, andererseits ziehen ein digitaler Diskurs und eine mediale Praxis ins Theater ein. Dort treffen sie sich und kreieren keineswegs eine neue ‚moralische Anstalt‘. Vielmehr fordern sie die Institution auf, ihre traditionellen Frontlinien hinter sich zu lassen. Künstler*innen lernen von Kindern, Alte von Jungen und alle haben einen Mordsspaß. Selbst dann noch, wenn der Theaterbesuch eine Schulveranstaltung ist. In dieser Show werden nämlich die Lehrer*innen vor die Tür geschickt, während auf der Bühne der nächste Prank zusammen mit den jungen Zuschauer*innen vorbereitet und anschließend am Lehrpersonal ausprobiert wird. Learning by doing!

Als letztes Beispiel sei *50 Grades of Shame* von *She She Pop* erwähnt. Wedekinds Klassiker *Frühlingserwachen* wird hier mit *50 Shades of Grey* verschnitten – vielleicht der Roman der Generation, die, so das Klischee, keine Bücher mehr liest, dafür aber im Internet jederzeit Zugang zu expliziten, sexualisierten Inhalten hat. In dieser explosiven Mischung wird das Thema der Scham neu verhandelt. Ein Thema, auf das sich das Kollektiv *She She Pop* seit den 1990ern spezialisiert hat, das seitdem die Selbstentblößung auf der Bühne zelebriert und daraus immer wieder erstaunliche künstlerische Schätze birgt. Im Zentrum dieser Bühnenproduktion steht die Produktion von Körperbildern, die mit einem raffinierten Low-tech-Verfahren auf der Bühne in einer Weise in Szene gesetzt wird, so dass hybride queere Gebilde entstehen. Die Körper der beteiligten Performer*innen im Alter von zehn bis 70 werden live ‚gehackt‘, medial zerstückelt, die einzelnen Körperpartien immer wieder neu zu einem phantastischen Kollektivkörper montiert, während alle gleichzeitig zusammen auf der Bühne agieren. Nacktheit wird hier ausgestellt und gleichzeitig verdeckt, Körper monströs miteinander verschnitten und riesenhaft auf überdimensionale Leinwände übertragen. Das Publikum windet sich wie Achtklässler beim Aufklärungsunterricht. Eine Darstellerin bzw. ein Darsteller im Kindesalter, also wie Wedekinds Wendla oder Moritz, wird im Laufe des Stücks ebenso mit der Unmöglichkeit der sexuellen Aufklärung konfrontiert wie die älteren Performer*innen, die etwa der Generation der 1968er und deren Kindern entspringen. Es entsteht eine zutiefst ehrliche, manchmal peinliche, manchmal urkomische Patchwork-Familienaufstellung. Das Performance-Kollektiv wird zum Lehrkörper, der sich selbst modellhaft einem Versuch der Selbstaufklärung unterzieht. Für die Zuschauer*innen ist der Abend das gemeinsame Ausloten von Schamgrenzen angesichts gewaltiger Bilder und öffentlich durchexerzierter Tabus. Er bildet für den Moment eine gemeinsame Erfahrung im Angesicht höchst unterschiedlicher medialer und gesellschaftlicher Routinen und Hintergründe.

Die Beispiele zeigen: Wenn die Digital Natives ins Theater migrieren, ihre Narrative und Gadgets mitbringen, dann können die altbekannten Räume nicht bleiben, wie sie waren. Hochtechnisierte Umgebungen waren Theaterräume schon immer. Nun werden sie zu Spielarenen. Die Trennung zwischen Bühne und Tribüne wird gezielt durchstoßen oder gleich ganz aufgehoben. Das Verhältnis zwischen Bild und Körper wird kompliziert. Die Verantwortung für das gemeinsam Erlebte, die aktiven und passiven Parts werden neu verteilt. Ging man bislang von relativ passiven Zuschauer*innen aus, so kann man im Theater der Digital Natives in den Worten des Journalisten Jay Rosen eher von „People Formerly Known as the Audience“ sprechen, zu deren Erleben ein hohes Maß an Engagement und Involviertsein gehört. Wenn die Digital Natives das Theater zu ihrem Zuhause machen, dann geht es auch immer um Fragen der Bildung. Wer lernt von wem? Wer hat die Macht und das nötige Vorwissen? Welche Vorlagen sind es wert, in künstlerische Praxis überführt zu werden? Die erwähnten, künstlerisch gelungenen Beispiele zeigen, dass am Ende stets etwas Übergeordnetes entsteht, etwas, das bleibt. Sei es ein Funke Gesellschaftskritik, verpackt in schlechtes Gewissen, oder das kribbelige Gefühl der tief empfundenen Scham angesichts einer selbst hervorgerufenen oder erlebten Grenzerfahrung. Sei es heillosen Spaß. Vielleicht macht diese neue Art des Theaters die Zuschauer*innen nicht zu besseren Menschen. In

jedem Fall aber bietet sie Menschen ganz unterschiedlichen Alters eine gemeinsame Erfahrung und verwickelt sie in ein ergebnisoffenes Gespräch über die Welt, in der wir leben.

The Game is on.

Games, Hacks und Pranks. Das Theater der Digital Natives

Von Katja Grawinkel-Claassen, Kathrin Tiedemann

Liebe D.,

verzeih, ich habe Dir lang nicht geschrieben.¹ Aber gerade musste ich wieder einmal an Dich denken. Wir machen gerade ein Buch über *Arts Education in Transition* – Kunstpädagogik (und Ästhetische Bildung) im Übergang. Übergang wohin? Und woher? Anlässlich dessen kamst Du mir in den Sinn. Und unsere Korrespondenz. Erinnerst Du noch meine Mail von der Hauptversammlung des BDK in Berlin 2002²? Eine halbe Ewigkeit ist das jetzt her. Wir hatten uns nach dem Studium in den 90ern dort erstmals wiedergesehen. Und Du hattest während meines Beitrags jedes Mal gezuckt, wenn ich ‚Neue Medien‘ gesagt hatte. Weißt Du noch? ‚Neue Medien‘ – so hatten wir damals genannt, was jetzt gerade noch einmal – aber nun als ‚Digitalisierung‘ – durchs (allerdings noch längst nicht globale) Dorf getrieben wird. Da ist aber ein ganz wesentlicher Unterschied: Es gibt inzwischen eine ganze Generation von Menschen, für die die Rede von ‚Neuen Medien‘ überhaupt keinen Sinn mehr macht, weil diese Medien nämlich schon längst da waren, als sie geboren wurden. Für sie sind das deshalb keine ‚Neuen‘ Medien mehr. Sie sind über das Neue und über das Besondere des Digitalen hinweg. Du Erinnerst sicher, ich hatte Dir öfter über sie geschrieben. Die Rede ist von den *Digital Natives*, den ‚Eingeborenen‘ der Digitalkulturen. Marc Prensky hatte um 2001 herum damit einiges Aufsehen erregt (vgl. Prensky 2001). Er hatte aufgeschnappt, was – Achtung jetzt geht es wirklich in die Prähistorie der ‚Neuen‘, digitalen Medien – John Perry Barlow 1996 in seiner *Declaration of the Independence of Cyberspace* geschrieben hatte: „You are terrified of your own children, since they are natives in a world where you will always be immigrants” (Barlow 1996).

Ich weiß, die Metapher ist umstritten. (Vor allem bei einigen GenXern und Baby Boomern, die eingeschnappt sind, weil sie ja auch ganz gut ‚mit Computer und Internet umgehen‘ können, aber eben nicht dieser Generation angehören. Und überhaupt seien doch diese *Digital Natives* eigentlich eher *Digital Naives*, weil sie gar nicht programmieren könnten und so andere Besserwisserganzertechniken auch nicht beherrschten.) Also ich weiß, die Metapher ist umstritten. Und völlig out of date. Aber ich finde sie immer noch gut. Sie macht deutlich, worum es bei dieser ganzen Diskussion wirklich geht: Nicht um den Wandel der Bedienbarkeit technischer Gerätschaften, sondern um die aus den veränderten Technologien resultierenden medienkulturellen, also – Du hast es gehört – *kulturellen* Wandlungsprozesse. Es ist tatsächlich eine neue Kultur entstanden, eine andere symbolische und lebenspraktische Umwelt, in der Menschen nun anders miteinander, mit Technologie und mit der ganzen Welt agieren als in der Buchdruck- und später Fernsehkultur des 16. bis 20. Jahrhunderts.

Es war klar, dass das irgendwann so kommen würde. Auch damals schon, in den späten 1990ern, als wir uns gerade mit Boris Becker freuten, endlich ‚drin‘³ zu sein, und meinten (weil *wir* uns so schwer taten mit den neuen Gerätschaften), den Kindern eine als ‚Medienkompetenz‘ getarnte Gerätebedienkompetenz vermitteln zu müssen. *Vor* dem Internet also (das heißt, *bevor* uns ansatzweise dämmerte, was das ist, das da als ‚Internet‘ auf uns zukommt). Auch damals war klar, dass es irgendwann eine Generation geben würde, denen das Attribut ‚neu‘ im Zusammenhang mit den Dingen, die sie tagtäglich umgeben, nichts mehr sagen würde. Sie sind auf eine Weise ‚drin‘, die wir uns nicht wirklich hatten vorstellen können. Aber nun ist sie da, diese Generation mit dem „Internet state of mind“, wie Carson Chan sagt. Vielleicht sind sie erst in der zweiten Generation wirklich *native*, wirklich eingeboren. Prensky hatte von der Generation ab Jahrgang 1980 gesprochen. Aber die kamen frühestens mit 15 bis 20 Jahren

in Berührung mit dem Internet. Vorher zwar mit ‚PCs‘ (weißt Du noch, diese großen grauen Kästen?) und Playstation und so weiter, aber eben nicht mit digitaler Vernetzung und mit der daraus entstehenden Situation (oder *Umwelt*, oder wie wollen wir das nennen?). Also sprechen wir lieber von der zweiten Generation *Digital Natives*, die in den 1990ern geboren ist.

So kenne ich das auch von meinen Studierenden. Auf die Frage, wer sich denn als *Digital Native* versteht, melden sich inzwischen fast alle. Vor kurzem war das noch etwas verhaltener... „Ich nicht, aber mein kleiner Bruder, der ...“. Vielleicht ist die bis vor kurzem noch zu beobachtende Zögerlichkeit aber auch ein Lehrer*innenbildungsphänomen? Die meisten Studierenden entscheiden sich ja relativ kurz nach dem Abitur, also wenn sie die Institution, in der sie später arbeiten möchten, gerade verlassen haben, für das Lehramtsstudium – mit den noch frischen Erinnerungen an den – meist wohl eher weniger von ‚Digitalisierung‘ geprägten – Schulalltag. Lehramtsstudierende sind deshalb ganz allgemein vermutlich nicht gerade die Fackelträger*innen der Digitalkulturen. Jedenfalls hatte ich bis vor kurzem, und manchmal auch jetzt noch, die ersten drei Semester des Studiums allerlei damit zu tun, einigen Studierenden klar zu machen, dass sie, wenn sie in ca. vier Jahren die Uni verlassen und in die Schule gehen, dort bei guter Gesundheit bis mindestens 2060, also mitten im Science Fiction, arbeiten werden und deshalb also bitte nicht immer davon ausgehen sollen, dass in der Schule alles bleibt, wie es ist, und man also mit diesem ganzen Digitalzeugs nichts zu tun hätte, weil man es ja in der Schule gar nicht braucht. „Glauben Sie im Ernst, dass Sie 2050 noch sinnvoll Kunstunterricht machen können ohne irgendeine Ahnung von digitaler Bildbearbeitung zu haben?“ – Na also! (Inzwischen geht es. Inzwischen reicht es zu fragen, wie sie auf die Idee kommen, dass das, was sie vollkommen selbstverständlich den ganzen Tag in jeder denkbaren Lebenslage (außerhalb der Schule) mit dem Smartphone tun, in der Schule des fortgeschrittenen 21. Jahrhunderts keine Rolle spielen könne. Und wie sie damit leben können, dass ihr *Internet state of mind* in der Institution, die für die Entwicklung des Geistes und den Umgang mit Wissen zuständig ist, ausgeschaltet und stattdessen ein anderer state of mind eingeschaltet wird.)

Wie gehst Du damit um in der Schule? Ihr habt sicher auch Handyverbot, zumindest Unter- und Mittelstufe, oder? Ist es bei euch auch so, dass die Schüler*innen deshalb alle zwei Handys haben? Eins zum Abgeben und eins für die andere Hosentasche? Aber im Ernst (eigentlich ist das sehr, sehr ernst) – ich habe auch durch die Beobachtungen aus der Vaterperspektive bei meinen eigenen Kindern (im ungefähr selben Alter wie meine Studierenden) den Eindruck, dass sie mit der Institution Schule in so einer geradezu unheimlichen ultra-pragmatischen Weise umgegangen sind: Sie können nicht mehr ernsthaft nachvollziehen, was das alles soll, wissen aber auch, dass diese Institution in Beton gegossen ist und man einfach nicht drumherum kommt. Man *muss* da durch. (Muss man natürlich nicht, man könnte auch aufbegehren, protestieren, revoltieren, die Schule, die ganze Welt verändern! ... Aber damit haben sie es nicht so sehr (wie wir damals und vor allem unsere – allerdings deutlich älteren – Freund*innen). Das haben sie dann schnell als Posing durchschaut. Und fühlen sich beim Gedanken an Protest eher an die Sprüche an den öffentlichen Klowänden erinnert.) Man muss da nicht nur durch, sondern auch noch *gut* durchkommen, weil von der Abschlussnote dieser Institution die Möglichkeiten für das zukünftige Glück, z.B. für die Studienplätze abhängig sind. Und die ganze Zeit muss man gute Miene zum anachronistischen Spiel machen und so tun, als gäbe es kein Internet in der eigenen Hosentasche. Klar, manchmal taucht auch in der Schule etwas Interessantes auf. Das nehmen sie dann auch gern mit. Aber wenn man etwas wirklich wissen will, dann fragt man doch besser Google als die Schule. Oder besser noch YouTube. Kennst Du das? Wie gehst Du damit um? Mit Deinem Expertinnenstatus? (Wofür bist Du die Fachfrau? Fürs Wissen? Fürs Können? Fürs Motivieren? Fürs Interessieren?) Und wie gehst Du damit um, dass Du in dieser Beton-Institution arbeitest, die viele Schüler*innen nur noch so quasi-ernst nehmen. Und das auch nur, weil sie müssen und weil sie ja nun wirklich nicht blöd, sondern (dank Internet?) mit ziemlich vielen Wassern gewaschen sind? Wie gehst Du damit um, dass Du diese Institution gewissermaßen persönlich vertrittst oder vertreten musst? Sprecht Ihr darüber in der Schule? Miteinander? Also Du und die Kolleg*innen? Und auch Du und die Schüler*innen?

Aber nochmal zurück zur digitalen Bildbearbeitung. Darum geht es ja eigentlich nicht. Das denken wir manchmal noch, weil das damals in den 1990ern das Thema war: die komplizierten Geräte und die komplexe Software und so weiter. Und manchmal, fataler Weise, auch immer noch (so ein bisschen empört): Die Kunst ist doch das Gegenteil von Technik!!! *Hier* geht es ums Echte, Natürliche, Authentische, manchmal gar ums ‚Somatische‘ usw. – *dort* um das Technische, Kognitive, Rationale, Kalte, Virtuelle etc. Diese Opposition – Kunst vs. Technik – ist tiefstes 19. Jahrhundert: Industrialisierung, Dampfmaschine, Fabrikarbeit, Entfremdung und so weiter. – Mir geht es nicht darum, dass sie alle Photoshop beherrschen. Mir geht es um diesen *Internet state of mind*, um die damit zusammenhängende veränderte Kultur, die anderen Üblichkeiten.

Die anderen Üblichkeiten. Zum Beispiel auch in der Kunst. Ich hatte Dir im vorletzten Jahr so eine Einladung geschickt zu unser-

er Tagung *Because Internet*. Du bist nicht gekommen (wie erwartet), aber vielleicht erinnerst Du die Einladung. Da ging es um diese ‚Post-Internet Art‘. Die Kunst *nach* dem Internet. Oder besser: *nachdem* das Internet *etwas Besonderes* war. Wir fragen uns: Wie verändern diese anderen Üblichkeiten die Üblichkeiten in der Kunst? Was produzieren Künstler*innen der Generation *Digital Native* als Kunst? Was erwarten Rezipient*innen der Generation *Digital Native* als Kunst? Was kritisieren Kritiker*innen der Generation *Digital Native* als Kunst? Was kuratieren Kurator*innen, was sammeln Sammler*innen? – und natürlich vor allem auch: Was lehren Lehrer*innen der Generation *Digital Native* als/mit/durch Kunst? Das ist unser Forschungsschwerpunkt hier in Köln: *Post-Internet Arts Education* (sieh mal nach unter [piaer.net!](http://piaer.net/)), mit dem die Tagung zusammenhing: Kunstpädagogik und Ästhetische Bildung nachdem das Internet etwas Besonderes war. Post-Internet Art? Das wirst Du, wie immer gut informiert (und mit so einem ein bisschen triumphierenden, aber freundlich bedauerndem Blick, der mir zeigen soll, dass meine Aufregung um die ‚Neuen‘ Medien damals doch arg hitzköpfig war), sagen: Das ist doch das, was kurz mal zwischen 2012 und 2015/16 in den Feuilletons als neuer Hype aufgetaucht, aber dann auch schnell wieder vergessen wurde. Ja. Für den Kunstmarkt ist das durch. Die Künstler*innen wollen vor allem deswegen auch nicht mehr in diese Schublade gesteckt werden. Die Kunstgeschichte kommt naturgemäß so schnell gar nicht hinterher und deshalb spielt es da auch keine Rolle. Aber für die Kunstpädagogik sieht es anders aus. Wir müssen ja die Alltagskultur, den ‚Lebensweltbezug‘, wie ihr in der Schule sagt, der Schüler*innen immer mit im Sinn haben. Und deshalb sollten wir diesen Begriff sehr ernsthaft bedenken. Du weißt ja, ich meine, wir haben es immer mit Science Fiction zu tun. Unsere pädagogischen Anstrengungen zielen auf Teilhabequalifikation für eine Gesellschaft, die es jetzt im Moment noch gar nicht gibt. Welche Qualifikationen, welches Wissen, welches Können brauchen unsere Schüler*innen in ihrem zukünftigen Leben? Das können wir gegenwärtig bestenfalls erahnen. Und genau da sehe ich die Post-Internet Art (wenn ich die Kunst grundsätzlich als ein Laboratorium verstehe, in dem die (medien-)kulturellen, sozialen und politischen Wandlungsprozesse in besonderer Verdichtung zur Darstellung kommen): Als ziemlich plausible Ahnung, worum es hier eigentlich und zukünftig (in der Zukunft der Kunst, in der Zukunft der Welt) gehen wird. Ich finde das wirklich spannend! Wir sind live dabei, wie sich die ganze Welt verwandelt. „Ich wäre gern achtzehn,“ schreibt der 1930 geborene Michel Serres, „so alt wie die Kleinen Däumlinge, jetzt, da alles zu erneuern, ja erst noch zu erfinden ist“ (Serres 2013: 23). Ich mag es wirklich, wie wertschätzend und liebevoll er von seinen Enkel*innen spricht (oder sprach – er ist leider im Juni dieses Jahres verstorben). Die „Däumlinge“ – weil sie so bewundernswert schnell mit dem Daumen auf dem Smartphone schreiben können. Er beschreibt sie – hochachtungsvoll – als „neue Menschen“, die „nicht mehr den gleichen Körper“ haben und „nicht mehr die gleiche Lebenserwartung“, sie kommunizieren nicht mehr auf die gleiche Weise, nehmen „nicht mehr dieselbe Welt“ wahr, leben „nicht mehr in derselben Natur, nicht mehr im selben Raum“ (vgl. ebd.: Klappentext). Er schreibt aus der Perspektive des Epistemologen. Das ist seine Profession. Er weiß, dass die kulturelle und damit auch die medienkulturelle Umwelt, in der Du aufgewachsen bist und lebst (aber vor allem – wie wir zurzeit, z.B. am Verhalten mancher Babyboomer im Netz, sehr deutlich sehen können – in der Du aufgewachsen bist), bedingt, was Du wissen, was Du denken kannst, und was nicht.

Und er schreibt aus der Perspektive des lieben und liebenden Großvaters. Ich weiß nicht, wie es Dir damit geht. Wir sind ja nahezu gleich alt. Ich komme allmählich auch in das Alter, wo man über Enkelkinder nachdenkt und sich selbst als Großvater vorzustellen versucht. Also – verstehst Du? – darum geht es hier ja immer auch: Das Leben geht ja weiter. Also das der Anderen. Auch dann, wenn wir gar nicht mehr dabei sind. Das ist zwar – vermutlich systembedingt – schwer vorstellbar, so eine Welt ohne mich. Aber realistisch betrachtet ist es doch ziemlich klar: Irgendwann läuft das hier alles ohne uns, ohne Dich und ohne mich. Und ohne Michel Serres. Aber mit den Däumlingen und Digital Natives und meinen Studierenden (die dann an unserer Stelle die Lehrer*innen und Professor*innen sind). Das ist ja der Sinn der ganzen Sache, der pädagogischen Sache, der *paideia*, dass es irgendwann mal ohne uns (weiter-)läuft.

Auch die *paideia* muss man natürlich epistemologisch sehen: „Ganz so“, schreibt Serres, „wie die Griechen die Pädagogik (*paideia*) im Augenblick der Erfindung und Verbreitung der Schrift erfunden hatten, ganz so, wie sie sich mit dem Aufkommen des Buchdrucks in der Renaissance verwandelte, ganz so verändert sich die Pädagogik völlig mit den neuen Technologien“ (Serres 2013: 22f). Mach Dir das klar! Es ist genauer besehen trivial, aber: Ohne die Erfindung der Schrift ist *paideia* als „Prozess, der die Übertragung von im Gedächtnis einer Generation enthaltenen Informationen in das Gedächtnis der nächsten erlaubt“ (Flusser 2000: 309), gar nicht vorstellbar. Und ‚Kultur‘ in genau diesem Sinn auch nicht. Erst durch die *Medientechnologie* der Schrift (klingt vielleicht komisch, weil Schreiben Dir so un-technisch vorkommt, ist aber genau besehen doch eine Medientechnologie) wird es möglich, dass wir uns aufschreiben können, was wir über die Welt wissen und dieses Wissen durch die Zeit (und an weit entfernte Orte) transportieren können. Vorher konnten wir es uns nur live erzählen. Und je nach Gedächtnisleistung war es dann relativ schnell wieder weg. Genau das ist es, was *paideia* bedeutet, was – wie Régis Debray sagt – „Transmission, Über-

mittlung“ ist: „das, was Kultur ausmacht und was demnach den Menschen vom Tier unterscheidet“ (Debray 2002). Und dann der Buchdruck, im Verbund mit der Zentralperspektive. Mach Dir das klar: Erst wenn so ein Buch kostengünstig hergestellt (vor Gutenbergs Erfindung hat ein Mönch im Kloster ein Jahr lang daran gearbeitet, ein Buch abzuschreiben. Ein Buch kostete also ein Jahresgehalt!) und in Masse über die Welt verteilt werden kann, ergibt sich die Notwendigkeit für die ‚Medienkompetenz‘ des Lesens. Und erst dann kann jemand wie Martin Luther auf die Idee kommen, dass es gut wäre, wenn die Menschen in den Kirchen verstehen würden, was dort im Weihrauchdunst vorgelesen wird, und man also darüber nachdenken sollte, die heiligen Schriften aus dem Hebräischen, Griechischen, Lateinischen ins Deutsche zu übersetzen. (Du weißt, was dann aus dieser Idee geworden ist und wie die Trennung der christlichen Kirche Europa und die Welt fortan geformt hat.) Auch Comenius muss man (u.a. als ‚early adopter‘ der neuen Medientechnologie mit dem Schul-Buch *orbis pictus*) in diesen Zusammenhang stellen. Mitten im Elend des 30-jährigen Kriegs kommt er auf die Idee, dass man doch eigentlich *alle* Menschen, *alle* Kinder zur Schule schicken könnte, um diese neue Medienkompetenz des Lesens zu erwerben, nicht nur die Kinder der Adligen. Juristisch umgesetzt wurde das als Schulpflicht dann erst Mitte bis Ende (je nach katholischer oder protestantischer Regierung des Bundesstaats) des 19. Jahrhunderts. Auch die Theorie der Bildung des Menschen (Humboldt 1804), den Humanismus überhaupt, kannst Du als Folge der Buchdrucktechnologie ansehen. Die Aufklärung natürlich, das mündige Subjekt (angefangen mit Descartes‘ *cogito*, dem selbstdenkenden und selbstlesenden Individuum), den mündigen Bürger, die Demokratie usw.

Und in der Kunst schlägt es mit der Zentralperspektive in die gleiche Kerbe: Der ‚Augpunkt‘, des selbstsehenden Individuums wird zum Maß aller Dinge. Der subjektive Blick wird transportabel und verallgemeinerbar und das selbstdenkende und selbstsehende Ich zum universalen Projektionspunkt visueller Informationsverarbeitung und überhaupt jeglichen Denkens. Und daraus entstand auch das – wie Rancière sagt (lest ihr den auch? Hier in der Uni reden immer alle von Rancière) – „Ästhetische Regime“ der Kunst, das die Kunst so sehr geprägt hat, dass wir die Kunst im Ästhetischen Regime für DIE Kunst überhaupt halten. Und dieses sehr spezielle Verhältnis des Subjekts zum Kunst-Objekt als ‚Ästhetische Erfahrung‘ beschreiben und darauf die ganze Idee der Kunstpädagogik und Ästhetischen Bildung aufgebaut haben. In dieser Größenordnung müssen wir, glaube ich, denken, was da aktuell geschieht. Post-Internet Art, die Kunst nach der Buchdruckkultur, nach der Zentralperspektive, nach dem Durchblick, nach dem menschlichen Individuum als in jeder Lebenslage mündigem Subjekt – und nachdem das ‚Neue‘ geschäftsführende Medium etwas Neues, Besonderes war und sich nun ganz allmählich und bislang doch immer noch nur schemenhaft abzeichnet, was alles auf dem Spiel steht: Das menschliche Individuum als souveränes Subjekt, der*die mündige Bürger*in als gute Idee und idealistisches Ziel humanistisch gedachter Schulbildung. Überhaupt, das Subjekt und sein gegenüberstehendes (auch Kunst-)Objekt. Der Durchblick. Das Ästhetische Regime der Kunstpädagogik. Stattdessen: Kunstwerke als Netzwerke, Künstler*innen als Black-Boxes. (Rezipient*innen auch.) Subjekte als komplexe Funktions-Netzwerke, Post-Humanismus. Kooperation, Kollaboration, Partizipation (aber als Post-Partizipation: „as a condition present everywhere and enacted by humans and non-humans participating together and being already part of something regardless if it is a desired outcome“ (Tyžlik-Carver 2014)) Neuer, Spekulativer Realismus, Object Oriented Ontology als born-digital philosophy und, hinter und über allem, die – übrigens u.a. vom lieben Opa Michel Serres bzgl. Grundidee maßgeblich beeinflusste – Actor Network Theory. Verzeih, jetzt habe ich gerade wieder mit diesen akademischen Hypes um mich geworfen, die zurzeit noch außerhalb der Universität kaum Bedeutung haben. Das war mehr so ein Geplauder aus der Forschungswerkstatt. Das ist alles noch sehr roh. Aber damit beschäftigen wir uns hier gerade, ausgehend von der Post-Internet Art und der Idee einer entsprechenden Post-Internet Art(s) Education. Wir werden dazu in nächster Zeit einige Texte schreiben, Berichte aus der Forschungswerkstatt *Post-Internet Arts Education Research*, kurz PIAER (wie frz. *Pierre*). Vielleicht läuft Dir der eine oder andere über den Weg. Achte auf Meyer/Zahn, Klein, Herlitz, Schroer, wenn es Dich interessiert. Und wie gesagt piaer.net. Wie weit wir dabei bis in die Schule, wie man so sagt, *Montag, 2. Stunde*, kommen, müssen wir sehen. Wir haben zwar auch eine Plattform für ganz konkrete Unterrichtsprojekte eingerichtet (zusammen mit Konstanze Schütze und Gila Kolb unter MYOW.org). Aber diese großen Fragen – *Wie ist denn eine schulische Praxis denkbar, die nicht in erster Linie von menschlichen Individuen als Subjekte, sondern Bildungsprozessen als Akteur-Netzwerke aus menschlichen Individuen (im Plural!) und nicht-menschlichen Akteuren und Aktanden (inklusive dieser neuen digital-vernetzten Aktanden wie Google, deepL, YouTube usw.) ausgeht? Oder: Was setzen wir an die Stelle der für unsere Konzeptionen von Kunstpädagogik und Ästhetischer Bildung grundlegenden Ästhetischen Erfahrung, wenn diese an die Vorstellung eines Subjekts in Auseinandersetzung mit einem (ästhetischen) Objekt gekoppelt ist, dieser ‚Korrelationismus‘ aber nicht mehr kompatibel ist mit den neuen spekulativen Weltbildern und -erklärungen der born-digital philosophies?* – diese Fragen werden wir so schnell nicht in Lehrplänen und Rahmenrichtlinien unterbringen können. Es braucht noch Zeit, bis diese Gedanken und Ideen den Weg aus der Universität ins richtige Leben gefunden haben, in die Schule zum Beispiel. Aber das richtige Leben, der Alltag, der ju-

gendkulturelle Alltag, der ist auch längst post-Internet. Und die nächste Generation Deiner Kolleg*innen, die, die wir jetzt gerade hier in der Universität haben und in der Verkoppelung von Lehre und Forschung mit diesen Fragen beschäftigen, sind ganz bald bei Dir. Auch Montags, 2. Stunde. Wie nennen wir sie? Post-Internet Lehrer*innen? Liebe D., ich muss zum Ende kommen. Dieses Buch muss dringend in den Druck. Und meine ‚E-mail‘ ist schon wieder viel zu lang geworden für eine ‚E-mail‘. Apropos, ein letztes Apropos noch: Du erinnerst Dich, die ‚E-mails‘ in den BDK-Mitteilungen waren damals ja auch eine Anspielung auf die *Briefe aus der Ästhetischen Provinz* (von Axel von Criegern). ‚E-mail‘ als das Neue gegenüber dem Brief (haha! Und man musste es extra ‚-mail‘ nennen und so Briefumschlags-Icons drankleben, damit wir *Digital Immigrants* überhaupt verstehen, was wir damit anfangen sollen) und als das Leichtere, Seichtere, Unverbindlichere gegenüber der ‚Schwere‘ des Briefs ... Und nun? Die Studierenden denken es sich nur höflich heimlich, meine Kinder (im gleichen Alter) sagen es mir in aller Deutlichkeit: *E-mail benutze ich nur, wenn ich mit alten Leuten kommunizieren muss*. Rums.

Herzlich, Dein T.

Anmerkungen

[1] Von Ausgabe 3/2000 bis 4/2005 habe ich (mit einigen Lücken) für die Fachzeitschrift des BDK – Fachverband für Kunstpädagogik e.V. – BDK-Mitteilungen, kleine Essays unter dem Titel *e-mails from <http://kunst.erzwiss.uni-hamburg.de>* geschrieben. Die immer als Korrespondenzen mit einer gewissen „D.“ formulierten Texte kreisten zumeist um das damals so genannte Thema ‚Neue Medien‘ in der Kunstpädagogik. Die Adressatin habe ich mir von Jacques Derrida geborgt. In seinen *Postkarten von Sokrates bis an Freud und jenseits* schreibt er an eine ominöse D.: „Du würdest einen LiebesBrief lesen, ein bißchen retro, den letzten der Geschichte. Aber Du hast ihn noch nicht bekommen. Ja, mangels oder wegen übermäßiger Adresse eignet er sich, in alle Hände zu fallen: eine Postkarte, ein offener Brief, wo das Geheimnis erscheint, aber unentzifferbar. [...] sie macht aus Dir, was Du willst, sie nimmt D., sie lässt D., sie gibt D“ (Derrida 1989: Klappentext). Als Arbeitshypothese unterstelle ich ein ‚Du‘. D., das heißt Du, Dich, Dir usw. Ich stelle mir also D. vor als eine Kollegin aus der Kunstpädagogik, mit der ich seit Jahren ‚auf Du‘ bin. Vielleicht haben wir zusammen studiert oder kennen uns von irgendwelchen Fachtagungen o.ä. D. ist Fachfrau auf ihrem Gebiet, mit reichlich Unterrichtserfahrung und mit allen fachdidaktischen Wassern gewaschen. Aber D. ist eben auch eine „übermäßige Adresse“. Was ich ihr zu sagen habe, betrifft nicht nur die Kunstpädagogik. E-mails an D. eignen sich, „in alle Hände zu fallen“.

[2] Meyer 2000 ff.

[3] <https://www.youtube.com/watch?v=7ZL3dBE3fT0> [6.5.2019]

Literatur

Barlow, John Perry (1996): A Declaration of the Independence of Cyberspace. Online: http://w2.eff.org/Censorship/Internet_censorship_bills/barlow_0296.declaration [6.5.2019]

Debray, Régis (2002): Der Tod des Bildes erfordert eine neue Mediologie. In: Heidelberger e-Journal für Ritualwissenschaft <http://web.archive.org/web/20091116172943/http://www.rzuser.uni-heidelberg.de/~es3/e-journal/fundstuecke/debray.pdf> [6.5.2019]

Derrida, Jacques (1989): Die Postkarte von Sokrates bis an Freud und jenseits. 1. Lieferung: Envois/Sendungen. Berlin: Brinkmann & Bose.

Flusser, Vilém (2000): Kommunikologie, Frankfurt /M.: Fischer.

Meyer, Torsten (2000 ff.): e-mails from <http://kunst.erzwiss.uni-hamburg.de> In: BDK-Mitteilungen 3/2000 – 4/2005. Online: <http://www.medialogy.de/emails/> [6.5.2019]

Prensky, Marc (2001): Digital Natives, Digital Immigrants. In: On the Horizon, NCB University Press, Vol. 9, No. 5, October 2001. Online: [http://www.marcprensky.com/writing/Prensky – Digital Natives, Digital Immigrants – Part1.pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf) [6.5.2019]

Serres, Michel (2013): Erfindet euch neu! eine Liebeserklärung an die vernetzte Generation. Berlin: Suhrkamp.

Tyzlik-Carver, Magda (2014): Towards an Aesthetics of Common/s: Beyond Participation and Its Post | New Criticals. Online: <http://www.newcriticals.com/towards-aesthetics-of-commons-beyond-participation-and-its-post/print> [6.5.2019]