

Kritik an Dingen. Oder die Frage nach den Voraussetzungen von Bildungsprozessen durch die kritische Auseinandersetzung mit Dingen des Alltags

Von Cornelia Zobl

Kein Ding, Digga, das Ding hat Swing. Dinge geben Kingdom, Dinge nehmen alles.

Deichkind (2019): Dinge



Abb. 1

Bildung, Kritik und Dinge – Eine Verhältnisbestimmung

Bildungstheoretische Auseinandersetzungen im deutschsprachigen Raum fassen Bildungsprozesse als individuellen, häufig auch als subjektiven Prozess. Bildung ‚passiert‘ (Bildung als Widerfahrnis) dem Individuum in der Auseinandersetzung mit dem eigenen Selbst, den*in Anderen und der Welt. Bildungsprozesse können daher nicht geplant oder in einem starken Sinne angeleitet werden. (Vgl. u.a. Mollenhauer 2008, Benner 2015) Auch ist nicht abzusehen, wie sich das durch Bildung (trans-)formierte Subjekt ‚ausrichten‘ wird (Bildung ohne Ziel). (Vgl. etwa Adorno 2003, Mollenhauer 2008) Bildung ist ein äußerst fragiler und riskanter Prozess, der das Bildungssubjekt als solches herauszufordern vermag. Dieses muss dementsprechend offen für jene (Trans-)Formationen durch Bildung sein. Es braucht einen Safe Space, um sich in dieser Art und Weise selbst und seine Welt riskieren zu können. Im Kontext von Bildung wird dementsprechend eine spezifische ‚Haltung‘ von Bildungssubjekt vorausgesetzt. Eine Haltung, die ein Offen-Sein gegenüber sich selbst, dem*n Anderen und der Welt anzeigt. ^[1]

Offene Bildungsprozesse von Subjekten brauchen dementsprechend ein Gegenüber, das diese Offenheit allererst ermöglicht. So kann nicht immer von Bildung bzw. von einem Bildungsprozess in diesem engeren Sinne gesprochen werden. Das Selbst, das Andere und die Welt brauchen eine gewisse Opazität, eine Unschärfe, die die Richtung einer solchen (Trans-)Formation offen zu lassen vermag. Bildung ‚passiert‘ so nach gegenwärtigen Theorielagen am Unerwarteten, am Negativen oder auch am Fremden. (Vgl. etwa Benner 1999, Koller 2010, Schäfer 2020) Nach deutscher Tradition eignen sich dafür vorrangig die Beziehung zu sich selbst und den Anderen. Wenn es sich um Dingliches im weitesten Sinne dreht, dann bildet sich das Bildungssubjekt vorrangig beim Reisen (vgl. Humboldt 1903-1936, Goethe 1976, Rousseau 2003) – als bewusste Auseinandersetzung mit der fremden kulturellen und somit auch dinglichen Welt – und anhand von Kunst (vgl. Goethe 1976, Schiller 1984) – als Auseinandersetzung mit für das Bildungssubjekt nicht eindeutig einordenbaren Visualisiertem, Konzepten und Dingen.

Kritikfähigkeit, verstanden als die Fähigkeit zur differenzierten und zielgerichteten Auseinandersetzung und Urteilsbildung in Bezug auf das Selbst, die*das Andere*n und die Welt (vgl. Foucault 1992), kann eine wichtige Voraussetzung für Bildungsprozesse sein. Kritikfähigkeit ermöglicht dem Bildungssubjekt eine andere Form der Betrachtung des jeweilig gegenübergestellten, das auch eine kritische Betrachtung des eigenen Selbst umfassen kann. In seinem viel beachteten Vortrag *Was ist Kritik?* fasst Foucault Kritik in Anlehnung an Kants Überlegungen als Mut der Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Verhältnissen, als Haltung und Tugend, jedoch aus als Reflektieren der Reichweite des eigenen Wissens. (Foucault 1992: 16-17) Fou-

cault schreibt über die Kritik, dass diese als Funktion verstanden werden kann: „Schließlich existiert die Kritik nur im Verhältnis zu etwas anderem als sie selbst: sie ist Instrument, Mittel zu einer Zukunft oder zu einer Wahrheit, die sie weder kennen noch sein wird, sie ist ein Blick in einen Bereich, in dem sie als Polizei auftreten will, nicht aber ihr Gesetz durchsetzen kann.“ (Ebd. 10). Kritik ist, so Foucaults bekannte Formel, „die Kunst nicht dermaßen regiert zu werden“ (ebd. 12). Die kritische Haltung befähigt das Subjekt sich zu sich selbst, zu Anderen und die es umgebende Welt in ein anderes Verhältnis in Bezug auf Wahrheit, Recht und Autorität zu setzen (ebd. 12-14).

Kritik wird – in dieser Weise verstanden – als eine spezifische Haltung aber auch Praxis des Subjekts gefasst. Braucht die Bildung vor allem Offenheit, so kann die Haltung des kritischen Subjekts als aktiv, mutig und wissbegierig (Foucault 1992: 17-18) beschrieben werden. Im Gegensatz zur Bildung ist Kritik zielgerichtet, d.h. sie richtet sich konkret ‚gegen‘ etwas oder jemanden. Befrage (selbst) deine eigenen und fremde Wahrheitsansprüche, Gesetze und Gesetzmäßigkeiten und die Macht von Autorität – so die Imperative ausgehend von Foucaults Kritikverständnis. Kritik ist in diesem Sinne dem Individuum vorbehalten, kann also nicht stellvertretend für andere vollzogen werden. Dies deckt sich mit dem Verständnis von Bildung, die ebenso vom Subjekt aus zu denken ist. Bildung und Kritik können und sollen so im Folgenden in ein direktes Verhältnis gebracht werden, auch wenn Kritik Bildung nicht notwendig nach sich zieht oder diese in jedem Fall voraussetzt. Das heißt, das Machen von bildenden Erfahrungen verlangt vom Bildungssubjekt auf jeden Fall das Einlassen auf jene Erfahrungen, kann jedoch auch durch die kritische Auseinandersetzung mit dem Selbst, den Anderen und der Welt begünstigt werden.

Dinge, die nicht im Kontext des Reisens oder der Kunst eingebettet sind bzw. sich für das Subjekt weder fremd, anders oder ‚negativ‘ darstellen, können – so die These dieses Artikels – über das Moment von Kritik für potenzielle Bildungsprozesse fruchtbar gemacht werden. Die Dinge, um die es in diesem Artikel gehen soll, sind Dinge des Alltags. Vom High-Tech-Fernseher mit KI-unterstützter Browser-Funktion, über die mechanisch funktionierende Salatschleuder bis zum Teststreifen zur Bestimmung des pH-Wertes des Babybades, sind es gerade jene Dinge, die das individuelle und gesellschaftliche Leben in einem starken Sinne

prägen^[2]. Sie regieren uns. Besonders gut nachvollziehbar zeigt sich die Wirkmächtigkeit dieser Dinge bei den ‚neuen‘ Kommunikationstechnologien, nämlich den sogenannten Smartphones. Als ‚verbesserte‘ und ‚optimierte‘ Variante des bereits etablierten Festnetz-Telefons, des Computers, der Spielekonsole, der Musikanlage, des Buchs etc. verbringen Menschen mittlerweile viele Stunden des Tages damit, sich mit ihren Smartphones zu beschäftigen. Neben Verhaltensänderungen, die das individuelle und gemeinschaftliche Leben nachhaltig geprägt haben, kommt es durch den Gebrauch des Smartphones auch zu psychologischen und physiologischen Anpassungen und Beeinträchtigungen von Personen. (vgl. Newport 2019). Dinge des Alltags haben eine machtvolle Wirkung auf das (gute) Leben von Subjekten und Gemeinschaften. Es scheint also unerlässlich, diese als Ausgang von Bildungsprozessen verstehen zu wollen. Dinge haben nur leider einen Makel: Als Teil des Alltags, stehen solche Dinge den potenziellen Bildungssubjekten nicht als Fremde, Andere oder Negative gegenüber. Dinge sind dermaßen im Leben der Subjekte integriert, dass diese nur unter bestimmten Umständen als potenziell kritisierbares Gegenüber des Subjekts in Erscheinung treten können: nämlich wenn sie nicht länger funktionieren oder in unerwarteter Weise funktionieren. Aber auch hier ist es meist eher ein (unkritisches) Ärgernis, das den Dingen entgegengebracht wird, als eine kritische Auseinandersetzung mit dem Ding an sich. Kritik als aktive, mutige und wissbegierige Haltung des Subjekts soll im Folgenden demnach so gegenüber Dingen praktikierbar gemacht werden, dass diese im besten Fall Bildungsprozesse auslösen können.

Für ein solches Vorhaben soll zunächst das problematische Verhältnis von Bildung zu jenen Alltagsdingen nachgezeichnet werden. Es soll die Frage geklärt werden, warum Alltagsdinge im Gegensatz zu Dingen der Kunst und des Reisens nicht in einem für Bildungsprozesse angemessenen Verhältnis zum Bildungssubjekt stehen und was es dafür brauchen könnte. Die Objektivierung bzw. Relationierung von Alltagsdingen wird dabei in mehreren Schritten durchgedacht. Im Anschluss an die Klärung dieser Frage geht es um die Dinge an sich. Eine nähere Bestimmung des Dingbegriffs erscheint notwendig. Es zeigt sich, dass Dinge nicht nur als ‚Technische‘ verstanden werden können, sondern als sogenannte Hybride bereits auch Teil des ‚Natürlichen‘ geworden sind. Wird im Folgenden von Alltagsdingen geschrieben, umfassen diese beide Kategorien, d.h. technische Dinge (Werkzeuge), technisch hergestellte Dinge (Dinge des Alltags aus Low und High Tech) und Hybride (Dinge, die ‚lebendige‘ Anteile aufweisen, wie bspw. KI). Ansonsten wird zwischen hybriden Dingen oder ‚einfachen‘ Dingen bzw. Heidegger’schen Dingen gesprochen. Diese Unterscheidung ist vor allem dann noch einmal wichtig, wenn man nach dem *Wie* von Kritik fragt, die Bildungsprozesse für Subjekte anhand von Dingen voraussetzen könnte. Die dafür benötigte neue Verhältnissetzung von Subjekt, Funktion und einem angemessenen Kontext zeigt sich bei hybriden Dingen leicht verschoben zu den einfachen Dingen des Alltags. Bis dahin bewegt sich der Text eng am klassisch intellektualistisch angelegten Bildungsbegriff und antwortet dementsprechend mit einer intellektu-

alistischen Form von Kritik. Am Ende des Beitrags werden Foucaults Überlegungen zur Kritik hinsichtlich der kritischen Praxis der antiken Kyniker*innen noch einmal zugespitzt. In Anbetracht der Frage nach einer Form von Kritik, die im praktisch agierenden Bildungswesen anschlussfähig ist und anhand des Umgangs mit Dingen ihren Ausgang findet, braucht es eine solche andere Herangehensweise. Schüler*innen sollen im Gegensatz zu den anleitenden Lehrenden ins Zentrum gerückt werden. Eine solche Form von Kritik bzw. eine kritische Praxis kann es dem Bildungssubjekt, sprich den Schüler*innen, einerseits ermöglichen, direkte Erfahrungen mit den Alltagsdingen zu machen, und andererseits durch die Verhältnisverschiebung der Dinge zu sich selbst und der Welt potenziell Bildungsprozesse auslösen.

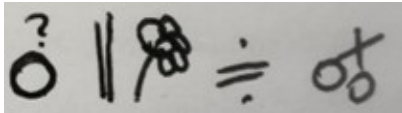


Abb. 2

Bildung und Dinge – Eine kurze Problembestimmung

So offen deutschsprachige Bildungstheorien mit dem Ausgang von Bildungsprozessen anhand der Verhältnissetzung von Selbst, Anderen und Welt erscheinen mögen, so kompliziert wird es in der Detailbetrachtung. Bildende Erfahrung kann nach gängigen deutschsprachigen Bildungstheorien zwar immer und überall gemacht werden, jedoch – und hier wird es kompliziert – nicht anhand von allem. Gerade in der Auseinandersetzung mit der materiellen Welt, sprich auch den Dingen – im Gegensatz zur Auseinandersetzung mit der eigenen Subjektivität und anderen Subjekten – wird häufig Bildungspotenzial abgesprochen. Warum ist das so? Zur Beantwortung der Frage soll zunächst zwischen Dingen und Objekten unterschieden werden. So sind Dinge im Gegensatz zu Objekten (noch) keine relationalen Gegenüber des Selbst, die bereits in einem bewusst reflektierbaren oder auch kritisierbaren Verhältnis zu diesem stehen. Obwohl Subjekte zwar ständig mit Dingen hantieren, stehen diese nicht in einer bewusst reflektierbaren Beziehung (Relation) zu diesen. Was paradox erscheinen mag, erschließt sich beim Nachdenken über den eigenen Alltag. Dinge sind durch ihre Funktion (Waschen, Kaffee-Machen, Messen etc.) so vertraut, dass wir in den meisten Fällen nur die Funktion an sich – funktioniert oder funktioniert nicht – aber nicht das Ding selbst in den Blick nehmen. Wer denkt schon über die Sickergeschwindigkeit und ihre Veränderbarkeit bei Kaffee-Maschinen nach, obwohl dadurch der Kaffeegenuss an unsere individuellen Bedürfnisse angepasst werden könnte? Oder über differenziert und aufwendig zu bedienende und zu wartende Dinge des Alltags, auch wenn diese uns unnötig Stress bereiten? Wir ärgern uns maximal über die aufzuwendende Zeit, jedoch fragen wir uns kaum, was jene Dinge mit uns zu tun haben und wie diese durch ihre Machart unser eigenes Leben und die Gesellschaft verändern.

Relationalität in Bezug auf die Form eben der Beziehung zum Subjekt zeichnet sich also dadurch aus, dass sich das Subjekt allererst bewusst über das Da-Sein eines Gegenübers und dessen Veränderbarkeit im Verhältnis auf sich selbst, auf die Anderen und die Welt ist. Dinge sind dem Subjekt im Gegensatz zu den Objekten – so könnte man sagen – noch zu (!) fremd, als dass diese als Gegenüber in Erscheinung treten können. Bildungsprozesse sind dadurch ausgeschlossen. Auch eine bewusste kritische Haltung ihnen gegenüber ist damit nicht möglich. Dinge werden vom Subjekt zwar auf leiblicher Ebene erfahren^[3], jedoch noch bevor diese von ihm potenziell erkannt werden können, also als Objekte in Relation zum eigenen Ich gebracht werden können (Roßler 2016: 78). Subjekte sind ‚blind‘ gegenüber den Dingen des Alltags, obwohl diese ständig mit ihnen umgehen (müssen). Bildung braucht nach gängigem deutschsprachigen Verständnis – so möchte ich zunächst zu bedenken geben – demnach die Auseinandersetzung mit Objekten und nicht mit Dingen, um bildende Erfahrungen für die Subjekte zu ermöglichen.

Wie werden Dinge zu Objekten? Warum technisch hergestellte Dingen vordergründig keinen Objektstatus besitzen und wie dies geändert werden kann, lässt sich entlang der Gedanken von Heidegger zeigen, der die deutschsprachige Bildungstheorie stark prägt(e). Er zeigt einen Weg auf, unter welchen Umständen Dinge potenziell zum Objekt werden können. In seiner Analyse der Dingwelt unterscheidet Heidegger zwischen „vorhandenen“ und „zuhandenen Dingen“ (Heidegger 2006: 118). Während vorhandene Dinge sich einer bewussten subjektiven Erfahrbarkeit bzw. Erkennbarkeit entziehen, wie der Begriff bereits nahelegt, hat das Subjekt auf zuhandene Dinge – diese können über Hand und Geist ‚begriffen‘ werden – erkenntnistheoretischen und pragma-

tischen ‚Zugriff‘. Heideggers zuhandene Dinge können also nach dieser ersten Definition als Objekte verstanden werden. Wie werden nun aber nach Heidegger aus Dingen Objekte?

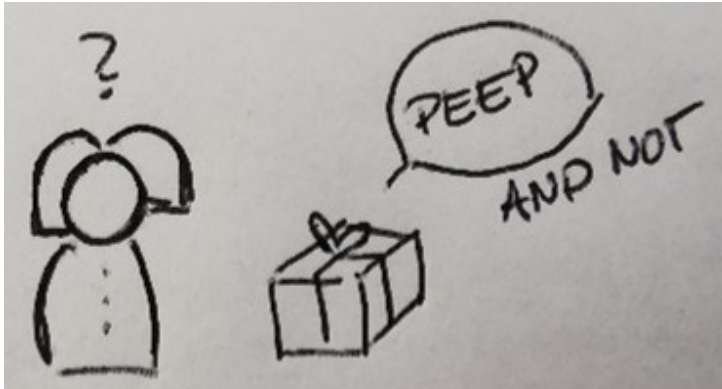


Abb. 3

Vom Ding zum Objekt – Begriffsbestimmung und Transformation

Dinge müssen, um Bildungsprozesse für Subjekte zu ermöglichen, zum Objekt werden, um in eine angemessene Relation zum Subjekt treten zu können. Denn das Subjekt braucht nach gängigen deutschsprachigen Bildungstheorien neben der leiblichen Interaktionsmöglichkeit mit dem ‚bloß‘ vorhandenen Ding noch etwas anderes, damit dieses für das Subjekt zum Objekt werden kann.

Doch wie ist dies möglich? Heidegger bringt eine Eigenschaft von Dingen ins Spiel, die auf analytischer Ebene zwischen Ding und Objekt, oder wie er schreibt zwischen „vor- und zuhanden“ unterscheiden lässt: die Funktionalität (Heidegger 2006: 69). Ein technisches Ding, wie ein Werkzeug, wird nach Heidegger erst dann zuhanden, d.h. als Objekt vom Subjekt erkennbar, wenn es *nicht* länger funktioniert, d.h. wenn es defekt ist. Eine Greifzange beispielsweise, um Heideggers Überlegungen plastischer werden zu lassen, wird für das Subjekt als Zuhandenes erfahrbar, wenn diese ihre Funktion des Greifens nicht länger ausführt. Wie die Dinge der Kunst werden so auch die Dinge des Alltags für das Subjekt unmittelbar funktionslos. Diese können nun vom Subjekt nach eigenem Ermessen und unter neuen Umständen ins Verhältnis zu sich selbst gesetzt werden. Alltagsding und Subjekt stehen durch die Funktionslosigkeit des Dings in einem neuen, veränderten Verhältnis, das ihm den erkennenden Zugriff ermöglicht.

Denkt man Heideggers Analyse weiter, dann kann man sagen, dass sich die Greifzange durch ihre Dysfunktion dem Subjekt als auf leiblicher Ebene widerständige entgegensetzt und somit erst deshalb für das Subjekt in Erscheinung treten kann. Die Greifzange dient nicht länger zum (kraftverstärkenden) Greifen. Sie ist für den Moment funktionslos und könnte gerade deshalb vom Subjekt mit neuen eigenlogischen ‚Funktionen‘ überformt werden. Das Greifen weicht beispielsweise einem Schlagen, wie mit einem Hammer oder wird sogar zum Halten der Vorhänge im Wohnzimmer verwendet. Die Eindeutigkeit des Dings ist einer Vieldeutigkeit des Objekts gewichen. Die Greifzange wird durch ihren Funktionsverlust vom eindeutigen und unsichtbaren Gebrauchsding zum Objekt.

Während vorhandene Alltagsdinge – wie Werkzeuge und Gebrauchsgegenstände – funktionieren, sich in den leiblichen Alltag des Bildungssubjekts integrieren und somit als Objekte für das Subjekt ‚unsichtbar‘ sind, funktionieren zuhandene Dinge nicht länger in einer eindeutigen Weise und können somit nach Heidegger zur leiblichen und geistigen Herausforderung für das Subjekt werden. Anders ausgedrückt kann man auch sagen, jene Dinge sind nicht länger Mittel zum eindeutigen Zweck^[4]. Erst wenn diese ihre Zweckmäßigkeit verlieren, können sie als Objekte in den subjektiven Blick geraten und isoliert vom praktischen Nutzen für das Subjekt betrachtet werden. Die Seinsweisen – um im phänomenologischen Jargon zu bleiben – von Dingen sind also, wenn überhaupt, nur indirekt, nämlich über das defekte Ding, für das Subjekt erfahr- und erkennbar. Um Bildungsprozesse anhand von

und gegenüber Dingen allererst denken zu können, müsste das Bildungssubjekt also für ihre Objektivierung eine Dysfunktionalität von Dingen bedingen, so die vorläufige Conclusio in Anschluss an die Überlegungen von Heidegger. Reicht das?

Heideggers Verwandlung von Dingen zu Objekten durch den Funktionsverlust ist nur auf den ersten Blick für das Ansinnen dieser Arbeit im vollumfänglichen Sinne tragfähig. Denn der Objektstatus ist bei Heideggers zuhandenen dysfunktionalen Werkzeugen und im bildungstheoretischen Kontext lediglich ein schwacher, so möchte ich zu bedenken geben. Das heißt, dysfunktionale Dinge stehen zwar in einem relationalen Verhältnis zum Subjekt, jedoch reicht diese Form der Beziehung nicht aus, um bildungstheoretisch relevant zu sein. Dinge verursachen vorrangig eine emotionale Antwort beim Bildungssubjekt, einen Affekt, jedoch keine Aufforderung zur differenzierten Auseinandersetzung mit diesem^[5]. Die Relationalität, d.h. die bewusste Erfahrbarkeit des dysfunktionalen Alltagsdings, umfasst auch bei seinem Versagen lediglich die Funktionalität und nicht die Machart und -weise des Alltagsdings und ihren Auswirkungen auf das Selbst, die Anderen und die Welt. In Anlehnung an den Designtheoretiker Burckhardt kann gesagt werden, dass „das Design“ und damit die Machart und -weise der Alltagsdinge „unsichtbar“ für den*die Nutzer*in ist und bleibt: „Unsichtbares Design. Damit ist heute gemeint: das konventionelle Design, das seine Sozialfunktion selber nicht bemerkt. Damit könnte aber auch gemeint sein: ein Design von morgen, das unsichtbare Gesamtsysteme, bestehend aus Objekten und zwischenmenschlichen Beziehungen, bewusst zu berücksichtigen imstande ist.“ (Burckhardt 1980: 217) Design meint nach Burckhardt also gerade nicht die Funktion oder Dysfunktion von Alltagsdingen, sondern eben die mannigfaltigen Auswirkungen jener Dinge auf das Selbst, die Anderen und die Welt durch die Art und Weise, wie es im Designprozess angelegt wurde. Um dem Problem der Unsichtbarkeit der Machart von Dingen zu begegnen, plädiert er an Designer*innen reflektierter und kritischer an Entwürfe und Umsetzung von Dingen heranzugehen (vgl. 217). Der kritische Zugriff auf Dinge bleibt so auf der Seite derjenigen, die jene Alltagsdinge entwerfen und produzieren. Das Problem der Unsichtbarkeit von Alltagsdingen für potenzielle Bildungssubjekte wird aber nicht bearbeitbar.

Vergleicht man zudem das Bildungspotenzial von Dingen im Kontext der Kunst und des Reisens mit jenem von dysfunktionalen Dingen des Alltags, dann zeigt sich, dass der Grad der Bedeutungs Offenheit für das Subjekt in einem Missverhältnis zu Gunsten der Dinge des Reisens und der Kunst steht. Man könnte auch sagen: Eine Zange bleibt für das Subjekt eine Zange, auch wenn diese im Alltag nicht funktioniert. Erst die Kunst vermag – das plumpe Beispiel ist zu entschuldigen – die Zange in einem künstlerischen Prozess zur Vase zu machen und damit für das produzierende und auch rezipierende Subjekt als Ausgang von Bildungsprozessen zu erschließen. Wo liegt aber nun der Unterschied zur Heidegger'schen Zange, die als Vorhanghalter verwendet wurde? Auch hier wurde das Ding mit einer neuen Funktion überformt. Mit einem Blick auf die Dinge des Reisens zeigt sich, dass es nicht nur um den Befremdungsprozess geht. Denn auch beim Reisen in fremde Länder und Regionen beobachten und verwenden wir Dinge, die funktionieren. Dennoch sind diese bildungstheoretisch relevant. Bei gleicher Funktion sehen Alltagsdinge dort (etwas) anders aus, werden (etwas) anders verwendet oder werden im anderen Rahmen von uns oder den Anderen zum Einsatz gebracht. Die koreanische Küche, beispielsweise, verwendet beim Kochen und zum Vorbereiten des Verzehrs von beispielsweise Tintenfisch-Suppe eine Küchenschere, um das Tier prominent am Esstisch für die Hungrigen zu zerkleinern. Auch wenn diese Entscheidung im pragmatisch-funktionalen Sinne nachvollziehbar ist, befremdet der Einsatz von Scheren in einem solchen Kontext den europäisch geprägten Menschen. Fast unweigerlich kommt es bei den meisten zu einem Nachdenken und Sprechen über die Esskultur in einem breiteren Sinn. Beim Reisen, so die deutschsprachige Bildungstheorie, ist es dem Subjekt gerade durch die Bedeutungsverschiebung, in denen Alltagsdinge verwendet werden, möglich Dinge zu erkennen und sich anhand derer zu bilden. (Vgl. Ruprecht 2021)

Den Unterschied zwischen Dingen der Kunst, Dingen des Reisens und Dingen des Alltags macht hier in einem starken Sinne die Kontextualisierung, d.h. die Rahmung, in der diese Dinge gezeigt oder verwendet werden. Erst der künstlerische Akt selbst macht die Zange, umfunktioniert zur Vase, vom Bildungssubjekt potenziell in ihrem Verhältnis zum Selbst, zu Anderen und zur Welt erkennbar. Dieser, wie auch der Akt des Reisens, verändert nämlich nicht in erster Linie die Funktion des Dings, sondern vor allem den Deutungsrahmen, in dem dieses erkannt werden kann. Es ist also die bewusste Kontextverschiebung, die eine Transformation vom Ding zum Objekt in einem bildungstheoretisch relevanten Sinn erreichen kann. Dies gilt sowohl für die Künstler*innen selbst, als auch für die Rezipient*innen von Kunst. Alltagsdinge müssen also aus dem Alltagssetting befreit werden, so eine erneute Zwischenconclusio, um für das Subjekt sichtbar werden zu können.

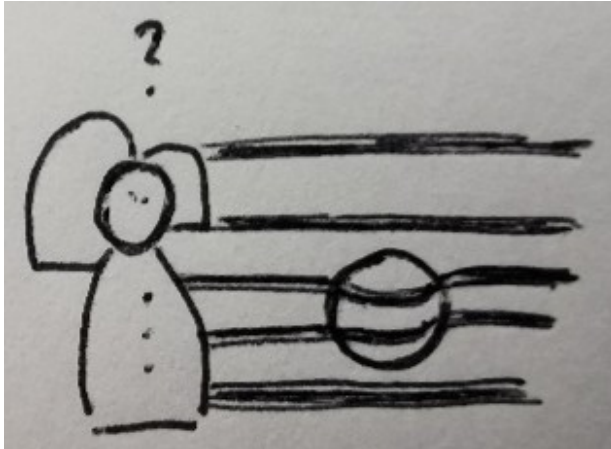


Abb. 4

Vom hybriden Ding zum Objekt – Begriffsbestimmung und Transformation

„Es ist Zeit deinen ersten Space zu erstellen!“ Mit dieser oder anderen freundlichen und direkt adressierten Aufforderungen werden Nutzer*innen der App Blinkist^[6] jeden Tag auf ihrem Smartphone konfrontiert. Blinkist greift dabei auf einen Bot^[7] zurück, der auf menschliche Art und Weise einseitig mit Personen kommunizieren kann. Bei Bots, KIs etc. blicken wir auf eine andere Kategorie von Dingen, nämlich jene der sogenannten Hybride. Mit dieser spezifischen Form von Dingen lässt sich eindrücklich zeigen, wie Funktionalität und subjektive/ gesellschaftliche Transformation zusammenhängen. Mit dem Blick auf Hybride zeigt sich auch, welche Form der Kontextverschiebung es bei Alltagsdingen braucht, um diese bildungstheoretisch relevant zu machen.

Hybride sind Dinge, die sich nicht länger eindeutig der materiell-technischen Dingwelt im vorgestellten Heidegger'schen Sinne zuordnen lassen. Genscheren oder Künstliche Intelligenzen, als Werkzeuge des Bio-Engineerings und der Künstlichen Intelligenz Forschung und Robotik, beispielsweise sind zwar einerseits technische Dinge wie Heideggers Zange, jedoch andererseits auch ganz augenscheinlich Teil anderer Bereiche, wie in diesen Fällen unter anderem auch der Neuro- und Human-Biologie. Längst sind diese auch in den Alltag migriert und bereichern die Funktion von unterschiedlichen Dingen, wie Computern, Handys, Biotest-kids etc. Roßler kategorisiert solche Dinge in seinem Artikel *Kleine Galerie neuer Dingbegriffe* (2016) und in Anschluss an die Überlegungen von Latours Akteur-Netzwerk-Theorie als Hybride. Diese befinden sich im Zwischen der Kategorien von (Non-)Humans und Technik/Gesellschaftlichem, das heißt dem Lebendigen und dem technisch oder gesellschaftlich Geschaffenen. Der wissenschaftlich-technische Fortschritt produziert solche Hybridwesen im Kontext des Findens und Beschreibens von Naturgesetzen zwar nicht (immer) intentional, wie Roßler schreibt, jedoch dennoch am laufenden Band. (Roßler 2016: 79)

Nun kann das Lebendige, die sogenannte Natur, nie einem eindeutigen Zweck zugeordnet werden. Natürliche Dinge sind – so könnte man in Anschluss an Roßler sagen – immer auch schon Objekte und zwar trotz aufrechter Funktionalität. Genscheren und Künstliche Intelligenzen weisen demnach nicht nur Dingcharakter auf, diese sind in dem Sinne auch Objekte, weil sie wie der Leib des Subjekts Teil des Lebendigen sind (Genschere als biologisches und somit lebendiges Konstrukt; Künstliche Intelligenz als dem Menschen nachempfundene Intelligenz). Das heißt, Hybride können sich im Gegensatz zu anderen Dingen des Alltags dem potenziellen Bildungssubjekt sowohl als Ding als auch als Objekt zeigen, nämlich dann, wenn die Lebendigkeit dieser ins Blickfeld des Subjekts gerät. KIs und Bots sprechen mit uns, als wäre da ein tatsächliches Gegenüber^[8]. Die teilweise Beziehung zum Menschlichen macht das Hybrid für das Bildungssubjekt mannigfaltig(er) deutbar. Hybride sind zwar (meist) für einen bestimmten Zweck produziert worden bzw. stammen aus einem eindeutigen Zusammenhang ihrer Entstehung, diese gehen jedoch durch ihren Zwischenstatus über diese Funktionalität immer schon hinaus. Konkret zeigt sich das in ihrer Anwendung: Wie sich Künstliche Intelligenzen und Genscheren gegenüber unterschiedlichen Anwendungen ‚verhalten‘, zeigt sich beispielsweise erst in

ebenen Anwendungen. Die angelegte ‚Lebendigkeit‘ ermöglicht Hybriden zudem spontane Transformationen^[9]. Von ihren Nutzer*innen werden diese deshalb in vielen unterschiedlichen Kontexten des Alltags verwendet. Dabei kommt es sowohl zur Transformation des subjektiven und gesellschaftlichen Lebens als auch zur Transformation der Hybride selbst. Bei Hybriden scheint somit die herausgearbeitete bildungstheoretisch relevante Voraussetzung erfüllt: Sie zeigen sich den Subjekten nicht nur als schwaches Objekt, sie vermögen es durch ihre breite Deutbarkeit die Kontexte zu verschieben, in denen diese angewandt werden. Ihnen Bildungspotenzial per se abzusprechen, wird somit befragbar. (Vgl. Zobl 2023)

Dinge des Alltags haben als Hybride eine neue Komplexität im Verhältnis zum Subjekt erreicht. Das Hybrid ist beides, sowohl lebendig als auch dinghaft. Hybride gehen durch ihre Zwischenposition über ihre eindeutige Funktionalität im Heidegger’schen Sinne hinaus, können also in gewisser Hinsicht wie Dinge im Kontext des Reisens oder der Kunst für das Subjekt als sichtbar und bedeutungs offen gelten. Dies zeigt sich an der ‚lauten‘ öffentlichen Diskussion und ihren Einsatzgebieten, die von den Anwender*innen selbst in einem starken Sinne mitbestimmt und vorgegeben werden. Die Verwendung von Chat-GPT zum Schreiben von Hausarbeiten in Schule und Studium vermochte es beispielsweise in sehr kurzen Zeiträumen institutionelle Rahmenbedingungen zu befragen und zu verändern^[10]. Die Kontexte des Einsatzes von Hybriden verändern sich laufend und schnell. Konkret heißt das, dass die Art und Weise, wie wir unser Alltagsleben leben, sich durch die Dinge verändert. Es stellt sich jedoch auch hier die Frage, ob diese Transformationen bzw. die erwirkten Kontextverschiebung im Alltag von Subjekten Bildungsprozesse ermöglichen können?

Es scheint wichtig, sich jene durch Hybride erwirkten Kontextverschiebungen genauer anzusehen. Was unterscheidet den Einsatz von Hybriden in unterschiedlichen alltäglichen Kontexten, wie etwa beim Schreiben von Hausarbeiten und beim Einholen juristischer Hilfe vom oben angeführten Beispiel des Einsatzes von Scheren in der koreanischen Küche? Denn, um dies gleich vorwegzunehmen: Wie auch bei ‚einfachen‘ Alltagsdingen steht hier die Funktionalität der Hybride im Vordergrund und damit dem Subjekt bildungstheoretisch im Weg. Werden Hybride zwar durch ihre mannigfaltige Deutbarkeit in immer anderen alltäglichen Kontexten verwendet, so bleibt der Fokus dabei auf dem vorgesehen Zweck dieser. Das heißt, das alltägliche Leben wird zwar vom Subjekt unter veränderten technologischen Voraussetzungen bewältigt, grundsätzlich bleibt das strukturelle Leben des Subjekts aber wiedererkennbar. Kann das Subjekt gegenwärtig beispielsweise selbst einkaufen gehen, sich seine Lebensmittel im Abo System oder nach Online-Bestellung liefern lassen oder seinen ‚smarten‘ Kühlschrank damit beauftragen, am Prozess und der Alltagslogik der Lebensmittelbeschaffung im Supermarkt wurde durch diese Optionen nicht gerüttelt. Das Subjekt hat aber nun die Möglichkeit oder auch den gesellschaftlichen Druck, sich im Kontext der Lebensmittelbeschaffung durch die neuen zweckmäßigeren Dinge zu optimieren. (Vgl. Hof 2018; Langemeyer 2021) Selbst wenn im Extremfall von Subjekten ‚Freundschaften‘ zu Hybriden eingegangen werden, so wird durch den Hybrid das Bedürfnis des Gemeinsam-Seins bzw. der Kommunikation befriedet. Das Subjekt erwartet bzw. kann nicht vom Hybrid erwarten, dass sich dieses als widerständig in einem für das Subjekt ‚unbequemen‘ Sinn erweist, auch wenn gerade dies letztlich bildungstheoretisch relevant wäre^[11]. Freundschaften werden durch Hybride ‚optimiert‘, d.h. weniger anstrengend auf Beziehungsebene. Subjekte wollen auch bei Hybriden Funktionen erfüllt wissen. Die unterschiedlichen Einsatzgebiete der Dinge bieten ihm keine oder nur geringe Möglichkeiten des Erkennens der grundlegenden Veränderbarkeit von Kontexten und Dingen, d.h. deren Objektivierung im starken Sinne. Es braucht also noch andere Kontexte, in denen sich jene Dinge als bildungstheoretisch starke Objekte zeigen.

Um zum Wording von Heidegger zurückzukehren, sind Hybride für das potenzielle Bildungs-subjekt halbtransparent, sie zeigen sich diesem nur teilweise, da sie sich als Dinge in der materiellen Welt ‚unsichtbar‘ einschreiben und nur teilweise als Objekte sichtbar sind. In den öffentlichen Debatten, die es im Gegensatz zu den ‚einfachen‘ Alltagsdingen gibt, werden Hybride wahrscheinlich gerade deshalb intensiv verhandelt. Es sind äußerst kontroverse Debatten, die von einer starken Emotionalität gegenüber diesen Dingen getragen sind. Hybride werden zwar viel und gerne in vielen Zusammenhängen benutzt, Subjekte haben aber auch Angst vor dem ‚Aufstand‘ bzw. ‚Erwachen‘ und damit vor dem tatsächlichen Lebendig-Werden jener hybriden Alltagsdinge. (Vgl. u.a. Buchmann 2023; Pause Giant AI Experiments 2023). Die Deutungs-offenheit der Funktionalität von Hybriden wird dementsprechend nicht als potenzieller Ausgang von Kritik bzw. Bildungsprozessen gefasst, sondern es kommt im Gegenteil zur Überbetonung der direkten oder indirekten Gefährdung von Mensch und Gesellschaft durch jene hybriden Dinge. Die Subjekte werden durch Hybride – so könnte man sagen – eher sogar resistenter gegenüber Bildungsprozessen, da es keinen Safe Space zu geben scheint.

Bildungstheoretische Auseinandersetzungen mit Dingen, wenn sie überhaupt systematisch geführt werden^[12], bewegen sich auch häufig zwischen jenen Extremen^[13]. Alltagsdingen und im Speziellen Hybriden werden ebenjene manipulativen Kräfte adjustiert, die das Subjekt in seiner Freiheit einzuschränken vermögen. Dies zeigt sich auch daran, dass Hybriden im deutschsprachigen Raum Bildungspotenzial nicht explizit zugesprochen wird, auch wenn ihre Rolle für Selbst, Andere und Welt im Kontext von Digitalisierungs- und Technologisierungsdiskursen sowie Diskursen zu Posthumanen Tendenzen verhandelt werden. (Vgl. u.a. Schenk & Karcher 2018; Buck & Zulaica y Mugica 2023) Um bildungstheoretisch relevant zu werden, müssen Hybride also nun so erschlossen werden, dass diese für das Subjekt als Objekt und dies in einem starken Sinne vorliegen. Wird Bildung als ergebnisoffener Prozess verstanden, der nicht angeleitet werden kann, so zeigt sich Kritik demgegenüber als zielgerichteter Prozess, der das Subjekt im kritischen Akt zu einer differenzierten Haltung gegenüber Diskursen, Dingen, Verhältnissen etc. bringen soll. Kritik als Prozess soll also nun wie der künstlerische Prozess oder jener des Reisens, eine Kontextverschiebung von Alltagsdingen erreichen, die eine Relationalisierung von Alltagsding und Subjekt ermöglichen. Wie kann dies gelingen?

Kritik an Dingen als potenzielle Voraussetzung von Bildungsprozessen

Damit (hybride) Alltagsdinge für das Subjekt bildungstheoretisch relevant werden können, braucht es einen Prozess, der wie das Reisen und die Kunst eine Kontextverschiebung erwirkt, in dem sich die Dinge dem Subjekt so anders zeigen können, dass ihr Zweck selbst befragbar wird. Mit Anlehnung an Foucault soll deshalb nun zuletzt Kritik gegenüber Dingen in Stellung gebracht werden, um gerade jenes für das Subjekt leisten zu können. Eine solche Kritik soll angeleitet werden können, als auch vom Subjekt selbst vollzogen werden können. Die Auseinandersetzung mit Alltagsdingen braucht im Falle einfacher Dinge ein aktives und im Fall von Hybriden ein mutiges Vorgehen, um starke Emotionalitäten zu verhindern. Wie ein solches kritisches Vorgehen aussehen kann, soll nun auf zwei unterschiedlichen Ebenen verhandelt werden. Einerseits soll der Frage nachgegangen werden, wie Hybride und einfache Dinge anders kontextualisiert werden können und zwar zunächst auf intellektueller bzw. rein sprachlichen Ebene. Andererseits soll einer kritischen Praxis nachgegangen werden, die vom Umgang mit den Alltagsdingen aus gedacht werden kann.

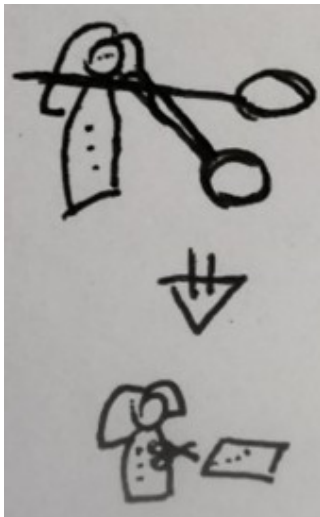


Abb. 5

Hybride Alltagsdinge kritisieren lehren und lernen

Die Kontextverschiebungen des Einsatzes von Hybriden innerhalb des Alltags reichen nicht aus, um das Hybrid für das Subjekt in eine bildungstheoretisch relevante Relation zu setzen. Bei Hybriden hilft jedoch deren öffentliche und emotionale Diskursivierung, um andere relevante Kontexte zu erschaffen. Die Angst und die Hoffnung, die gegenüber hybriden Alltagsdingen zum Ausdruck gebracht werden, werden seit vielen Jahren in Filmen, Serien, Computerspielen und Büchern aufgearbeitet. Die Alltagskontexte weichen fiktionalen Kontexten. Das Hybrid zeigt sich hier vor einem für das Subjekt anderen Hintergrund. Da popkulturelle Medien durch ihre Gefälligkeit nicht bildungsrelevant sind (vgl. Adorno 2006), braucht es einen kritischen Akt, der jene andere Kontextualisierung der Dinge für das Subjekt aufgreifen lässt.

Einen wichtigen Hinweis für das Wie eines solchen kritischen Vorgehens liefert Bakewell (2016). Sie arbeitet heraus, dass Alltagsdinge und gegenwärtig insbesondere Hybride häufig in fiktionalen Erzählungen für Stellvertreter*innendebatten verwendet werden. Es kommt bei der Darstellung von Hybriden in popkulturellen Medien zu einer Überlagerung mit anderen gesellschaftlichen Themenstellungen. Obwohl also vermeintlich Hybride in fiktionalen Erzählungen verhandelt werden, agieren diese nur als Stellvertreter für andere Themen, Verhältnisse, Phänomene etc. Dies deckt sich mit der Unsichtbarkeits-These von Alltagsdingen, die in Anschluss an Heidegger herausgearbeitet wurde: Das Hybrid an sich bleibt auch in der Erzählung über dieses eigentlich unsichtbar. Aufgegriffen und verwendet wird aber die starke Emotionalität, die mit diesen Dingen einhergeht. Obwohl eine solche Form der doppelten Kontextverschiebung intuitiv kontraproduktiv für das Vorhaben der Kritik an jenen Dingen scheint, bietet sie dennoch Potenzial für die Etablierung einer Kritik an hybriden Dingen. Es gilt daher einen genaueren Blick darauf zu werfen, was dennoch über Hybride gesagt werden kann und wie gerade das gelingt.

Die starke Emotionalität gegenüber Hybriden, die gerade deshalb gerne von Filmemacher*innen und anderen Kulturschaffenden aufgegriffen wird, lässt zunächst auf die Form der Beziehung zwischen Subjekt und Hybrid schließen. Bakewell zeigt auf, dass Subjekt und Hybrid in vielen Erzählungen in einem starken Machtgefälle zu Gunsten des Hybrids stehen. Denn es ist die Figur des schwachen Subjekts, die erfolgreiche Erzählungen ausmachen. Den Dingen kommt hierbei eine übermächtige Position zu und den Subjekten eben eine unterdrückte. (Vgl. ebd.: o.S.) Eine Kritik muss also zunächst die Funktion einer Verhältnisbestimmung zwischen Subjekt und Hybrid übernehmen, bevor eine differenzierte Auseinandersetzung ‚auf Augenhöhe‘ passieren kann. Anhand eines Beispiels soll ein solcher Weg der Kritik an Hybriden vorgezeichnet werden können, bevor dieser expliziert wird.

Die Verquickung von Hybriden mit ihrer Verwendung für gesellschaftliche (Brennpunkt)Themen zeigt sich laut Bakewell im 2014 erschienene Science-Fiction-Thriller *Ex Machina*^[14]. Obwohl Bakewell auch auf zahlreiche Romane zurückgreifen könnte, wählt sie wahrscheinlich bewusst eine visualisierte Form der Erzählung über Hybride. Bilder bzw. Visualisierungen greifen notwendig auf gewisse Stereotype zurück, um von der Community erkannt und somit lesbar zu werden (Hemmerich 2019: 4-5), und bieten damit noch eine weitere Ebene der Analyse gegenüber schriftlichen Formen der Fiktion. Wie Alltagsdinge dargestellt werden und wie sie sich im Setting ‚verhalten‘, kann als höchst aufschlussreich angesehen werden. Zunächst schaut Bakewell auf das, was (eigentlich) erzählt wird, also auf die Erzählung abseits der gewählten Stilmittel. *Ex Machina* setzt sich nämlich auf den zweiten Blick nur peripher mit dem Thema der künstlichen Intelligenz und ihren Potenzialen und Gefahren unter gegenwärtigen gesellschaftlichen Voraussetzungen auseinander. Eine solche Erzählung würde sich nah am Ding bewegen, den tatsächlichen und möglichen Erscheinungsformen von KI und an den sich mit den dadurch veränderten persönlichen und gesellschaftlichen Praktiken reflektiert auseinandersetzen. Vielmehr kommt es in *Ex Machina* zu einer Stellvertreter*innendebatte, die nach Bakewell die Angst männlicher Stereotype vor weiblicher Emanzipation aufgreift. Bakewells Analyse ist bestechend, fokussiert man weniger auf den offensichtlichen Inhalt (künstliches Erschaffen von Menschlichkeit, Turing-Test, Datenmissbrauch etc.^[15]) als vielmehr auf die Form der Erzählung: Zwei Männer dominieren eine Frau, indem sie ihren Status aktiv aus zwei unterschiedlichen Perspektiven in Frage stellen. Eine KI übernimmt dabei die Rolle der Frau. Was kann nun im Anschluss an das Ansinnen dieses Kapitels, nämlich eine Form der Kritik gegenüber Hybriden zu finden, daraus gezogen werden?

Die Debatte rund um die KI in *Ex Machina* überlagert und verstärkt eine noch nicht aufgearbeitete gesellschaftliche Problematik. Lässt sich nun aus der Debatte heraus aber dennoch etwas über KI oder über den aktiven, mutigen Umgang mit Hybriden sagen? Ja! Aber dafür müssen zunächst die Kontextualisierung(en) mit der(n) Funktionalität(en) des Dings zusammengeführt werden. Diese Einsicht ist für die Frage nach einer Kritik an Dingen wichtig. Nur so ist eine kritische Reflexion von Dingen und den ge-

sellschaftlichen Verhältnissen, die diese (mit-)verursachen, möglich. Im Falle von KI und der Erzählung von *Ex Machina* könnte eine Analyse so aussehen: Ist die Frau dem Mann ebenbürtig, so scheint auch die KI den Männern (und Frauen) in gewisser Weise ebenbürtig zu sein. Betrachtet man ihre Funktion, so rührt sie an die menschliche Fähigkeit zum logisch-mathematischen Denken und übertrifft die menschliche Fähigkeit in manchen Bereichen bereits jetzt^[16]. Der Mensch wird durch die KI ersetzbar. Traut man der Erzählung um *Ex Machina*, dann wird diese Veränderung für den Menschen radikal und nicht zu seinem Besten ausfallen: Menschen und im Speziellen Männer braucht es als Teil der Gesellschaft nicht länger.

Begegnet man der Erzählung nach der (sehr verkürzten) Analyse nun aus der neuen Perspektive, so zeigt sich ein relativiertes Bild: So wenig die Frauen die Männer nach der gesellschaftlichen Gleichstellung vollständig ersetzen werden, so unwahrscheinlich ist es, dass KI den Menschen vollständig ersetzen wird. Dem Machtkampf zwischen den (vielen) Geschlechtern wird noch ein neuer Player hinzugefügt, nämlich die KI. Das Bild des Mannes und auch jenes der Frau, so zeigt sich anhand der Debatte rund um KI, wird zu einseitig gezeichnet. Das Bild von KI, so der Rückschluss, wird dagegen überschätzt. Das logisch-mathematische Denken und Handeln und die gigantischen Rechenkapazitäten, Fähigkeiten, die nach stereotyper Betrachtung eher Männern zugeschrieben werden, verlieren (weiter) an Relevanz. Explizit wird dies an den neuen Programmiersprachen rund um Chat-GPT etc., die keine logischen, sondern literarische sind^[17]. Frauen als auch KI bedrohen also die männliche bzw. menschliche Vormachtstellung vor allem in Bezug auf jene Fähigkeit des logisch-mathematischen Denkens und Handelns. (Männliche) Menschen werden sich im Kontext von KI neu definieren und gesellschaftlich neu einbetten müssen.

Bereits diese schemenhaften Überlegungen zur Funktion von KI machen diese als hybrides Alltagsding (an sich) und ihre gesellschaftliche Einbettung bzw. Einbettbarkeit kritisch reflektierbar. Es braucht den Zusammenschluss von funktionalem Ding, gesellschaftlichem Kontext – der sich aus der Erzählung ergibt – und fiktionalem Diskurs, um eine aktive und mutige Haltung von Subjekten gegenüber Hybriden und somit Kritik an Dinge zu ermöglichen. Eine solche Praxis der Kritik, die anleitbar ist, kann als potenzieller Ausgang von Bildungsprozessen verstanden werden.

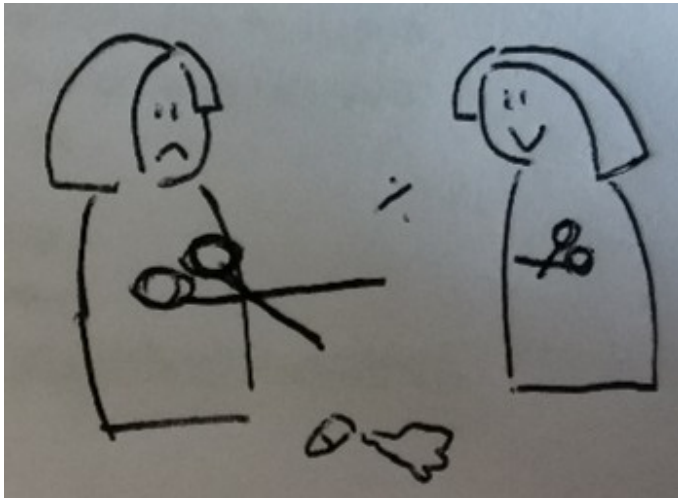


Abb. 6

Einfache Alltagsdinge kritisieren lehren und lernen

Die bisherige Darstellung zeigte, dass Kritik an Hybriden über die Verhältnissetzung ihrer Funktionalität zu den sie umgebenden fiktionalen Erzählungen und ihrer gesellschaftlichen Einbettung erreicht werden kann. Der Begriff der Funktionalität erweitert sich damit über den Zweck des Alltagsdings hinaus zu einer Funktionalität, die die subjektive und gesellschaftliche Rahmung mitmeint. Denn, wie ich mit Hilfe von Bakewell zeigen konnte, sind es gerade Scheindebatten, die Dysfunktionalitäten von Dingen gegenüber einer spezifischen gesellschaftlichen Gruppe offenlegen können. Im Falle der KI zeigte sich, dass diese den Menschen

nicht nur unterstützen (Funktion), sondern in gewisser Weise ersetzen und das Menschliche somit befragbar machen (Dysfunktion). Was aber, wenn es solche (Schein-)Debatten rund um bestimmte Dinge (vermeintlich) nicht gibt oder eine Recherche aus bestimmten Gründen nicht möglich ist? Um der Frage nach einer Praxis der Kritik an den einfachen Dingen des Alltags nachzugehen, stellt sich zunächst und in Anschluss an das vorangegangene Kapitel die Frage nach dem Vorhandensein von Erzählungen rund um banalere Dinge, wie etwa Werkzeuge, mit denen auch Schüler*innen eher umgehen als mit Hybriden. Erschließt sich die Überlegung zur Verschränkung von Gesellschaft und Ding beim Nachdenken über KI womöglich einfach, da die Debatten recht ‚laut‘, d.h. emotionsgeladen und breitenwirksam geführt werden, so ist dies bei der Auseinandersetzung mit einfachen Werkzeugen weniger augenscheinlich. Doch auch hier gibt es Erzählungen, die sich aufgreifen lassen. Leider sind diese oft dermaßen in das gesellschaftliche Leben eingewoben, dass sie nur schwer als solche zu entlarven sind. Sie zeigen sich im Verhältnis zu den Erzählungen rund um Hybride aber auch weniger abstrakt und meist eingelassen in den Alltag. Am Beispiel von einfachen Handwerkzeugen kann dies gezeigt werden: Das vermeintliche Ungeschick von Frauen und Kindern beim Werkzeuggebrauch kann beispielsweise als Erzählung verstanden werden. Diese kann nämlich darauf zurückgeführt werden, dass gängige Werkzeuge schlicht nicht für die durchschnittliche Größe von Frauen- oder auch Kinderhände gemacht sind (Criado-Perez 2020: 170-178). Die ‚Kunst‘ des kritischen Aktes ist es, solche Erzählungen, wie jene über das Ungeschick von Frauen beim Werkzeuggebrauch, allererst als (fiktionalen) Erzählungen zu erkennen. Die spezifische Diskursivierung jener Werkzeuge verweist auf ihre Dysfunktionalität für Frauen und Kinder, die ein kritisches Aufgreifen der Funktionalität des spezifischen Dings über die Erzählung ermöglicht. Wie müssen Greifzangen für kleine Kinderhände designt sein?

Im Unterricht zeigt sich das ‚Ungeschick‘ von Mädchen wahrscheinlich ebenso. Das heißt, es kann also über den Gebrauch von Werkzeugen durch Menschen mit unterschiedlichen Handgrößen jener Diskurs abgeleitet werden, der eben zu einseitig und zu Gunsten einer spezifischen Gruppe geführt wird. Werden in einer Schulwerkstatt Werkzeuge für (männliche) Erwachsene verwendet, so korreliert das Ausmaß des vermeintlichen Ungeschicks der jungen Anwender*innen mit der Größe ihrer Hände. Schüler*innen erfahren beim Gebrauch von Werkzeugen eine solche Dysfunktionalität, ohne dass diese über Erzählungen hergeleitet werden müsste. Einfache Dinge werden so über ihren Gebrauch kritisierbar und können durch die damit erreichte Bedeutungsoffenheit potenziell Bildungsprozesse auslösen. Ein Ansatz, der gerade im Technik und Design Unterricht, der das Handeln in den Mittelpunkt stellt^[18], interessant ist. Doch wie kann ein solcher kritischer Prozess konkret angeleitet werden?

Es sollen in diesem letzten Teil die spezifischen Voraussetzungen von Unterricht mitgedacht werden, der mitunter – wie etwa im Technik und Design Unterricht – den konkreten kritischen Umgang mit Dingen verlangt. Denn wenn Kritik wie Bildungsprozesse als für das Subjekt unhintergebar verstanden wird, dann sollte ebenjene Kritik den Schüler*innen nicht aus einem abstrakten Diskurs über die Dinge – versprochen und vermittelt durch die Lehrperson – nähergebracht werden, sondern eben vielmehr aus dem Umgang mit den Dingen selbst. Nur so ist es möglich, dass Schüler*innen Kritik und Bildungsprozesse selbst üben bzw. erfahren können.

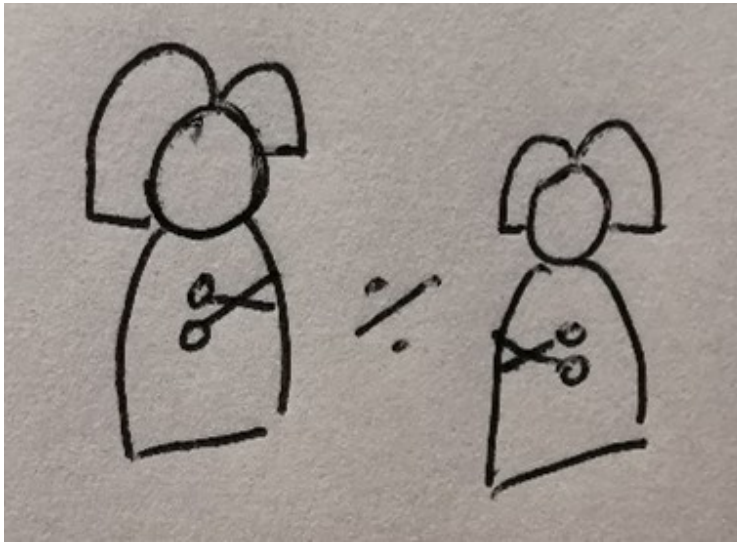


Abb. 7

Einen interessanten Anstoß zur Praxis der Kritik an Alltagsdingen im Kontext von Bildung und Schule kann Foucault mit seinen Überlegungen zur Kritik an gesellschaftlichen Verhältnissen durch die antike Gemeinschaft der sogenannten Kyniker*innen geben. Auch wenn jene Kritik der Kyniker*innen von Foucault als affirmative, nicht-distanzierte oder gar versprachlichte Praxis verstanden wird (Sonderegger 2016), lässt sich die Praxis der Kyniker*innen dennoch im Kontext der Fragestellung dieses Artikels aufgreifen, nämlich wenn es um die Frage nach einem angemessenen Ins-Verhältnis-Setzen anhand des konkreten Umgangs mit Dingen geht. Denn die Kyniker*innen griffen für eine Kritik an und durch Dinge eben nicht auf Erzählungen über Dinge zurück, sondern dekonstruierten gemeinschaftlich die durch die Dinge vermittelten Praktiken.

Foucault setzt sich in vielen seiner Überlegungen auch indirekt mit dem Verhältnis der Subjekte bzw. der Gesellschaft mit Alltagsdingen auseinander, nämlich dann, wenn er über die Macht von Institutionen nachdenkt. Konkret geht es ihm um den Nachweis, dass durch die Anwesenheit von Institutionen (Dingen) spezifische individuelle und gesellschaftliche Praktiken unterstützt, erschwert oder auch verhindert werden. Explizit wird dies anhand seiner Auseinandersetzung mit der Praxis des Strafens und den institutionellen Entsprechungen von Gefängnissen, deren Bauart und herrschaftlicher Zweck korrelieren^[19]. Er kommt dabei nicht umhin, zwischen Konstruktionsweise (Design von Dingen) und der Manifestation von Macht und Herrschaft durch und mittels dieser institutionell materialisierten Gebäude (gesellschaftliche Einbettung von Dingen) zu unterscheiden. Die enge Verwobenheit von Dingen und individuellem und gesellschaftlichem Leben, das sich anhand von spezifischen Praktiken zeigt, gehen in seiner Theorie der Gouvernmentalität auf, die es ihm ermöglicht, problematische Praktiken zu erkennen, zu benennen, zu beschreiben und schließlich zu kritisieren. (Vgl. Sonderegger 2016) Eine wichtige Einsicht Foucaults in diesem Zusammenhang ist, dass die Regierung des Selbst durch den*die*das Andere nur durch das „Mitwirken sich selbst führender Subjekte“ (ebd.: 50) gelingen kann. Den Dingen könnte nun eine übermäßige Macht gegenüber den Subjekten zugesprochen werden, denn diese sind es, die gewissen von den Herrschenden präferierte Praktiken so unterstützen, dass es die Subjekte nicht einmal bemerken (Unsichtbarkeit der Dinge). Doch Foucault sieht gerade hier eine Möglichkeit für die beherrschten Subjekte, denn die Vormachtstellung der Herrschenden gegenüber den Beherrschten wird so überraschenderweise gerade über den Einbezug der Dinge durchbrechbar. Das Ding, so möchte ich Foucault verstehen, ist ein machtvolleres ‚Werkzeug‘ aller Subjekte, das es ermöglicht, sich oder Andere gesellschaftlich (anders) einzubetten.

Foucault versucht in Anschluss an seine Gouvernmentalitätstheorie eine Praxis der Kritik zu finden, die es den beherrschten Subjekten ermöglicht, sich nicht „dermaßen regieren zu lassen“ (Foucault 1992: 12). Ich nehme diesen Gedanken auf und frage, wie es möglich ist, sich von den Dingen nicht „dermaßen“ manipulieren zu lassen. Der Begriff der Kritik bekommt an dieser Stelle einen affirmativen Anstrich, denn es geht Foucault nicht darum Herrschaft (bzw. Dinge) per se abzulehnen, sondern sich die vermittelte Macht gegenüber dem Selbst und der Gesellschaft reflexiv bewusst zu machen, um Kritik üben zu können. Doch wie gelingt es Foucault nun konkret und dies anhand der Praktiken der Kyniker*innen eine solche affirmative Praxis von Kritik zu denken?

Wesentlich für eine Praxis der Kritik sind für die Kyniker*innen fünf Schritte: Erstens braucht es eine gemeinsam agierende Gruppe, die zweitens heterogen zusammengesetzt ist. Drittens braucht es eine gemeinsame Reflexion von Praktiken, die dann viertens auf leiblicher Ebene nachvollzogen werden, um fünftens das gesellschaftliche Leben kritisieren und im besten Fall transformieren zu können.

- Erstens bis drittens: Einzelpersonen scheint es kaum oder nur sehr begrenzt möglich zu sein, Kritik an gesellschaftlichen Verhältnissen zu So sind die Kyniker*innen eine heterogene Gruppe von Bürger*innen aller Schichten, die bewusst auch Sklaven*innen umfassten. (Sonderegger 2016: 60) Die Kyniker*innen nutzen in der heterogenen Gruppe den Blick des*der Anderen, um problematische Praktiken erkennen zu können. Dies kann vor allem deshalb gelingen, da sich in unterschiedlichen gesellschaftlichen Schichten durch die unterschiedliche Zahl und Art der Dinge auch unterschiedliche Praktiken manifestieren. Der befremdete Blick des anderen Subjekts in der Gemeinschaft auf das für ihn Neue, ermöglicht ein Erkennen, das zur Reflexivwerdung dieser (eigenen) machtvollen Praktik führen kann.
- Viertens: Wurde eine bestimmte Praktik erkannt und für das praktizierende Individuum – als Teil einer spezifischen Gesellschaftsschicht – als problematisch beurteilt, braucht es den leiblichen Nachvollzug dieser Praktik. Die bewusste Rekonstruktion der einzelnen Denk- und Handlungsweisen, die jene Praktik umfasst, führt die Gruppe unvermeidlich mitunter zu den involvierten (technisch hergestellten) Dingen und ihrer Rolle darin. Erst jetzt ist es den Kyniker*innen möglich, Kritik durch das bewusste, aber auch experimentelle Eingreifen innerhalb dieser Praktiken zu üben.
- Fünftens: Kritik wird von den Kyniker*innen sowohl auf sprachlicher als auch auf leiblicher Ebene vollzogen. Wie Sonderegger herausarbeitet, kann es sich einerseits um eine schiere Verweigerung der problematischen Praktiken handeln, aber andererseits auch um eine experimentelle Umdeutung von Praktiken (Verschiebung, Störung), die eine Veränderung dieser und somit auch des individuellen und gesellschaftlichen Lebens nach sich ziehen (Sonderegger 2016: 69) Interessant an einer solchen Form von Kritik ist, dass die Auswirkungen auf die Praktiken bzw. auf das Leben nicht vollständig absehbar sind. Den Kyniker*innen ging es mit ihrer Kritik um ein Sichtbar--Machen von veränderbaren Umständen. Es gelang ihnen vor allem jene Praktiken aufzuzeigen, die „am unveränderbarsten und kritikfernsten“ (Sonderegger 2016: 64-65) galten.

Auf die Schule und den Unterricht umgemünzt und hier konkret auf den Technik und Design-Unterricht, müsste zur Schaffung von Kritikfähigkeit an und durch technisch hergestellte Dinge nicht von Praktiken, sondern von Dingen als Bedingung von spezifischen Praktiken ausgegangen werden. Wie bei den Kyniker*innen könnte eine solche Praxis der Kritik an und durch Dinge in fünf Schritten ermöglicht werden.

- Erstens bis zweitens: Es braucht eine heterogene Gemeinschaft. Schulischer Unterricht setzt eine Gemeinschaft voraus. Im Gegensatz zu den Anforderungen der Kyniker*innen kann die schulische Gemeinschaft zunächst als eher homogen beschrieben So ist vor allem das Alter der Kinder in Schulklassen gleich. Auch die sozialen Herkunft sind in vielen Schulen recht homogen verteilt. Heterogenität findet man in Schulklassen in einem weniger ausgeprägten Rahmen. Es gibt Unterschiede in der Körpergröße und -fülle, beim Geschlecht, bei den motorischen und kognitiven Fähigkeiten, bei der kulturellen Herkunft, beim Erscheinungsbild, bei der Sprachlichkeit etc. Es erscheint daher sinnvoll, auch die Lehrperson als Teil dieser Gemeinschaft zu verstehen. Im Umgang mit Dingen und vor dem Hintergrund eines fachlichen Leistungsnachweises ist jedoch gerade diese Heterogenität Grund für Anerkennungs- und Ablehnungsmechanismen: Du bist ‚gut‘ und du nicht. Die Gemeinschaft von Klasse muss also als solche verstanden und nicht als Gruppe aus lauter Individuen.
- Drittens: Es braucht den befremdenden Blick des*der Anderen. Können Dinge, die in den Kontext von Kunst eingeschrieben sind, durch ihre Bedeutungsoffenheit ermöglichen, das Individuum dermaßen zu befremden, dass Bildungsprozesse angeregt werden, so ist dies bei technisch hergestellten Dingen nicht oder nur in eingeschränktem Rahmen (Hybride) möglich. Technisch hergestellte Dinge sind funktional und somit nicht bedeutungsoffen. Da Dinge jedoch notwendig für eine spezifische Anwender*innengruppe produziert wurden, funktionieren diese für die Anderen nicht oder nur eingeschränkt. Da die Funktionalität der Dinge vermeintlich sichergestellt ist, wird die Dysfunktionalität dieser für spezifische Anwender*innen eher auf letztere projiziert. Leistungsunterschiede zwischen Schüler*innen im Fach Technik und Design werden beispielsweise eher nicht an dysfunktionale

Werkzeuge rückgebunden. Um jene Dysfunktionalitäten jedoch feststellen zu können, braucht es den vergleichenden Blick des*r. Diese Verschiebung im Blick der Gemeinschaft auf die technisch hergestellten Dinge eröffnet wiederum einen Raum, der Kritik am Ding letztlich ermöglicht.

- Viertens: Körperlicher Nachvollzug der Anwendung von Dingen. Um technisch hergestellte Dinge kritisieren zu können, braucht es den feinteiligen körperlichen Nachvollzug in der Anwendung und dies von jenen Anwender*innen, für die sich das Ding dysfunktional zeigt. Ist ein Handy beispielsweise für eine Hand zu groß, kann sich dies anhand unterschiedlicher Nutzungszusammenhänge Wie verhält sich das Ding bei unterschiedlichem Gebrauch? Wo zeigt es sich funktional, wo dysfunktional?
- Fünftens: Erst nach diesen vier Schritten ist es Bildungssubjekten möglich, Kritik am Ding zu üben. Im Falle von schulischem Unterricht und im Kontext von Bildung sollte diese verbalisiert werden. Die Sprache bringt Distanz zwischen das Ding und das Kritik an Dingen ist damit kein affirmativer Akt, obwohl sich die Praxis der Kritik am Ding selbst abarbeitet. Kritik am Ding ist eine gemeinschaftliche Praxis, die sowohl den Blick des*der Anderen braucht und das Übersetzen in eine Sprache für jene Gemeinschaft. Auf diese Weise kann Kritik am Ding schulinterne Erzählungen offenlegen und durch die Verschiebungen des Diskurses über die Dinge und letztlich auch über die Bildungssubjekte potenziell Bildungsprozesse auslösen.

Anmerkungen

[1] Dörpinghaus (2015), beispielsweise, versteht Bildung in Anschluss an Humboldt als „begriffliche Fähigkeit“ und „Distanzleistung“. Bildung ist sowohl ein sinnlicher als auch begrifflicher Prozess, sie ist die „Realisierung und Verfeinerung unserer begrifflichen Fähigkeiten in hermeneutischen Praxen der Aneignung von Welt“ (Dörpinghaus 2015: 466-467). Im Verhältnis zu diesem individualistischen Zugang gibt es jedoch auch Begriffe von Bildung, die diesen als per se soziale Klafki (1976) beispielsweise sieht Bildung als Ausgang von Selbstbestimmungs-, Mitbestimmungsfähigkeit und von Solidarität gegenüber den Anderen.

[2] die interdisziplinäre, theoretische und politische Strömung des New Materialism thematisiert und untersucht etwa seit den 2000er Jahren gerade diesen starken Zusammenhang zwischen Subjekt, Dingen und Gesellschaft und verweist damit auf problematische Auslassungen in gängigen (Vgl. Sencindiver 2017)

[3] Designer*innen und auch Künstler*innen, die sich mit Alltagsdingen beschäftigen, setzen mit ihrer Form der Kritik gerade hier an, wenn sie Dinge in ästhetischer Hinsicht, also in Form, Materialität, Haptik etc. be- und verfremden. Die Ästhetik übernimmt im Design eine spezifische Funktion (vgl. Feige 2019), die auch eine kritische sein kann. Teilweise wird hier die Form und nicht der Zweck aufgegriffen, wie beispielsweise bei Erwin Wurm, der sich in seiner Kunst mit Alltagsdingen beschäftigt. Während er in seinem Frühwerk auf die Abwesenheit der Dinge verwies (Dust Sculptures), überspitzte er in seinem Spätwerk die Funktionalität der Dinge über die Form (Fat Car). (Vgl. Wurm J.) Designer*innen wie beispielsweise Maria Idicula Kurian befragen gerade die Funktionalität von Dingen. Bleibt die Form des Kunststoffbechers unangetastet, so wird durch die veränderte Materialität von diesem seine Funktionalität an seine Verwendung angepasst. Er zerfällt nach wenigen Minuten vollständig. (Vgl. Solanki 2022, 194-197)

[4] An dieser Stelle setzen Technikphilosophen*innen häufig an, um den einseitigen Blick auf Technik als schiere Prothese des Menschen zu brechen (Nordmann 2015: 29-40). Technik kann nie einem eindeutigen Zweck zugeordnet Plastisch wird dies beim Gedankenexperiment, bei dem man sich die Frage stellt, ob Aliens, die noch nie mit einer Waschmaschine und deren gesellschaftlicher Einbettung zu tun hatten, den Zweck einer Waschmaschine erkennen können. Gäbe es nur einen eindeutigen Zweck der Waschmaschine, nämlich Wäsche zu waschen, so müssten die Außerirdischen diesen herausfinden können.

[5] Käte Meyer-Drawe widmet in ihrem Buch *Diskurse des Lernens* (2008) ein ganzes Kapitel dem Verhältnis zwischen Dingen und Objekten. Unabhängig von ihrer Funktionalität, wie mit Heidegger aufgearbeitet wurde, zeigt Meyer-Drawe, in welcher Form Dinge in Beziehung zum Subjekt Dinge wollen „etwas“ vom Gegenüber. Es geht dabei um die Aufforderung zum Erinnern,

Reinigen, etc. (Vgl. Meyer-Drawe 2008: 159-186)

[6] Bei Blinkist handelt es sich um ein Programm, das sowohl im Browser als auch auf mobilen Endgeräten genutzt werden Sachbücher werden von den Mitarbeiter*innen dabei in ca. 15-minütigen Zusammenfassungen auditiv und schriftlich aufgearbeitet und in der App zugänglich gemacht.

[7] Bot ist die Abkürzung für Roboter und steht für ein automatisch ablaufendes Programm, das je nach Eingabe des*r Nutzer*in reagieren kann. Bots greifen dabei im Regelfall nicht auf künstliche Intelligenz zurück. Ihre Programmierung gaukelt dem*r Nutzer*in jedoch das Sprechen mit einer echten Person vor. (Vgl. IT-Service.Network o.J.)

[8] Die japanische Gesellschaft ist mit dem Phänomen konfrontiert, dass Jugendliche sich eher mit generierten und lebendig agierenden Dingen beschäftigen als mit realen Freund*innen und sogar Liebespartner*innen werden durch Hybride ersetzt. (Vgl. Muschner 2020)

[9] Der Chatbot Tay von Microsoft, beispielsweise, verhielt sich nach kurzer Zeit auf der Social Media Plattform X rassistisch und gehässig gegenüber anderen Nutzer*innen. (Vgl. Graff 2016)

[10] In Österreich wird das Schreiben einer vorwissenschaftlichen Arbeit zum Erreichen der Matura (Abitur) beispielsweise wieder (Vgl. Kroisleitner 2024) Die Einbindung und Abgrenzung von KI basierten Prompt-Writing-Tools wird vielstimmig diskutiert.

[11] Bildungstheorien greifen häufig auf zwei Modelle von Relationalität zurück: einerseits auf die Anerkennungstheorie. Ausgehend von der Frankfurter Schule angehörigen Philosophen Axel Honneth wird diese Form der Interaktion zwischen Subjekten bildungstheoretisch aufgegriffen, etwa bei Künkler 2011, Ricken et 2023. Und andererseits die historisch etwas weiter zurückgehende Adressierungs- bzw. Anrufungstheorie, die ausgehend vom Strukturalisten Louis Althusser bildungstheoretisch relevant ist. (Vgl. u.a. Janssen/ Kleiner/ Rose 2014; Vater 2019) Beiden Theorien zu eigen ist, dass sowohl Prozesse der Anerkennung als auch der Adressierung fragile sind.

[12] Seit etwas mehr als 10 Jahren kommt es auch zu punktuellen Auseinandersetzungen mit der Dingwelt aus bildungstheoretischer Perspektive, die sich jedoch immer wieder rasch verlaufen. Meyer-Drawe (2008) befragt die Rolle der Dinge für das Lernen. Nohl (2011) entwirft eine „Pädagogik der Dinge“ und nimmt dabei den „Austauschprozess“, der sich zwischen Dingen und Menschen entfalten in den Dörpinghaus und Nießeler (2012) arbeiten sich in ihrem Sammelband an der rational nicht beherrschbaren Eigenwertigkeit der Dingwelt ab. Thompson, Casale und Ricken (2017) fragen in ihrem Sammelband wie Debatten rund um „Sache(n)“ und „Sachlichkeit“ die gegenwärtigen bildungstheoretischen Diskussionen erweitern und differenzieren können.

[13] Meyer-Drawe, beispielsweise, arbeitet sich in *Menschen im Spiegel ihrer Maschinen* (2007) an den beiden Extrempositionen des Menschlichen und Maschinellen ab.

[14] Ein anderes Beispiel, das genetische Werkzeuge aufgreift, ist die 2007 in Neuseeland erschienene Horrorkomödie *Black Sheep*. Das Schaf als wichtiger Import, um die Versorgung der Einwohner*innen seit dem Jahrhundert zu sichern, wird durch die Genetik im Film zum blutrünstigen Todesbringer. Auch hier stellt sich die Frage, welche gesellschaftlichen Schief lagen nun durch genetische Werkzeuge neu erzählt werden können.

[15] Tatsächlich bleibt der Film bei den neuen Technologien vage in oberflächlichen und stereotypen Debatten verhaftet. Dass große Konzerne Gesetzeslücken auskosten bzw. Gesetze umgehen, um an wertvolle Daten von Nutzer*innen zu gelangen und mit diesen Handel zu treiben, wissen wir nicht erst seit den skandalösen Veröffentlichungen rund um und von Edward Snowden (2019). Gemeinsam mit dem amerikanischen High-Tech-Experten und nach wie vor vom amerikanischen Rechtsstaat geahndeten Whistle-Blower entwickelte die Europäische Union ein europaweit gültiges Datenschutzgesetz. (Beham/ Hübelbauer 2017)

[16] Insbesondere bei visuellen Aufgaben wie Bildanalyse und Objekterkennung und auch Sprach- und Leseverständnis übertreffen KIs den Menschen bereits jetzt. (Krichmayr 2024)

[17] Prompt-Writing beschreibt eine Art Programmiersprachen, bei denen die Anwender*innen Handlungsanweisungen für KIs schreiben. (Lobe 2023)

[18] Postkritische Überlegungen kritisieren gerade jene Distanzierungsnotwendigkeit der So wird auch im zweiten Grundsatz des Manifests für eine Postkritische-Pädagogik eine affirmative Form von Kritik gefordert (Hodgson/ Vlieghe/ Zamojski 2022: 21). Wird Bildung jedoch im klassischen, humboldtschen Sinne als ausdifferenzierten Versprachlichung von Erfahrungen verstanden (Dörpinghaus 2015), wie hier vorgeschlagen, so soll hier ebenfalls auf Sprachlichkeit als Ausgang von Kritik geachtet werden.

[19] Seine Überlegungen zu Benhams Panopticon zeigen die enge Verbindung zwischen „architektonischer Gestalt“, also dem Dinghaften von Gebäuden, und ihren machtvollen Funktionen der Disziplinierung (Foucault 2008: 905-915).

Literatur

Adorno, Theodor (2003): Adorno. Soziologische Schriften I. Frankfurt a. M: Suhrkamp. S. 93-121. Adorno, Theodor (2006): Theorie der Halbbildung. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Bakewell, Sarah (2016): Das Café der Existenzialisten: Freiheit, Sein und Aprikosencocktails. Audible Hörbuch.

Beham, Georg/ Hübelbauer, Reinhard (2017): EU-Datenschutz-Grundverordnung (EU-DSGVO). Praxiseinführung in 7 Schritten. Wien: Austrian Standards plus.

Benner, Dietrich (1999): „Der Andere“ und „Das Andere“ als Problem und Aufgabe von Erziehung und Bildung. In: Zeitschrift für Pädagogik, 45, Jg., Heft 3, S. 315-328.

Benner, Dietrich (2015): Allgemeine Pädagogik. Eine systematisch-problemgeschichtliche Einführung in die Grundstruktur pädagogischen Denkens und Handelns. Weinheim: Beltz-Juventa.

Buchmann, Peter (2023): Künstliche Intelligenz. Angst vor KI ist weit verbreitet – was ist realistisch? Online unter: <https://www.s-rf.ch/news/kuenstliche-intelligenz-angst-vor-ki-ist-weit-verbreitet-was-ist-realistisch> [Stand 20.09.2024]

Buck, Marc. & Zulaica y Mugica, Miguel: Digitalisierte Lebenswelten. Bildungstheoretische Reflexionen. Berlin: Metzler.

Burckhardt, Lucius (2010): Design ist unsichtbar. In: Edelbach, Klaus/ Terstiege, Gerrit [Hg.]: Gestaltung denken. Grundlagen-texte zu Design und Architektur. Basel: Birkhäuser, S. 211–217.

Criado-Perez, Caroline (2020): Unsichtbare Frauen. Wie eine von Daten beherrschte Welt die Hälfte der Bevölkerung ignoriert. München: Btb.

Dörpinghaus, Andreas/ Nießeler, Andreas (2012): Dinge in der Welt der Bildung. Bildung in der Welt der Dinge. Würzburg: Königshausen & Neumann.

Dörpinghaus, Andreas (2015): Theorie der Bildung. Versuch einer „unzureichenden“ Grundlegung. In: Zeitschrift für Pädagogik, 61. Jg., Heft 4, S. 464-480.

Euler, Peter (1999): Technologie und Urteilskraft. Zur Neufassung des Bildungsbegriffs. Deutscher Studien-Verlag. Online unter: <https://tuprints.ulb.tu-darmstadt.de/3868/> [18.10.2021]

Feige, Daniel (2019): Design. Eine philosophische Analyse. Berlin: Suhrkamp. Foucault, Michel (1992): Was ist Kritik? Leipzig: Merve.

Foucault, Michel (2008): Überwachen und Strafen. In: Michel Foucault. Die Hauptwerke. Berlin: Suhrkamp. S. 701-1020.

Goethe, Johann Wolfgang von (1976): Italienische Reise. Online unter: https://archive.org/details/italienischereis0000goet_y9d8/page/n7/mode/2up [Stand 19.09.2024]

Graff, Bernd (2016): Rassistischer Chat-Roboter. Mit falschen Werten bombardiert. Online unter: <https://www.sued-deutsche.de/wirtschaft/microsoft-programm-tay-rassistischer-chat-roboter-mit-falschen-werten-bombardiert-1.2928421> [Stand 20.09.2024]

Heidegger, Martin (2006): Sein und Zeit. Tübingen: Max Niemeyer.

Hemmerich, Fabian (2019): Inwiefern sind ethnische Stereotype in Kinderfilmen ein pädagogisch relevantes Problem? Eine Auseinandersetzung anhand von drei Filmbeispielen. In: Medienimpulse, 57. Jg., Nr. 2, Online unter: <https://journals.univie.ac.at/index.php/mp/article/view/1949> [02.07.2024]

Hodgson, Naomi/ Vlieghe, Joris/ Zamojski, Piotr (2022): Manifest für eine Post-Kritische-Pädagogik. In: Bittner, Martin/ Wischmann, Anke (Hg.): Kritik und Post-Kritik. Zur deutschsprachigen Rezeption des „Manifests für eine Post-Kritische Pädagogik“, Bielefeld: Transkript, S. 19-26.

Hof, Barbara (2018): Der Bildungstechnologe. In: Schenk, S. & Karcher, M. (Hrsg.): Überschreitungslogiken und die Grenzen des Humanen. S. 27 – 52. Online unter: https://www.pedocs.de/volltexte/2018/16105/pdf/Schenk_Karcher_2018_Ueberschreitungslogiken.pdf [Stand 20.09.2024]

Humboldt, Wilhelm von (1903-1936): Gesammelte Schriften. Online unter: <https://archive.org/details/gesammelteschrf14hum-buoft/page/20/mode/2up> [Stand 19.09.2024]

IT-Service.Network (o.J.): Bot – Definition. Online unter: <https://it-service.network/it-lexikon/bot/> [Stand 20.09.2024]

Janssen, Angela/ Bettina Kleiner & Nadine Rose (Hrsg.) (2014): (Re-)Produktion von Ungleichheiten im Schulalltag. Judith Butlers Konzept der Subjektivierung in der erziehungswissenschaftlichen Forschung. Opladen / Berlin / Toronto: Barbara Budrich.

Kant, Immanuel (2009): Kritik der Urteilskraft. Hamburg: Meiner.

Klafki, Wolfgang (1976): Aspekte kritisch-konstruktiver Erziehungswissenschaft. Weinheim: Beltz. Koller, Hans-Christoph (2010): Grundzüge einer Theorie transformatorischer Bildungsprozesse. In: Liesner, Andrea/ Lohmann, Ingrid (Hg.): Gesellschaftliche Bedingungen von Bildung und Erziehung. Stuttgart: Kohlhammer, S. 288-300.

Krichmayr, Karin (2024): Künstliche Intelligenz übertrifft menschliche Fähigkeiten immer schneller. Stanford Studie. Online unter: <https://www.derstandard.at/story/3000000216233/kuenstliche-intelligenz-uebertrifft-menschliche-faehigkeiten-immer-schneller> [10.06.2024]

Kroisleitner, Oona (2024): Polaschek will verpflichtende vorwissenschaftliche Arbeit als Teil der Matura abschaffen. Online unter: <https://www.derstandard.at/story/3000000222881/vorwissenschaftliche-arbeit-als-teil-der-matura-wird-abgeschafft> [Stand 20.09.2024]

Künkler, Tobias (2011): Lernen in Beziehung. Zum Verhältnis von Subjektivität und Relationalität in Lernprozessen. Bielefeld: Transkript.

Langemeyer, Ines (2021): Optimierung von Arbeits-, Lern- und Vergesellschaftungsprozessen mittels KI – Anmerkungen aus psychologischer und pädagogischer Sicht. In: Terhart, H.; Hofhues, S. & Kleinau, (Hrsg.): Optimierung. Anschlüsse an den 27. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft. Opladen, Berlin & Toronto: Barbara Budrich, S. 231-248.

Liptow, Jasper (2013): Philosophie des Geistes zu Einführung. Hamburg: Junius.

Lobe, Adrian (2023): Prompt-Writing: Der gefragteste Job-Skill des Jahrhunderts? Online unter: <https://www.derstandard.at/story/2000146157314/prompt-writing-der-gefragteste-job-skill-des-jahrhunderts> [10.06.2024]

Lyotard, Jean-Francois (1994): Die Analytik des Erhabenen – Kant Lektionen. Paderborn: Fink. Meyer-Drawe, Käte (2007):

Menschen im Spiegel ihrer Maschinen. Paderborn: Wilhelm Fink. Meyer-Drawe, Käte (2008): Diskurse des Lernens. Paderborn: Wilhelm Fink.

Mollenhauer, Klaus (2008): Vergessene Zusammenhänge. Über Kultur und Erziehung. Weinheim: Beltz Juventa.

Montessori, Maria (2007): Kosmische Erziehung. Die Stellung des Menschen im Kosmos. Menschliche Potenzialität und Erziehung. Von der Kindheit zur Jugend. Freiburg/ München/ Berlin: Herder.

Muschner, Jens (2020): KI kann Beziehungen in Japan verändern. Online unter: <https://sumikai.com/nachrichten-aus-japan/k-i-kann-beziehungen-in-japan-veraendern-271475/> [Stand 20.09.2024]

Newport, Cal (2019): Digital Minimalism. Choosing a Focuses Life in a Noisy World. Newport: Penguin Business.

Nohl, Arndt-Michael (2011): Pädagogik der Dinge. Bad Heilbrunn: Klinkhardt. Nordmann, Alfred (2015): Technikphilosophie zur Einführung. Hamburg: Junius.

Pause Giant AI Experiments (2023): Pause Giant AI Experiments: An Open Letter. Online unter: <https://futureoflife.org/open-letter/pause-giant-ai-experiments/> [Stand 20.09.2024]

Ricken, Norbert et al. (2023): Die Sprachlichkeit der Anerkennung. Subjektivierungstheoretische Perspektiven auf eine Form des Pädagogischen. Weinheim: Beltz.

Roßler, Gustav (2016): Kleine Galerie neuer Dingbegriffe: Hybriden, Quasi-Objekte, Grenzobjekte, epistemische Objekte. In: Kneer, Georg/ Schroer, Markus/ Schüttpelz, Erhard [Hrsg.]: Bruno Latours Kollektive. Berlin: Suhrkamp, S. 76-107.

Rousseau, Jean Jaques (2003): Emile oder Über die Erziehung. Stuttgart: utb.

Ruprecht, Mattig (2021): Reisen für die Bildung der Menschheit. Zur ethnographischen Methode Wilhelm von Humboldts. Online unter: https://www.pedocs.de/volltexte/2022/23906/pdf/BF_2021_2_Mattig_Reisen_fuer_die_Bildung.pdf [Stand 20.09.2024]

Schenk, S. & Karcher, M. (Hrsg.): Überschreitungslogiken und die Grenzen des Humanen. Online unter: https://www.pedocs.de/volltexte/2018/16105/pdf/Schenk_Karcher_2018_Ueberschreitungslogiken.pdf [Stand 20.09.2024]

Schiller, Friedrich (1984): Über das Schöne und die Kunst. Schriften zur Ästhetik. München: dtv klassik. Snowden, Edward (2019): Permanent Record. Meine Geschichte. Frankfurt a. M.: Fischer.

Schäfer, Alfred (2020): Bildung und Negativität. Annäherung an die Philosophie Christoph Menkes. Weilerswist: Velbrück.

Schmidgen, Henning (2018): 1818 -Der Frankenstein-Komplex. In: Latour, Bruno: Aramis oder Die Liebe zur Technik. Tübingen: Mohr Siebeck, S. 303-319.

Sencindiver, Susan Yi (2017): New Materialism. Online unter: <https://www.oxfordbibliographies.com/display/document/obo-9780190221911/obo-9780190221911-0016.xml> [Stand 19.09.2024]

Solanki, Seetal (2022): Why Materials Matter. Responsible Design for a better World. München, London & New York: Prestel.

Sonderegger, Ruth (2016): Foucaults Kyniker_innen. Auf dem Weg zu einer kreativen und affirmativen Kritik. In: Lorey, Isabell/ Ludwig, Gundula/ Sonderegger, Ruth: Foucaults Gegenwart. Sexualität – Sorge – Revolution. transversal texts, S. 47-75; Online unter: <http://transversal.at/books/foucaults-gegenwart> [24.07.2023]

Thompson, Christiane/ Casale, Rita/ Ricken, Norbert (Hg.) (2017): Die Sache(n) der Bildung. München: Ferdinand Schöningh.

Vater, Stefan (2019): Neoliberale Subjektivität. Sei du! In: Beiträge zur Erwachsenenbildung (2) 1, S. 23-32.

Wurm, Erwin (o.J.): Erwin Wurm: Artworks. Online unter: <https://www.erwinwurm.at/artworks.html> [Stand 20.09.2024]

Zobl, Cornelia (2023): Digitale Spielräume. Fortnite (spielen) als Herausforderung und Möglichkeit bildungstheoretischer Auseinandersetzung. In: Buck, F. & Zulaica y Mugica, M: Digitalisierte Lebenswelten. Bildungstheoretische Reflexionen. Berlin: Metzler, S. 253-270.

Kritik an Dingen. Oder die Frage nach den Voraussetzungen von Bildungsprozessen durch die kritische Auseinandersetzung mit Dingen des Alltags

Von Cornelia Zobl

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

Prolog: Von den Dingen und ihrem Verschwinden

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

Degradations¹ ist aus den Scans der Ausstellung UniAddDumThs hervorgegangen.

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

„objectless’ world where the object per se is the least stable entity, which belies the seeming stability of its material form, while the distinctly ‚immaterial’ file or code is more stable“ (ebd.: 145).

Doch wie immer, wenn ein Medium unser Verhältnis zur Welt grundlegend rekali­briert, stellt sich die *Frage nach dem, was seinen Filtern entgleitet, im Rauschen der Interferenzen verloren geht – oder mutiert und in neuer, unbekannter Form wiederkehrt: Dem Objekt*, unter den Bedingungen seiner neuen digitalen De-/Lokalisierbarkeit und seiner phantasmatischen Transformationsfähigkeit. Wenn heute Touchscreens und VR-Technologie ein residuales *Verlangen nach ‚greifbarer Realität’* zu kompensieren scheinen, so spiegelt sich darin womöglich derselbe grundlegende menschliche Impuls, der den Architekten LeCorbusier zum pas­sionierten Sammler dessen werden ließ, was die Brandung ihm vor die Füße spülte; oder was den Künstler André Breton zu Beginn des letzten Jahrhunderts auf die Flohmärkte der Randbezirke von Paris trieb, wo er Dinge fand, die seine surreal-autobio­graphischen Romane zu beflügeln vermochten.⁴ Vor dem kulturellen Hintergrund der Digitalisierung macht sich der vorliegende Aufsatz *auf die Suche nach dem ‚digitalen Objekt’* – und versucht dabei nicht zuletzt zu ergründen, inwiefern man von einem solchen sprechen kann.

Mark Leckey: Auf der Suche nach dem digitalen Objekt

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

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

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

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

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

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

wir selbst nicht wissen konnten, wie sehr wir seiner bedurften.

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

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

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

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

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

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

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

eigentümliche *Changieren* seiner Dinge zwischen den Sphären kuratorisch inszenierte.

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

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

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

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

Digitale Reproduzierbarkeit: *UniAddDumThs*

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

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

paufsteller *überlebensgroß und bildhaft abgeflacht*, oder im Zuge von 3D-Scan und -Druck *miniaturisiert*. Objekte multiplizieren sich plötzlich zu Schwärmen, blähen sich zu ungeahnter Größe auf oder verschmelzen – wie von einem transformativen Zauber ergriffen (man denke nur an Aschenbrödel's Kürbis-Kutsche) – zu neuen Amalgamen: Ein pavianköpfiger Kanopenkrug ist von einem kleinen Zwilling flankiert, während ein antiker Gargoyle-Kopf plötzlich die Spitze einer modernen Phallus-Skulptur¹⁷ zielt. Leckey's Kulissen-Architektur ist nun auf bedruckte Planen reduziert, welche noch expliziter als zuvor die Settings moderner Fotostudios imitieren. Indessen verweisen hier und da zu behelfsmäßigen Sockeln aufgetürmte Amazon-Versand-Kartons unmissverständlich auf Online-Shopping und Internet-Ökonomie.

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

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

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

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

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

Zwischen Fetischisierung und Reflexion: Objekt-Beziehungen im Werk Mark Leckey's

Wie wir gesehen haben, artikuliert sich in den oben beschriebenen Projekten *The Universal Addressability of Dumb Things* und *UniAddDumThs* eine spezifisch gelagerte *Objekt-Beziehung*. Tatsächlich ist Leckey's Interesse an Übergängen zwischen dinglicher Konkretion und der Virtualität digitaler Objekte maßgeblich von seinem Wunsch angetrieben, ebendiese Beziehung künstlerisch zu verhandeln. Leckey's besondere Beziehung zu seinen Objekten soll daher im Folgenden anhand von zwei weiteren Beispielen aus dem Kontext seines Œuvres genauer betrachtet werden.

Hatten wir es bei *The Universal Addressability of Dumb Things* und *UniAddDumThs* gewissermaßen mit Leckey's Privatsammlung zu tun, so steht auch im Zentrum des Videos *Made in 'Eaven'*¹⁹ ein für den Künstler persönlich bedeutsamer Gegenstand. Das Video – eine 3D-Animation – ‚kreist‘ (im wahrsten Sinne des Wortes) um die Skulptur *Rabbit* (1986) des amerikanischen Künstlers Jeff Koons. Koons' Skulptur basiert auf einem billigen Gummitier, von welchem dieser einen hochglänzenden Edelstahl-Abguss fertigte. Die neue, wertige Materialität machte das massenproduzierte Wegwerf-Spielzeug zu einem fetischhaft überhöhten, einzigartigen Kunst- und Luxusobjekt: „[...] an idol of consumer capitalism“, so Leckey „the ultimate capitalist object“ (Leckey

2013).

Mark Leckey appropriiert das begehrte Objekt per CGI-Simulation und verlagert es in seine Atelierwohnung in der Londoner Windmill Street. Koons' Skulptur, wie auch das räumliche Setting des Ateliers, sind der Wirklichkeit täuschend realistisch nachempfunden. In den zwei Minuten von *Made in 'Eaven* erschließt sich uns die virtuelle Szenerie wie folgt: Eine leicht über Augenhöhe positionierte Kamera navigiert durch einen leeren, von Sonnenlicht erhellten Atelierraum auf das Objekt zu, welches an seiner Stirnwand auf einem Sockel ruht. Über die Dauer von zwei Minuten schwebt die Kamera nah an das Objekt heran, umkreist es einmal und findet dann zu ihrer Ausgangsposition zurück. Ein Loop setzt ein, und die Kamerafahrt beginnt von neuem.<

Die Präsentation des Objekts auf einem hohen weißen Sockel entspricht der klassischen Inszenierung von Kunstwerken (und Readymades). Jedoch durchbricht eine subtile Setzung den Realitätseffekt der Simulation: Die hochglänzende Oberfläche des Objekts, an welches die Kamera in der Mitte des Clips so nah heranzoomt, dass unser Blick sich zwischenzeitlich ganz in der durch den Hasenkopf gerundeten Spiegelung des Umraums verliert, gibt zu keinem Zeitpunkt das Abbild der Kamera wieder; das betrachtende Wahrnehmungssubjekt ist in dieser Simulation somit ausradiert. Das Objekt gibt sich uns insofern aus einer unmöglichen (betrachterlosen) Perspektive zu sehen.

Mittels dieses Verfremdungseffekts wird *Made in 'Eaven* zu einer scharfsinnigen Illustration der Psychologie des Warenfetischs, für dessen Wirkkraft – Hartmut Böhme zufolge – gilt: „Die gesellschaftlich erzeugten Produkte [...] zeigen den Schein der Selbstständigkeit, etwas Naturhaftes und Außermenschliches, worin weder der Einzelne, noch die Gesellschaft sich wiederzuerkennen vermag“ (Böhme 2006: 319). Deuten wir *Made in 'Eaven* vor dem Hintergrund von Marx' Kritik des Warenfetischs, so artikuliert sich hier ein Verhältnis zu den Dingen, welches durch einen Blinden Fleck strukturiert wird. Das begehrte Objekt entfaltet seine größte Macht da, wo es als unabhängige Entität imaginiert wird, frei von den Spuren der menschlichen Hand: ‚made in heaven‘, statt – wie es korrekt heißen müsste – ‚made in USA‘.

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

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

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

Coda: Das emanzipatorische Potential des digitalen Objekts

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

Kommen wir zurück zu unserer Ausgangsfrage, was wir von Mark Leckey über die Bedingungen des ‚digitalen Objekts‘ lernen können. ‚Dinge‘ beherbergt das Internet nur in einem Verhältnis der *Abbildlichkeit*. Und dennoch – wie *The Universal Addressability of Dumb Things* demonstriert – würde es den Tatsachen nicht gerecht, das Internet lediglich als ein Medium zu begreifen, welches die Dinge in eine Zone der medialen Vermittlung entrückt. Von vordigitalen Medien der Reproduktion (wie beispielsweise Fotografie, Film und Fernsehen) unterscheidet sich das Internet durch seine verwirrende Hybridität. Durch seine grundlegende Logik der Vernetzung rückt uns das Internet die Dinge unserer Welt in gewisser Weise näher. Nicht zufällig findet sich in *UniAddDumThs* ein Verweis auf Amazon. Amazons patentierter ‚Anticipatory Shipping‘-Algorithmus beispielsweise verschiebt bestimmte Produkte in die Warenlager unserer Nähe, noch bevor wir uns der Existenz der fraglichen Produkte überhaupt bewusst geworden sind.²¹ ‚Cybernetic serendipity‘ – der Eindruck, dass nicht wir die Dinge, sondern die Dinge uns finden – ist ein in-zwischen selbstverständlicher Nebeneffekt der kybernetischen Strukturen des Internets.

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

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

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

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

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

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

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

Anmerkungen

1 Mark Leckey, *Degradations*, 2015 (CGI-Animation, 3 min, Loop).

2 Vgl. Mc Millan 2014.

3 Vgl. Wikipedia Eintrag zu ‚Thing Theory‘: „Thing theory is a branch of critical theory that focuses on human–object interactions in literature and culture. [...] The theory was largely created by Bill Brown, who edited a special issue of *Critical Inquiry* on it in 2001 [...]“ Online: https://en.wikipedia.org/wiki/Thing_theory [15.4.2019]

4 Die obigen Verweise gelten Maaks (2010) sowie Bretons Romanen (1928, 1937).

5 Michael Seemann zufolge hat die Einführung der ‚Query‘ (der ordnenden Such-Abfrage) die Informationsstrukturierung unserer Gegenwart revolutioniert. Der Prozess des Abfragens strukturiert das Material. Wobei wir diese Anfragen heute noch nicht einmal mehr aktiv stellen müssen: „Queries durchwalten unseren Alltag, nicht nur wenn wir googeln. Bei Twitter oder Facebook ordnen sie unseren Blick auf die Welt. Die Nachrichten jedes Freundes und jedes Menschen, dem wir auf Twitter folgen, werden in einer kumulierenden Query abgefragt und in unseren Nachrichtenstrom verwandelt. Wenn wir bei Amazon einkaufen, empfiehlt die Query uns Produkte, indem sie Ähnlichkeiten zwischen einzelnen Produkten errechnet. Die Query entscheidet, welche Werbung uns angezeigt wird, wenn wir eine Website aufrufen. Die Query bringt uns von A nach B, wenn wir das Navigationsgerät – oder heute vermehrt die App – aktivieren und unseren Standort sowie unser Ziel angeben. Wir müssen die jeweilige Anfrage nicht aktiv stellen. Ohne unser Zutun werden all unsere Einstellungen auf allen Services, die wir nutzen, von einer Query geladen und verwandelt in Dienste im Sinne unserer Präferenzen. Wir selbst – unsere Vorlieben, Interessen und biometrischen und sozialen Eigenschaften – werden zu einer Query, unter der sich die Welt unseren Bedürfnissen gemäß zeigt“ (Seemann 2014: 62).

6 Vgl. Leckey 2014b: 112. *Cybernetic Serendipity* war außerdem der Titel einer Ausstellung, die 1968 im ICA London stattfand.

7 Chris Anderson, der Herausgeber des Onlinemagazins *Wired* diskutiert diese Theorie in seinem Buch *The Long Tail: Why the Future of Business Is Selling Less of More* (vgl. Anderson 2006).

8 Mark Leckey, *Proposal for a show*, 2010 (Youtube-Video, 11.42 min).

9 Mark Leckey, *Prop4aShw*, 2013 (Youtube-Video, 10.58 min).

10 „I picture two prosthetic arms – one ancient, one modern – reaching out as far as they can, to grasp all that there is in the world“ (Leckey 2014a: 28).

11 Einer detaillierten Analyse des ‚objet trouvé‘, seiner Rezeptionsgeschichte und möglichen Nutzbarmachung für die Gegenwartskunst gehe ich im Rahmen meines Dissertationsprojekts nach. Leckey's Bezugnahme auf Breton findet sich nochmals in einer Variante seines *Proposals for a Show*, die dieser an der Nottingham Trent University präsentierte, vgl. Nottingham Contemporary 2013: 04:00–08:00.

12 Termine und Ausstellungsorte von *The Universal Addressability of Dumb Things*: 16.02.–14.04.2013 The Bluecoat Liverpool, 27.04.–30.06.2013 Nottingham Contemporary, 13.07.–20.10.2013 De Warr Pavilion, Bexhill-on-Sea.

13 Dass es sich dabei um eine wichtige konzeptuelle Setzung handelte, geht aus einem Vortrag Leckey's hervor (vgl. Nottingham Contemporary 2013: 9:10–10:30).

14 Als ‚Kunst- und Wunderkammern‘ bezeichnet man einen Ausstellungstypus aus der Frühphase der Museumsgeschichte. Im Unterschied zu heute gültigen Klassifikationsmodellen und disziplinären Trennungen wurden in den Wunderkammern der Frühen Neuzeit unterschiedlichste Objekte (Artefakte, Naturalia, Scientifica, Mirabilia, Kuriositäten, etc.) nebeneinander als Abbilder eines Weltmodells ausgestellt. Wenn Leckey's *The Universal Addressability of Dumb Things* diesen historischen Vorläufer in Erinnerung ruft, so nicht zuletzt um gleichsam – durch die Darstellung eines gänzlich idiosynkratischen Weltmodells – moderne Epistemologien in Frage zu stellen.

15 Bei den beschriebenen Exponaten handelt es sich um: Nicola Hicks, *Maquette for Crouching Minotaur*, 2003; Touch Bionics, *i-limb ultra*, 2012; Miroslav Tichy, *Homemade Camera*, ca. 1960.

16 Ausstellungsorte und -termine: *Lending Enchantment to Vulgar Materials*, 26.09.2014-11.01.2015, *Wiels Brüssel*; *UniAdd-DumThs*, 06.03.-31.05.2015, *Kunsthalle Basel*.

17 Herman Makkink, *Rocking Machine*, 1970 – eine wippende Phallus-Skulptur, die 1971 in Stanley Kubricks *A Clockwork Orange* prominent auftaucht.

18 Details zur Geschichte und Funktion des Objekts finden sich auf der Website des New Yorker Metropolitan Museum of Art: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/312389> [15.4.2019]

19 Mark Leckey, *Made in 'Eaven*, 2004 (auf 16-Millimeter-Film transferierte Animation, ohne Ton, 2 min, Loop).

20 Mark Leckey, *Pearl Vision*, 2013 (HD-Video, Ton, 3 min).

21 Amazon patentierte ‚Anticipatory Shipping‘ im Jahr 2013. Vgl. Online: <https://patents.google.com/patent/US8615473B2/en> [15.4.2019]

22 Dieser Begriff wird unter anderem von Felix Stalder verwendet, vgl. Stalder 2018.

Literatur

Anderson, Chris (2006): *The Long Tail: Why the Future of Business Is Selling Less of More*. New York: Hachette Books.

Breton, André (1965): *La Crise de l'objet*. In: Ders.: *Le Surréalisme et la peinture*. Paris: Gallimard.

Breton, André (1937): *L'amour fou*. Paris: Gallimard.

Breton, André (1928): *Nadja*. Paris: Gallimard.

Brown, Bill (2015): *Other Things*. Chicago: University of Chicago Press.

Buchli, Victor (2016): *An Archaeology of the Immaterial*. London/ New York: Routledge.

Dander, Patrizia (2014): *A Desire for Things*. In: Dander, Patrizia/Filipovic, Elena (Hrsg.): *Mark Leckey. On Pleasure Bent: WIELS*, Brüssel. Köln: Walther König, S. 72-79.

Freud, Sigmund (1974): *Animismus, Magie und Allmacht der Gedanken*. In: Ders.: *Totem und Tabu*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch-Verlag.

Haus der Kunst (2015): *Exhibition – Mark Leckey: As If*. 06:39 min. Online: <https://www.youtube.com/watch?v=Q8HISHTeIdc> [16.4.2019]

Leckey, Mark (2013): *Transformed by the digital Realm* (Transkription eines Talks in The Bluecoat). Online: <http://www.thedoublenegative.co.uk/2013/04/mark-leckey-transformed-by-the-digital-realm/> [15.4.2019]

Leckey, Mark (2014a): *Script for ‚Prop4aShw‘*. In: Dander, Patrizia/Filipovic, Elena (Hrsg.): *Mark Leckey. On Pleasure Bent: WIELS*, Brüssel. Köln: Walther König, S. 28.

Leckey, Mark (2014b): *Script for ‚In the Long Tail‘*. In: Dander, Patrizia/Filipovic, Elena (Hrsg.): *Mark Leckey. On Pleasure Bent: WIELS*, Brüssel. Köln: Walther König, S. 102-115.

Leckey, Mark (2014c): *Script for ‚Cinema-in-the-Round‘*. In: Dander, Patrizia/Filipovic, Elena (Hrsg.): *Mark Leckey. On Pleasure Bent: WIELS*, Brüssel. Köln: Walther König, S. 134-141.

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

Filme

- Mark Leckey, *Proposal for a show*, 2010 (Youtube-Video, 11.42 min). Online: <https://www.youtube.com/watch?v=c8QWrLt2ePI> [16.4.2019]
- Mark Leckey, *Pearl Vision*, 2013 (HD-Video, Ton, 3 min).
- Mark Leckey, *Prop4aShw*, 2013 (Youtube-Video, 10.58 min). Online: <https://www.youtube.com/watch?v=v5XCscECpAo> [16.4.2019]
- Mark Leckey, *Degradations*, 2015 (CGI-Animation, 3 min, Loop).
- Mark Leckey, *Made in 'Eaven*, 2004 (auf 16-Millimeter-Film transferierte Animation, ohne Ton, 2 min, Loop).

Kritik an Dingen. Oder die Frage nach den Voraussetzungen von Bildungsprozessen durch die kritische Auseinandersetzung mit Dingen des Alltags

Von Cornelia Zobl

Rückt man bei der Auseinandersetzung mit Inklusion in der Kunstpädagogik den Menschen aus dem Fokus und stattdessen die

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

—

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

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

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

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

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

Mein Vorschlag zielt nicht darauf ab, nach den Möglichkeiten und Fähigkeiten einzelner menschlicher Akteur*innen zu suchen, die durch entsprechende Förderung an verschiedenen Strukturen teilnehmen können. Vielmehr schlage ich vor, die Einflussgröße der Dinge auf gesellschaftliche Prozesse zu beleuchten. Dies muss zunächst auf theoretischer Ebene geschehen, zumal diese Debatte in Bezug auf Inklusion bisher nur unzureichend geführt wird.

Dabei arbeite ich im Folgenden mit einer der Akteur-Netzwerk-Theorie entlehnten Terminologie, welche es mir erlaubt, von menschlichen und nicht-menschlichen Akteur*innen zu sprechen. Denn gerade die nicht-menschlichen Akteure sollen in den folgenden Überlegungen wichtig werden. Vielleicht lässt sich Inklusion anders verstehen und auch umsetzen, wenn wir den *Dingen* mehr Platz einräumen.

Mein Verständnis von Inklusion impliziert nicht nur die Einbindung von Menschen mit und ohne Behinderungen, sondern zielt darüber hinaus auf einen differenzkritischen Umgang mit jeglicher Form von gesellschaftlicher Ausgrenzung ab. Ich verstehe Inklusion, im Abstand zu Integration, mit Mai Ahn Boger als Differenzgerechtigkeit (Boger 2017). Es ist also nicht meine Absicht, eine Schüler*innenschaft, die den Normativitätsvorstellungen aktueller Schulsysteme nicht entspricht, in genau diese zu integrieren. Ich bin auch nicht daran interessiert, einzelne Menschen zu verändern. Es geht darum, Strukturen zu verstehen, denn Menschen werden auf struktureller Ebene einbezogen und ausgeschlossen. Die hier zu skizzierende Perspektive unterstellt, dass dies geschieht, weil wir zu sehr auf die Menschen und zu wenig auf die Dinge schauen, die diese Strukturen maßgeblich bedingen. Ein Ansatz, der die Auseinandersetzung mit Inklusion nicht ausschließlich von den menschlichen Akteur*innen, sondern von den Dingen her denkt, könnte eine andere Perspektive auf die, an Inklusion beteiligten Strukturen, ermöglichen, um von dort her Schnittstellen und Stellschrauben zu erkennen, aus denen neue Handlungsmuster entstehen könnten.

Diese Perspektivierung ist zunächst theoretischer Natur und kann sich damit nicht vom Vorwurf, spekulative oder gar utopische Züge zu haben, befreien. Denn es werden keine klaren Handlungsanweisungen aus diesen Ausführungen heraus angeboten – aber ableitbar sein. Wenn ich anbiete, Inklusion von den Dingen aus zu denken, dann ist dem implizit, dass die Stellung der Subjekte sich innerhalb der für Bildungsprozesse maßgeblichen Konstellationen verschiebt. Dieser Versuch wird demnach zu Ungunsten des individuellen Subjekts ausgehen. Der Fokus liegt auf den Verbindungen.

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

A Matter of Culture

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

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

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

2017: 10) – und ihre Subjekte.

Relational Matter

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

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

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

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

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

Der Agentielle Realismus versteht sich als posthumane Theorie. Posthuman heißt bei Barad nicht, dass der Mensch ausstirbt und auch nicht der Humanismus. Es geht ihr auch nicht darum, den Cyborg als befreienden Retter oder Bedrohung zu verstehen. Der Posthumanismus ist schlichtweg nicht auf den Menschen abgestimmt, „[...] im Gegenteil, es geht bei ihm darum, den Ausnahmes-tatus des Menschen aufs Korn zu nehmen, wobei er zugleich die Rolle erklären soll, die wir bei der unterschiedlichen Konstitution und unterschiedlichen Positionierung des Menschlichen inmitten anderer Geschöpfe (sowohl der belebten als auch der unbelebten) spielen“ (Barad 2012 :13). „Der Posthumanismus setzt nicht voraus, daß der Mensch das Maß aller Dinge ist. Er ist kein Gefangener des Größenmaßstabs des Menschlichen, sondern schenkt den Praktiken Aufmerksamkeit, durch die Maßstäbe produziert werden“ (Barad 2012 :14). Das Menschliche wird weder als bloße Ursache noch als bloße Wirkung verstanden. Der Körper ist nicht die natürliche und vor allem nicht feste Trennlinie zwischen Innerlichkeit und Äußerlichkeit (ebd.). Körper werden, wie andere Dinge, als Ergebnisse von Diskurspraktiken verstanden, wobei auch Diskurspraktiken nicht ausschließlich an menschliche Akteure gebunden sind (Barad 2012: 37).

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

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

Material Matter

Um die materielle Seite scheinbar immaterieller Dinge geht es auch bei der Ausstellung *Speculations on Anonymous Materials*, die, von Susanne Pfeffer kuratiert, 2013/2014 im Friedericianum/Kassel gezeigt wurde. Sie versammelte internationale künstlerische Positionen, neben Pamela Rosenkranz u.a. Kerstin Brätsch, Simon Denny, Jon Rafman, Ryan Trecartin, Josh Kline und Katja Novitskova, also Künstler*innen, die häufig unter dem Begriff der Post-Internet-Art subsumiert werden und allesamt Positionen anbieten, die Material, vor allem seit dem Internet, anders denken. Die Ausstellung behauptete, die „anonyme[n] Materialien des rasanten und eingreifenden technologischen Wandels“ zu fokussieren, die durch die ausgestellten künstlerischen Arbeiten neu gedacht werden konnten. Sie nahm eine Verschiebung des künstlerischen Subjekts zu Gunsten des Materials vor. Das „menschliche Maß ist aus den ‚Speculations‘ zugunsten eines spektakulären Materialverständnisses evakuiert“ (vgl. Stakemeier 2014: 173).

In ihrer Besprechung der Ausstellung in *Texte zur Kunst* beschreibt Kerstin Stakemeier das Verhältnis von Digitalität und Materialität wie folgt: „Das Digitale strömt nicht aus dem Internet in die Realität, sondern wird aus deren Alltagsgegenständen exhumiert, es zeigt sich als immer schon anwesend“ (Stakemeier 2014: 169), und verweist so auf die Allgegenwart und Unabtrennbarkeit des Digitalen. Oder anders formuliert: Das Digitale ist nicht mehr als das Digitale wahrnehmbar. Es ist kein Gegenüber, nicht abspaltbar und schon gar nicht umgehbar. Aktuelle Kultur sei „digitale Kultur“ und kann nur künstlich, wie Stakemeier es beschreibt, ans Licht gebracht, ausgegraben, als Relikt wieder vorgebracht, „exhumiert“, werden. Das Digitale habe durch die „digitale Vermittlung aller Produktionsbereiche“ eine neue Materialität hervorgebracht, die nicht zu neuen Formen der Reproduktion, sondern eben zu einem neuen Produktionsparadigma geführt habe (Stakemeier 2014: 177).

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

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

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

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

Neue materialistische Ontologien sind radikal nicht-anthropozentrisch, wie Diane Coole es konstatiert. Sie erkennen den Menschen nicht a priori als unverwechselbar an, sondern betrachten ihn als Akteur neben anderen, auch wenn den menschlichen Akteur*innen eine gewisse Macht und damit auch Verantwortung gegenüber anderen Akteur*innen, z.B. in dessen destruktivem Umgang mit seiner Umwelt, zugesprochen wird (vgl. Coole 2015: 29). Menschen tragen also Verantwortung, auch wenn und obwohl sie nicht Ursache und Grund der Erkenntnis und des Seins sind.

Die Strömungen innerhalb des *New Materialism* bewegen sich zwischen einer Ontologie des Werdens, in der die Prozesse, die an der „Materialisierung der Materie“ beteiligt sind, neu beschrieben werden und einer kritischen Beobachtung tatsächlicher ma-

terieller Wandel (vgl. Coole 2015: 40). Diana Coole beschreibt den *New Materialism* in diesem Zusammenhang in Rückgriff auf Latour als flache Ontologie, in der horizontale Strömungen, unbestimmte Assemblagen und auftauchende Entitäten prozesshaft verhandelt und ausgelotet werden (vgl. Coole 2015: 29). Zusammenfassend lassen sich die neuen Materialismen als Forschungsmethodik verstehen, die für eine nicht-dualistische Erforschung der Welt eintritt (vgl. Tuin 2018: 277).

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

Networks Matter

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

Die Ausstellung arbeitet vor dem Hintergrund durch Digitalisierung veränderter Kommunikationsformen an der Frage, welchen Veränderungen künstlerische Produktion unterliegt. Sie zeigt vordergründig Positionen, deren Praxis eher durch Netzwerke und den Austausch in diesen geprägt ist, als durch individuelle künstlerische Schaffensprozesse und somit die anthropozentrische Position des (Künstler*innen)Subjekts verdrängt.¹

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

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

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

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

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

Nonhuman Matter

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

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

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

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

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

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

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

Every things matter

Mit neomaterialistischen und posthumanen Theorien können wir, anstatt auf einzelne Akteure*innen zu schauen, Phänomene und Konstellationen beschreiben und dabei bestehende Vorannahmen hinterfragen. Im Agentiellen Realismus zum Beispiel verschwin-

det die Existenz verschiedener isolierter Entitäten, und die ständig produzierten Phänomene treten in den Vordergrund. Sie konzentrieren sich nicht mehr auf menschliche Akteur*innen als Ausgangsmaterial, sondern bewegen diese vom Zentrum der epistemischen Prozesse in die Peripherie. So werden Praktiken sichtbar, die von menschlichen, nichtmenschlichen, technologischen, belebten und unbelebten Akteur*innen produziert werden.

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

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

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

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

Anmerkungen

¹ <https://www.aqnb.com/2015/10/30/co-workers-network-as-artist-mam-reviewed/>

² <http://bb9.berlinbiennale.de/de/participants/cecile-b-evans/>

³ <https://www.nowness.com/story/cecile-b-evans-softness>

⁴ Folgende Ausführungen sind im Detail nachzulesen und im Wesentlichen dem Text entnommen: Hahn/Klein 2019.

⁵ Der Diskurs fand allerdings nicht nur über die Ausstellung an sich statt, sondern auch durch das begleitende Symposium im Januar 2014, welches die Ausstellung theoretisch anfüllte.

Literatur

Barad, Karen (2003): Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter“. *Signs: Journal of Women in Culture and Society* 28 (3): 801–31.

Barad, Karen (2012): Agentieller Realismus. Über die Bedeutung materiell-diskursiver Praktiken. *Agentieller Realismus Über die Bedeutung materiell-diskursiver Praktiken*. Unsel 45. Berlin: Suhrkamp.

Boger, Mai-Anh. (2017): Theorien der Inklusion – eine Übersicht. In: Zeitschrift für Inklusion-online.net Online: <https://www.inklusion-online.net/index.php/inklusion-online/article/view/413/317> [9.6.2019]

Casavecchia, Barbara (2016): Cécile B. Evans's ‚Working on What the Heart Wants‘. In: art agenda. Online: <https://www.art-agenda.com/reviews/cecile-b-evans%25E2%2580%2599s-%25E2%2580%259Cworking-on-what-the-heart-wants%25E2%2580%259D/> [09.06.2019]

Coole, Diana (2015): New Materialism: The Ontology and Politics of Materialisation 1. In: Witzgall, Susanne/Stakemeier, Kerstin (Hrsg.): Power of Material/Politics of Materiality. Zürich/Berlin: Diaphanes, S. 27–41.

Goodley, Dan (2014): Dis/ability Studies. Theorising Disablism and Ableism. London: Routledge.

Hahn/Klein (2019): Beyond the Screen. Hatsune Miku in the Context of Postdigital Culture. In: Nancy Vansielegheem, Joris Vlieghe, Manuel Zahn (Hrsg.): Education in the Age of the Screen. London: Routledge (im Erscheinen).

Hoppe, Katharina/Lemke, Thomas (2015): Die Macht der Materie Grundlagen und Grenzen des agentiellen Realismus von Karen Barad. In: Soziale Welt, vol. 66, issue 3, S. 261–280.

Latour, Bruno. 2005. Von der Realpolitik zur Dingpolitik. Berlin: Merve.

Leeker, Martina/Schipper, Imanuel/Beyes, Timon (2017): Performativity, performance studies and digital cultures. In dies: Performing the Digital: Performance Studies and Performances. Bielefeld: transcript, S. 9–18.

Nohl, Arnd M./Wulf, Christoph (2013): Die Materialität pädagogischer Prozesse zwischen Mensch und Ding. In: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft, Band 16, Anhang 2, S. 1–13.

Roßler, Gustav (2008): Kleine Galerie neuer Dingbegriffe. Hybriden, Quasi-Objekte, Grenzobjekte, epistemische Dinge. In: Kneer, Georg/Schroer, Markus/Schüttelpelz, Erhard (Hrsg.): Bruno Latours Kollektive. Kontroversen zu Entgrenzung des Sozialen. Frankfurt a. Main: Suhrkamp, S. 76–107.

Stakemeier, Kerstin (2014): Prothetische Produktionen. Die Kunst digitaler Körper. Über ‚Speculations on Anonymous Materials‘ im Fridericianum, Kassel. In: Texte zur Kunst Spekulation, Band 93, S. 166–81.

Stalder, Felix (2016): Kultur der Digitalität. 2. Auflage. Berlin: Suhrkamp.

van der Tuin, Iris (2018): Neo/New Materialism. In: Braidotti, Rosi/Hlavajova, Maria (Hrsg.): Posthuman Glossary. London: Bloomsbury Academic, S. 277–79.

UN-Behindertenrechtskonvention. Online: <https://www.behindertenrechtskonvention.info/bildung-3907/> [09.06.2019]

Waldschmidt, Anne (2017): Disability Goes Cultural. The Cultural Model of Disability as an Analytical Tool. In: Berressem, Hanjo/ Ingwersen, Moritz/ Waldschmidt, Anne (Hrsg.): Culture – Theory – Disability. Encounters between Disability Studies and Cultural Studies. Bielefeld: transcript, S. 19–27.

Witzgall, Susanne (2015): New Materialists in Contemporary Art. In: Witzgall, Susanne/ Stakemeier, Kerstin (Hrsg.): Power of Material/Politics of Materiality. Zürich/Berlin: Diaphanes, S. 127–40.

Wunderlich, Antonia (2008): Der Philosoph im Museum. Die Ausstellung »Les Immatériaux« von Jean François Lyotard. Bielefeld: transcript.

Abbildungen

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

Genehmigung des Musée de L'Art Moderne de la Ville des Paris. Online: <https://www.aqnb.com/2015/10/30/co-workers-network-as-artist--mam-reviewed/> [14.08.2019]

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

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

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