

Relationen und Konstellationen aktueller Mikroformate – theoretische Annäherungen

Von Peter Moormann, Manuel Zahn

Zusammenfassung

Der Beitrag widmet sich Mikroformaten in den aktuellen Medienkulturen und nähert sich aus theoretischer Perspektive den komplexen Verbindungen und Konstellationen zwischen ihren Rahmenbedingungen, den Ausprägungen medialer Formen sowie den zugehörigen Praktiken ihrer Nutzer*innen an. Gerahmt werden diese Überlegungen von zeitdiagnostischen Befunden über die mit der Digitalisierung verbundenen technischen, ökonomischen und gesellschaftlichen Veränderungen sowie zu formattheoretischen Positionen, die zur Begriffsklärung herangezogen werden.

Beobachtungen

Auf einem Spielplatz in Berlin-Wilmersdorf an einem Montagnachmittag im Sommer 2017. Zwei Mädchen im Alter von circa 13 Jahren nehmen auf einer Parkbank Platz, ihre Smartphones halten sie in der Hand. Rund 20 Minuten lang spielen sie sich – für alle in ihrer Nähe hörbar – im Wechsel ihre Playlists vor und tauschen sich darüber aus. Gelassen klicken sie sich durch ihre Auswahl, und zwar mit einer Verweildauer pro Song von etwa drei bis fünf Sekunden – länger nur dann, wenn textsicher mitgesungen wird. Offenbar stellt diese hohe Taktung der Musikrezeption für sie nichts Ungewöhnliches dar. Ihre schnellen, knappen Reaktionen erscheinen angepasst an die kurzen Intervalle der angespielten Songs: Auf Kopfnicken, sobald der Song oder die Quintessenz des Liedes erkannt wird, folgen einzelne Worte als Kommentar oder gestische und mimische Bekundungen über Gefallen oder Missfallen.

Diese konzentrierte Aufmerksamkeit auf jene so kurzen Klangereignisse wird von beiden auffällig lange aufrechterhalten, ohne dass der Eindruck entsteht, diese Art der Musikrezeption in irgendeiner Weise als herausfordernd oder anstrengend zu empfinden. Vielmehr wirkt sie gewöhnlich, alltäglich, ritualisiert.

Was fällt an der geschilderten Situation auf? Die beiden Teenager halten sich nicht an die vorgegebene zeitliche Form des Pop-songs, sondern wählen kürzestmögliche Sinneinheiten, um sich über die Songs auszutauschen. Haben wir es nun bei der beobachteten Situation mit besonders medien- und musikaffinen Heranwachsenden zu tun oder zeigt sich hier womöglich ein Alltagsphänomen unter Peers? Sollte letzteres der Fall sein – ähnliche Phänomene lassen sich auch in anderen Alltagssituationen zwischen Jugendlichen beobachten –, dann mag dies dafür sprechen, dass wir es hier mit einer veränderten Praxis von Rezeption und Kommunikation über Musik zu tun haben könnten.

Auf der Ebene der Rezeption erinnern diese Handlungen an Zappen, das schon länger bekannt ist, auch an die musikalischen Snippets, etwa im Sinne von Vorhörfunktionen, die mit der Digitalisierung von Musik eingeführt und mit den Musikstreaming-Plattformen zu einem Standard von Musikrezeption wurden, wenn man auf der Suche nach neuer Musik war und ist. Das vernetzte Smartphone macht die zuvor noch stärker an stationäre (Offline-)Abspieldispositionen gebundenen Rezeptionsprozesse mobiler, komplett unabhängig von Ort und Zeit und ermöglicht in einem immerwährenden Onlinezustand gleichsam den Zugriff auf eine schier endlose Fülle an Musik.

Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, ob sich an diesem kommunikativen Umgang mit Musik etwas Symptomatisches zeigt, was auch für andere mediale Produktions-, Kommunikations- und Vermittlungszusammenhänge sowie Wahrnehmungsweisen unserer aktuellen digital-vernetzten Medienkulturen in ähnlicher Weise gilt, nämlich dass unsere Gegenwart von „neuen“ digitalen Formatlogiken, genauer von Mikroformaten und Mikroformatierungen bestimmt ist, die in die Rezeptions-, (Re-

)Produktions- und Kommunikationsweisen hineinragen, diese prägen und transformieren.

Indem wir uns gezielt solchen durch Mikroformate geprägten Phänomenen der aktuellen digitalen Medienkulturen und Netzkulturen widmen, verhält sich unser Forschungsfokus in gewisser Weise komplementär zu einer Vielzahl von Arbeiten zu kleinen Formen, deren Entstehung deutlich vor der Einführung des Internets anzusiedeln ist und damit unter anderen medienkulturellen Rahmenbedingungen erfolgte. Im Gegensatz zu all den verschiedenen historischen kleinen Formen, wie sie in diversen Sammelbänden der Literatur-, Medien- und Kulturwissenschaft verhandelt werden (z. B. Autsch et al. 2014; Gamper & Mayer 2017; Hilzinger et al. 2002; Schuller & Schmidt 2003), weisen die Phänomene der aktuellen Medien- und Netzkulturen jedoch spezifische Eigenlogiken auf, die durch die komplexen vernetzten Konstellationen, in denen sie erscheinen, geprägt sind. Um diesen phänomenologisch adäquat begegnen zu können, bedarf es einer neuen theoretischen Rahmung, für die seit Mitte der 2010er-Jahre bereits verschiedene Vorschläge formuliert worden sind. So fragt etwa Sabiene Autsch in einem Forschungsbericht zur kleinen Form „nach dem oszillierenden und spannungreichen Mit- und Gegeneinander kleiner Formen“ (Autsch 2016, S. 2) in der digitalen Medien- und Alltagskultur. Autsch schlägt den Begriff der Konstellation vor, um kleine Formen als Bewegungsfiguren fassen zu können, die stets andere Formen und veränderte Ordnungen provozierten. Der Begriff der Konstellation erscheint „im Vergleich zu Ordnungsmetaphern wie Dispositiv, System, Kontext, Netzwerk, Gewebe oder Konfiguration besonders geeignet, um interaktiv und intermedial verflochtene Phänomene, zirkulierende und zerstreute Bewegungen und polarisierende Bedingungen kleiner Formen und Formate sowie ästhetische und soziale Faktoren und Resonanzen sichtbar und als optische Figuren beschreibbar zu machen.“ (ebd., S. 3). Solche Konstellationen sind insbesondere bei Mikroformaten der aktuellen digitalen Medienkulturen zu beobachten, deren Gestalt durch die den jeweils spezifischen Gestaltungs- und Funktionsrahmen von Plattformen zwar vorstrukturiert bzw. ästhetisch vorgeprägt erscheint, aber gleichzeitig durch das intermediale Interagieren mit anderen kleinen wie großen Formen und Formaten hochdynamisch bleibt – man denke etwa an die mannigfaltigen Kürzestvideos auf *TikTok* (vgl. Beitrag von Pasdzierny und Wolf).

Um unsere Vermutungen und Überlegungen zu Mikroformaten weiter zu stützen, seien zunächst einige zeitdiagnostische Befunde vorausgeschickt, formattheoretische Anschlüsse dargelegt sowie die Mikropraktiken im Umgang mit ‚klassischen‘ Formen analysiert. Die daraus abgeleiteten Überlegungen münden schließlich in erste theoretische Ansätze mit Blick auf Mikroformate und Mikropraktiken im Kontext aktueller Medienkulturen.

Zeitdiagnostische Befunde

Mit der weltweiten Einführung digital-vernetzter Technologien beginnt eine breite wissenschaftliche Reflexion der damit einhergehenden gesellschaftlichen Transformationsdynamiken, sodass mittlerweile eine Fülle von theoretischen Beschreibungen unserer Gegenwart vorliegt. Vor dem Hintergrund medientheoretischer Diskurse begreift man, dass sich die mit der Digitalisierung einhergehenden Veränderungen nicht nur auf den technologischen und ökonomischen Bereich beschränken, sondern sich auf alle Bereiche gesellschaftlichen Lebens auswirken. Der Soziologe Dirk Baecker spricht daher 2007 von der „nächsten Gesellschaft“, die auf dem Computer als geschäftsführender Medientechnologie basiert. Baecker geht dabei von der Vermutung aus, dass kaum etwas so große Bedeutung für die Strukturen einer Gesellschaft – gleichsam für Politik, Wirtschaft, Pädagogik sowie die symbolischen Formen der Kultur – habe wie die jeweils dominierenden Speicherungs- und Verbreitungsmedien. Folglich könnte die Einführung des Computers und des Internets für die Gesellschaft ebenso dramatische Folgen haben wie zuvor die Einführung der Sprache, der Schrift und des Buchdrucks (vgl. Baecker 2018). Die Wechselwirkung zwischen Technik und menschlichen Praktiken der Aneignung, oder auch zwischen aktiver (medien-)technischer Veränderung und ihrer passiven Nebeneffekte, wäre auf unterschiedlichen Ebenen und Bereichen gesellschaftlichen Lebens genau zu beobachten und zu untersuchen.

Entlang einer solchen Serie von Beobachtungen beschreiben Hans Ulrich Gumbrecht (2011) und Douglas Rushkoff (2013) in zeittheoretischer Perspektive ein neues Chronotop,^[1] das Gumbrecht als „breite Gegenwart“ bezeichnet und die uns wiederum als in ihr lebende Menschen nach Rushkoff in einen „Jetzt-Schock“ versetze. Das Chronotop der breiten Gegenwart habe das historische Chronotop des 19. und 20. Jahrhunderts zum Übergang ins 21. Jahrhundert abgelöst und forme die Wahrnehmungs-, Erfahrungs- und Handlungsweisen der in ihm lebenden Menschen neu. Diese neuen zeiträumlichen Verhältnisse menschlichen

Zusammenlebens und ihre Kommunikation seien nach Gumbrecht und Rushkoff in erster Linie der global vernetzten Digitaltechnologie geschuldet. Globalisierungsprozesse, digitaltechnologisch vermittelte Interaktionen und Kommunikation bewirkten die Erfahrung einer verbreiterten Gleichzeitigkeit. Mit jeder versendeten E-Mail, jeder besuchten Website, jedem geschriebenen oder gelesenen Tweet oder Post, einer SMS oder auch einem Bild oder Video u. a. m. vergrößere sich die Komplexität und Intensität des technischen und kulturell-symbolischen Netzwerks, in dem wir miteinander kommunizieren. In der breiten Gegenwart scheint alles, das digitalisiert und archiviert wurde bzw. werden kann, instantan, hier und jetzt, verfügbar (die Musikstreaming-Plattform *Spotify* stellt beispielsweise im September 2020 60 Millionen Musiktitel zur Verfügung). Sie lasse es aber gleichsam zunehmend schwerer erscheinen, sich als Gesellschaft, als individueller Mensch mit seinem Handeln in einer linearen Zeitlichkeit zu entwerfen, wenn im ‚Echtzeit-Archiv‘ des Internets, insbesondere auf den Plattformen der Sozialen Medien, verschiedenste Informationen, Wirklichkeitsentwürfe und -deutungen gleichwertig nebeneinanderstehen. Wir sehen uns einer täglich anwachsenden, unüberschaubaren Menge an Informationen gegenüber, gleichzeitig, sich unterbrechend, oft widersprüchlich. Diese (mittlerweile nicht mehr ganz so) ‚neuen‘ medientechnologischen und chronotopischen Bedingungen, die sich mit Carson Chan als Aspekte eines ‚Internet state of mind‘ (2011) bezeichnen lassen, bringen wiederum neue, andere Praktiken der Wahrnehmung und Kommunikation hervor. So beschreiben Gumbrecht und Rushkoff die Entstehung neuer Kommunikations- und Erzählformen, die in immer kürzeren Einheiten prozessieren. Längere Narrative verschwinden und treten zurück hinter der seriellen Erfahrung flüchtiger Momente und Augenblicke. Gumbrecht (2011) beschreibt zudem an mehreren Beispielen, wie wir in aktuellen digitalisierten Kommunikationssituationen immer schon in verschiedenen Räumen und Zeiten zugleich eingelassen sind: Wir sind mit Freunden beim Essen in einem Restaurant oder auf einer Party und zugleich über das Smartphone in den virtuellen Kommunikationsräumen der Sozialen Medien potenziell in Echtzeit mit einer unbestimmten Menge anderer Menschen verbunden. Wahrnehmung und Aufmerksamkeit wären in diesen Situationen dementsprechend nur als geteilte denkbar. Beide Autoren, insbesondere Gumbrecht, machen in anthropologischer Perspektive darauf aufmerksam, welche Rolle der Körper bzw. die Körperlichkeit und die Materialität in einem Nachdenken über eine von Digitalisierung geprägten Gegenwart spielen könnte. In Bezug auf die Mikroformate und Mikropraktiken der digitalen Kommunikationsmedien, denen unser Interesse im Besonderen gilt, stellt sich also die Frage, wie die Rezipient*innen/Nutzer*innen als Wahrnehmende und Handelnde in ihnen eingebunden sind; wie sie diese Medien nutzen, mit ihnen gestalten sowie gleichsam von ihnen in Anspruch genommen und geprägt werden.

Der Kommunikationswissenschaftler Peter Vorderer hat zusammen mit einem Team von Wissenschaftler*innen 2015 in seinem Aufsatz „Der mediatisierte Lebenswandel – Permanently online, permanently connected“ erste Antworten auf diese Fragen formuliert. Sie gehen von der These aus, dass das mobile Breitbandinternet mitsamt den mobilen Endgeräten als „Universalwerkzeuge“ nicht nur die Möglichkeit bereitstelle, alle Dienste und Funktionen der Online-Kommunikation jederzeit und ortsunabhängig in Anspruch zu nehmen, sondern darüber hinaus – durchaus im Anschluss an die metatheoretischen Perspektiven von Baecker, Gumbrecht und Rushkoff – immens prägenden Einfluss auf alle Bereiche der kommunikativen Praktiken der Menschen und damit auch auf die Praktiken des Selbst habe. Die Menschen im Chronotop der digital vernetzten Medientechnologien nehmen wahr, fühlen, denken und handeln „permanently online, permanently connected“ (POPC). In dieser POPC-Umgebung haben die Nutzer*innen spezifische Praktiken, habituelle und kognitive Strukturen entwickelt, die ihre mobilen Endgeräte, ihre Kommunikationsbeziehungen und den Umgang mit Informationen im Laufe ihres täglichen Lebens betreffen. Sie können sich auf ihre „Al-ways-on“-Technologie und die mit ihr ausgebildeten Praktiken verlassen, um Probleme zu lösen, ihre Stimmungen zu managen und sich kontinuierlich kommunikativ mit anderen zu verbinden (Vorderer 2015).

Die Gruppe um Vorderer kann in vielen Bereichen der individuellen Verhältnisse zur Welt und zu sich selbst – wie dem Problemlösen, dem Beziehungshandeln, der Motivation und dem individuellen Selbstverständnis – Veränderungen feststellen, die sich als produktive Lösungen in der alltäglichen praktischen Auseinandersetzung mit den kommunikativen Verhältnissen in der POPC-Umgebung verstehen lassen. Wir können hier nur beispielhaft einige ihrer Ergebnisse nennen, wobei wir uns auf das kommunikative Beziehungshandeln beschränken (Vorderer 2015):

- *Eine permanente Erreichbarkeit ersetze räumliche Nähe als Grundlage von kommunikativem Beziehungshandeln:* Breitbandinternet, Smartphone und Kommunikations-Apps machen nicht nur geografische Distanzen immer unbedeutender für den intersubjektiven Austausch, sondern ermöglichen es auch, innerhalb sozialer Situationen in physischen Räumen mit relevanten Anderen überall auf der Welt zu kommunizieren.

- *Parallel existierende, latente Konversationsfäden ersetzen Gespräche als geschlossene Form:* Gegenüber klar abgegrenzten Gesprächsformen zeigen sich Konversationen in den aktuellen digitalen Medienkulturen vielmehr als latenter Dauerzustand, in dem die Grenze zwischen Kontakt und Nicht-Kontakt verschwimmt – immer wieder unterbrochen, aber auch permanent an schlussfähig und jederzeit
- *,Liveness‘, in Form von visuellen, audiovisuellen Dokumentationen und Mitschnitten des Dabeiseins, ersetze die Nacherzählung:* Mobile Endgeräte und ihre Funktionen (wie das Aufzeichnen und Teilen von Textnachrichten, Bildern und Videos in den Sozialen Medien) versprechen ihren Nutzer*innen, andere Menschen besonders intensiv und direkt/‘live‘ an ihren Erlebnissen teilhaben zu haben. So ersetze eine Serie von Posts und foto- sowie video-grafischen Aufnahmen während des Ereignisses die Nacherzählung desselben aus zeitlicher

Insgesamt zeigen die Befunde, dass das intersubjektive Beziehungshandeln immer schneller, kleinteiliger, reversibler und komplexer wird sowie eine andere Form von Aufmerksamkeit verlangt.

Auch im kultur- und kunstwissenschaftlichen Diskurs zur Digitalisierung betonen Autor*innen in Begriffen wie „Kultur der Digitalität“, „Digital Condition“ (Stalder 2016, 2018) und „Postdigitalität“ (Cramer 2015, 2016), dass Digitalität nicht auf Medientechnologien, mediale Endgeräte oder digitale Netzwerke begrenzt werden kann, sondern unsere Kulturen und Gesellschaften in einem umfassenden Sinne durch dieselbe geprägt werden; dass sich digitale Praktiken und Konventionen in unserem Alltag etabliert haben und sich auch auf nicht-digitale Praktiken auswirken. Beispielhaft zeigt sich der neue, selbstverständliche Umgang mit der vernetzten digitalen Medialität, ihren Ästhetiken, den entsprechenden symbolischen Formen sowie den veränderten Produktions-, Distributions- und Rezeptionsbedingungen in der Kunst der *Post-Internet Art* (Herlitz & Zahn 2019; Meyer et al. 2019).

Ohne hier im Einzelnen auf die genannten zeitdiagnostischen Studien und ihre Unterschiedlichkeit genauer eingehen zu können, lässt sich diese Zusammenschau der Rahmenbedingungen auch auf die Breite kommunikativer Praktiken und ihrer innovativen Formate in den aktuellen Medienkulturen beziehen – dabei ist uns bewusst, dass diese Rahmenbedingungen in machtkritischer Perspektive wiederum diverse Unterschiede und Ungleichheiten, im Sinne der *digital divides*, hervorbringen können. Diese Formate sowie damit einhergehende ästhetische und kommunikative Praktiken der digitalen Kulturen lassen sich u. a. mit folgenden Aspekten fassen: Gleichzeitigkeit, Instantaneität, Verdichtung und Verkürzung, Beschleunigung, Konnektivität, Referenzialität, Serialität sowie Zirkulation.

Daran anschließend ergeben sich einige Annahmen und Fragen für eine Theorie der Mikroformate in den aktuellen Medienkulturen. Eine solche Theorie muss sich unserer Einschätzung nach in interdisziplinärer und medienökologischer Perspektive insbesondere für die technologischen, ökonomischen und ästhetischen Umgebungen und Rahmensexpositionen (wie z. B. Plattformlogiken [2]) interessieren. Sie sollte ebenso die unterschiedlichen Möglichkeiten der Verbindungen des Kleinen, des Kurzen und Momenhaften jenseits der narrativen Verkettung in den Fokus nehmen: Wie werden in/durch/mit den Mikroformaten und Praktiken der Mikroformatierung sinnhafte Bezüge und Bewegungen in der Fülle der breiten Gegenwart erzeugt? Welche Eigenlogiken der Mikroformate werden durch die jeweiligen Plattformlogiken befördert und welche Dynamiken ergeben sich wiederum aus dem Mit- und Gegeneinander der Mikroformate? Und wie lernen wir (durch/mit den Mikroformaten), mit dem Momenthaften, mit Beschleunigung und maximaler Referenzialität umzugehen und diese zugleich zu erforschen?

Formattheoretische Anschlüsse

Spätestens seitdem Jonathan Sterne (2012) zur Entwicklung einer Formattheorie aufgerufen hat, ist ein gesteigertes kunst- und medienwissenschaftliches Interesse an der Auseinandersetzung mit Formaten zu beobachten (Fahle et al. 2020; Jancovic et al. 2019). Zwar weist die Beschäftigung mit Formaten in den Kunst-, Literatur- und Medienwissenschaften eine lange Tradition auf, allerdings liegen die Ansätze dazu eher verstreut in Einzelstudien vor und waren nicht Gegenstand eines eigenen systematischen theoretischen Ansatzes (Müller 2014, Volmar 2020).

Die Thematisierung des Formatbegriffs umspannt einen weiten Phänomenbereich von konkreten technischen bzw. technologischen, medienindustriellen Setzungen und Regeln bis hin zu eher metaphorischen Verwendungen des Begriffs zur Beschreibung medialer Formen. Der Begriff ist dementsprechend breit, vage und schließt ein Bündel an technischen, ökonomischen, kommunikationsstrategischen sowie ästhetischen Kriterien ein, um Standardisierungen *von* und *in* Massenmedien zu erfassen.

Trotz seiner breiten, teils metaphorischen und auch alltagssprachlichen Verwendung ist der Formatbegriff gleichwohl ein *technischer* Begriff geblieben. Er wird zum ersten Mal im 17. Jahrhundert im Kontext des Buchdrucks verwendet (Müller 2014) und erfährt mit jeder Erfindung und Implementierung neuer Massenmedien, wie Radio, Kino und Fernsehen, sowie entsprechenden Strategien der Formatierung, neue Bedeutungsschichten. Pointiert formuliert: Mit jedem neuen Massenmedium bildete sich auch eine neue Auffassung und Kontextualisierung des Formats heraus. Diese Auffassungen haben sich im Laufe der Medienkulturgeschichte nicht abgelöst und ersetzt, sondern existieren nebeneinander. Im Anschluss an diese medienhistorischen Befunde geht man davon aus, dass sich auch im Kontext aktueller Netzkulturen weitere Formate herausgebildet haben und herausbilden werden, von denen sich einige – so unsere leitende These – als Mikroformate beschreiben lassen. Wie im medienwissenschaftlichen Diskurs ist folglich auch in künstlerischen und kunstwissenschaftlichen Diskursen die Verwendung des Begriffs ähnlich heterogen wie die zeitgenössische Medienlandschaft selbst, die den Kontext der künstlerischen Praxis bildet (Stallschus 2013).^[3]

Neben vielen Publikationen, die sich der medienkulturhistorischen Rekonstruktion verschiedener Formatierungsstrategien und -praktiken widmen, liegen mittlerweile in systematischer Perspektive auch einige Vorschläge für Definitionen des Formatbegriffs vor. Aus einer abstrahierenden Perspektive lassen sich zwei Pole beschreiben, zwischen denen sich der Diskurs um den Formatbegriff aufspannt: Zum einen sind da Definitionen, die die materiellen, technischen und ökonomischen Aspekte des Formats betonen und es damit als recht beharrliches Ergebnis eines medienindustriell geprägten Prozesses der Formatierung verstehen. Zum anderen gibt es Definitionen, die Medienformate vielmehr als dynamische und im Gebrauch veränderliche Muster beschreiben und sie damit in die Nähe zu Begriffen (wie Textsorte, Genre, Muster) rücken.

Folgt man, in einem ersten Schritt, einem Verständnis von Format, das stärker materielle, technische und institutionelle Aspekte betont, lassen sich Medienformate klar abgrenzen von medialen Formen, wie sie beispielsweise Gegenstand des medienmorphologischen Ansatzes von Rainer Leschke (2010) sind und auch von anderen Begriffen wie Gattung, Genre, Stil u. a. m., die ebenso Strukturierungs- und Ordnungsfunktionen medialer Darstellung und Kommunikation erfüllen. Axel Volmar pointiert diese Unterscheidung wie folgt:

„Obwohl mediale Formen [...] ebenso wie Formate Ordnungsfunktionen erfüllen können, unterscheiden sie sich von Letzteren also möglicherweise dadurch, dass sie als Mittel zur Strukturierung medialer Anschauung und Darstellung *Formen in Medien* darstellen und Formate demgegenüber tendenziell eher als *Formierungen von Medien* verstanden werden könnten.“ (Volmar 2020, S. 22)

Eben gerade durch ihren präskriptiven Charakter im Sinne vereinheitlichender Modelle, Standards oder Regelwerke unterscheiden sich Formate von Begriffen wie Gattung, Genre und anderen Mustern sowie von ‚künstlerischen‘ Stilen. Der Literatur- und Medienwissenschaftler Michael Niehaus (2018, S. 54ff.) stärkt diese Definition und betont zudem die Festigkeit und Starrheit von Formaten im Vergleich etwa zu Genres, die sich in einem kontinuierlichen Prozess des Wandels befinden: „Formate ändern sich eben nicht mit der Zeit, sondern – wenn sie nicht abgeschafft werden – sprunghaft (also nicht *natürlich*)“ (ebd., S. 55). Niehaus grenzt sich damit deutlich ab von dynamischeren Konzeptionen des Medienformats, wie sie beispielsweise Bucher et al. (2010) vertreten. Sie verstehen Medienformate wiederum als dynamische und im Gebrauch veränderliche Muster und schlagen den Begriff eher als Alternative zu Begriffen wie Darstellungsform, Textsorte, Genre, Regel oder Muster vor, die auch herangezogen werden, wenn es darum geht, die Stabilität kommunikativer Ordnungen zu beschreiben.

Einen integrativen Definitionsverschlag des Formats macht Volmar (2020), der darin präskriptive *Strategien der Formatierung* und eher situative *Praktiken des Formatierens*, normative Konzeption und praktische Konkretion miteinander verbindet:

„Ein Format kann daher als medienindustriell motivierte Form bestimmt werden, die durch auf äußere Zwecke zielende *Strategien der Formatierung* hervorgebracht wird und als Formatierungsanweisung die spezifische Formgebung und Binnenstrukturierung von Medien und Medienprodukten in Form von Arbeit bzw. Praktiken des Formatierens nach sich zieht. Der Zusammenhang zwischen normativer Konzeption und praktischer Konkretion sowie zwischen Außenbezügen und Binnenstrukturen ist

aufgrund ihrer kausalen Verschränkung für das Verständnis von Formaten zentral [...].“ (Volmar 2020, S. 29)

Man kann also sagen, dass einerseits die Entstehung von Formaten auf Strategien der Formatierung von Medien zurückgeht, die nicht primär auf die Binnenstrukturierung medialer Formen und Texte zielen, sondern durch die Festlegung elementarer Parameter, etwa im Hinblick auf Größe oder materielle Qualität, außerhalb der jeweiligen medialen Texte liegenden Zwecken dienen. Ein gutes Beispiel dafür ist die Studie von Jonathan Sterne (2012) zur Entwicklung des MP3-Formats. Es ist keine Übertreibung, die Entwicklung und kommerzielle Implementierung dieses Audiokompressionsformats als eine der bedeutendsten Transformationen unserer Wahrnehmungspraktiken in den digitalen Medien- und Klangkulturen zu betrachten. Sterne rekonstruiert u. a. die ökonomischen und industriellen Interessen, die die Konstruktion von MP3 geleitet haben und analysiert die Strategien der Formatierung des technischen Systems, in das es eingebettet ist. Der Erfolg dieses Formats beruht auf der Tatsache, dass dank der entwickelten Kompressionsalgorithmen z. B. ein Musikstück auf ein Zehntel seiner Daten reduziert werden kann, was ein Zehntel der Übertragungskosten über das Telefonnetz bedeutet. Große Telekommunikationsanbieter sparen so rund neunzig Prozent der Kosten für die Datenlieferung. Dieses Geschäftsmodell verdankt sich wiederum der Berechnung und Kontrolle der menschlichen Sinne sowie der erfolgreichen Gewöhnung der Verbraucher*innen an standardisierte Formate. Die Entwicklung von MP3 basiert auf psychoakustischen Erkenntnissen und Praktiken, die Sterne mit dem Begriff der perzeptuellen Kodierung fasst. Sie operiert mit einem mathematischen Modell der Lücken innerhalb des menschlichen Hörspektrums, auf dessen Grundlage der MP3-Kodierer Sounds und Töne analysiert und alles entfernt, was Menschen nicht hören werden. Mit anderen Worten: Der psychoakustische Komplex aus ökonomischen, medienindustriellen Interessen und wissenschaftlichen Erkenntnissen, der zur Entwicklung und erfolgreichen Implementierung des MP3-Formats in den Medien- und Klangkulturen geführt hat, ist nichts anderes als die folgenreiche Entscheidung darüber, was Menschen nicht unbedingt hören müssen.

In performativer Perspektive andererseits treten *Praktiken des Formatierens* in den Fokus, die sich als Ausdifferenzierung in und durch die Medienpraxis vollziehen und sich auf Formgebungen bzw. konkrete Gestaltungen von Medien und medialen Artikulationen richten. Diese Binnendifferenzierungen können wiederum eigene mediale Formen – im Sinne von Leschkes Medienmorphologie – ausprägen. Formatierung kann hier als Prozess der Sedimentierung von Nutzungs- und Arbeitspraktiken verstanden werden. Hier könnte auch in kritischer Perspektive untersucht werden, welche kulturellen Vorannahmen, Stereotypen etc. sich mittels der Mikropraktiken des Formatierens in solche digitalen Mikroformate einschreiben (vgl. Fahle et al. 2020, S. 12f.). In dieser Perspektive erscheint die Beschränkung und Vorstrukturiertheit, der die Mikroformate an der Schnittstelle von Medium und Form unterliegen, zugleich und vielmehr als *Gestaltungsspielraum*. In diesem Spielraum werden konkrete Praktiken des Umgangs mit der vorgängigen Formatiertheit möglich. Das sind Verhaltensweisen von begrenzter Reichweite, die zum Beispiel das Ausprobieren, das Einüben, die Variation, die Subversion und die Parodie sowie andere Remix-Strategien in ihren verschiedenen Spielarten erlauben. Medienformate der aktuellen digitalen Netzkulturen stellen also die notwendigen Formen der Strukturierung und Bereitstellung von Medien dar, die zwischen materiellen und technischen Infrastrukturen und den Praktiken ihrer Nutzer*innen vermitteln. Medienformate bestehen aus spezifischen Beschreibungen, technischen Anforderungen und Rahmenbedingungen, die die Anordnung und Präsentation von Informationen prägen, wie z.B. durch die einheitliche Gestaltung digitaler Dateiformate. Diese Beschreibungen wirken sich auf die ästhetischen Qualitäten von Medien aus und sie instruieren menschliche Benutzer*innen und technische Geräte, wie mit Medieninhalten umgegangen werden sollte.

Vor dem Hintergrund der skizzierten zeitdiagnostischen und formattheoretischen Überlegungen sprechen wir von Mikroformaten, die sich zusammen mit der Einführung digital-vernetzter Medientechnologien, dem Internet und insbesondere der Sozialen Medien entwickelt haben. Sie sind zuerst als spezifische *Strategien der Formatierung* rekonstruierbar, die in einem komplexen medienindustriellen Prozess entwickelt und implementiert wurden (wie bspw. GIF, JPG, MP3, MPEG-4). Diese eher materiellen, technologischen Standardisierungen und Regeln bilden zusammen mit entsprechenden institutionalisierten Vorgaben auf den Internet-Plattformen die Rahmenbedingungen für sich ausdifferenzierende *Praktiken des Formatierens* bzw. Mikropraktiken und damit entstehende mediale Formen mit wiederum sehr spezifischen Erscheinungsformen und Ästhetiken, wie z.B. die Gif- und Meme-Kulturen oder die verschiedenen Genres von audiovisuellen Bewegtbildern in Form von Kürzestvideos auf Plattformen wie *TikTok*, als Insta-Stories oder als travel boomerangs u.a.m. Mit anderen Worten: Durch die Mikroformate und ihre Vorgaben entstehen in den digitalen Medienkulturen auch neue *Gestaltungsspielräume* im Sinne von konkreten Mikropraktiken, die sich fluide innerhalb der vergleichsweise starren medienindustriellen Vorgaben bewegen, sich ausdifferenzieren, transformieren und auch über verschiedene Plattformen hinweg transversale Bewegungslinien und Verknüpfungen provozieren. Kurz gesagt: Innerhalb eines Mikroformats sind mannigfaltige Ausdifferenzierungen medialer Formen zu beobachten. Wenn wir also im Folgenden

von „Mikroformaten“ sprechen, dann bezeichnen wir damit die komplexen Verbindungen und Konstellationen zwischen den technischen, ökonomischen sowie ästhetischen Rahmenbedingungen, ihren phänomenalen Ausprägungen in Form von Medieninhalten sowie den zugehörigen Praktiken ihrer Nutzer*innen. Damit stellen wir die Relationierungsweisen der Mikroformate in den Mittelpunkt unserer theoretischen Überlegungen.

Eine Forschung an den komplexen Mikroformaten sollte folglich aus interdisziplinärer Perspektive sowohl die rahmenden Formatisierungen als auch die fluiden, hochkonnektiven medialen Formen fokussieren. Letztere lassen sich, sobald sie in netzkulturellen Medienpraktiken eine gewisse Stabilität erlangt haben, als *networked objects*, als metastabile Konstellationen heterogener Elemente beschreiben und analysieren. Nicht zuletzt könnte eine solche Forschung im Anschluss an den hier skizzierten Begriff des Mikroformats untersuchen, wie Mikropraktiken – im Sinne von Produktions- und Rezeptionspraktiken, die im Kontext von digitalen Mikroformaten eingeübt und habitualisiert wurden – auf ‚klassische‘ Formate und mediale Formen übertragen und angewendet werden.

Mikropraktiken im Umgang mit ‚klassischen‘ Formen

Wie die eingangs beschriebene Anekdote bereits deutlich werden lässt, finden sich beim alltäglichen Umgang mit Medienformaten und medialen Formen – deren Etablierung und Festigung zeitlich deutlich vor dem Internet und seiner Medienkulturen anzusiedeln ist und hier mit dem Begriff ‚klassisch‘ gefasst wird – aktuell diverse Mikropraktiken auf Seiten der Rezipient*innen vor. Mit dem Begriff „Mikropraktiken“ fassen wir all die Umgangsweisen mit medialen Formen jedweder Dauer, die von Verkürzungs-, und Verdichtungsstrategien – wie z.B. Skipping und Scrolling bzw. Sampling, Looping und Mash up – gekennzeichnet sind. Im genannten Beispiel verkürzen die beiden Mädchen durch ihr Weiterklicken (Skippen) die mehrminütige Form der Popsongs auf wenige Sekunden, reduzieren diese also auf die kürzestmögliche Sinneinheit, die den Teenagern offenbar ausreicht, um sich eine Vorstellung vom Song zu machen. Vermutlich tragen bereits die wenigen Sekunden so viel Informationen in sich, dass sie entweder die Erinnerung an einen bereits bekannten Song wachrufen oder aber Annahmen über das Spezifische des Gehörten über einen Abgleich mit Hörerfahrungen zulassen. Womöglich ist das (implizite) Wissen der Mädchen um Produktionsspezifika, musikalische Genres und andere Parameter von Popsongs durch das tägliche Musikhören bereits so ausgeprägt, dass diese musikalischen Fragmente tatsächlich weitreichende Rückschlüsse etwa auf Form und Ausdruckscharakter des Songs zulassen, indem das Spezifische des Songs innerhalb kürzester Zeit erfassbar ist.

Damit wäre die Praktik des Skippens womöglich weniger verkürzten Aufmerksamkeitsspannen geschuldet, sondern vielmehr auf den effektiven Umgang mit und die hohe Kenntnis von populären Formen zurückzuführen, die durch eine intensive Mediennutzung erworben worden ist. Die Tatsache, dass heutzutage via Smartphone auf Millionen von Medieninhalten direkt zugegriffen werden kann, dürfte diesen Kompetenzerwerb erheblich begünstigt haben.^[4] Man darf gespannt sein, welche Ergebnisse empirische Studien in den nächsten Jahren hierzu liefern werden.

Die veränderten digitalen Rezeptionspraktiken im Netz mit ihren verkürzten Zugangs- und Auswahlstrategien – etwa mittels Skipping nach wenigen Sekunden oder Sampling – könnten mehr und mehr auch auf ‚klassische‘ Formen zurückwirken, und zwar mit Blick auf Länge, Struktur und Ereignisdichte. Anhand zweier Plattformen aus dem Musik-Bereich seien die komplexen Zusammenhänge zwischen rezeptiven und (re-)produktiven medienkulturellen Praktiken verdeutlicht.

Während die Musiknutzer*innen beim Kennenlernen von Musik offenbar auf sehr kurze Anspielzeiten zurückgreifen, erfolgt bei der Musikstreamingplattform *Spotify*, die aktuell mit weltweit rund 300 Mio. Nutzer*innen Marktführer ist, die Vergütung der Komponist*innen erst nach einer Abspieldauer von 30 Sekunden. Die Urheber*innen stellt diese an sich willkürliche Festsetzung der Vergütungsmarke vor enorme Herausforderungen. Denn dieser Logik nach sollte die Zeit zwischen zwei Entlohnungspunkten möglichst kurz gehalten werden. Ein Beispiel: Hört jemand 30 Minuten lang die Playlist einer Band auf Spotify, so erhalten die Urheber*innen bei Songlängen von durchschnittlich 2:30 min. zwölf Mal Tantiemen, bei Songlängen von durchschnittlich 3:30 min. nur knapp neun Mal. Die Vergütungsstrategien von Streaming-Plattformen begünstigen also möglicherweise Kompositionstechniken, die auf Verdichtung, Vorwegnahme und Verkürzung ausgerichtet sind.

Dieses könnte ein Grund dafür sein, dass in den vergangenen Jahren die Songs tendenziell kürzer werden, indem etwa auf eine dritte Strophe verzichtet wird oder aber die Songbestandteile selbst verkürzt werden (vgl. den Beitrag von Neuhaus und Keden). Gleichzeitig hat sich die Ereignisdichte der Songs während der ersten 30 bis 40 Sekunden in den vergangenen Jahren wesentlich erhöht, indem Intros verkürzt und Refrains – als vormals dramaturgischer Höhepunkt – der ersten Strophe vorgeschaltet sind, so dass die ‚Quintessenz‘ des Songs innerhalb kürzester Zeit erfasst werden kann. Ziel ist es offenbar, die ‚Catchiness‘^[5] der Komposition zu Beginn zu maximieren, um die Rezipient*innen beim ersten Höreindruck bereits so stark zu affizieren, dass sie im Idealfall länger als 30 Sekunden verweilen.^[6]

Als zweites Beispiel sei näher auf die Musik-Video- und Social-Media-App *TikTok* eingegangen, die mit weltweit rund 800 Mio. Nutzer*innen aktuell zu den einflussreichsten Plattformen im Netz zählt und sich gerade bei (Prä-)Teenagern und jungen Erwachsenen großer Beliebtheit erfreut. *TikTok* ist ein gutes Beispiel dafür, dass sich die Mikropraktiken im Umgang mit etablierten Formen nicht nur auf aktuelle Rezeptionspraktiken beschränken, sondern auch (re-)kreative Praktiken im Netz einschließen. *TikTok* basiert auf der Produktion von Kürzest-videos, die zumeist nicht länger als 15 Sekunden (bis zu 60-sekündige Clips sind möglich) und häufig mit Musik unterlegt sind. Die Auswahl der Musikausschnitte stammt dabei nicht nur von den Nutzer*innen selbst. Denn innerhalb der Gestaltungsoberfläche für die Videoproduktion bietet *TikTok* einen umfangreichen Fundus vorgefertigter Musikvorschläge an. D.h., auf der Basis von Algorithmen wird Musik auf passende Sinnabschnitte hin analysiert und der Mikroformat-Logik entsprechend zugeschnitten. Hierbei gilt das Prinzip der Kürze. Wie genau solche Algorithmen bzw. Vorschlagssysteme arbeiten, wird von *TikTok* nicht transparent gemacht. Auffällig ist jedoch, dass die Musikausschnitte eine in sich geschlossene Sinneinheit bilden, die zur Wiederholung einlädt und somit der Präsentation der Clips im Dauerloop entspricht. So werden etwa musikalisch markante Sequenzen mit entsprechenden Textierungen ausgewählt, zu denen die Bildinhalte rhythmisch und atmosphärisch in Einklang stehen oder sogar – wie etwa bei Tanz- und Lipsync-Videos – direkt aufeinander bezogen sind.

Miriam Zeh (2020) weist darauf hin, dass bereits Rückwirkungen auf die Musikproduktion zu beobachten sind, indem bestimmte Formbestandteile eines Songs so komponiert und produziert werden, dass sie einer ‚*TikTok*-Mikrodramaturgie‘ entsprechen und als ca. 15-sekündige Sinneinheit (von Musik und Text) passgenau aus dem Song herausgelöst und auf *TikTok* als auditiver oder audiovisueller Loop platziert werden können. Gesicherte Befunde zu solchen Rückwirkungen bilden derzeit aber noch ein Forschungsdesiderat.

Zusammenfassend lässt sich also die Hypothese aufstellen, dass ‚klassische‘ mediale Formen – wie etwa Popsongs –, deren Etablierung unter gänzlich anderen medienkulturellen Rahmenbedingungen stattgefunden hat, immer stärker in den Sog der aktuellen Medien- und Netzkulturen und ihrer Logiken geraten und damit (in Teilen) an Eigenständigkeit einbüßen. Eine Medientheorie, die auf die Spezifität der jeweiligen Gestaltungsformen abzielt (wie etwa von Greenberg 1997), würde diese aktuellen Dynamiken dann nicht mehr widerspiegeln und verlöre damit an Beschreibungskraft.

Theoretische Schlussfolgerungen

Die zuvor dargelegten theoretischen Aspekte und Beispiele verdeutlichen, warum es eines neuen theoretischen Rahmens bedarf, um die aktuellen Mikroformate und -praktiken innerhalb der Netzkulturen in ihrer ästhetischen Eigenart phänomenologisch fassen zu können. Denn wenn die Mikroformate und ihre medialen Formen nicht länger auf größere Narrative verweisen bzw. in Relation zu ihnen stehen, sondern vielmehr als momenthafte, zirkulierende, hoch dynamische Bewegungsformen der Logik der Vernetzung sowie kontinuierlicher De- und Rekontextualisierung folgen, dann verlieren vorliegende Theoriefiguren wie

Einzelmedium, Medienspezifik, Narration, pars pro toto u. a. m. zusehends ihre Beschreibungs- und Unterscheidungsfunktion.^[7] Um nun aber die Spezifika der mitunter höchst heterogenen Mikroformate fassen zu können und zugleich übergreifende Zusammenhänge zwischen den unterschiedlichen Mikroformaten und -praktiken sichtbar zu machen, erscheint es hilfreich, sich ihnen in einem interdisziplinären und auch medienökologischen Ansatz zu nähern, der sowohl die materiellen, medienindustriellen und institutionellen Strategien der Formatierungen als auch die zugehörigen Mikropraktiken und die Dynamik der sich ausdifferenzierenden medialen Formen in ihrer wechselseitigen Bezogenheit aufeinander analysiert und beschreibt. Wir schlagen dazu vor, die phänomenologische Beschreibung der Mikroformate innerhalb des skizzierten theoretischen Rahmens – und in An-

schluss an Autsch (2016) – entlang ihrer spannungsvollen Konstellationen, die sie als *networked objects* bilden, zu versuchen.

Um die Breite möglicher Forschungsperspektiven anzudeuten, wollen wir zunächst einige Beispiele für mögliche Forschungsperspektiven auf das komplexe Feld der Mikroformate umreißen, um dann einige Aspekte aufzuzeigen, die unser Ansicht nach geeignet sind, Mikroformate in ihren Konstellationen zu beschreiben.

Forschungsperspektiven

Zum jetzigen Zeitpunkt ergeben sich aus unseren wissenschaftlich-disziplinären Interessen und Ausrichtungen, aus der intensiveren Beschäftigung mit einzelnen Mikroformaten sowie aus unseren gemeinsamen theoretischen Vorüberlegungen fünf komplementäre Forschungsperspektiven, die man in Bezug auf das Feld der Mikroformate und -praktiken einnehmen könnte:

1. Die erste Perspektive fokussiert und analysiert die jeweiligen materiellen, technologischen, ökonomischen, also medienindustriellen Rahmensexzenzen der Mikroformate und befragt sie dann in einem weiteren Schritt in ihren Wechselbeziehungen zu den dynamischen medialen und kulturellen Formen sowie zu den Mikropraktiken, die durch sie entstehen. Die Mikroformate kommen so gleichsam als rahmende Begrenzung und als Ermöglichung von je spezifischen Gestaltungsspielräumen ihrer Nutzer*innen in den Blick.
2. An die erste Forschungsperspektive könnten komparatistische Forschungen anschließen, die sich den Unterschieden zwischen den Mikroformaten (in der zuvor skizzierten Komplexität von Plattformlogiken, medialen Formen und Praktiken ihrer Nutzer*innen) nähern. Fragen wären hier beispielsweise: Welche Eigenlogiken der Mikroformate werden durch die jeweiligen Plattformlogiken befördert und welche Dynamiken ergeben sich wiederum aus dem Mit- und Gegeneinander der Mikroformate? Welche Verbindungen und Übergänge stellen die Mikroformate zwischen verschiedenen Plattformen, z.B. den Sozialen Medien, her? Lassen sich intermediale und intertextuelle Verweise und andere Verbindungen von medialen Formen und Inhalten zwischen den verschiedenen Mikroformaten beobachten? Im Anschluß daran interessieren auch Transformationen, die sich in Kopiervorgängen von einem Medium, einem Mikroformat ins andere oder transversalen Bewegungen durch verschiedene Mikroformate ereignen.
3. Weitere Forschungen bieten sich zur Übertragung von medienkulturellen Mikroformaten und -praktiken auf andere nicht-digitale Praktiken in den Blick gerät damit z.B. die Anwendung der im Umgang mit den netzkulturellen Mikroformaten eingeübten, habitualisierten Praktiken auf andere (analoge, ältere, unter anderen medienkulturellen Rahmenbedingungen entstandene) Medien und kulturelle Phänomene (wie im Abschnitt IV beschrieben).
4. In medienpsychologischer Perspektive könnte es interessant sein, mögliche Veränderungen von Wahrnehmung (Blickbewegungen, Textwahrnehmung, u.a.m), Aufmerksamkeit und Kommunikationsverhalten der Nutzer*innen von Mikroformaten aktueller Medienkultur zu erforschen (vgl. Beitrag von Kaspar). Vergleichende Gegenüberstellungen von Mikroformaten mit anderen Formaten der Informationsdarstellung wären denkbar, die untersuchen, inwiefern kurze Darstellungen von Informationen hinsichtlich ihrer Wirkung auf die Mediennutzer*innen vergleichbar mit ausführlicheren Informationsdarstellungen
5. Nicht zuletzt könnten aus (medien-)pädagogischer Perspektive Fragen nach der angemessenen pädagogischen Thematisierung und Anwendung der Mikroformate, ihrer medialen Formen und ihrer zugehörigen Praktiken bearbeitet werden. In der Verzahnung einer lern- und bildungstheoretischen mit einer medienkritischen Perspektive könnte man sowohl an (medien-)psychologische Befunde, an Diskurse um den Begriff des ‚Microlearning‘ (vgl. Beitrag von Hug) sowie Debatten um mobiles Lernen und Fragen medial vermittelter Transformationen von Selbst- und Weltverhältnissen anschließen. Fragen zur Entgrenzung des Lernens im Sinne einer Verschmelzung von formellen und informellen Lernkontexten, zur Bedeutung des affekthaften Charakters der Mikroformate für Lern- und Bildungsprozesse böten sich zur Bearbeitung an sowie die medienkritische Auseinandersetzung mit u. a. der kapitalistischen Verwertungslogik sowie Überwachungs- und Datenschutzproblematiken. Zudem könnten in fachdidaktischer Perspektive (z.B. Deutsch, Musik- und Kunstpädagogik) die Mikroformate und -praktiken als Gegenstand von

ästhetischen Lern- und Bildungsprozessen untersucht werden (vgl. Beiträge von Kolb und Schmidt, Lell und Stähli sowie Neuhaus und Keden).

Konstellationsaspekte

So unterschiedlich die mikroformatisch gerahmten Phänomene auch sein mögen (vom Meme bis zum *TikTok*-Video), so ähnlich scheinen sich diese jedoch in ihren Konstellationen zu sein, die sie als *networked objects* eingehen. Wir verstehen unter Konstellationen metastabile Gebilde vernetzter Aspekte und Bestandteile, die durch performative Praktiken beständig stabilisiert oder verändert werden. Entsprechend können auch einzelne Aspekte der Konstellationen neu hinzutreten oder aber verschwinden. Grundsätzlich liegen diese Konstellationen transversal zu den zuvor beschriebenen Forschungsperspektiven. Übergreifend scheinen uns dabei folgende Aspekte relevant zu sein, die der jeweiligen rahmenden Formatierung sowie der Phänomenspezifität folgend unterschiedlich ausgeprägt und konstelliert auftreten dürften.

1. *Konnektivität*: Den kleinen, kurzen und verdichteten Medienphänomenen in den unterschiedlichen Mikroformaten lässt sich eine hohe Anschlussfähigkeit ein hohes Vernetzungspotenzial zuschreiben. Mannigfaltige Verbindungen zwischen einem Element und vielen nächsten Elementen sind möglich. Damit einher geht das Potenzial zur Referenzialität und Serialität. Mikroformate bergen viele „Modi des Möglichen“ (Gamper & Mayer 2018, S. 18) in sich, bieten sich damit auch im Sinne der Affordanztheorie für unterschiedliche Nutzungsweisen an.
2. *Instantaneität*: Durch die hohe Anschlussfähigkeit der Mikroformate und ihre medialen Phänomene und Inhalte, sind sie in der Lage, sich rasend schnell und multidirektional im Internet auszubreiten – und dort zu verweilen und zu Digitaltechnologisch vermittelte Interaktion und Kommunikation bewirken die Erfahrung einer verbreiterten Gleichzeitigkeit, in der alles, was digitalisiert, auf Computern archiviert, kommuniziert oder in den Sozialen Medien mit anderen geteilt wurde, auch instantan, hier und jetzt, häufig simultan in verschiedenen Medien, verfügbar scheint.
3. *Prozessualität*: Aus der Konnektivität erwächst gleichsam ein Prozesspotenzial. Mikroformate und ihre medialen Formen können hohe Dynamiken bei ihrer Verkettung und Transformation entfalten, die uns unter dem Begriff der Viralität vertraut sind. Bei solchen Prozessdynamiken lassen sich mitunter auch Zerstreuungs-, und Verselbstständigungsphänomene
4. *Metastabilität*: Im Zuge solch hochdynamischer Prozesse lässt sich ein Wandel (von Teilespekten) der Mikroformate beobachten. Formale Stabilität erscheint daher nur für bestimmte Elemente und auch nur temporär denkbar. Indem die Mikroformate potenziell stets flexibel bleiben, besteht die Möglichkeit ihrer Mit dem Begriff der Metastabilität lässt sich dieser Zustand des Dazwischen fassen – des je spezifischen Verhältnisses von Bewegung und Stillstand, von Verflüssigung und Verfestigung, Stabilisierung und Destabilisierung.
5. *Performativität*: Aus einer praxistheoretischen Perspektive verstanden als geronnener Ausdruck menschlicher und nicht-menschlicher Praktiken, aber auch Vorstellungen vom Menschen, seiner Körperlichkeit, weisen Mikroformate ein hohes Performativitätspotenzial auf. So ruft etwa die Nutzung einer Musikstreaming-Plattform andere zuhörende Subjekte hervor als etwa durch das Abspielen einer MP3-Datei, einer CD oder einer Schallplatte (Fahle 2020, S. 13).
6. *Intermedialität und -textualität*: Mit ihren formgenerierenden Potenzialen wirken Mikroformate mehr und mehr auf „klassische“ medienkulturelle Formen ein – wie oben dargestellt – und befördern so deren Hybridisierung. Vormals dominierende Gattungslogiken Medienspezifika werden durch entsprechende Einschreibungen in Richtung einer intermedialen Vernetzungslogik transformiert. Die besondere Attraktivität und Popularität der mikroformatisch geprägten Formen als Gegenstand der Zirkulation und Kommunikation dürfte ihrer Kürze, semantischen Dichte bzw. Offenheit entspringen, die ihre ständige De- und Rekontextualisierung ermöglicht.

An den hier aufgezeigten Perspektiven einer Phänomenologie der Mikroformate samt ihrer konstellativen Aspekte wollen wir weiterarbeiten und streben die Untersuchung einzelner Mikroformate an, um die bisherigen, eher tastenden theoretischen Überlegungen zu erproben und weiterzuentwickeln.^[8]

Vergewissert man sich abschließend noch einmal, wie viele neue Internet-Plattformen, wie viele Mikroformate in den vergangenen Jahren entstanden sind, die die zeitgenössischen Medienkulturen (mit)bestimmen, neue mediale Formen provozieren sowie menschliche Praktiken der Wahrnehmung und des Handelns, der Rezeption und Produktion prägen, so spannt sich ein Forschungsfeld auf, von dem sich kaum erahnen lässt, welche Entwicklungen zukünftig noch zu beobachten sein und wie diese wiederum unser Denken über Mikroformate verändern werden.

Anmerkungen

[1] Gumbrecht benutzt den Begriff in Anlehnung an den Literaturwissenschaftler Michael Bachtin, der den „Chronotopos“ als erzähltheoretisches Konzept einführt, um das Orientierungssystem, eine Art „Raumzeit-Gesetzlichkeit“, einer Erzählung oder anderer literarischer Texte zu Ein Chronotopos umfasst die rahmenden Bedingungen, die raumzeitlichen Ordnungen der erzählten Welt und gleichsam die zentralen Orientierungen der wahrnehmenden und handelnden Figuren.

[2] Der Begriff verweist auf Einflussmechanismen von Internet-Plattformen hinsichtlich Produktion, Distribution und Rezeption kultureller Güter. Siehe hierzu auch Nieborg und Poell (2018).

[3] Im kunsttheoretischen Diskurs bezeichnete man bis weit ins 20. Jahrhundert hinein mit „Format“ vornehmlich die Dimensionen und Proportionen von Gemälden, seltener von Skulpturen oder Architekturen (Schneckenburger 1973); Nicolas Bourriaud (2009) bringt mit dem Begriff des Formats alle nur denkbaren Mittel standardisierter Formgebung zwischen Kunst, Massenkommunikation und Alltag in Verbindung und David Joselit (2016) versteht den Formatbegriff in Anlehnung an Latours Konzept der Assemblage als ein Beziehungsgefüge von heterogenen Elementen und Kräften, das dazu in der Lage ist Muster, Verbindungen und Links zu erzeugen.

[4] Die Einführung der Auswahlprozesse etwa auf Musikstreamingplattformen durch algorithmusgeleitete Empfehlungssysteme und die damit verbundene Einflussnahme auf die Prägung musikalischer Vorlieben bilden dabei vermutlich die Kehrseite dieser Möglichkeitsräume.

[5] Die Idee der „Catchiness“ zu Beginn einer Komposition ist dabei keineswegs so riet etwa Richard Strauss Igor Strawinsky dazu, sein Ballett *Der Feuervogel* nicht pianissimo beginnen zu lassen: „Da hört das Publikum niemals zu. Man muß es beim ersten Akkord durch großes Getöse überraschen, dann folgt es sogleich, und hinterher können sie machen, was Sie wollen.“ (Burde 1982, S. 63)

[6] Auch bei der algorithmusgeleiteten Auswahl von Song-Ausschnitten für kostenlose Hörproben, wie etwa bei *Amazon Music*, erfolgt die Selektion des Abschnitts offenbar nach Kriterien wie Ereignisdichte und Veränderungsgrad der Denn keineswegs werden immer nur die Anfänge der Songs präsentiert, sondern vielmehr jene Passagen, wie etwa der Wechsel von Strophe zu Refrain, die als ‚Catchy Moment‘ eine hohe affektive Attraktivität aufweisen – und diese können gerade bei älteren Songs weit von der 30-Sekunden-Marke entfernt liegen.

[7] Dieser Befund ist nicht ganz neu. Im medientheoretischen Diskurs wird schon seit mehreren Jahren unter dem Begriff der Medialität ein essentialistisches Verständnis von Einzelmedien durch die Untersuchung der operativen Logik von Medien und medialen Gefügen ersetzt (Jäger 2015).

[8] Damit reihen wir uns in eine Serie von jüngeren Studien und Forschungsarbeiten sowohl zu Mikroformaten und -praktiken

des (literarischen) Lesens und Schreibens (Schulze 2020) als auch zu bildbasierten Mikroformaten (GIF, Meme), wie sie in der Reihe *Digitale Bildkulturen* bei Wagenbach von Wolfgang Ullrich und Annekathrin Kohout herausgegeben werden.

Literatur

- Autsch, S. (2016). Forschungs- und Jahresbericht 2016. Abgerufen am 10.01.2021 von http://kwak.uni-paderborn.de/Archiv/2016/PDFBerichte/pdf_fbericht_cbe4e9ea-ff03-4ff5-8b74-7ad5eb1de85c.pdf
- Autsch, S., Öhlschläger, C. & Süwolto, L. (2014). Kulturen des Kleinen. Mikroformate in Literatur, Kunst und Medien, Paderborn: Fink.
- Bachtin, M. (2008). Chronotopos. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Baecker, D. (2018). 4.0 oder die Lücke die der Rechner lässt. Berlin: Merve.
- Baecker, D. (2007). Studien zur nächsten Gesellschaft. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Bourriaud, N. (2009). Radikant. Berlin: Merve.
- Bucher, H-J., Gloning, T. & Lehnen, K. (2010). Neue Medien – Neue Formate: Ausdifferenzierungen und Konvergenzen in der Medienkommunikation. Frankfurt a.M.: Campus.
- Burde, W. (1982). Strawinsky. Mainz u. a.: Schott.
- Chan, C. (2011). Art in Berlin. In: Stil in Berlin. Abgerufen am 10.01.2021 von www.stilin-berlin.de/2011/02/interview-carson-chan.html
- Cramer, F. (2016). Nach dem Koitus oder nach dem Tod? Zur Begriffsverwirrung von „post-digital“, „Post-Internet“ und „Post-Media“. In F. Thalmair (Hrsg.), Postdigital 1. Allgegenwart und Unsichtbarkeit eines Phänomens (S. 54–67). Kunstforum International, 242/2016.
- Cramer, F. (2015). „What Is Post-Digital“? Aarhus: APRJA. Abgerufen am 10.01.2021 von www.aprja.net/what-is-post-digital/
- Fahle, O., Jancovic, M., Linseisen, E. & Schneider, A. (2020). Medium. Format: Einleitung in den Schwerpunkt. Zeitschrift für Medienwissenschaft, 12(22), 10–18.
- Gamper, M. & Mayer, R. (2017). Kurz & Knapp. Zur Mediengeschichte kleiner Formen vom 17. Jahrhundert bis zur Gegenwart. Bielefeld: transcript.
- Greenberg, C. (1997). Modernistische Malerei. In Ders. Die Essenz der Moderne. Ausgewählte Essays und Kritiken. Amsterdam und Dresden: Verlag der Kunst, S. 265–278.
- Gumbrecht, H. U. (2011). Unsere breite Gegenwart. Berlin: Suhrkamp.
- Herlitz, L. & Zahn, M. (2019). Bildungstheoretische Potentiale postdigitaler Ästhetiken – Eine methodologische Annäherung. In: Kulturelle Bildung online. Abgerufen am 10.01.2021 von <https://www.kubi-online.de/artikel/bildungstheoretische-potentiale-post-digitaler-aesthetiken-methodologische-annaehlerung>
- Hilzinger, S., Zymner, R., Peil, D. et al. (2002). Kleine literarische Formen in Einzeldarstellungen. Stuttgart: Reclam.
- Jancovic, M., Schneider, A. & Volmar, A. (2019). Format Matters. Standards, Practices, and Politics in Media Cultures. Lüneburg: meson press.

- Jäger, L. (2015). Medialität. In E. Felder & A. Gardt (Hrsg.), *Handbuch Sprache und Wissen*. Berlin & Boston: de Gruyter.
- Joselit, D. (2016). *Nach Kunst*. Berlin: August.
- Leschke, R. (2010). *Medien und Formen. Eine Morphologie der Medien*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.
- Meyer, T., Zahn, M., Herlitz, L. & Klein, K. (2019). Post-Internet Arts Education Research (PIAER). Kunstpädagogik und ästhetische Bildung nach der postdigitalen Entgrenzung der Künste. In: Jörissen, B. & Unterberg, L. (Hrsg.), *Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung* (S. 171–182). München: kopaed.
- Müller, S. (2014). Formatieren, in Heiko Christians, Matthias Bickenbach, Nikolaus Wegmann (Hrsg.), *Historisches Wörterbuch des Mediengebrauchs* (S. 253–267), Köln u. a.: Böhlau.
- Nieborg, D. B. & Poell, T. (2018). The platformization of cultural production: Theorizing the contingent cultural commodity. *New Media & Society*, 20(11), 4275–4292.
- Niehaus, M. (2018). *Was ist ein Format?* (Kleine Formate, Bd. 1). Hannover: Wehrhahn.
- Rushkoff, D. (2013). *Present Shock. Wenn alles jetzt passiert*. Berlin: orange press.
- Schneckenburger, M. (1973). *Das Bildformat. Geschichte und künstlerische Bedeutung vom Mittelalter bis zum Rokoko*. Teil 1, Diss., Universität Tübingen.
- Schuller, M. & Schmidt, G. (2003). *Mikrologien. Literarische und philosophische Figuren des Kleinen*. Bielefeld: transcript.
- Schulze, H. (2020). *Ubiquitäre Literatur. Eine Partikelpoetik*. Berlin: Matthes & Seitz.
- Stalder, F. (2018). *The Digital Condition*. Cambridge: Polity Press.
- Stalder, F. (2016). *Kultur der Digitalität*. Berlin: Suhrkamp.
- Stallschus, S. (2013). Format. In Jörn Schaffaff, N. Schallenberg & T. Vogt (Hrsg.), *Kunst-Begriffe der Gegenwart. Von Allegorie bis Zip* (Kunstwissenschaftliche Bibliothek, Bd. 50) (S. 73–77). Köln: Walther König.
- Sterne, J. (2012). *MP3. The Meaning of a Format*. London: Durham.
- Volmar, A. (2020). Das Format als medienindustriell motivierte Form. Überlegungen zu einem medienkulturwissenschaftlichen Formatbegriff. *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, 12(22), 19–30.
- Vorderer, P. (2015). Der mediatisierte Lebenswandel: Permanently online, permanently connected. *Publizistik*, 60(3), 259–276.
- Zeh, M. (2020). *TikTok. Pop. Kultur und Kritik* 16, 10–15.

Relationen und Konstellationen aktueller Mikroformate – theoretische Annäherungen

Von Peter Moermann, Manuel Zahn

„Lehrer müssen sich noch mehr vernetzen und austauschen und dies nicht ausschließlich digital oder über soziale Netzwerke“
Tweet auf Twitter, @Stefan Schwarze, 21.02.2018

Das Netzwerk ist in den letzten Jahren vermehrt in den Fokus von Lern- und Lehrprozessen geraten (vgl. Stegbauer 2010). In Bildungstheorien wird das Netzwerk als Metapher aufgegriffen, um aufzuzeigen, dass sich die unterschiedlichen Beziehungsgeflechte und Kommunikationsstrukturen als Paradigma im Kontext digital bestimmter Lebenswelten für unsere Gesellschaft durchsetzen (vgl. Kiefer/Holze 2018). In Anlehnung an Theorien wie der Akteur-Netzwerk-Theorie leiten Vertreter*innen aus Bildungsforschung und Schulentwicklung neue Praktiken ab und zeigen die aktuelle Wichtigkeit von „Netzwerken im Bildungsbereich“ (vgl. Altrichter et. al. 2008) auf. Für eine Transformation der Lehrer*innenbildung an der Universität hin zu einem Netzwerk müssen Beziehungsgeflechte zu Praktiker*innen aus Schule, Kunstinstitutionen und Kunsträumen aufgebaut, gepflegt und nachhaltig durch entsprechende Ressourcen ermöglicht werden. Mit diesem Anspruch verbindet sich die Überzeugung, dass der wechselseitige Austausch von Wissen aus Praxis und Theorie auf Augenhöhe für eine Wissenschaft der Lehrer*innenbildung unerlässlich ist (vgl. Kraus 2017). Im Rahmen des hier beschriebenen Hochschulprojekts *Arts Education in Transition* (AEiT) folgen wir diesen Überlegungen und erprobten Gestaltungsansätze zur Transformation der Bildungsinstitutionen in Richtung des Netzwerks. Konkret entwickelte Vernetzungsformate streben den wechselseitigen Austausch von Kunstrehrer*innen, Ästhetischen Erzieher*innen, Hochschulakteur*innen und Akteur*innen außerschulischer Kunst- und Kulturinstitutionen an, die häufig aufgrund systemischer Gegebenheiten wenig nachhaltig in Kontakt kommen. Wir forcieren eine gegenseitige Ansteckung von Praxis- und Erfahrungswissen, theoretischen Standpunkten und Forschungsperspektiven in Theorie und Praxis. Dieser Austausch zeigt sich als spannendes Moment in der Hochschullehre und hat das Potential, die Ausbildung von Lehrer*innen professionell weiterzuentwickeln.

Neue Teilhabe an Wissen

Durch komplexe soziale Vernetzungswerze und die unterschiedlichsten emergierenden Formate des geteilten Wissens, wie beispielsweise Wikis, werden Machtstrukturen rund um Wissen verschoben. Vielmehr lässt sich nunmehr – beispielsweise angesichts aktiver Teilhabe an Verschriftlichung von Wissensinhalten oder stärkerer Sichtbarkeit derjenigen, die an Archiven mitgewirkt haben – von kollaborativer Wissensproduktion sprechen, mit der fluide Wissensnetze (vgl. Jörissen/Marotzki 2010: 33) entstehen. Vernetzung wird für den Lehrer*innenberuf in diesem Sinne zum aktuellen Phänomen, da Wissen nicht mehr in brav - geordneten Häppchen vorliegt und wir auf hyperkomplexe Wissensstrukturen stoßen. Die tradierten Erzählungen von Bildung und Bildern sind verunsichert. Kollaboration, so proklamiert es Mark Terkessidis, ist in dieser Herausforderung eine kreative, gemeinsame Arbeitsweise von Teams, um sich Wissen auf neue Weisen zu erschließen (vgl. Terkessidis 2015). Terkessidis beschreibt ein neues Konzept von Kollaboration, das als positive Zusammenarbeit und Vernetzung in heterogenen Gesellschaftsstrukturen das ersetzt, was einstmals durch Disziplin geregelt wurde (vgl. ebd.: 122f.). Angesichts von „globalen, digitalen Kommunikationsnetzen“ (Jörissen/Meyer 2015: 7) sind Bildungsinstitutionen wie Schulen und Hochschulen herausgefordert, die „auf netzwerkförmigen sozio-technischen Prozessen beruhenden Bildungspraktiken“ (ebd.) differenziert zu gestalten. Damit wird Vernetzung Teil der Aufgabe der Lehrer*innenbildung und -weiterbildung.

In unserer Zusammenarbeit mit Lehrer*innen zeigt sich, dass das Bedürfnis nach Formaten für eine professionelle kunstpädagogische Vernetzung groß ist, hierfür im realen Schulalltag jedoch kaum Zeit zur Verfügung steht. Die Studie *Lehrerkooperation in Deutschland* (vgl. Anand Pant/Richter 2016) bekräftigt diese Erfahrungen. Kollegialer Austausch und kollegiale Zusammenarbeit werden schulgesetzlich zwar als wesentlich für die professionelle pädagogische Arbeit aufgeführt (vgl. Schulgesetz NRW: §57, Art. 2), zugleich wird diese Arbeit kaum oder unwesentlich als bezahlte Arbeitszeit mit im Lehrdeputat der Lehrkräfte berechnet und ist de facto eine Ressource, die damit meist wegfällt oder sich in den privaten Bereich der Lehrkräfte verschiebt. Dieser Widerspruch weist auf Fehler im System hin. Wir stellen die Hypothese auf, dass der Anspruch an ein nachhaltiges Bewusstsein für hybrid vernetztes Lehren und Lernen erfordert, dass bereits im Studium bzw. der Lehrer*innenbildung Möglichkeitsräume geöffnet werden, um Formen und Strukturen solcher vernetzten Praktiken zu erproben und entsprechende Ressourcen für diese Arbeit einzufordern. Für uns als Lehrpersonen impliziert dies die Gestaltung des Studiums als Gelenkstelle zwischen Universität, Schulen und Akteur*innen aus Kunst und Kultur. Um tradierte Erzählungen der Lehrer*innenbildung zu innovieren, brauchen wir eine starke Gewichtung von teamorientierten Arbeitsstrukturen, eine Kultur der Ressourcen- und Wissensteilung – Kollaboration als ein Ausbildungsprinzip. Wie können konkrete Strukturen und Arbeitsweisen einer kollaborativen Praxis aussehen? Einen Pool an Inspirationen bietet das zentrale Bezugsfeld der Kunst.

Kollaboratives Wissen der Künste nutzen

Gerade in kulturellen und künstlerischen Praktiken hat Kollaboration und Vernetzung zunehmend an Bedeutung gewonnen. Hier finden sich bereits Strategien und Arbeitsweisen, die es andernorts noch auszuhandeln gilt. Beispielhaft können für eine solche kollaborative, künstlerische Praxis das Projekt *geheimagentur*, das Projekt *Bloch* des Künstlerduos *Com&Com*, sowie die künstlerischen Positionen Reena Spaulings oder *Improv Everywhere* genannt werden. Das Performancekollektiv *geheimagentur* (vgl. Ziemer 2013: 147) behauptet, selbst nicht zu wissen, „wer und wie viele ihm angehören“ (ebd.) und agiert nach dem Prinzip von Open Source, Sharing und kollaborativer Kulturproduktion, ähnlich wie auf einer Wiki-Plattform. Es bezeichnet sich selbst als „freies Label, ein offenes Kollektiv“ (vgl. *geheimagentur* 2010), das jede*r für eigene weitere Aktionen und kulturelle Interventionen nutzen kann. In der freien Theaterszene agieren zahlreiche Akteur*innen in kreativen Kollektiven, um aus der jeweiligen ästhetischen Perspektive Arbeitsstrukturen eigenständig zu gestalten, projektorientiert neu zu verhandeln und dennoch nachhaltige Netzwerke aufzubauen. Performance-Kollektive wie *Pulk Fiktion*, *Frl. Wunder AG*, *Hysterisches Globusgefühl*, *Henrike Iglesias u.v.m.* lösen hierarchische Positionen im Produktionsprozess auf, nutzen die Expertise der Vielen und schaffen performative Formate, Szenarien, Environments, Choreografien und Installationen, in denen temporäre, partizipative Gemeinschafts- und Erfahrungsräume mit dem Publikum entstehen.^[1] Auch die Kunsttheorie dokumentiert und verhandelt zunehmend das Phänomen kollektiver Praktiken in den Künsten (vgl. Mader 2012: 7ff.). Auch in aktuellen Konzepten der Kunstvermittlung zeigt sich ein transformiertes Verständnis, das eine neue Gewichtung von Kollaboration, Durchkreuzung und Vernetzung in den Fokus rückt und entsprechende Strategien einfordert (vgl. Mörsch 2012: 84). Mit kollaborativen Praktiken können Institutionen verändert, demokratische Teilhabe an Kunst verstärkt und explizit eine machtkritische Befragung von Teilhabestrukturen und -bedingungen der Kunst- und Bildungsinstitutionen angestoßen werden (vgl. Mörsch 2012: 89f.). Im Diskurs der Kunstpädagogik wird ein solches vernetztes, kollaboratives Verständnis aufgegriffen und als elementar beschrieben (vgl. Krebber 2014). Sara Burkhardt zeigt an verschiedenen Stellen das Potential und die Notwendigkeit auf, den Kunstunterrichtsraum und die Kunstdidaktik um das Netz zu erweitern (vgl. Burkhardt 2010; 2015). Christine Heil verweist darauf, dass kollaborative Formen der Produktion zum einen in der zeitgenössischen Kunst beobachtbar sind und zum anderen „den Anforderungen an eine Pädagogik [entsprechen], die von Möglichkeiten der Erkenntnisgewinnung ausgeht und den Prozessen des Austauschs zwischen Individuen und Situationen der Interaktion in einer Gruppe ein besonderes Erfahrungspotential zuspricht“ (Heil 2015: 157). Das lernende Subjekt wird als kollektive Entität begriffen. Die Einschätzung Heils zieht die Schlussfolgerung nach sich, dass das Kollaborative – wenn auch auf noch nicht umfassend geklärte Weise – Transformationen innerhalb der Kunstpädagogik bewirken kann, welche in der Lehrer*innenbildung erprobt werden müssen. Heil aktiviert hierfür am *Institut für Kunst und Kunsthissenschaft* der Universität Duisburg/Essen den *Kunstpädagogischen Salon* und das Mikroformat *Beute*, das als Schnittstelle zwischen Theorie und Praxis fungiert und netzwerkartiges Arbeiten stiftet (vgl. Kunstpädagogischer Salon 2016).

#teacherlife

In Social Media-Plattformen finden sich vermehrt hybride Vernetzungsphänomene, die zugleich informelle aber auch professionelle Handlungsstrategien von Lehrer*innen abbilden und dadurch einen neuen Austausch der Fachkräfte dokumentieren. Schulische Praxis wird präsentiert, transparent gemacht, zur Debatte gestellt und mit dem Wunsch nach Feedback und Fragen an die Community weitergegeben. Die Netzwerke auf den digitalen Plattformen haben das Potential, dass sich Lehrer*innen schultübergreifend, niedrigschwellig und auf unteren hierarchischen Ebenen zusammentreffen, um sich fachlich auszutauschen, Ressourcen zu bündeln. Zukünftig könnten so Community-Strukturen wachsen, in denen Lehrer*innen sich ermächtigen temporäre Curricula selbst zu entwickeln und zu verändern, um Bottom-Up Prozesse einer demokratischen Lehre und Bildungsarbeit auszuformen. Insbesondere in den ästhetischen Fächern mit zum Teil sehr kleinen Fachkollegien an den Schulen spielt eine solche selbstermächtigende Vernetzung in institutionsübergreifenden Fachcommunities eine wichtige Rolle. Ganz praktisch zeigen sich Graswurzelvernetzungsformate und -phänomene in einer regen Aktivität von Akteur*innen in digitalen Communities, wie der *Materialbörse Kunstunterricht* (vgl. Kunstunterricht Materialbörse 2018), die einerseits einen internen fachlichen Austausch über Distanzen hinweg möglich macht und zugleich einen sonst eher ungehörten und ungesehenen Diskurs der Praktiker*innen und deren alltäglichen Fragen abbildet. Unter den Hashtags #teacherlife, #artteachersofinstagram oder #iteach verbinden sich Lehrer*innen mittlerweile global in sozial vernetzten Medien wie Instagram. Kunstdidaktische Blogs wie *kunstkrempel* (vgl. *kunstkrempel*

2014) oder *kunst-unterrichten.de* (vgl. *kunst-unterrichten.de* 2018) bieten einen Einblick in weniger sichtbare Bereiche des Kunstunterrichts (vgl. Leggewie 2007: 46). Auch bei Twitter werden Lehrer*innen zu Themen Ästhetischer Bildung oder dem Kunstunterricht aktiv, wie beispielsweise @belden_trixi. Einen starken Zulauf haben solche Strategien der Vernetzung im deutschsprachigen Raum noch nicht. Vor allem existieren viele vage Ideen darüber, wie es rechtlich aussieht, wenn man sich als Lehrkraft vernetzt bewegt und äußert. Mit den hier angerissenen Beispielen wird deutlich, welches Potential in den neuen vernetzten Praktiken steckt: bis dato unsichtbare Prozesse und Vermittlungsstrategien können sichtbar gemacht und in ihrer Komplexität mit einer Community verhandelt werden.

Networking beyond

Die offenen Strukturen netzbasierter Kommunikation sind gerade für Bildungsberufe bedeutsam. Auch wenn angesichts der neuen vernetzten Praktiken noch viele offenen Fragen über die differenzierte Gestaltung der Formate bestehen, wird deutlich, dass auch Studierende der ästhetischen Lehramtsfächer davon profitieren, wenn in der Ausbildung innovative Vernetzungsformate und -strategien in der Lehre erprobt und erforscht werden. Das Teilprojekt der Schulvernetzung von AEiT zielt auf einen wechselseitigen und verstärkten Austausch von Kunstlehrer*innen, Ästhetischen Erzieher*innen, außerschulischen Kunst- und Kulturinstitutionen und Hochschulakteur*innen ab. Mit einem ersten Mapping wird das Feld von Schule, Hochschule und Kulturbereich entlang der Fragestellung skizziert, welche Vernetzungspartner*innen überhaupt in Betracht kommen, wer bereits vernetzt ist und wie Vernetzung in konkreten Formaten gemeinsam gestaltet werden kann. Ausgehend von dieser Übersichtskarte werden verschiedene Implementationen am *Institut für Kunst & Kunsttheorie* erprobt: Im übertragenen Sinne der Dreh- und Klapptüren eines Western-Saloons ist die Ringvorlesung *Saloon Arts Education* als ein Format gestaltet, in dem Studierende regelmäßig an Erfahrungen von Expert*innen aus der Schulpraxis teilhaben können, die ihre Perspektiven in den Hochschuldiskurs tragen. An den *Saloon Arts Education* knüpft sich das Ziel, verstärkt mit unterschiedlichen Gesprächs- und Vortragsformaten tradierte Strukturen der Machtverteilung und Wissensproduktion in Richtung Kollaboration und Teilhabe aufzubrechen. Mit Formaten wie *Bring a piece*, inspiriert durch das Vorbild *Beute* im Kunstpädagogischen Salon von Christine Heil, stellen Lehrer*innen denkwürdige Minifundstücke aus dem Kunstunterricht vor. Praktiker*innen nehmen sich den Raum und die Möglichkeit, ausgehend von ihren eigenen Fragen praxisnahe Diskurse anzustößen. Die Gestaltung von Vernetzungstreffen, auf denen wir Alumnis und andere bereits praktizierende Kunstlehrer*innen sowie Fachleiter*innen an einen runden Tisch einladen, um gemeinsame Zukunftsperspektiven zu besprechen und aktuelle Belange im gegenseitigen Gespräch zu erörtern, liegt ebenfalls im Fokus unserer Vernetzungsarbeit am *Institut für Kunst & Kunsttheorie*, die mit AEiT begonnen hat.

Darüber hinaus wurde die Zusammenarbeit mit Kunst- und Kulturräumen, wie dem *Forum Freies Theater Düsseldorf* auf- und ausgebaut. In zahlreichen Produktionsbesuchen, gemeinsamen Seminaren und Veranstaltungen findet kontinuierlich eine auf Rezeptions- und Teilhabeerfahrungen basierende Auseinandersetzung mit Ästhetiken und Arbeitsweisen des Gegenwartstheaters statt. Fragestellungen der Kunstvermittlung an der Schnittstelle von Theater und Schule werden identifiziert und diskutiert, das Theater als alternativer Lernort erkundet, Gelangensbedingungen und strukturelle Verankerungsmöglichkeiten von Kooperationen zwischen Theater und Schule bzw. Universität untersucht.

Die im AEiT-Projekt konzipierten Vernetzungsformate stoßen auf ein reges Interesse unter den Studierenden und den Vernetzungspartner*innen. Der Wunsch mit Expert*innen aus der schulischen Praxis und der Kunst- und Kulturlandschaft in Kontakt zu treten, um theoretische Inhalte und Perspektiven aus dem Studium zu übersetzen, wird vielfach artikuliert – und zwar nicht im Sinne eines leicht unter den Arm zu klemmenden Methodenkoffers, sondern als Bedürfnis nach einer ernsthaften Rückkopplung zwischen den Studieninhalten, einer komplexen schulischen Realität und dem Anspruch, von einer gegenwärtigen künstlerischen Praxis aus zu agieren. Darin formuliert sich der Anspruch an die Hochschullehre und das Teilprojekt der Vernetzungsarbeit: Erfahrungsräume für Vernetzung im Kontext Ästhetischer Bildung zu öffnen und die Möglichkeiten von Wissensproduktion zu erweitern. Damit geht auch ein verändertes Verständnis von Forschung in der Lehrer*innenbildung einher. Sibylle Peters vom Forschungstheater in Hamburg postuliert den Abbau von Hindernissen aus einer kategorialen und institutionellen Trennung von Forschung einerseits und Anwendung andererseits hin zu einem demokratischen Verständnis von Forschung als kollektive Aufgabe aller Mitglieder der Gesellschaft (vgl. Peters 2013: 12). Die Entwicklung praxisbezogener Forschungsperspektiven, in die die jeweilige Expertise der Beteiligten einfließt, spiegelt sich u.a. im Ansatz der Aktionsforschung wider (vgl. Schürch/Novak 2006). Im Kontext der Lehrer*innenbildung ist eine entsprechende Ausrichtung des Praxissemesters im Masterstudium in der

Verknüpfung mit der hier beschriebenen Vernetzungsarbeit ein idealer Nährboden für eine kollaborative Forschungspraxis im Feld von Kunst und Kunstpädagogik. Auf dieser Basis könnten Studierende unter dem Begriffskonzept des Forschenden Lernens kleine Studienprojekte entwickeln, die im Idealfall einen Reflexionsgewinn über das eigene Fach, die Haltung als Lehrer*in, die eigene Unterrichtspraxis und das System Schule hervorbringen. Wenn hier die Chance für Studierende besteht, gezielt mit einer interessierten und aktiv vernetzten Fachcommunity von Akteur*innen der Ästhetischen Bildung in Austausch zu treten, können sich spannende, forschende Konstellationen von zukünftigen und bereits aktiven Lehrer*innen bilden. Ein Netzwerk, welches Studierende und praktizierende Lehrer*innen schon im Studium zusammenbringt, kann eine Neugierde und kollektive Energie entfalten, das gemeinsame Fach und die Komplexität ästhetisch-künstlerischer Bildungsprozesse zu befragen. Die Vernetzungsarbeit am *Institut für Kunst & Kunsththeorie* verschreibt sich dem Anspruch, Begegnungsräume für vielfältige – theoriebasierte und künstlerisch ausgerichtete – Fachpositionen sowie ihre Hybride zu öffnen und an der zentralen Gelenkstelle der Lehrer*innenbildung eine entsprechend vernetzte Lehre zu implementieren. Wir erproben, wie wir als Akteur*innen unterschiedlicher Institutionen zusammenarbeiten und eine Community bilden können, um uns gemeinsam in der Diskussion um Praktiken in Schule, Hochschule und Forschung zu Kunstpädagogik und Ästhetischer Bildung zu engagieren. Die Reflexion institutioneller Strukturen und die Analyse unterstützender wie hemmender Faktoren für eine kollaborative Arbeitsweise verbindet sich mit der Suche nach Handlungsspielräumen für Vernetzungsarbeit und Forderungen nach entsprechenden Ressourcen. Auf Basis dieser Reflexion treiben wir die Entwicklung von Begegnungsformaten und -plattformen voran. Damit möchten wir der Forderung nach Zusammenarbeit, wie sie beispielsweise an Referendar*innen gestellt wird, Rechnung tragen, und Strategien und Arbeitsweisen einer kollaborativen Wissensproduktion schon im Studium sichtbar werden lassen. Networking als Strategie beinhaltet das Potential, sich selbst und die eigene Institution als lernend zu begreifen und die transformierende Energie eines Netzwerks für strukturelle Veränderungen in der eigenen Institution zu nutzen. Wenn Schulen als Orte des „Community Building“ (vgl. Facer 2011) gedacht und performt werden, verbindet sich damit die bildungspolitische Forderung und Notwendigkeit, Vernetzungsarbeit von Lehrer*innen in Studium und Beruf zu verankern, aktiv durch entsprechende Ressourcen zu unterstützen und nicht als Teil des Privatlebens zu akzeptieren. Für uns bleibt es spannend zu beobachten, wie unsere neu auf Vernetzung ausgerichtete Arbeit das Selbstverständnis von angehenden Lehrer*innen verändert – und ob tradierte institutionelle Tanker sich durch agil vernetzte Akteur*innen zu kollaborativen Bildungsräumen transformieren lassen.

Anmerkung

[1] Gleichzeitig darf nicht übersehen werden, dass die Agilität und künstlerische Innovationskraft von kollektiven Netzstrukturen in der freien Szene zumeist mit prekären Arbeitsbedingungen und einer starken Abhängigkeit von Förderstrukturen einhergeht. Kollektive der freien darstellenden Künste kämpfen für die Möglichkeiten ihrer Arbeitspraxis und entsprechende existenzsichende Arbeitsbedingungen in einer auf Individualisierung und Genialisierung ausgerichteten Gesellschaft.

Literatur

- Altrichter, Herbert/Berkemeyer, Nils/Kuper, Harm/Maag Merki, Katharina (2008): Vorwort der Reihenherausgeber. In: Berkmeyer, Nils/Bos, Wilfried/Manitius, Veronika/Müthing, Kathrin (Hrsg.): Unterrichtsentwicklung in Netzwerken. Konzeptionen, Befunde, Perspektiven. Münster: Waxmann, S. 5-8.
- Anand Pant, Hans, Richter, Dirk (2016): Lehrerkooperation in Deutschland. Eine Studie zu kooperativen Arbeitsbeziehungen bei Lehrkräften der Sekundarstufe I. Gütersloh. Online: https://www.telekom-stiftung.de/sites/default/files/files/media/publications/studie_lehrerkоoperation_in_deutschland_1.pdf [3.5.2019]
- Burkhardt, Sara (2010): Räume netzbasierter Kunst. In: Bering, Kunibert/Höxter, Clemens/Niehoff, Rolf (Hrsg.): Orientierung: Kunstpädagogik. Bundeskongress der Kunstpädagogik 22.-25. Oktober 2009. Oberhausen: Athena Verlag, S. 363-369.
- Burkhardt, Sara/Dudek, Antje/Heil, Christine/Sutter, Sabine (2015): Freiräume für kollektive Diskurserweiterungen schaffen. Einladung in einen Kommunikationsraum im Foyer. In: Billmayer, Franz (Hrsg.): BuKo15 Blinde Flecken. Dokumentation der Kongressergebnisse. BÖKWE-Fachblatt, Band 4, S. 169-175.

- Facer, Keri (2011): Learning Futures: Wie können wir die Beziehung zwischen Bildung und Zukunft neu denken?. Online: <http://journal.hkw.de/learning-futures-wie-koennen-wir-die-beziehung-zwischen-bildung-und-zukunft-neu-denken/> [16.06.2018]
- Hardwig, Thomans/Mußmann, Frank (2018): Zeiterfassungsstudien zur Arbeitszeit von Lehrkräften in Deutschland. Konzepte, Methoden und Ergebnisse von Studien zu Arbeitszeiten und Arbeitsverteilung im historischen Vergleich. Online: <http://www.gew.de/aktuelles/detailseite/neuigkeiten/viele-lehrkraefte-arbeiten-mehr-als-48-stunden/> [13.03.2018]
- Heil, Christine (2015): Kollaboratives Prosuming in der Auseinandersetzung mit Arbeiten von Attila Csörgő. Kunstdidaktische Entwürfe ausgehend von Gegenwartskunst. In: Schütze, Irene/Krause-Wahl, Antje (Hrsg.): Aspekte künstlerischen Schaffens der Gegenwart, Weimar, S. 156–177.
- Jörissen, Benjamin/Marotzki, Winfried (2009): Dimensionen Strukturaler Medienbildung. In: Herzig, Bardo et al. (Hrsg.): Medienbildung – Eine Einführung, Bad Heilbrunn.
- Kiefer, Florian/Holze, Jens (2018): Netzwerk als neues Paradigma? Interdisziplinäre Zugänge zu Netzwerktheorien. Wiesbaden: Springer VS.
- Krebber, Gesa (2014): Apokalypse neu. Konsequenzen aus dem Kreativitätsdiskurs für die Kunstpädagogik. In: Kolb, Gila/Meyer, Torsten (Hrsg.): what's next. Art Education. Band II, München: kopaed, S. 170-173.
- Kunstkrempel (2014): kunst und krempel und die möglichkeiten und unmöglichkeiten von schule und kunst und anderem krempel (BLOG). Online: <https://kunstlehrerin.wordpress.com/about/> [13.03.2018]
- Kunstpädagogischer Salon (2016): Salon #16 – Beute(!) aus dem Kunstunterricht. Prof. Christine Heil. Institut für Kunst und Kunsthissenschaft. Universität Düsseldorf/Essen. Online: <https://kunstpaedagogischersalon.net/2016/12/09/salon-16-beute-aus-dem-kunstunterricht/> [19.07.2018]
- Kunstunterricht Materialbörse (2018): Facebookgruppe. Online: https://www.facebook.com/groups/192542110933446/?ref=br_rs [18.03.2018]
- Kunst unterrichten (2019): Anlaufpunkt speziell für Kunstunterrichtende an Schulen. In: kunst-unterrichten.de (BLOG). Online: <https://kunst-unterrichten.de/> [08.05.2019]
- Mader, Rachel (2012): Kollektive Autorschaft in der Kunst. Alternatives Handeln und Denkmodell. Bern: Peter Lang AG.
- Matzke, Anja (2015): Das Theater auf die Probe stellen. Kollektivität und Selbstreflexivität in den Arbeitsweisen des Gegenwartstheaters. In: Im Dialog, 1. Online: <https://doi.org/10.16905/itwid.2015.2> [01.03.2019]
- Mörsch, Carmen (2012): Zeit für Vermittlung. Wie wird vermittelt? In: Institute for Art Education der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) (Hrsg.): Zeit für Vermittlung. Im Auftrag von Pro Helvetia, als Resultat der Begleitforschung des «Programms Kulturvermittlung» (2009–2012). Zürich, S. 84-94.
- Schulgesetz für das Land Nordrhein-Westfalen (2005): Schulgesetz NRW – SchulG vom 15. Februar 2005 (GV. NRW. S. 102) zuletzt geändert durch Gesetz vom 6. Dezember 2016 (GV. NRW. S. 1052). Online: <http://www.schulministerium.nrw.de/docs/Recht/Schulrecht/Schulgesetz/Schulgesetz.pdf> [20.07.2018]
- Stegbauer, Christian (2010): Netzwerkanalyse und Netzwerktheorie. Einige Anmerkungen zu einem neuen Paradigma. In: Ders. (Hrsg.): Netzwerkanalyse und Netzwerktheorie. Ein neues Paradigma in den Sozialwissenschaften. Wiesbaden: Springer VS, S. 11-20.
- Terkessidis, Mark (2015): Kollaboration. Berlin: edition suhrkamp.

Relationen und Konstellationen aktueller Mikroformate – theoretische Annäherungen

Von Peter Moormann, Manuel Zahn

Ich bin alt genug, um mich an eine Welt ohne Internet zu erinnern. Die Welt war langweiliger damals. (Kenneth Goldsmith)

Ich poste, also bin ich

Seit rund einem Jahr hat meine Mutter (71) ein eigenes Profil auf *Facebook*¹. Ich bin einer ihrer acht Freunde. Davor hat sie sich über zehn Jahre standhaft geweigert, auch nur mal eine SMS auf ihrem Mobiltelefon zu schreiben. Dies gepaart mit einer noch längeren, konsequenteren Weigerung allen technologischen Neuerungen gegenüber, insbesondere wenn es sich um computerbasierte und digitale Kommunikationswerkzeuge handelte. Ihre Standardantwort: Man könne ja telefonieren.

Als es nun gebräuchlich wurde, per Mobiltelefon und Social Media auch Bilder zu versenden, schienen mit einem Male fast alle Technikbarrieren und Computerphobien weggeschwunden oder zumindest überwindbar zu werden. Der Wunsch nach neuen Bildern aus der erweiterten (Familien-)Welt war offenbar stärker. Auch die Emoticons haben es ihr regelrecht angetan. Es waren nicht so sehr die Worte, sondern die Bilder, die sie den nötigen Effort aufbringen und etwas Neues lernen ließen.

Vor ein paar Wochen rief sie mich dann ganz besorgt an: Was denn los sei ... – sie hätte schon so lange nichts mehr von mir gehört. Dies obwohl das letzte Telefonat noch gar nicht allzu lange her war. Der wahre Grund für ihre Sorge: Seit fünf Tagen sei kein Foto mehr auf *Facebook* erschienen.²

„Ich poste, also bin ich“ könnte daher die verkürzte, etwas saloppe Fortschreibung des berühmten Dictums von *René Descartes*, „cogito ergo sum“ (ich denke, also bin ich), lauten. Die Tatsache, dass ich denke, beweist, dass ich existiere. Wenn ich nicht existieren würde, könnte ich nicht denken. Wir adaptieren dies nun für das Social-Media-Zeitalter: Die Tatsache, dass ich poste, beweist, dass ich existiere. Wenn ich nicht existierte, könnte ich nicht posten. Fiktive Personenkonstruktionen einmal außer Acht gelassen: Ich kann meine Existenz nicht fälschlicherweise abbilden. Und wenn ich die nicht abbilde, wird zumindest meine Mutter unruhig. Fragen Sie mich nun nur nicht, wie sie denn die letzten 40 Jahre einigermaßen ruhig schlafen konnte, als noch nicht täglich Social-Media-Updates verfügbar waren.

Vor 30 Jahren hieß es noch „I shoot, therefore I am“ (ich fotografiere, also bin ich). Und obwohl der Medienkritiker und Philosoph *Villém Flusser* in seinem 1983 erschienen Buch „Für eine Philosophie der Fotografie“ noch über die analoge Fotografie räsonierte, lassen sich seine zentralen Punkte fast unlesamt auf die heutige digitale Kommunikationskultur übertragen: Es ist nicht wichtig, was wir fotografieren (oder posten), sondern dass wir fotografieren (posten). Der Apparatus kommt dabei vor dem Inhalt. Der Inhalt eines Mediums sei immer eine Serie von Geräten, welche diesen Inhalt produziert haben. Wenden wir das z. B. auf *Instagram* an: Wenn wir einen Event oder eine Reise dokumentieren, produzieren wir nur teilweise Erinnerungen – mindestens so sehr arbeiten wir dabei für den Apparatus. Das Bild selbst ist für Instagram irrelevant im Vergleich zum Apparatus und den produzierten digitalen Metadaten: Geotags, likes, shares, user connectivity usw.

Ein Ausweg: (*Cultural*) *Hacking*. Versuchen Sie zunächst, das System zu verstehen, um es dann zu brechen. Indem man zum Beispiel mit der Kamera etwa tut, was von der Industrie nicht angedacht wurde: zum Beispiel unscharfe oder extra langweilige Bilder machen. Ein gelungenes Beispiel ist *Craigslistmirrors*, der *instagram* account³ und die *tumblr* page⁴ von *Eic Oglander*: Zunächst eine bloße Sammlung von Fotos von Spiegeln, die auf *Craigslist* verkauft werden. Banale, oft langweilige Verkaufsfotos von hunderten von Spiegeln, die auf den zweiten Blick aber in den Spiegelungen einen kaum intendierten Blick ins Private des Fotografierenden eröffnen.

Wasting Time on the Internet

Ein Fürsprecher für solche Projekte ist der amerikanische Dichter, Künstler und Gründer des Online-Archivs *UbuWeb*⁵ *Kenneth Goldsmith*. 2016 hat er ein Buch mit dem provokanten Titel: „Wasting Time on the Internet“ (Zeit vertrödeln im Internet) herausgebracht, das lose auf dem gleichnamigen Seminar basiert, das er 2015 an der renommierten Ivy-League-Universität Pennsylvania in Philadelphia anbot und das sich für viele Studierende angehört haben musste wie die Belohnung ihres schlechten Gewissens: Creditpoints fürs Chatten, Rumklicken und stundenlang das Internet Durchforsten.

In seinem Buch zeigt Goldsmith anhand zahlreicher Beispiele auf, dass selbst obsessives Kommunizieren und planloses Surfen keine Zeitverschwendungen darstellen müssen. Sein Fazit lautet im Gegenteil: Das Internet verbindet Menschen und macht sie kreativ. „Unsere Geräte mögen uns verändern, doch die Auffassung, dass sie uns entmenschlichen, ist einfach falsch.“ Seiner Wertschätzung gegenüber dem weltweiten Netz hat Goldsmith schon in der Vergangenheit Ausdruck verliehen, im wahrsten Sinne des Wortes: Im Jahr 2013 versuchte er zusammen mit Gleichgesinnten im Rahmen des Kunstprojekts „Printing Out The Internet“ das gesamte Internet auszudrucken. Gewidmet war das Projekt dem Netzaktivisten *Aaron Swartz*, der angeklagt war, 4,8 Millionen wissenschaftliche Artikel aus der digitalen Bibliothek *JSTOR* illegal heruntergeladen zu haben und noch vor Prozessbeginn Suizid beging.

Natürlich gibt es auch die Schattenseiten des Internets: *Spam*, *Shitstorms*, *Trolle*, *Flame wars* (Beleidigungen), Leerlauf, Dummheit und jede Menge *Fake News*. Die Stanford-Professorin *Sianne Ngai* nennt das Netz denn auch „stuplime“ (ein Mix aus „stupid“ und „sublime“). Das Katzenvideo auf *BuzzFeed* ist dumm, aber der Kanal, der es uns liefert (z. B. *Facebook*), ist grossartig. Selbiges lässt sich auch umgekehrt sagen: Ein Video von einem Meteoritenschauer, aufgenommen von einer russischen Dashboard-Kamera ist atemberaubend, während das Liefermedium (z. B. *Facebook*) oft nur dumm sein kann. Es ist wohl genau diese wechselseitige Spannung, die uns ans Netz fesselt. Persönlich kenne ich jedenfalls niemanden, der das Internet wieder weg haben will. Nur muss jeder auf seine Art lernen, mit diesem nicht mehr ganz so neuen Medium umzugehen und es für sein tägliches Leben und Arbeiten produktiv zu machen. Dabei kann man viel von Künstlerinnen und Künstlern lernen, die wie schon bei früheren Medienrevolutionen (Fotografie, Film etc.) stets zu den „early adopters“ gezählt haben.

Jeder Mensch ist ein Künstler – Die Idee vom kreativen Menschen

Andererseits hat die jüngste Medienrevolution gerade für die Künstler und deren Selbstverständnis signifikante Folgen, auch die Artefakte erfahren einen Funktions- und Formwandel: Nicht nur kann heute beinahe jede/r gute Bilder, Texte, Musik oder Filme produzieren und im Netz publizieren (Demokratisierung der Kunst) – die Digitalisierung und Entwicklung zur Laienkunst bedroht neben der herkömmlichen Rolle des Künstlers auch das klassische Geschäftsmodell des Kunstmarktes und Teile der Museumsindustrie.

Die Bedingungen einer Wohlstandsgesellschaft, in der zahlreiche Menschen sowohl über viel freie Zeit als auch über Geld verfügen, begünstigen diese Entwicklung. Im digitalen Zeitalter scheint sich damit vielleicht *Joseph Beuys*‘ berühmtes Dictum „Jeder Mensch ist ein Künstler“ tatsächlich einzulösen.

Um diesen Rollenwandel des Künstlers zu verdeutlichen, sei an dieser Stelle ein kurzer Exkurs zum kreativen Menschen eingeschoben: Ursprünglich wurde die Kreativität als Monopol Gottes gesehen. Nur ein Gott kann etwas schaffen und neu in die Welt bringen. Ab der Renaissance bis ins 19. Jahrhundert herrschte dann die Vorstellung, dass es einzelne gottbegnadete Menschen (Künstler) gibt, die auch über göttliche Fähigkeiten verfügen und so damit den Status von Auserwählten besitzen.

Ab dem 18. Jahrhundert wurde dann zunehmend thematisiert, wie ein Künstler auf andere Künstler initiativ wirkt und schöpferische Kräfte in ihnen freisetzt oder auf sie überträgt. Als zentrale Quelle der Inspiration und schöpferischen Stimulation gilt neu die Einbildungskraft. Der Künstler artikuliert sich im Kunstwerk, das wiederum auf die Einbildungskraft des Rezipienten wirkt.

Für *Kant* und andere Theoretiker des 18. Jahrhunderts war es noch fraglos, dass lediglich eine kleine Minderheit über

schöpferische Kraft (was wir heute allgemein Kreativität nennen) verfügt. Auch für *Wilhelm Schlegel* war es noch üblich, zwischen einer in neuen Schöpfungen mündenden Rezeption von Kunst und deren generell anregender Wirkung zu unterscheiden. Rund hundert Jahre später forderte *Leo Tolstoi* in seinen Essays „Was ist Kunst?“ und „Gegen die moderne Kunst“ (beide 1898), dass Kunst mehr als „gesellige Wechselwirkung“ hervorrufen soll: der „Grad der Ansteckung“ sei das „einzigste Maß der Vortrefflichkeit der Kunst“ (Tolstoi 2016: 110). Weiter sinniert er, was wohl passieren würde, wenn Kunst nicht mehr elitär, sondern in Form und Inhalt „universell“ und von der „Gesamtheit der Menschen“ rezipiert werden könnte und „ein jeder Künstler werden kann“ (ebd.: 159f.) – geschrieben bereits 70 Jahre vor dem berühmt gewordenen Dictum von *Joseph Beuys*. Und damit hatte der Künstler seine traditionelle Sonderrolle erst einmal los.

Das Ende des Künstlers

Der Soziologe *Andreas Reckwitz* hat in seiner 2012 publizierten Studie über „Die Erfindung der Kreativität“ die heutige Zeit als Epoche bezeichnet, die sich unter der Herrschaft eines „Kreativdispositivs“ befindet (Reckwitz 2012: 49), das im „Zeitraum von um 1900 bis in die 1960er Jahre“ eine „Inkubationszeit“ gehabt habe (ebd.: 52) – also genau jene Zeit zwischen *Tolstoi* und *Beuys*.

Darauf aufbauend meint *Wolfgang Ullrich* in seinem 2016 publizierten Buch „Der kreative Mensch“, Kreativität sei inzwischen vollends zu „einer Norm“ (Ullrich 2016: 30f.) geworden und hätte innerhalb von ein bis zwei Generationen den Charakter einer „sozialen Verpflichtung“ (*Marion von Osten*) angenommen. Manche beklagen bereits das Vorherrschen einer „Logik des totalen kreativen Imperativs“ (*Gerald Raunig/Ulf Wuggenig*) oder sehen in dem „in ursprünglich befreiender Absicht gesprochenen Slogan „Jeder ist kreativ“ ein Moment subtilen Terrors“ (*Simone Mahrenholz*). Was im Namen von Demokratisierung begonnen hat, führt zunehmend zu neuen Ängsten und Unsicherheiten.

Noch nie zuvor waren die Menschen so bedürftig nach Inspiration wie heute, nicht zuletzt, weil sie kreativ sein müssen. Und interessanterweise erwarten sie die Inspiration dazu erneut vom Künstler. Und diesmal wollen sie nicht nur ergriffen sein, sondern in einer Art und Weise inspiriert werden, um selber kreativ zu werden.

„Unsere Konsumkultur ist darauf ausgerichtet, dem Menschen das Gefühl zu geben, durch den ‚richtigen‘ Konsum könnte er inspiriert und damit kreativer werden“ (Ullrich 2017: 44f.). Heute wird Kreativität als Ressource gehandelt und zum Konsumartikel erhoben. Die Wirtschaft fordert, dass der Mensch ein „starkes“, „innovatives“ Individuum sein soll. Das spiegelt sich auch in einem wachsenden Markt an Ratgeberliteratur (zur Kreativität). Und so ist auch verständlich, weshalb *Reckwitz* sein Buch mit diesem kritischen Satz eröffnet: „Wenn es einen Wunsch gibt, der innerhalb der Gegenwartskultur die Grenzen des Verstehbaren sprengt, dann wäre es der, nicht kreativ sein zu wollen.“ (Reckwitz 2012: 9) Da schwingt auch eine Hoffnung mit, dass irgendwann der Tag kommt, an dem man sich hinstellen und, ohne dafür ausgelacht zu werden, sagen kann: „Ich bin nicht kreativ und das ist auch gut so“.

Heute wird Kreativität nicht nur allen Menschen zugetraut, sondern auch von ihnen erwartet. Der klassische Künstler kann dank seiner Ausbildung vielleicht noch etwas professioneller mit den Erwartungen umgehen. Doch alle anderen können genauso von sich sagen, dass sie etwas Kreatives tun und eigenständig arbeiten – z. B. als Blogger, Koch oder Tennisspieler. Wer hätte etwa vor 100 Jahren gedacht, dass man als Koch Karriere machen oder als Tennisspieler weltberühmt und „role model“ für ganze Generationen werden kann? Dass man mit YouTube-Schminktipp-Videos oder als Social-Media-Influencer dank zahlreicher Follower ein Auskommen haben kann?

Zunehmend werden heute Menschen aufgrund anderer Gaben als künstlerische Einzigartigkeit heroisiert oder idealisiert. „Jede Gesellschaft braucht herausgehobene Typen, an deren Schaffen man sich aufrichten oder orientieren kann. Für einige Jahrhunderte war das der Künstler – nun treten zunehmend andere an seine Stelle.“ (Ullrich 2017: 44f.)

Das Ende der Kunst

Dieser Rollenwandel der Künstler und das partielle Auflösen des klassischen Kunstwerkes werden auch durch die sozialen Netzwerke wie *Facebook*, *Twitter*, *Instagram* oder *Snapchat* vorangetrieben.

Kreative Erzeugnisse werden hier allgemein zu Spielarten der Kommunikation und übergehen oder ersetzen die herkömmlichen Abläufe (Produktion, Präsentation und Distribution) im traditionellen Kunstbetrieb. Spontaneität und Flexibilität stehen Originalität und Überzeitlichkeit gegenüber.

Medienphilosoph *Boris Groys* beobachtet heute zunehmend die Option, dass „der Künstler kein finales Produkt, kein Kunstwerk mehr produzieren muss“ (Groys 2015: 72), um seine peers und Fans zu erreichen und glücklich zu machen. *Wolfgang Ullrich* umschreibt das Phänomen, dass an die Stelle des „künstlerischen Werkstolzes“ etwas tritt, das man als „Netzwerkstolz“ titulieren könnte (Ullrich 2016: 66), und nennt als Beispiel den britischen Maler *David Hockney*, der in den letzten Jahren begann, auf seinem Smartphone digitale Blumenbilder zu malen und sie an Freunde und die Netzwerkgemeinde verteilt.

Theoretisch kann heute fast jeder, jederzeit, überall Kunst haben, produzieren, konsumieren: Kunst ist überall. Pessimistisch ausgelegt: Kunst verliert ihren exklusiven Sonderstatus und verschwindet irgendwann gänzlich.

Wir leben heute in einer Welt, in der Kunst sich immer mehr an andere kreative Berufe annähert, den Designer, den Architekten, den Regisseur, den Modemacher. Sie sind alle strukturell ähnlich organisiert. Heutige Künstler entwerfen längst auch Lampen, Teppiche, Kleider, statten ganze Räume oder Filme aus. „Wenn man etwa das Haus eines Sammlers betritt, kann man nicht sofort erkennen, was von ihm als Design, was als Kunst gekauft wurde. Erst wenn man die Marktverhältnisse kennt, weiß man: das eine hat 10 000, das andere aber 500 000 Euro gekostet. So versucht man heute nicht selten, eine Besonderheit der Kunst gegenüber Design oder Mode allein über extrem hohe Preise zu wahren. (...) Irgendwann wird die Grenze von Design und Kunst keine Rolle mehr spielen. Die man jetzt noch krampfhaft aufrechterhalten werden. Irgendwann gibt es einfach Luxusdesign“ (Ullrich 2017: 44f.). Weil Kunst und Kreativität immer öfter gleichgesetzt werden und Kreativität zur egalitären Substanz wird, werden schon bald auch Wellness und Kochen als eine Art „Kunst“ durchgehen.

Auch *Carolyn Christov-Bakargiev* hinterfragte an der dOCUMENTA (13) (2012) die Konzeption von Kunst und bezweifelte, dass „die Kategorie Kunst eine gegebene Größe ist. Nichts ist einfach gegeben“. Auch sprach sie nicht mehr von „Künstlern“, sondern von Teilnehmern: „Wir brauchen nur einen Haufen Teilnehmer, die tun, was sie wollen, und diese Sorte Kultur produzieren.“ (Christov-Bakargiev 2011: 27).

Jeder Mensch ist ein Kurator – Archivieren als Volkskunst

In Fortschreibung von und Adaption an *Beuys*' Dictum könnte man heute zudem sagen: Jeder Mensch ist ein Kurator. Denn gerade durch die sozialen Medien wurde Kuratieren für viele Menschen zur alltäglichen Erfahrung. Man braucht heute kein DJs oder Ausstellungskuratoren zu sein, um auszuwählen und mitzuentcheiden, was die Welt hören, sehen oder denken soll. Jeder kann heute Formen des Assoziierens nicht nur selbst ausprobieren, sondern auch öffentlich und professionell sichtbar machen.

Das reicht von der Playlist auf *spotify* über die *Facebook*-Wall, den Twitter- oder *Instagram*-Feed oder den eigenen Food- oder Fashion-Blog. Das sind längst nicht mehr nur bloße digitale Tagebücher, sondern haben das „Ziel, seinerseits anregend zu wirken und die Rezeption erneut zu eigenen Assoziationen zu stimulieren“ (Ullrich 2016: 90).

Viele von uns legen täglich – versteckt oder offen, bewusst oder unbewusst – digitale Sammlungen an. Laden kulturelle Artefakte (Musik, Bilder, Filme, Bücher, Spiele u. a.) aus dem Netz herunter, teils auch noch ohne zu wissen, was sie dereinst damit tun werden. Und nicht wenige von uns haben weit mehr mp3-Files oder Bücher auf ihren Festplatten, als sie je fähig sind zu hören oder lesen. Und dennoch kommen fast täglich weitere dazu.

Kenneth Goldsmith umschreibt dieses digitale Sammeln und Archivieren als „the new folk art“ (Goldsmith 2016: 89ff.) – eine Kombination aus privaten Hobbies, Interessen und der Avantgarde in der Tradition des *Object Trouvé* und *Ready Made*; ein persönlicher Versuch aus kleinen Teilen eine grösere Vision zu basteln und die chaotische Welt zu ordnen.

Nur sammeln wir heute keine Briefmarken mehr oder nähen auch nur noch selten Quilts – dafür pinnen wir uns Bilder auf die digitale Pinnwand *Pinterest*, kleben sie in unser digitales Fotoalbum *Instagram* oder füllen die mp3-Jukebox namens *Spotify*.

Pinterest verweist auf seiner Oberfläche auch optisch auf die früheren Korkwände, die wir einst im Kinderzimmer hatten und wo auf wir ein erstes Mal kuratorisch tätig wurden und erste eigene kleine Volkskunst-Archive anlegten. Der kürzlich verstorbene britische Kunstkritiker und Autor *John Berger* beschrieb dieses Phänomen 1972 in seinem Klassiker „Ways of Seeing“: „(...) All images (...) have been chosen in a highly personal way to match and express the experience of the room's inhabitant. Logically, these boards should replace museums.“ (Berger 1972) *Berger* schliesst Hochkultur (Museum) und Kinderzimmer (Pinnwand) kurz. Etwas, das sich heute ebenso gut von *JPEG* als den neuen Gemälden sagen ließe: Unsere digitalen Bildersammlungen auf *Pinterest*, *Instagram*, *Flickr* oder auch *Google Image* konkurrieren zunehmend mit den klassischen Museen und haben definitiv mehr mit unserem eigenem Leben zu tun.

Eine frühere Form des self-publishing und individuellen Kuratierens jährt sich demnächst zum fünfzigsten Mal: *Stewart Brands* „Whole Earth Catalog“, die Stimme der kalifornischen Gegenkultur der späten 1960er-Jahre. Das Magazin erschien zwischen 1968 und 1972 halbjährlich, versprach „Access to tools“ und zeigte auf, wie romantische und technophile Ideen aus dem Umfeld von Hippiekultur und Kybernetik zu den Konzepten des System- und Selbst-Managements im Netzwerkkapitalismus führten, die heute global wirksam sind.

Der Apple-Gründer *Steve Jobs* bezeichnete 2005 den Whole Earth-Katalog in seiner Commencement-Rede an der Universität Stanford (vgl. Jobs 2005) als eine der Bibeln seiner Generation und als analogen Vorläufer von Suchmaschinen wie Google. Auf der Rückseite der letzten (offiziellen) Ausgabe des Whole-Earth-Kataloges von 1972 ist eine Landstraße im frühen Morgenlicht abgebildet. Darüber steht die kurze Aufforderung: „Stay hungry, stay foolish“ (Bleib hungrig, bleib närrisch).

Let's get lost!

Und genau das wünsche ich allen Lesern. Seien Sie neugierig. Lassen Sie sich drauf ein: die Welt, die Kunst, das neue Kuratieren und das Experimentieren im Internet.

Denn ein Entrinnen gibt es nicht. So schnell werden wir uns nicht wieder entkabeln. Auch die unter Managern beliebten *Digital-Detox*-Kuren helfen Ihnen nicht weiter. Deren Effekt hält gerade einmal solange wie eine der vielen Saft- und Grapefruit-Diäten. Das Problem (wenn es denn eines für Sie sein sollte) müssen Sie anders lösen lernen. Etwa indem Sie es besser kennen und verstehen lernen.

Auch ich weiß nicht, wohin die Reise mit dem Internet geht. Ausser so viel: Es geht nicht weg. Es wird nur noch intensiver werden. Dennoch erwarte ich nicht, dass sich das Lernen, die Interaktion, die Konversation und das Engagement durch das Internet komplett ändern werden, aber es stellt neue Formate, Kanäle, Zeit- und Geschwindigkeitseinheiten zur Disposition.

Der Mensch wird sich anpassen, das hat er schon bei früheren Medienrevolutionen wie durch Buchdruck, Telefon, Fernsehen, Computer geschafft.

Und vor allem sollten Sie ihre Schuldgefühle loswerden und beginnen, mit den neuen Möglichkeiten unbelastet und unvorgenommen, spielerisch und experimentell umzugehen. Wagen Sie sich auf unbekanntes Terrain. Springen Sie vom digitalen 10m-Turm. Womöglich hält der nächste Tauchgang überraschende Entdeckungen, Erfahrungen und Erkenntnisse für Sie bereit. Let's get lost.

Als kleine Einstiegshilfe hat Kenneth Goldsmith im Anhang seines Buches „Wasting Time on the Internet“ schon einmal 101 Vorschläge aus seinem Seminar versammelt, wie man seine Zeit im Internet vertrödeln kann (Goldsmith 2016: 223). Hier eine kleine Auswahl:

1. Erstelle eine Hintergrundrecherche zur Person links von dir. Finde all seine/ihre Details raus: Adressen, Schulen, Emailadressen, Hobbies, Gruppen, Veröffentlichungen, Arbeit, Strafregister, Familienmitglieder etc. Sichere alles in einem Dokument und sende es ihm/ ihr zu.
2. Erzähle die Lebensgeschichte von der Person gegenüber, indem du nur GIFs verwendest.

3. Finde den ersten deiner Freunde auf Facebook und unterhalte dich mit ihm.
4. Erstelle deinem Partner ein Profil auf einer Dating-Website und gewinne ihm/ihr möglichst viele Dates.
5. Öffnet in einer Gruppe alle dasselbe Musikvideo auf YouTube und drückt gleichzeitig den Play-Knopf. Geniesst die Poesie der Echos und Überlagerung des sich wegen unterschiedlicher Prozessoren langsam verschiebenden Songs.

Anmerkungen

- [1]<https://www.facebook.com/profile.php?id=100009476861274&fref=ts>
- [2]<https://www.facebook.com/johannes.hedinger>, <https://www.instagram.com/johanneshedinger/>
- [3]https://www.instagram.com/craigslist_mirrors/
- [4]<http://craigslistmirrors.com/>

Literatur

- Berger, John (1972): *Ways of Seeing*. London: Penguin.
- Beuys, Joseph/Bodenmann-Ritter, Clara (1988): *Jeder Mensch ist ein Künstler. Gespräche auf der Documenta 5 / 1972*. Berlin: Ullstein.
- Brand, Stewart (1968-1972): *Whole Earth Catalog*. Menlo Park: Portola Institute. Online:<http://www.wholeearth.com> [08.04.2017].
- Christov-Bakargiev, Carolyn (2011): *Brief an einen Freund/Letter to a friend*. In: (dOCUMENTA(13): 100 Notizen/100 Gedanken). Ostfildern Ruit: Hatje Cantz
- Flusser, Vilém (1983 /1985): *Für eine Philosophie der Fotografie*. Göttingen: European Photography.
- Goldsmith, Kenneth (2016): *Wasting time on the internet*. New York: HarperCollins.
- Groys, Boris (2015): *Kunstarbeiter zwischen Utopie und Archiv*. In: *Schweizer Monat*, Februar 2015.
- Jobs, Steve (2015): *Commencement address*, Stanford, 12.06.2005. Online: <http://news.stanford.edu/2005/06/14/jobs-061505/> [08.04.2017].
- Reckwitz, Andreas (2012): *Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Asthetisierung*. Berlin: Suhrkamp.
- Tolstoi, Leo (2016 [1898]): *Gegen die moderne Kunst*. Norderstedt: Hansebook.
- Ullrich, Wolfgang (2016): *Der kreative Mensch, Streit um eine Idee*. Salzburg, Wien: Residenz.
- Ullrich, Wolfgang (2017): *Das dreifache Ende der Kunst*. In: *Schweizer Monat*, März 2017.

Relationen und Konstellationen aktueller Mikroformate – theoretische Annäherungen

Von Peter Moormann, Manuel Zahn

Heute scheinen Touchscreens und VR-Technologie ein residuiales 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.*

*Degradations*¹ ist aus den Scans der Ausstellung *UniAddDumThs* hervorgegangen.

Versuche, das Internet in der Ganzheit dessen zu ermessen, wie es unsere Alltagsrealität prägt, gehen mit einer gewissen Unbeholfenheit einher. In den letzten zwanzig Jahren hat sich unser Denken mit der digitalen Sphäre – dieser neuen ‚Extension of Man‘ – so eng verschränkt, dass es zunehmend schwieriger wird, ihr Außen zu denken. Computer und Internet sind selbstverständliche Medien unseres Zugriffs auf die Welt geworden. Abgesehen von seiner eigenen uns verborgenen Materialität (ominösen Server Centers und untermeerischen Glasfaserkabeln, die gelegentlich von Haifischen angefressen 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 rekaliert, 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 residuiales *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 Be-

ginn 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 jpgs 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.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Im Jahr 2013 tourte *The Universal Addressability of Dumb Things* durch Großbritannien und gastierte dabei in Liverpool, Nottingham und Bexhill-on-Sea.¹² Die Exponate seiner Ausstellung versammelte Leckey auf jeder dieser Stationen in bühnenhaften Settings, welche den Photoshop-Collagen zum Verwechseln ähnlich sahen, und die der Künstler auf seinem Computer konzeptual-

isiert hatte.¹³ Wie in Foto- oder Filmstudios waren Leckkeys 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 Leckkeys Diskurs um das digitale Objekt in der spezifischen *Auswahl und Anordnung seiner Sammlungsobjekte*. Thematisch war die Ausstellung in die Bereiche ‚Mensch/ Tier/ Maschine‘ untergliedert. Leckkeys Kategorisierung reproduzierte damit vorgeblich die disziplinäre Trennung zwischen *Anthropologie, Naturkunde und Technologie*. In-dessen 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 eigenständiges 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 Berührungs magie 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 Leckkeys 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 Leckkeys 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 Leckkeys 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 Leckkey, 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 Papauftsteller *überlebensgroß und bildhaft abgeflacht*, oder im Zuge von 3D-Scan und -Druck *miniaturisiert*. Objekte multiplizieren sich plötzlich zu Schwärmen, blähen sich zu ungeahnter Größe auf oder verschmelzen – wie von einem transformativen Zauber ergriffen (man denke nur an Aschenbrödels Kürbis-Kutsche) – zu neuen Amalgamen: Ein pavianköpfiger Kanopenkrug ist von einem kleinen Zwilling flankiert, während ein antiker Gargoyle-Kopf plötzlich die Spitze einer modernen Phallus-Skulptur¹⁷ zierte. Leckkeys 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 Leckkey in *Prop4aShw* noch seinem Begehr Ausdruck verliehen, den Dingen des Internets die Qualität von ‚Real-World‘

Things' zurückzugeben, so kündet *UniAddDumThs* in der Tat von einem gegensätzlichen Impuls: Immer wieder lässt Leckey seine Objekte über die Schwelle zwischen materiell und digital tanzen.

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

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

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

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

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

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

Hatten wir es bei *The Universal Addressability of Dumb Things* und *UniAddDumThs* gewissermaßen mit Leckeyes Privatsammlung zu tun, so steht auch im Zentrum des Videos *Made in 'Eaven*¹⁹ ein für den Künstler persönlich bedeutsamer Gegenstand. Das Video – eine 3D-Animation – „kreist“ (im wahrsten Sinne des Wortes) um die Skulptur *Rabbit* (1986) des amerikanischen Künstlers Jeff Koons. Koons‘ Skulptur basiert auf einem billigen Gummitier, von welchem dieser einen hochglänzenden Edelstahl-Abguss fertigte. Die neue, wertige Materialität machte das massenproduzierte Wegwerf-Spielzeug zu einem fetischhaft überhöhten, einzigartigen Kunst- und Luxusobjekt: „[...] an idol of consumer capitalism“, so Leckey „the ultimate capitalist object“ (Leckey 2013).

Mark Leckey appropriet 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 erhellen 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 verschrankt: 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 *Abbildunglichkeit*. Und dennoch – wie *The Universal Addressability of Dumb Things* demonstriert – würde es den Tatsachen nicht gerecht, das Internet lediglich als ein Medium zu begreifen, welches die Dinge in eine Zone der medialen Vermittlung entrückt. Von vordigitalen Medien der Reproduktion (wie beispielsweise Fotografie, Film und Fernsehen) unterscheidet sich das Internet durch seine verwirrende Hybridität. Durch seine grundlegende Logik der Vernetzung rückt uns das Internet die Dinge unserer Welt in gewisser Weise näher. Nicht zufällig findet sich in *UniAddDumThs* ein Verweis auf Amazon. Amazons patentierter ‚Anticipatory Shipping‘-Algorithmus beispielweise verschiebt bestimmte Produkte in die Warenlager unserer Nähe, noch bevor wir uns der Existenz der fraglichen Produkte überhaupt bewusst

geworden sind.²¹ „Cybernetic serendipity“ – der Eindruck, dass nicht wir die Dinge, sondern die Dinge uns finden – ist ein inzwischen selbstverständlicher Nebeneffekt der kybernetischen Strukturen des Internets.

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

Die oben dargestellten Werke Mark Leckeyes 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). Leckeyes Strategien des Sammelns, der Aneignung und Animation lassen sich vor diesem Hintergrund besser verstehen. Angesichts einer zunehmend eigenmächtiger werdenden Warenkultur mag in einer *animistischen Welterfahrung* das Gegengift zur warenfetischistischen Paralyse und Entfremdung liegen. So erkennt der Kulturwissenschaftler Anselm Franke im *animistischen Objektverhältnis* ein geradezu emanzipatorisches Potential:

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

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

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

So they are hunks and they are lumps,
They are as dunces 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 interaction.“

tions 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 unserem Nachrichtenstrom verwandelt. Wenn wir bei Amazon einkaufen, empfiehlt die Query uns Produkte, indem sie Ähnlichkeiten zwischen einzelnen Produkten errechnet. Die Query entscheidet, welche Werbung uns angezeigt wird, wenn wir eine Website aufrufen. Die Query bringt uns von A nach B, wenn wir das Navigationsgerät – oder heute vermehrt die App – aktivieren und unseren Standort sowie unser Ziel angeben. Wir müssen die jeweilige Anfrage nicht aktiv stellen. Ohne unser Zutun werden all unsere Einstellungen auf allen Services, die wir nutzen, von einer Query geladen und verwandeln die Dienste im Sinne unserer Präferenzen. Wir selbst – unsere Vorlieben, Interessen und biometrischen und sozialen Eigenschaften – werden zu einer Query, unter der sich die Welt unseren Bedürfnissen gemäß zeigt“ (Seemann 2014: 62).

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

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

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

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

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

11 Einer detaillierten Analyse des ‚objet trouvé‘, seiner Rezeptionsgeschichte und möglichen Nutzbarmachung für die Gegenwartskunst gehe ich im Rahmen meines Dissertationsprojekts nach. Leckneys 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 Contempoaray, 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 Leckneys hervor (vgl. Nottingham Contemporary 2013: 9:10–10:30).

14 Als ‚Kunst- und Wunderkammern‘ bezeichnetet 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 Leckneys *The Universal Addressability of Dumb Things* diesen historischen Vorläufer in Erinnerung ruft, so nicht zuletzt um gleichsam – durch die Darstellung eines gänzlich idiosynkratischen Weltmodells – moderne Epistemologien in Frage zu stellen.

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

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

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

Orange prominent auftauchte.

18 Details zur Geschichte und Funktion des Objekts finden sich auf der Website des New Yorker 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=Q8HISHTEdC> [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.cgsoociety.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).

Relationen und Konstellationen aktueller Mikroformate – theoretische Annäherungen

Von Peter Moormann, Manuel Zahn

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

—

„Vieles und noch irgendwie nichts“ — so die Antwort einer angehenden Gymnasiallehrperson für das Fach Kunst (in der Schweiz

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

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

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

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

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

Können Internetbilder bilden?

Digitale Bilder aus dem Netz ermöglichen zum einen die Aneignung und zum anderen die Lesbarkeit unserer gegenwärtigen (Medien-)Kultur, indem sie Strategien der Alltagskommunikation und daraus resultierende Weltsichten in künstlerisch-gestalterische Produktion zu überführen vermögen. Sara Burkhardt beschreibt dies als „aktive Teilnahme an der Welt“ (Burkhardt 2016: 200)

durch neue Möglichkeiten der Partizipation mittels digitaler Kommunikation. Die Kunstvermittlung hat nun die Aufgabe, die nach Konstanze Schütze „virulenten Bilderkomplexe“ des Netzes produktiv zu machen und in Handlungsspielräume zu verhandeln (vgl. Schütze 2017: 87).

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

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

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

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

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

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

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

Nachfolgend werden einige Beispielantworten aus der Umfrage vorgestellt, die nicht meine Meinung widerspiegeln, sondern die Realität einer ausgewählten Gruppe zukünftiger Lehrpersonen, die den Einsatz von „poor images“ kritisch reflektieren. Sie kommen in der Umfrage nicht nur der Antwort näher, was genau das Potential der „poor images“ ist, sondern auch der Frage nach deren Notwendigkeit in einer zeitgenössischen, kritischen Kunstvermittlung. Dabei werden erste mögliche Schnittstellen gezeigt,

an denen eine *Poor Image Art Education* ansetzen könnte, welche ich im Laufe meines Dissertationsprojektes entwickle und vorschlage.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#poorimagearteducation

Was in der alltäglichen digitalen Kommunikation, beispielsweise in WhatsApp-Gruppen, selbstverständlich passiert (in Form von Memes, GIFs oder YouTube-Collagen) soll darum in der Vermittlung methodisch bewusst eingesetzt werden. Eine *Poor Image Art Education* soll sich nicht ausschließlich darauf beschränken, vermeintlich typische Internet-Gesten, wie das Wischen oder Scrollen, auf bewährte Unterrichtsformate wie die Malerei zu stülpen, denn es ist zu kurz gedacht, die Eigenschaften des einen Mediums ins Andere zu transformieren. Sie soll aber auch nicht bloß klassische Bildkataloge zur Veranschaulichung kunsthistorischer Epochen ersetzen, was vielleicht einen neuen/anderen Bildkanon ermöglichen würde – aber keinesfalls die Potenziale des Mediums Internet ausschöpft, geschweige denn reflektiert. Die *Poor Image Art Education* soll das „poor image“ als Tool wie auch als Rohstoff begreifen, das einerseits postdigitale Handlungsweisen, die aus dem alltäglichen Umgang mit dem Internet und parallel entstandenen Devices röhren, ästhetisch umsetzt und weiterdenkt, und andererseits auch Diskursgegenstand ist. Das „poor image“ ist als Medienphänomen Zeuge einer Internetwelt, die uns umgibt und deren Teil wir sind, die es zu verstehen und konstant zu hinterfragen gilt und die sich in dieser Sekunde schon wieder umfassend verändert. Mit dem „poor image“ können wir ästhetisch handeln¹³, wir sollten es aber auch als Gegenstand nutzen, um *über* Bilder der Gegenwart zu sprechen. Denn auch, wenn Jugendliche mit Internetbildern aufgewachsen sind und mit ihnen kommunizieren, scheitern sie häufig an der Versprachlichung dessen, was sie da eigentlich sehen oder tun.¹⁴ Das wäre wiederum die Aufgabe einer nach Mitchell „kritischen Idolatrie“ des Heute. Eine *Poor Image Art Education*, wie ich sie in meinem laufenden Dissertationsprojekt vorschlage, muss sich erst aus der performativen Auseinandersetzung und kritischen Vermittlungspraxis mit den „poor images“ entwickeln. Dazu braucht es die Bereitschaft der Lehrenden, sich ein Stück von ihrer *vor* dem Internet erlebten Bildwelt zu entfernen, beziehungsweise in die neue einzutauchen. Dies erfordert im Sinne Nora Sternfelds eine „aktive Übernahme eines massiven Kontrollverlusts und des Risikos zu scheitern“ (Sternfeld 2009: 22). Nur unter diesen Bedingungen kann ein Bildverständnis der Gegenwart möglich sein und sowohl für Jugendliche als auch für die Vermittelnden aus *noch irgendwie nichts ein Vieles* werden.

Anmerkungen

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Literatur

- Bourriaud, Nicolas (2010): Postproduction: culture as screenplay; how art reprograms the world. New York: Sternberg.
- Bunz, Mercedes (2012): Die stille Revolution: wie Algorithmen Wissen, Arbeit, Öffentlichkeit und Politik verändern, ohne dabei viel Lärm zu machen. Berlin: Suhrkamp.
- Burkhardt, Sara (2016): Wie kommt die aktuelle Kunst in den Unterricht? In: Heil, Christine/Kolb, Gila/Meyer, Torsten (Hrsg.): shift: # Globalisierung # Medienkulturen # Aktuelle Kunst. München: kopaed, S. 199-202.
- Heidenreich, Stefan (2005): Neue Medien. In: Sachs-Hombach, Klaus (Hrsg.): Bildwissenschaft: Disziplinen, Themen, Methoden. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 381-392.
- Jörissen, Benjamin (2016): Digital/kulturelle Bildung. Plädoyer für eine Pädagogik der ästhetischen Reflexion digitaler Kultur. In: Meyer, Torsten/Dick, Julia/Moermann, Peter/Ziegenbein, Julia (Hrsg.): Where the magic happens: Bildung nach der Entgrenzung der Künste. München: kopaed, S. 63-74.
- Sternfeld, Nora/Kolb, Gila/ Peters, Maria (2015): Wie kann ich dann in meinem Unterricht „lehrend verlernen“? In: Meyer, Torsten/Kolb, Gila (Hrsg.): *What's Next?: Art Education – Ein Reader*. München: kopaed, S. 333-338.
- Kowalski, Vanessa (2018). On Curating, Online: Buying Time in the Middle of Nowhere. Masterthesis. Online: https://static1.squarespace.com/static/522e578de4b0a584ece423af/t/5af401090e2e728fc7d82125/1525940501315/Arts_2018_Kowalski_Vanessa+-+No+Abstract.pdf [10.1.2018]
- Leeker, Martina (2018): (Ästhetische) Vermittlung 2.0. Von Kunst-/Vermittlung und Kritik in digitalen Kulturen. Universität Hamburg. Online: http://kunst.uni-koeln.de/_kpp_daten/pdf/KPP40_Leeker.pdf [20.9.2018]
- Meyer, Torsten (2016). What's Next, Arts Education? Fünf Thesen zur nächsten Ästhetischen Bildung. In: Meyer, Torsten/Dick, Julia/Moermann, Peter/Ziegenbein, Julia (Hrsg.): Where the magic happens: Bildung nach der Entgrenzung der Künste. München: kopaed, S. 235-246.
- Sachs-Hombach, Klaus/Totzke, Rainer (2011): Bilder – Sehen – Denken. Zum Verhältnis von begrifflich-philosophischen und empirisch-psychologischen Ansätzen in der bildwissenschaftlichen Forschung. Köln: Herbert von Halem Verlag.
- Schütze, Konstanze (2017): Moving Beyond – Bodies of Images in spekulativer Zeitlichkeit. In: Schuhmacher-Chilla, Doris, Ismail, Nadia (Hrsg.): Be Aware. Mehr als Gegenwart in der zeitgenössischen Kunst. Oberhausen: Athena, S. 75-89.
- Sternfeld, Nora (2009): Das pädagogische Unverhältnis. Wien: Turia und Kant.
- Steyerl, Hito (2009): In Defense of the Poor Image. In: Steyerl, Hito: The Wretched of the Screen. Berlin: Sternberg Press, S. 31-45.

Abbildungen

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

Relationen und Konstellationen aktueller Mikroformate – theoretische Annäherungen

Von Peter Moormann, Manuel Zahn

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

Einleitung

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

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

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

rakrit Arunanondchai (geb. 1986), Jon Rafman (geb. 1981), Britta Thie (geb. 1988), Ryan Trecartin (geb. 1981) oder Amalia Ulman (geb. 1989). Charakteristische ästhetische Tendenzen der Post-Internet-Kunst lassen sich auch in Steyerls Filmen erkennen, obwohl diese, anders als die meisten ihrer Kolleg*innen, ausschließlich mit Amateurkameras und ohne ein fixes professionelles Team arbeitet.

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

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

Der Film *November* (25 min.), den Steyerl für die *Manifesta 5* in San-Sebastián produzierte, markiert Steyerls Eintritt in die zeitgenössische Kunst. Zuvor wurden ihre Filme zumeist im Kontext von (Dokumentar-)Filmfestivals gezeigt und als sie als Vortragende zur *documenta 11* (2001) eingeladen wurde, sprach sie über „Dokumentarismen und Dokumentalität“.

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

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

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

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

Als Fiktionalisierung des deutschen Staates beschreibt die Erzählerin (Steyerl) auch dessen öffentliche Stellungnahme in Bezug auf den Bürgerkrieg in Kurdistan. Während das Land sich als neutrale Instanz in Bezug auf den Konflikt präsentiere, unterstütze es türkische Truppen mit Waffenlieferungen; und sie seien es gewesen, die Andrea und ihre Genossinnen vergewaltigten, folterten und töteten. Da die Anerkennung dieser Taten die Klärung der Tatwaffen impliziere, müsste sich die Bundesregierung selbst überführen; woraus sich deren Zurückhaltung erschließt.

In *November* (ähnlich arbeitet Steyerl auch im Film *Lovely Andrea* (2007)) vermischt Steyerl Strategien der Wahrheitsproduktion im Dokumentarfilm mit der Symbolsprache der Fiktion und legt so eine dialektische Auseinandersetzung mit konventionellen Formen der Repräsentation von Fiktion und Realität an. Zudem steht das Bild Andreas paradigmatisch für die Problematisierung der Macht der Bilder: Ihre Figur im Jugendfilm ist, ebenso wie ihr Bild der Märtyrerin, das nach ihrem Tod zirkulierte, eine Fiktionalisierung.

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

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

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

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

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

Die Bild-Präsentation lässt einen dynamischeren Wechsel des unterschiedlichen Bildmaterials erkennen, und auch die Palette an Informationen scheint sich gegenüber der Verwendung von Bildern und Inhalten in ihren frühen Filmen erweitert zu haben. Anders als in Filmen wie *November* oder *Lovely Andrea*, in denen die Produzentin fast ausschließlich als Erzählstimme und nur selten visuell auftritt, ist die Kamera in *Is the Museum a Battlefield?* permanent auf sie gerichtet, und ihr Körper nimmt meist einen Großteil des Bildraums ein. In der Performance werden, wie in älteren Filmen, konventionelle Formen der Dokumentation insze-

niert und analysiert, hinzu kommt jedoch die Aneignung ‚neuer Medien‘ in der Repräsentation von Wissen.

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

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

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

Bereits in *November* hatte Steyerl Bildmaterial aus unterschiedlichen Quellen verwendet, in *Is the Museum a Battlefield?* jedoch ist die Zusammenstellung des Materials inhaltlich noch ambivalenter und insgesamt umfangreicher. In 2009 hatte Steyerl den Artikel *In Defense of the Poor Image* auf e-flux veröffentlicht. Der Text bespricht, wie sich die Bedeutung des Bildes durch die digitalen Medien verändert habe. Sobald Bilder in Form digitaler Daten im World Wide Web zirkulierten, seien diese losgelöst von ihrer Urheberschaft und ihrem ursprünglichen Kontext entrissen. Zudem könnte sich jeder eines Bildes im Internet ermächtigen, dieses verändern, in einem neuen Kontext präsentieren oder als visuellen Beleg einer neuen konstruierten Wahrheit verwenden. Diese digitalen Bilder, die im Internet durch viele Hände gereicht und unzählige Male kopiert oder mutmaßlich verändert worden sind, haben meist auch an ihrer ursprünglichen Qualität verloren, weshalb Steyerl für diese den Begriff „Poor Images“ einführt.

Während das medienkritische Potential von *In Defense of the Poor Image* bereits kurz nach der Veröffentlichung zahlreiche Künstler*innen und Medientheoretiker*innen beeinflusst hat, beschäftigt sich Steyerl erst einige Jahre später auch in ihrer künstlerischen Praxis mit der Problematik des „Poor Image“. In *Is the Museum a Battlefield?* werden die Auswirkungen der digitalen Verteilung und vermehrten Reproduktion von Bildern deutlich. Steyerl kombiniert Bild- und Filmmaterial aus dem Internet mit qualitativ minderwertigen Raubkopien alter Filme, um diese Entwicklung zu veranschaulichen.

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

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

Die Filminstallation *Factory of the Sun* (23 min.), die erstmals 2015 im deutschen Pavillon der 56. Venedig Biennale ausgestellt

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

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

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

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

Durch das Kopieren zentraler Phänomene und Hypes aus dem Internet greift Steyerl nicht nur vorhandene Produktionsprozesse, sondern auch formale Strukturen und Distributionsformen des Internets auf.

In Filmen aus ihrem Frühwerk dechiffriert Steyerl konventionelle Methoden der Wissensproduktion im Dokumentarfilm. In *Is the Museum a Battlefield?* analysiert sie verschiedene Repräsentationsformen der Wahrheit, denen sie bereits digitale Bilder als weiteren Gegenstand für ihre kritische Auseinandersetzung hinzufügt. In *Factory of the Sun* jedoch hat sich der Gegenstand ihrer Betrachtung von Medien des 20. Jahrhunderts zu den Medien des 21. Jahrhunderts verlagert und das Web 2.0 wird zum Hauptgegenstand ihrer Untersuchung. In *Factory of the Sun* thematisiert Steyerl nicht primär, wie Wissen und Wahrheit im Internet produziert wird, was vermutlich auch daran liegt, dass es schwierig ist, diese weitgehend neue Entwicklung zu analysieren. Sie macht jedoch deutlich, dass sie die neuen, anders als die alten, Medien nicht nur als Räume der Präsentation, sondern auch der Produktion betrachtet. Das eigentlich neue am Internet ist, dass es sich nicht alleine wie herkömmliche Medien in die physische Realität einschreibt, und diese teils repräsentiert, reflektiert etc., sondern zudem einen Ort bzw. viele Orte darstellt, an denen neue Realitäten entstehen.

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

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

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

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

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

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

Fazit

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

Literatur

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

Filme

Hito Steyerl, *November*, 2004, super 8 video, 25 min.

Hito Steyerl, *Lovely Andrea*, 2007, super 8 Video, 30 min.

Hito Steyerl, *Free Fall*, 2010, HD video, 32 min.

Hito Steyerl, *Liquity Inc.*, 2014, HD Video, 30 min.

Hito Steyerl, *Is the Museum a Battlefield?*, 2013, Lecture-Performance 2013, 37 min.

Hito Steyerl, *The Tower*, 2015, HD Video, 8min.

Hito Steyerl, *ExtraSpaceCraft*, 2016, HD Video, 12:30 min.

Hito Steyerl, *HELLYEAHWEFUCKDIE*, 2016, HD Video, 4 min.

Relationen und Konstellationen aktueller Mikroformate – theoretische Annäherungen

Von Peter Moormann, Manuel Zahn

Die Welt ist im Wandel und mit ihr die Kunst. Im fortgeschrittenen 21. Jahrhundert reicht der Gegenstand künstlerischer Aktivitäten über die traditionellen Grenzen der Fächer Kunst, Musik, Tanz, Theater usw. weit hinaus in den medienkulturellen Alltag hinein. Was bedeutet dieser Wandel der Welt für die Kunst, für die Künste untereinander, für Bildung im Kontext der Künste, für Ästhetische Bildung in der nächsten Generation?

Um diese Fragen soll es im Folgenden gehen anhand von fünf Beobachtungen im Bereich der aktuellen Künste und der aktuellen Medienkulturen, aus denen fünf thesenhaft entsprechende Folgerungen für die Ästhetische Bildung abgeleitet werden.

Methode

Mit den eben gestellten Fragen beschäftigt sich ein Experiment, das 2011 als kleines Symposion an der Universität zu Köln (mit einem Vorläufer an der ZHdK Zürich) begann und inzwischen zu einer verlagsübergreifenden Publikationsreihe mit bislang zwei umfangreichen Bänden und insgesamt fast 300 Textbeiträgen angewachsen ist (vgl. Hedinger/Meyer 2013 und Meyer/Kolb 2015). Leitmotiv und gewissermaßen zugleich Methode dieses Experiments ist die Vermutung eines sehr grundsätzlichen Wandels der Betriebsbedingungen für Gesellschaft, der mit einer grundsätzlich veränderten Medienkultur zusammenhängt und sehr weitreichende Folgen hat.

In epistemologischer Tradition gehen wir davon aus, dass sich die symbolischen Aktivitäten einer Gesellschaft – zum Beispiel ihre Religion, ihre Ideologien, ihre Kunst, ihre Musik, ihre Rituale, ihr Umgang mit Wissen – nicht unabhängig von den Technologien erklären lassen, die diese Gesellschaft benutzt, um ihre symbolischen Spuren zu erfassen, zu archivieren und zirkulieren zu lassen (vgl. Debray 2004: 67). Kaum etwas hat so große Bedeutung für die Strukturen einer Gesellschaft, die Formen einer Kultur und die Ordnung der Wissensproduktion wie die jeweils „geschäftsführenden“ Verbreitungsmedien. In diesem Sinn macht Dirk Baecker in seinen „Studien zur nächsten Gesellschaft“ (2007) soziologische Entwicklungen an Aufkommen und Gebrauch bestimmter Medientechnologien fest: Die Einführung der Sprache konstituierte die Stammesgesellschaft, die Einführung der Schrift die antike Hochkultur, die Einführung des Buchdrucks die moderne Gesellschaft und die Einführung des Computers wird die

„nächste Gesellschaft“ konstituieren.

Diese nächste Gesellschaft ist Denkgrundlage des experimentellen Projekts „What's Next?“. Die nächste Gesellschaft bringt eine nächste Wirtschaft hervor, eine nächste Politik, eine nächste Wissenschaft, eine nächste Universität, eine nächste Kunst und eine nächste Schule, ein nächstes Museum, eine nächste Architektur usw. und – und darum geht es hier – wohl auch eine nächste Ästhetische Bildung.

Die Methode „What's Next?“ ist spekulativ und prognostisch. Sie geht aus von einem sehr grundlegenden Wandel mit sehr grundlegenden Folgen. Sie blickt vor allem in die Zukunft, weniger in die Vergangenheit. Und sie ist optimistisch. Für Kulturpessimismus und untergehende Abendländer ist hier kein Platz. Das Projekt „What's Next?“ soll einer nächsten Generation von Kunst-, Musik-, Tanz-, Theater-, Kulturpädagog*innen, Ästhetischen Erzieher*innen und Kulturvermittler*innen Ideen und Argumentationshilfen für die Gestaltung ihrer Arbeit unter den Bedingungen kultureller Globalisierung und Digitalisierung geben – und ihren Klient*innen soll diese Arbeit auch im fortgeschrittenen 21. Jahrhundert Spaß machen, sie soll die Kinder und Jugendlichen der nächsten Gesellschaft glücklich machen.

Vor diesem Hintergrund geht es im Folgenden eventuell auch einigen vermeintlich transhistorischen Selbstverständlichkeiten der Ästhetischen Bildung an den Kragen.

Post Internet

Inzwischen gibt es eine Generation von Menschen, die mit dem, was wir nur manchmal noch „Neue Medien“ nennen, groß geworden ist. Das Attribut „neu“ sagt ihnen im Zusammenhang mit den Dingen, die sie täglich umgeben, nichts mehr. Sie sind Eingeborene der digitalen Medienkulturen.

Diese *Digital Natives* sind die „Ureinwohner“ der nächsten Gesellschaft. Die erste Generation ist inzwischen erwachsen und ins professionelle Berufsleben eingetreten. Zurzeit ist sie u. a. dabei, unter dem Label *Post-Internet Art* die Gewohnheiten des Kunstsystems durcheinanderzubringen. „All diese Ideen, die vor noch gar nicht langer Zeit neu und radikal waren, sind für diese Künstler schon längst zu einer Art zweiter Natur geworden“, beschreibt der Kurator Carson Chan diese Generation, „[d]ie Kunst, die dabei produziert wird, ist nicht notwendigerweise ‚für‘ das Internet oder online gemacht, aber automatisch mit einer Art *Internet State of Mind*.“ (Zitiert nach bianca 2011)

Die Post-Internet Artists verbindet kein erkennbarer Stil, wohl aber eine gemeinsame Haltung, die in Anlehnung an Jean-François Lyotards „Postmodern Condition“ (Lyotard 1979) nun als *Post-Digital Condition* gefasst werden kann: Sie leben mit großer Selbstverständlichkeit eine auf den durch digitale Medien induzierten sozialen, politischen, technologischen und wirtschaftlichen Veränderungen fußende Normalität, ohne die Gründe dieser Bedingungen als solche noch zu thematisieren, sind also quasi über das „Neue“ und „Besondere“ des Digitalen *hinaus*.

Die Formulierung *Digital Native* ist hervorgegangen aus der Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace: „You are terrified of your own children, since they are natives in a world where you will always be immigrants.“ (Barlow 1996) Dieser *Cyberspace* gehörte zu den Metaphern, mit denen in den frühen Jahren des Internets versucht wurde, das Neue des neuen Mediums irgendwie fassbar, greifbar, begreifbar zu machen. Als William Gibson das Wort 1984 erfand, prägte er damit nachhaltig unsere Vorstellungswelt. Science-Fiction-Filme der 1990er-Jahre trugen ihren Teil dazu bei und so stellten wir uns diesen Cyberspace folglich vor als einen großen, dunklen, kalten (am Bild des Weltraums orientierten), „virtuellen“ Raum, als eine Art Jenseits-Welt, eine „virtual reality“.

Diese virtual reality war scharf abgegrenzt vom sogenannten „real life“. Die Grenze zwischen beiden Welten war aus irgendeinem Grund sehr wichtig. Die virtuelle Realität hatte zu tun mit dem Nicht-Wirklichen, mit dem Fiktionalen, Traumhaften, mit den Imaginationen und Illusionen, manchmal auch dem Imaginären, dem Magischen und Unheimlichen. Diesseits der Grenze war „real life“, die wirkliche Wirklichkeit, das echte Leben. Wer sich zu sehr ins Jenseits der virtuellen Realitäten bewegte, zu tief *drin* war im Cyberspace, für den bestand Gefahr, nicht mehr herauszufinden, stüchtig zu werden, unter „Realitätsverlust“ zu leiden usw. – Dieser Logik folgte nicht nur die an den „Neuen Medien“ der 1970er Jahre entwickelte Medienpädagogik, sondern zum Teil auch die Ästhetische Bildung, wenn sie sich, wie wir noch sehen werden, mit genau genommen unzeitgemäßen Argumenten als Alternative zur technologisierten „Bewusstseinsindustrie“ verstand.

Inzwischen ist ein Sechstel der Weltbevölkerung *drin* in dieser vermeintlich virtuellen Welt: Eine Milliarde Menschen. Mit dem web2.0, mit den blogs und wikis und social networks ist der Mainstream im Internet angekommen. Der Cyberspace ist bewohnbar geworden. Aber er wird nicht von den schrägen Cyborgs der frühen Science-Fiction-Phantasien bewohnt. Die Eingeborenen

der Digitalkultur tragen keine Cybernauten-Anzüge, um sich in parallele Welten zu versenken. Statt dessen tragen sie das Internet in der Hosentasche mit sich herum. Sie haben das Internet ins real life geholt und damit gewissermaßen den Cyberspace von drinnen nach draußen gestülpt.

Piotr Czerski beschreibt das in seinem Web Kids' Manifesto sehr eindringlich: „we do not 'surf' and the internet to us is not a 'place' or 'virtual space'. The Internet to us is not something external to reality but a part of it: an invisible yet constantly present layer intertwined with the physical environment.“ (Czerski 2012)

1. *Davon muss die nächste Ästhetische Bildung ausgehen: Die „Leitkultur“ der Next Arts Education ist die Kultur der Digital Natives. Das ist eine Kultur, die gerade erst entsteht. Wir kennen sie noch nicht. Sie ist uns fremd. Der Respekt gegenüber den Ureinwohnern der nächsten Gesellschaft gebietet unsere Aufmerksamkeit.*

Next Arts Education muss sich orientieren an den Prinzipien des ins real life gestülpten Cyberspace: der Verbindung aller mit allen, der Schaffung virtueller Gemeinschaften und der kollektiven Intelligenz (vgl. Lévy 2008: 72). Sie operiert im Horizont und Kontext der digital vernetzten Weltgesellschaft und kann sich nicht mehr das moderne Bildungsziel des beschaulichen Umgangs mit kontemplativen Künsten zum Paradigma nehmen, sondern muss sich orientieren an der Zerstreuung in die Netzwerke und am operativen Umgang mit kultureller Komplexität (vgl. Baecker 2007: 143).

Post Production

Der Medienkulturwissenschaftler Henry Jenkins hat die aktuelle Medienkultur als „Participatory Culture“ beschrieben (Jenkins 2005). Sie ist geprägt durch relativ niedrigschwellige Möglichkeiten der Produktion und Verbreitung von Kunst und kunstähnlichen Artefakten menschlicher Einbildungskraft – auch in Form des politischen und sozialen Engagements. Das fördert die Entwicklung neuer Ideen und die öffentliche Teilhabe daran. Und das sorgt für hoch dynamische kulturelle Innovationsprozesse. Die Prinzipien der Participatory Culture hängen ganz wesentlich zusammen mit dem, was sich in den 1980er-Jahren mit den ersten digitalen Kopiergerätschaften in der Popmusik als Sampling, später in anderen Formen und Formaten als Mashup, Remix usw. entwickelt hat und inzwischen zu einer allgemeinen Kulturtechnik geworden ist: digitales copy/pasting.

Die kulturelle Umwelt, in der die „Ureinwohner*innen“ der nächsten Gesellschaft aufwachsen, ist geprägt durch dieses Formprinzip. Die Geräte, mit denen im 21. Jahrhundert Bilder, Töne, Filme, Texte hergestellt und bearbeitet werden, können, weil sie grundlegend auf digitaler Technologie basieren, Fragmente dieser Bilder, Töne, Filme oder Texte kopieren und anderswo einfügen. In der Umwelt der Digital Natives findet sich dieses Formprinzip aber zum Beispiel auch in erfolgreichen Filmen oder TV-Serien. So basiert die mit vier Fortsetzungen produzierte, höchst erfolgreiche Horror-Film-Persiflage „Scary Movie“ (2000-2013) auf dem direkten Zitat diverser Horror-Filme, die dem überwiegend minderjährigen Publikum allerdings im Original jugendschutzbedingt noch gar nicht zugänglich und nach meinen Beobachtungen auch tatsächlich nicht bekannt sind. Ebenso lebt die am längsten laufende US-Zeichentrickserie „The Simpsons“ (25 Staffeln, 550 Episoden) wesentlich vom copy/pasting, zum Beispiel in Form der Persiflage bekannter Hollywoodfilme oder anderer Allgemeingüter US-amerikanischer Kultur, die dem jugendlichen deutschen Publikum gar nicht bekannt sind oder erst durch die Simpsons bekannt werden. Man lebt selbstverständlich mit der Kopie, beizeiten auch *als* Original. Aber eigentlich schert man sich gar nicht mehr wirklich darum, ob etwas Kopie oder Original ist. Copy/pasting ist ein allgemeines Prinzip des Umgangs mit Form und Material auf verschiedenen Ebenen der Mediatisierung geworden.

Auch mit Blick auf die professionellen Künste stellen wir fest: Die Künstler*innen der nächsten Gesellschaft verstehen sich selbst nicht mehr – wie ihre Großväter und Urgroßväter im 20. Jahrhundert – als avantgardistische Schöpfer-Genies, die Neues, nie Gesehenes hervorbringen, sondern sie fragen, wie aus dieser chaotischen Masse von symbolischen Objekten, Namen, Referenzen, die ihr tägliches Leben konstituieren, persönliche Bedeutung und singulärer Sinn entstehen können. Diese Künstler*innen beziehen sich nicht mehr auf ein Feld der Kunst als Hochkulturmuseum, voll mit Werken, die „zitiert“ oder „übertroffen“ werden müssen. Sie beziehen sich auf die globale Zeitgenossenschaft als die von allen geteilte Welt, als „weltweiter Raum des Austauschs“, in dem die Künstler*innen herumwandern, browsen, sampeln und kopieren wie DJs und Flaneure in Raum und Zeit.

Nicolas Bourriaud (2002) nennt das treffend „Postproduction“ – ein Begriff aus dem Vokabular der TV- und Filmproduktion, der sich auf Prozesse bezieht, die auf das bereits aufgenommene Rohmaterial angewendet werden: Montage, Schnitt, Kombination und Integration von Audio- und Video-Quellen, Untertitel, Voice-Overs und Special Effects.

Bourriaud rechnet die Postproduction dem „Tertiären Sektor“ der Volkswirtschaft zu, um metaphorisch den Unterschied zur Produktion von „Rohmaterial“ im Agrar- bzw. Industriellen Sektor zu markieren. Die visuellen Künste betreffend geht es also nicht mehr um die Produktion von zum Beispiel schönen oder neuen Bildern, sondern um den *Umgang* mit all den schönen und neuen Bildern im Vorrat des (inter-)kulturellen Erbes, das uns der „weltweite Raum des Austauschs“ zur Verfügung stellt. Das Bild zum Beispiel ist nicht mehr *Ziel* der visuellen Kunst, sondern deren *Rohstoff* und *Material*.

Das kann man so ähnlich denken zum Beispiel für das Theater. Es geht nicht mehr um die Geschichte, die erzählt wird, sondern um den symbolischen Umgang mit den vielen Geschichten, die schon erzählt worden sind, und um die Arten und Weisen, in denen sie erzählt worden sind. Und es geht um die kulturellen Codes und Formen alltäglicher Lebenswelt, die damit zusammenhängen. Das kann man als Cultural Hacking verstehen: Statt rohes Material in schöne oder neue Formen zu verwandeln, machen die Künstler*innen der „Postproduction“ Gebrauch vom kulturell Gegebenen als Rohmaterial, indem sie vorhandene Formen und kulturelle Codes remixen, copy/pasten und ineinander übersetzen. Der umgestülpte Cyberspace entwickelt sich dabei zum Medium einer globalen Zeitgenossenschaft (vgl. Meyer 2013). Kulturelle Globalisierung wird zum „constantly present layer of reality.“ (Czerski 2012)

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

Post Critics

Als Erklärung für die medienkulturellen und sozialen Wandlungsprozesse bietet Dirk Baecker im Rahmen seiner „Studien zur nächsten Gesellschaft“ die Hypothese an, dass es einer Gesellschaft nur dann gelingt, sich zu reproduzieren, wenn sie auf das Problem des Überschusses an Sinn eine Antwort findet, das mit der Einführung jedes neuen Kommunikationsmediums einhergeht. So hatte es die Antike durch die Verbreitung der Schrift mit einem Überschuss an Symbolen zu tun, die Moderne hatte durch die Buchdrucktechnologie und die damit verbundene massenhafte Verbreitung von Büchern mit einem Überschuss an Kritik zu tun und die nächste Gesellschaft wird sich durch einen Überschuss an Kontrolle auszeichnen, der mit der Einführung des Computers verbunden ist.

Eine Kulturtechnik, die auf diesen Sinnüberschuss an Kontrolle regiert, ist das *Cultural Hacking*. Es ist eng verwandt mit dem oben erörterten copy/pasting und kann im Kontext aktueller Medienkultur als allgemeines, grundlegendes Arbeits- und Handlungsprinzip verstanden werden. Mit dem Computer hat Cultural Hacking aber nur insofern zu tun, als es auf die Überforderung der aktuellen Gesellschaft durch die digital vernetzte Medienkultur reagiert – und zwar indem es auf Kontrolle mit Kontrolle reagiert. Hacker*in ist hier deshalb einfach jemand, der die Kulturtechniken beherrscht, die notwendig sind, um das Kontrollieren und das Kontrolliert-Werden als die beiden Seiten einer Medaille zu begreifen.

Thomas Düllo und Franz Liebl bezeichnen Cultural Hacking ganz in diesem Sinn auch als „Kunst des strategischen Handelns“ (Düllo/Liebl 2005). Sie charakterisieren Cultural Hacking als subversives Spiel mit kulturellen Codes, Bedeutungen und Werten. Es geht dabei um die Erkundung kultureller Systeme mit dem Ziel, sich darin zurechtzufinden, und zugleich neue Orientierungen in diese Systeme einzuführen. Hacker*innen installieren Störungen im System, sie nisten sich ein in bestehende Kontrollprojekte wie Parasiten – und beantworten so den Kontrollüberschuss, indem sie eigene Kontrollprojekte auf die Kontrollprojekte der anderen aufsetzen.

Cultural Hacking ist subversiv. Und es steht sicher auch in wiedererkennbarer Tradition der (Kultur-)Kritik, reagiert aber dennoch auf ein ganz anderes Problem. Es geht – wie Liebl betont – nicht darum, lediglich „Kritik zu formulieren“ und (symbolisch) „Widerstand zu leisten“, sondern es geht um echten Eingriff ins Reale – es geht um wirklich wirkende Experimente, die sich primär performativ äußern: Cultural Hacking realisiert sich über seine eigene Praxis. Das Ziel besteht, so Liebl, „in der Schaffung einer Innovation. Die Rolle von Subversion wandelt sich also vom Ziel zum Mittel – genauer gesagt: einem (präferierten) Mittel – zur Realisierung notwendiger Innovationen“ (Liebl 2010: 31).

Für die Cultural Hacker der nächsten Gesellschaft geht es um ein sehr ernstes Spiel ums Überleben der eigenen Autonomie in der Komplexität der Gegenwart, das eigene Kontrollprojekte mit Kontrollprojekten der anderen vernetzt. Unter den gegebenen Um-

ständen der nächsten Gesellschaft erfordert das eine Haltung, die sich nicht auf die bloße Pose distanzierter Ironie reduzieren lässt, sondern im Modus der Kontrolle tatsächlich eingreift in die bestehenden Verhältnisse des *real life* (vgl. Meyer 2015). Auch die professionellen Künstler*innen der nächsten Gesellschaft beherrschen die Kulturtechniken ihrer Zeit. Ihre Kunst „zittert im Netzwerk“ und „vibriert in den Medien“ (Baecker 2013). Sie sind nicht unbedingt Expert*innen der Informatik, aber sie pflegen einen kreativen Umgang mit Codierungstechniken und Kontrollprojekten.

3. *Wo sich Ästhetische Bildung in nicht mehr ganz natürlicher Selbstverständlichkeit auf die Tradition der Kulturkritik als „Reflexionsmodus der Moderne“ (Bollenbeck 2007: 10) bezog – indem sie z. B. das Ästhetische Subjekt als Ideal des kulturellen Bildungsprozesses in kritischer Distanz zu den wahren Verhältnissen der Medienkultur platzierte –, denkt Next Arts Education um und entwickelt Bildungsprojekte im Kontext des Cultural Hacking. Sie produziert tiefgründiges Wissen über die Codes, die unsere Wirklichkeit strukturieren, und sie ahnt, dass Kontrolle über die globale Lebenswirklichkeit nur zu erlangen ist in Formen von partizipativer Intelligenz und kollektiver Kreativität.*

Post Nature

Der Überschuss an Kontrolle, der mit der Einführung des Computers verbunden ist, provoziert nicht nur eine nächste Gesellschaft, sondern auch eine nächste Natur, von der die nächste Gesellschaft ihre Kultur unterscheidet. Der ins *real life* gestülppte Cyberspace ist die *natürliche* Umwelt der Digital Natives. Die Eingeborenen der nächsten Gesellschaft sind damit konfrontiert, dass sich der größere Teil ihrer Lebenswirklichkeit der Kontrolle entzieht. Ihre Umwelt ist geprägt davon, dass sie überall – in den Ökosystemen wie in den Netzwerken der Gesellschaft – damit rechnen müssen, dass – wie Baecker formuliert – „nicht nur die Dinge andere Seiten haben, als man bisher vermutete, und die Individuen andere Interessen [...] als man ihnen bisher unterstellt, sondern dass jede ihrer Vernetzungen Formkomplexe generiert, die prinzipiell und damit unreduzierbar das Verständnis jedes Beobachters überfordern.“ (Baecker 2007: 169) Wenn die Komplexität der Interaktion von Informationen in diesem Sinne die Vorstellungsfähigkeiten eines Subjektes übersteigt, dann ist das ein Indiz für das, was Michael Seemann treffend *ctrl-Verlust* nennt (vgl. Seemann 2013). Dieser *ctrl-Verlust* ist das Düngemittel der *nächsten Natur*.

Koert van Mensvoort definiert *Next Nature* als „culturally emerged nature“ (Mensvoort 2013). Er untersucht die sich wandelnden Beziehungen zwischen Mensch, Natur und Technik und stellt dabei fest, dass einerseits (alte) Natur als Simulation, als romanisierende Vorstellung einer ausgewogenen, harmonischen, von sich aus guten und deshalb schützenswerten Entität ein extrem gut vermarktetes *Produkt* von Kultur geworden ist. Zum anderen macht er deutlich, dass Technologie – traditionellerweise verstanden als das, was vor den „rohen Kräften“ der Natur schützt – sich selbst zu etwas entwickelt, das genauso unberechenbar und bedrohlich, wild und grausam ist wie das, vor dem sie eigentlich schützen sollte.

Damit ist die aus dem 18. Jahrhundert stammende Unterscheidung zwischen Natur und Kultur radikal verdreht. Natur ist traditioneller (und etymologischer) Weise verbunden mit Begrifflichkeiten wie „geboren“ und „wachsen“, während Kultur mit Begrifflichkeiten wie „gemacht“, „hergestellt“, „künstlich“ verbunden wird. Dem Konzept der *Next Nature* gemäß scheint nun die Opposition *kontrollierbar* versus *unkontrollierbar* die bessere Trennlinie zu sein. Natur kann „kultiviert“ werden, indem sie unter Kontrolle des Menschen gebracht wird. Das betreiben wir seit mehreren zehntausend Jahren. Und seit vergleichsweise kurzer Zeit gilt auch umgekehrt: Kultur kann, wenn sie zu komplex wird, „naturieren“ (außer Kontrolle geraten). Die Produkte der Kultur, üblicherweise unter Kontrolle des Menschen gedacht, werden autonom und unbeherrschbar. *Next Nature* bezeichnet das, was sich der Kontrolle entzieht (vgl. Meyer 2011).

4. *Ästhetische Bildung muss nahe ihres Kerns neu gedacht und neu begründet werden. Mit der Verdrehung der Opposition Natur/Kultur wird nicht nur die Idealisierung von Natur als harmonischer Bezugspunkt für die Kunst (die gewissermaßen einspringt für die Natur, indem sie schafft, was die Natur schaffen würde, wenn sie Bilder, Musik, Plastik, Farbe, Formen usw. einfach „wachsen“ lassen würde) verabschiedet, sondern damit auch gleich jene paradigmatische Figur des Künstlers als mit entsprechender quasi-natürlicher Schöpfungskraft „begabten“ ästhetischen Subjekts. Die Vorstellung dieses auf Individualität, Originalität, Expressivität, Genialität und Authentizität festgelegten ästhetischen Subjekts aber bildet seit Aufklärung und Romantik und in nur leicht variiert Form das Fundament gängiger Theorien ästhetischer, musischer, kultureller, künstlerischer Bildung oder Erziehung.*

Next Arts Education lässt die aus dem 18. Jahrhundert stammende Entgegensetzung von Natur und Kultur hinter sich, ebenso wie die damit argumentativ zusammenhängende Opposition von Kunst und Technik. Der „homme naturel“, wie

*ihn Jean-Jacques Rousseau als Ausgangspunkt für die Kulturkritik und für die Bildungsprojekte der Moderne konzipierte (vgl. Bollenbeck 2007), ist in der nächsten Gesellschaft der Mensch im Zustand der nächsten Natur. Folglich muss – sehr sorgfältig im Hinblick auf die Tiefe der Verwurzelung in der fachlichen Argumentation – die Künstler*in der nächsten Gesellschaft als vorbildhaftes Ideal für die pädagogischen Projekte der Next Arts Education unter der Prämisse bedacht werden, die mit Immanuel Kant – upgedatet mit dem Konzept der Next Nature – gefasst werden könnte: Das Genie [der Künstler*in der nächsten Gesellschaft] ist die Instanz, „durch welche die [nächste!] Natur der Kunst die Regel gibt.“ (Kant 1790: §46)*

Post Art

In seinen „16 Thesen zur nächsten Gesellschaft“ schreibt Dirk Baecker: „Die Kunst der nächsten Gesellschaft ist leicht und klug. Sie weicht aus und bindet mit Witz. Ihre Bilder, Geschichten und Töne greifen an und sind es nicht gewesen.“ (Baecker 2011) – Das kann man im Sinne des oben Dargestellten als Werk von Cultural Hacker*innen lesen. Die nächste Kunst „sprengt ihre hochkulturellen Fesseln und verlässt das Gefängnis ihrer Autonomie. Sie wird sich“, so Dirk Baecker weiter im Gespräch mit Johannes Hedinger, „neue Orte, neue Zeiten und ein neues Publikum suchen. Sie wird mit Formaten experimentieren, in der die gewohnten Institutionen zu Variablen werden.“ (Baecker 2013)

Auch die letzte Chefkuratorin der weltweit größten und bedeutendsten Ausstellung für zeitgenössische Kunst bezweifelt, „dass die Kategorie Kunst eine gegebene Größe ist. Nichts ist einfach gegeben.“ Mit der Konzeption der documenta 13 wollte Carolyn Christov-Bakargiev „die Gewissheit erschüttern, dass es ein Feld namens Kunst überhaupt gibt.“ (Christov-Bakargiev 2012: 62) Die Konzeption von Kunst, „die Farbe mittels Farbe untersucht, Form mit Form, Geschichte mit Geschichte, Raum mit Raum“, bezeichnet sie als „bourgeoise, eurozentrische Idee“ und ist sich deshalb „ehrlich gesagt“ nicht sicher, ob das „Feld der Kunst“ – bezogen auf die große abendländische Erzählung – „auch im 21. Jahrhundert überdauern wird.“ (Christov-Bakargiev 2011: 27) Die nächste Kunst ist nicht mehr Kunst. Sie ist darüber hinaus. Jerry Saltz hat hier den schwer fassbaren Begriff *Post Art* eingebracht: „Post Art – things that aren't artworks so much as they are about the drive to make things that, like art, embed imagination in material [...] Things that couldn't be fitted into old categories embody powerfully creative forms, capable of carrying meaning and making change.“ (Saltz 2012b)

Er hat dabei Dinge im Sinn, „that achieve a greater density and intensity of meaning than that word usually implies“ – zum Beispiel das Hinweisschild neben den kleinen, unscheinbaren Landschaftsmalereien im *Brain* der documenta 13, das darüber informierte, dass der Künstler und Physiker Mohammad Yusuf Asefi in den späten 1990er- und frühen 2000er-Jahren ca. 80 Gemälde der National Gallery in Kabul vor der Zerstörung durch die Taliban bewahrt hat, indem er die menschlichen Figuren, deren Abbildung unter dem fundamentalistischen Regime verboten war, in den Landschaften sorgfältig und akribisch reversibel übermalt hat: „A number of things at Documenta 13 that weren't art took my breath away, in ways that turned into art.“ (Saltz 2012a)

In einer von kultureller Globalisierung geprägten Welt konturieren sich Praktiken der Produktion von Bedeutung zwischen Künstler, Moral, Wissenschaft, Recht und Politik. In diesem Sinne gehen mit dem postautonomen Verständnis von Kunst zwei Bewegungen einher: Zum einen wird im Zuge eines konsequenten Weltlichwerdens die Grenze zwischen Kunst und Nicht-Kunst destabilisiert, zum anderen vernetzen sich die Künste untereinander. Transzendentale Bezugspunkte für die traditionellen Sparten der Hochkultur gibt es nicht mehr. Nicht mehr im Ideal eurozentrischer Klassik, noch in der Reinheit des ungestörten White oder Black Cube, im Konzert- oder Theatersaal. Kunst findet statt im Global Contemporary, im Hier und Jetzt.

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

Tatsachen.

Proto

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

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

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

Anmerkung

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

Literatur

- Baecker, Dirk (2011): 16 Thesen zur nächsten Gesellschaft. In: Revue für postheroisches Management, 9. Jg., S. 9-11.
- Baecker, Dirk/Hedinger, Johannes M. (2013): Thesen zur nächsten Kunst. In: Hedinger, Johannes M./Meyer, Torsten (Hrsg.): What's Next? Kunst nach der Krise. Berlin: Kadmos, S. 35-38.
- Baecker, Dirk (2007): Studien zur nächsten Gesellschaft. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Barlow, John Perry (1996): A Declaration of the Independence of Cyberspace Online: http://w2.eff.org/Censorship/Internet_censorship_bills/barlow_0296.declaration [12.8. 2015].
- bianca (2011): Für eine Handvoll JPGs. Tumblrismus und der Internet State of Mind unter die Lupe genommen. Online: <http://de-bug.de/mag/fur-eine-handvoll-jpgs> [16.04.2016].
- Bollenbeck, Georg (2007): Eine Geschichte der Kulturkritik. Von Rousseau bis Günther Anders, München: Beck.
- Bourriaud, Nicolas (2002): Postproduction. Culture as Screenplay: How Art Repograms the World. New York: Lucas & Sternberg.
- Christov-Bakargiev, Carolyn (2011): Brief an einen Freund/Letter to a friend. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz.
- Christov-Bakargiev, Carolyn/Hohmann, Silke (2012): „Vielleicht gibt es Kunst gar nicht“. Interview mit der Chefkuratorin der documenta13. In: Monopol. Magazin für Kunst und Leben, Nr. 6, S. 60-63.
- Czerski, Piotr (2012): We, the Web Kids. Zitiert nach <http://boingboing.net/2012/02/22/web-kids-manifesto.html> [12.8.2015].
- Debray, Régis (2004): Für eine Mediologie. In: Pias, Claus/Vogl, Joseph/Engell, Lorenz (Hrsg.): Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard. Stuttgart: DVA, S. 67-75.
- Düllo, Thomas/Liebl, Franz (Hrsg.) (2005): Cultural Hacking. Kunst des strategischen Handelns. Wien, New York: Springer.

- Hedinger, Johannes M./Meyer, Torsten (2013) (Hrsg.): *What's Next? Kunst nach der Krise*. Berlin: Kadmos.
- Jenkins, Henry/Purushotma, Ravi/Clinton, Katherine et al. (2005): *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Chicago: MacArthur.
- Kant, Immanuel (1963 [1790]): *Kritik der Urteilskraft*. Stuttgart: Reclam.
- Lévy, Pierre (2008): Menschliche Kollektivintelligenz bedeutet Symbolische Kollektivintelligenz. Ein Gespräch mit Klaus Neumann-Braun. In: *Kunstforum international*, 190, S. 72-75.
- Liebl, Franz (2010): *Cultural Hacking*. In: Hedinger, Johannes M./Gossolt, Marcus/CentrePasquArt Biel/Bienne (Hrsg.): *Lexikon zur zeitgenössischen Kunst von Com&Com. La réalité dépasse la fiction*. Sulgen: Niggli, S. 30-31.
- Lyotard, Jean-François (1994): *Das Postmoderne Wissen. Ein Bericht*. Wien: Passagen.
- Mensvoort, Koert van (2013): *What is Next Nature?* Online: <http://www.nextnature.net/about/> [12.8.2015].
- Mensvoort, Koert van (2014): @Mensvoort via twitter (4.4.2014, 08:26). Online: <https://twitter.com/mensvoort/status/454505870358224896> [12.8.2015].
- Meyer, Torsten (2010): Postironischer Realismus. Zum Bildungspotential von Cultural Hacking. In: Hedinger, Johannes M./Gossolt, Marcus/CentrePasquArt Biel/Bienne (Hrsg.): *Lexikon zur zeitgenössischen Kunst von Com&Com. La réalité dépasse la fiction*. Sulgen: Niggli, S. 432-437.
- Meyer, Torsten (2011): *Next Nature Mimesis*. In: Schuhmacher-Chilla, Doris/Ismail, Nadia/Kania, Elke (Hrsg.): *Image und Imagination*. Oberhausen: Athena, S. 211-227.
- Meyer, Torsten (2013): *Next Art Education. Kunstpädagogische Positionen* 29. Hamburg, Köln, Oldenburg: Kunstpädagogische Positionen.
- Meyer, Torsten (2015): *Cultural Hacking als Kulturkritik*. In: Baden, Sebastian/Bauer, Christian/Hornuff, Daniel (Hrsg.): *Formen der Kulturkritik*. München: Fink.
- Meyer, Torsten/Kolb, Gila (2015) (Hrsg.): *What's Next? Art Education*. München: kopaed.
- Saltz, Jerry (2012a): *Eleven Things That Struck, Irked, or Awed Me at Documenta 13*. In: *Vulture* 15.6.2012. Online: <http://www.vulture.com/2012/06/saltz-notes-on-documenta-13.html> [16.4.2016].
- Saltz, Jerry (2012b): *A Glimpse of Art's Future at Documenta*, in: *Vulture*, 16.6.2012. Online: <http://www.vulture.com/2012/06/documenta-13-review.html> [12.8.2015].
- Seemann, Michael (2013): *ctrl-Verlust*. Online: <http://www.ctrl-verlust.net/glossar/kontrollverlust> [12.8.2015].

Relationen und Konstellationen aktueller Mikroformate – theoretische Annäherungen

Von Peter Moormann, Manuel Zahn

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

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

Allein in der Aussicht auf die Möglichkeit von Selbstverwirklichung liegt eine magische Anziehungskraft. Diese Möglichkeit aber ist ihrer Definition gemäß ständig im Werden begriffen und kann auch in der Logik des Innovationsimperativs nie eingeholt werden: Selbst dann, wenn ein Ziel erreicht scheint, haben sich dessen Vorgaben oft bereits verändert, gilt es, fortlaufend neue Anforderungen zu bewältigen und Vorstellungen nachzugehen. Selbst die Einhaltung des Status Quo erfordert ständige Betriebsamkeit.

Vom Silicon-Valley aus transportiert sich der Geist von *All Work and All Play* in urbanen Mythen und American Dreams, übersetzt sich in Form von Apple-Devices, Coworking Spaces und risikoaffinen Start-Ups. Wer in ihren Bann gezogen wird, nimmt für diese Verlockungen im Zweifelsfall auch prekäre Arbeitsbedingungen in Kauf – mit Coffee-to-Go ins immer nächste Projekt. Der digitale Nomade, mit mobilem Büro umherziehend, erfindet dabei stets neue Freiräume für sich. Flexibilität und Mobilität, einst Ideale der Bohème auf der Flucht vor dem modernistischen Diktum von Disziplin und Rationalismus, gelten heute für eine wachsende *Creative Class* (vgl. von Osten 2007). Das Bild des/r Künstler*in als Freidenker*in und Regelbrecher*in, welche/r innovative Kräfte entfacht, bildet die Basis des unternehmerischen Selbst. Dieses ist Selbstvermarkter, mit Hingabe für das, was es tut. Arbeits- und Lebenszeit sind ihm kaum unterscheidbar, Wollen und Müssen einerlei. Domestizierte Kreativität ist das wichtigste Must-Have im kognitiven Kapitalismus, Kreativität Fließbandarbeit. Sie steht längst nicht mehr unter Spaßverdacht.

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

Dies trifft allerdings nicht nur auf künstlerische Arbeiten zu. Auch der YouTube-Beauty-Guru tut es diesen Athlet*innen gleich, hält glücklich Shirt um Kleid vom Mega-Shopping-Haul in die Kamera. Jeder Klick bringt ihm Bares und ihn damit näher ans nächste gute Stück. *Prosumerism² at its best* oder auch: Ästhetische Arbeit beginnt mitunter bei H&M.

Im Zeitalter des post everything sind hierfür umfassende Auswahlprozesse erforderlich. Das Erkennen von Mustern und Strukturen im Informationsfluss, das Aufspüren von Trends gleicht einem Kapitalkatalysator.³ Wohl geübt und routiniert scannt das un-

ternehmerische Selbst seine Umgebung nach für seine Zwecke Verwertbarem. In einer globalisierten Welt, in der es keine Generation X, Y oder dergleichen mehr gibt, sondern eine Zeitrechnung, die sich vermehrt nach der immer schnelleren Abfolge des iPhone 6, 7, 8 usw. richtet, wird die Kosten-Nutzen-Rechnung wieder aktuell. So zählt man Kalorien im Quitte-Kardamom-Eis, bewertet die Qualität der eigenen Beziehung und sieht den Schlaf, einst die vermeintlich letzte Bastion vor den Wirkmächten des Kapitalismus, als Ressource der eigenen Produktivität.

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

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

Wer im Überangebot von URL und IRL⁴ mithalten will, braucht daher vielfältige ästhetische Strategien. Bildung vollzieht sich ganz automatisch unter den hier umrissenen Bedingungen und jene, die Bildung für sich beanspruchen, müssen sich immer wieder die Frage gefallen lassen, wie sie sich dazu verhalten. Der und die Einzelne ist dabei, wie am Beispiel der Künstler*in oder des Prosumers ansatzweise illustriert, stärker zu netzwerkartigen Strukturen und zur Abhängigkeit von kollektiven Handlungsformen ins Verhältnis zu setzen. Demzufolge müssen im Kontext von Bildungsprozessen zunehmend auch Fähigkeiten und Fertigkeiten in den Blick genommen werden, welche die Grundlage des unternehmerischen „Wir“⁵ – oder alternativer Konzepte – beschreiben, nicht aber nur auf der Ebene des bzw. der Einzelnen verbleiben. Wichtig scheint darüber hinaus das Lesen, Schreiben und Beurteilen können von solchen netzwerkartigen Strukturen und gesellschaftlich prägenden Mustern, Strömungen und Trends und ihrer magischen Bindungspotenziale. Der Topos des unternehmerischen Selbst ist dabei nur eine unter vielen Tendenzen, welche zugleich immer wieder ihre Formen verändern. Einzelne und Gruppen(verbände) müssen daher als Navigierende in diesen Strömen kurzfristig und taktisch – und dies auf lange Sicht – handeln lernen, um deren Richtung mitbestimmen zu können.

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

Anmerkungen

1 Damit verändern sich weiterhin Konzepte u. a. von Autorschaft, von Besitz, der Rolle und Einflussnahme von Institutionen und

demzufolge auch diejenigen von Kunst, welche, in den Weiten des Netzes und in Folge des (digitalen) Kontrollverlusts, häufig gar nicht mehr als solche zu identifizieren ist.

2 Der Begriff Prosumer, eine Zusammensetzung aus dem englischen „Producer“ und „Consumer“, geht u. a. auf Alvin Tofflers *The Third Wave* (1980) zurück und meint die Überschneidung der Rollen des Produzenten und des Konsumenten. Im Web 2.0 etwa generiert mittlerweile nahezu jede/r Nutzer*in auch Inhalte (in Blogs, Wikis, Kommentaren etc.), statt sie nur zu rezipieren.

3 Hier stehen wir immer mehr in Wechselbeziehungen mit Algorithmen. Doch dies vielleicht an anderer Stelle.

4 Bei URL (Uniform Resource Locator) handelt es sich um einen Standard, über den Inhalte wie Webseiten identifiziert und angesteuert werden können, bei IRL (In Real Life) um eine umgangssprachliche Bezeichnung, die, obwohl im Grunde hinfällig, noch in Abgrenzung zu sogenannten fiktiven oder virtuellen Realitäten Verwendung findet.

5 Dieses „Wir“ setzt sich in meiner Vorstellung kontextabhängig immer wieder neu zusammen und ist keine homogene Einheit, sondern ein Zusammenschluss von unterschiedlichen, sich verändernden Positionen.

Literatur

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

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

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

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

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

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

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

Relationen und Konstellationen aktueller Mikroformate – theoretische Annäherungen

Von Peter Moermann, Manuel Zahn

In der Bildung ist die Zukunft unser Geschäft.² Die Zukunft aber ist das, was für die Gegenwart zu weiten Teilen unbeschreiblich und dennoch unausweichlich bleibt. In ihrem Effekt auf uns kommt sie dem Sublimen, oder Erhabenen, wirksam nah. Und Bildung wird, weil sie Arbeit an der Zukunft ist, zur Arbeit am Sublimen. Darüber kann man natürlich streiten. Zweifelsohne aber liegt der Zukunft in ihrer zweiseitigen Funktion, aus Unausweichlichkeit und Unvorhersehbarkeit, eine gewisse Unbeschreiblichkeit inne, die man Zauber oder Magie nennen kann. Einerseits hingezogen, andererseits abgestoßen, versuchen wir dieser Unberechenbarkeit mit Strategien zu begegnen. Mit einer Art praktischen Magie aus Datensammlungen, Alltagsdiagnostik, Empirie, Algorithmen, Yoga und Smoothies lassen wir uns tragfähige Linien in die Zukunft ziehen (vgl. Raunig 2016:12). Dabei geht es

darum, im Heute verlässliche Weissagungen für die Zukunft machen zu können. Doch, bereits 50 Jahre nach der ersten Verbindung zwischen zwei entfernten Computern, die uns diese Vorgänge erleichtern sollten, sind es unüberschaubar viele Linien geworden. Allein im Jahr 2010 kamen 152 Millionen Blogs, 25 Milliarden Tweets auf Twitter, 100 Millionen Twitter-Accounts, 7,7 Millionen Follower für Lady Gaga, 250 Millionen Facebook-Mitglieder hinzu und jährlich steigen diese Zahlen ins zunehmend Unermessliche (SZ 2010). Ganz ohne Humanfaktor zeigt sich daran schon quantitativ die Unberechenbarkeit der Zukunft. Die Erhabenheit ist unbegreiflich in Ihrer Kraft und darin liegt ja die Magie.

Magie ist abhängig von ihrer Konstruktion

Magie ist aber nicht gleich Magie. Es gibt z. B. einen feinen Unterschied zwischen Magie und der Arbeit eines/r Magiers/in, der so genannten Zauberei. Während das Erhabene sich nur indirekt über seinen Effekt als Magie zeigt, z. B. angesichts eines Bergmassivs, das uns unsere Unterlegenheit fürchten lässt und doch nicht zerreißt, scheint die Zauberei nur die händische Simulation (oder die D.I.Y.-Variante) dieses erhabenen Effekts unter den Bedingungen des *real life* (also unter den physischen Bedingtheiten) zu sein. Unter diesen Bedingungen müssen optische, mechanische und hydraulische Gesetze meisterhaft analysiert, praktisch durchdrungen und in der Folge überwunden werden, um den erhabenen Moment für unsere Sinne zu simulieren. Zauberei ist demnach eher ein praktisches Beherrschung des Regelwerkes oder perfektioniertes Handwerk am Unerklärlichen. Ein/e Zauberer*in macht sich also geschickt die Illusion zu eignen und führt das Unerklärliche auf. Weder Kaninchen noch blaue oder rote Karten sind nach einem Zauberakt tatsächlich auf unfassbare Weise verschwunden oder verändert. Das wissen wir. Oder vielmehr können wir es wissen, eben weil wir wissen: Es ist nur Zauberei, und eben keine Magie. Karten und Kaninchen sind also immer noch *da*, nur können wir sie im entscheidenden Moment, mit den verfügbaren Mitteln nicht sehen und sie erscheinen uns als *fort* (vgl. Freud im Sinne Meyer 2006). Nicht selten werden zur Verstärkung dieses Effekts Ablenkungsmanöver oder Verschleierungstechniken (z. B. *smoke screens*³ wie im Theater) eingesetzt. Die so inszenierte Abwesenheit (*fort*) wird dadurch zusätzlich exponiert und vom Zweifel bereinigt. Wir glauben der Inszenierung dann bereitwilliger, weil es kracht, weil das Spiel klar ist und uns unterhält. Das ist dann die Magie.

Die Zauberer nach dem Internet⁴

Unsere Haushaltsgegenstände kommunizieren, seitdem es Elektrizität gibt. Nach dem Prinzip *An/Aus*, bzw. *Entnahme/keine Entnahme*, wird der Stromfluss geregelt. Das ist keine Zauberei, wir denken nicht daran bzw. sehen diesen Vorgang nicht. Was wir sehen ist: *kleines rotes Licht an, kleines rotes Licht aus*. Vergleicht man das mit den gegenwärtig bereits aktiven Echtzeit-Reaktionsmodi der sozialen Netzwerke, wo in Bruchteilen von Sekunden Beiträge geteilt, *ge-rebloggt* und bereits nach Zeiträumen von unter einer Minute 100.000 Likes und Kommentare auf populäre Äußerungen verteilt werden, sieht man schon eher Zauberei am Werk. Die Abstände zwischen Reaktion und Aktion sind so signifikant verkürzt, dass von einer annähernden Gleichzeitigkeit aus gegangen werden muss. Dieser Moduswechsel ist Ausgangspunkt für eine Feedbackschleife (oder auch *closed circuit constellation*), in der eine beliebige Aktion nur noch für ein Potenzial von Reaktionen steht, das sich qualitativ in Faktoren wie *sharing community* und *meme potential* fassen lässt. Steuern oder kontrollieren lassen sich diese Vorgänge nicht mehr. Unter diesen Prämissen ist die Gegenwart für den Menschen unüberschaubar geworden und es lohnt sich nicht mehr, Unerhebliches über die Verknüpfungen hinter den Phänomenen zu wissen. Das Verständnis weicht dem gelegentlichen Staunen.

Zaubern mit dem Überschuss des *streams*

Mit den sich verändernden Werkzeugen und Bedingungen verändern sich auch die Anforderungen an die praktische Magie. In der Kunst dieser Zeit z. B. werden die beschriebenen Erscheinungen in vielen Aspekten bereits selbst zum Material und finden als komplexe *ready-mades* in vernetzten multiplen Hybriden Verwendung. Während in der aktualisierten Form des Hase-im-Hut oder Frau-in-der-Kiste-Tricks einiger Künstler*innen die Technik des *Sichtbarwerdenlassens* durch *Unsichtbarmachen* weiter Kern der Sache bleibt, haben die nächsten Künstler*innen das Material (Hase, Hut, Karte, Tuch) scheinbar hinter sich gelassen und zaubern mit dem Überschuss der *streams*. Die Künstler*innen zaubern mit *leerer Hand* an Bildern, Worten, Gesten und

Zeichen, die sie aus dem Kontinuum des *worldwide sharings* ziehen und wieder darin verschwinden lassen.

Live-Performances, Performance Events und Performance-Installationen übernehmen in der aktuellen Logik der Kunst strukturierende wie auratisierende Funktionen. Folgt man etwa einer Einladung von Wojciech Kosma, einem jungen polnischen Künstler in Berlin, findet man sich gemeinsam mit einigen hundert anderen Besucher*innen erst einmal in keiner sichtbar besonderen Situation. Man ist sogar versucht zu glauben, es handele sich eher um eine Probe für etwas noch Kommendes als um das, was man bereits sieht. Das Publikum sitzt in sauberen Reihen, im Fokus eine Art Bühnenfläche mit zwei Akteuren (Fig. 3). Beide Akteure sind nur mit einer Unterhose bekleidet, einer der beiden hat langes Haar und fahle Haut, der andere kurzes Haar und braune Haut. Wie unter Freunden wird gesprochen, gelacht, gescherzt, gerungen und gebrüllt, aber immer wieder abrupt zum nächsten Part übergegangen. Das Dargebotene bleibt im Alltäglichen. Es folgt dabei aber einem unausgesprochenen Rhythmus aus CUT > GO > CUT nach dem Prinzip einer Filmproduktion. In ganz entspannt professioneller Yoga-Atmosphäre wird aufgeführt, unterbrochen und immer wieder neubegonnen. Das sichtbare Agieren der Akteure gibt wenig Aufschluss über den Aufwand im Vorfeld, das Skript oder die notwendigen Absprachen zwischen Künstler und Performern. Bei zu flüchtigem Blick könnte die Situation wie ein diffuses Happening wirken, dem man als Zuschauer*in nur beigestellt wurde. Doch über den Rhythmus (CUT > GO) und die Konzentration im Raum erhält sich die Form und verlangt nach genauerer Beachtung der Abläufe und Fragmente.

Umhangwedeltrick der leeren Hand

Unter dieser Aufmerksamkeit gelingt es, Einzelteile aus der konzentrierten Collage angespülter kultureller Äußerungen zu bergen. Wie im Shuffle-Modus werden die Fragmente gegenwärtiger und vergangener Kultur durchmischt und aufgeführt. Dabei scheint die Frequenz erhöht, aber die Geschwindigkeit der Einzelteile unverändert. Während man den Handlungsabschnitten folgt, sitzt man ein klein wenig – mit nur halbgeöffneten Augen – neben sich und die angetragenen Fragmente verbinden sich seltsam effektiv mit dem erinnerten Repertoire an Bildern und Zeichen. Das gesprochene Wort ist klar und deutlich, gibt allerdings wenig Aufschluss über dessen Bedeutungen und gewinnt kaum Rückhalt in den Strukturen des vorgetragenen Textes. Über die Register der Pragmatik⁵ – also die jeweiligen den Zeichen anhängenden Verwendungskontexte – ergibt sich dann der Zugang zur dichten Zeichendecke, die oberflächlich recht leer und stumpf wirkt; ein *Umhangwedeltrick der leeren Hand*, der uns abseits des Wort- und Symbolsinns auf die Strukturen und Verhältnisse blicken lässt und gerade das sonst Unsichtbare offenlegt.

Präziser kann man das Verhältnis von Dargestelltem und Darstellendem nicht in direkte Erfahrung umsetzen. Da ist offensichtlich nichts Erstaunliches, aber aus dem Wenigen ergibt sich eine Beobachtung, die man anders nicht erlangen kann. Das ist dann aber doch erstaunlich und wohl ein Beispiel von aktueller Zauberei.

In der Bildung ist die angewandte Zauberei eine Strategie, der Zukunft zu begegnen. Ganz pragmatisch lassen sich an den Verwendungen der Werkzeuge – gerade in der Zauberei – Prognosen über gegenwärtige und anstehende Bedingungen gewinnen. Darüber hinaus aber lassen sich per Zauberei auch semantische Lücken – die sich beinahe unweigerlich mit der Zukunft ergeben – lebenspraktisch mit einem effektvoll lautmalerischen „Awww“ überbrücken. Im Plural ergibt das „Awww“ dann eine Art produktive Stimmung (Pazzini 2015: 317), die nicht ganz erklärbar, aber in der Bildung sehr wirksam ist.

*Weitere Zauberei innerhalb der Kunst, die Sie nochmals genauer in den Blick nehmen könnten: Hanne Lippard und Ryan Trecartin als aktuelle Vertreter*innen einer medienkulturell angetriebenen Magie, die es mit dem Unbeschreiblichen der Gegenwart aufnehmen; Tino Sehgal als Vertreter der Minimal-Magie und ihm vorangegangen Bruce Naumann, Andy Warhol und Joseph Beuys, die zu anderen Zeiten als Magier mit anderen Werkzeugen wirkten.*

Anmerkungen

1 Während der Überarbeitung des Tagungsbeitrages zu *As-If – Performance unter post-digital condition* traf die Statusmeldung „pragmatic“ von Paul Feigefeld über Facebook bei mir ein. Er teilte diese mit Anne Imhof und fünf anderen Teilnehmer*innen. Es ist davon auszugehen, dass der Kommentar sich auf die zeitgleich im Hamburger Bahnhof installierte Arbeit *For Ever Rage* von Anne Imhof bezog. Die Arbeit wurde von der Jury des Preises der Neuen Nationalgalerie mit dem 1. Preis bedacht. In der

Verschränkung von pragmatics und magic wurde es dann für diesen Zusammenhang zu pragmatics. Karatedō (japanisch „Weg der leeren Hand“) wurde früher meist nur als Karate bezeichnet und unterstreicht den philosophischen Hintergrund der Kunst und ihre Bedeutung als Lebensweg. Der/die Karate-Schüler*in soll sein Inneres leer machen, um allem angemessen begegnen zu können. Dabei geht es um eine Schärfung zur umfassend bewussten Erfahrung des Hier und Jetzt.

2 Gerade für die Bildung wird die Zukunft als Bezugsgröße zur entscheidenden Unbekannten in der Gleichung. Wir arbeiten nicht ausschließlich in der Gegenwart, sondern bilden die jeweils kommende Gesellschaft zumindest indirekt aktiv mit. Das darf man sich nicht immer vergegenwärtigen, denn das würde unweigerlich zu Überforderungen führen, aber zumindest in Teilen müssen Lehrer*innen per Alltagsprognosen einen Punkt B imaginieren, damit der gewünschte Transfer von Punkt A über Tradition nach Zukunft gelingen kann.

3 Auf der Bühne eingesetzter Nebel zur Verhüllung einer Handlung.

4 Nach dem Internet meint hier: nachdem das Internet neu war und als technisches Medium thematisiert werden musste.

5 Hier wird mit „pragmatics“ (engl. für „Pragmatik“) auf den linguistisch-kulturwissenschaftlichen Diskurs anglo-amerikanischer Prägung verwiesen. Die Überlegungen zu pragmatics im Zusammenhang mit dem Phänomen Post-Internet Art sind Grundlage des Textes und zeigen sich u.a. stellvertretend im Titel *pragmatics.

Literatur

Meyer, Torsten (2006): Visible Human. Der Betrachter macht die Bilder. In: Forschungs- und Le[]rstelle – Kunstpädagogik und visuelle Bildung. Online: http://kunst.erzwiss.uni-hamburg.de/Texte/meyer/visible_human.html#a6 [29.2.2016].

Pazzini, Karl-Josef (2014): Setting, Stimmung, Transindividualität. Vortrag, Universität zu Köln 05/14 (unveröffentlicht). Online: <http://kunst.uni-koeln.de/2014/05/karl-josef-pazzini-setting-stimmung-transindividualitat-happy-go-lucky-m-leigh/> [28.2.2016].

Pazzini, Karl-Josef (2015): Bildung vor Bildern. Kunst Pädagogik – Psychoanalyse. Bielefeld: Transcript, S. 317.

Raunig, Gerald (2016): No FUTURE. Dividuelle Linien, neue AkteurInnen der Kreativität. In: Springerin, New Materialism, 19. Jg., Heft 1, S. 12-14.

Süddeutsche Zeitung (2010): Das Internet in Zahlen. Die unglaubliche Riesenmaschine. In: Süddeutsche Zeitung Online, 9. Februar 2010, 08:15. Online: <http://www.sueddeutsche.de/digital/das-internet-in-zahlen-die-unglaubliche-riesenmaschine-1.65478-2> [21.3.2016].

Relationen und Konstellationen aktueller Mikroformate – theoretische Annäherungen

Von Peter Moormann, Manuel Zahn

Ryan Trecartin ist ein 1981 in Texas geborener Künstler, der in Los Angeles lebt und arbeitet. Seit 2000 hat er, unter anderem zusammen mit der Bildhauerin Lizzie Fitch, eine beachtliche Anzahl von Videoarbeiten produziert, die sowohl auf Onlinevideoplattformen wie *YouTube* und *vimeo* als auch mittlerweile – nachdem Trecartin 2006 auf der New Yorker Whitney Biennale einer breiten kunstinteressierten Öffentlichkeit vorgestellt wurde – in zahlreichen repräsentativen Museen und Galerien weltweit zu sehen sind. Die Videos haben sich im Laufe der Jahre von einer Home-Movie-Ästhetik der ersten Arbeiten zu komplexen, raumgreifenden Video-Installationen mit mehreren Screens entwickelt. Für viele Kurator*innen, Museumsdirektor*innen und Samm-

ler*innen ist Trecartin der Vorzeigekünstler der *Post-Internet Art*.

Unter dem Begriff der *Post-Internet Art* versammelt die Kunstkritik Künstler*innen und Kunstwerke, die vom Lebensgefühl, der Kommunikation und Ästhetik in Zeiten des Internets, von einem *Internet State of Mind* handeln. Das *Post* bezieht sich also gerade nicht auf eine Kunst *nach* oder *jenseits* des Internets, sondern vielmehr auf künstlerische Arbeiten, die sehr selbstverständlich mit der vernetzten digitalen Medialität, ihrer Ästhetik, den entsprechenden symbolischen Formen sowie den veränderten Produktions-, Distributions- und Rezeptionsbedingungen umgehen. Zum ersten Mal wurde der Begriff von der Künstlerin Marisa Olson 2008 in einem Interview für Régine Debattys Website *We Make Money Not Art*¹ benutzt und machte von da an Karriere (vgl. McHugh 2011, Olson 2011). Ihre Konzeption von *Post-Internet Art* macht darauf aufmerksam, dass sich *Internet Art* nicht länger hinreichend als computer- oder internetbasierte Kunst definieren lasse, sondern vielmehr als Kunst, die in signifikanter Weise vom Internet und digitalen Medien beeinflusst ist, bzw. die sich der vernetzten Digitalität und ihrer Effekte – der Verbreitung, der Zirkulation, der Ent- und Aufwertung künstlerischer Arbeiten, u. a. m. – sehr bewusst ist.

Gleichsam wird mit der Kategorisierung den Künstler*innen der *Post-Internet Art* im Kunstdiskurs allzu schnell eine affirmative Haltung gegenüber der westlichen gesellschaftlichen Wirklichkeit zu- und eine kritische Haltung sowie ein transformatives Potenzial abgesprochen – was für einige Arbeiten und Künstler*innen wohl auch gelten mag (vgl. Heiser 2015), aber sicher nicht für alle. Gerade für Ryan Trecartins Videoarbeiten scheint mir diese Bestimmung zu kurz zu greifen, stehen sie doch m. E. neben einem affirmativen mindestens auch in einem kritischen Verhältnis zur aktuellen sozio- und medienkulturellen Wirklichkeit.

Bei meiner Analyse von Trecartins Videos orientiere ich mich an den heuristischen Kategorien, die jüngst von Lotte Everts u. a. in *Kunst und Wirklichkeit heute* (2015) entwickelt wurden, um die Relationen zwischen Kunst und Wirklichkeit zu bestimmen: *Affirmation*, *Kritik* und *Transformation*. Die affirmative Position fragt danach, wie die Wirklichkeit in die Kunst eingeht; die kritische ist geleitet von der Frage, wie Kunst von der Wirklichkeit differiert und die transformative Position richtet ihre Aufmerksamkeit darauf, wie Kunst Wirklichkeit verändert oder verändern könnte. Im Anschluss an die analytische Skizze interessiert mich aus bildungstheoretischer Perspektive, wie das mit den Videos gewonnene Verhältnis zur Wirklichkeit für eine Bestimmung heutiger Bildungsprozesse in der aktuellen Medienkultur weitergedacht werden kann. Meine Argumentation strukturiert sich entlang dreier Fragen:

1. Was zeichnet die Ästhetik von Ryan Trecartins Videos aus? 2. Welche Erfahrungen ermöglichen sie? Mit anderen Worten: Wie lassen sie für ihre Betrachter*innen Aspekte der aktuellen sozio- und medienkulturellen Wirklichkeit thematisch werden? 3. Und zuletzt frage ich mich aus bildungstheoretischer Perspektive: Wie können die Erfahrungen der Videos für eine Bestimmung heutiger Bildungsherausforderungen in der aktuellen Medienkultur weitergedacht werden? Dabei konzentriere ich mich auf einige Thesen zu einer zeitgemäßen Theorie von Bildung, von Subjektivierung im Dispositiv vernetzter Digitalität.

Zur Ästhetik von Trecartins Videos

Beim Vortrag, der diesem Text zugrunde liegt, habe ich einem von Trecartins Videos ein wenig Zeit zum Auftritt gelassen, um dem Publikum zumindest eine Vorstellung von seiner Ästhetik zu geben. Das muss ich dem/der Leser*in anheimstellen, auch zu tun: Zu sehen gab es eine Sequenz aus dem Video *Ready*, einem von vier Teilen der Serie *Re'Search Wait'S*, die in den Jahren 2009-2010 entstanden ist.² Als zugegeben schwacher Ersatz für die Erfahrung von Trecartins Videos müssen hier – im Medium des Buchs – ein paar Filmstills aus *Ready* genügen (vgl. Abb. 1-4 nach diesem Beitrag).

Auch wenn sich die Videos von Trecartin in ihren jeweiligen thematischen Schwerpunkten und Narrativen unterscheiden, ist *Ready* hinsichtlich der Darstellungsstrategien und der Ästhetik durchaus signifikant für seine filmische Praxis.

In einer ersten Annäherung lassen sich Trecartins Videos (er nennt sie „Movies“) als *Mash-ups* beschreiben, die ihren Betrachter*innen einiges an medialer Vielschichtigkeit und Intertextualität zumuten. *Mashup*, weil man einzelne in die Videos integrierte Samples sowohl von kulturellen Artefakten, medialen Inhalten als auch symbolischen Codes ihrer Darstellung noch erkennen kann, obwohl Trecartin sie, zusammen mit seinem Ensemble, in kollektiver Individuation aneignet, mischt und verändert ausgibt. Dabei folgen die Videos ziemlich genau Lev Manovichs Definition des digitalen Films aus seinem Buch *The Language of New Media* (2001), nach der herkömmliche Filmaufnahmen, die sog. *live action*, wie z. B. die Performances von Trecartin und sei-

nen Schauspieler*innen, nur noch Rohmaterial zur weiteren Bearbeitung sind: animiert, manipuliert werden sie im Prozess der Postproduktion mit weiteren schon existierenden, gefundenen Bildern, Tönen sowie 3-D-Animationen zusammen montiert. Nahezu keine Einstellung, kein Bild, das wir in seinen Arbeiten sehen, kein Ton, Sound, keine Stimme, die wir hören, wurde nicht mittels einer digitalen Schnittsoftware bearbeitet und manipuliert.

Zudem arbeitet Trecartin mit Überlagerungen und Verdichtungen der uns bekannten Formate und symbolischen Codes der aktuellen globalen Medienkultur, wie sie sich auf den Plattformen der Sozialmedien von *YouTube* über *Flickr*, *Instagram*, *Twitter* bis *Facebook* darstellen – am deutlichsten wird dies im frontalen Adressieren der Kamera, wie wir es aus der *Selfie*-Kultur und den *YouTube*-Blogs kennen. Insgesamt gewinnt die Kamera in Trecartins Videos die Bedeutung eines Mitspielers, eines Akteurs, der soziale Aktionen initiiert: unter Arbeitskollegen, Freunden sowie in der Familie, im Museum, auf Reisen, in Geschäftsmeetings oder auf Partys.

Auf der Ebene der Montage werden die bewegten Bilder, Schrift und Töne Schicht um Schicht übereinander gelegt oder in Split-Screens nebeneinander präsentiert, so dass ein dicht gewebtes Netz aus Zitaten und Anspielungen entsteht. Dadurch erreichen die Videos eine Komplexität an Aussagen und simultanen audiovisuellen Artikulationen, die die Aufmerksamkeit ihrer Beobachter*innen übersteigen, die sie (immer noch) in erster Linie mit Büchern und narrativen Filmen, allgemeiner: mit linearen, sukzessiv prozessierenden symbolischen Formen gebildet haben. Trecartins Videos können (oder müssen) daher immer wieder und wieder gesehen werden. Im wiederholten Sehen lässt sich dann das vielfach Geschichtete und Gefaltete seiner *Movies* entfalten und es erschließen sich serielle Bezüge innerhalb der Videos und hin zu anderen medialen Artikulationen und kulturellen Erzeugnissen.

Die symbolischen Codes und medialen Artikulationen, auf die sich Trecartins Videos beziehen, aus deren Versatzstücken und Samples (Bilder, Töne, Sounds, Musiken, Körperhaltungen, Gesten, Mimiken, Akzente, Aussagen, u. a. m.) sie sich zusammensetzen, werden aber von ihm, seinen Co-Autor*innen und Schauspieler*innen nicht einfach nur wiederholt, sondern, wie man in Bezug zu kunst- und filmhistorischen Vorläufern sagen kann, verändert und verschoben. Die queeren Travestien und Performances der Akteur*innen in Trecartins Videos erinnern mich beispielsweise an die fotografischen Serien einer Cindy Sherman oder an filmische Ensemblesarbeiten von John Waters. Legen Shermans Verkleidungen den Einfluss der Gesellschaft und der damaligen Leitmedien Kino und Fernsehen auf die subjektive Identitätsbildung offen und befragen Waters Filme die Normierungen der Konsumgesellschaft, beziehen Trecartins Travestien zudem noch den Einfluss digitaler Medien und des Internets mit ein.

Welche Erfahrungen von Wirklichkeit (digitaler Medienkultur) ermöglichen Trecartins Arbeiten?

„Wir stammen von Animationen ab. Und diese Animationen stammen von Menschen ab“, erklärt im Video *CENTER JENNY* ein Dozent mit lila Glatze und eingefärbten Kontaktlinsen einem Kreis junger Zuhörer*innen. Trecartins Arbeiten verweisen in ihren Überzeichnungen zwar auf eine noch zukünftige Welt, die aber m. E. nicht mehr weit entfernt scheint; eine Welt, in der alles, was wir tun, was wir in/mit/über digitale Medien wahrnehmen, aufzeichnen und kommunizieren potenziell als Datenspur aufgezeichnet und zu unbestimmter Zeit ausgewertet, repliziert oder mit anderen Daten gemixt und remixed werden kann. Aus dieser Zukunft betrachtet, werden Castingshows, *Facebook*, *Instagram* und *Twitter*, Selfies, YouTube-Videos, Datenclouds und Abhörprogramme nur Vorübungen gewesen sein für eine Welt, in der alles Lebendige als Code erfasst sein wird, nach Belieben replizierbar und veränderbar.

Trecartins Videos lassen uns also in verdichteter und parodistischer Weise aktuelle Wirklichkeit erfahren und uns kritisch auf ihre Möglichkeiten und Abweichungen, eben auf das, was noch nicht ist, befragen. Sie zeigen mit jeder Einstellung, dass wir in einem neuen Medium leben: in der digitalen Medienkultur des Web 2.0, in der das, was wir Realität nennen, aufs Engste mit dem *World Wide Web* verschlungen ist.

Die vorherrschenden symbolischen Formen der digitalen Kultur sind die Serie und die Datenbank.³ Und Trecartins Videos verstehe ich als Übergang, als Hybrid zwischen filmischer Narration, Serie und Datenbank. Wir sehen zwar noch eine Art Film mit Schauspiel und Figuren, dieser kann aber nicht mehr als Erzählhandlung oder lineare Narration (wie wir es aus Kino- und Fernse-

hfilmen kennen) verstanden werden, sondern er präsentiert sich vielmehr als eine vielschichtige Zeitskulptur, als audiovisuelle Montagen von digitalem Material aus der größten globalen Datenbank: dem Echtzeitarchiv des *www*.⁴

Gleichsam verweisen sie auf eine andere Subjektivität bzw. auf andere subjektivierende Praktiken – zuerst einmal dadurch, dass sie Identitäten und bestehende symbolische Ordnungen negieren. In seinen Videos scheint nichts und niemand wirklich am richtigen Platz zu sein, vielmehr umschwirren uns als Betrachter*innen die Dinge, Bilder und Zeichen, die geschaffen wurden, um uns Orientierung zu geben. Trecartins Videos verweigern ihren Betrachter*innen durchgehend orientierende Binaritäten wie real-virtuell, männlich-weiblich, Selbst-Anderer und weitere Identifizierungen wie geografische, ethnische und soziale Herkunft der auftretenden Figuren. In diesem Zuge verlieren die ästhetischen Figuren der Videos eine stabile Identität. Oft wird eine Figur von mehreren Schauspieler*innen *performat*, noch häufiger spielt ein*e Schauspieler*in in einem Video mehrere Figuren unterschiedlichen Geschlechts oder sozialer Herkunft. Figuren können mehrfach im Bild erscheinen oder die physikalischen Gesetze von Zeit und Raum aufheben, sie können ihr Aussehen, ihre Gestiken und Mimiken, Stimmfarben, Sprechgeschwindigkeiten u. a. m. im Laufe eines Videos oder über mehrere Videos einer Serie hinweg ändern.

Dadurch erscheint es so, dass körperliche, habituelle und sprachliche Vermögen der Figuren von ihrer Herkunft abgetrennt sind, sobald sie als audiovisuelle digitale Daten in der welt-umspannenden Hypersphäre existieren: Nicht nur das Geschlecht hat sich vom biologischen Körper gelöst, auch bestimmte Verhaltensweisen und Gesten der Person haben sich von sozialer Herkunft und der Akzent von der geografischen Herkunft unabhängig gemacht. Und Trecartins Figuren können sie sich daher scheinbar leicht aneignen, sie wie eine *Software* oder eine App benutzen.

Wie können die Erfahrungen von Trecartins Videos für eine Bestimmung heutiger Bildungsherausforderungen in der aktuellen Medienkultur weitergedacht werden?

Halten wir zunächst fest: Die Identität von Personen, Tieren und Dingen scheint in Trecartins Videoarbeiten, in der Welt, die sie zur Darstellung bringen, sowohl als prekär, instabil als auch als extrem formbar und durch die in und mit den digital-vernetzten Medien handelnden Subjekten nach Belieben gestaltbar.

Ich folge hier Trecartins Technikoptimismus nicht, der im Bündnis mit *queerer* Theorie eine Gesellschaft von frei gestaltbaren, fließenden Identitäten entwirft, die sich in naher Zukunft nicht nur ihre Biografien und ihr soziales Geschlecht, sondern auch ihre Körper mittels digitaler Technologien und den Konsumgegenständen einer *Hyperkulturindustrie* (Stiegler) werden formen können.⁵

Es lässt sich aber mit Bezug auf Deleuze/Guattari (1997) sagen, dass Trecartins Videos eine strukturell schizoide Subjektivität inszenieren. Dieses geteilte Subjekt existiert ohne stabile Identität, es ist daher nicht länger individuell, sondern *dividuell*. Das *Dividuum* ist zwar auch noch als Einzelnes erkennbar, aber nicht abgeschlossen, nicht ungeteilt, eben nicht individuiert in der Welt, sondern in mannigfaltige Bezüge, Teilhabe- und Teilungsprozesse verschiedenster Größenordnung mehr oder weniger bewusst verstrickt, die es wiederum unablässig informieren (auch im Sinne von *In-Form-bringen*) und subjektivieren. Es ist dement sprechend ständig im Werden, ergriffen und geformt in Beziehung zu anderen Menschen, Medientechnologien, kulturellen Praktiken, Dingen und Zuständen (vgl. Ott 2015, Raunig 2015).

Trecartins Videos ermöglichen es so, die bildenden Potenziale eines medientechnologischen *Außen* des Subjekts zu denken – darin liegt auch ihre bildungstheoretische Provokation. Bevor wir als Menschen wahrnehmen, denken, sprechen oder handeln, stehen wir heute immer schon in einem digitalen, audiovisuellen Bewusstseinsfeld der Bildproduktion, der Blickreflexion, der Sicht- und Hörbarkeit. Die Bildproduktion dieses audiovisuellen Dispositivs funktioniert als große weltumspannende digitale Maschine, für die Unterscheidungen zwischen innen und außen, real und virtuell sowie geografische, nationale wie kulturelle Grenzen keinen Sinn mehr machen und an deren Funktionieren man als Mensch begehrend teilhat, indem man ihre Bewegungen mitvollzieht.

Mit anderen Worten: Die Erfahrung von Trecartins Videoarbeiten erlaubt den bildungstheoretisch interessierten Betrachter*in-

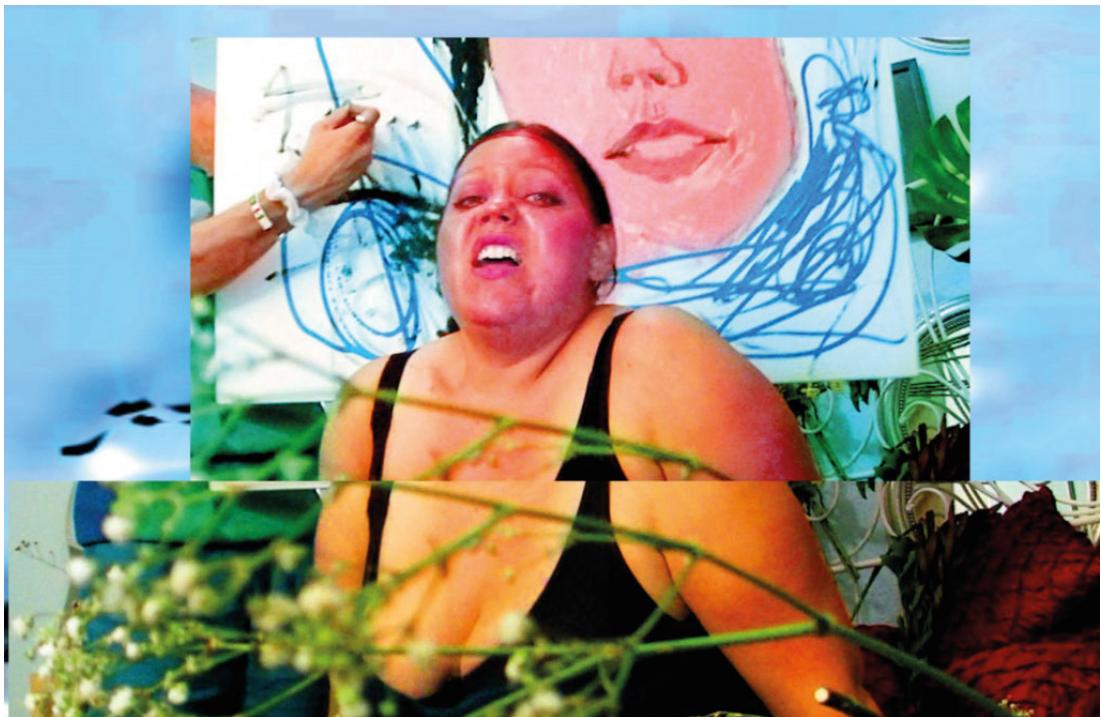
nen, Subjekte nicht länger als das intentionale Zentrum ihrer handelnd erschlossenen Welt zu denken; darüberhinaus legen sie nahe, das Subjekt unterhalb der sprachlich-diskursiven Subjektkonstruktionen als singuläres, spezifisch montiertes (aus heterogenen Elementen zusammengesetztes) audiovisuelles Bewegungsbild zu verstehen, das sich wiederum auf besondere Weise auf alle anderen audiovisuellen Bewegungsbilder um es herum bezieht. Ich habe diese Subjektivität im Anschluss an Gilles Deleuze an anderer Stelle als *kinematografische Subjektivität* bezeichnet (vgl. Zahn 2012, 2015). Das kinematografische Subjekt erscheint an den Schnittstellen einer Bewegung von Bildern und Tönen; es muss dementsprechend als Montage, sowohl von ständigen Bewegungen und damit Abweichungen und Veränderungen, als auch einer energieaufwendigen Herstellung von Kontinuität und Identität gedacht werden.

Zugespitzt lautet meine bildungstheoretische These: In und mit Trecartins Videos wird etwas wahrnehmbar und denkbar, was generell für Bildungsprozesse in der gegenwärtigen Medienkultur gilt. Wir verbinden uns mit Bildern, Tönen, Texten und Daten oder mit Teilen derselben (*Samples*), die unsere Aufmerksamkeit erregt haben und uns in Erinnerung geblieben sind, „schneiden“, „montieren“ sie und geben sie neu aus. Wir verändern diese audiovisuellen Bilder in unserer Vorstellung und Erinnerung und sie verändern uns, die Art, wie wir uns sehen, uns in Bezug auf andere(s) sehen und wie andere uns sehen sollen.

Wie aber könnte ein bildungstheoretisches Denken aussehen, das es wagt, sich in die Nähe einer solchen montierten, filmischen Bewegung zu bringen? Und wie müsste sich zugleich die Konzeption von „Bildung“ verändern, um kinematografische Subjektivierungsprozesse im Dispositiv vernetzter Digitalität der aktuellen Medienkultur beschreiben zu können?

Ich kann zuletzt nur eine mögliche Antwortrichtung auf die gestellten Fragen andeuten. Ich teile Norbert Rickens (2015) Diagnose, dass „Bildung“, obwohl in aller Munde und als machtvoller Dispositiv und Subjektivierungsform im Kontext der westlichen „Wissensgesellschaften“ immer noch sehr wirksam, als ein historisch gewordenes „Selbstdeutungsmuster“ in der gegenwärtigen Medienkultur an Plausibilität verliert – zumindest in der Form des klassischen Subjektparadigmas, in dem es um Selbstverwirklichung ging, die sich (auch) gegen Normalität und auch Normativität richtete. Diese wird in der gegenwärtigen neoliberalen Kontrollgesellschaft (Deleuze) mehr und mehr durch ein Paradigma der Funktionalität, Passung und Anschlussfähigkeit (vgl. Ricken 2015: 51ff.) abgelöst, wobei sich auch das Verhältnis von Selbst- und Fremdbestimmung verändert. Das bedeutet, dass es in der funktionalistisch ausgerichteten Subjektivierungsformation selbstverständlich auch einen Selbstbezug der Subjekte gibt, aber dass die subjektiven Welt- und Selbstverhältnisse sich anders ausrichten und organisieren. Mit anderen Worten: die im klassischen Bildungsbegriff figurierten Oppositionen von freier Selbstbestimmung und gesellschaftlicher Fremdbestimmung, von freier Subjektivität und ihrer Überformung durch beispielsweise das „unternehmerische Selbst“ (Bröckling) reichen zur Beobachtung und Beschreibung der sich gegenwärtig vollziehenden, komplexen empirischen Subjektivierungsprozesse nicht nur nicht mehr aus – sie erkennen zudem, dass jede Subjektivität in je spezifisch historischen, soziokulturellen Subjektivierungsformen produziert wurde und wird.

Um also die komplexen Zusammenhänge zwischen technischen, kulturellen und gesellschaftlichen Entwicklungen, sich ausbildender Subjektivierungsformen sowie deren Effekte auf die Modi menschlicher Wahrnehmungen und Erfahrungen, Fühlen und Denken zu untersuchen, scheint es mir vielversprechend, an jüngere medienwissenschaftliche Forschungen zur Medienästhetik samt ihrem ästhetischen Paradigma der Subjektivitätsforschung anzuschließen (vgl. z. B. Hörl 2011, Hörl/Hansen 2013). Sie fokussieren eine andere als die klassische Subjektivität, es geht ihnen vielmehr um eine Kartografie von „transpersonalen, nicht-subjektivistischen, präkognitiven und präperzeptiven Gefügen menschlicher und nicht-menschlicher Akteure“ (Hörl/Hansen 2013: 11), die eine Subjektivität produzieren, die nicht länger mit der Vorstellung eines autonom wahrnehmenden und urteilenden Subjekts in Deckung zu bringen ist, sondern eben auch technologisch präfiguriert und miterzeugt wird. Diese Karten, die „zum Verständnis der zeitgenössischen Subjektivitätsanordnungen und Individuationsprozesse zu zeichnen wären“ (ebd.), sind in Form medienästhetischer Einzelanalysen anzufertigen. Dabei gilt es, wie Stephan Münte-Goussar (2015) am Beispiel von Portfolios überzeugend argumentiert, in subjektivierungstheoretischer und dispositivanalytischer Perspektive die *widerständigen* Potenziale der Foucault'schen „Selbsttechniken“ (gegen die „Regierungstechniken“) im Ensemble mit Wissensformationen und Techniken der Macht eines Dispositivs systematisch herauszuarbeiten.⁶



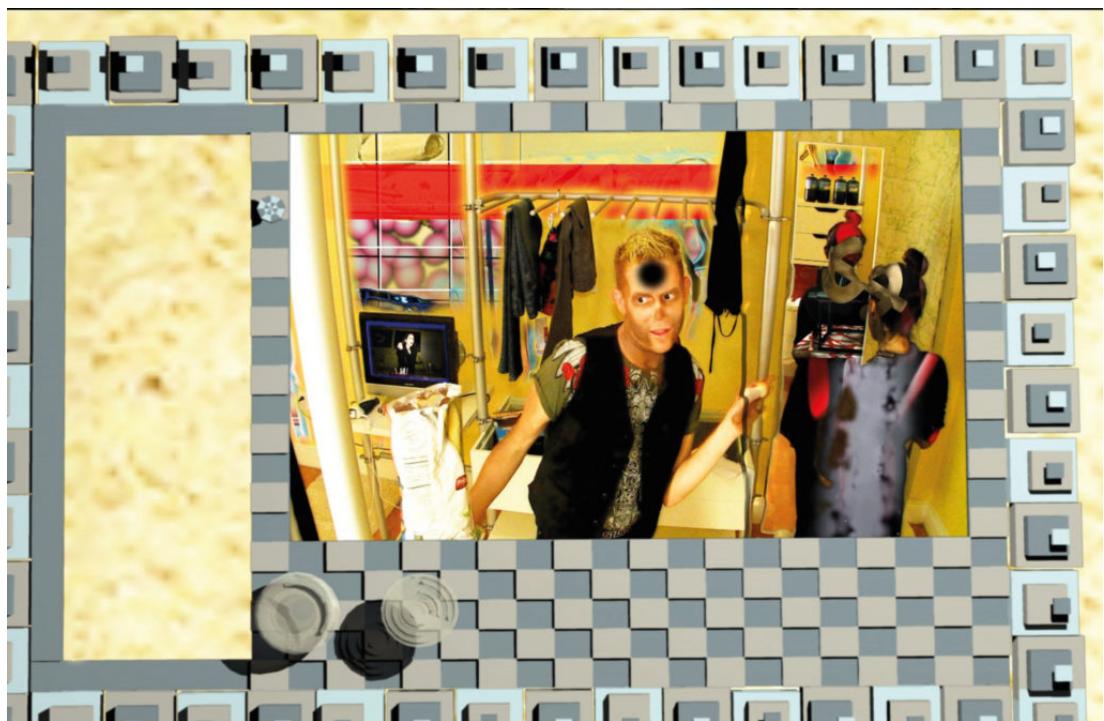


Abb. 1-4: Videostill aus Trecartin, Ryan: Ready (Re'Search Wait'S), 2009-2010 (HD video, 26:49 min); mit freundlicher Genehmigung des Künstlers.

Anmerkungen

- 1 Das Interview mit Marisa Olson ist unter folgender URL nachzulesen:
http://we-make-money-not-art.com/how_does_one_become_marisa/
- 2 Trecartins Videos sind größtenteils auf Onlinevideoplattformen wie *vimeo* und *YouTube* zu finden. *Ready* ist in guter Qualität und in voller Länge auf *vimeo* zu sehen: <https://vimeo.com/24968781>.
- 3 Zentralperspektive, zweiwertige Logik und die lineare Erzählung sind als symbolische Formen zwar noch existent, aber verlieren an gesellschaftlicher und kultureller Bedeutung.
- 4 Seine *Movies* unterscheiden sich dabei von anderen künstlerischen Arbeiten im Medium des Films, die die Fülle der digitalen Informationen aus dem *www* in bekannte Formen zwingen, um sie zu harmonisieren und zu zähmen, so wie beispielsweise das *YouTube*-Projekt *Life in a day*, das die räumlich, zeitlich und kulturell heterogen Videodaten der *YouTube*-User auf das Format des Kinofilms zusammenschnitt.
- 5 Vgl. dazu Trecatins Arbeit *Ryan's Web 1.0. An inside gaze into the inspirations for Ryan Trecartin's W Magazine spread*, DIS Magazine, Online: <http://dismagazine.com/dysmorphia/9844/ryan-trecartin-w-magazine/>
- 6 Ein erster tentativer Versuch einer solchen medienästhetischen Kartierung habe ich am Beispiel von Onlinevideoplattformen des *social web* an anderer Stelle vorgelegt (vgl. Zahn 2014).

Literatur

- Deleuze, Gilles/Guattari, Félix (1997): Tausend Plateaus. Kapitalismus und Schizophrenie. Berlin: Merve.
- Everts, Lotte/Lang, Johannes/Lüthy, Michael/Schieder, Bernhard (Hrsg.) (2015): Kunst und Wirklichkeit heute. Affirmation – Kritik – Transformation. Bielefeld: Transcript.
- Heiser, Jörg (2015): Post-Internet-Art. Die Kunst der digitalen Eingeborenen, Deutschlandfunk, Reihe NetzKultur! (2/5). Online: http://www.deutschlandfunk.de/post-internet-art-die-kunst-der-digitalen-eingeborenen.1184.de.html?dram:article_id=304141 [28.12.15].
- Hörl, Erich (Hrsg.) (2011): Die technologische Bedingung. Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Hörl, Erich/Hansen, Mark B. (Hrsg.) (2013): Medienästhetik. In: Zeitschrift für Medienwissenschaft (ZfM), 8. Jg., Heft 1. Zürich: Diaphanes.
- Manovich, Lev (2001): The Language of New Media. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- McHugh, Gene (2011): Post Internet. Brescia: LINK Editions.
- Münte-Goussar, Stephan (2015): Dispositiv – Technologien des Selbst – Portfolio. In: Othmer, J./Weich, A. (Hrsg.): Medien – Bildung – Dispositive. Beiträge zu einer interdisziplinären Medienbildungsforschung. Wiesbaden: Springer VS, S. 109-128.
- Olson, Marisa (2011): Postinternet. Art after the Internet. In: Foam Magazine, Nr. 29, Winter 2011/2012, S. 59-63.
- Othmer, Julius/Weich, Andreas (Hrsg.) (2015): Medien – Bildung – Dispositive. Beiträge zu einer interdisziplinären Medienbildungsforschung. Wiesbaden: Springer VS.
- Ott, Michaela (2014): Dividuationen. Theorien der Teilhabe. Berlin: b_books.
- Raunig, G. (2015): Dividuum. Maschinischer Kapitalismus und molekulare Revolution, Bd. 1, Wien: transversal texts.

Ricken, Norbert (2015): Bildung als Dispositiv – Bemerkungen zur (Macht-)Logik eines Subjektivierungsmusters. In: Othmer, Julius/Weich, Andreas (Hrsg.): Medien – Bildung – Dispositive. Beiträge zu einer interdisziplinären Medienbildungsforschung. Wiesbaden: Springer VS, S. 41-58.

Zahn, Manuel (2012): Ästhetische Film-Bildung. Studien zur Medialität und Materialität filmischer Bildungsprozesse (Theorie bil-den). Bielefeld: Transcript.

Zahn, Manuel (2014): Everything is a [material for a] Remix. Ästhetische Dispositive der aktuellen Medienkultur und ihr Bildungspotential am Beispiel von Online-Videoremixen. In: Kammerl, Rudolf/Unger, Alexander/Grell, Petra/Hug, Theo (Hrsg.): Jahrbuch Medienpädagogik 11. Diskursive und produktive Praktiken in der digitalen Kultur. Wiesbaden: Springer VS, S. 57-74.

Zahn, Manuel (2015): Das Subjekt des Kinos. In: Jörissen, Benjamin/Meyer, Torsten (Hrsg.): Subjekt Medium Bildung (Medienbildung und Gesellschaft 28). Wiesbaden: Springer VS, S. 77-92.

Filme

Ryan Trecartin, Ready (Re'Search Wait'S), 2009-2010 (HD video, 26:49 min); Image courtesy the artist and Elizabeth Dee, New York.

Ryan Trecartin, CENTER JENNY, 2013 (HD video, 53:15 min).