Postdigital Landscapes

Von Kristin Klein, Willy Noll

Die Abbildung auf dem Cover dieser Publikation zeigt eine Arbeit der Künstlerin Santa France aus ihrer Serie *Nodes* (2019), die Teil ihrer intensiven Befragung des Verhältnisses von Mensch und Technologie ist. Frances computergenerierte Bilder sind clean, halten Betrachtende auf Distanz, suggerieren durch den kaum definierbaren Umraum eine Kontextenthobenheit der Dinge. Und doch: Wie die Spuren eines Tatorts präpariert, scheinen sie – nur richtig kombiniert – als Zeug*innen Auskunft über einen Tathergang zu geben: eine angeschnittene Ingwerwurzel, Lachen einer verschütteten Flüssigkeit, Pilze, in Plastikfolie eingewickelt, Blätter und Teile von Zweigen, Abdrücke einer nie existenten Kaffeetasse, ein Stück Luftpolsterfolie, unter der das beleuchtete Display eines älteren Mobiltelefonmodells hindurchscheint, ein Haarbüschel, eine Katzenfigur, ein Zettel mit einem ausgedruckten Post: „sorry, but the password must contain a self, a shadow and a persona."

Die Dinge scheinen nüchtern, unverbunden, ob organisch oder synthetisch, alle errechnet und beinahe leblos erstarrt. Die digital generierten Gegenstände sind mit seltsamer Genauigkeit fokussiert und bleiben doch rätselhaft anonym. Zeichen sind nebeneinander gestellt, Symbole in nicht erfassbarer Logik aneinandergereiht. Unweigerlich aber bilden sie, in dieser gemeinsamen Komposition angeordnet, Assoziationen aus. Sie ergeben ein Gefüge, eine Sammlung unterschiedlicher Entitäten, die das gleiche Rendering durchlaufen haben.
Was hier als Momentaufnahme festgehalten ist, findet eine Entsprechung in der Alltagserfahrung vieler. Der Zugriff auf die Fülle an Daten und Informationen in einer digital vernetzten Welt ist exponentiell angestiegen. Gleichzeitig fordern die in großer Geschwindigkeit aufeinanderfolgenden unterschiedlichen Inhalte auf Online-Plattformen und netzkulturelle Logiken bekannte Wahrnehmungsmuster heraus: Bilder und Nachrichten globaler Krisen, algorithmisierte Werbebanner, Katzenvideos, Überwachungsmechanismen und Make-Up-Tutorials existieren in enger Nachbarschaft und bilden neue, oft flüchtige, Topographien aus.

Sie sind Teil der *Postdigital Landscapes* – der parallel im Browserfenster geöffneten Tabs, die eine ausschnitthafte Spur aktueller Aktivitäten abbilden, der Suchverläufe, der per Daumen durchgescrollten Timelines, der Drop-Down-Menüstrukturen, der archivierten Nachrichtenverläufe und Querverbindungen durch Hashtags und Links, die den dynamisierten Hintergrund der Alltagsnavigation bilden. Diese Aufzählung verweist jedoch nur auf einen Teil der visuell sichtbaren Dimension einer weit verzweigten Infrastruktur. Zunehmend greifen die Logiken des Netzes darüber hinaus in den physischen Umgebungen. Im Internet der Dinge, in der zunehmenden Zahl von Sensoren in tragbaren Geräten, in Kleidung, im städtischen Raum und in der Natur wirken sie sich auf Selbst-Weltverhältnisse, Identitätsbildungsprozesse und soziale Umgangsweisen aus. *Postdigital Landscapes*, wie sie hier konzipiert werden, umfassen somit geografische Netzwerke und materielle Infrastrukturen genauso wie gouvernementale Erscheinungsformen, Einstellungen und Verhaltensweisen. Sie konstituieren sich durch hybride Praxen, Akteur*innen und Räume sowie in Verschränkung digitaler Technologien, Mensch, Natur und Kultur in ihren ambivalenten Relationen zu- und untereinander.

Unter aktuellen Bedingungen digitaler Kulturen verändern sich auch – so die grundlegende These dieser Publikation – die Register künstlerischer Artikulationen. In der Allgegenwart von und mit der umfassenden Durchdringung durch digitale Medien und ihrer vernetzten Infrastrukturen wandelt sich maßgeblich die Art und Weise, wie Kunst produziert, geteilt und rezipiert wird. Es verändern sich künstlerische Formen und Formate, Modi der Interaktion, soziale Gefüge, die Rolle von Institutionen. Exemplarisch werden im Folgenden Phänomene und strukturelle Fragen genauer in den Blick genommen, an denen sich solche Prozesse beispielhaft beschreiben und reflektieren lassen.

In dieser Publikation sind, um im Bild der Landscapes zu bleiben, Landmarks oder Orientierungspunkte einer Kunst der digital vernetzten Welt versammelt, die lesend durchwandert werden können. Zentraler Ankerpunkt für diese Auseinandersetzung ist der Begriff des Postdigitalen bzw. der Postdigitalität. Dieser hat sich in den letzten Jahrzehnten besonders in den Medien-, Kunst- und Kulturwissenschaften etabliert, um strukturelle Veränderungen im Zusammenhang mit neuen Technologien auf anthropologischer und kultureller Ebene zu beschreiben.
Das Präfix ‚Post' betont dabei die selbstverständlich gewordene Allgegenwart digitaler Medien und steht als Marker für eine neue Qualität der Digitalität, die sich auf – oftmals wenig sichtbare – Transformationen des Digitalen in neue (Macht-)Strukturen

bezieht (Cramer 2015).

Anknüpfend an diese Überlegungen stand der Begriff des Postdigitalen aufgrund seiner größeren Verbreitung – nicht nur in den Künsten, sondern u.a. auch in den Humanwissenschaften, in den Sozialwissenschaften und in transdisziplinären Ansätzen (Jandrić et al. 2018) – im Vordergrund, um möglichst verschiedene Positionen aus unterschiedlichen Feldern zunächst in drei größeren Bereichen anzusprechen:

Postdigitale Gesellschaft

Wie sind soziale, politische, kulturelle Bedingungen zu beschreiben, die mit fortschreitenden Digitalisierungsprozessen einhergehen? Welche Parameter sind insbesondere für postdigitale, d.h. bereits verstetigte und tiefgreifende Effekte der Digitalisierung wichtig und lassen sich als solche deskriptiv beschreiben? Welche sind spekulativ, prognostisch und möglicherweise für zukünftige „nächste Gesellschaft(n)" (Baecker 2007) normativ wirksam und können Grundlage kultureller, kunst- und medienpädagogischer Forschung sein (Jörissen/Kröner/Unterberg 2019)? Phänomene und Entwicklungen wie Big Data, Internet of Things, Plattformgesellschaft und Artificial Intelligence u.a.m. müssen disziplinübergreifend und über ihren Schlagwortcharakter hinaus in den Blick genommen werden, um konstitutive Momente postdigitaler Gesellschaften zu identifizieren.

Postdigitale Kunst und Kultur

Neue Rahmenbedingungen künstlerischer und kultureller Praxen bringen neue Formen kultureller Artikulationen hervor und erfordern Aktualisierungen tradierter Begriffe und Verständnisse (Meyer et al. 2019). Wie genau manifestieren sich diese Strukturen? Welche Formen der Auseinandersetzung finden Künstler*innen mit neuen Möglichkeiten der Kommunikation und Interaktion vor dem Hintergrund veränderter Alltagspraxen? Wie werden die Themen und Fragen postdigitaler Gesellschaften hier exemplarisch verhandelt und welche (Reflexions-)Formen werden dabei expliziert (vgl. Cornell/Halter 2015; Bühler 2015)? Welche Rolle spielen hier z.B. künstlerische und alltagskulturelle Strategien von Postproduction, Remix, Sharing oder Copy-Pasting?

Postdigitale Bildung

Wenn Wissen vor allem zwischen den Akteur*innen eines vernetzten Kollektivs geteilt wird (Lévy 2008), sich womöglich die Zustände und Formen von Wissensstrukturen grundsätzlich verändern bzw. verändert haben (Bunz 2012) und Bildungsinstitutionen mit „uneindeutigen Subjekten" (Schachtner/Duller 2015) konfrontiert werden, müssen auch Verhältnisse und Bedingungen von Bildung neu befragt werden. Welche bildungstheoretischen und gleichermaßen praxisrelevanten Anschlüsse sind im Kontext postdigitaler Gesellschaften – mit dem Fokus postdigitaler Medienkultur und Kunst – denkbar (vgl. Meyer 2013; Meyer/Kolb 2015; Jörissen/Kröner/Unterberg 2019; Vansieleghem/Vlieghe/Zahn 2019)? Welches methodische Instrumentarium ist relevant, um beispielsweise neue Formen der Subjektivierung zu (er-)fassen, zu beschreiben und Modelle des Praxistransfers zu entwickeln?

Die Beiträge der Publikation befassen sich aus der Perpektive der Kunst- und Medienwissenschaft, der Kunstpädagogik, der Kulturellen Bildung, der Kunstgeschichte und vereinzelt auch der Bildungstheorie mit dem Schwerpunkt postdigitaler Kunst und Medienkultur.

Überblick über die Beiträge des Buches

Die hier versammelten Texte sind als *work in progress* zu verstehen. Sie bilden verschiedene Forschungsansätze und -disziplinen mit unterschiedlicher methodischer Annäherung und Fragestellung ab. Dabei handelt es sich um eine lockere Sammlung recht unterschiedlicher Beiträge, die den zentralen Begriff der Postdigitalität umkreisen, ohne den Anspruch auf Vollständigkeit zu erheben oder eine geteilte Systematisierung anzustreben. Die Beiträge sind daher in fünf lose verbundenen Kapiteln zusammengefasst. Sie ermöglichen eine erste Strukturierung eines vergleichsweise weiten Feldes. **Kristin Klein** macht in ihrem Beitrag *Kunst und Medienbildung in der digital vernetzten Welt. Forschungsperspektiven im Anschluss an den Begriff der Postdigitalität* zunächst einen Vorschlag für thesengeleitete Annäherungen an das Konzept der Postdigitalität und assoziierte Theoriekontexte. Diese dienen der ersten Orientierung und sind als Angebot für die weitere Auseinandersetzung zu verstehen. Die vier folgenden Abschnitte bilden ein Wechsel-

spiel zwischen Besprechungen einzelner künstlerischer Arbeiten und weiter gefassten Auseinandersetzungen u.a. mit gesellschaftlichen Funktionen von Kunst, kuratorischer Praxis, Alltagskultur und Fragen zu materiellen, räumlichen und handlungspraktischen Dimensionen von Digitalität. Diese werden durch das fünfte Kapitel abschließend gerahmt. In diesem ergänzen Konstanze Schütze und Patrick Bettinger, die die Publikation als *Critical Friends* begleiteten, die vorherigen Beiträge durch Kommentare und Einblicke in ihre Forschung. Im Folgenden werden die einzelnen Kapitel nach einer kurzen thematisch zugespitzten Einführung mit den darin versammelten Beiträgen vorgestellt.

Postdigitale Gesellschaft, Partizipation, hybride Akteur*innen

*Neue Medientechnologien bringen, Autor*innen wie Henry Jenkins (2009) zufolge, auch immer neue Partizipationsformen hervor. Diese Situation spitzt sich im Kontext der Digitalisierung zu: Zum einen werden Partizipation, Interaktion und Kooperation zum „konnektivistischen Normalfall", sie „unterlaufen zum anderen die bis dato gekannte widerständige Kritik sowie kritische Distanz. […] Vor diesem Hintergrund können Konzepte und Methoden der Partizipation sowie der Irritation nicht mehr ohne weiteres zum Einsatz kommen" (Leeker 2018: 18). In postdigitalen Gesellschaften treten zudem, etwa in Form algorithmisch gesteuerter Prozesse, technische Akteur*innen auf den Plan, die Wissen, dessen Ordnungsstrukturen in Datenbanken und Suchmaschinen und auch Partizipationsverhältnisse maßgeblich verändern (ebd.: 20).*

*Wahrnehmungs-, Denk,- und Lernprozesse werden mehr als je zuvor in Netzwerken von menschlichen und nicht-menschlichen Akteur*innen ausgehandelt und konstruiert (ebd.; Stalder 2017). Die beiden Beiträge des ersten Kapitels widmen sich neuen Partizipationsmöglichkeiten und stellen kulturelle Teilhabe in den Kontext grundsätzlich veränderter Rahmenbedingungen und Charakteristika. Die Auflösung eindeutiger, klar zu verortender Subjekte bildet dabei ebenso einen Orientierungspunkt, wie neue Formen der (Medien-)Kritik und die Hinterfragung wirklichkeitskonstituierender Akteur*innen.*

Dem Begriff der Postdigitalität folgend, entwickelt **Magdalena Götz** in ihrem Beitrag *Postdigital – post-partizipativ? Diskurse und Praktiken der Teilhabe in der aktuellen Medienkunst am Beispiel von Nadja Buttendorfs #HotPhones – high-tech self-care* den Begriff der Post-Partizipation zur Beschreibung neuer Voraussetzungen partizipativer künstlerischer Praktiken. Anhand der künstlerischen Arbeit Buttendorfs werden veränderte kulturelle Umweltbedingungen und der Diskurs um Teilhabe skizziert, der über eine Fokussierung menschlicher Subjekte hinausgeht und verteilte Ästhetiken sowie hybride Akteur*innen in den Blick nimmt. Eine ausführliche Analyse der Arbeiten Hito Steyerls erstellt **Teresa Retzer** in ihrem Beitrag *Hito Steyerl – Medienkritik und postdigitale Kunst*. Anhand ausgewählter Werke wird der Entwicklungsprozess von Steyerls Perspektive im Kontext digitaler Medien herausgearbeitet und unter dem Aspekt neuer Artikulationsformen von Wissen und Wahrheitskonstruktion dargestellt. Beschrieben werden demnach nicht nur Repräsentationsformen physischer Realitäten, sondern ebenso deren wirklichkeitskonstituierende Gehalte.

Kuratorische Praxis, Algorithmen, posthumane Agency

*Durch Prozesse der Digitalisierung verändern sich nicht nur Möglichkeiten und Notwendigkeiten der Partizipation und (Medien-)Kritik, wie im ersten Kapitel dieser Publikation angesprochen, sondern auch die Rolle derer, die in der Lage sind, entsprechende Räume und Bedingungen mitherzustellen und verschiedene Akteur*innen zusammenzubringen. Im Feld der Kunst, so zeigen die beiden Beiträge dieses Kapitels, regen neue technologische Entwicklungen beispielsweise eine beständige Re-Evaluation kuratorischer Praxis an. Speziell Logiken der Algorithmizität konfrontieren Funktionen wie das Sammeln, Vergleichen, Konzentrieren von Inhalten und der Diskurspflege mit neuen Auswahlkritieren im größeren Maßstab und auf Basis beständig wachsender Datenbanken.*

*Felix Stalder geht sogar soweit, anzunehmen, dass wir „angesichts der durch Menschen und Maschinen generierten Datenmengen […] ohne Algorithmen blind [wären]" (Stalder 2017). Demnach treten – wenngleich selbst von Biases durchzogen – technische Akteur*innen zunehmend neben die klassische Figur des*der Kurator*in, in eine Konstellation gemeinsamen Handelns und Verhandelns symbolischer Ordnungen und Bedeutungszusammenhänge, in denen die Konturen zwischen den verschiedenen Entitäten diffuser werden.*

Nada Schroer vollzieht in ihrem Beitrag *Vom bürgerlichen Blick zum posthumanen Schnitt. Kuratorische Praxis im Kontext medientechnologischer Entwicklungen* Veränderungen tradierter Konzeptionen von Kurator*in, Betrachter*in, Subjekt/Objekt, genauso wie von Räumen und Funktionen des Ausstellens und Kuratierens, durch verschiedene medientechnologische Umbrüche ab Mitte des 20. Jahrhunderts bis in die Gegenwart nach. Über die Beschreibung verteilter Handlungsträgerschaft (*agency*) menschlicher und nicht-menschlicher Akteur*innen im postdigitalen Zeitalter skizziert sie am Ende ihres Textes Fragen und Ansätze eines posthumanen Kuratierens. Mögliche Formen algorithmisch gestützten Kuratierens werden von **Benjamin Egger** in seinem Beitrag *The next documenta* could *be curated by a machine. I tell you why it* shouldn't. *Or how.* eruiert und anhand des Denkbegriffs von Heidegger entwickelt. Im Zentrum des Gedankenexperiments stehen durch Algorithmen gestützte, flexible Formen kuratorischer Kollaborationen und der offene und transparente Zugang zu Konzeptideen, Künstler*innen-Kontakten und Räumen.

Materialität, Dinge, fluide Stofflichkeit

Seit der von Carolyn Christov-Bakargiev 2012 kuratierten documenta 13 *und der 2014 von Susanne Pfeffer kuratierten Ausstellung und des gleichnamigen Symposiums* Speculations on Anonymous Materials *im Kasseler Friedericianum rücken im deutschsprachigen Raum theoretische Ansätze, die Dinge/Dinglichkeit und Materialität bzw. deren Relationen zu menschlichen und nicht-menschlichen Akteur*innen verhandeln, speziell unter der Perspektive netzwerkförmiger Konstellationen und Assemblagen, erneut in den Fokus philosophischen und kunsttheoretischen Interesses. Dazu gehören u.a. die Actor-Network Theory, Vibrant Materialism, New Materialism/Neo Materialism sowie – und partiell in Abgrenzung zu zuvorgenannten – die Object-Oriented Ontology und Spielarten des Spekulativen Realismus.*

*Während sich nicht alle der unter diesem Kapitel versammelten Texte explizit auf die genannten Kontexte beziehen, lässt sich doch zumindest eine gemeinsame und sehr wesentlich verbindende Linie erkennen: So wird Materialität bzw. Materie als relational, plural, offen und komplex, bei einigen Autor*innen auch selbst als wirkmächtig thematisiert. Unter der spezifischen Betrachtung digitaler Transformations- und Reformationsmöglichkeiten wird Materialität hier v.a. in ihren verschiedenen Aggregatzuständen zum Untersuchungsgegenstand.*

Mit ihrem Text *Pure Synthetizität. Materialität in Pamela Rosenkranz'* Purity of Vapors zeigt **Vivien Grabowski** in einer genauen Untersuchung neue Formen der Verkörperung an der Arbeit von Pamela Rosenkranz auf. Im Zentrum stehen die verschiedenen inszenierten Stoffe, die zahlreichen Verweise auf leiblich-körperliche Formen und die Modifizierung bisher dichotomer Differenzen zwischen *natürlichem* Mensch und *artifizieller* Maschine. In ihrem Beitrag *Get Real! Zur postdigitalen Skulptur* beschreibt **Ronja Friedrichs** Beispiele postdigitaler Skulptur als Manifestation digitaler Artefakte. Untersucht werden Skulpturen im Kontext einer *New Aesthetic* und ihnen innewohnende re-materialisierte Strukturen und Narrative des Digitalen. **Katharina Weinstock** unterzieht die Arbeit Mark Leckeys in ihrem Beitrag *The Real Thing. Mark Leckey und die Dinge im Zeitalter ihrer digitalen Reproduzierbarkeit* einer kunstwissenschaftlichen Untersuchung, in der sie unterschiedliche emanzipatorische Praktiken und Strategien des Sammelns im Werk Leckeys herausarbeitet. In den fließenden Übergängen zwischen stofflichen Artikulationen und digitalen Repräsentationen wird das digitale Objekt und seine Beschaffenheit exploriert.

Annemarie Hahn entwirft in ihrem Beitrag *Every Things Matter* einen Vorschlag zur relationalen Beschreibung von Situationen und Phänomenen anhand der Verbindung verschiedener Akteur*innen zu- und untereinander, um Fragen der Inklusion zu verhandeln. Vor der Folie einer alles umfassenden und verändernden Digitalisierung wird Inklusion aus posthumaner Perspektive betrachtet, in der explizit auch nicht-menschliche Dinge in eine Netzwerkstruktur eingebunden werden, die das inklusive Subjekt ko-konstituieren.

Alltagskultur, Unterrichtspraxis, Social Design

Auf/In/Über das Display medienkultureller Phänomene manifestieren sich immer wiederkehrende Artikulationsformen (post-)digitaler Alltagskulturen. Avocado, Turnschuh, Adidasjacke, Ingwer & Co fungieren als Wiedererkennungsmerkmale eines sich teils in-

*ternational konstituierenden und doch lokal diversifizierenden Lebensstils: Ob als digitale Nomad*innen, flexible Arbeitnehmer*innen oder reisende Influencer*innen und Aussteiger*innen. Trendobjekte prototypischer Einrichtungen und Lebensweisen greifen gemeinsame Codes einer global vernetzten Lebenswelt des 21. Jahrhunderts auf und deuten Konzentrationen gesellschaftlicher Diskurse an. Die Beiträge in diesem Abschnitt knüpfen an den alltäglichen Umgang mit Objekten und Bildern dieser Kultur an und diskutieren diesen vor dem Horizont zeitgenössischer Kunstdisplays und -vermittlungskonzepte. Unterscheiden sich beide Beiträge doch sehr in der Herangehensweise, bzw. ihrer Kontextualisierung, so ist ihnen gemein, dass sie alltagskulturelle Umgangs- und Handlungsweisen des Postdigitalen als Ausgangspunkt nehmen und sich an veränderten Produktions-, Präsentations-, und Distributionsprozessen orientieren.*

Der Beitrag *Beyond Decoration. Die Wirkmacht der Topfpflanze im Kunst-Display der Postdigitalität. Eine Case Study am Beispiel von New Eelam* von **Stefanie Marlene Wenger** widmet sich der Topfpflanze als Trendobjekt im zeitgenössischen Kunstbetrieb. Anhand verschiedener Arbeiten werden Diskurse um Transhumanismus, Postdigitalität und Social Design aufgerufen und für eine post-digitale Perspektive auf das Kunst-Display produktiv gemacht. **Helena Schmidt** diskutiert in ihrem Beitrag *Poor Image Art Education. Über das Vermittlungspotential von Internetbildern im Unterricht — eine Standortbestimmung* die Bildungspotenziale digitaler Bilder anhand bildungswissenschaftlicher und kunstpädagogischer Positionen. Ergänzt wird die Analyse durch die Auswertung einer Umfrage zukünftiger Kunstlehrer*innen aus der Schweiz, die jeweils ihre eigenen Erfahrungen und Vorstellungen zum Einsatz von Internetbildern im Kunstunterricht schildern.

Erweiterte Forschungsperspektiven

Den Abschluss der Publikation bilden zwei Beiträge unserer Critical Friends, die die zuvor aufgegriffenen Bearbeitungen und Thesen durch ihre Forschungsarbeit gedanklich kommentieren, konturieren und erweitern sowie Anschlüsse für die weitere Forschung v.a. für Kunstpädagogik und Bildungstheorie bieten.

In **Konstanze Schützes** Beitrag *Bildlichkeit nach dem Internet – Kunstvermittlung am Bild als rezeptive Gegenwartsbewältigung* werden Bilder als ‚geschäftsführende kulturelle Einheit' und sichtbare Ausschnitte eines weit verzweigten Bedingungsgefüges einer *Postdigital Condition* thematisiert. Digital vernetzte Bilder besitzen gerade in ihrer Distributionsfähigkeit, ihrer Masse und Gleichzeitigkeit ihres Auftretens in verschiedenen Kontexten wirkmächtiges Potenzial. Diese Eigenschaften setzen jedoch neue Rezeptions- und Umgangsweisen mit Bildern und Bildlichkeit voraus. Der Beitrag kann als Ermutigung zur ernsthaften und differenzierten Auseinandersetzung mit der digital durchdrungenen Gegenwart am Beispiel des Bilds gelesen werden. In seinem Beitrag *Normativität und Bildung im Kontext der Postdigitalität. Ein begleitender Kommentar* nimmt **Patrick Bettinger** Bezug auf die in den anderen Beiträgen veranschaulichten Formen postdigitaler Verflechtungen von Kunst und Gesellschaft. In der Auseinandersetzung mit deren impliziten Normen und Normierungen erfolgt eine bildungstheoretische Einordnung und Bezugnahme auf mögliche Verschiebungen, wie etwa in der Konzeptionierung von Bildungssubjekten, im Kontext relationaler Perspektivierungen wie dem Neuen Materialismus.

Nachwuchsforschungstag *Postdigitale Kunst und Medienkultur*

Die Publikation geht aus einem Forschungstag hervor, der am 07.06.2018 am Institut für Kunst & Kunsttheorie der Universität zu Köln stattfand und durch das Grimme-Forschungskolleg gefördert wurde. Anlass für die Veranstaltung gab die Feststellung, dass keine verlässlichen Plattformen oder Netzwerke für aktuell entstehende Qualifikationsarbeiten im Bereich der Kunst- und Medienpädagogik existieren, die Synergien zwischen den verschiedenen Disziplinen ermöglichen könnten. Über die eigenen Fachgrenzen hinaus findet aus unserer Perspektive hier wenig Vernetzung und Austausch statt. Die Forschungslandschaft ist bereits innerhalb der Kunst- bzw. der Medienpädagogik stark divers; es fehlen vielperspektivische und zugleich themenspezifische Forschungstage und -formate zu aktuellen Medienkulturen, die unterschiedliche Fachperspektiven produktiv aufeinander beziehen. In der Kunstpädagogik und der Medienpädagogik, die im Hinblick auf Prozesse der Digitalisierung zahlreiche inhaltliche Schnittmengen aufweisen, lassen sich insbesondere noch immer Divergenzen zwischen individueller (Medien-)Kompetenzen einerseits (z.B. Baacke 1996; Fromme/Werner 2008; Bühler/Schlaich 2016) und (Medien-)Bildungstheorien andererseits (z.B.

Marotzki/Jörissen 2009; Herzig 2012; Tulodziecki/Herzig/Grafe 2019) beobachten. Der Nachwuchsforschungstag und die im Anschluss erarbeitete Publikation zielen auf eine produktive Dialogisierung dieser Standpunkte in einem langfristig angelegten Austausch. Sie bilden einen Versuch ab, Qualifikant*innen verschiedener Disziplinen und Fachbereiche, die zu ähnlichen Themen und Fragestellungen forschen, zusammenzubringen, Forschungsthemen in diesem Feld für die Kunst- und Medienpädagogik zu skizzieren und aus diesen Bereichen heraus neue Perspektiven zu entwickeln.

Schon durch den 2015 durch Torsten Meyer, Kristin Klein, Gila Kolb und Konstanze Schütze am Institut für Kunst & Kunsttheorie der Universität zu Köln eingerichteten Forschungsschwerpunkt *Post-Internet Arts Education (piaer.net)* und dessen zahlreiche Vorarbeiten (z.B. Meyer 2013; Meyer/Kolb 2015; Schütze 2018) wurden Projekte angestoßen, die das Forschungsfeld postdigitaler Medienkultur und der Post-Internet Art mit (medien-)bildungstheoretischen, kultur- und kunstpädagogischen Fragestellungen durch explorative Studien in den Blick nehmen und sich zum Ziel setzen, Konsequenzen für Praxis und Theorie der Bildung in Auseinandersetzung mit Künsten und Medien zu entwickeln. Daran schließt unsere Plattform für Nachwuchswissenschaftler*innen an.

Danksagung

Die Publikation ist nur durch Zusammenwirken vieler Kräfte, toller Menschen und produktiver Rahmenbedingungen möglich geworden. An dieser Stelle einen großen Dank an alle, die daran beteiligt waren! Besonders möchten wir den Beitragenden dieser Publikation danken, die diesen spannenden Prozess mit uns zusammen durchlaufen haben. Wir hoffen, auch in Zukunft gemeinsam an und in diesem sich entwickelnden Forschungsfeld zu arbeiten und weiter im Austausch zu bleiben.

Den Herausgeber*innen der *Zeitschrift für Kunst Medien Bildung (zkmb)*, Andreas Brenne, Christine Heil, Torsten Meyer und Ansgar Schnurr, danken wir vielmals für das entgegengebrachte Vertrauen und die Möglichkeit, die hier versammelten Beiträge einem größeren Publikum zugänglich zu machen. Wir möchten uns beim Grimme-Forschungskolleg für die finanzielle Förderung bedanken, die es uns ermöglichte, eine solche thematische Zusammenführung unterschiedlicher Disziplinen und Fachbereiche zu organisieren und durchführen zu können. Insbesondere Harald Gapski und Monika Elias danken wir für die Unterstützung und gute Zusammenarbeit und Alike Schwarz für die Vorbereitung des Nachwuchsforschungstags.

Unser besonderer Dank gilt vor allem auch Patrick Bettinger und Konstanze Schütze. Beide berieten uns nicht nur während des Ausschreibungsprozesses und bei der Sichtung der Einreichungen, sondern standen uns ermutigend und mit Rat und Tat zur Seite. Ihre Expertise im Bereich der Kunst, Medienkultur, Kunst- und Medienpädagogik war uns fachliche Orientierung und ihre Erfahrung im Veranstaltungs- und Veröffentlichungsprozess eine große Hilfe. DANKE!

Außerdem möchten wir uns bei Marie Schwarz für das sorgfältige und gewissenhafte Lektorat und bei Carmela Fernández de Castro für den Satz der Publikation und das Einpflegen auf dem Blog bedanken!

Wir sind zudem Santa France zu Dank verpflichtet, die uns die Grafik aus ihrer Reihe *Nodes* (2019) für das Cover ohne Zögern zur Verfügung stellte.

Kristin Klein & Willy Noll
Dresden/Sinnerbo August 2019

Literatur

Archey, Karen (2013): Post-Internet Curating, Denver Style: An Interview with Carson Chan. In: Rhizome. Online: https://rhizome.org/editorial/2013/jul/09/archey-chan-interview/ [12.07.2018]

Baacke, Dieter (1996): Medienkompetenz – Begrifflichkeit und sozialer Wandel. In: von Rein, Antje (Hrsg.)(1996): Medienkompetenz als Schlüsselbegriff. Bad Heilbrunn: Deutsches Institut für Entwicklungspolitik (DIE), S. 112-124.

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

Bourriaud, Nicolas (2002): Postproduction. New York: Lukas & Sternberg.

Bühler, Melanie (2015): No Internet, No Art. A Lunch Bytes Anthology. Ohne Ort: Onomatopee.

Bühler, Peter/Schlaich, Patrick (2016): Medienkompetenz. Digitale Medien verstehen – erstellen – einsetzen. Hamburg: Holland + Josenhans.

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

Cornell, Lauren/Halter, Ed (2015): Mass Effect: Art and the Internet in the Twenty-First Century (Critical Anthologies in Art and Culture). Cambridge/London: The MIT Press.

Cramer, Florian (2015): What Is ‚Post-Digital'? In: APRJA: Online: http://www.aprja.net/what-is-post-digital/ [20.3.2018]

Fromme, Johannes/Sesink, Werner (Hrsg.) (2008): Pädagogische Medientheorie. Wiesbaden: VS Verlag.

Herzig, Bardo (2012): Medienbildung. Grundlagen und Anwendungen. München: kopaed.

Jandrić, Petar/Knox, Jeremy/Besley, Tina/Ryberg, Thomas/Suoranta, Juha/Hayes, Sarah (2018): Postdigital science and education, Educational Philosophy and Theory, 50:10893-899, DOI: 10.1080/00131857.2018.1454000

Jenkins, Henry (2009): Confronting the Challenges of Participatory Culture. Cambridge/London: The MIT Press.

Jörissen, Benjamin (2015): Bildung, Medialität und die Kunst der Transgression. In: Meyer, Torsten/Kolb, Gila (Hrsg.) (2015): What's next? Art Education. Ein Reader. München: kopaed.

Jörissen, Benjamin/Kröner, Stephan/Unterberg, Lisa (Hrsg.) (2019): Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung. Schriftenreihe Kulturelle Bildung und Digitalität. Band 1. München: kopaed.

Leeker, Martina (2018): (Ästhetische) Vermittlung 2.0. Von Kunst-/Vermittlung und Kritik in digitalen Kulturen. In: Sabisch, Andrea/Meyer, Torsten/Lüber, Heinrich/Sturm, Eva: Kunstpädagogische Positionen. Band 40. Hamburg: Universitätsdruckerei.

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

Marotzki, Winfried/Jörissen, Benjamin (2009): Medienbildung – eine Einführung. Theorie – Methoden – Analysen. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.

Meyer, Torsten (2013): Next Art Education. In: Sabisch, Andrea/Meyer, Torsten/Lüber, Heinrich/Sturm, Eva: Kunstpädagogische Positionen. Band 40. Hamburg: Universitätsdruckerei.

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

Meyer, Torsten/Zahn, Manuel/Herlitz, Lea/Klein, Kristin (2019): Post-Internet Arts Education Research (PIAER). Kunstpädagogik und ästhetische Bildung nach der postdigitalen Entgrenzung der Künste. In: Benjamin Jörissen/Stephan Kröner/Lisa Unterberg (Hrsg.): Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung. Schriftenreihe Kulturelle Bildung und Digitalität. Band 1. München: kopaed.

Schachtner, Christina/Duller, Nicole (2015): Kommunikationsort Internet: Digitale Praktiken und Subjektwerdung. In: Carstensen, Tanja/Schachtner, Christina/Schelhowe, Heidi/Beer, Raphael (Hrsg.): Digitale Subjekte. Bielefeld: Transcript.

Schütze, Konstanze (2018): Moving Beyond – Bodies of Images in spekulativer Zeitlichkeit. In: Schuhmacher-Chilla, Doris/Ismail, Nadia (Hrsg.): BE AWARE! Mehr als Gegenwart in der zeitgenössischen Kunst, S. 75-89.

Stalder, Felix (2017): Kultur der Digitalität. 2. Auflage. Berlin: Suhrkamp.

Tulodziecki, Gerhard/Herzig, Bardo/Grafe, Silke (2019): Medienbildung in der Schule und Unterricht. Grundlagen und Beispiele. 2. vollständig überarbeitet und aktualisierte Auflage. Online verfügbar unter: https://www.utb-studi-e-book.de/9783838550299.

Vansieleghem, Nancy/Vlieghe, Joris/Zahn, Manuel (Hrsg.) (2019): Education in the Age of the Screen. Possibilities and Transformations in Technology. London: Routledge.

Postdigital Landscapes

Von Kristin Klein, Willy Noll

Der Artikel untersucht mögliche Folgerungen des Diskurses um Postdigitalität für den Begriff der Teilhabe und befragt Machtstrukturen sowie Handlungsräume in post-partizipativen Kontexten. Anhand des Kunstprojekts *#HotPhones* von Nadja Buttendorf zeigt die Autorin, wie sich partizipative künstlerische Praktiken unter postdigitalen Bedingungen verändern, menschliche und nicht-menschliche Akteure kooperieren und sich Ästhetiken, Materialitäten und ‚agency' zunehmend distribuieren.

„Relax with no Apps": „Das Medium ist Massage"

> *„Alle Medien massieren uns gründlich durch. Sie sind dermaßen durchgreifend in ihren persönlichen, politischen, ökonomischen, ästhetischen, psychologischen, moralischen, ethischen und sozialen Auswirkungen, daß sie keinen Teil von uns unberührt, unbeeinflusst, unverändert lassen. Das Medium ist Massage. Jegliches Verständnis sozialer und kultureller Wandlungen ist unmöglich, ohne eine gewisse Kenntnis der Wirkung von Medien als Umwelten. Alle Medien sind Erweiterungen bestimmter menschlicher Anlagen – seien sie psychisch oder physisch" (McLuhan/Fiore 1984 [1967]: 26).*

Es war ein Druckfehler, der aus einer „Botschaft" eine „Massage" machte. Als der Philosoph und Medientheoretiker Marshall McLuhan drei Jahre nach Veröffentlichung seiner wohl meist zitierten These „the medium is the message" (McLuhan 2001 [1964]: 7) seine neue Publikation entsprechend betiteln wollte, machte ein einzelner Buchstabe einen entscheidenden Unterschied. McLuhan nahm den Fehler als einen produktiven und folgte seiner Argumentation, wonach sich jedes Medium in die über es vermittelten Botschaften und in ihre Empfänger*innen einschreibe, sich quasi ‚einmassiere'. Medien sind nach McLuhan eben keine neutralen Vermittler, sondern beeinflussen wesentlich mit, *was* Rezipierende *wie* wahrnehmen: *Medien massieren uns* und unsere Sinne und wirken damit als Erweiterungen unserer Körper und unser selbst.

Über fünfzig Jahre später findet im Frühjahr 2018 im D21 Kunstraum in Leipzig eine „Massage Party" statt. Unter dem Titel *Relax with no Apps* laden Künstler*innen mittels partizipatorischer „Massage Sessions" dazu ein, Teil der „community high-tech self-care" zu werden. Mit ihrem Kunstprojekt *#HotPhones – high-tech self-care* bietet die Künstlerin Nadja Buttendorf entspannende Massagen mit und für Menschen und ihre Smartphones an. Die alltäglich gewordenen mobilen digitalen Medientechnologien kooperieren mit menschlichen Akteur*innen[1] und lassen dabei offen, wer hier eigentlich wen massiert.

Die Ubiquität der digitalen Vernetzung, die Durchdringung der Gesellschaft von Logiken sozialer Medien und Plattformen sowie die vielfältigen Teilhabeversprechen an und mittels dieser, lassen nach dem „participatory turn" (Milevska 2006), innerhalb einer „participatory (media) culture" (Cuntz-Leng/Einwächter/Stollfuß 2015: 449), und im Kontext postdigitaler Setzungen, die Neubewertung der Diskurse und Praktiken um Partizipation in der Medienkunst virulent werden. Anhand der Analyse des Kunstprojekts *#HotPhones* sollen mögliche Konsequenzen des Diskurses um Postdigitalität für den Begriff sowie die Praktiken der Teilhabe untersucht werden. Für die kritische Befragung des Konzepts der ‚Post-Partizipation' sind dabei insbesondere die Verschie-

bungen von Praktiken, Handlungsräumen und -initiativen sowie Machtstrukturen unter postdigitalen Bedingungen zentral.

„already engaged“: Praktiken der Post-Partizipation

Die Allgegenwart digitaler Technologien seit der Etablierung der ‚Netz-Giganten'[2] ab Mitte der 2000er Jahre prägte die Medientheorie, die Medienkunst und ihre Institutionen.[3] Im Feld der Kunst entwickelten sich, parallel zur fortschreitenden Digitalisierung, postdigitale Diskurse und Praktiken und erfuhren insbesondere in den vergangenen vier Jahren – ebenso wie diejenigen um Partizipation – erneut gesteigerte Aufmerksamkeit.[4] Während der Literatur- und Kunstwissenschaftler Florian Cramer fragt *What is 'Post-digital'?* (Cramer 2014), argumentiert die Kunst- und Medienwissenschaftlerin Magda Tyżlik-Carver im selben Jahr *Towards an Aesthetics of Common/s: Beyond Participation and its Post* (Tyżlik-Carver 2014). Cramer definiert den Begriff „post-digital" als „a term that sucks but is useful" (Cramer 2014: 2) und als Beschreibung des „messy state of media, arts and design after their digitisation" (Cramer 2014: 10). Bezugnehmend auf die Konzepte postdigital, Post-Internet (McHugh 2011) und posthuman (Braidotti 2013) nimmt Tyżlik-Carver eine Verschiebung des Begriffs der Partizipation hin zur „Post-Partizipation" vor, wonach Teilhabe an und in digitalen Bedingungen als immer schon grundlegend angenommen und von menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren realisiert wird:

> *„Post-participation assumes participation as a condition present everywhere and enacted by humans and non-humans participating together and being already part of something regardless if it is a desired outcome. […] In the condition of post-participation it is assumed that we are already engaged in some form of participation whether it is conscious decision or not and as such instituting the rules of engagement is already out of artist's hands" (Tyżlik-Carver 2014).*

Postdigitale Diskurse und Praktiken sind folglich eng verknüpft mit denen der Partizipation. Postdigital – respektive post-partizipativ – beschreibt weder ein Ende noch eine Überwindung des Digitalen oder der Partizipation, sondern vielmehr die Allgegenwärtigkeit, die Kontinuität und das Selbstverständlich-Werden digitaler oder beteiligender Praktiken, Prozesse und Technologien. Post-Partizipation erweitert den allgegenwärtigen Zustand als einen, in dem menschliche und nicht-menschliche Akteure gemeinsam immer schon grundlegend beteiligt sind an bewussten oder unbewussten Formen der Teilhabe. Besonders eindringlich ist dies festzustellen an zunehmend automatisierten Teilhabeprozessen (Tyżlik-Carver 2016: 27) durch Datafizierung alltäglicher digitaler Praktiken (ebd.: 99) in Netzwerktechnologien und sozialen Medien, beispielsweise durch Suchanfragen via Google oder das Vernetzen, Sharen, Liken via Facebook. Post-Partizipation beschreibt nach Tyżlik-Carver die Verschiebung von Partizipation als ein ermächtigendes Werkzeug in der Kunst zu einer allgegenwärtigen Bedingung im digitalen Alltag, von einem Symbol demokratischer Beteiligung zu deren Festigung als Status quo (vgl. Tyżlik-Carver 2016: 223). Die Rolle der Künstler*innen gegenüber den Gestaltungsmöglichkeiten der Teilhabe verschiebt sich dabei, insofern sie nicht mehr alleinig für diese verantwortlich gemacht werden können, sondern auch andere menschliche sowie nicht-menschliche Akteure inkludieren. Diese Setzung um das Präfix ‚post'[5] vorausgesetzt, lassen sich folgende selbstreflexive, kritische Fragen an Prozesse des Digitalen und der Teilhabe stellen: Wie verschieben sich unter der Annahme der Allgegenwärtigkeit digitaler und partizipativer Strukturen die Bedingungen, Logiken und Praktiken der Teilhabe im Postdigitalen? Wie positionieren sich menschliche Akteur*innen und nicht-menschliche Akteure innerhalb (post)digitaler, post-partizipativer Umwelten und in welche Beziehungen treten sie? Inwiefern verschieben und verteilen sich Positionen der Macht und der ‚agency' oder ‚Handlungsinitiative' auf verschiedene Akteure und Ebenen?

Nadja Buttendorf: *#HotPhones – high-tech self-care*

Nadja Buttendorfs Kunstprojekt *#HotPhones – high-tech self-care* ist ein partizipativer Workshop zur Entspannung für und mit Smartphones und ihre*n Nutzer*innen, der in Kunstinstitutionen stattfindet, als YouTube-Tutorial existiert und dabei auch die Social-Media-Plattformen Facebook und Instagram integriert. Erstmals realisiert wurde die Arbeit im März 2018 im Rahmen der Ausstellung *Direct Contact*, die im D21 Kunstraum in Leipzig stattfand. Die Ausstellung von Nadja Buttendorf und Sonja Gerdes

verstand sich als „spekulativer Kosmetik- und Schönheitssalon“ und bildete den Rahmen für die *Relax with No Apps – Massage Party*.[6] Zu dieser Veranstaltung waren Künstler*innen eingeladen „to exhibit and / or to perform some relaxing high-tech art practices. The different massage sessions are participatory, everyone is invited to join the community high-tech self-care. […] Total relaxation for the mind, body and phone!” (Buttendorf 2018). Für die *#HotPhones*-Session mit Nadja Buttendorf versammelten sich die Teilnehmer*innen an einem Tisch in der Mitte der Ausstellungsfläche, um gemeinsam mit ihren Smartphones *#HotPhones*-Massagen und Lichttherapie zu praktizieren.

Ziel des Workshops ist es, gemeinsam alltägliche Strategien zur Entspannung von, mit und für Menschen und Smartphones zu erlernen, als Reaktion auf deren intensive Nutzung. Zusätzlich zum Workshop-Format kann *#HotPhones* überall und jederzeit, allein oder in Gruppen, in Form eines YouTube-Tutorials realisiert werden.

Stilistisch ist der zehnminütige Film angelehnt an selbstproduzierte Video-Tutorials: Er zeigt die Künstlerin, frontal positioniert zur Kamera, hinter einem Tisch sitzend. Ähnlich einer Meditationstrainerin erklärt Nadja Buttendorf den Teilnehmenden mit ruhiger Stimme „how to relax with your phone step by step.“ Der Workshop wie auch das Video-Tutorial beginnen mit der „Lichttherapie“. Dafür sind die Teilnehmenden aufgefordert, die Taschenlampen ihrer Smartphones anzuschalten, ihre Augen zu schließen und mit ihren lichtspendenden Telefonen vor ihren Gesichtern langsame Kreisbewegungen auszuführen. Nadja Buttendorf führt die einzelnen Schritte vor, während sie anleitet: „Relax. Don’t be distracted. You’re here with your phone. You’re becoming one with your phone.” Dann lädt sie die Partizipierenden ein, sich selbst mit ihren Smartphone-Kameras bei der Lichttherapie zu filmen und das Video als Instagram-Story mit dem Hashtag *#hotphones* hochzuladen und Nadja Buttendorf unter *@nadjalien* zu folgen. Gemeinsam sollen die Teilnehmenden so Strategien sozialer Medien unter der Prämisse praktizieren, dass sie diese glücklicher und attraktiver machen: „you follow me, I follow you. […] We are happy now because we earned new followers, while relaxing! This makes us more attractive!“ Um sich daraufhin wieder vom entstandenen Druck der sozialen Medien zu entspannen lädt Nadja Buttendorf zur *#HotPhones*-Massage ein. Ziel dieser ist es, Körperteile, deren Muskeln sich bei intensiver Nutzung von mobilen digitalen Geräten typischerweise verspannen, durch Auflegen erhitzter Smartphones zu ‚massieren‘. Neben der Entspannung von Nacken, Rücken und Daumen empfiehlt die Künstlerin, die *#HotPhones*-Massage auch bei anderen körperlichen Beschwerden wie Menstruationsschmerzen.

Um den Erwärmungsprozess[7] der Smartphones zu beschleunigen, integriert Nadja Buttendorf das Kunstprojekt eines anderen Künstlers in ihr eigenes: Sam Lavignes Arbeit *Slow Hot Computer* ist eine Webseite, deren Aufrufen rechenintensive Prozesse auslöst, mit dem Ziel, die Produktivität der Nutzer*innen zu verringern. Das ständige Herunterladen einer Bilddatei im Hintergrund blockiert die Funktionalität des Smartphones, verlangsamt und erhitzt es.[8] Ästhetisch und konzeptuell zielt *Slow Hot Computer* auf einen subversiven Bruch an Medientechnologien und deren Interfaces und kann damit als postdigitales Projekt beschrieben werden (vgl. Cramer 2014 nach Cascone 2000). Teilhabe erfolgt dabei auf doppelter Ebene: beteiligt sind zum einen nicht-menschliche Akteure, in Form von Algorithmen, an die der Widerstand ausgelagert werden soll, zum anderen ist das Kunstprojekt als integrativer Bestandteil von *#HotPhones* wesentlich Teil dessen partizipativer Strategie.

#HotPhones schlägt eine alltägliche Anwendung für Symptome der allgegenwärtigen Praktiken der Smartphone-Nutzung vor, die sich auf Körper und Psyche der Nutzer*innen auswirken. Im Folgenden soll der Frage nachgegangen werden, inwiefern menschliche und nicht-menschliche Akteure im Kontext postdigitaler, post-partizipativer künstlerischer Praktiken *immer schon* und mehr oder weniger bewusst beteiligt sind, woran genau und welche Konsequenzen dies für die künstlerische ‚agency‘ hat.

„always-on/always-on-you“: Postdigitale Logiken der Dis-/Konnektivität

In ihrem Anliegen, *#HotPhones* zu etablieren als „helpful tool you can easily integrate in your daily life” (Buttendorf 2018) sowie durch das Integrieren mobiler digitaler Technologien, situiert Nadja Buttendorf die Verwendung von Smartphones als allgegenwärtige Aktivität. Innerhalb des partizipativen Aufbaus des Kunstprojekts ist das Smartphone zentraler und stets präsenter Bestandteil der künstlerischen Praktiken.

Die Allgegenwart mobiler Technologien und Strukturen der Konnektivität zu Beginn des 21. Jahrhunderts beschreibt die Soziologin Sherry Turkle als einen Zustand des „always-on/always-on-you“ (Turkle 2008). Sie diagnostiziert eine neue Form der Intimität mit Kommunikationsgeräten und die damit verbundene Neupositionierung des Subjekts als „tethered self“, als angebundenes Selbst: *always-on* ist es stetig verbunden oder *on*-line und, *always-on-you,* zugleich immer auch angesprochen und verantwortlich gemacht (vgl. Turkle 2008: 121f).

#HotPhones deutet das Smartphone in ein zentral beteiligtes Medium der „high-tech self-care” um und reflektiert damit den in postdigitalen Kontexten häufig proklamierten, aber zumeist nicht einlösbaren Wunsch danach, offline zu gehen. Cramer bezeichnet diese Abkehr von digitalen Logiken der kontinuierlichen Datenerfassung als „naïve position“ (Cramer 2014: 3) während Kristoffer Gansing das Privileg eines Offline-Status kritisch als „Insel-Romantik” beschreibt (Gansing 2016).[9] Für Pepita Hesselberth hingegen gründen die Diskurse um Dis-/Konnektivität auf einem Paradoxon, das diese strukturiert und eine Gegenposition ermöglicht: Entgegen der Ablehnung von Technologien und der Annahme, dass es kein „außerhalb“ der Konnektivität gebe, argumentiert sie, Ned Rossiter folgend, für die Möglichkeit einer affirmativen Kraft der Transformation, die in der Geste der Diskonnektivität beinhaltet sei (Hesselberth 2018: 2007).

#HotPhones positioniert die Teilnehmer*innen als Subjekte im Modus des „always-on/always-on-you“, indem es diese Formen der Subversion (post)digitaler Netzwerklogiken praktizieren lässt. Entgegen kapitalistischer, neoliberaler Imperative der Beschleunigung, Arbeitsintensivierung und stetigen Verfügbarkeit bieten beide Kunstprojekte Gesten des Widerstands und alternative Handlungsräume an. Dabei verwenden sie die Logiken der kritisierten Technologien und deren Praktiken und verwandeln sie in ein Gegennarrativ: eine kollektive Praxis der (Selbst-)Fürsorge. *#HotPhones* kommentiert mittels partizipativer Handlungen selbstreflexiv die postdigitalen Bedingungen, in die das Smartphone und das Kunstprojekt als Ganzes eingebettet sind. Die Geste ist dabei eine ironisch-kritische, zugleich kann sie aber auch als affirmative aufgefasst werden, die Raum macht für kreative Aneignungen postdigitaler, post-partizipativer Logiken.

„High-tech self-care“: menschliche und nicht-menschliche Akteure

Unter dem Slogan „high-tech self-care“ bietet *#HotPhones* beteiligende Praktiken nicht nur für menschliche, sondern auch für nicht-menschliche Akteure an. *#HotPhones* bezieht sich auf therapeutische Methoden wie Hot-Stone-Massage und Lichttherapie und überträgt sie auf postdigitale Kontexte: aus einem heißen Stein wird ein heißes Smartphone, aus einer Tageslichtlampe die Taschenlampe des Smartphones. Die Praxis der Selbstpflege, die Individuen dafür verantwortlich macht, „eine aktive Rolle beim Schutz des eigenen Wohlbefindens und der Zufriedenheit zu spielen, insbesondere in Stressphasen“[10], wird auf technologische Akteure ausgeweitet. Doch anstelle einer Abstinenz von digitalen Technologien, wie sie „Digital Detox“-Strategien (vgl. bspw. Hesselberth 2017) nahelegen, schlägt das Kunstprojekt die Kollaboration zwischen Smartphones, menschlichen Benutzer*innen sowie deren Körpern vor und reflektiert deren Beziehung. Indem Nadja Buttendorf Logiken der Vernetzung zusammenführt mit Praktiken der Entspannung („we earned new followers, while relaxing“) kommentiert sie ironisch, dass Erfolg und Erholung in sozialen Medien kein Widerspruch sein müssen und legt nahe, dass sie dies in postdigitalen Kontexten auch nicht sein können.

Das Smartphone ist in *#HotPhones* sowohl Bedingung als auch Mittel der Zusammenarbeit und kann folglich als Medium der Teilhabe beschrieben werden. Positioniert als zentraler Akteur wird das Smartphone darüber hinaus selbst zu einem diskursiven und performativen Teilnehmer. Stetig präsent ermöglicht es grundlegend die Teilhabe am Kunstprojekt, fungiert als Schnittstelle zu Webseiten und Social-Media-Apps und erfasst als „Sensormedium“ (Thielmann 2013: 399) permanent Daten – und dies weit über die Intention seiner Benutzer*innen und des Kunstprojektes hinaus. Die Grenzen zwischen aktivem und passivem, bewusstem und unbewusstem Partizipieren verwischen dabei zunehmend. In gemeinsamen Medienpraktiken formen menschliche und nicht-menschliche Teilnehmende kooperative Einheiten, die kaum mehr zu trennen sind.[11] Oder wie es Nadja Buttendorf formuliert: „You’re one with your phone”.

„fictions of agency“: Versprechungen auf Teilhabe

Auf einer diskursiven Ebene bietet *#HotPhones* partizipatorische Praktiken an, in deren Rahmen jede*r eingeladen ist, „aktiv“ Teil der „community high-tech self-care“ zu werden. Eine derartige Positionierung der menschlichen und nicht-menschlichen Teilnehmenden innerhalb der Prozesse zur Realisierung des Kunstwerks kreiert Versprechungen auf Teilhabe und die Etablierung einer Gemeinschaft. Dabei erzeugt das Kunstwerks strukturelle Zugangsbarrieren, die Teilhabe ermöglichen oder verhindern: So müssen beteiligte Akteur*innen im digitalen oder analogen Raum präsent sein; die englische, deutsche oder Programmier-Sprache verstehen; sie benötigen Anschluss an Strom und Internet sowie Zugang zu Plattformen wie Instagram, YouTube und Facebook. Die Handlungsanweisungen der Künstlerin sind dabei sehr konkret und lassen wenig Raum für alternative Praktiken. Auch die Entscheidung zur Nicht-Teilhabe liegt unter den gegebenen Bedingungen teilweise außerhalb der Handlungsmacht der Künstlerin und der Teilnehmenden: Konstante Prozesse der Datenerfassung durch Smartphones zu jeder Zeit an jedem Ort und im Speziellen bei der Interaktion mit sozialen Medien und Plattformen beteiligen (nicht-)menschliche Akteure bewusst und unbewusst, gewollt und ungewollt an kontinuierlichen Datenpraktiken.

Als Kunstprojekt, das partizipative Strategien für sich beansprucht und in postdigitalen Kontexten situiert ist, zeigt *#HotPhones*, wie Diskurse und Praktiken um Postdigitalität auch jene um den Begriff der Teilhabe wesentlich beeinflussen. Versprechungen auf Partizipation verschieben sich sowohl auf der diskursiven wie auf der praktischen Ebene. Digitale Medien und deren Technologien sind in ihrer als selbstverständlich wahrgenommenen Allgegenwärtigkeit eben gerade nicht ausgeklammert und ausgeschlossen, sondern wesentlicher und zentraler Bestandteil der künstlerischen Arbeit. Ihr spezifisches Eingebundensein als Medien, die mit menschlichen Akteur*innen kollaborieren und gemeinsame Praktiken vollziehen, macht sie zu Teilnehmenden, ohne die das Kunstprojekt und dessen partizipatives Angebot unvollständig und unrealisiert blieben.

Zugleich verändert sich die Form der Selbstreflexivität des digitalen Mediums. Die Thematisierung der postdigitalen Bedingungen, in die das Kunstprojekt eingebunden ist, rücken digitale Medientechnologien sowie die Modi der durch diese ermöglichten (oder verhinderten) Teilhabe besonders in den Fokus. In seiner Form als postdigitales, post-partizipatorisches Kunstwerk kommentiert *#HotPhones* durch die spezifische Verwendung digitaler Medien deren veränderte Positionierung. So befragt die künstlerische Arbeit das Smartphone als allgegenwärtige, mobile Schnittstelle (oder Interface) zu sozialen Medien und Konnektivität kritisch und reflektiert dabei insbesondere dessen wechselseitige Praktiken mit dem menschlichen Körper. Nadja Buttendorf gibt eine postironische[12] Antwort, die das Smartphone zentral positioniert und annimmt, dass ein Jenseits digitaler Logiken im Sinne einer Nicht-Beteiligung zwar prinzipiell denkbar, aber im Kontext postdigitaler post-partizipativer Zusammenhänge praktisch unrealistisch ist.

Durch das selbstreflexive Thematisieren technologischer Bedingtheiten zeigt *#HotPhones* auch, mit welchen Formen von Fiktionen von Handlungsmacht post-partizipatorische Medienkunstprojekte in postdigitalen Kontexten konfrontiert sind, diese selbst reproduzieren und reflektieren. Während digitale Kulturen insbesondere der Illusion des freien Willens und der individuellen Ermächtigung unterliegen, stellen postdigitale Kulturen nach Cramer eine Absage an dystopische Techno-Utopien dar. Diese seien jedoch ebenfalls wesentlich bestimmt von „fictions of agency“: So basiere die „Quantified-Self“-Bewegung beispielsweise auf der Fiktion der Handlungsmacht über den eigenen Körper (Cramer 2014: 16). Eine kritische Befragung dieser Fiktionen ist folglich unerlässlich für eine Reflektion der Machtstrukturen, auf denen sie aufbauen. In den Reaktionen von Individuen auf die techno-politischen und ökonomischen Bedingungen der Gegenwart zeigen sich die Extreme: „either over-identification with systems, or rejection of these same systems” (Cramer 2014: 16). Indem *#HotPhones* mit und innerhalb der Allgegenwart technologischer Umgebungen operiert, und so die Spielräume postdigitaler Medien erkundet, muss das Kunstprojekt jedoch als positioniert *zwischen* Ablehnung und Überidentifizierung beschrieben werden. Indem es sich mit den Systemen und Logiken des Smartphones überidentifiziert, postiert es eine Geste der Ablehnung, während zugleich eine alternative Praxis vorgeschlagen wird. Dieser scheinbare Widerspruch zeigt sich auch im Versprechen der „high-tech self-care“, das proklamiert, die durch die Nutzung von „high-tech“-Smartphones notwendig gewordene Selbstpflege durch „high-tech“-Praktiken selbst ausüben zu können. Versprechungen auf Handlungsinitiativen durch Teilhabe beziehen sich hier folglich auch auf die Möglichkeit und übertragene Verantwortung für Selbstfürsorge in postdigitalen Kontexten.

„distributed aesthetics“: Verteilte Praktiken der Teilhabe

#HotPhones existiert als partizipatives Kunstprojekt verteilt in verschiedenen Medien und Räumen: als Workshop innerhalb einer Kunstinstitution im Kontext einer Ausstellung; als Online-Tutorial auf dem YouTube-Kanal von Nadja Buttendorf[13], der Teilnahme prinzipiell jederzeit, an jedem Ort und in privaten Räumen ermöglicht; als Teil des interaktiven Facebook-Festivals *PlayInbetween* im Rahmen des *dgtl fmnsm* Festivals[14], das „einen eigenen kollaborativen und experimentellen Raum“ und in „shared spaces“ „eine Gemeinschaft auf Zeit“[15] schuf; sowie als Online-Livestream auf Facebook als Teil des Eröffnungsabends des Festival[16], der zugleich in parallel stattfindende Veranstaltungen in Kunstinstitutionen in anderen Städten übertragen wurde, wie in den Projektraum Gold + Beton in Köln[17].

#HotPhones entzieht sich folglich einer festen Präsentationsform und ist untrennbar integriert in die vielfältigen Kontexte sozialer Medien und digitaler Netzwerkstrukturen. Situiert in Offline- und Online-Kontexten, zwischen analogen und digitalen Logiken, in öffentlichen und privaten Räumen, verweigert sich das Kunstprojekt einer eindeutigen Verortung nach binären Oppositionen. Stattdessen kann *#HotPhones* beschrieben werden als eine Ansammlung verteilter und sich gegenseitig produzierender Praktiken der Teilhabe.

Mit dem Ziel, die Ästhetiken in einer Netzwerkgesellschaft[18] neu zu befragen und eine kritische Netzwerktheorie zu entwickeln (vgl. Lovink 2008: 292), formuliert Geert Lovink gemeinsam mit Anna Munster „Thesen zur verteilten Ästhetik“[19] (Lovink/Munster 2005). Der Begriff der „distributed aesthetics“ dient ihnen dabei als kritisches Konzept und „soll als partizipatorische Reise von Netzbenutzer*innen verstanden werden, mit dem Ziel, das Noch-nicht-Beschriebene und Noch-nicht-Veranschaulichte einzufangen und über die Unterscheidungen von real-virtuell, neu-alt, offline-online, global-lokal hinauszugelangen“ (Lovink 2008: 292). Entscheidend ist dabei die Einsicht, dass Ästhetik nicht als gegeben begriffen werden kann, sondern sich in der Interaktion sozialer, medialer und künstlerischer Praktiken erst ausgestaltet, selbst prozessiert und prozessiert wird. Somit ist „verteilte Ästhetik“ zu verstehen als ein beteiligendes Konzept und als Ansammlung von Praktiken eines sich durch interagierende Entitäten wechselseitig konstituierenden Netzwerks. „Verteilte Ästhetiken“ müssen folglich situativ lokalisiert und beschreibbar gemacht werden. Oder mit Lovink und Munster argumentiert: „Wir beschränken uns nicht nur auf Reflexion, Abbildung oder Imagination, wenn wir auf eine verteilte Ästhetik zugreifen, wir konfigurieren sie auch und gestalten sie neu“ (Lovink 2008: 298). In diesem Sinne konstituiert sich *#HotPhones* durch distribuierte Praktiken und Ästhetiken der Teilhabe und hat damit selbst Anteil an dessen ästhetischer Ausformulierung. In seiner kritischen Positionierung gegenüber Netzwerkkulturen bietet es dabei auch Raum für affektive Setzungen und ‚massierende‘ selbstpflegende Medienpraktiken: „Netzwerke können uns runterziehen und sind keinesfalls als Lösung für den herrschenden Geisteszustand zu verstehen. In diesem Sinne kann verteilte Ästhetik auch als Medizin zur Belebung unserer Stimmung gesehen werden“ (Lovink 2008: 298). Post-Partizipation kann entsprechend gedacht werden als Ansammlung verteilter Praktiken, die über singuläre Räume und Zeitlichkeiten sowie über nur menschliche und rein bewusst agierende Teilnehmende hinausreicht.

„aesthetics of commons“: Jenseits der Post-Partizipation

Die fortwährende Partizipation an und in Netzwerk-Ideologien[20] und Plattform-Politiken[21] verschiebt die Diskurse und Praktiken der Teilhabe. Post-Partizipation kann somit gefasst werden als ein Anerkennen des ‚Seins-In-der-Welt‘, in dem Teilhabeversprechen bereits als allzu euphorische entlarvt wurden. Post-partizipative Bedingungen eröffnen Räume für alternative Setzungen, in denen Dichotomien wie analog-digital, offline-online, öffentlich-privat, lokal-global aber nicht mehr greifen. Wie konkret sich verteilte Ästhetik und Teilhabe nach dem Partizipationshype der 1990er- und 2000er-Jahre in der Medienkunst ausgestalten, ist noch nicht abschließend beantwortet; wohl aber drängt sich die Frage nach neuen Ausgestaltungen und -formulierungen von Konzepten und Praktiken der Teilhabe in postdigitalen Kontexten auf. Mit dem Begriff „aesthetics of commons“ geht Tyżlik-Carver über den Begriff der Post-Partizipation hinaus und beschreibt das Verteilen der künstlerischen „agency“ auf vielfältige nicht-menschliche Teilnehmende unter diversen soziopolitischen Bedingungen. Praktiken der Teilhabe im Sinne von „common

experiences“ sind demnach wesentlich beeinflusst von nicht-menschlichen Akteuren, Infrastrukturen und Materialitäten: „Ideological, structural, gender and biopolitical tendencies which shape the project from outside as well as various tools, devices and systems which create and organise forms of participation” (Tyżlik-Carver 2014). Die Analyse von *#HotPhones zeigt* demnach, dass es bei post-partizipativer Kunst um mehr geht als um Verschiebungen der Foki von künstlerischen Objekten zu menschlichen Teilnehmenden, vom Werk zum offenen Prozess, und offenkundig auch um mehr als die soziale Dimension in (kunst-)institutionellen Zusammenhängen – wie es ‚Partizipationskunst‘ häufig für sich beansprucht. Indem die menschlichen und nicht-menschlichen Akteure im Rahmen von *#HotPhones* Handlungsanweisungen der Künstlerin ausführen, werden sie selbst zu einer Art instrumentellen ‚Maschinen‘, während das Smartphone affektiv zu einem Medium der „high-tech self-care“ wird. Dabei verschiebt sich die Dimension des ‚Sozialen‘ in den Bereich der sozialen Medien: Praktiken der Plattformen wie das Retweeten und Folgen auf Instagram und Liken, Kommentieren und Interagieren mit Facebook und YouTube schreiben sich ein in den künstlerischen und kooperativen Prozess und erweitern so die Teilhabe an diesem um neue Formen von Datenpraktiken und des Sozialen. In postdigitalen Kontexten kann es folglich nicht länger nur darum gehen, *mehr* Partizipation zu fordern, da vorausgesetzt ist, dass alle (und alles) immer schon beteiligt sind. Stattdessen plädiert Tyżlik-Carver für spekulative Momente jenseits überholter Forderungen nach einem reinen ‚mehr‘ an Beteiligung:

> *„[…] there is a need to demand not more new forms of participation but moments that displace participatory situations we are already in to open up and make space for new situations that could have been otherwise, even if for a moment. It is at this moment that it is possible to consider the aesthetics of common/s” (Tyżlik-Carver 2014).*

Tyżlik-Carver argumentiert folglich im Sinne posthumaner Theorien für eine gemeinsam von menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren etablierte Ästhetik jenseits allgegenwärtiger Praktiken der Teilhabe. Für die Analyse postdigitaler, post-partizipativer künstlerischer Arbeiten sind derartige Konzepte hilfreich für die Beschreibung der dabei entstehenden spezifischen Ästhetiken, denen mit Methoden der Kunsttheorie nicht hinlänglich entsprochen werden kann, da diese noch starke Einzelsubjekte entwerfen und nicht-menschliche Akteure vernachlässigen.

•_•)

(•_•)>⌐■-■

(⌐■_■)[22]

Das Potential postdigitaler und post-partizipativer künstlerischer Projekte besteht insbesondere in der Möglichkeit der kritischen Reflektion von Prozessen und Bedingungen der Kommunikation, von Fragen nach Subjektivierung und Gemeinschaft, von Handlungs- und Interaktionsräumen im Kontext von Plattform-Logiken sowie in der Anerkennung vieler und vielfältiger Teilnehmer*innen. Indem *#HotPhones* mittels *Slow Hot Computer* fast bis zur Dysfunktionalität intensiven Datenverkehr produziert, richtet es den Modus des stetigen Online-Seins mit sich gegen sich selbst. Die dabei entstehenden Verschiebungen hinsichtlich partizipativer Diskurse und Praktiken ermöglichen alternative Handlungsangebote, die mehr sind als eine bloße Kritik an Medientechnologien: vielmehr imaginieren sie neue Narrative von Konnektivität und Kollektivität. Im Sinne einer Post-Partizipation sind alle Beteiligten angesprochen und gefordert: von einem postdigitalen „always-on“ zu einem post-partizipativen „always-on-you“, das uns als Beteiligten Verantwortlichkeiten überträgt und zugleich nimmt. So verschiebt sich die Handlungsinitiative der Künstler*innen insofern, als dass diese sich zwar als Autor*innen und Handlungsgebende des künstlerischen Prozesses ausweisen, dabei aber nicht alleinig verantwortlich gemacht werden können für die Praktiken, die das Kunstprojekt auslöst und umfasst: Unter postdigitalen Bedingungen weitet sich die Teilhabe notwendigerweise aus auf nicht-menschliche und menschliche Teilnehmende, die *immer schon* beteiligt sind an den Logiken von sozialen Medien, Plattformen und Netzwerken – sobald sie ein (heißes oder kaltes)[23] Smartphone in die Hand nehmen, und offenkundig auch dann, wenn sie es nicht tun.

Im Kontext der Allgegenwart mobiler Medientechnologien fallen aktuell McLuhans Erweiterungen unseres Körpers zusammen

mit und in unser/em psychischen/s Selbst. Soziale Medien und Psyche fusionieren zu einer hybriden und alltäglichen sozialen Realität, bestehend aus mobilen Geräten, kontinuierlicher Datenerfassung und psychischen Strukturen. Die Subjekte sind dabei zutiefst involvierte Online-Subjekte, die stetig bewusst und unbewusst partizipieren. Als solche sind sie insbesondere in Interaktion mit sozialen Medien beteiligt an der verteilten Konstruktion des Sozialen. Die Teilnahme in und an postdigitalen Zusammenhängen muss folglich notwendigerweise technisch-sozial gedacht werden, als *immer schon* und nicht auflösbar involviert in Kulturen und Praktiken der Partizipation, als verteilte und gemeinsame Praktiken vielfältiger menschlicher und nicht-menschlicher Akteure.

Anmerkungen

1 Im Sinne einer Akteur-Medien-Theorie, wie sie Erhard Schüttpelz und Tristan Thielmann beschreiben (Schüttpelz 2013), sei der Begriff der „agency" am besten zu übersetzen „als ‚Handlungsinitiative' weil mit diesem Wort am klarsten gesagt werden kann, dass alles das, was andere Größen in Aktion treten lässt, egal wie stark oder schwach, groß oder klein, als Ausgangspunkt (und Träger) einer ‚agency' (also einer Handlungsinitiative) dargestellt werden kann und soll" (ebd.: 10). Jede „agency" besteht folglich aus „menschlichen und nicht-menschlichen Bestandteilen" (ebd.: 14): Personen und deren menschliche Körper, aber auch Werkzeuge, Artefakte, technische Medien und Geräte, Algorithmen etc. (vgl. ebd.: 57). Dementsprechend ist im vorliegenden Text die Rede von „menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren", die jeweils nicht-menschliche Akteure und menschliche Akteur*innen umfassen.

2 Laut Kristoffer Gansing „sind im Zeitalter des Internets die verteilten Netzwerke und ihr partizipatives Feedback-Paradigma hegemonial geworden. Sie kehren die ehemals randständige Position dezentralisierter Produktion völlig um und verlegen zugleich Vertriebsmodelle um neue Zentren herum (gemeint sind hier die Big Five: Google, Facebook, Amazon, Microsoft und Apple)" (Gansing 2016).

3 Vgl. dazu bspw. Bishop et al. 2016, hier insb. S. 11: „Over the past ten years, the disciplines of media theory and media art and their institutions have been dramatically reshaped in response to the ubiquity of digital technology and the emergence of the so--called digital native generation into artistic practice."

4 Die Kunstzeitschrift Kunstforum widmete 2016 gleich zwei ihrer insgesamt sechs Ausgaben dem Thema der Postdigitalität; der diesen vorangegangene Band beschäftigte sich mit „Partizipation als künstlerische Strategie" (vgl. Kunstforum International 2016a; 2016b; 2016c).

5 In seinem Aufsatz Prehistories of the *Post-Digital: Or, Some Old Problems with Post-Anything* argumentiert Geoff Cox kritisch gegen die inflationär verwendete Setzung eines „Post-Anything" und für den Begriff der Zeitgenossenschaft („contemporaneity"): „Thus contemporaneity begins to describe the more complex and layered problem of different kinds of time existing simultaneously across different geo-political contexts. Doesn't this point to the poverty of simply declaring something as post something else? When it comes to the condition of the post-digital, the analogy to historical process and temporality seems underdeveloped to say the least" (Cox 2014: 5).

6 Vgl. dazu: D21 Kunstraum Leipzig: D21/LAB: Direct Contact – Nadja Buttendorf & Sonja Gerdes. Online: http-s://www.d21-leipzig.de/archive/index.php/ausstellungen–/217.html [25.02.19].

7 Im Kontext digitaler Informationsverarbeitung ist die Erzeugung von Wärme und die daraus resultierende Notwendigkeit ihrer Hemmung in technologischen Geräten grundlegender Effekt. Entstehende Wärme in digitalen Rechenmaschinen wird zumeist als Indikator intensiver Rechenprozesse gedeutet und ist aufgrund möglicher Einschränkungen technischer Hard- und Software unerwünscht. Das nach dem Physiker Rolf Landauer benannte „Landauer-Prinzip" beschreibt die Abgabe von Energie in Form von Wärme durch das irreversible Umwandeln von Informationen, wie das Löschen von Daten (vgl. Landauer 1961: 183). Vielen Dank an Eva-Maria Nyckel für diesen Verweis.

8 *Slow Hot Computer* ist Teil einer Serie von acht Kunstprojekten, die Sam Lavigne unter dem Titel *Greetings Fellow Alienated Subject of Late Capitalism* zusammenfasst. Sam Lavigne versteht sein Projekt als konzeptuelle Geste und Überlegung, wie in re-

pressiven Systemen Widerstand automatisiert und an Algorithmen ausgelagert werden könnte (vgl. Lavigne 2018a; 2018b).

9 In Zusammenhang postdigitaler Kontexte spricht Kristoffer Gansing von einer „Insel-Romantik", der romantischen Vorstellung eines Insel-Daseins oder -Werdens im Sinne eines geografischen, imaginären und metaphorischen Sehnens danach, abzuschalten, offline zu gehen. Zugleich betont er aber auch das dabei entstehende Dilemma: „In dieser neuen Ökonomie der kulturellen Produktion kann sich kein Mensch leisten, eine Insel zu sein – auch Nichtmenschen können das nicht, da das Internet der Dinge die Allgegenwart von Information durch die Verknüpfung aller (un-)belebten Dinge verspricht." (Gansing 2016). Die Verweigerung der Teilhabe, wie das Offline-Gehen, muss folglich als ein Privileg angesehen werden, das nur den Wenigsten überhaupt als Option offensteht (vgl. Gansing 2016).

10 Vgl. Eintrag „self-care" in *Oxford Living Dictionaries English*, hier übersetzt von der Autorin. Im Original: „Taking an active role in protecting one's own well-being and happiness, in particular during periods of stress" (Oxford University Press. Online: https://en.oxforddictionaries.com/definition/self-care [25.02.19]).

11 Damit positioniert sich *#HotPhones* auch zu Logiken von seit 2014 direkt in die Betriebssysteme integrierten Gesundheitsapps wie *GoogleFit* oder *Apples Health*. Letztere bietet unter anderem die Funktion „Achtsamkeit" an und verspricht: „Beruhige deine Sinne, sei entspannt und achtsam" (vgl. https://www.apple.com/de/ios/health/). Vielen Dank an Tatjana Seitz für diesen Hinweis.

12 „Postironie" sei „weder als Ruf nach prä-ironischer Einfachheit, noch als strikte Anti-Ironie misszuverstehen, vielmehr sei sie als sinnstiftende Empfehlung zu begreifen" (Hedinger 2012: 240). So meint Postironie „auch Gastfreundschaft und Verantwortung in der Kunst, sie schafft künstlerische Communities und setzt kritische Debatten in Gang" (ebd.: 242). Mehr zur Bedeutung und Entstehungsgeschichte des Begriffs generell und in der Kunst vgl. Hedinger 2012.

13 Buttendorf, Nadja: #HotPhones – high-tech selfcare (Videotutorial), veröffentlicht am 15. März 2018. Online: https://www.youtube.com/watch?v=R5Ylec2r26o&feature=youtu.be [25.02.19]

14 HELLERAU – European Center for the Arts Dresden: dgtl fmnsm #2 – #intimacy. Online: http://www.digitalfeminism.net/2018 [25.02.19]

15 HELLERAU – European Center for the Arts Dresden: dgtl fmnsm #2 – #intimacy. Online: http://www.digitalfeminism.net/2018/#dgtlfmnsm-8 [25.02.19]

16 Dgtlfmnsm: GLEAM #3: Call, Connect > Live-Online-Show. Online: https://www.facebook.com/events/172813430004208/?active_tab=about [25.02.19]

17 GOLD + BETON: LiveStream: Gleam #3: Call, Connect > LiveOnlineShow. Online: https://www.facebook.com/events/136106400553008/ [25.02.19]

18 Der Begriff soll hier verstanden werden als Beschreibung einer im Kontext der Digitalisierung zunehmend vernetzten Gesellschaft, in der „die Vernetzung als eine der dominantesten Kulturtechniken der Gegenwart" hervorgebracht wird durch die „scheinbar flüchtigen Medienpraxen" (Apprich 2015: 15). Eine umfassende Analyse und Genealogie zum Begriff der „Netzwerkgesellschaft" bietet Clemens Apprich in *Vernetzt. Zur Entstehung der Netzwerkgesellschaft* (vgl. Apprich 2015).

19 Der Begriff der „verteilten Ästhetik" geht auf die australische *Fibreculture Group* zurück, die 2001 als Mailingliste gegründet wurde und seit 2003 das Fibreculture Journal für „digital media + networks + transdisciplinary critique" publiziert.

20 Zur kritischen Auseinandersetzung mit den Diskursen und Praktiken um den Begriff „Netzwerk" siehe beispielsweise Geert Lovink und Pit Schultz (2010). „Netzkritik" wird hier definiert als „Kritik der in Netztechnologien eingeschriebenen Ideologien und des darum stattfindenden Diskurses" (Lovink/Schultz 2010: 13).

21 In *The Politics of 'Platforms'* beschreibt Tarleton Gillespie die diskursive, „massierende" Arbeit von Online-Software-Plattfor-

men wie YouTube, um den Begriff „Plattform“: „A term like ‘platform’ does not drop from the sky, or emerge in some organic, unfettered way from the public discussion. It is drawn from the available cultural vocabulary by stakeholders with specific aims, and carefully massaged so as to have particular resonance for particular audiences inside of particular discourses” (Gillespie 2010: 359).

22 ASCII-Code für „#yeeeaaahhh“ (vgl. http://upli.st/l/list-of-all-ascii-emoticons), verwendet als Untertitel im Video-Tutorial *#Hot-Phones – high-tech selfcare* von Nadja Buttendorf, 10:03 min.

23 In *Die magischen Kanäle. Understanding Media* unterscheidet Marshall McLuhan „heiße“ („hot“) von „kalten“ („cool“) Medien und verbindet diese Differenz mit dem Grad der Beteiligung, der Erweiterung der Sinne sowie des Detailreichtums, den die unterschiedlichen Medien ihm nach graduell und relational betrachtet anbieten (vgl. McLuhan, Marshall 1968 [1964]: 29). Inwiefern das Smartphone als heißes, kaltes oder vielleicht wechselwarmes Medium gelten kann, ist dabei und an dieser Stelle nicht eindeutig und abschließend zu beantworten. Zur Beschreibung des Smartphones als „lauwarmes“ Medium vgl. Ruf 2018: 26.

Literatur

Apprich, Clemens (2015): Vernetzt. Zur Entstehung der Netzwerkgesellschaft, Bielefeld: transcript.

Bishop, Ryan/Gansing, Kristoffer/Parikka, Jussi (2016): Across and Beyond: Postdigital Practices, Concepts, and Institutions. In: Bishop, Ryan/Gansing, Kristoffer/Parikka, Jussi/Wilk, Elvia (Hrsg.): across & beyond. A transmediale Reader on Post-digital Practices, Concepts, and Institutions. Developed by transmediale and Winchester School of Art, University of Southampton. Berlin: Sternberg Press, S. 11–23.

Braidotti, Rosi (2013): The Posthuman. Cambridge/Oxford/ Boston/New York: Polity Press.

Buttendorf, Nadja (2018): Relax with no Apps – Massage Party. Online: http://nadjabuttendorf.com/relax-with-no-apps [23.02.2019]

Cascone, Kim (2000): The Aesthetics of Failure: ‘Post-Digital’ Tendencies in Contemporary Computer Music. Computer Music Journal, Heft 24.4, S. 12–18.

Cox, Geoff (2014): Prehistories of the Post-Digital: Or, Some Old Problems with Post-Anything. In: Andersen, Christian Ulrik/-Cox, Geoff/Papadopoulos, Georgios (Hrsg.): A Peer Reviewed Journal About, Post-Digital Research. Band 3, Heft 1. Online: http://www.aprja.net/?p=1314 [27.02.19]

Cramer, Florian (2014): What Is ‘Post-Digital’? In: Andersen, Christian Ulrik/Cox, Geoff/Papadopoulos, Georgios (Hrsg.): A Peer Reviewed Journal About, Post-Digital Research. Band 3, Heft 1. Online: http://www.aprja.net/what-is-post-digital [27.02.19]

Cuntz-Leng, Vera/Einwächter, Sophie G./Stollfuß, Sven (2015): Perspektiven auf Partizipationskultur: Eine Auswahl. In: MEDIENwissenschaft Heft 04/2015, S. 449–467.

Gansing, Kristoffer (2016): 1995: Das Jahr, mit dem die Zukunft begann – oder: Multimedia als Fluchtpunkt des Netzes. Online: https://transmediale.de/de/content/1995-das-jahr-mit-dem-die-zukunft-begann-oder-multimedia-als-fluchtpunkt-des-netzes [27.02.19]

Gillespie, Tarleton (2010): The Politics of ‘Platforms’. New Media & Society. Jg. 12, Heft 3, S. 347–364.

Hedinger, Johannes M. (2012): Postironie. Zur Kunst nach der Ironie. In: Hedinger, Johannes M./Meyer, Torsten (Hrsg.) (2013): What’s next. Kunst nach der Krise. Berlin: Kadmos. Online: http://whtsnxt.net/062 [27.02.19]

Hesselberth, Pepita (2018): Discourses on disconnectivity and the right to disconnect. New Media & Society. Jg. 20, Heft 5, S. 1994–2010. Online: https://doi.org/10.1177/1461444817711449 [27.02.19]

Kunstforum International (2016a): Get involved! Partizipation als künstlerische Strategie. Band 240.

Kunstforum International (2016b): Postdigital 1: Allgegenwart und Unsichtbarkeit eines Phänomens. Band 242.

Kunstforum International (2016c): Postdigital 2: Erscheinungsformen und Ausbreitung eines Phänomens. Band 243.

Landauer, Rolf (1961): Irreversibility and Heat Generation in the Computing Process. IBM Journal of Research and Development. Jg. 5, Heft 3, S. 183–191.

Lavigne, Sam (2018a). Greetings Fellow Alienated Subject of Late Capitalism. Slow Hot Computer. Online: http://greetingsfellowalienatedsubjectoflatecapitalism.com/#slowhotcomputer [24.02.2019]

Lavigne, Sam (2018b). Slow Hot Computer. Online: http://slowhotcomputer.com/ [24.02.2019]

Lovink, Geert (2008): Zero Comments. Elemente einer kritischen Internetkultur, Bielefeld: Transcript-Verlag.

Lovink, Geert/Munster, Anna (2005): Theses on Distributed Aesthetics. Or, What a Network is Not. In: Gye, Lisa/Munster, Anna/Richardson, Ingrid (Hrsg.): Distributed Aesthetics, The Fibreculture Journal. Heft 7/2005. Online: http://seven.fibreculturejournal.org/fcj-040-theses-on-distributed-aesthetics-or-what-a-network-is-not/ [25.02.19]

Lovink, Geert/Schultz, Pit (2010): TOD #02: Jugendjahre der Netzkritik, Essays zu Web 1.0 (1995–1997). Online: http://networkcultures.org/blog/publication/no-02-jugendjahre-der-netzkritik/ [25.02.19]

McHugh, Gene (2011): Post Internet. Notes on the internet and art 12.29.09> 09.05.10, Brescia: LINK.

McLuhan, Marshall (2001 [1964]): Understanding Media. The Extensions of Man. London: Routledge.

McLuhan, Marshall (1968 [1964]): Die magischen Kanäle. Understanding Media. Düsseldorf/Berlin: Econ-Verlag.

McLuhan, Marshall/Fiore, Quentin (1984 [1967]): Das Medium ist Massage. Berlin: Ullstein KunstBuch.

Milevska, Suzana (2006): Participatory Art. A Paradigm Shift from Objects to Subjects. Springerin. Heft 2/2006. Online: https://www.springerin.at/en/2006/2/partizipatorische-kunst/ [27.02.19]

Ruf, Oliver (2018): Smartphone-Ästhetik. Zur Philosophie und Gestaltung mobiler Medien. Bielefeld: transcript.

Schüttpelz, Erhard (2013): Elemente einer Akteur-Medien-Theorie. In: Thielmann, Tristan/ Schüttpelz, Erhard (Hrsg.): Akteur-Medien-Theorie. Bielefeld: Transcript, S. 9–67.

Thielmann, Tristan (2013): Digitale Rechenschaft. Die Netzwerkbedingungen der Akteur- Medien-Theorie seit Amtieren des Computers. In: Thielmann, Tristan/Schüttpelz, Erhard (Hrsg.) (2013): Akteur-Medien-Theorie. Bielefeld: Transcript, S. 377–424.

Thielmann, Tristan/Schüttpelz, Erhard (Hrsg.) (2013): Akteur-Medien-Theorie. Bielefeld: Transcript.

Turkle, Sherry (2008): Always-On/Always-On-You: The Tethered Self. In: Katz, James E. (Hrsg.): Handbook of Communication Studies. Cambridge: MIT Press, S. 121–137.

Tyżlik-Carver, Magda (2014): Towards an Aesthetics of Common/s: Beyond Participation and its Post. Online: http://www.newcriticals.com/towards-aesthetics-of-commons-beyond-participation-and-its-post/print [27.02.19]

Tyżlik-Carver, Magdalena (2016): Curating in/as commons. Posthuman curating of computational cultures. School of Communication and Culture, Aarhus University. Online: https://www.academia.edu/29844696/Curating_in_as_Common_s_Posthuman_Curating_and_Computational_Cultures [27.02.19]

Abbildungen

Abb. 1: Nadja Buttendorf, *#HotPhones*, 2018, Workshop „#HotPhones massage" im Rahmen der *Relax with no Apps – Massage Party* am 3. März 2018, als Teil der Ausstellung *Direct Contact,* im D21 Kunstraum Leipzig, http://nadjabuttendorf.com/hot-phones/ [21.09.2019]

Abb. 2: Nadja Buttendorf, *#HotPhones*, 2018, Workshop „#HotPhones massage" im Rahmen der *Relax with no Apps – Massage Party* am 3. März 2018, als Teil der Ausstellung *Direct Contact*, im D21 Kunstraum Leipzig, http://nadjabuttendorf.com/hot-phones/nadja-buttendorf-hot-phones.gif [21.09.2019]

Abb. 3: Nadja Buttendorf, *#HotPhones*, 2018, Screenshot des YouTube-Tutorials #HotPhones – high-tech selfcare, https://www.youtube.com/watch?v=R5Ylec2r26o [23.01.2019]

Abb. 4: Sam Lavigne, *Slow Hot Computer*, 2015, Webseite, verwendet im Rahmen von Nadja Buttendorfs Workshop #HotPhones – high-tech self-care als Teil der *Relax with no Apps – Massage Party*, http://nadjabuttendorf.com/hot-phones/ [21.09.2019]

Abb. 5: Sam Lavigne, *Slow Hot Computer*, 2015, Screenshot der Webseite http://slowhotcomputer.com/ [16.01.2019]

Abb. 6: Sam Lavigne, *Slow Hot Computer*, 2015, Screenshot der Webseite http://slowhotcomputer.com/ [16.01.2019]

Abb. 7: Screenshot des Facebook-Posts von *Dgtlfmnsm* am 16. März 2018 als Ankündigung von Nadja Buttendorfs *#HotPhones*-Workshop als Teil des *Digital Feminism Festival*, https://www.facebook.com/dgtlfmnsm/videos/vb.1040428952713979/1636095256480676/?type=2&theater [23.01.2019]

Abb. 8: Screenshot von Nadja Buttendorfs *#HotPhones* in der Live-Online-Show „GLEAM #3: Call, Connect" im Rahmen des *Digital Feminism Festival*, https://www.youtube.com/watch?v=Uo9EMr37SNE [23.01.2019]

Postdigital Landscapes

Von Kristin Klein, Willy Noll

In den Diskursen ästhetischer Bildung zeigen sich immer wieder Spannungen und Widersprüche. Einige resultieren aus interdiskursiven Effekten, die oftmals nicht bemerkt werden. Ihnen soll im Folgenden nachgegangen werden. Das geschieht anhand von Beispielen aus der Musikpädagogik[1], doch ist zu vermuten, dass auch andere Bereiche kultureller Bildung betroffen sind.

An vielen Stellen wird ein Gefühl der Verunsicherung spürbar, das nicht zuletzt mit der – durchaus berechtigten – Sorge zu tun hat, dass die Künste in der Schule zunehmend in Bedrängnis geraten. Kompetenzorientierung und Leistungsmessung dominieren nach wie vor weite Teile der schulpädagogischen Debatte, meist fokussiert auf die so genannten Kernfächer; den Aufgaben ästhetischer Erziehung wird dagegen weniger Aufmerksamkeit geschenkt. Auch vom Thema Inklusion profitieren die künstlerischen Fächer kaum, obwohl doch in ihnen zur Stärke werden könnte, was sonst im schulischen Fächervergleich eher von Nachteil ist: dass es im Bereich des Musischen – so jedenfalls eine gängige Vorstellung – nicht so sehr um Leistung geht. Das aber verschafft keinen Vorteil, wenn gerade der Umgang mit Leistungsheterogenität als die zentrale Herausforderung inklusiven Unterrichtens verstanden wird.

Ausschluss aus wichtigen Debatten und gefühlte Missachtung führen dazu, dass sich (wo früher noch selbstbewusst gegen Stun-

denkürzungen gekämpft wurde, wenn auch oft im Streit zwischen den konkurrierenden künstlerischen Fächern) immer häufiger Momente von Verzweiflung einstellen. Das könnte man jedenfalls vermuten, wenn die Autor*innen des hessischen Lehrplans für Musik es für nötig halten zu betonen:

> *„Musik ist ein wesentlicher und durch nichts zu ersetzender Bestandteil menschlicher Kultur. Sie ist Teil der ästhetisch-expressiven Erlebniswelt unserer Kinder" (Hessisches Kultusministerium 2011: 11).*

Das klingt fast, als existierten geheime Pläne, nicht nur das Schulfach zu marginalisieren, sondern die Musik ganz abzuschaffen.

Die Wahrheit ist, dass schulischer Musikunterricht nicht einfach dadurch gerechtfertigt werden kann, dass es Musikpraxen[2] gibt, denn die sind auf Schule nicht angewiesen (im Unterschied zu den gesellschaftlichen Praxen der Naturwissenschaften, der modernen Technik und der globalen Wirtschaft).

Die Zeit, in der ästhetische Bildung selbstverständlich war und keiner Begründung bedurfte, scheint vorbei zu sein. Das erfordert Neuorientierungen, weil mit der Frage „Wozu die Künste in der Schule?" auch die Frage, was im Unterricht passieren soll, mit auf dem Tisch liegt und nicht mehr allein von einem inneren Kreis von Expert*innen beantwortet werden kann. Wo der Kanon der Fächer und der Kanon ihrer Inhalte in Frage gestellt werden, entsteht Verunsicherung und ist Streit vorprogrammiert.[3] Weitere künstlerische Fächer wie das Darstellende Spiel drängen in die Schule. Neue Fächer wie „Ästhetische Erziehung" werden erfunden, auch weil man den vorhandenen – Kunst und Musik – nicht länger zutraut, den Platz ästhetischer Bildung in der Schule zu behaupten. Die diagnostizierte Entgrenzung der Künste, die den Nischen der Hochkultur und der Einteilung in Gattungen zu entkommen suchen, wird nicht von allen als Befreiung empfunden, sondern insbesondere dort, wo in der schulischen Fächerlogik der Verlust von Zuständigkeit droht, als Auflösungserscheinung in ein unverbindlich Allgemeines kultureller Bildung, die ihre eigene Abschaffung mit dem Geklingel ästhetischer und den Fanfaren medientheoretischer Begriffe begleitet. Im Gerangel um Aufmerksamkeit und in Verteidigung tradierter Geltungsansprüche entstehen diskursive Spannungen, die an vier Punkten beschrieben werden sollen:

1. Die Beschwörung von Transfereffekten künstlerischer Praxis scheint genau der instrumentellen Logik zu folgen, die die ästhetische Bildung in die Defensive treibt.
2. Mit Konzepten zur systematischen Vermittlung fachpraktischer Fähigkeiten könnte der Anschluss an Kompetenzdiskurse gesucht werden, wenn nicht gleichzeitig an der bildenden Bedeutung ästhetischer Erfahrung festgehalten würde (in der Musikpädagogik zeigt sich diese Spannung im Modell des „Aufbauenden Musikunterrichts").
3. Die aus dem schulischen Unterricht in die Musikvermittlungspraxen von Konzerthäusern ausgewanderte Kunstwerkorientierung redet noch dann von kultureller Teilhabe, wenn *audience development* gemeint ist.
4. Der Verzicht auf die leitende Idee künstlerischer Praxis zugunsten einer demokratisch gemeinten Schülerorientierung des Unterrichts am kulturellen Alltag von Kindern und Jugendlichen könnte in der zunehmenden Ausbreitung von Schul-Pop enden, den niemand wollen kann, auch wenn er medial und technisch hochgerüstet sein mag.

Mit diesen Spannungen muss sich auch auseinandersetzen, wer gegen alle ökonomisch geprägten pädagogischen Qualitätsdiskurse auf der besonderen Qualität ästhetischer Praxis besteht. Die Tradition ästhetischer Bildung, die die Inszenierung ästhetischer Erfahrungsräume als pädagogischen Auftrag versteht, soll am Ende zu Wort kommen.

Die Hoffnung auf Transfereffekte

Die Forderung, die Qualität des Unterrichts durch Bildungsstandards für die schulischen Kernfächer zu verbessern, weil das Bildungssystem im internationalen Vergleich nicht das leiste, was es leisten sollte, wird in vielen Fällen durch Hinweise auf ökonomischen Nutzen begründet. Die teuren pädagogischen Interventionen sollen messbar Kompetenzen bewirken, die Wettbewerbsvorteile für den einzelnen wie für die Gesellschaft versprechen. Für die kulturelle Bildung ist es schwer, den Anschluss an solche Diskurse zu halten. Beeinflusst von derartigen instrumentellen Denkweisen hat bei vielen ihrer Vertreter*innen das Interesse an den so genannten Transfereffekten ästhetischen Lernens zugenommen. Man hofft sich auf die positiven Auswirkungen berufen zu können, die das Darstellende Spiel oder die Musik auf soziale und emotionale Intelligenz, Kreativität, Empathie, selb-

ständiges Denken, abstraktes Denkvermögen, Spontaneität, Selbstvertrauen, Durchsetzungsvermögen, Ausstrahlung, Verantwortungsbewusstsein, Teamgeist, Beziehungsfähigkeit und Fantasie haben.[4] Nach vielen Jahren der Beschwörung vermeintlicher Transfereffekte muss man jedoch konstatieren, dass diese Rechtfertigungsstrategie nicht wirklich zieht, weil sie offenbar nur diejenigen überzeugt, die sich mit ihr in Sonntagsreden selbst Mut zu machen suchen. Niemand zeigt sich von den empirischen Studien beeindruckt, mit denen Musikpädagog*innen immer wieder den Nutzen ihrer Profession zu belegen trachteten.[5] Genauso wie die ungehört verhallende Klage über Kosten-Nutzen-Kalküle im Bereich der Bildung verspricht die Hoffnung auf Transfereffekte nur denjenigen Trost, die sich schon am Sterbebett der künstlerischen Fächer versammelt haben.

Kompetenzen aufbauen oder ästhetische Erfahrungsräume inszenieren oder beides?

Die Notwendigkeit einer Neuorientierung sieht dagegen der so genannte Aufbauende Musikunterricht, der Kritik übt am Zustand des herkömmlichen Musikunterrichts, der selten kontinuierlich erteilt werde und in dem deshalb kaum auf bereits erworbenen Fähigkeiten aufgebaut werden könne (vgl. Gies/Jank/Nimczik 2001; Jank 2013: 92ff.). Einer bloß musikkundlichen Belehrung und einem leider weit verbreiteten Tafelunterricht, in dem musiktheoretische Sachverhalte ohne Hör- und eigene Spielerfahrungen dargeboten werden, wird die Idee integrierten, systematisch aufbauenden Musiklernens entgegengesetzt, das mit dem Hören und Spielen von Musik beginnt. Anstelle vieler vereinzelter Gelegenheiten zum Klassenmusizieren sollen systematische Lernangebote zum Erwerb musikalischer Fähigkeiten geschaffen werden. Mit seinem Programm erweist sich der AMU, die Abkürzung ist zum Markenzeichen geworden, als anschlussfähig an die Debatten um Kompetenzorientierung, Bildungsstandards und zentrale Leistungsüberprüfung in anderen Fächern. Es ist kein Wunder, dass ein solches Angebot aus der Musikpädagogik kommt, weil in der Musik – vielleicht noch mehr als in anderen Künsten – das Können zählt, insbesondere die Beherrschung des Instruments bei ausübenden Musiker*innen. Musikwettbewerbe haben eine lange Tradition, über Kulturen und Genres hinweg. Wer ein Musikinstrument spielen möchte, muss viel üben, um die spezifischen Spieltechniken zu erlernen. Es ist diese handwerkliche Seite von Musik, der das Modell des AMU einen großen Teil seiner Überzeugungskraft und Beliebtheit bei Musiklehrer*innen verdankt.

Dass sich der Aufbau musikalischer Fähigkeiten an konventionellen musikalischen Mustern orientiert, muss nicht nur durch Verweis auf historische Traditionen, sondern kann auch mit den Hörgewohnheiten und alltäglichen Musikpraxen von Kindern und Jugendlichen gerechtfertigt werden. Doch auf der anderen Seite möchte das Modell den Anspruch, dass Musik ein künstlerisches Fach sei, in dem es um ästhetische Bildung geht, nicht aufgegeben. Es sollen also noch andere Momente im Unterricht vorkommen: Gelegenheiten zur vollzugsorientierten Wahrnehmung des ästhetische Charakters von Musik als Kunst, kreative Vorhaben mit Gestaltungsaufgaben, die ästhetische Erfahrungsräume eröffnen. Der Aufbauende Musikunterricht ist in seinem Selbstverständnis ein Modell, das vorhandene Konzepte zusammenfassen und alles integrieren will. Man kann das entstehende Patchwork an Unterrichtsvorschlägen und Theoriebezügen kritisieren, weil es kein wirklich konsistentes Konzept darstellt[6], doch der AMU fragt mit seiner Betonung musikalischer Fähigkeiten zu recht nach den Voraussetzungen künstlerischer Praxis. Was können Pädagog*innen dafür tun, dass sich im Leben möglichst vieler Menschen die magischen Momente ereignen, die die Ästhetische Bildung verspricht?

Musikvermittlung und Konzertpädagogik

Doch es gibt andere, die daran zweifeln, dass ein systematisch Fähigkeiten aufbauender Unterricht der richtige Weg ist, und die skeptisch sind, ob Schule überhaupt ein geeigneter Ort sein kann für die magischen Momente ästhetischer Erfahrung. Sie setzen stattdessen auf Kunsträume, die dafür geschaffen wurden, dass sich die Magie entfalten kann. In Theatern, Konzert- und Opernhäusern hat die pädagogische Kunstwerkorientierung eine Heimat gefunden, nachdem sie aus der schulischen Musikdidaktik weitgehend vertrieben wurde. Als „Musikvermittlung“ wird sie in den *education*-Abteilungen von Kulturinstitutionen gepflegt, ohne nach eigenem Verständnis allerdings eine erzieherische Aufgabe zu sein. Verbreitet ist die Überzeugung, dass die Kunst für sich selbst sprechen kann und dass Vermittlung lediglich bedeute, die Menschen an sie heranzuführen und Gelegenheiten zur Begeg-

nung zu schaffen.[7] Dabei geht es eher um Rezeption als um eigene künstlerische Praxis. Dass Kinder und Jugendliche selbst Musik machen, ist als Mittel, als ein möglicher Ort der Begegnung mit Kunst willkommen; aber Hören und Verstehen bleiben das Ziel. Insofern bildet die außerschulische Musikvermittlung gewissermaßen den Kontrapunkt zum weit verbreiteten selbstgenügsamen schulischen Klassenmusizieren. Doch neben Kooperation zwischen Schule und Konzerthaus sowie gegenseitiger Ergänzung finden wir häufig genug Misstrauen und Konkurrenz. Die Kulturinstitution traut dem schulischen Musikunterricht weder zu, dass er erfolgreich für Kunstmusik wirbt, noch dass er ein Ort sein könnte, an dem die Musik für sich selbst zu sprechen vermag. Musiklehrer*innen nutzen die konzertpädagogischen Angebote der Musikvermittler*innen gerne, reagieren aber empfindlich, wenn sie nur als Pädagog*innen angesprochen werden und nicht als das, was sie nach eigenem Selbstverständnis sind: Künstler-Pädagog*innen.

Die Musikvermittlung hat es nicht leicht. Kulturinstitutionen betrachten sie selten als eine ihrer Kernaufgaben. Zumal nach Auffassung manches Dirigenten und mancher Intendantin jede öffentliche Aufführung schon ein Musikvermittlungsprojekt darstellt; und zwar eins, das mehr Aufmerksamkeit verspricht als eine dauerhafte Kooperation mit umliegenden Schulen; Aufmerksamkeit, die wichtig ist, um dauerhaft die Finanzierung zu sichern. Eine gewisse Bereitschaft zur Persönlichkeitsspaltung dürfte zur Berufsvoraussetzung von Musikvermittler*innen gehören. So sehr sie sich bemühen, vielversprechende Formate ästhetischer Bildung zu entwickeln, am Ende werden sie doch nur gemessen am *audience development*. Chancen auf kulturelle Teilhabe zu bieten, bedeutet dann, das Konzertpublikum von Morgen zu bilden.

Kulturelle Teilhabe zu fördern, könnte ja auch heißen, Kinder und Jugendliche in der Ausübung der von ihnen bevorzugten Musikpraxen zu unterstützen. Das sind in vielen Fällen die Praxen Populärer Musik. Doch derartige musikpädagogische Interventionen passen nicht gut zum Konzept der Musikvermittlung, denn Pop, Rock, HipHop usw. bedürfen der Vermittlung nicht. Sie könnten höchstens als Lockmittel einer Rattenfängerstrategie dienen, die – so wie in einigen musikdidaktischen Überlegungen der 60er/70er-Jahre – die Jugendlichen mit Beatmusik über Progressive Rock an Klassik heranführen will.

Herausforderung durch Alltagskulturen

Bis heute hat sich die Musikdidaktik nicht ganz von der Verunsicherung erholt, die sie schon vor vielen Jahrzehnten durch die zunehmende Bedeutung musikalischer Jugendkulturen erfahren hat. Die ließen sich nicht ignorieren, auch weil etwa zeitgleich die Forderung nach einer stärkeren Orientierung des Unterrichts an der Erfahrung und Lebenswelt (um nur zwei typische Begriffe der Zeit zu nennen) der Schüler*innen gestellt wurde. Wenn man sich rückblickend die Geschichte deutschsprachiger musikpädagogischer Publikationen anschaut, wird deutlich: Seit den 80er-Jahren haben Rock und Pop den Musikunterricht erobert und gleichzeitig zur Renaissance des Klassenmusizierens beigetragen, bei der an musische Traditionen angeknüpft werden konnte. Der Preis, den die Populäre Musik für den erfolgreichen Einzug in die Klassenräume zahlen musste, ist ihre didaktische Reduktion auf institutionell verträgliche Formen des Schul-Pop. Der musikdidaktische Diskurs versucht seitdem Legitimationsstrategien zu entwickeln, die der gesellschaftlich einflussreichen Unterscheidung zwischen Kunst und Nicht-Kunst gerecht werden und gleichzeitig die friedliche Koexistenz von Klassischer Musik und Populärer Musik im Unterricht erlauben.

Die Dichotomisierung von E und U, die auch dort, wo sie kritisiert wird, noch wirksam ist, führt dazu, dass die Anwendung ästhetischer und kunstphilosophischer Begriffe auf Populäre Musik im musikdidaktischen Diskurs nicht vorgesehen ist. Von einer Entgrenzung der Künste ist nicht viel zu bemerken. Der Begriff künstlerischer Musikpraxis wird nicht etwa auf Reggae, Metal, House u. a. erweitert, sondern es gibt weiterhin eine klare Trennung von artifizieller Musik auf der einen und musikalischer Gebrauchspraxis auf der anderen Seite. Letzterer Begriff, den der Musikpädagoge Hermann-Josef Kaiser Mitte der 90er in die Diskussion eingebracht hat, um die theoretische Lücke zu schließen, die spätestens in den 80er-Jahren entstanden war (Kaiser 1995), hat seitdem Karriere gemacht und wird immer wieder in musikdidaktischen Publikationen zitiert. Die Unterscheidung zwischen einer noch unreflektierten usuellen Musikpraxis und einer verständigen Musikpraxis, die zu befördern Aufgabe von Schule sein könnte, tritt an die Stelle der Unterscheidung von U und E. Die verständige Musikpraxis übernimmt die Funktion des musikalischen Kunstwerks als legitimierender Bezugspunkt des musikdidaktischen Diskurses. Die Ziele des Musikunterrichts müssen auf diese Weise unter Verzicht auf Begriffe und Argumentationsfiguren aus der Geschichte von Ästhetik und Kunstphilosophie bestimmt und begründet werden, was die Aufgabe unnötig erschwert.

Ästhetische Bildung oder: How to make the magic happen

Die Folgen ästhetischer Abstinenz zeigen sich auch in den Schwierigkeiten, die Probleme zu lösen, die mit „Diskrepanz zwischen den Zielen der Musikpädagogik und der Funktion Populärer Musik“ zusammenhängen (Terhag 1998: 443) und in der Musikdidaktik seit den 80er-Jahren immer wieder unter dem Titel „Un-Unterrichtbarkeit von Populärer Musik“ (Terhag 1984) verhandelt werden.[8] Populäre Musik ist auf schulische Musikpädagogik nicht angewiesen. Die Tatsache, dass Populäre Musik als Gegenstand von Musikunterricht längst selbstverständlich akzeptiert ist, bedeutet nicht, dass die Frage, wie sie zum Gegenstand des Unterrichts gemacht werden soll, als gelöst gelten kann.

Die Frage, welchen Beitrag musikalische Alltagskulturen zur Bildung leisten können, lässt sich leichter beantworten, wenn wir sie als das beschreiben, was sie sind: ästhetische Musikpraxen. Ihr Bildungswert erweist sich daran, ob und wie in und mit ihnen ästhetische Erfahrungsräume inszeniert werden können. Denn Bildung kann als der Prozess der Erfahrung verstanden werden, den wir durchlaufen, wenn wir Neues kennenlernen oder Bekanntes mit anderen Augen sehen, weil wir neue Worte dafür finden und uns dadurch Handlungsmöglichkeiten erschließen, die wir so zuvor nicht hatten.[9]

Musikpraxen sind bildungsrelevant[10], insofern sie ästhetische Erfahrungsräume eröffnen, egal ob wir von Alltagskulturen reden, von Medienkulturen, von Popkultur oder Kunstmusik. Bildungsrelevant wird die jeweilige ästhetische Musikpraxis, weil sie Momente von Reflexion einschließen kann. Das können Gelegenheiten zum individuellen Nachfühlen wie zum gegenseitigen Erfahrungsaustausch und in vielen Fällen zum ästhetischen Streit über divergierende Einschätzungen sein.[11]

Ästhetische Bildung bedeutet auch Bildung ästhetischen Urteilsvermögens. Die Idee einer Demokratisierung von Kunst durch technisch leicht handhabbare, günstige und dadurch allgemein zugängliche Produktionsmittel wie Tablets mit einer Auswahl an vorgefertigten *drum loops* scheint vielversprechend. Aber die Frage bleibt noch, wie das Ergebnis klingt.

Anmerkungen

1 Um gleich zu Beginn Erwartungen zu dämpfen: Die Beispiele ergeben kein vollständiges Bild. Eine gründlichere historische Analyse des Diskurses musikalischer Bildung findet sich bei Jürgen Vogt (2012).

2 Der Begriff „Musikpraxen“ ist hier in einem weiten Sinne gemeint, der vielfältige Formen des Hörens und Machens von Musik umfasst. Kaiser (2010) zeigt, dass sich musikdidaktische Legitimationsdefizite insbesondere mit Blick auf das Klassenmusizieren ergeben und zu bearbeiten wären.

3 Als symptomatisch kann die Veröffentlichung einer Arbeitsgruppe der Konrad-Adenauer-Stiftung gelten, die angesichts der Herausforderungen der Postmoderne die Neuorientierung des Musikunterrichts anhand eines Kanons bedeutender Musikwerke forderte. Das „Grundsatzpapier“ und eine Reihe von kritischen Erwiderungen finden sich in Kaiser et al. 2006; als Reaktion darauf s. außerdem Gauger/Wilske 2007.

4 Diese beeindruckende Liste wertvoller Kompetenzen findet sich in Plath 2009: 13.

5 Die kritische Prüfung vermeintlich empirisch belegter Wirkungen zeigte bislang stets ernüchternde Ergebnisse (s. z. B. Gembris et al. 2001 und BMBF 2006), was aber den Glauben der Hoffenden wenig erschüttert.

6 Jürgen Oberschmidt und Christopher Wallbaum (2014) zeigen einige Inkonsistenzen anhand der Metaphorik des Konzepts wie dem ursprünglich maßgeblichen Bild des Baums, der seine Nährstoffe aus den Wurzeln musikpraktischer Erfahrungen zieht.

7 Siehe z. B. Schneider/Stiller/Wimmer 2011, Hüttmann 2014 sowie kritisch Pfeffer/Rolle/Vogt 2008.

8 Zu den Chancen, die die Bezugnahme auf Denkfiguren ästhetischer Theorie bietet, wenn es um musikalische Jugendkulturen im Musikunterricht geht, siehe Wallbaum 2007 und Rolle 2010.

9 Das ist in sehr knapper Form der transformatorische Bildungsbegriff, der wohl den meisten Theorien ästhetischer Bildung zugrunde liegt (z. B. Rolle 1999). Eine genaue theoretische Herleitung findet sich bei Christoph Koller (2012).

10 „Wann ist ästhetische Erfahrung bildungsrelevant?“ ist die Frage, die Wolfgang Schulz (1997) stellt. S. auch Rolle 2011.

11 Zum didaktischen Potenzial des ästhetischen Streits im Unterricht siehe Rolle/Wallbaum 2011 und Rolle 2014.

Literatur

Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) (Hrsg.) (2006): Macht Mozart schlau? Die Förderung kognitiver Kompetenzen durch Musik. Online: https://www.bmbf.de/pub/macht_mozart_schlau.pdf [7.3.2016].

Gauger, Jörg-Dieter/Wilske, Hermann (Hrsg.) (2007): Bildungsoffensive Musikunterricht. Freiburg: Rombach.

Gembris, Heiner/Krämer, Rudolf-Dieter/Maas, Georg (Hrsg.) (2001): Macht Musik wirklich klüger? Musikalisches Lernen und Transfereffekte. Augsburg: Wißner.

Gies, Stefan/Jank, Werner/Nimczik, Ortwin (2001): Musik lernen. Zur Neukonzeption des Musikunterrichts in den allgemein bildenden Schulen. In: Diskussion Musikpädagogik, 9. Jg., Heft 1, S. 4-22.

Hessisches Kultusministerium (2011): Bildungsstandards und Inhaltsfelder – Das neue Kerncurriculum für Hessen. Sek. I Gymnasium. Musik. Wiesbaden. Online: http://www.iq.hessen.de/irj/IQ_Internet?cid=679c48b5f877edabdccf7c0a601a6c7a [7.3.2016].

Hüttmann, Rebekka (2014): Wege der Vermittlung von Musik: Ein Konzept auf der Grundlage allgemeiner Gestaltungsprinzipien. Augsburg: Wißner.

Jank, Werner (Hrsg.) (2013): Musikdidaktik. Praxishandbuch für die Sekundarstufe I und II. Berlin: Cornelsen.

Kaiser, Hermann Josef (1995): Die Bedeutung von Musik und Musikalischer Bildung. In: Musikforum, 83. Jg. Mainz: Schott, S. 17-26.

Kaiser, Hermann Josef et al. (2006): Bildungsoffensive Musikunterricht? Das Grundsatzpapier der Konrad-Adenauer-Stiftung in der Diskussion. Regensburg: ConBrio.

Kaiser, Hermann Josef (2010): Verständige Musikpraxis. Eine Antwort auf Legitimationsdefizite des Klassenmusizierens. In: Zeitschrift für Kritische Musikpädagogik, 9. Jg. Online: http://zfkm.org/10-kaiser.pdf [7.3.2016].

Koller, Hans-Christoph (2012): Bildung anders denken. Einführung in die Theorie transformatorischer Bildungsprozesse. Stuttgart: Kohlhammer.

Oberschmidt, Jürgen/Wallbaum, Christopher (2014): Zukunftswerkstatt Musikdidaktik. Zu den metaphorischen Gründen der Modelle „Aufbauender Musikunterricht“ und „Musikpraxen erfahren und vergleichen“. In: Kampe, Friedrich/Oberschmidt, Jürgen/Riemer, Franz (Hrsg.): Vielfalt Neuer Wege. Bericht vom ersten Niedersächsischen Landeskongress Musikunterricht. Hannover: Institut für musikpädagogische Forschung, S. 35-51.

Pfeffer, Martin/Rolle, Christian/Vogt, Jürgen (Hrsg.) (2008): Musikpädagogik auf dem Wege zur Vermittlungswissenschaft? Münster: Lit-Verlag.

Plath, Maike (2009): Biographisches Theater in der Schule. Mit Jugendlichen inszenieren: Darstellendes Spiel in der Sekundarstufe. Weinheim: Beltz.

Rolle, Christian (1999): Musikalisch-ästhetische Bildung. Über die Bedeutung ästhetischer Erfahrung für musikalische Bildungsprozesse. Kassel: Bosse.

Rolle, Christian (2010): Über Didaktik Populärer Musik. Gedanken zur Un-Unterrichtbarkeit aus der Perspektive ästhetischer Bildung. In: Terhag, Jürgen (Hrsg.): Musikunterricht heute Bd. 8. Zwischen Rock-Klassikern und Eintagsfliegen. 50 Jahre Populäre Musik in der Schule. Oldershausen: Lugert, S. 206-215.

Rolle, Christian (2011): Wann ist Musik bildungsrelevant? In: Schäfer-Lembeck, Hans-Ulrich (Hrsg.): Musikalische Bildung – Ansprüche und Wirklichkeiten. Reflexionen aus Musikwissenschaft und Musikpädagogik. Beiträge der Münchner Tagung 2011. München: Allitera, S. 41-55.

Rolle, Christian (2014): Ästhetischer Streit als Medium des Musikunterrichts – zur Bedeutung des argumentierenden Sprechens über Musik für ästhetische Bildung. In: Art Education Research, 5. Jg., Nr. 9. Online: http://iae-journal.zhdk.ch/no-9/ [7.3.2016].

Rolle, Christian/Wallbaum, Christopher (2011): Ästhetischer Streit im Musikunterricht. Didaktische und methodische Überlegungen zu Unterrichtsgesprächen über Musik. In: Kirschenmann, Johannes/Richter, Christoph/Spinner, Kaspar (Hrsg.): Reden über Kunst. Fachdidaktisches Forschungssymposium in Literatur, Kunst und Musik. München: kopaed, S. 509-535.

Schulz, Wolfgang (1997): Wann ist ästhetische Erfahrung bildungsrelevant? In: Ders.: Ästhetische Bildung. Beschreibung einer Aufgabe. Weinheim und Basel: Beltz, S. 110-132.

Schneider, Ernst Klaus/Stiller, Barbara/Wimmer, Constanze (2011): Hörräume öffnen – Spielräume gestalten: Konzerte für Kinder. Regensburg: ConBrio.

Terhag, Jürgen (1984): Die Un-Unterrichtbarkeit aktueller Pop- und Rockmusik. Gedankengänge zwischen allen Stühlen. In: Musik und Bildung, 5. Jg., Nr. 84, S. 345-349.

Terhag, Jürgen (1998): Die Vernunftehe. Vierzig Jahre Populäre Musik und Pädagogik. In: Baacke, Dieter (Hrsg.): Handbuch Jugend und Musik. Opladen: Leske und Budrich, S. 439-456.

Vogt, Jürgen (2012): Musikalische Bildung – ein lexikalischer Versuch. Zeitschrift für kritische Musikpädagogik, 12. Jg. Online: http://www.zfkm.org/12-vogt.pdf [7.3.2016].

Wallbaum, Christopher (2007): Jugend-Kultur und ästhetische Praxis im Musikunterricht. In: Zeitschrift für kritische Musikpädagogik. Online: http://home.arcor.de/zfkm/07-wallbaum1.pdf [7.3.2016].

Postdigital Landscapes

Von Kristin Klein, Willy Noll

Gegenwärtige künstlerische Positionen fußen auf künstlerischen Entgrenzungstendenzen des 20. Jahrhunderts. Wegbereiter wie Marcel Duchamp, John Cage und Joseph Beuys dehnten den Kunstbegriff hin zur kreativen Transmedialität von Bildender Kunst, Angewandter Kunst, Darstellender Kunst, Musik, Literatur, Film, Sound, Performance und Guerillaformen bzw. DIY und DIT[1], mit entsprechenden vernetzenden künstlerisch-kreativen Strategien.

Kreativität[2] gilt als zentrales Wesensmerkmal des Menschen, das Wissen generiert und die Persönlichkeit stabilisieren kann. In Rainer Holm-Hadullas Minimaldefinition von Kreativität wird der selbständige originelle Gebrauch der eigenen Fähigkeiten betont, um zu neuartigen Ausdrucksmöglichkeiten zu gelangen (vgl. Holm-Hadulla 2011). Das emergente Ganze des kreativen Formungsprozesses ist allerdings mehr als die Summe seiner Teile. Der gleichsam magische Schlüsselmoment bzw. zündende Katalysator des kreativen Lern- und Schaffensprozesses ist der *Flow*[3] als Entgrenzungserlebnis eine ästhetische Erfahrung, welche die Schaffens- und Lebenslust schürt und den Menschen antreibt, quasi als metaphorisches *Perpetuum Mobile*[4] der Kreativität. In Friedrich Nietzsches *Ecce homo* (1908) findet sich die Beschreibung eines individuell-subjektiven Inspirationsrlebnisses, eines emotional wie kognitiv gleichsam als magisch erlebten Zustands:

> *„Plötzlich, mit unsäglicher Sicherheit und Feinheit, [wird] Etwas sichtbar, hörbar […], Etwas, das Einen im Tiefsten erschüttert und umwirft […]. Man hört, man sucht nicht; man nimmt, man fragt nicht, wer da giebt; wie ein Blitz leuchtet ein Gedanke auf, mit Nothwendigkeit, in der Form ohne Zögern, – ich habe nie eine Wahl gehabt. […] ein vollkommenes Ausser-sich-sein mit dem distinktesten Bewusstsein einer Unzahl feiner Schauder und Überrieselungen bis in die Fusszehen; eine*

> *Glückstiefe, in der das Schmerzlichste und Düsterste […] wirkt […] als eine nothwendige Farbe innerhalb […] solchen […] Überflusses […] Alles geschieht im höchsten Grade unfreiwillig, aber wie in einem Sturme von Freiheits-Gefühl, von Unbedingtsein, von Macht von Göttlichkeit […]. Dies ist meine Erfahrung von Inspiration." (Nietzsche 1988: 339f.)*

In den 1970er Jahren erforschte der Psychologe Mihály Csikszentmihályi die Psychologie der kreativen Inspiration und nannte die damit verbundene Erfahrung *Flow*[5]. Im Spannungsfeld zwischen Überforderung (Angst) und Unterforderung (Langeweile) absorbiert der Wechselstrom aus konvergentem und divergentem Denken den Protagonisten in hochkonzentrierter Versenkung. Diese Konzentration darf nicht gestört werden.

Sein Startpunkt entspricht einem *Heureka-Moment*[6]. Die kognitive Herausforderung und die emotionale Beteiligung stehen in harmonischem Gleichgewicht. In extremer Wachheit und geistiger Transzendenz fließen Fühlen, Wollen, Denken und Handeln ineinander. Gleich einer ozeanischen Selbstentgrenzung verschmilzt das Subjekt mit der Welt. Im gegenwärtigen Augenblick sind Raum und Zeit entgrenzt. Csikszentmihályi schreibt dazu: „Was gewöhnlich im „flow" verlorengeht, ist nicht die Bewusstheit des eigenen Körpers oder der Körperfunktionen, sondern lediglich das Selbst-Konstrukt, die vermittelnde Größe, welche wir zwischen Stimulus und Reaktion einzuschieben lernen." (Csikszentmihályi 1985: 67). Das automatisierte Bewusstsein dieses endogenen Rauschzustands vermittelt dem/der Protagonist*in eine überwältigende Erregung und Erlebnistiefe, lustvoll begehrte Befriedigung und sublime Macht, intensives Glück und sich selbst übersteigende Freiheit. Das macht die Einheitserfahrung des Flow zu einem erstrebenswerten Zustand der Selbstverwirklichung und subjektiven Vollkommenheitserfahrung.

Jede sinnliche, praktische wie geistige Aktivität kann zum Flow führen: Essen, Spiel und Sport, Wissenschaft und Kunst, Musik und Tanz, Meditation und Sex. Ein Glücksgefühl kann sogar entstehen allein in der Aussicht auf das Erlebnis. Bereits der imaginierte Genuss kann den ersehnten Zustand bewirken. Der Zugang und die Art bzw. Intensität des Flow-Erlebens sind individuell verschieden. Csikszentmihályi unterscheidet microflow und macroflow. Microflow entstehe im sich wiederholenden Rhythmus einer einfachen Handlung. Macroflow entstehe in komplexeren Handlungen, die die gesamten geistigen, seelischen oder körperlichen Fähigkeiten einer Person beanspruchen (vgl. Csikszentmihályi 1985). Der Flow lässt sich weder vorhersagen, noch erzwingen. Hemmend wirken Ablenkungen, Lustlosigkeit, Tabus und Ängste aller Art. Bei Überforderung und Überanstrengung bricht der Flow ab und die Leichtigkeit geht verloren. Die Suche nach Erkenntnis kann zum Hindernis werden. Konzentrationsfähigkeit, Sensibilität der Sinne und des Geistes sind trainierbar, Rituale können helfen. Wenn die Herausforderung leicht über der Leistbarkeit liegt, kann ihre Bewältigung einen besonders starken Flow provozieren. Als positives intuitiv-ganzheitliches freiheitliches Lebensgefühl aktiviert er innere Fähigkeiten und Erlebnisweisen. Er fördert eine intensive Wahrnehmung, baut Ängste ab und stärkt (Selbst-) Vertrauen, Mut und Frustrationstoleranz. Er ist gleichsam die schöpferische Freude des Menschen, die ihm Kraft, Sinn und Erfüllung schenken kann. Die Magie des Flow kann in ihrer rauschhaften Distanzlosigkeit aber auch zur Hybris der Selbstüberhöhung führen. Der mündige, unabhängige Umgang mit dem Flow erfordert eine entsprechende Flow-Kompetenz.

Ein gemeinschaftliches bzw. partizipatives Flow-Geschehen deutet sich an im Moment des Spiels. Johan Huizinga (1938/39) nennt es die zwecklose Freude, die unabhängig davon ist, ob ein Ziel angestrebt und erreicht wird oder nicht. Dies rückt das Spiel in die Nähe des Schöpferischen und Künstlerischen.

Die Begriffe *Spiel*, *Symbol* und *Fest* bilden Hans-Georg Gadamers Ästhetik in seiner Schrift *Die Aktualität des Schönen* (1977). *Spiel* sei ein Selbstausdruck von Lebendigkeit. Das *Symbol* ermögliche Identifikation und Wiedererkennung. Das *Fest* stehe für den Inbegriff des Selbstzwecks von Kommunikation und Gemeinschaft. In der ausgelassenen, harmonischen Spannung eines Festes hebe sich die Zeit auf. Der/die Zuschauer*in sei ein kommunikativer Mitspieler im kathartischen Fest der Kunst (vgl. Gadamer 1977).

Andreas Reckwitz (2013) diagnostiziert der gegenwärtigen westlichen Gesellschaft ein Kreativitätsdispositiv im Spannungsfeld zwischen Kreativitätswunsch und Kreativitätsimperativ. Das heterogene Kreativitätsideal bezieht sich nicht nur auf das Herstellen von neuen Dingen, sondern auf die Gestaltung des Individuums selbst. Es ist in Arbeits-, Konsum- und Beziehungsformen eingesickert und steht für eine gesellschaftliche Machtstruktur, die das Schöpferische universalisiert. Das soziale Modell für Kreativität liefere der Künstler*innenbegriff. Das Kreativitätsdispositiv richte sich auf die scheinbar unbeschränkte Positivität des Gestaltens, Erlebens, Bewunderns und Anregens, des Könnens und Dürfens. Doch kreatives Leben ist nicht widerspruchsfrei. Eine an Kreativität orientierte Kultur leide am Leistungszwang und einer Diskrepanz zwischen kreativer Leistung und Kreativerfolg. Als

Gegengewicht formuliert Reckwitz Strategien wie die *profane Kreativität*[7] (vgl. Reckwitz 2013).

Kunstpädagogische Publikationen zur Kreativität verfolgen tendenziell ein produktorientiertes Kreativitätsverständnis und richten sich aus auf die qualitativ evaluierende Kategorisierung kreativer Produkte.[8] Hier wird Kreativität jedoch unter dem prozessorientierten Blickwinkel der Interrelationalität betrachtet. Das folgende Fallbeispiel gegenwärtiger Aktionskunst (*The Fabric: Do It Together*) veranschaulicht einen transmedial entgrenzten, kollaborativ-kreativen Prozess und die Magie eines partizipativen Flow. Das Künstlerische wird hier besonders von biografischen Entstehungskontexten und Bezügen, von künstlerischen Strategien und Grundhaltungen her begriffen. Dabei wird deutlich: Profane Kreativität ermöglicht Erkenntnisprozesse. Sie stellt gleichsam eine Heterotopie dar – einen magischen Ort, an dem von der Norm abweichendes Verhalten möglich ist (vgl. Foucault 2005).

The Fabric: Do It Together[9] ist ein künstlerisch subversives Laboratorium. Es fand statt vom 15. bis 28. Juni 2012 im Münchner MaximiliansForum[10], einer Fußgänger*innenunterführung an der Kreuzung Maximiliansstraße/Altstadtring. Die Initiator*innen Stephanie Müller und Klaus Erich Dietl sind fasziniert von der künstlerisch-kollaborativen Kreativität des DIT.

Der Maler, Comiczeichner, Filmemacher und Kunsttherapeut Klaus Erich Dietl, geboren 1974 in Rosenheim, studierte Malerei und Kunstpädagogik an der Akademie der Bildenden Künste München. Vor seiner künstlerischen Selbständigkeit arbeitete er als Kunstlehrer an bayerischen Gymnasien und Fachoberschulen. 2008 gründete er das Kollektiv *Kommando Agnes Richter*[11]. Dem Kollektiv geht es darum, mit der künstlerischen Strategie des *Knitted Graffiti* bzw. *Guerilla-Knitting*[12] Zeichen des Aufstands im öffentlichen Raum zu setzen, um auf Zustände aufmerksam zu machen. Es lassen sich Bezüge erkennen zu Marcel Duchamps *Sixteen Miles of String* (1942 New York). Explizite Bezüge bestehen zur *Situationistischen Internationale* (1957-1972), einer links orientierten Gruppe europäischer Künstler und Intellektueller[13]. Ihr Ziel war die Umgestaltung von Stadtstrukturen und gesellschaftlichen Normen zur Rückgewinnung entfremdeten Lebens (z. B. Guy Debord, *Guide psychogéographique de Paris*, 1957).

Die DIY-Musikerin, Textilkünstlerin, Sozialwissenschaftlerin und Kunsttherapeutin Stephanie Müller, geboren 1979 in Rosenheim, wuchs in einem kleinen oberbayerischen Dorf auf. Auf der Suche nach Entgrenzung zog es sie zum prozesshaften künstlerisch forschenden Experimentieren im dilettierenden Musizieren und Nähen.

Seit 2009 kollaborieren Stephanie Müller und Klaus Erich Dietl. Von 2009-2011 absolvierten sie beide das Aufbaustudium *Bildnerisches Gestalten und Therapie* an der AdBK München. Dies prägte ihre Haltung der *creative commons*[14] sowie ihr gattungsübergreifendes Verständnis von Kunst als kommunikativer Begegnungsraum fern von Konkurrenzdenken.

Im Zuge von Gemeinschaftsprojekten[15] wuchs ein Netzwerk, aus dem das Ausstellungshybrid *The Fabric: Do It Together* mit über 70 Beiträgen[16] entstand. Die Ausstellung verfolgte künstlerische Strategien wie die Bricolage, Cross-Over, Interpiktoralität, Montage, Multi-/Transmedialität, Multisensorik, Recycling, Remix, Sampling, Spuren Hinterlassen. Ausgangspunkt war die gegenwärtige Mode- und Konsumwelt als Projektionsfläche kapitalistischer Verstrickungen und Ausschlussmechanismen. Mithilfe von Ästhetischer Forschung sollten soziale, ökonomische und politische Dimensionen kollaborativ erforscht werden. Der soziale (Stadt-)Raum fungierte als künstlerisches Material und Medium (Abb. 2).

DIY- bzw. DIT-Workshops erkundeten im Geiste der Sharing-Kultur die popkulturelle Selbstermächtigung. Die spielerische künstlerisch-experimentelle Seite wurde ergänzt durch den wissenschaftlichen Diskurs auf dem Symposium vom 16./17. Juni 2012 (u. a. mit Prof. Dr. Elke Gaugele und Prof. Dr. Verena Kuni). So entstand ein interrelationaler Prozess, der an die Beuys'sche *soziale Plastik* erinnert. Identifikation und Raumaneignung erfolgten durch die kollaborative Mitgestaltung sowohl der Teilnehmenden als auch der Besucher*innen. Dies machte *The Fabric* zu einer co-kreativen Erfahrung für Produzent*innen wie Rezipient*innen (Abb. 3).

Wie lässt sich der Flow von *The Fabric* erkennen bzw. beschreiben? Motivation und Engagement erzeugten eine kollaborative Gemeinschaftserfahrung, die Teilnehmer*innen wie Passant*innen ansteckte. Die Magie des partizipativen Flow lag in der subversiven Als-ob-Situation des Spiels, im symbolhaften Tun und im Fest. Sie vermittelte die Erkenntnis, dass ein co-kreatives Netzwerk ein geschützter magischer Ort ist, an dem Normen durch abweichendes Verhalten hinterfragt werden können – fernab von

Hochkultur. Diese Heterotopie kann pädagogisch sein hinsichtlich der individuellen Persönlichkeitsentwicklung wie auch der Sozialisierung hin zur mündigen Teilhabe an Gesellschaft und Kultur.

Ein kreativitätsbildender Ansatz kann den Flow als Zugpferd nutzen. Er sollte sich jedoch ausrichten auf das Kennenlernen, Genießen und verantwortungsbewusste kritische Nutzen der Kreativität, in mündiger Selbständigkeit und (Selbst-)Reflektion. Dies kann zur Orientierungs- und Beziehungsfähigkeit in einer komplex vernetzten Welt beitragen.

Anmerkungen

1 Do It Together – kollaborative Erweiterung des DIY-Konzepts.

2 Lat.: creare – etwas neu schöpfen, erfinden, erzeugen, herstellen, erschaffen. Nebenbedeutungen: auswählen, aus einer großen Fülle herausnehmen, schöpfen aus einem Fluss oder Brunnen. creativitas – die Haltung, Absicht und Fähigkeit zu schöpferischen Denkprozessen und Gefühlen, innovativen Vorstellungen und Ideen.

3 Engl. flow – fließen, strömen.

4 Sinngemäß: ein sich selbst erhaltendes energetisches System.

5 Ein vergleichbares Konzept zeichnet sich schon in Friedrich Schillers Spieltrieb ab.

6 Altgriech. „Ich hab's gefunden." Wird als freudiger Ausruf nach gelungener Lösung einer schweren Aufgabe verwendet. Er steht synonym für eine plötzliche Erkenntnis und stammt aus einer von Plutarch und Vitruv überlieferten Anekdote, der zufolge Archimedes von Syrakus unbekleidet und laut „Heureka!" rufend durch die Stadt gelaufen sein soll, nachdem er in der Badewanne das nach ihm benannte Archimedische Prinzip entdeckt hatte (vgl. Marcus Vitruvius Pollio: De Architectura, Buch IX, Einleitung, Vers 10).

7 Eine Vorstellung von Kreativität, die sich vom Publikum, vom Vergleich und von der Steigerung emanzipiert. Profane Kreativität geht nicht von dem/der Künstler*in als Kreativitätsideal aus. Sie ist eine lokale, situative kreative Praxis und findet sich in der Alltäglichkeit individueller, scheinbar banaler Verrichtungen, die ohne Zuschauer*innen auskommen, wie auch in der intersubjektiven Praxis. Es gibt keine Trennung von Produzent*innen und Publikum, sondern nur Teilnehmer*innen und Mitspieler*innen.

8 Bewertungskriterien nach Kirchner/Peez 2009: Problemsensitivität, Fluktualität (Einfalls- und Denkflüssigkeit), Flexibilität (Transfer, Kombination der Ideen), Originalität (unkonventionell, innovativ), Komplexität, Ambiguität (Umstrukturierung, Frus-

trationstoleranz), Elaboration (Ausarbeitung).

9 fabric, engl. Gewebe, Textil. Das Projekt war gefördert vom Kulturreferat der Landeshauptstadt München.

10 Dort installierte Joseph Beuys 1976 sein Environment „Zeige deine Wunde“. Die städtisch geförderte Off-Space-Galerie ist ein lebendiges Forum für die subkulturelle Szene, eine Keimzelle für künstlerisch experimentelle Strategien mit einem transdisziplinären Programm, das von Künstler*innen, Musiker*innen und Wissenschaftler*innen, von sozialen und pädagogischen Projekten gestaltet wird.

11 Bezieht sich auf eine Patientin einer psychiatrischen Anstalt, die den halböffentlichen Raum ihrer Anstaltsjacke bestickte.

12 Subversive Strick-Happenings als Kommunikationsform im soziokulturellen Kontext öffentlichen Raums.

13 Darunter politische Theoretiker*innen, Architekt*innen, freischaffende Künstler*innen. Gründer*innen: Guiseppe Pinot Gallizio, Piero Simondo, Elena Verrone, Michele Bernstein, Guy Debord, Asger Jorn, Walter Olmo.

14 Engl. schöpferisches Gemeingut.

15 *Aufstand der textilen Zeichen* (Städtische Galerie Die Färberei, 2009), *The Needle and The Damage Done* (Farbenladen, 2010), *Textiles Unbehagen* (Städtische Galerie Die Färberei, Galerie Stephan Stumpf und öffentlicher Raum, 2011), *Temporäres Büro für irrelevante Zeichen* (KunstwerkStadt, Rathausgalerie, 2011) und die Gruppenausstellung *Einen Fehler machen, alle Fehler machen, ordentlich Fehler machen* (Kunstarkaden, 2012).

16 Künstlerische Formen waren die Ausstellung auf Rädern mit Exponaten auf rollbaren Präsentationsflächen, Kino, Konzerte, Lesungen, Modenschau, Musikmaschine, Performances, der Shop B-Ware, Sound- und Video-Installationen, Textilkunst und der Tag der geschlossenen Türe.

Literatur

Csikszentmihályi, Mihály (1985): Das Flow-Erlebnis. Stuttgart: Klett.

Dietl, Klaus Erich/Müller, Stephanie (2012): *The Fabric,* Pressemitteilung 2012. Online: https://thefabricmunich.files.wordpress.com/2012/03/pressemitteilung_thefabric.pdf [7.3.2016].

Foucault, Michel (2005): Die Heterotopien/Der utopische Körper. Zwei Radiovorträge, zweisprachige Ausgabe. Frankfurt/Main: Suhrkamp.

Gadamer, Hans-Georg (1977): Die Aktualität des Schönen. Kunst als Spiel, Symbol und Fest. Stuttgart: Reclam.

Holm-Hadulla, Rainer Matthias (2011): Kreativität zwischen Schöpfung und Zerstörung. Konzepte aus Kulturwissenschaften, Psychologie, Neurobiologie und ihre praktischen Anwendungen. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Huizinga, Johan (2006): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek: Rowohlt, 20. Auflage.

Kirchner, Constanze/Peez, Georg (2009): Kreativität in der Schule. In: Kunst + Unterricht, Heft 331/332.

Knoblich, Tobias J. (2013): Kreativitätsdispositiv oder drohender „Kreativinfarkt“? Überlegungen zu Andreas Reckwitz’ „Die Erfindung der Kreativität“. In: Kulturpolitische Mitteilungen, Nr. 141, II/2013, S. 39-41.

Nietzsche, Friedrich (1988): Sämtliche Werke: Der Fall Wagner. Götzen-Dämmerung. Der Antichrist. Ecce homo. Dionysos-Dithyramben. Nietzsche contra Wagner, kritische Studienausgabe: Band 6, Berlin: de Gruyter.

Reckwitz, Andreas (2012): Die Erfindung der Kreativität, in: Kulturpolitische Mitteilungen, Bd. 141. 2013, 2, S. 23-34.

Reckwitz, Andreas (2013): Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung, Berlin: Suhrkamp, 3. Auflage.

Schiller, Friedrich (2000): Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen. Stuttgart: Reclam.

Thalmann-Hereth, Karin (2001): Jugend zwischen Früh und Spät – die „sophisticated generation“. Heidelberg: Asanger.

Abbildungen

Abb. 1-2: Foto: Stephanie Müller/Klaus Erich Dietl.

Postdigital Landscapes

Von Kristin Klein, Willy Noll

1

Die Stories, die man sich im Netz erzählt, werden immer kürzer, immer schneller und immer flüchtiger. Sie sind zum Beispiel nur noch sechs Sekunden lang. Das ist nämlich die Vorgabe auf der Video-Plattform Vine, deren bisherige Erfolgsgeschichte sich ebenfalls in wenigen Sekunden erzählen lässt.

Im Frühjahr 2012 gegründet, wird Vine im Herbst von Twitter als „das nächste große Ding“ übernommen. Ein halbes Jahr später steht die kostenlose App auf dem ersten Platz der Stores. Aus 13 Millionen Usern nach sechs Monaten sind inzwischen 45 Millionen geworden. Twitters Vine konkurriert deshalb längst mit den großen Plattformen Facebook und Instagram. Es geht um User und um Klickzahlen. Tatsächlich gilt 2014/2015 nicht nur als das Jahr, in dem sich das Web für die meisten User*innen immer weiter ins Social Web verschiebt und immer ausschließlicher über die Timelines der Social Media Apps wahrgenommen wird. Es geht auch als die Saison in die Geschichte der Sozialen Medien ein, in der das Bewegtbild die Timelines erobert hat, die ein paar Jahre zuvor noch auf Text und dann zunehmend auf starre Bilder ausgerichtet waren. Wer mithalten will, setzt derzeit auf die Weiterentwicklung der Möglichkeiten, Kürzestfilme zu produzieren, zu senden, anzuschauen und zu teilen (http://sozialtheoristen.de/2015/05/13/was-facebook-will-die-de-institutionalisierung-des-journalismus/).

Der 1991 geborene Zach King führt vor, wie man mit den Regeln von Vine erzählen kann (https://vine.co/Zach.King).
Einen eigenen Account eröffnet er im September 2013, zweieinhalb Jahre später hat er knapp vier Millionen Follower. Anfang 2016 sind seine 208 Sechs-Sekunden-Filme fast 1,3 Milliarden mal abgespielt worden. Er gilt in den USA als einflussreicher Nachwuchsfilmemacher, wird als Werbe-Promi für große Marken gebucht und in die populärsten Fernsehshows eingeladen, um seine Erzähltechnik live vorzuführen. Seine Filme werden als „magisch“ gepriesen. Er selbst gilt als großer Magier und Zauberer des Web 2.0 (http://www.redbull.com/us/en/stories/1331714919 527/final-cut-king-zach-king-interview).
Tatsächlich zeigt King erstaunliche Tricks. Am 9. November 2015 lädt er bei Vine ein Video hoch, in dem er sich in einem Kaufhaus auf ein Wasserbett wirft und darin untergeht (https://vine.co/v/elMT0qArgVY).
Am 21. September 2015 postet er ein Video, in dem er eine Papier-Armbanduhr aus einer Magazinwerbung mit den Fingerspitzen herauszieht und sich einmal auf das Handgelenk schlägt, wobei sich das Papier in eine echte Uhr verwandelt (https://vine.co/v/eP11EMF9Plh).
Am 16. August 2015 sieht man ihn, wie er in Schlafsachen auf einem Bett mit rot-weißer Decke liegt. Er wacht auf, dreht sich in

die Decke ein, bis er vom Bett fällt, um unten auf dem Boden frisch bekleidet mit einem roten T-Shirt und einer weißen Hose zu landen – und zwar höchst erstaunt (https://vine.co/v/ep5H6QlgLKV).
Am 27. Juni 2015 verwandelt er einen jungen Mann, der wie hypnotisiert an einer Spielkonsole sitzt und auf einen Bildschirm starrt, nach einigem Schütteln in einen Haufen Kartoffeln (https://vine.co/v/eJhPznZAhh5).
Am 30. Mai 2015 klebt er eine Lunte an einen Geldschein, zündet sie an, lässt das Ganze explodieren und wird dabei von einer Druckwelle inmitten einer Wolke neuer Geldscheine durch das Zimmer gewirbelt (https://vine.co/v/ehBYqTIh0hV).
Das Geldvideo ist knapp acht Millionen mal gelaufen, knapp 173.000 User*innen haben den Herz-Button angeklickt, mit dem sie „Gefällt mir" sagen, über 33.000 User*innen haben es geteilt. Das Kartoffelvideo ist knapp zehn Millionen mal gelaufen. Es gab über 41.000 Herzen. Über 41.000 User haben es in ihre eigene Vine-Timeline gestellt.
Zach Kings allererstes Video vom 9. September 2013, in dem er einen elektrischen Stromschlag durch ein kleines Kätzchen bekommt und durch die Luft geschleudert wird, hat etwas mehr als 443.000 Herzen bekommen, über 380.000 User*innen haben es in ihre Timeline gestellt.

2

Zach King hat, bevor er zum Social-Media-Filmemacher wurde, als Personal Trainer gearbeitet, der Leuten Kniffe und Tricks für die Bedienung des Schnittprogramms „Final Cut" beibringt. Berühmtheit erlangt er 2011, als er unter dem User-Namen „FinalCutKing" ein mit Katzen gedrehtes und mit Special Effects gepimptes „Star Wars"-Video bei YouTube hochlädt (https://www.youtube.com/watch?v=4Z3r9X8OahA). Was er hier vorführt, setzt er später bei Vine ein. Was magisch wirkt, ist ein bloßer Schnitttrick, den das Auge nicht realisieren kann. Für die Betrachter*innen gehen die Bilder so schnell und ohne Brüche und Schwellen ineinander über und der ganze Film rauscht so schnell vorbei, dass die Verwandlungen auch dann ganz echt aussehen, wenn man weiß, dass sie nicht echt sein können.
Kings Arbeit steht damit in der Tradition der Zauberei, bei der auf offener Bühne etwas vorgeführt wird, das eigentlich unglaublich ist, weil es so, wie man es sieht, nicht wirklich passieren kann. Er steht aber auch in großer Kinotradition. Denn eingesetzt wird hier der Stopp-Trick, der Ende des 19. Jahrhunderts ganz neuartige Formen des filmischen Erzählens ermöglicht. Im 15-Sekunden-Film „The Execution of Mary Stuart" von 1895, bei dem Alfred Clark Regie führt und für den Thomas Alva Edison als Produzent zeichnet, wird die Aufnahme angehalten, bevor das Beil den Kopf der Königin erreicht. Alles bleibt in Position, nur die Darstellerin wird gegen eine Puppe ausgetauscht. Die Kamera läuft weiter, das Beil fällt, der Kopf ist ab (https://www.youtube.com/watch?v=BIOLsH93U1Q).

Das jedenfalls meinen die überrumpelten Zuschauer*innen, die den Austausch gar nicht mitbekommen. Die Zeit zwischen dem Stoppen der Kamera und dem Weiterlaufen existiert für die Wahrnehmung nicht. Geschnitten wird auf den Geräten. Zusammengeklebt wird die Szene dann in den Köpfen des Publikums. Auf magische Weise gehört für die Zuschauer*innen ganz fest zusammen, was eigentlich gar nicht zusammen gehört. Der Stopp-Trick erweist sich als Kohärenztrick, der mit den erweiterten Möglichkeiten der neuen Aufnahmegeräte ebenso arbeitet wie mit den beschränkten Wahrnehmungsbedingungen der Rezipient*innen.

Dass das Anschauen von Filmen tatsächlich magisch wirken kann, liegt im Wesentlichen an diesem Trick. Während man dauernd Zweifel haben müsste, dass das, was man sieht, wirklich passiert, ist man auf unbewusster Ebene damit beschäftigt, Zweifel zu beseitigen und Brüche so zu kleben, dass alles gut zusammenpasst. Und weil das eine Leistung ist, die nicht mit einem Mal erledigt werden kann, sondern über die Dauer des Films immer wieder erledigt werden muss, bleibt man auf schwebende Weise damit beschäftigt, zwischen Zweifel und Zweifellosigkeit hin- und herzupendeln.

Wer Zach Kings Videos sieht, bekommt genau das direkt zu spüren. Man ist versucht, den Trick immer wieder anzuschauen, um dahinter zu kommen, wie er gemacht ist, nur um sich darüber zu amüsieren, dass es nicht klappt und man doch wieder geglaubt hat, dass alles so passiert, wie man es gesehen hat.

3

Verstärkt wird das durch weitere Tricks. Die Vine-Beiträge sind nämlich nicht länger als sechs Sekunden, sie bieten bei King nur eine einzige Szene mit nur einer einzigen Pointe, manchmal sind es auch zwei oder drei, die dann allerdings nur die erste blitzschnell variieren. Damit werden gar keine größeren Erzählzusammenhänge etabliert, wie das beim Film der Fall ist. Es gibt nicht einmal wie bei Zauberei-Shows eine ganze Reihung verschiedener verblüffender Nummern, die aufeinander folgen. Es gibt bei Vine immer nur diesen einen Film zu sehen. Man muss schon selber weiter scrollen, will man den nächsten anschauen.
Das ist bei der „Hinrichtung“ von Mary Stuart zwar nicht anders. Aber dafür läuft bei Vine alles im Loop. Wenn ein Beitrag zu Ende ist, setzt er fast ansatzlos wieder vorne an. Das Video läuft deshalb, wenn es erst einmal in Gang gesetzt ist, unendlich weiter, wenn man es nicht wieder stoppt. Dadurch erklären sich die ungeheuer großen Abspielzahlen, die unter Zach Kings Videos bei Vine verzeichnet werden. Sie laufen eben nicht nur einmal. Sie laufen in der Dauerschleife. Dadurch erklärt sich dann auch die besondere Faszination, die von seinen kleinen Szenen ausgeht. Wenn die Leistung der Betrachter*innen von Filmen mit trickssenden Schnitten darin besteht, Kohärenz gegen den Zweifel herzustellen, und beim Betrachten von Kings Videos hinzukommt, dass man mit dem Zweifel wieder gegen den Eindruck von Kohärenz arbeiten muss, und das alles in nur sechs Sekunden, so wird man quasi-automatisch in die nächste Runde reingezogen: Man loopt mit, bis der Witz verbraucht ist.
Zach King schreibt sich damit noch einmal anders in die Filmgeschichte ein. Etwa an dem Punkt, wo der belgische Physiker Joseph Antoine Ferdinand Plateau zu Beginn der dreißiger Jahre des 19. Jahrhunderts auf der Grundlage seiner Experimente mit der Wahrnehmung zerlegter und wieder zusammengesetzter Bilder so genannte Phenakistiskope entwickelt. Das sind kreisrunde Scheiben, auf denen am Rand entlang immer dieselben Abbildungen in leicht verschobener Perspektive so gleichmäßig angeordnet sind, dass sich für den Betrachter, wenn er durch einen Schlitz darauf sieht, beim Drehen der Eindruck ergibt, dass sie sich bewegen (https://www.youtube.com/watch?v=s0KADBMXY-8).
Zach Kings Videos teilen mit diesen Scheiben und den Apparaturen, durch die man sie in Gang bringt und beobachten kann, das repetitive Moment, die Wiederholung einer kurzen Sequenz, einer kleinen Bewegung, einer einzigen Szene, von der man denken mag, dass sie tatsächlich passiert, obwohl das Auge eben nur getäuscht wird. Und weil man sie immer wieder sehen muss, wenn man versuchen will, der Täuschung auf die Spur zu kommen, und sich doch immer wieder täuschen lässt, gibt es auch hier durch den Loop den magischen Moment, der als hypnotisch erfahren wird: Das Auge kommt nicht mehr los. Erst dann, wenn sich der Witz abgenutzt hat.

4

Es gibt aber noch mehr Tricks, die das Geheimnis der Magie von Zach Kings Videos ausmachen und die ihn von allen anderen Projekten der Filmgeschichte unterscheiden. Kings Werkstücke stehen nämlich nicht für sich allein. Sie sind auf den Seiten von Vine eingebettet. King ist nur ein Sender unter vielen anderen, die auf derselben Plattform Videos hochladen. Und er ist zugleich ein Zuschauer unter vielen anderen, die auf ihren Timelines die Videos all derer zusammenführen lassen, denen sie folgen. Weil immer neue Videos hochgeladen werden, entsteht ein eigenartiger Flow. Was eben noch neu war, wird auf der Zeitleiste nach unten gedrückt. Oben sieht man nur das Allerneueste, das gleich schon wieder aus dem Blickfeld verschwinden kann.
Mitten in diesem Strom lassen sich kleinere und kleinste Ströme organisieren, die nicht ohne Einfluss auf die gesamte Dynamik bleiben. Jeder Video-Post ist mit einer Reihe von Eingriffsmöglichkeiten umstellt. Es gibt den Like-Button, der bei Vine eine Herzform hat. Es gibt den Repost-Button, mit dem man den Beitrag aus einer fremden Timeline in die eigene übertragen kann. Und es gibt einen Button, über den man den Beitrag auf anderen Plattformen einbetten kann. Schließlich gibt es die Möglichkeit, das Video zu kommentieren.
Das alles ist Zach Kings Beiträgen nicht äußerlich. Vielmehr sind seine Videos genau dadurch definiert, dass sie auf einer Plattform erscheinen, die nicht mehr zwischen Produzent*innen und Zuschauer*innen unterscheidet und dazu die Möglichkeit gibt, sich mit eigenen Aktivitäten an vorhandene Beiträge anzudocken oder sie durch das Markieren und Zitieren in Bewegung zu bringen oder in Bewegung zu halten.

Wenn man Nutzer*innen von Vine dabei zuschaut, wie sie sich auf den Bildschirmen ihrer Smartphones in den Angeboten orientieren, lässt sich gut erkennen, dass das geradezu hypnotische Haftenbleiben keineswegs durch das Anschauen einzelner Beiträge

hervorgerufen wird. Bei Vine sind es die eigenen Bewegungen, das Auf und Ab auf der Timeline, das Loopen in den Beiträgen, das Abzweigen in andere Accounts, das Lesen von Kommentaren, das eigene Kommentieren, das Durchsuchen der Video-Ordner auf dem Handy nach geeigneten Stücken, die man selber posten könnte. Dazwischen werden eigene Filmchen produziert, hochgeladen und daraufhin kontrolliert, ob sie von anderen angeschaut, mit Herzen markiert, zitiert und kommentiert werden.

Was an Zach Kings Videos so magisch wirkt, hat also keineswegs nur mit der Schnitttechnik und den Loops zu tun. Es ist die Teilnahme an einem unüberschaubaren Geschehen, das sich durch die Bewegung aller Beiträge und Eingriffe auf der gesamten Plattform ergibt. Es ist das Involviertsein in einen Vorgang der Rezeption, der noch in den kleinsten Bewegungen produktive Folgen hat. Es ist die direkte Rückkoppelung mit einem Beitrag, den eine andere Person gesendet hat, durch die Energien an den Beitrag abgegeben und zugleich von ihm aufgenommen werden.
Im Fall von Zach Kings Posts ergibt das bei Vine komplexe Verwirbelungen, die andere Plattformen erreichen und schließlich sogar aus dem Web 2.0 heraus die klassische Presse und das Fernsehen erreichen. Sie erzeugen einen temporären Sog, durch den weitere Aktivitäten in Gang gesetzt werden, die zu einer Bewegung führen, die man dann als „Netz-Phänomen“ bezeichnen kann – oder die eben, verkürzt auf das einzelne Werkstück zurückgerechnet, magisch erscheinen.

5

Was Zach King produziert, ist Teil einer viel größeren tektonischen Bewegung, mit der sich der Umgang mit dem Bewegtbild im Netz verändert. Sichtbar wird das außerhalb von Vine an den GIFs, die sich seit ein paar Jahren massenhaft im Netz verbreiten (https://news.artnet.com/art-world/a-brief-history-of-animated-gif-art-part-one-69060).
Auch GIFs arbeiten mit der Nachbild-Technik. Auch sie operieren mit der extremen Verkürzung des Beitrags. Sie konzentrieren sich auf die Performance einer ausschnitthaften Bewegung. Sie laufen in einer Dauerschleife. Und sie lassen sich liken, zitieren, weiterverschicken, weiterbearbeiten und in andere Kontexte einbetten. Benannt sind sie nach dem zuerst 1987 veröffentlichten Programm, mit dem Einzelbilder platzsparend komprimiert und versendet werden und das als Kürzel am Ende des Dateinamens angezeigt wird: .gif – „Graphics Interchange Format“. Von Netzbrowsern werden GIF-Dateien so ausgegeben, dass die Bilder in schneller Folge nacheinander erscheinen. So langsam, dass man sie als Diaschau ansehen kann. Oder eben so schnell, dass sich der Eindruck ergibt, dass sie ineinander übergehen und eine Bewegung zeigen.
Dass das GIF für Animationen eingesetzt wird, ist ein Nebeneffekt. Die Möglichkeit, mit dem Programm Icons tanzen und rotieren zu lassen, wird erst Mitte der 90er-Jahre intensiver als Spielerei für die Gestaltung von Webseiten genutzt. Dann sorgen Lizenzstreitigkeiten dafür, dass niemand so recht mit GIFs arbeiten mag und sie sich lediglich als Sidekicks auf Myspace und verwandten Seiten verbreiten. Schließlich überholt das Flash-Programm das Graphics Interchange Format an Praktikabilität und Komfort. GIFs liefern nur grob gerasterte 8-Bit-Grafiken, die auf ein langsames Netz ausgerichtet waren. GIFs sind stumm, es gibt nur Bilder zu sehen. Und ein GIF läuft einfach durch und wiederholt sich, ohne dass man eingreifen kann.

So verbreitet sich das GIF am Ende der Nuller- und zu Beginn der Zehnerjahre des 21. Jahrhunderts gegen alle Wahrscheinlichkeiten in einem Netz, in dem man längst in Hochgeschwindigkeiten ganze Filme in HD-Qualität übertragen kann. Als es noch nicht möglich ist, YouTube-Filme auf Webseiten zu integrieren, schneiden User kleine Sequenzen heraus, übersetzen sie ins Graphics Interchange Format, setzen sie ein und verlinken sie. Ausgewählt werden müssen dafür prägnante Sequenzen von zwei bis zehn Sekunden Länge, die charakteristisch für das verlinkte Video sind.
Als beste GIFs gelten dabei aber nicht nur die besonders charakteristischen. Auf der Plattform 4chan, später auch bei Tumblr, wo auch das Einbinden von GIFs zugelassen wird, entwickeln sich eigene Wettbewerbe, die wirklich besten Ausschnitte zu finden, die etwas Abgeschlossenes erzählen, eine interessante, absurde oder witzige Bewegung isolieren, etwas Rätselhaftes entdecken oder die ästhetische Eigenständigkeit des Bewegtbildes selbst vor Augen führen. Wer sie anschaut, wird wie bei Zach Kings Videos in eine Schleife gezogen, die hypnotisch wirkt. Jedes Stück für sich scheint verständlich und unverständlich zugleich. Jedes erscheint aus einem größeren Kontext genommen und auf sich allein gestellt. Und jedes verweist die Betrachter*innen auf den Kontext, dem es entnommen ist. Weil das in der Kürze des Stücks nicht zu verstehen, allerhöchstens auszubalancieren ist, rutscht man beim Betrachten immer gleich in die nächste Schleife hinein.

Es ist deshalb kein Zufall, dass man auf lauter Listen und Sammlungen stößt, wenn man „GIF“ und „hypnotic“ googelt. Hier findet man Spitzenprodukte, an denen man haften bleibt, weil man beim Betrachten in eine dynamische Balance gerät, aus der man

nur schwer herausfinden kann. Mit dieser Wirkung entstehen laufend neue Mikrofilme, die an experimentelle Videokunst erinnern (http://www.buzzfeed.com/lbailey211/30-artists-proving-that-gifs-are-the-next-great-ar-e9sd#.gxq76ojag). Es entstehen auch die so genannten „Reaction-GIFs“. Sie konzentrieren sich auf Gesichter, Körperhaltungen oder Bewegungen, die Wut, Trauer, Verzweiflung, Resignation, Hingabe, Liebe, Erregung, Gleichgültigkeit, Großzügigkeit, Ekel, Arroganz, Selbstverliebtheit, Abschätzigkeit oder Überheblichkeit zum Ausdruck bringen. Da sie das im Loop tun und damit immer wieder denselben Ausdruck und dieselbe Geste wiederholen, wirken sie besonders intensiv (https://reactiongifsarchive.imgur.com).
Scrollt man durch die Tumblr-Blogs, auf denen nur GIFs gepostet werden, oder steuert eine der Suchmaschinen an, die sich mittlerweile auf das Finden von GIFs spezialisiert haben, lässt sich eine visuelle Enzyklopädie der Mimiken und Körpersprachen in den Bewegtbildern des 20. und 21. Jahrhunderts entdecken (http://giphy.com). Sie wird fortlaufend erweitert von Usern, welche die Filmmaterialien, die im Netz kursieren, massenhaft und unsystematisch durchsuchen, zerlegen und in GIFs umwandeln. Auch für diese Umwandlung gibt es mittlerweile eigene Seiten (http://gifmaker.me). Auf ihnen werden die hochgeladenen GIFs gesammelt und immer auch den anderen Usern zur weiteren Verbreitung zur Verfügung gestellt.

Da Reaction-GIFs große Gefühle und Bewegungen im Miniaturformat vorstellen, werden sie genutzt, um in den Kommentar-Threads der sozialen Medien als Antworten gepostet zu werden. Sie heißen eben so, wie sie heißen, weil man mit ihnen auf ganz spezielle Weise reagieren kann. So werden so genannte Facepalm-GIFs gepostet, wenn man der eigenen Resignation angesichts der Dummheit des vorhergehenden Posts oder Kommentars Ausdruck verleihen will. GIFs mit kurzen abschätzigen Blicken setzt man ein, wenn man zeigen will, wie sehr man das Vorangegangene verachtet. Eine Sequenz mit feiernden Menschen wird gepostet, wenn man zeigen will, dass es einen Anlass zum Feiern gibt. Da sich die Stücke, die unterschiedlichen Filmen entnommen sind, in Nuancen unterscheiden, lassen sich diese Reaktionen ausgesprochen fein nuancieren. Wo Reaction-GIFs eingesetzt werden, hat sich dementsprechend eine fein nuancierte Kommunikation mit Bewegtbildern ergeben, über die sich ganz neuartige Filmsequenzen für den ergeben, der durch die Kommentarspalten scrollt.

6

Wenn die Stories, die man sich im Netz erzählt, immer kürzer, immer schneller und immer flüchtiger werden, dann lässt sich mit Zach Kings Trickvideos und den GIF-Sekunden-Filmen verstehen, wie Kürze, Schnelligkeit und Flüchtigkeit durch Tricks und Strategien kompensiert werden. Die Fokussierung auf eine kurze Szene, eine Aktion oder eine Bewegung stellt etwas Ganzes her, das durch den Loop immer weiter vergrößert wird. Für den, der länger auf ein GIF schaut, verwandelt sich die Miniatur in etwas Großes, das die gesamte Wahrnehmung in Beschlag nimmt. Das heißt: Was so kurz und schnell und flüchtig scheint, wirkt so, als sei es unendlich lang, als käme es nicht von der Stelle und als sei es gemacht, um sich auf schicksalhafte Weise wiederholen zu müssen, ohne dass es sich beenden kann.
Mit anderen Worten: Ganz offensichtlich folgen die Mikrofilme den Hochgeschwindigkeiten im Netz und scheinen sie sogar noch überbieten zu wollen. Doch tun sie das, indem sie mitten im Rauschen für einen kurzen Moment für den Betrachter Raum und Zeit auflösen und dadurch eine Zeitlosigkeit herstellen, die im Rückblick eigenartig lang erscheint, auch wenn sie tatsächlich nur ganz kurz gedauert hat. Hinzu kommt die Interaktivierung des Bewegtbildes. Die geloopten Kürzestfilme sind mit Eingriffsmöglichkeiten umstellt, die den Betrachter*innen die Möglichkeiten geben, eigene Dynamiken inmitten großer Verwirbelungen zu erzeugen. Sie involvieren, sie aktivieren und erhöhen damit die Wahrscheinlichkeit, dass man sich länger mit Einzelstücken beschäftigt und sie sich aneignet. Gerade weil sie kurz und schnell und flüchtig sind, erhöhen sie die Bindekraft. Wenn Kürze, Schnelligkeit und Flüchtigkeit mit Prägnanz und Pointierung und einer Rätselhaftigkeit verbunden wird, die nicht mit einem Mal zu verstehen ist, dann bleibt man dran, dann drückt man eher den Like-Button, setzt es eher in die eigeneTimeline, lädt es runter, bearbeitet es und lädt es wieder hoch.
Und das heißt dann: Die einzelnen Filmchen mögen kurz und schnell und flüchtig sein. Aber sie werden dadurch, dass sie sich in neue Kontexte setzen lassen, mit anderen Texten, Bildern und Filmsequenzen verbunden. Sie haben die Möglichkeit, sich mit anderen Beiträgen zu verketten. Und weil sie unendlich kopierbar sind, können sie in immer neuen Kontexten immer wieder mit anderen Stücken verkettet werden.

Die Kürzestfilme, die deshalb im Netzkontext am besten funktionieren, sind jene, die eine hypnotisierende Eigenständigkeit er-

reichen, indem sie Betrachter*innen affizieren, sich dabei aber niemals ganz preisgeben und dazu nötigen, sich die nächste Schleife auch noch anzusehen. Und es sind zugleich jene, die nicht sie selbst bleiben wollen, sondern ihre Kraft entfalten, wenn sie als Teilstücke in längere Erzählzusammenhänge eingesetzt werden.

Das zu wissen ist nicht unwichtig, wenn es stimmt, dass sich das Web derzeit für die meisten User*innen immer weiter ins Social Web verschiebt und immer ausschließlicher über die Timelines der Social Media Apps wahrgenommen wird. Wenn das Bewegtbild diese Timelines erobert und die User*innen damit zugeschüttet werden, dann ist die Frage, an welchen Posts man hängen bleiben wird und an welchen man einfach vorüberscrollt.