Verkörperte Simulationen – Zur Reorganisation von Wahrnehmung und Wissen in den immersiven Installationen von Jakob Kudsk Steensen

Von Kerstin Hallmann

Die immersiven Installationen von Jakob Kudsk Steensen weisen komplexe Verflechtungen zwischen künstlerischen, kulturellen, historischen, technologischen und ökologischen Phänomenen, Praktiken und Formen der Wissensproduktion auf. Der Künstler navigiert dabei in Kollaboration mit menschlichen und technologischen Akteuren – meist in Kombination mit generativer KI-Technologie – durch Orte und Zeiten, indem er unterschiedliche Bezugsrahmen und plurale Geschichten miteinander verwebt. Thematisch wird dadurch die Frage, wie verschiedene Arten der Wissensgenerierung angesichts aktueller Technologien zusammengebracht und künstlerisch umgesetzt werden können. Relevant ist dies, da sich im Zuge fortschreitender technologischer, post-digitaler Transformationen hybride materiell-digitale und digital-mediale Figurationen (vgl. Elias 2024; Herlitz/Zahn 2019) bilden, die sich zunehmend der Sichtbarkeit und Kontrollierbarkeit des Menschlichen entziehen und kaum bisher üblichen Formen der Organisiertheit entsprechen. Sie lassen sich daher weder mit klassischen Analyseverfahren noch mit etablierten wissenschaftlichen Forschungsmethodologien hinreichend beschreiben, was auch ihre bildungstheoretische Beurteilung und Perspektivierung erschwert (vgl. Herlitz/Zahn 2019). Die Künste haben nach Alva Noë hingegen die Möglichkeit, die Art und Weise, wie unsere Praktiken, Techniken und Technologien uns organisieren, hervorzuheben und zu zeigen, wie wir uns als Menschen organisieren. Alle Künste sind in diesem Sinne reorganisierende Praktiken (Noë 2015: 11f.). Diesen Gedanken aufnehmend, nähere ich mich in meinem Beitrag anhand einer exemplarischen Analyse der Installation *Berl-Berl* den unterschiedlichen Ebenen im Werk von Steensen an, untersuche deren Wahrnehmungsweisen aus rezeptionsästhetischer Perspektive und diskutiere diese mit Noës Ansatz zur Reorganisation von Wahrnehmung und Wissen (vgl. Noë 2015; 2023). Aus bildungstheoretischer Perspektive stellt sich die Frage, ob und inwiefern durch Steensens künstlerische Strategien spezifische Wahrnehmungs- und Rezeptionsweisen situiert werden, die anregen, unser anthropozentrisches Verständnis von Wissen und Wissensproduktion zu reorganisieren.

Immersive Installationen – Eintauchen in virtuelle Welten

Mit dem Begriff „Immersion“ werden häufig die künstlerischen, auf neuesten Technologien basierenden Installationen von Jakob Kudsk Steensen beschrieben (vgl. Schrauth/Stumpf 2024; Enderby/Stumpf 2021), weshalb dessen Begriffsbedeutungen im Folgenden kurz skizziert werden, um anschließend am Beispiel einer spezifischen Installation Steensens einige erste theoretische Überlegungen zu den oben genannten Fragestellungen anzustellen.

„Immersion“ bezeichnet das ‚Eintauchen‘ in eine imaginierte, fiktionale oder virtuelle (Bild-)Welt mittels eines Mediums und ist damit nicht zwangsläufig an digitale Technologien gebunden, kann allerdings als ein wesentliches Merkmal zur Beschreibung aktueller, digital-virtueller Welten verstanden werden. Dabei meint Immersion einen Zustand des ‚Versunken-Seins‘ in eine virtuelle Realität und definiert den Grad des Eintauchens, in dem die eingesetzte Technologie in der Lage ist, eine einschließende, intensive, umfassende und lebendige Illusion der Realität zu liefern (vgl. Huff 2021). In immersiven Installationen werden durch sensorische Reize wie Sound, Licht, Projektionen o.ä. artifizielle Umwelten geschaffen, die aktuell von Raumerlebnissen in Virtual-Reality, interaktiven Kunstausstellungen bis hin zu aufwendigen künstlerischen Installationen reichen. In der Bildenden Kunst ist Immersion jedoch kein neues Phänomen und Traditionslinien lassen sich bis in die Höhlen von Lascaux, den mittelalterlichen „Isenheimer Altar“ (1516) von Mathias Grünewald, die Raum- und Kuppelfresken des Rokokos, die Panoramamalerei im 17. und 18. Jahrhundert oder das Cinéorama zur Weltausstellung in Paris 1900 zurückverfolgen (vgl. Grau 2005; 2004). Oliver Grau weist darauf hin, dass Illusions- und Immersionsbildmedien unsere Vorstellung vom Bild zu einem multisensorischen, interaktiven Erfahrungsraum im zeitlichen Ablauf verändern:

„Ehedem nicht darstellbare Objekte, Bildräume und Prozesse werden optional, die Raumzeitparameter beliebig wandelbar und das Virtuelle als Modell- und Erfahrungsraum nutzbar. Es entstehen polysensuell erfahrbare Bildräume interaktiver Kunstrezeption, welche Prozessualität, Narration und Performanz fordern und damit nicht zuletzt der Kategorie des Spiels neue Bedeutung verleihen.“ (Grau 2005: 70)

Aus medienhistorischer Perspektive vertritt Grau die These, dass in der Geschichte der Illusions- und Immersionsbildmedien eine Relation und Abhängigkeit zwischen den jeweils neuen suggestiven Bildtechniken und den inneren Distanzierungskräften der Betrachtenden auszumachen sei. Diese stehen in einem relativen Zusammenhang und hängen von der über die Zeit erworbenen Medienerfahrungen der Bildkonsumierenden ab (Grau 2005: 71). Damit wird deutlich, dass Formen menschlicher Sinnlichkeit und die damit verbundenen Wahrnehmungsvermögen wie -erkenntnisse, keine anthropologische Konstante sind, sondern immer auch durch historische, gesellschaftliche, technologische u. ä Entwicklungen beeinflusst und verändert werden.

Mit den jüngsten Entwicklungen sowie Erweiterungen virtuell-immersiver, sensorischer und generativer Technologien hat sich unser Sensorium durch (post-)digitale Praxen intensiviert und ist stärker vermittelt als je zuvor. Birgit Althans verdeutlicht, dass der Begriff „Immersion“ aktuell vor allem in medienwissenschaftlichen Kontexten genutzt wird, um den Übergang in die Möglichkeitsräume der virtuellen Welten wie eine körperliche, sensorische Erfahrung einer anderen Wirklichkeit bzw. eines anderen Elements zu metaphorisieren, womit gerade ein körperlicher Zugang zu digitalen Praxen betont werde (vgl. Althans 2019: 326 ff.). Dies ist ein wichtiger Hinweis, der verdeutlicht, dass die Digitalisierung nicht wie häufig angenommen eine Entfremdung von Körpern, Sinnen und Subjekten bedeutet. Vielmehr involvieren und definieren die postdigitalen technologischen Bedingungen Körper, Sinnlichkeit und Subjektivität in einer bisher ungeahnten Weise ganz neu. Unser Körper bleibt daher auch in digitalisierten Welten ein grundlegender Modus zur Wahrnehmung und Erfassung unserer Selbst- und Weltverhältnisse. Als menschliche, leiblich-sinnliche Wesen stehen wir auf unterschiedlichste Weise ästhetisch wahrnehmend, fühlend, imaginierend, denkend, handelnd usw. in Beziehung zur materiellen, postdigitalen Kultur und Kunst, wodurch sich auch Prozesse der Wahrnehmung organisieren. Obgleich die empirische Datenlage zu digitalen, immersiven Technologien wie z.B. Virtual Reality und deren Wirkung aktuell noch begrenzt ist, kommen Marie Schwarz und Anna Mauerberger zu dem Schluss, dass von immersiven Technologien – aufgrund ihrer spezifischen multimodalen Eigenschaften, ihrer Erzeugung von Illusion und des Gefühls in virtuellen Welten tatsächlich anwesend zu sein und dadurch Handlungen hervorzubringen – ein Potenzial für verkörperte Bildungsprozesse in digitalen Praxen auszumachen ist (vgl. Schwarz/Mauersberger 2023: 440f.). Interessant für meine exemplarische Analyse ist nun zunächst, ob sich das ‚Eintauchen‘ in virtuelle Welten als leib-körperlicher Zustand auch in der künstlerisch gestalteten „immersiven Installation“ von Steensen (Enderby/Stumpf 2021; Steensen 2022) ausmachen lässt und ob damit spezifische Wahrnehmungs- und Rezeptionsweisen situiert werden, die mit den verwendeten Technologien in Zusammenhang stehen.

„Berl-Berl“ – Digitales Sensorium

In *Berl-Berl: The Singing Swamp* (ARoS Museum of Art, Aarhus 2022) lädt bereits von Weitem eine erzählerisch-poetische Stimme sowie diverse Sounds die Besuchenden ein, den Ausstellungsraum zur eigentlichen Installation von Jakob Kudsk Steensens zu betreten[1]. Die Sounds erinnern mal an natürliche Klänge elementaren, tierischen oder pflanzlichen Ursprungs, mal klingen sie wie pulsierende, computergenerierte Beats, Instrumentenklänge oder der ferne Gesang einer Frauenstimme aus anderen Zeiten. Charakteristisch für diese verschiedenen Sounds und Stimmen ist ihr collagiertes, auditives Morphing, welches sich permanent verändert und durch seine Verflechtungen wie Übergänge den Eindruck einer akustischen Narration vermittelt – auch wenn sich eine klare Bedeutung des Gehörten selbst bei längerem Verweilen nicht erschließen lässt.

Im eigentlichen, abgedunkelten Ausstellungsraum befindet sich eine raumfüllende, audio-visuelle Videoinstallation, ausgestrahlt über mehrere große LED-Bildschirme und in der die Sounds zusammen mit virtuell-sinnlichen Bilderwelten verschmelzen. Raumelemente wie schwarze Bodenfolien spiegeln die sich permanent verändernden digitalen Bilder im Raum wider und provozieren dadurch den Eindruck, unmittelbar in den Bildwelten zu sein. Sitzkissen laden dazu ein, zu verweilen und sich längerfristig auf diese neuen, unbekannten Bild- und Soundwelten einzulassen, in sie einzutauchen. Unbemerkt von den Besuchenden kommunizieren Bildschirme, Kameras und Lautsprecher in der Installation über Algorithmen in Echtzeit miteinander und ex-

istieren in einem digitalen Live-Simulationsnetzwerk, sodass es zwar ähnliche, aber keine tatsächlichen Wiederholungen der Sound- und Bildeindrücke gibt, sondern sich alles stetig verändert. Dies wird insbesondere bei längerem oder mehrmaligem Besuch der Installation bemerkbar und irritiert, weil jeglicher Wiedererkennungswert stets verworfen werden muss, erzeugt jedoch zugleich den Eindruck einer sich im permanenten Wandel begriffenen Welt.

Visuelle Eindrücke erinnern mal an bekannte Landschaftsbilder in Feuchtgebieten und Flüssen, mal an unbekannte Ansichten über, auf und unter Wasser oder an Land. Neben diesen elementaren Zuständen sind Pflanzenelemente wie Farne, Blätter, Ranken, Bäume, Pilze, Wurzelgeflechte und tierische Elemente wie Amphibien oder Vögel erkennbar; irgendwann taucht eine Gestalt in der sumpfigen Landschaft auf. Wie ein digitales Live-Netzwerk scheinen sich die Bildwelten permanent zu transformieren und verwandeln sich, sobald man meint, etwas zu erkennen wieder in etwas anderes, nie zuvor Gesehenes, was dennoch an Bekanntes aus Flora und Fauna erinnert.

Narrative zwischen Kunst, Wissenschaft und Technologie

In Interviews und Making-of-Videos erläutert Steensen seine künstlerische Vorgehensweise zur Entwicklung seiner Installationen als eine Verbindung zwischen Kunst, Wissenschaft und neuster Technologie, in denen er mit Environmental Storytelling und durch 3D-Animationen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zu neuen audio-visuellen und digital-immersiven Welten verbindet (vgl. Steensen/LAS Art Foundation 2021). Den Installationen gehen lange und umfangreiche Recherchen in Archiven, naturkundlichen Museen oder Sammlungen sowie Feldforschungen voraus, in denen mittels Makro-Photogrammetrie und Field Recording Bild- und Tonmaterialien gesammelt werden, die anschließend am Computer in digitale, dreidimensionale Planlandschaften umgesetzt und neu kombiniert werden. Hierfür nutzt Steensen Game Engines und entwirft komplexe virtuelle Bild- und Soundlandschaften, die sich mittels augmentierter, generativer KI-Technologie in Echtzeit immer wieder zu neuen audio-visuellen Szenen morphen. All diese Tätigkeiten erfolgen gemeinsam mit Naturwissenschaftler*innen, Historiker*innen, IT-Techniker*innen und in Kollaboration mit Musiker*innen, Komponist*innen, Autor*innen entwickelt der Künstler audio-visuelle Interpretationen wenig beachteter Naturphänomene, wie beispielweise Berlins Sumpflandschaft in der hier vorgestellten Arbeit. Die Intention seines Projektes beschreibt Steensen folgendermaßen:

„Berl-Berl is a song for the swamp, a place for the undefinable – morphing, liminal and mystical. Berl-Berl mourns what is lost and embraces what is new.“ (Steensen 2021)

Auf der inhaltlichen Ebene geht es also um den Sumpf, der im Sorbischen „Berl“ heißt und sich hier konkret auf die Ursprünge Berlins als Sumpflandschaft bezieht, die vor über 10.000 Jahren entstand und wie viele westliche Sümpfe im 18. Jahrhundert trockengelegt wurde (vgl. Enderby/Stumpf 2021). Als Übergang zwischen terrestrischen und aquatischen Systemen übernehmen Sümpfe eine wichtige Funktion im Ökosystem, wie beispielweise zur Kohlenstoffspeicherung, im Wasserkreislauf, zur Erhaltung der Artenvielfalt oder zur Bekämpfung des Klimawandels. Dennoch sind sie nach wie vor durch Entwässerung, landwirtschaftliche Nutzung o.ä. gefährdet. Steensen bezieht in seiner künstlerischen Interpretation des Sumpfes allerdings nicht nur naturwissenschaftliche Aspekte ein, die er unmittelbar vor Ort in der noch verbliebenen Berlin-Brandenburgischen Sumpflandschaft im Team dokumentiert, in Archiven und Sammlungen recherchiert und digital weiterverarbeitet. Sondern er lässt auch Erinnerungen an Mythologien vergangener Kulturen, die Berlins Sumpfgebiet vor seiner Trockenlegung besiedelten, als Narrative in die Arbeit einfließen. So tritt z. B. „Triglaw“ in Gestalt eines großen Baumes in der Installation audio-visuell in Erscheinung und steht für den Mythos einer Gottheit mit drei Köpfen, welche die drei Dimensionen der slawischen Kosmologie symbolisieren: Prav (Himmel), Yav (Erde) und Nav (Unterwelt) (Enderby 2022: 66). Diese Dreiteilung spiegelt sich auch in der virtuell gestalteten Welt von *Berl-Berl* wider, dessen Spektrum über drei Ebenen von Wurzelgeflechten und Pilzen bis hin zu Wasser, Bäumen und Himmel reicht und so die digitalen Landschaften bespielt.

Verkörperte Simulationen

Die Sounds greifen ebenfalls plätschernd, schmatzend, gurgelnd, gluckernd, raschelnd, gleitend usw. die verschiedenen zeitlichen und örtlichen Dimensionen des Sumpfes auf und erweitern diesen um auditive Narrative. Durch eine Kooperation mit dem *Museum für Naturkunde* Berlin wurden hierzu umfangreiche Recherchen möglich und es ließen sich durch historische Archivaufnahmen längst ausgestorbene Amphibien oder Vögel reanimieren (Enderby 2022: 67). Steensen verweist damit auf konzeptioneller Ebene auf das Artensterben und thematisiert unsere Rolle als Menschen im Anthropozän – jedoch weniger als Vorwurf, sondern vielmehr als Angebot des Eintauchens auf auditiver Ebene. Denn in der Installation selbst teilt sich der Entstehungsprozess der Sounds nur implizit auf sinnlich-sensorischer Ebene mit. Kombiniert werden die historischen Tonaufnahmen mit den eigens dokumentierten Umgebungsgeräuschen des gegenwärtig (noch) existierenden Sumpfgebietes und in Kollaboration mit dem Sound-Art-Künstler Matt McCorkle kompositorisch digital weiterverarbeitet. Zudem entwickelte Steensen zusammen mit der Sängerin Arca und McCorkle eine Melodie für die virtuelle Sumpflandschaft und greift dadurch vergangene kulturelle Praxen auf, Lieder zu singen, wenn der Sumpf durchquert oder Geschichten und Mythen mit anderen geteilt wurden (vgl. Steensen/LAS Art Foundation 2021).

Auf diese Weise holt Steensen vergangene Geschichten, ihre Artikulationen aus dem Gestern in unsere Gegenwart und gibt Impulse zur Suche von Verbindungen zwischen Klängen, Bildern, Körpern und Praxen, die wir nicht mehr oder noch nicht kennen. Dadurch entstehen temporäre Narrative, die sich immer wieder ändern und fortwährend ihren Sinn verschieben. Zwar fokussieren die digital-simulierten Videobilder die Aufmerksamkeit stark, doch die auditive Ebene, so meine These, trägt maßgeblich zur Verflechtung verschiedenster Narrative wie Bedeutungen bei und der Sound wird zu einem zentralen gestalterischen Element zur Erzielung der immersiven Installationssituation. Erklären lässt sich dies aus wahrnehmungstheoretischer Perspektive dadurch, dass das Gehör als involvierender Sinn wesentlich stärker nach innen auf den Körper gerichtet ist, Emotionen direkter affiziert und dadurch einen distanziert-reflektierten Überblick verhindert. Anders als das Sehen, was sich auf ein außerhalb des Körpers Befindliches richtet, könne das Hören, so Dieter Mersch, nur „gestreut“ wahrgenommen werden, sodass das Ohr „ins Offene hinein“ hört und „ins Geschehen selber eingebunden“ ist (Mersch 2001: 289). Auditive Aufmerksamkeitsdynamiken lassen sich daher für Katharina Rost nur als performative Wahrnehmungskonstitutionen fassen und die damit einhergehende Organisation von Wahrnehmung nur als fragiles, stets im Wandel befindliches und neu zu erzeugendes dynamisches Gefüge konzeptualisieren (Rost 2017: 17).

Bezogen auf die Sounds in Steensens Installation lässt sich deren Wirkung darin ausmachen, dass sie auf eine unmittelbare, sinnliche Weise affizieren und durch ihre Performanz sowie die spezifische Kombination sehr unterschiedlicher Sounds eine permanente An- und Umordnung des auditiven Gefüges bewirken, welches die Besuchenden in spezifische, teils psychoakustische Wahrnehmungs- und Rezeptionsweisen situiert. Die Vielfalt der vorgefundenen archivierten, instrumentellen, technischen und KI-generierten Sounds, ihre kompositorische Montage und Performanz sind dabei einerseits ein wesentliches Element zur Produktion einer immersiven Umgebung und andererseits ein wichtiger Aspekt des Storytellings in Steensens Arbeit. Dies setzt sich auf visueller Ebene fort, denn auch die Bilder werden nach ähnlichen Prinzipien kombiniert, verändert und erzeugen so visuelle Narrationen, die sich fortlaufend durch algorithmische Aktivitäten morphen. Die Art des Eintauchens in diese Bildwelten ist zudem mit den Möglichkeiten von Bildmontage und Virtual-Reality verknüpft. So lassen sich durch die Nutzung neuester Technologien, wie u.a. die Makro-Photogrammetrie, Bilder erzeugen, die eine Art haptisches Sehen in Szene setzen, ein Sehen, das zugleich ein Berühren ist und dadurch nicht nur auf visueller, sondern auch auf polysensueller Ebene „Aspekte einer fleischlichen und emotionalen Wirkung“ (Chang 2022: 129) hervorrufen.

Dane Sutherhand bezeichnet die künstlerische Strategie von Steensen in diesem Zusammenhang als ein „Konzept der verkörperten Simulation“ (Sutherhand 2022: 102), durch die die Besuchenden, die sorgsam montierten Bilder, Objekte, Sounds und Umwelten in der Installation immersiv erfahren. Dabei geht es um ein „Eintauchen“ in eine spezifische, artifizielle virtuelle Umwelt, die sich durch ein „Eintauchen in eine Montage, die höchst unterschiedliche zeitliche Momente – Geschichten und Mythen über das Leben im Sumpf, lebende und ausgestorbene Biome, künstliche Materialien der virtuellen Produktion – miteinander verschränkt und zu neuem Leben erweckt […].“ (Sutherhand 2022: 103)

Der Sumpf als immersives und reorganisierendes Denkmodell?

Im Kontext der besprochenen Installation *Berl-Berl* dient der Sumpf, so Sutherhand, „als nützliches Denkmodell, um die Komplexität unserer dicht gedrängten Gegenwart zu erfassen und zu bewältigen." (Sutherhand 2022: 94) Anders als in etablierten, klassischen künstlerischen Konzepten von Landschaft, die immer vom Menschen aus betrachtet mit Ausblick, Überblick oder der vom Menschen gemachten Landschaft verbunden sind (vgl. Günzel 2022), fehlt im Sumpf ein klarer Horizont. Himmel, Land und Wasser verschwimmen zu einer unbestimmbaren, aktiven Masse aus Elementen, Flora und Fauna und begründen damit auch die Gefahren für Krankheiten oder das Versinken in der undurchdringlichen Dunkelheit des Sumpfes, aus dem sich seit Jahrhunderten Mythologien unterschiedlicher Kulturen speisen. Zugleich steht der Sumpf aber auch für Lebensenergie und thematisiert seine existenzielle Relevanz für Klima und Artenvielfalt in der gegenwärtigen, global-vernetzten Welt. Steensen bringt diese sehr unterschiedlichen Wissensbestände auf materieller Ebene zusammen, verbindet sie in ihrer Komplexität wie auch Verflochtenheit durch den Einsatz neuster Technologien und durch die Umsetzung in „verkörperte Simulationen" (vgl. oben). Entscheidend ist nun, dass sich erst durch diese Art der Verflechtungen Kategorien wie Linearität, Zeitlichkeit oder Geschichtlichkeit auflösen und die „*verschränkte Gleichzeitigkeit* von multiplen Realitäten und Dichotomien" (Sutherhand 2022: 97) wahrnehmbar wird. So lassen sich Dichotomien zwischen physisch-real und virtuell, organisch und synthetisch, Gegenwart und Vergangenheit, Menschlichem und Nicht-Menschlichem infrage stellen. Anders als durch institutionelle Wissenspraktiken zeigen künstlerische Praxen wie die Installation *Berl-Berl* auf eine spezifische Weise die Komplexität unserer Verflochtenheit (*Entanglement*) in Welt. Und sie zeigen es z. B., indem eine virtuelle Umgebung als „verkörperte Simulation" inszeniert wird, die auf mehreren Sinnesebenen die anwesenden Körper affiziert und dadurch immersive digitale Wahrnehmungspraxen bewirkt, die potenziell auch neue Erkenntnisweisen eröffnen.

Beziehe ich die bisherigen Ausführungen auf Alva Noës Theorie des *Entanglement* (Noë 2023) lässt sich die Relevanz einer „verkörperten Simulation" verdeutlichen, um zu verstehen, inwiefern durch Steensens künstlerische Strategien spezifische Wahrnehmungs- und Rezeptionsweisen situiert werden, die nicht nur ein ‚Eintauchen' bewirken, sondern anregen, unser anthropozentrisches Verständnis von Wissen und Wissensproduktion zu reorganisieren. Noë geht davon aus, dass Wahrnehmung und Bewusstsein ebenso wie kognitive und geistige Prozesse verkörpert und als solche wesentlich in eine Umwelt eingebettet sind. Für ihn ist dies konstitutiv für die menschliche Daseinsweise, die er auch als „Entanglement" beschreibt, d. h. als strukturelle Verflochtenheit zwischen Organismus und Welt (Noë 2023). Im Anschluss u. a. an Phänomenologie und Pragmatismus und mit anderen Vertreter*innen der aktuellen Verkörperungs- und Embodiment-Debatte, vertritt auch Noë die Ansicht, dass es die Beschaffenheit unseres Körpers ist, die uns intelligent macht, eben weil dieser immer aktiv mit einer Umwelt verwickelt ist (vgl. Fingerhut/Hufendiek/Wild 2017: 9). Bewusste Wahrnehmung und Erfahrung sind für Noë demnach nicht eine Eigenschaft von Neuronen oder ein kognitiver Prozess der Verarbeitung von Sinnesdaten, sondern vielmehr werde das, was wir wahrnehmen, durch das bestimmt, was wir tun (vgl. Noë 2004). Das heißt, Wahrnehmungen und Erfahrungen passieren nicht einfach, sondern entspringen einer aktiven Tätigkeit, nämlich durch die Interaktion mit einer Umwelt. So lassen sich auch Wahrnehmungs- und Rezeptionsprozesse in künstlerischen Installationen als verkörperter Vorgang in der Verflochtenheit zwischen Organismus und einer spezifischen Umwelt verstehen. Das entscheidende von Noës Argumentation ist nun, dass Kunst in diesem Sinne als eine Praxis bzw. Aktivität zu verstehen ist, die sich von alltäglichen Praxen unterscheidet. Kunst verwickelt uns einerseits und zeigt uns andererseits unsere Verflochtenheit in Welt auf. So formuliert Noë:

„By making, and by exposing what our making takes for granted, art puts us on display. […] It does this by simultaneously unveiling us to ourselves – putting the ways in which we are organized by technologies and habits of making on display – and by doing so in ways that supply resources to carry on differently. Art shines forth and loops down and disorganizes and thus, finally, enables the reorganization of the life of which it is the representation and against which it is a reaction. This entanglement of life with nonlife, technology and the reflective, disruptive work of art, becomes essential to life itself […]." (Noë 2023: 11f.)

Ausgehend von der theoretischen Annahme, dass das alltägliche Leben durch organisierte Aktivitäten strukturiert ist, die immer relational in ihrer konstitutiven Verflechtung mit ihrer jeweiligen sozialen und materiellen Umwelt verbunden ist, begreift Noë Kunst als eine reorganisierende Praxis. Diese Reorganisation bezieht sich jedoch nicht nur auf die je spezifische Kunstsituation selbst, sondern wirkt sich auch auf alltägliche Praxen aus (vgl. Noë 2015: 49). „Kunst ist gerade in dieser Weise", so fasst es Georg W. Bertram pointiert zusammen, „als eine Praxis zu begreifen, mittels deren Menschen sich im Rahmen historisch-kultureller

Praktiken weiterentwickeln.“ (Bertram 2020: 28)

In Anlehnung an Alva Noës Theorie des *Entanglements* kann Kunst daher als ein Vorgang aufgefasst werden, durch den bzw. in dem sich ein Praktizieren von Verschränkungsmöglichkeiten ereignen kann, die eine Reorganisation der bisherig organisierten Aktivitäten unseres Wahrnehmens, Denkens oder Handelns bewirken. Das daraus resultierende Bewusstsein dafür, dass auch wir Teil des „Entanglements“ in der Welt sind, kann dazu führen, neue Perspektiven auf aktuelle Fragestellungen und Probleme zu erhalten, die mit unserem anthropozentrischen Handeln und ihren Effekten im Zusammenhang stehen. Ähnlich beschreibt Steensen:

„I think that we live in a time where technology and the climate transform at paces quicker than it is possible for the individual to truly perceive, and I hope that my work offers some form of new understanding of what it means to exist in a time where data and biology fluidly interconnect.“ (Steensen zitiert nach Vickers 2018: o. S.)

In postdigitalen, künstlerischen Installationen, wie *Berl-Berl* von Steensen, geht es daher nicht primär um das Erkennen eines bestimmten Inhalts, einer Deutung oder Intention, sondern vielmehr eröffnen sich durch „verkörperte Simulationen“ immersive Modell- und Erfahrungsräume zu einer unendlichen variablen Anzahl von Narrativen, Denkweisen und Bedeutungen, die plurale Geschichten erzählen und so unsere Verflochtenheit zwischen zeitlichen, räumlichen, technischen und technologischen Dimensionen sowie menschlichen und mehr-als-menschlichen Akteuren wahrnehmbar und ansichtig machen. Für Bildungsprozesse ist dies ein wesentlicher Aspekt, da diese im Kontext von Kunst, Medien und Bildung „als Praxis eines sinnlich-leiblichen und zugleich kritisch-ästhetischen Gewahrwerdens von Entanglement“ (Klepacki/Jörissen 2023: 168) entworfen werden können, die auch für alltägliche Lebensbereiche von Relevanz sind. Vor dem Hintergrund der hier exemplarisch aufgezeigten postdigital-künstlerischen Praxen von Jakob Kudsk Steensen und des philosophischen Ansatzes des „Entanglement“ von Alva Noë gilt es daher, Bildung wesentlich stärker im Sinne einer „Bildung als produktive Verwicklung“ (Allert/Asmussen 2018: 28) theoretisch neu zu konzeptualisieren.

Anmerkungen

[1] In den folgenden Ausführungen zu den immersiven Installationen von Jakob Kudsk Steensens beziehe ich mich auf die Arbeit „Berl-Berl: The Singing Swamp“ im ARoS Museum of Art (2022), da ich diese selbst besuchen und erfahren konnte. Meine eigenen Beobachtungen werden mit entsprechender Literatur ergänzend diskutiert, können jedoch aufgrund der konzeptionellen, inhaltlichen wie technologischen Komplexität der Installation an dieser Stelle nur ausschnitthaft dargestellt werden. Erstmals wurde „Berl-Berl“ 2021 in der Halle am Berghain, Berlin ausgestellt; zudem gibt es eine Online-Version (vgl. ausführlich zum Werk von Steensen u.a. die Website des Künstlers, Online: https://www.jakobsteensen.com [28.08.2024] und speziell zur Arbeit „Berl-Berl“ die Projektwebsite, Online: https://www.berlberl.world/making-of [28.08.2024].

Literatur

Allert, Heidrun/Asmussen, Michael (2017): Bildung als produktive Verwicklung. In: Allert, Heidrun/Asmussen, Michael/Richter, Christoph (Hrsg.): Digitalität und Selbst. Interdisziplinäre Perspektiven auf Subjektivierungs- und Bildungsprozesse. Bielefeld: transcript, S. 27-68.

Allert, H., & Richter, C. (2016): Kultur der Digitalität statt digitaler Bildungsrevolution. Online: https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-47527-7 [01.09.2024]

Althans, Birgit (2019): Digitalisierte Präsenzen – Körper oder Leib in situ? In: Brinkmann, Malte/ Türstig, Johannes/Weber-Spanknebel, Martin (Hrsg.): Leib – Leiblichkeit – Embodiment. Pädagogische Perspektiven auf eine Phänomenologie des Leibes. Wiesbaden: Springer VS, S. 323-341.

Bertram, Georg W. (2020): Improvisation als Paradigma künstlerischer Wirksamkeit und ihrer sozialen Dimension. In: Eusterschulte, Birgit/Krüger, Christian/Siegmund, Judith (Hrsg.): Funktionen der Künste. Transformatorische Potentiale künstlerischer Praktiken. Berlin: J.B. Metzler, S. 17-32.

Chang, Alenda Y. (2022): Technologie – natürlich? In: Enderby, Emma/Stumpf, Liz (Hrsg.): Jakob Kudsk Steensen: Berl-Berl. Ausstellungskatalog, Köln: Koenig Books, S.122-132.

Elias, Norbert (2024): Figuration. In: Kopp, Johannes/Steinbach, Anja (Hrsg.): Grundbegriffe der Soziologie. Stuttgart: Leske+Budrich (Utb), 13. korrigierte Aufl., S. 88-91.

Enderby, Emma/Stumpf, Liz (Hrsg.) (2022): Jakob Kudsk Steensen: Berl-Berl. Ausstellungskatalog (Halle am Berghain, 10.07.2021-26.09.2021, Berlin) Köln: Koenig Books; Berlin: LAS.

Enderby, Emma (Hrsg.) (2022): Reale Fantasien. In: Dies./Stumpf, Liz (Hrsg.): Jakob Kudsk Steensen: Berl-Berl. Ausstellungskatalog, Köln: Koenig Books; Berlin: LAS, S. 48-84.

Enderby, Emma/Stumpf, Liz (2021): Einleitung zur Ausstellung „Jakob Kudsk Steensen: Berl-Berl." Online: https://www.berlberl.world/de/introduction [31.08.2024]

Fingerhut, Joerg/Hufendiek, Rebekka/Wild, Markus (Hrsg.) (2013): Philosophie der Verkörperung. Grundlagentexte zu einer aktuellen Debatte. Berlin: Suhrkamp.

Grau, Oliver (2005): Immersion und Emotion – Zwei Bildwissenschaftliche Schlüsselbegriffe. In: Ders./Keil, Andreas (Hrsg.): Mediale Emotionen: zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound. Frankfurt a. M.: Fischer, S. 70-106.

Grau, Oliver (2004): Immersion und Interaktion. Vom Rundfresko zum interaktiven Bildraum. In: Medien Kunst Netz. Online: www.medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/immersion/7/ [28.08.2024]

Günzel, Ann-Katrin (2022): Der Blick auf die Welt oder: Der lange Weg durch die Landschaft. Zur Aktualität des Landschaftsbildes in der Kunst. In: Dies. (Hrsg.): Kunstforum International. Arkadien in der Krise. Zur Aktualität des Landschaftsbildes, Band 284, Seite 50-69.

Herlitz, Lea/Zahn, Manuel (2019): Bildungstheoretische Potentiale postdigitaler Ästhetiken – Eine methodologische Annäherung. In: KULTURELLE BILDUNG ONLINE. Online: https://www.kubi-online.de/artikel/bildungstheoretische-potentiale-postdigitaler-aesthetiken-methodologische-annaeherung [28.08.2024]

Huff, Markus (2021): Immersion. In: Wirtz, Markus A. (Hrsg.): Dorsch – Lexikon der Psychologie. 20., überarbeitete Auflage. Bern: Hogrefe.

Klepacki, Leopold/Jörissen, Benjamin (2023): Freiheit und Entanglement: Kulturelle Resilienz als relationale Bildungstheorie. In: Paragrana, 32(1), S. 168-180.

Latour, Bruno (2007): Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur- Netzwerk-Theorie. Aus dem Englischen von Gustav Roßler. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Mersch, Dieter (2001): Aisthetik und Responsivität. Zum Verhältnis von medialer und amedialer Wahrnehmung. In: Fischer-Lichte, Erika/Horn, Christian/Umathum, Sandra/Warstat, Matthias (Hrsg.): Wahrnehmung und Medialität. Tübingen: Francke, S. 273-300.

Noë, Alva (2023): The Entanglement. How Art and Philosophy Make Us What We Are. Princeton: Princeton University Press.

Noë, Alva (2015): Strange tools: art and human nature. New York: Hill and Wang.

Noë, Alva (2004): Action in Perception, Cambridge/MA: MIT Press.

Rost, Katharina (2017): Sounds that matter – Dynamiken des Hörens in Theater und Performance. Bielefeld: transcript.

Schrauth, Ulrich/Stumpf, Liz/Hamburger Kunsthalle (Hrsg.) (2024): The Ephemeral Lake: Jakob Kudsk Steensen. Ausstellungskatalog (Hamburger Kunsthalle, 12.04.2024-27.10.2024, Hamburg), Berlin: DISTANZ.

Schwarz, Marie/Mauersberger, Anna (2023): Verkörperte Bildung durch die virtuelle Realität THE SHAPE OF US. Empirische Befunde, didaktisches Design und bildungstheoretische Schlüsse. In: MedienPädagogik 51 (Immersives Lehren und Lernen. AR/VR – Teil 2), S. 430-459. Online: https://doi.org/10.21240/mpaed/51/2023.01.27.X. [08.08.2024]

Steensen, Jakob Kudsk/LAS Art Foundation (2021): Berl-Berl, 2021, Live simulation. Online: https://berlberl.world/de/introduction [08.08.2024]

Vickers, Ben (2018): Artist Profile: Jakob Kudsk Steensen. In: Rhizome, 14 December 2018. Online: https://rhizome.org/editorial/2018/dec/14/artist-profile-jakob-kudsk-steensen/ [08.08.2024]

Verkörperte Simulationen – Zur Reorganisation von Wahrnehmung und Wissen in den immersiven Installationen von Jakob Kudsk Steensen

Von Kerstin Hallmann

Still, an exhibition is more than the series of artworks produced by a list of artists, occupying a given space and hung more or less high on a wall. […] This suggests that an exhibition isn't only the sum of its artworks, but also the relationships created between them, the dramaturgy around them, and the discourse that frames them. (Filipovic 2013)

Ausstellungen sind komplex. Man kann sie nicht auf ihre Einzelteile reduzieren, etwa auf die gezeigten Exponate oder die teilnehmenden Künstler*innen. Und sie lassen sich genauso wenig auf den Raum reduzieren, in dem sie stattfinden oder auf die Idee, die zu ihrer Realisierung geführt hat. Wie die Kuratorin und Kunsthistorikerin Elena Filipovic schreibt, sind sie auch die Beziehungen zwischen all diesen Elementen, die Dramaturgie um sie herum und der Diskurs, der sie umrahmt (vgl. Filipovic 2013).

In diesem Beitrag analysiere ich auszugsweise die Ausstellung *Co-Workers. Network as Artist* als Beispiel, um über inklusive Bildungssituationen nachzudenken. Das tue ich, indem ich methodisch mit Karen Barads Ansatz des Agentiellen Realismus auf die Ausstellung schaue und somit die Verwobenheit individueller Subjektivität mit anderen, menschlichen und nicht-menschlichen Akteur*innen zu beobachten suche. Daraus wird zwangsläufig eine Auseinandersetzung mit dem Netzwerk, dem Netzwerk als Künstler*in entstehen, wie sie der Subtitel der Ausstellung paradigmatisch erklärt. Meine Fragestellung wird dann in dem Versuch münden, auch Inklusion und damit auch Subjekte der Inklusion vor dem Hintergrund vernetzter Subjektivitäten zu verstehen. Daraus versuche ich ein Bildungsverständnis für inklusive kunstpädagogische Bildung abzuleiten, das sich eher der Verwobenheit von Dingen, Menschen und Räumen verpflichtet sieht, als der Bildung individueller Subjekte.

Ausstellungen und postdigitale Subjekte

Die Ausstellung *Co-Workers – Le réseau comme artiste / Network as Artis*t (Das Netzwerk als Künstler*in), die 2015/2016 im Musée d'art moderne in Paris (MAM) stattfand, wird hier exemplarisch als Ausgangspunkt für ein Nachdenken über inklusiv-pädagogische Settings hinzugezogen. Ich wähle Ausstellungen als Gegenstand der Analyse, weil ich diese als verdichtete Strukturen ihrer Zeit verstehe, in deren Komplexität die Verwebungen sowohl menschlicher als auch nicht-menschlicher Akteur*innen im soziomateriellen Sinne (vgl. Sørensen 2015) verhandelt werden können. Die Ausstellung Co-Workers eignet sich hier besonders gut, da sie auf verschiedenen Ebenen Anhaltspunkte bietet, mit denen sich Fragen zu zeitgenössischen Subjektkonstruktionen un-

ter postdigitalen Bedingungen stellen lassen. Vor dem Hintergrund veränderter Kommunikationsformen durch die Digitalisierung ging die Ausstellung der Frage nach, welche Shifts künstlerische Produktionen aktuell durchlaufen. Sie zeigte vor allem Positionen, deren Praktiken eher von Netzwerken und deren Austausch als von individuellen künstlerischen Schaffensprozessen geprägt sind. Bei diesen Netzwerken handelt es sich nicht einfach um den Austausch einiger Künstler*innen untereinander; sie setzen sich vielmehr aus verschiedenen menschlichen und dinglichen Akteur*innen zusammen. In diesem Beitrag wird es daher auch um die Rolle der *Dinge* gehen, um deren Präsenz und insbesondere um deren Wirkmacht in pädagogischen Kontexten. Welche Rolle spielen Dinge oder nicht-menschliche Akteure in Bildungszusammenhängen? Und welche Rolle wird ihnen aktuell zugeschrieben? Vor allem der ‚Stand der Dinge', auch wenn er in Ausstellungen schon immer im Mittelpunkt der Debatte stand, erhält derzeit neue Aufmerksamkeit (vgl. Sternfeld 2016).

Unter dem Begriff des *Neuen Materialismus* werden die traditionellen Beziehungen von Dingen und Menschen theoretisch auf die Probe gestellt; die Hierarchisierung von erkennendem Subjekt und zu erkennendem Objekt relativiert. Diese Neukonzeptionierung wirkt sich auch auf den Status des individuellen Subjekts aus, das in (kunst-)pädagogischen Konzepten nach wie vor einen hohen Stellenwert genießt. Allerdings lässt sich die erstarkende Aufmerksamkeit auf die Dinge nicht nur als Verlustgeschichte des Subjekts beschreiben. Vielmehr ermöglicht sie neue Perspektiven für die Auseinandersetzung mit Menschen *und* Dingen innerhalb pädagogischer Kontexte, durch die Potentiale sichtbar werden, die Handlungsmöglichkeiten für inklusive Bildung bereithalten.

Auch im Kontext aktueller postdigitaler Bedingungen ist eine Verschiebung von der Figur des individuellen Subjekts hin zu netzwerkartigen Verflechtungen zu beobachten. Jörissen und Meyer konstatieren 2015, dass Veränderungen von Medialität zu Veränderungen von Subjektivität führen und machen damit, in Rückgriff auf Luhmann, den Einfluss der jeweiligen Leitmedien auf Gesellschaften und ihre Subjekte deutlich (vgl. Meyer/Jörissen 2015: 7). Im Postdigitalen, worin das Digitale als „Infrastruktur unserer Wirklichkeit" (Klein et al. 2020) verstanden werden kann und demnach in alle Alltagsstrukturen und medialen Prozesse eingewoben ist, zeigen sich neue Strukturmerkmale, mit denen klassische Konstruktionen von Subjektivität nicht länger beschreibbar sind (vgl. Herlitz/Zahn 2019).

Neomaterialistische Ansätze, auf die ich in diesem Beitrag meine Argumentation stütze, bieten ein verändertes Verhältnis von Menschen und Dingen an, indem sie eine grundlegende Trennung menschlicher und nicht-menschlicher Akteur*innen negieren und damit die vermeintliche ontologische und epistemologische Unterscheidung in Frage stellen, die den Menschen als etwas Anderes oder sogar Überlegenes definiert (vgl. Barad 2012). Allerdings behandeln sie medientechnologische Fragestellungen nicht explizit und damit auch nicht deren Auswirkungen auf Gesellschaften, womit ihre Thesen nicht per se an digitale Bedingungen gebunden sind. Es erscheint mir jedoch nicht überraschend, dass neomaterialistische (und posthumanistische) Theorien gerade jetzt immer populärer werden, zumal traditionelle Zuschreibungen vom autonomen Subjekt unter postdigitalen Bedingungen ins Wanken geraten. Mit der zunehmenden Verbreitung sowohl von Mensch-Mensch- und Mensch- Ding-Beziehungen als auch von digitaltechnologischen Netzwerken sieht sich der Mensch in vielschichtige Teilungs- und Teilhabeprozesse eingewoben, die die Vorstellung eines von der Welt und den Dingen abgegrenzten individuellen Subjekts, wie sie in neomaterialistischen Ansätzen explizit in Frage gestellt wird, weniger wahrscheinlich machen.

Subjekte der Inklusion

Aus kunstpädagogischer Perspektive geht es mir nun vor diesem Hintergrund darum, die Komplexität aktueller gesellschaftlicher und kultureller Bedingungen auch für Bildungskontexte ernst zu nehmen. Besonders wichtig ist mir der Bereich der inklusiven Bildung. Dabei folge ich einem weiten Inklusionsbegriff, welcher die strukturellen Dimensionen von Inklusion stärker in den Blick nimmt, als der Integrationsbegriff. Während im Diskurs um Integration die Berücksichtigung bzw. Anerkennung unterschiedlicher individueller Subjekte im Mittelpunkt stehen, fokussiert ein weiter Inklusionsbegriff, wie er auch in den *Cultural Dis/ability Studies* (vgl. Schillmeier 2010; Waldschmidt 2017) diskutiert wird, dies auch aus machtsensibler Perspektive (vgl. Boger 2017). Damit verschiebt sich der Fokus: weg vom individuellen Subjekt der Förderung, hin zu strukturellen Merkmalen von Diskriminierung (vgl. Hinz 2002). In der aktuellen kunstpädagogischen Diskussion zur Inklusion liegt der Fokus jedoch weiterhin eher auf der Förderung individueller Subjekte innerhalb bestehender Bildungssituationen als auf strukturellen Bedingungen (vgl. z.B. Engels 2017; Loffredo 2016), weswegen ich die Position der *Cultural Dis/ability Studies* für die Kunstpädagogik stark machen

möchte. Mit Mai Ahn Boger verstehe ich Inklusion synonym zu Differenzgerechtigkeit, als „Vereinigungszeichen sexismus-, rassismus-, ableismus- und klassismuskritischer Theoriebildung“ (Boger 2017). Inklusion ist damit nicht ein Feld, das sich nur mit dem Ein- und Ausschluss von Menschen mit Behinderungen befasst, sondern mit jeglicher Form von Ausschluss, der sich auf differenzgeleitete Kriterien stützt. Behinderung ist dabei eines dieser differenzgeleiteten Kriterien, welches eine „spezifische soziale Identität einer Minorität“ [1] herstellt, die – und das gilt für verschiedene differenzgeleitete Kriterien – historisch immer wieder reproduziert werden. Dazu gehört auch das Verständnis von Subjektivität, das gerade in den humanistischen Disziplinen gängig ist und sowohl in einigen Wissenschaftszweigen als auch in Alltagsdiskursen stetig reproduziert wird.

Inklusion jenseits von Subjektorientierung und Individualitätskonzeptionen zu fassen, ermöglicht einen breiteren Blick auf die vielfältigen Verflechtungen von Menschen, Dingen, Räumen und Technologien. Diese Verflechtungen lassen sich besonders gut mit neomaterialistischen Theorien beschreiben. Auch wenn sie keine homogene Denkrichtung oder gar einen einheitlichen wissenschaftlichen Stil verfolgen (vgl. Lemke 2015), ist ihnen gemein, dass sie jenen Dualismus von menschlichen Akteur*innen auf der einen Seite und denen gegenüberstehenden nicht-menschlichen Akteuren überschreiten. Materie wird dabei bspw. im *Agentiellen Realismus* von Barad eine ‚agentive‘, also wirkmächtige Rolle zugeschrieben, die auch an der Konstitution von Machtverhältnissen aktiv beteiligt ist (vgl. Hoppe/Lemke 2015). Durch neomaterialistische Theorien werden vermeintlich kausale Zusammenhänge hinterfragbar, da sie die Wirkmacht materieller Akteure mitberücksichtigen. Kausalität ist bspw. bei Barad nicht einfach gegeben, sondern entsteht erst in der „Intra-aktion“ (ebd.). Fragen danach, wer oder was wie auf welche sozialen Konstellationen einwirkt und wer welche Machtposition innerhalb dieser Konstellationen inne hat (bspw. das Subjekt gegenüber dem Objekt, die Ursache gegenüber der Wirkung), können unter Berücksichtigung der dinglichen Akteure anders gedacht werden.

Die Berücksichtigung nicht-menschlicher Akteure erscheint mir vor diesem Hintergrund als fruchtbar für die Konzeptionierung inklusiver Bildungssituationen. Ausstellungen, als zentrale Bestandteile kultureller Bildungsinstitutionen wie der Galerie und dem Museum, stellen in dieser theoretischen Perspektive besonders brauchbare soziomaterielle Gefüge dar, mit denen die dynamischen Beziehungen verschiedener menschlicher und dinglicher Akteur*innen beschrieben und analysiert werden können, um sie wiederum in einem nächsten Schritt auf weitere Bildungssituationen und -institutionen (wie die Schule) zu übertragen. Vor diesem Hintergrund werde ich nun die Co-Workers Ausstellung als eine potentiell exemplarische Bildungssituation mit einem neomaterialistischen Blick untersuchen.

Co-Workers

Co-Workers lässt sich auf einfachster Ebene mit „Mit-Arbeiter“ ins Deutsche übersetzen, was zunächst einmal auf kollaborative Arbeitsprozesse verweist. Darüber hinaus ist die Assoziation zu Co-Working-Spaces und damit zu Arbeitsplätzen naheliegend, die durch Digitalisierung zunehmend ortsunabhängig geworden sind. Menschen arbeiten an wechselnden Arbeitsplätzen, in Apple Stores, Starbucks Wi-Fi-Areas, Shopping Malls und Flughäfen. Weder das öffentliche noch das private Leben stehen noch im Widerspruch zur Arbeit. Unter den Bedingungen während der Corona-Pandemie, als Starbucks und Shoppingmalls teilweise geschlossen waren, Flughäfen und Bahnhöfe zu möglichst zu vermeidenden Orten wurden, verlagert sich Co-Working stärker in digitale Infrastrukturen aus behelfsmäßigen Home-Offices oder Urlaubsorten – je nach finanzieller Möglichkeit und Arbeitssituation als Homeoffice oder Workation-Konzept. Co-Working verlässt den öffentlichen Raum wieder, wobei die vermeintliche Trennung von Arbeit und Privatleben sich weiter destabilisiert. Je nach Berufsfeld und sozialer Situation rückt die Bedingtheit von Arbeit sowie von räumlichen und technologischen Ressourcen ins Blickfeld. Zum zentralen Aspekt von Co-Working werden mehr und mehr das Teilen von Zeitzonen und die Verfügbarkeit stabiler Internetverbindungen. Die Ausstellung greift die 2015er Version von Co-Working auf, indem sie Bedingungen künstlerischer Arbeit in Szene setzt und damit illustriert. Dabei werden insbesondere kollaborative Arbeitsweisen verhandelt. Die gezeigten Exponate [2] sind nicht nur durch Prozesse der künstlerischen Kollaboration entstanden, sondern zeigen diese auch explizit: Cecile B. Evans bspw. inszeniert mit ihrer Arbeit „Working on what the heart wants“ (2015) den Prozess an der ein Jahr später auf der 9. Berlin Biennale gezeigten Arbeit „What the heart wants“ (2016). Über eine 3-Kanal-Installation, eingebettet in ein Möbelarrangement, das an ihr Studio erinnern mag, zeigt sie Chatverläufe mit beteiligten Akteur*innen und sucht über den Nickname HEARTWANTS123D nach Kollaborateur*innen und verteilt Arbeitsaufträge. Damit wird der Prozess kollaborativer Arbeit offengelegt und ist gleichzeitig Teil des Kunstwerks.

Wenn es um die Betrachtung von Co-Working-Prozessen geht, lässt sich erstmal an das Konzept des *networked individualism* von

Rainie & Wellman (Rainie/Wellman 2012) anschließen. Sie verweisen 2012 auf neue Formen des Zusammenkommens durch Digitalisierung, die die Figur des vernetzten Individualisten hervorbringen, in dem sich Menschen nicht mehr als Teil einer festen Gruppe verstehen, sondern in unterschiedlichen Kontexten immer wieder neue Konstellationen eingehen – unabhängig vom Ort.

Die Ausstellung geht hier aber einen wesentlichen Schritt weiter, indem sie Netzwerke über die Verbindung menschlicher Akteur*innen hinaus versteht. In Cecile B. Evans Arbeit lassen sich nicht nur die Kollaborateur*innen als Teil des Netzwerks verstehen, sondern auch die technologischen Komponenten und das Studiomobiliar. Akteur*innen im Netzwerk sind auch, wie Toke Lykkeberg es im Katalog der Ausstellung beschreibt, Algorithmen, Katzen oder, in Bezug auf Brad Troemel, vakuumverpackte organische Materialien, die sich im Prozess des Zerfalls und der Rematerialisierung befinden (vgl. Lykkeberg 2015b). Besonders deutlich wird diese Erweiterung im zweiten Teil des Ausstellungstitels: *Le réseau comme artiste.*

Le réseau comme artiste

Le réseau comme artiste verschiebt den Fokus der Ausstellung auf komplexere Netzwerke. Bemerkenswert ist hier nicht nur die Wortwahl an sich, sondern auch deren Reihenfolge: Es ist nicht die Rede von der Künstler*in als Netzwerk, sondern vom Netzwerk als Künstler*in. Die Rolle des*der Künstler*in hat mit der Formulierung ‚Künstler als' einige Wandlungen erfahren, vom „Künstler als Produzent" (W. Benjamin 1934) zum „Künstler als Konsument" (Groys 2003) – und verschiedenen Varianten dieser Formen (vgl. Lykkeberg, 2015a). Die Ausstellung mit ihrem Titel kehrt dieses Verhältnis um: Das Netzwerk avanciert darin von einer Struktur, die Akteur*innen miteinander in Beziehung setzen kann, zum*r handelnden Akteur*in. Das Netzwerk, das nicht unbedingt an menschliche Akteur*innen gebunden ist, wird zum*r Künstler*in.

Das Verhältnis zwischen menschlichen und nicht-menschlichen Akteur*innen wird durch das Ausstellungsthema provokativ in Frage gestellt. Damit werden auch die bestehenden Machtverhältnisse erneut in Bezug auf neomaterialistische Theorien verhandelbar. Sie kritisieren die anthropozentrische Annahme, dass Materie von Natur aus passiv und damit an sich bedeutungslos ist (vgl. Gamble et al. 2019). An dieser Stelle kommt Karen Barads *Agentieller Realismus* für mich maßgeblich ins Spiel: Der neue Materialismus, insbesondere in Barads Konzeption des Agentiellen Realismus (vgl. Barad 2012), verweigert konsequent die Unterscheidung von Materie und dem was außerhalb der Materie – einschließlich des menschlichen Sinns – liegt (vgl. Gamble et al. 2019). Die Performanzen des Menschen liegen damit nicht außerhalb jener materiellen Welt, sondern sind in diese eingebettet und bedingen sich fortwährend in einem dynamischen Bezug (vgl. ebd.).

Der Agentielle Realismus versteht sich damit als anti-essentialistisch. Das bedeutet, dass grundlegende Annahmen und vermeintliche Kausalzusammenhänge anthropozentrischer und konstruktivistischer Theorien des 20. Jahrhunderts in Frage gestellt werden. So werden z.B. bei Barad Identitäten nicht als primär existent, sondern als Effekte von „Intraaktionen" gedacht, die immer erst innerhalb spezifischer materiell-diskursiver Praxen sinnvoll werden (vgl. Barad, 2012).

Beobachtbare Strukturen lassen sich bei Barad – im Abstand zum Netzwerkbegriff bspw. in der Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT) – als ‚Apparat' beschreiben. Als zunächst technischer Begriff beschreibt er, dass ohne die jeweilige Messtechnik niemals Messergebnisse erzielt werden können oder andersherum gefasste Messergebnisse immer erst durch ihre Messtechnik in ihre Aktualisierung gezwungen werden. Als „Praktiken mit offenem Ende" (Barad 2007: 170) sind sie dabei grundsätzlich unbestimmt. Momente der Bestimmtheit werden erst durch Unterbrechungen der Dynamiken hergestellt, sogenannte ‚agentielle Schnitte'. Auch Beschreibungs- und Beobachtungstechnologien lassen sich als Apparate beschreiben. Mit einer gewählten Art des Beobachtens, einer bestimmten Reihe von Annahmen, werden agentielle Schnitte gesetzt, die bestimmte Eigenschaften hervorbringen und einschließen, während andere explizit ausgeschlossen werden (vgl. Barad 2007), die sich wiederum auf das Beobachtete auswirken (vgl. Gamble et al. 2019). Der Apparat besteht also aus einer Reihe von spezifischen, bedeutungserzeugenden Verbindungen mit offenem Ende. Daher verstehe ich ihn zwar in der Nähe des Netzwerkkonzepts (z.B. der ANT), der wichtige und entscheidende Unterschied besteht aber darin, dass die einzelnen Relata einer Beziehung – menschlicher und nicht-menschlicher Art – nicht präexistieren und als feste Einheiten in ein Netzwerk eingehen. Sie werden allererst durch den Apparat performativ hervorgebracht bzw. erzeugt.

Mit dem Agentiellen Realismus lassen sich Phänomene [3] nur in Abhängigkeit der Apparate und des agentiellen Schnitts beschreiben. Was zunächst als Einschränkung erscheinen mag, stellt sich im Prozess als methodisch gewinnbringend heraus. Jed-

er gesetzte agentielle Schnitt, sei es die Definition der Beobachtungsgrenzen, die Reflexion über das eigene Vorwissen oder auch der Einbezug des eigenen Beobachtungsapparates, definieren die Beobachtungs- und Forschungsperspektive innerhalb einer grundsätzlichen Offenheit des beobachteten Phänomens. Künstlerische Praxen, durch die Brille des Agentiellen Realismus betrachtet, erweisen sich somit zwangsläufig als komplexe Gebilde (im Postdigitalen ungleich komplexere Gebilde), deren Einzelteile immer als *Dinge innerhalb* des Phänomens beschrieben werden müssen. Damit werden Beobachtungen von Relationen und Relationierungsweisen möglich, während andere aktiv ausgeschlossen – somit aber beschreibbar – werden.

Die Co-Workers Ausstellung nimmt sich mit dem Untertitel der Ausstellung ‚Netzwerk als Künstler*in' dieser existierenden komplexen Netzwerkstrukturen und Relationierungsweisen an. Und sie tut es nicht nur, indem sie arrivierte Subjektkonzepte befragt, sondern auch in ihrer materiell-räumlichen Gestaltung.

Kollektive Räume

Die Verschiebung von einzelnen künstlerischen Positionen hin zu vernetzten und verwobenen Settings lässt sich auch auf Ebene der Organisationsstruktur beobachten. Co-Workers wurde im Kollektiv von Angeline Scherf, Toke Lykkeberg und Jessica Castex kuratiert. Für das Mise en Scène wurde das DIS-Kollektiv mit dessen Protagonist*innen Lauren Boyle, Solomon Chase, Marco Roso, David Toro, Nick Scholl, Patrik Sandberg und Samuel Adrian Massey engagiert.

Im *MAM* wurde ein räumliches Setting hergestellt, welches nach dem Katalogtext von DIS den Anspruch verfolgt, eine Szenografie herzustellen, die sanfte Übergänge zwischen den verschiedenen Projekten als Raum anbietet, in dem Objekte, Bilder und Informationen zirkulieren (vgl. DIS 2015). Die Umsetzung dieses Anspruchs wurde u.a. durch die Arbeit *KEN – The Island* realisiert. KEN ist ein voll funktionsfähiger Hybrid aus Küche und Bad, ausgestattet mit mehreren Bildschirmen. Eine Ästhetik ähnlich der von High-End-Stock- Fotografie wird hier auf eine Installation angewandt – eine Art „rendering coming to life" (Boyle 2016, 3:45), wie Lauren Boyle es in einem Interview mit Mike Meiré (2016) beschreibt. Die Installation irritiert traditionelle Raumkategorien und schafft darüber hinaus in der Ausstellung einen Raum für Diskurs und Begegnungen. Auf den Screens des Ensembles wird das Video- und Performanceprogramm der Ausstellung gezeigt. Die Arbeit entstand in Kooperation und Umsetzung mit der Firma *Dornbracht*, einem Unternehmen für hochwertige Einrichtungs- und Wohnlösungen. Sie wird in Ausstellungen installiert, ist aber gleichzeitig auf dornbracht.com zu finden, womit sie sowohl im Kunstraum als auch außerhalb dessen materialisiert wurde.

Die in der Co-Workers Ausstellung gezeigten künstlerischen Positionen können jeweils als kollaborative sowie auf Vernetzung basierende Praktiken verstanden werden, die sich im Exponat wie im Ausstellungsraum verdichten. Die Arbeit *The Island (KEN)* scheint mir durch ihre Positionierung im Zentrum des MAM und auch durch ihre Hybridität eine verstärkende und vermittelnde Funktion in Bezug auf die vielen anderen ausgestellten Positionen einzunehmen.

Auch wenn das MAM Initiator und Hauptveranstaltungsort der Ausstellung war, fand zeitgleich im *Bétonsalon – Centre d'art et de recherche* die Co-Ausstellung *Co-Workers: Beyond Disaster* statt, kuratiert von Mélanie Bouteloup und Garance Malivel. Das Programm umfasste neben dem Ausstellungsteil auch Vorträge, Workshops und andere diskursive Formate, in denen alternative Perspektiven nicht-anthropozentrischer Ansätze verhandelt wurden.

Ein dritter Kooperationspartner war das Residency-Programm *89plus* [4], das 2014 von Hans Ulrich Obrist und Simon Castets gegründet wurde – ein internationales und plattformübergreifendes Forschungsprojekt, das der Generation, die in oder nach 1989 geboren wurde, eine Plattform gibt. 89plus war eingeladen worden, mehrere 15-tägige Einzel- und Duo-Ausstellungen als besondere Interventionen innerhalb der Ausstellung zu initiieren.

Bereits auf der organisatorischen Ebene wird hier eine kollaborative Struktur auf räumlicher sowie institutioneller Ebene sichtbar, die mich dazu bringt, das Ausstellungsprojekt Co-Workers nicht nur als Ausstellungsnetzwerk, sondern vielmehr das Netzwerk selbst als wesentliches Strukturmerkmal der Ausstellung zu verstehen.

Was würde also mit dem Blick auf Bildungssituationen passieren, wenn diese Betrachtung auf Formen kollaborativer Art auf Institutionen wie die Schule übertragbar wären? Wer oder was müsste demnach mitbetrachtet werden?

Ich möchte gerne noch eine weitere Ebene anreißen, bevor es hier zu einer Art Forderung oder Wunsch kommen kann, nämlich die Ebene der Künstler*innen, die ja dennoch existieren.

Namen

Auch wenn sich die Co-Workers-Ausstellung auf relationale Strukturen und weniger auf Kunstwerke einzelner Künstler*innen konzentriert, kann sie nicht darauf verzichten, die Positionen durch namentliche Erwähnung der Künstler*innen zu benennen. Wie sollte sie auch, wenn genau diese Namen sowohl zur Popularität der Ausstellung beitragen als auch bestimmte Positionen diskursiv verhandelbar machen. Namen scheinen mir hier mehr zu sein, als die Bezeichnung bestimmter Subjektpositionen. Hinter dem Namen der Künstler*in verbirgt sich ein Netzwerk, eine Struktur, ein System, in welcher und wodurch das Kunstwerk entsteht – und damit auch der*die Künstler*in.

Dennoch könnte die namentliche Erwähnung von Künstler*innen so verstanden werden, dass die Künstler*innen das Zentrum des jeweiligen Projekts darstellen. Der Name der Ausstellung *Co-Workers. Netzwerk als Künstler* zeigt hier jedoch eine Schwerpunktverlagerung. Weg von der Zentrierung der menschlichen Akteur*innen und hin zu den Verbindungen, stellt die Ausstellung das Netzwerk in den Mittelpunkt. Und Netzwerke bestehen nicht nur aus menschlichen, sondern aus mehreren verwobenen menschlichen und nicht-menschlichen Agenten. Mit den Hauptaspekten des neuen Materialismus und dem Agentiellen Realismus im Hinterkopf möchte ich die folgende Perspektive auf die Ausstellung einnehmen: Die Ausstellung entsteht nicht durch die Arbeit der Künstler*innen an den gezeigten Werken – vielmehr werden sowohl Künstler*innen als auch Kunstwerke nur innerhalb der Ausstellung und innerhalb des Kunstsystems zu Künstler*innen und Kunstwerken gemacht, im Sinne eines Apparates. Es ist also nicht das menschliche Subjekt, das auch ein äußeres Objekt hat. Die Trennung von Subjekt und Objekt wird erst durch bestimmte Praktiken hergestellt. Mit der Ausstellung *Network as Artist* werden genau diese Praktiken ausgestellt und verhandelbar.

Von Ausstellungen lernen

In der Co-Workers Ausstellung wurden Prozesse im Kunst- und Ausstellungsbetrieb sichtbar gemacht, die mit tradierten Mustern von künstlerischer Subjektivität brechen und Verstrickungen ins Zentrum der Verhandlung stellen. Es wird deutlich, dass das Konstrukt der Ausstellung nicht allein die Arbeit von Künstler*innen zeigt, nicht allein von Kurator*innen gemacht wird und nicht allein in bestimmten räumlichen Arrangements funktioniert. Die Ausstellung ist mehr als das, sie ist aber auch mehr als die Beziehungen zwischen all diesen Elementen, mehr als die Dramaturgie um sie herum und auch mehr als der Diskurs, der sie umrahmt, wie eingangs mit Filipovic dargestellt (vgl. Filipovic 2013). Mit neomaterialistischen Ansätzen lässt sie sich vielmehr als das Setting verstehen, in dem die Künster*in, die Objekte, die Diskurse und alle Beziehungen dazwischen erst entstehen. Mit anderen Worten: Es sind die Intraaktionen der verschiedenen Akteur*innen, die punktuell so etwas wie Subjektivität und Objektivität produzieren, abhängig von den jeweiligen räumlichen, materiellen und diskursiven Elementen.

Als ein solches Setting würde ich gerne auch inklusive Bildungssituationen denken. Daher mache ich den Versuch, von der Beobachtung von Ausstellungen als soziomaterielle Ensembles Ansätze für das Denken über inklusive Settings abzuleiten. Mit der Betrachtung von Ausstellungssettings lässt sich die Bedingtheit sowie Verwobenheit insbesondere von menschlichen, dinglichen und räumlichen Akteur*innen in einem für diese Situation gemachten Arrangement untersuchen. Durch die explizite Gemachtheit der Situation im Ausstellungsraum lassen sich Relationen denken und erproben, die für inklusive Bildungssettings fruchtbar gemacht werden können.

Was würde also passieren, wenn wir die Fragestellungen der Co-Workers Ausstellung auf Bildungssituationen übertragen? Wenn wir skizzenhaft die Schule als Co-Learning-Space konzipierten und die Schüler*innen als Co-Learner?

Wenn wir, wie Gesa Krebber es fordert, die Potentiale von künstlerischer Kollaboration für kunstpädagogische Bildungssituationen nutzen würden (vgl. Krebber 2020), könnten wir Schule als Co-Learning-Space verstehen. Schule wäre als durch Digitalisierung ortsunabhängige vernetze Institution denkbar, die nicht länger nur an einen architektonischen Bildungsraum (im Sinne eines lokalisierbaren Schulgebäudes) gebunden ist. Kollaboratives Lernen, wie auch kreative Praxen könnten dann räumlich flexibel werden und sich an verschiedenen Stellen und auch in hybriden Formen bündeln. Aber welche Orte müssten dann entworfen

werden, um eine Hybridfunktion, wie sie in der Ausstellung die Installation *Ken – The Island* einnimmt, um ort- und zeitunabhängige Lernorte herzustellen?

Krebber diagnostizierte schon vor der derzeitigen Pandemie einen „Kollaborationsmangel des deutschen Schulsystems“ (ebd.: 28). Die derzeitig von Distanzlernen geprägte Schulsituation zeigt, dass infrastrukturelle und konzeptionelle Arbeit bevorsteht, um diesen Schritt ohne neu entstehende Bildungsungerechtigkeiten hervorzubringen und Schule als Co-Learning-Space in diesem Sinne zu realisieren.

Aber nicht nur räumliche und infrastrukturelle Gewohnheiten würden mit einer Anwendung der Ausstellung auf das Bildungssystem, insbesondere im Feld der Kunstpädagogik, neu konzeptioniert werden müssen, sondern auch die Frage des zu bildenden Subjekts.

Mit dem zweiten Aspekt der Ausstellung, dem Untertitel *Network as Artist* formuliert sich eine Priorisierung auf Netzwerke zur Beschreibung von Menschen und gleichsam verliert das individuelle, unteilbare und autonome Subjekt seine Bedeutung als Selbstbeschreibungsfigur. Auf Bildungssituationen übertragen wären wir mit der Figur des Netzwerks als Schüler*in konfrontiert. Das Netzwerk als Schüler*in und damit als das Subjekt von Bildung zu entwerfen, würde den Fokus von Bildung auf die verschiedenen Akteur*innen, die das Netzwerk bilden und gleichermaßen von und durch es gebildet werden [5] verschieben und damit den Bildungsauftrag auf die Netzwerke ausdehnen. Das würde die schon 2008 von Stephan Münte-Goussar gestellte Forderung einschließen, Kreativität von der Idee des individuellen Selbst abzulösen (vgl. Münte-Goussar 2008: 38).

Bildung, verstanden als Bildung der Netzwerke verschiedener menschlicher, dinglicher, räumlicher und technologischer Akteur*innen, befindet sich auch in der Nähe von Torsten Meyers Bildungskonzeption des Sujets. Das Sujet, in seiner englischen und französischen Verwendung sowohl als Subjekt, aber auch als Gegenstand, Thema oder Material verstanden, verschiebt „vor dem Hintergrund einer radikal veränderten Medialität“ (Meyer 2015: 104) die Subjektfunktionen aus dem individuellen Subjekt hin zu der Verstrickung verschiedenster Akteur*innen. Meyer schlägt mit dieser Verschiebung vor, Bildungsprozesse „eher zwischen als in den Köpfen“ (ebd.: 113) zu verorten.

Bildung und Förderung zwischen die Köpfe – und auch zwischen die Körper, die materiellen Dingen, Technologien und Räume – zu denken und nicht in sie hinein, hätte nicht mehr die Kategorie des individuellen Subjekts vor Augen, sondern vielmehr die netzwerkartigen Gefüge, die – mit Barads Vokabular – erst in den Intra-aktionen die Figur des individuellen Subjekts hervorbringen. Die Konstitution von individuellen Bildungssubjekten in der Abfolge zu konzipieren, in der sie durch Intra-aktionen entstehen anstatt sie als vorrangig gegeben zu antizipieren, erlaubt es einen genaueren Blick auf die agentiellen Bedingtheiten von Subjektivität zu werfen und damit auch Differenzkategorien besser zu verstehen.

Eine so verstandene Konzeption von Netzwerksubjekten als Bildungssubjekte hat direkte Auswirkungen auf die Konzeption inklusiver Bildungssettings. Denn wenn die Zuschreibung bestimmter diskriminatorischer Marker, wie bspw. Abilität nicht ins Subjekt, sondern als Effekte eines Netzwerk gedacht werden, muss inklusive Bildungsarbeit nicht als Förderung der Fähigkeiten individueller Subjekte, sondern als kritische Förderung der Netzwerke und Arbeit an Relationen und Relationierungsweisen konzipiert werden.

In Bezug auf inklusive Bildung im Allgemeinen und kunstpädagogische Inklusion im Besonderen halte ich diesen Perspektivwechsel für äußerst relevant und dringlich. Denn während aktuelle Diskurse über die gesellschaftlichen Bedingungen von Digitalität eine Neuverortung von Subjektivität mit sich bringen, bleibt die kunstpädagogische Debatte über Inklusion (noch) in der Idee der Subjektorientierung und Individualisierung verhaftet.

Mit einem solchen, aus der Ausstellungsanalyse abgeleiteten Bildungsverständnis, möchte ich einen Vorschlag für die Konzeption inklusiver Bildung wagen, die sich tastend an eine Orientierung jenseits des klassischen Bildungssubjekts heranwagt. Paten hierfür finde in der Soziologie, z. B. Dirk Baecker und Andreas Reckwitz und in Positionen aus der Medienbildung, wie z. B. von Patrick Bettinger und Benjamin Jörissen. Auch in der Kunstpädagogik und Ästhetischen Bildung existieren solche Positionen bspw. bei Torsten Meyer und Manuel Zahn.

Für eine inklusive Kunstpädagogik scheint mir ein Bildungsverständnis ausgehend von relationalen Subjekten noch zu wenig bearbeitet. Dabei zeigen einige aktuelle Ausstellungen, wie z. B. die Co-Workers Ausstellung, auf welche Art und Weise ein Denken

in Netzwerken auf verschiedenen Ebenen in institutionelle Praxen übersetzt werden kann, wenn auch nur zeitweise. Daher schlage ich vor, von ihnen zu lernen, sie als Vorbilder für inklusive Bildungsräume zu verstehen. Denn durch die Auseinandersetzung mit Ausstellungen in postdigitalen Kontexten lassen sich potentielle Bildungsräume jenseits der Setzung von subjektiver Individualisierung im Kontext aktueller medientechnologischer Bedingungen mit allen ihren Akteur*innen entwerfen.

Anmerkungen

[1] Eigene Übersetzung: Orig: Being disabled as „a specific social identity of a minority“ (Tom Shakespeare) (Waldschmidt, 2017)

[2] Zu einzelnen Exponaten habe ich in dem Artikel „Educating Things: Art Education Beyond the Individual in the Post-Digital“ in: Kevin Tavin, Gila Kolb, Juuso Tervo (Hrsg.): “Post-Digital, Post-Internet Art and Education: The Future is All-Over” (2021) genauer hingewiesen.

[3] Mit Barads Phänomenbegriff werden nicht Phänomene von Noumena abgegrenzt,vielmehr setzt sie das Phänomen an einer anderen Stelle der Wirklichkeitskonstitution an. «Die Wirklichkeit setzt sich nicht aus Dingen-an-sich oder aus Dingen-hinter-Phänomenen zusammen, sondern aus Dingen-in-Phänomenen.» (Barad 2007: 140). Das Phänomen ist im agentiellen Realismus somit die kleinste ontologische Einheit, ohne vorher existierene Relata.

[4] https://www.89plus.com/about/

[5] Torsten Meyer illustriert diesen Gedanken mit dem Bild des Nebels, der sich Vgl. Torsten Meyer in diesem Band.

Literatur

Barad, Karen (2007): Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning. Durham/London: Duke University Press.

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

Boger, Mai-Anh (2017): Theorien Der Inklusion – Eine Übersicht. In: Zeitschrift für Inklusion, Nr. 1 (April). https://www.inklusion-online.net/index.php/inklusion-online/article/view/413 [06.10.2021].

DIS (2015): Coworking DIS : mise en scène. In: Musee D´Art Moderne de la Ville de Paris (Hrsg.), Co-Workers. Le réseau comme artiste. Exhibition-Catalogue. S. 24–29.

Engels, Sidonie (2017): Inklusion und Kunstdidaktik heute. In: Engels, Sidonie (Hrsg.), Inklusion und Kunstunterricht. Perspektiven und Ansätze künstlerischer Bildung. 11–28. Oberhausen: Athena.

Filipovic, Elena (2013): What Is an Exhibition? In: Hoffmann, Jens (Hrsg.): Ten fundamental Questions of Curating. S. 71–81. Mailand: Mousse Publishing.

Gamble, Christopher N., Hanan, Joshua S. & Nail, Thomas (2019): What is new materialism? In: Angelaki – Journal of the Theoretical Humanities, 24(6). S. 111–134. https://doi.org/10.1080/0969725X.2019.1684704

Groys, Boris (2003): Der Künstler als Konsument. In: Groys, Boris (Hrsg.), Topologie der Kunst. München: Hanser. S. 47–58.

Herlitz, Lea; Zahn, Manuel (2019): Bildungstheoretische Potentiale postdigitaler Ästhetiken – Eine methodologische Annäherung. Kulturelle Bildung online. https://doi.org/doi.org/10.25529/92552.526

Hoppe, Katharina; Lemke, Thomas (2015): Die Macht der Materie. Grundlagen und Grenzen des agentiellen Realismus von Karen Barad. Soziale Welt, 66(3), 261–280. https://doi.org/10.5771/0038-6073-2015-3-261

Klein, Kristin; Kolb, Gila; Meyer, Torsten; Schütze, Konstanze; Zahn, Manuel (2020): Einführung: Post-Internet Arts Education. In: Eschment, Jane; Neumann, Hannah; Rodonò, Aurora; Meyer, Torsten (Hrsg.): Arts Education in Transition, Zeitschrift Kunst Medien Bildung | zkmb 2020. http://zkmb.de/einfuehrung-post-internet-arts-education/ [10.02.2022]

Krebber, Gesa (2020): Kollaboration in der Kunstpädagogik. Studien zu neuen Formen gemeinschaftlicher Praktiken unter den Bedingungen digitaler Medienkulturen. München: kopaed.

Lemke, Thomas (2015): Varieties of materialism. In: BioSocieties, 10(4). S. 490–495. https://doi.org/10.1057/biosoc.2015.41

Loffredo, Anna-Maria (2016): Kunstunterricht und Inklusion – Eine Annäherung. In: Loffredo, Anna-Maria (Hrsg.), Kunstunterricht und Inklusion. Eine bildungstheoretische und fachdidaktische Untersuchung gegenwärtiger Anforderungen an ausgewählten Unterrichtsbeispielen für die Primar-und Sekundarstufen. S. 11–58. Oberhausen: Athena.

Lykkeberg, Toyke (2015a): Le réseau comme artiste. In: Musee D´Art Moderne de la Ville de Paris (Hrsg.), Co-Workers. Le réseau comme artiste. Exhibition-Catalogue. S. 20–23.

Lykkeberg, Toyke (2015b): Un individualisme en réseau. Co-Workers. Le réseau comme artiste. Exhibition-Catalogue, S. 44–46.

Meyer, Torsten (2015): Ein neues Sujet. In: Meyer, Torsten; Jörissen, Benjamin (Hrsg.), Subjekt Medium Bildung (S. 93–116). Wiesbaden: Springer VS.

Meyer, Torsten; Jörissen, Benjamin (2015): Subjekt, Medium, Bildung – Vorwort. In: Meyer, Torsten; Jörissen, Benjamin (Hrsg.), Subjekt, Medium, Bildung. S. 7–17. Wiesbaden: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-531-18905-5

Münte-Goussar, Stephan (2008): Norm der Abweichung. Über Kreativität. Hamburg University Press.

Rainie, Lee; Wellman, Barry (2012): Networked: The New Social Operating System. Cambridge: MIT Press.

Schillmeier, Michael (2010): Rethinking Disability: Bodies, Senses, and Things. London: Routledge.

Sørensen, Estrid (2015): Menschliche Präsenz: Versuch eines posthumanistischen Ansatzes zum Menschsein. In: Meyer, Torsten; Jörissen, Benjamin (Hrsg.), Subjekt Medium Bildung. S. 171–190. Wiesbaden: Springer VS.

Sternfeld, Nora (2016): Der Objekt-Effekt. In: Griesser, Martina; Haupt-Stummer, Christine; Höllwart, Renate; Jaschke, Beatrice; Sommer, Monika; Sternfeld, Nora; Ziaja, Luisa (Hrsg.): Gegen den Stand der Dinge: Objekte in Museen und Ausstellungen. Berlin: de Gruyter. S. 25–34.

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

Verkörperte Simulationen – Zur Reorganisation von Wahrnehmung und Wissen in den immersiven Installationen von Jakob Kudsk Steensen

Von Kerstin Hallmann

Zusammenfassung

Bilder sind Phänomene ihrer Zeit und agieren vor dem Hintergrund ihrer kulturellen Einlassungen. Ihr Auftreten bestimmt, begleitet und bedingt kulturelle wie politische Prozesse. Ausgehend von den weitreichenden Auswirkungen erhöhter Speicher- und Rechenleistungen einer *Postdigital Condition* formuliert dieser Beitrag ein Verständnis von agilen Bildern als vernetzten Mikroformaten. Der Vorschlag skizziert eine Begegnung mit den Phänomenen der Bildlichkeit als *Lücken in der Zeit* und plädiert für produktive Allianzen in der Durchdringung der Komplexität der Gegenwart.

Visuelle Entitäten

Unter den Bedingungen der Gegenwart erfreuen sich Einzelbilder – online wie offline – mitunter nur noch sehr kurzer Aufmerksamkeitszeiten. Dennoch scheinen sich Bilder wesentlich in die sozialen, politischen und ökonomischen Gegenwarten einzuschreiben. Um die Tragweite dieser Beobachtung zu konturieren, nutze ich eine Verständnisbrücke der Künstlerin Hito Steyerl. Mit der Metapher „sea of data“ (Steyerl 2016) fasst Steyerl die schiere Unendlichkeit aktuell erhobener Daten in einem einfachen aber bezeichnenden Bild zusammen. Unter den Bedingungen der digitalen Bildproduktion und der weltweiten Zirkulation dieser in Echtzeit verhalten sich *Einzelbilder* im Vergleich zur Masse an anderen Bildern rein quantitativ ganz ähnlich: Einzelbilder gleichen einem Wassertropfen im Ozean. Folgerichtig werden Originale zum Ausnahmefall inmitten zirkulierender Gruppierungen und Versionen. Jedes einzelne Bild scheint zu jedem Zeitpunkt in vielfältige Beziehungen mit anderen Bildern eingebettet zu sein und taucht in unmittelbarem Kontext komplexer zeitlicher und räumlicher Anforderungen auf. Unter den Wirkungsbedingungen mehrfach überlagerter Gleichzeitigkeiten, wie sie die Gegenwart hervorbringt, werden Bilder damit automatisch zu kurzlebigen *visuellen Entitäten*, die auftauchen, ad hoc vereinnahmt, überlagert und über die Verteilungsmechanismen der sozialen Netzwerke verwertet werden. In Bruchteilen von Sekunden geht die Mehrheit der Einzelbilder verloren, bevor sie ihr Potenzial überhaupt entfalten konnte. Dennoch scheinen die *agileren Bilder* wesentlich an den politischen und ökonomischen Geschäften der Gegenwart beteiligt zu sein und moderieren über Internet-Memes, Werbeflächen und personalisierte Formen der Einflussnahme mit kleinsten visuellen Informationen Profile und Timelines. Für die menschliche Wahrnehmung sind die unübersichtlichen Vernetzungen und produktiven semantischen Überlagerungen hinter diesen Zirkulationsprozessen nur noch bedingt zu erfassen, häufig bleiben sie vollständig unsichtbar.

Phänomene ihrer Zeit

Bilder sind dabei jedoch immer auch Phänomene ihrer Zeit und wirken eingebettet in ihre jeweils eigene Gegenwart und deren Zeitlichkeit. Für den Philosophen Maldiney stehen Bilder entsprechend „nicht im Präsens, sondern im Aorist, einer Zeit, die vor der Zeit des Sprechers liegt“ (Alloa 2011, S. 27). Maldiney markiert damit eine Zeit, die von der Zeiterfahrung der Sprecher*innen abweicht. Bilder sind vom kommenden (also zukünftigen) genauso wie vom bereits vergangenen Geschehen informiert und verorten sich entsprechend außerhalb der physischen und chronologischen Realität der Sprecher- oder Betrachter*innen. Bilder (gemeint sind Einzelbilder) sind demnach einer eigenen *enthobenen Zeitlichkeit* verpflichtet und dabei der Zeit ihres Auftretens enthoben. Sowohl Zukunft als auch Vergangenheit werden zur Markierung eines beliebigen Augenblicks.

Besonders überzeugend wird die Annahme einer *Enthobenheit der* Zeit im Bild mit Blick auf das traditionelle Medium der Fotografie. In der Fotografie, die nachweislich die Bedingungen der medialen Gegenwart eingeläutet hat (Barthes 1989), exponiert sich die Vergänglichkeit des Augenblicks und ruht im Abdruck ihrer jeweiligen Gegenwart. Im fotografischen Bild lässt sich ein endlicher Moment mühelose virtuell verlängern und unter Umständen auch seriell erfahren. Die Zeit pausiert geradezu auf dem Barytpapier. Damit bieten sich Zugänge zu den überdauernden Potenzialen einer Zeit außerhalb der Zeit, wie der Aorist sie in

seiner doppelten Ausrichtung zu markieren vermag und sie ins Bild eingeschrieben ist. Auf einem Bild können sich nun darüber hinaus auch Dinge ereignen, die unter den physisch-chemischen Bedingtheiten der Erde gänzlich unmöglich wären. Der analoge Trickfilm und die ersten Kinofilme erzählen bänderweise von den optischen Illusionen und Technisierungen des Verschwindens im Bild. Dem Aorist verpflichtet, verläuft die Realität der Bilder entsprechend parallel (oder auch quer) zur Realität und entwirft dadurch im Zusammenwirken strukturell alternative Gegenwarten (Alloa 2011). Simulationen, Deep-Fakes und Computer-generierte Bilder (CGI-Renderings) in Onlinespielen bieten zarte Einblicke für systematische Überlegungen an einer *enthobenen Zeitlichkeit* (Alloa 2011) in der Gegenwart.

Bilder treten gegenwärtig jedoch nicht mehr vereinzelt auf, sondern in unmessbarer Anzahl und hohen Frequenzen. In Konsequenz ergibt sich ein Verhältnis der Flüchtigkeit zwischen Bild und Betrachter*innen, welches unter den Bedingungen technischer und kultureller Gleichzeitigkeit nochmals verstärkt und zudem vielfach überlagert ist. Indem sich die Momente subjektiver Zeitlichkeit, wie sie in Bildern auftreten, zu einer flackernden und enthobenen parallelen Zeitlichkeit vieler einzelner Bilder summieren, entsteht ein Aorist-Effekt, der die *Virtualisierung der Gegenwart* zusätzlich verstärkt.

Eine Untersuchung des beschriebenen Effekts an den Bilddatenbanken der Gegenwart steht allerdings noch aus und würde bedeutungsgenerierende Einblicke in die visuellen Architekturen der Gegenwart liefern, über welche sich die Wirkungseffekte (u. a. Meme-Magick und Fake-News) am Bild konturieren ließen. Um den veränderten Bedingungen tatsächlich Rechnung zu tragen und diese veränderten Formen zu erschließen, wird es nötig sein, ebenso die wissenschaftlichen Werkzeuge an den veränderten Anforderungen zu überdenken und anzupassen. Diese Werkzeuge zu finden, zu untersuchen und einzusetzen, sollte Fokus der Auseinandersetzungen mit dem Mikroformat Bild in der Gegenwart sein.

Gegenwartsdurchdringung in künstlerischen Arbeiten

Künstlerische Arbeiten wie jene von Hito Steyerl, Ryan Trecartin, Cecile B. Evans, Ed Atkins und Déborah Delmar wissen den genannten Aorist-Effekt für die Gegenwartsdurchdringung einzusetzen und gehen über verdichtende Ansätze künstlerischer Forschung vor. Sie widmen sich der mehrfach überlagerten enthobenen Zeitlichkeit und den Virtualisierungseffekten der Gegenwart, legen komplexe Modelle für deren künstlerische Analyse in Kleinstinformationen an. Dabei lassen sie sich ein – ja, pausieren sogar inmitten der Überforderungen der Gegenwart. Ein Beispiel aus der Kunst, welches dieses Prinzip in Form übersetzt expliziert, ist »Delmar Corp.«, eine Firma, die die Künstlerin Deborah Delmar gegründet und mit dem Signet »DC« ausgestattet hat. Delmar untersucht mit dieser Eigenmarke die visuellen Oberflächenphänomene einer *corporate aesthetic* und deren Effekte auf den verschiedenen Ebenen ihrer kulturellen und monetären Verwertung. Die fiktive Firma »Delmar Corp.« zeigt auf einer zentralen Werbetafel der Akademie der Künste während der Berlin Biennale 2016 einen grasgrünen *Smoothie* in der Hand einer Frau im seriösen Hosenanzug. Die klare visuelle Struktur der überlebensgroßen Tafeln im Ausstellungssetting dieser Biennale ziehen ob ihrer Re-Inszenierung der gängigen Verführungen durch Produktwerbung in doppelter Hinsicht in den Bann. Zwischen Affirmation und einer gewissen Verführung durch das Unbeschreibliche spannen ihre Durchdringungsversuche an der Gegenwart, einen Moment der befriedeten Begegnung mit den glatten, intakten und fehlerlosen Produkten eines konsumgeprägten Alltags auf. Sie nisten sich in der Logik der Waren- und Finanzspekulation ein und konfrontieren das Gefühl einer wachsenden Ohnmacht – gegenüber der Unübersichtlichkeit der Zeichen und Systeme, aber auch der wachsenden visuellen Entleertheit kapitalistischer Oberflächen – mit Fassung und bieten *sanfte* Gegenspekulationen. Dabei nutzen sie die Möglichkeiten serieller ästhetischer Erfahrungen im Bewegtbild, Performances oder verwunderlichen multimodal angelegten räumlichen Arrangements.

Die entstehenden verdichteten Konstellationen kulturell überformter Objekte, Gesten und Handlungsweisen und deren Verwicklungen in die Zeichen- und Wertesysteme der Gegenwartslogik lassen Alltägliches deutlich hervortreten: Konsumprodukte (z. B. Gel, Palmen oder Smoothie-Bars), die lose assoziierend in überdefinierten, geradezu computergenerierten Räumen platziert sind, und die seltsame Entrücktheit digitaler Räume verinnerlichen und als Zerrbilder umspielen, ohne dabei bedrohlich zu wirken. In den künstlerischen Angeboten werden Ängste und Widerstände der Gegenwart zu einer metaphorischen Falte gestülpt und in Bildern und bildlichen Arrangements gefasst. Diese *bildgewordenen Verstülpungen* einer scheinbar unausweichlichen Gegenwart agieren im Sinne von Mikro-Ereignissen über Unterbrechungen (Pazzini 2015, S. 16) oder Intensivierungen (Deleuze 1968, S.

155) und wirken in erster Linie über ihre Entrücktheit oder auch Enthobenheit und Verdichtung als Momente der Vergegenwärtigung (Arendt 1968, S. 16).

In jenen Falten wird die Gegenwärtigkeit der unumgänglichen Gegenwart und Zukunft im Bild *kurzfristig* offengelegt und trotz aller Fragilität in eine parallele *enthobene Zeitlichkeit* (Alloa 2011, S. 11) überführt, in der sich plötzlich wieder etwas ereignen kann. Die Zeit pausiert und verlangt eine produktive Begegnung mit der Ausweglosigkeit der Gegenwart. Die scheinbare Unausweichlichkeit der sich realisierenden Prognosen wird in ihrem Fluss angehalten. Genau da lässt sich ein Bildungsmoment vermuten und diesem gilt es nicht zuletzt mit künstlerischer Forschung auf die Spur zu kommen. Denn in derartigen Versprüngen werden die glänzenden Oberflächen der spätkapitalistischen Suggestionsästhetik von künstlerischer Untersuchung eingenommen und in besonders beharrlich fragende Entitäten übersetzt, die mit den Verhältnissen konfrontieren und zwischen *gegenwärtiger Zukunft* (Esposito 2007) und *zukünftiger Gegenwart* (ebd.) einen Möglichkeitsraum aufspannen. In Kleinstformaten, bisweilen in einzelnen aufblitzenden Bildern, entstehen schier unendliche Räume zur Durchdringung des Gegenwartsgefüges, die sich in Hannah Arendts Sinne als Lücken beschreiben ließen (Arendt 1968, S. 17). Gerade die Bilder der bildenden Kunst vermögen es dieses Pausieren in den je kleinsten Markierungen zu initiieren und über ihre besonders verdichteten Strukturen anhand von Mikro-Beobachtungen tief greifende Reflexionen über die Verhältnisse der Gegenwart auszulösen. Indem sie diese Räume anbieten, stellen Bilder – besonders die Bilder der aktuellen Kunst, wie sie hier beispielhaft konturiert wurde – produktive Zugänge dar, an denen sich *zukünftige Gegenwarten* (Esposito 2007) erneut ausrichten können.

„Wir leben in einer hyperkomplexen Welt, Tendenz steigend. Das Hyperkomplexe entzieht sich einer einfachen Erklärung. Es ist menschengemacht und somit ein Indiz für das Anthropozän“ (Kruse 2015, S. 257).

Literatur

Alloa, E. (2011). Der Aufstand der Bilder. In E. Alloa (Hrsg.), Bildtheorien aus Frankreich. Eine Anthologie (S. 9–44). München: Fink.

Arendt, H. (1968). Zwischen Vergangenheit und Zukunft. 5. Auflage, 2012. München: Piper.

Barthes, R. (1989). Die helle Kammer: Bemerkungen zur Photographie. 17. Auflage. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Deleuze, G. (1968). Differenz und Wiederholung. 3. Auflage 1992. München: Fink.

Esposito, E. (2007). Die Fiktion der Wahrscheinlichen Realität. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Kruse, R. (2015). Was ist politisch an der Frage, ob es das Anthropozän gibt? In B. Scherer & J. Renn (Hrsg.), Das Anthropozän. Zum Stand der Dinge (S. 256–260). Berlin: Matthes & Seitz.

Pazzini, K.-J. (2015). Bildung vor Bildern. Kunst Pädagogik Psychoanalyse. Bielefeld: transcript.

Steyerl, H. (2016). A Sea of Data. Apophenia and Pattern (Mis)Recognition. e-flux journal, Ausgabe 72. Abgerufen am 05.04.2018 von http:// worker01.e-flux.com/pdf/arti- cle_9006382.pdf

Tervo, J. (2017). Education in the Present Tense. Vortrag: Dank Contemporaneities: One-Day Symposium on the Post-Internet. Department of Art, Aalto University, Helsinki. Abgerufen am 01.01.2018 von https://vimeo.com/75735816

Verkörperte Simulationen – Zur Reorganisation von Wahrnehmung und Wissen in den immersiven Installationen von Jakob Kudsk Steensen

Von Kerstin Hallmann

In der Kunst, wie in der Kunstpädagogik, ereignen sich permanent Verschiebungen an Methoden und Material. Indem das alltägliche (Medien-)Handeln der Schüler*innen die Fachkonventionen *per* Selfie und *mit* Instagram-Stories wie selbstverständlich aufwirbelt und das Fach auf besondere Weise herausgefordert ist, scheint nun zusätzlich Bewegung ins Spiel gekommen zu sein. Nicht nur beeinflusst unser Medienhandeln, was wir wissen, auch unser[1] *Bildhandeln* lässt Rückschlüsse auf unser Medienhandeln zu. Es bestimmt unseren Zugriff auf die *Welt*[2] ganz wesentlich.

Zum Beispiel: *Was sehen Sie auf dem untenstehenden Bild (Abb. 1)? Welchen Namen trägt die Figur mit der Perlenkette? Und wie heißen ihre Schwestern? Wie heißt die blauviolette Pflanze im Hintergrund? Was hat diese Zeichentrickfigur mit der blauen Blüte zu tun?* Je nachdem, welcher Generation Sie angehören, welche Medien Sie nutzen, werden Sie verschiedene Antworten geben können – zum Beispiel wüssten Sie, dass der Zusammenhang zwischen Pflanze und Zeichentrickfigur jene blauen Haare sind, die durch die Pflanze farblich passend ersetzt wurden. Ähnlich einem *draw a man test*, der zeigen soll, wie Sie Umwelt beobachten und wiedergeben können, erfahren Sie mit diesem Bild hier indirekt, welche Sehgewohnheiten Sie pflegen und welchen Bildern sie routiniert begegnen[3]. Entscheidend ist an dieser Stelle, dass sich *der* Bildkanon der öffentlichen Bilder[4] so diversifiziert hat, dass es *den* Kanon nicht mehr gibt oder geben kann, sondern wir von Bildwelten im Plural ausgehen müssen. Was bedeutet das für die Kunstpädagogik und den Kunstunterricht?

#Gegenwart in der Hosentasche

Nicht nur der Kanon der Bilder ist im Plural zu denken, sondern auch deren Produktionsbedingungen. Fast jedes Smartphone verfügt über eine Kamera und besitzt damit eine Dunkelkammer in Hosentaschengröße. Auch die Werkzeuge zur Bearbeitung dieser Bilder sind im selben Gerät verfügbar. Veröffentlichen, Bearbeiten und nochmals Veröffentlichen geht aus der Handbewegung heraus und synchron auf unterschiedlichsten Plattformen. Die unter anderem dabei im Überfluss entstehenden „poor images" (Steyerl 2009), Bilder von geringer Auflösung und Qualität, kursieren durch die globalen digitalen Bildwelten, behaupten sich und verschwinden auch wieder.[5]
Ein weiterer Anlass zur Überlegung ist das Beispiel der Kinderzeichnung im Foto daneben (Abb. 2). Hier wird die Zeichnung im direktesten Sinne ernst genommen und in eine fotorealistische Inszenierung übersetzt – vergleichbar mit der Logik eines *faceswap* via Instagram[6]. Auf diese Weise in Realität umgesetzt, schließt sich Zeichnung auf seltsame, aber anschauliche Weise mit der physischen Gegenwart kurz.

Die zwei illustrierenden Beispiele[7] stehen exemplarisch für eine Bandbreite gegenwärtiger Alltagspraktiken mit/über/zwischen Bildern. Für die Konzeption von Kunstunterricht sind sie dann relevant, wenn dieser nicht nur Wissen tradierend, sondern als Bildung *generierend*[8], also im Sinne einer Transformation, wirken soll. Es gilt als nahezu unbestritten, dass das Gegenwärtige Aus-

gangspunkt und Potential für Lernerfahrungen ist[9]. Die wirklichen Anforderungen dieser Gegenwart lassen sich nun allerdings schwer umfassend beschreiben[10]. Die Gegenwart bildet per Definition zugleich – also *en même temps* – grundlegende Bedingung *von* Kunstpädagogik und *den* Gegenstand der Kunst selbst ab. Da wird es immer komplex, oder gar kompliziert. Das hat die Gegenwart so an sich; sie bleibt unsortiert. Dabei lässt sich eine gewisse Überforderung nicht vermeiden, wenn man die dann tatsächlich ernst nimmt (Meyer 2013: 12).

Im Folgenden möchten wir genau das tun: *Die Gegenwart* noch einmal ganz und gar *ernst nehmen* und von den stark gewandelten Bedingungen für die Kunstpädagogik (und die kulturelle Medienbildung) ausgehen. Sowie, dem folgend, Konsequenzen für Praxis und Theorie der Bildung in den Künsten der Gegenwart skizzieren. Dabei gehen wir von einem *Internet State of Mind* aus – und legen einen *radikal bewussten* Umgang mit dieser grundlegenden Verschiebung der Logik (gerade für Kunstpädagog*innen) nahe. Denn ein *Internet State of Mind* (Carson Chan nach Müller 2011), als einen grundsätzlich veränderten Blick auf die Welt verstanden[11], führt automatisch zu einer anderen Wahrnehmung von Welt. Dieser gilt es nun eben auch fachlich nachzugehen – *flipped* oder per *„shift"* (Kolb 2015).

Das ‚Internet' geht selbstredend mit Praktiken einher: Praktiken, die nicht nur die Gegenwart der Praktizierenden, sondern auch der Rezipient*innen und Teilnehmenden, die wiederum selbst zu Handelnden (oder Prosumer*innen, vgl. Toffler 1980) werden können. Diese *swipe'n-scroll*-Mentalität ist alltäglich überpräsent und dennoch in Bildungskontexten noch nicht sonderlich wertgeschätzt – schon, weil sie eine andere Aufmerksamkeit erfordert und befördert. Ihre Logik für den Kunstunterricht – abseits von schnell verfügbarem Werkzeug (BYOD) und Medieneinsatz (Whiteboard) – ist gegenwärtig offenbar noch schwer zu greifen. Dabei bietet es sich gerade aus fachlicher Sicht an, auch systematische Untersuchungen am Potential dieser Praktiken anzugehen. Dies ginge aber auch mit einer Veränderung der Verhältnisse einher[12].
Zum Beispiel in der Wahrnehmung und der chronologischen Ordnung: Ein Suchergebnis im Internet mit der Suchmaschine Google strukturiert zwar Ergebnisse, ordnet diese aber nicht auf einer Zeitleiste an. Es gibt andere Kriterien, wie etwa Relevanz, Klickzahlen, Aufmerksamkeiten – letztlich Komponenten eines Algorithmus, die das Firmengeheimnis der Suchmaschinenbetreiber und deshalb für uns nicht nachvollziehbar sind. Mit anderen Worten: Zwischen Ereignissen von vor 400 Jahren und vor vier Sekunden liegt manchmal nur ein Listenplatz (vgl. Seemann 2012). Den bisherigen Ordnungssystemen wird so eine weitere Kategorie hinzugefügt: die des Suchmaschinen-Listenplatzes. Eine gänzlich neue Perspektive auf Archive. Fragen bilden den Zugang zum Wissen und letztlich: zur Bildung (vgl. Espinet 2009). Fragt man Google, was Kunstunterricht ist, gibt es die folgende Antwort, die zugleich auch eine Frage ist (Abb. 3).

#postdigital und postinternet

Spricht man nun in Bezug auf Kunst und Kunstpädagogik von *postdigital* (oder *postinternet*) (vgl. Höller 2016; Vierkant 2010; Olson 2011), so wie wir es u.a. mit diesem Beitrag tun, scheint sich geradezu unweigerlich eine Fortschrittsbehauptung mit zu kommunizieren. Diese scheint etwas Vorgängiges (hier: das Digitale) durch etwas Neues (hier: das Postdigitale) ablösen zu wollen. Das ist aber nur die Hälfte der *message* die hier zur Diskussion steht, und darüber hinaus ein recht unproduktives Missverständnis. Denn die Vorsilbe *post* kann weit mehr als eine bloße Markierung des Überwindens sein. Folgt man dem französischen Soziologen Jean-François Lyotard in seiner Beschreibung der *condition postmoderne* (vgl. Schütze 2020: 12; Lyotard 1993: 33-48), zeigt sich ein wesentlich komplexeres Bild: Mit dem *post* soll etwas markiert werden, das als wechselseitige strukturelle Durchdringung der Gegenwart verstanden werden kann. Diese Durchdringung lässt uns nun nicht, wie man annehmen könnte, zeitlich *nach* dem Internet landen oder dieses gar überwinden. Das *post* täuscht uns per Gewohnheit darüber hinweg, dass wir mit größter Selbstverständlichkeit bereits durchgreifend eingebettet (*embedded*) sind in einen gegenwärtigen, historischen und ahistorischen Zustand, ohne diesen noch als solchen zu reflektieren. Das *post* markiert etwas, das wir nicht mehr bemerken. Konkret für diese Gegenwart bedeutet das: wenn sich Informationen permanent in Zahlenkolonnen *auflösen*[13] können wir diesem Zustand nur noch entgehen, indem wir diese wieder anderweitig erfahrbar machen, und u.U. Suchergebnisse wieder in ihre chronologische Reihenfolge zurück sortieren oder eigene Kategorien finden. Carsten Höller formuliert in einem Beitrag zum Begriff *postdigital* treffend: „[E]s

lässt sich schlichtweg nicht mehr hinter den ‚status digitalis' zurückgehen" (Höller 2016: 68). Und genau das ist ja das Problem. Mit Verweis auf Florian Cramer spricht Höller gar von einem „post-digitalen Zustand", in den sich die gegenwärtigen Alltagspraxen eingebettet sehen müssten (vgl. Cramer 2013; 2014). In diesem Erleben ist ein „unverstellter prädigitaler Zustand" nicht mehr greifbar oder je wiederzuerlangen (ebd.). Höller schlägt also vor, diese Verquickungen besser an Beispielen zu untersuchen. Ein Ansatz, den auch wir teilen und dessen phänomenologischen und praxistheoretischen Kern wir gerade für die Kunstpädagogik untersuchen möchten (vgl. Schütze 2020). Versuchen wir es also auch hier mit einem weiteren Beispiel. Seit dem allerersten iPhone (2007) zeigt der Terminus *Internet* nicht nur an, dass wir metaphorisch gesprochen *drin* sind, wir *tragen es* nun eben auch (bereits weit mehr als zehn Jahre) in Form von Smartphones in der Hosentasche herum (Meyer 2008; 2013). Das Internet ist seither folglich *überall* und *drin* zugleich. Im etymologischen Sinne beweist *dieses* Internet nun seinen Netzwerkcharakter zunehmend auch analog: Es erfüllt die Funktionen eines Briefkastens, des Postamts, eines Fotolabors, des Newsrooms, eines Notizhefts etc. Die Kommunikation erfolgt, je nach Ausgabegerät, mit unterschiedlicher taktiler Aktivität zumeist über den *Daumen*[14] oder die Stimme oder im gesamten Raum.[15] Per *scroll*, *swipe* und *type* navigieren Menschen verschiedenen Social Media Apps, mehr oder weniger nebenbei und filtern ad hoc das, was überzeugt, aus dem geradezu endlosen Strom heraus; *geliked* wird was *buzzed*, berührt, *Widerstände* aufruft und so zu Reaktionen zwingt. Resultat ist eine unübersichtliche Gemengelage von Anreizen, Kapitalversprechen, Zugangsfragen und Machtverhältnissen zwischen Körpern und Dienstleistungen.

#Was soll das nun ausgerechnet in der Kunstpädagogik?

Die ‚Post-Internet Art Education', also die *‚Kunstpädagogik nach dem das Internet neu war',* wird angesichts der aktuellen, überbordenden medienkulturellen Bedingungen nur handlungsfähig sein, wenn sie darüber hinaus auch handelnd eine solche *Art Education* – auf Augenhöhe mit den Verhältnissen – mitschreibt. Das heißt, dass sie nicht nur von der Kunst und den Wissenschaften Inhalte übersetzt und anschlussfähig macht, sondern selbst Inhalte entwickelt und Diskurse schreibt (vgl. Kolb 2011: 194). Dazu braucht es zunächst aber eine Revision der fachlichen und überfachlichen Grundlagen und neue Vereinbarungen. Die zeitgleich stattfindenden Praxen des Internets im Wechselverhältnis mit dem Bedingungsgefüge Gegenwart lassen sich mit *einem* Kanon (geschweige denn mit *einem* Kanon der Schulfächer) eben leider nicht mehr fassen. Daher bleibt uns aus kunstpädagogischer Perspektive nur, der Sehnsucht nach einer Beschreibung und Definition mit aufmerksamer Beobachtung und offenen Enden zu begegnen, die der momenthaften Verortung dienen und sich *im doing* begreifen. Nach einem Bundeskongress zum Thema Partizipation (2010-2012), *Methode Mandy* (2012), unterschiedlichen Seminaren[16] am *Institut für Kunst & Kunsttheorie*, den Tagungen *Where the magic happens* (2015) und *Because Internet* (2018) sowie unzähligen erhitzten Debatten um Performance Art *nach* dem Internet und um Kritik *ohne* Abstand, haben wir mit Kristin Klein und Torsten Meyer 2016 in vielfältigen Suchbewegung den Begriff ‚Post-Internet Art Education' aufgeworfen, um den Beobachtungen an der Gegenwart eine *Kontur* zu verleihen. Seither wird der Begriff in diesem Arbeitskontext am *Institut für Kunst & Kunsttheorie* als Markierung, Projekttitel, Marke oder auch Sammelbegriff für ein Cluster an Auseinandersetzungen mit den Anforderungen der Gegenwart verwendet.[17] Post-Internet scheint dabei allerdings vor allem auch ein *post-everything* (also eine Inventur von allem) einzuschließen, das eine ganz ausgiebige Lust an der Untersuchung der bestehenden und kommenden Verhältnisse fordert. Nicht zuletzt würde dies nun auch verlangen, ein *moving beyond*[18] für die Fachgrenzen anzuvisieren. Eine Bewegung, die noch aussteht und sich auch in den Anwendungsfällen kultureller und künstlerischer Bildung sowie der Kunstdidaktik aufgehoben fühlen muss.

Aber zu Recht fragen sich aufmerksame Kolleg*innen: Wieviel versteht man überhaupt noch vom Material der Kunst *nach dem Internet*? Welche Kunst kann unvermittelt überhaupt noch wahrgenommen, verstanden und folglich aus kunstpädagogischer Sicht bearbeitet werden, wenn man selbst weder Vierzehnjährigen bei der Nutzung von *Snapchat* zusah noch in *Tin- der swiped*? – *Ehrlich gesagt: Nicht allzu viel.* Da entsteht nun zunehmend sehr viel Raum zwischen Vermutungen, Erwartungen und Zuschreibungen – der leicht zum Vakuum werden kann. Es ergeben sich unangenehme Diskussionen, die es im Kleinen wie im Großen zu gestalten und auch auszuhalten gilt. Jedoch ist sicher: Wenn Kunstvermittlung und kulturelle Bildung darin verhaftet bleiben, etwa Kinder und Jugendliche immer wieder aufzufordern, eine Zeichnung, ein Bild oder Ähnliches (oft in weniger als zehn Minuten) zu produzieren, ohne über das *warum* und *was* nachzudenken (abgesehen davon, *‚Kühlschrankkunst'* als Geschenk für Verwandte zu

produzieren, vgl. Acaso 2016), festigt sich Tradiertes ohne notwendigen Bezug zur Gegenwart und Kunst wird reine Kür. Mit Carmen Mörsch zusammengefasst würde Kunstvermittlung auf diese Weise ein *affirmierend-reproduktiver* Annex einer Institution (vgl. Mörsch 2009: 13) sein und eben nicht jenen Zugang zur Welt ermöglichen, den eine kritische Bildung eigentlich unterstützen will. Sei es in der Schule oder im Museum: Es gilt der Gegenwart und ihren Bedingungen (aber ganz sicher auch der Zukunft) fragend zu begegnen und die Verhältnisse so auszuloten, dass sie gestaltbar werden. Eine ‚Post-Internet Art Education' sammelt daher nun mehr eine Haltung zur Gegenwart und skizziert damit auch eine Notwendigkeit, die die Beschäftigung mit dem Gegenwärtigen aus rein pragmatischer Sicht für das Fach Kunst mit jenen spezifischen Mitteln und Methoden am Bild untersuchen will – einfach gesagt: eine Art des „Mal sehen lernens", die von einer Gegenwart ausgeht, die gleichermaßen (mit)bewegt wie (be)forscht werden kann (vgl. Porombka/Kolb/Meyer 2015). Dies ernstgenommen, stehen vor allem auch Definitions- und Methodenfragen an. Für den Terminus ‚Post-Internet Art Education' z.B. lässt sich festhalten: Er dient als Schirm, unter dem sich bildungsrelevante Fragen an die Anforderungen der Gegenwart fassen lassen – eine Art Sicherheitszone für lautes Denken, Wundern, Experimentieren und Ausprobieren. Unter diesem Schirm werden jeweils ganz unterschiedliche Schwerpunkte gelegt. Was uns dabei eint? – Ein Denken und Handeln in der Gewissheit, dass der *Internet State of Mind* einen Einfluss auf den Umgang im Fachdiskurs gehabt haben wird.[19] Und das heißt: Mediale Bedingungen – die das Medium der technosozialen Umwelt betreffen – wie selbstverständlich für pädagogische Settings mitzudenken und gemeinsam daran/damit zu (ver)lernen.[20] Zu Verlernen gilt es deshalb, weil sich die Gegenwart nicht mehr von ‚den Medien' trennen lässt, sondern konsequent als etwas von ihnen Durchdrungenes gedacht werden muss, folglich auch deren Expertisen sich nicht mehr trennen lassen.

#because & beyond

Was aber müsste nun passieren, damit der aktuelle Kunstunterricht ein relevanter gewesen sein wird? Wie zielen wir mit Methoden, Erklärungsmodellen und Ansätzen – gerade in einer kritischen Kunstvermittlung – nicht meilenweit am Kern, der Logik und den Anforderungen vorbei? *Welche Anforderungen denn überhaupt und wessen? Können wir Überfluss umarmen* (embrace)*? Wie wäre dann ein Text strukturiert, der genau das tut? Warum schreiben wir dann eigentlich noch linear und vor allem: für ein Buch? Wie verlernen wir die Plattitüden des Protests und der kritischen Haltung, die wir uns so fein säuberlich ansozialisiert haben?*[21]

Gegen was können wir uns denn noch aufstellen, wenn die Bilder uns vor allem über die Daumen an unseren Smartphones affizieren?[22] *Wie werden wir wieder produktiv unter den Bedingungen der absoluten und unausweichlichen Gegenwart, ohne Handlungsspielräume mit der Zukunft zu verschenken?*

Für die Kunstvermittlung/-pädagogik schlagen wir in diesem Sinne vorerst einen *para*[23]*-Modus* vor, für die Ermutigung der Einzelnen zu kleinen Schritten sowie für das gemeinsame Ausloten der Verhältnisse im Größeren. Im Sinne eines *becomings* (Werdens) können so die Verschlingungen des *beings* (Status quo) gelöst und kontinuierlich, Schritt für Schritt, die Situationen geschaffen werden, die jeweils *gegenwärtig* gebraucht werden, um trotz widriger Bedingungen auch brauchbare Effekte zu erzielen. Es geht um einen unaufgeregten Modus des *while-doings* (immanenten Handels) als Konsequenz eines *Internet State of Minds und eine Kunstpädagogik, die sich als eine forschende Profession mit Versuchsanordnungen versteht*. Ein gutes Beispiel des Handelns im Währenddessen der Gegenwart ist der Instagram-Lehrer-Account von Jan Grünwald, der nicht nur „The life and death of a teacher" alltäglich dokumentiert und kommentiert, sondern über die Kunst und das Leben lehrt, Fragen beantwortet, Kunst- und Kulturvermittlung betreibt und mit diesem Account einen Kanal schafft, wie wir ihn noch nicht vorstellen konnten, dass es ihn geben kann (Abb.).
Das ist nun aber nicht nur ein Plädoyer an die Lehrpersonen und Lernenden, sondern auch an die Kulturpolitik und Kultusministerkonferenz, die notwendigen Grundlagen einer solchen selbstreflexiven institutionellen Landschaft – begriffen in der Arbeit an den *Zukünften* aller – strukturell und auch praktisch auf der Höhe der Anforderungen zu ermöglichen (vgl. Kolb/ Schütze 2017: 153-154). Denn, um unter den gewandelten Bedingungen der Gegenwart auch tatsächlich von *emanzipativer, kritischer* und *radikal* gegenwärtiger Bildung sprechen zu könne, die auf ein Leben *nachdem das Internet neu war* vorbereiten kann, braucht es ein wenig mehr als eine Geräteausstattung der Lernorte und schnelle Glasfaserversorgung. Es bedarf einer interdisziplinären Infrastruktur der Gegenwartsbewältigung mit Know-How zwischen Institutionen, Denkzeit sowie sehr vielen *Freund*innen des*

Neuen[24] auf wirklich allen Ebenen. – *Let's become Post-Internet Art(s) Educators, by shifting the drift!*

Anmerkungen

[1]Mit ‚unsere' können nie ‚alle' gemeint sein. Hier meint ‚unsere' die global zirkulierende Bildwelten im westlich zentrierten Kulturkreisen.

[2]Gemeint ist: Welten, also verschiedene Zugriffe und Wahrnehmungen von Umgebung. Welt im Singular verbietet sich in der metaphorischen Verwendung eigentlich.

[3]Die Bildwelten aktueller Schüler*innen unterscheiden sich jedoch nochmals sehr deutlich von dem hier gezeigten.

[4]Diesen Kanon übernahm zum Beispiel für einige Zeit das Fernsehen, die Zeitungen, das Museum, welche als ‚Leitmedien' bezeichnet wurden.

[5]Jene „poor images" sind inzwischen gar nicht mehr so ‚poor' sondern ziemlich hoch auflösend, wie u.a. Helena Schmidt feststellt (Schmidt 2018).

[6]Telmo Pieper beschreibt seine Arbeiten so: „Digital painted Creatures and stuff based on my own childhood drawings. I designed these creatures at the age of 4 and now reincarnated them with digital painting". Online: http://www.telmopieper.com/kiddie-arts [28.07.2018]

[7]Diese Beispiele (Dourlen und Pieper) sind aus der aktuellen Forschungsarbeit von Gila Kolb entlehnt (Kolb 2019).

[8]Etwa im Sinne Kollers als transformatorisch verstanden und im Gegensatz zum statischen Lernen eines tradierten Kanons im strukturierten Wissensaufbau, der jedoch nicht adaptiert werden kann (vgl. Koller 2012: 13).

[9]Dies bedeutet keinen Ausschluss ‚alter' Kunst, sondern den Ausschluss der Überzeugung, dass nurmehr bereits durch den Kanon gesichertes Wissen in den Kunstunterricht gehört.

[10]Vgl. hierzu Krieger 2008 und Busch 2008, zitiert nach Kolb 2011.

[11]Douglas Copland sprach 2011 davon, dass er sein „pre-internet brain" nicht mehr erinnere. Nachzulesen: http://edition.cnn.com/style/article/douglas-coupland-internet-brain/index.html [06.03.2019]

[12]Denn die Akteur*innen treffen sich dabei in einem neuen, einem dritten Raum wieder, in dem alle auf andere Weise viel oder wenig über das Verhandelte wissen.

[13]Texte, Bilderserien und Gespräche darüber zirkulieren seit der vom Kollektiv DIS kuratierten 9. *Berlin Biennale* (BB9) in verdichteter Form (vgl. Schütze 2018; 2019).

[14]Michel Serres etwa spricht liebevoll von „kleinen Däumlingen", wenn er das Medienhandeln der Generation Y beschreibt (Serres 2013: 7).

[15]Zum Beispiel Apps wie *Runtastic, Google Maps* oder *Pokémon Go*.

[16]Wie z.B. *Riding Modern Art, Transhuman, Performance Garden, Pizza&Bier, Luftgitarrenkunstpädagogik, Art Education Hack Lab, The Future Is Unwritten, Sublima*.

[17]Siehe Einleitung zu diesem Kapitel Meyer/Zahn/Klein/Kolb/Schütze (S. 243).

[18]Gemeint ist: *Nachdem* es neu war, vgl. Schütze 2018.

[19]Vgl. Meyer/Zahn/Klein/Kolb/Schütze in diesem Buch.

[20]Insbesondere, wenn etwas eigentlich gewusst wird und dann auf einmal doch ganz anders erscheint, kann etwas bereits Gelerntes aufgenommen und verlernt werden. Dies geht mit Widerständen einher (vgl. Sternfeld 2014).

[21]Vergleiche hierzu die Workshopreihe von Manuel Zahn und Konstanze Schütze *Ästhetische Praxis als Medienkritik* an der Universität zu Köln, Humanwissenschaftliche Fakultät in Zusammenarbeit mit Grimme Forschungskolleg. Nachzulesen hier: https://www.grimme-forschungskolleg.de/portfolio/aesthetische-praxis-als-medienkritik-2017/[11.10.2018]

[22]Vergleiche hierzu die Forschungswerkstatt Konstanze Schütze *Edutainment – Lernen mit dem Daumen. Medienbildung und aktuelle Kunst in der Schule* zur Tagung Because Internet (2018) an der Universität zu Köln, Humanwissenschaftliche Fakultät in Zusammenarbeit mit Grimme Forschungskolleg. Nachzulesen hier: http://kunst. uni-koeln.de/becauseinternet/referent-innen/ [11.10.2018]

[23],Para' hat im altgriechischen die Funktion, Relationen zu etwas zu klären – während, wie Nora Sternfeld anmerkt, es in seiner lateinischen Verwendung ein Gegenüber bezeichnet. „The Greek word παρά can be translated in many respects, for instance, locally as from…to, nearby, next…to; temporally as during, along; and figuratively as in comparison, in contrast, contra-, and against. Although para refers to deviation rather than opposition in Greek, in Latin it becomes contra" (Sternfeld 2017).

[24]Vgl. Meyer/Kolb 2015 sowie Anton Ego in Ratatouille (2007).

Literatur

Acaso, Maria (2016): From Art and Education to artEducation: Die Bildungsrevolution er- reicht die Kunstpädagogik. Zeitschrift Kunst Medien Bildung (ZKMB). Online: http:// zkmb.de/578 [20.09.2018]

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/ [11.10.2018]

Burkhardt, Sara (2007): Netz Kunst Unterricht. Künstlerische Strategien im Netz und kunst- pädagogisches Handeln. München: kopaed, S.75ff.

Busch, Kathrin (2008): Künstlerische Forschung – Potentialität des Unbedingten. In: Kitt- lausz, Viktor/Mackert, Gabriele/-Pauleit, Winfried (Hrsg.): Blind Date. Zeitgenossenschaft als Herausforderung. Nürnberg: Verlag der Kunst, S. 88-97.

Cramer, Florian (2013): Post-digital Aesthetic. In: Jeu de Paume – le magazine. Online: http:// lemagazine.jeudepaume.org/2013/05/florian-cramer-post-digital-aesthetics/ [26.04.19] Cramer, Florian (2014): What is Post-digital? In: A Peer-Reviewed Journal About Post-Digi-tal Research. Online: www.aprja.net/?p=1318 [26.04.19]

Espinet, David (2009): Über die Frage – und darüber hinaus zum Hören auf das Fragwürdige– Grenzen und Möglichkeiten der Kunstvermittlung im Ausgang von Platon, Aristoteles und Heidegger. In: Baumann, Joel/Pörschmann, Dirk/Wetzel, Tanja (Hrsg.): Fragen-zur- kunst.de. München: kopaed, S. 51–59.

Höller, Christian (2016): Scan, Scroll, Surf. Videoproduktion im Postdigitalen Kontext. In: Kunstforum International. S. 68.

Klein, Kristin/Schütze, Konstanze (2014): Rethinking Risiko. Bildung als fortschreitende Selbstüberwindung. In: Meyer, Torsten/Kolb, Gila (Hrsg.): What's Next? Art Education. München: kopaed, S. 163-165.

Kolb, Gila (2011): „Macht aktuelle Kunst Schule?" In: Christine Heil, Gila Kolb, Torsten Meyer (Hg.): Buch01: Shift. #Globalisierung #Medienkulturen #Aktuelle Kunst, Reihe Kunst Pädagogik Partizipation, München: kopaed, S. 193-198.

Kolb, Gila (2015): Let's do the shift. Kunstunterricht im Wandel. In: Meyer, Torsten/Kolb, Gila (Hrsg.): What's Next? Art Educa-

tion. München: kopaed, S. 166-168.

Kolb, Gila (2019): Because shift happens (Vortragsmanuskript). Vorr. Veröffentlichung 2019. Kolb, Gila/Schütze, Konstanze (2017): Becoming Art(s) Educators – Shifts in Art and Educa- tion. In: Heber, Michael/Jas, Mona (Hrsg.): Fokus: Kunst- und Kulturschaffende in Bil- dungseinrichtungen! Debatten um Rahmenbedingungen, Potenziale und Kompetenzen für kulturelle Bildungsprojekte! Reihe Kulturelle Bildung, Volume 5, München: kopaed, S. 149- 159.

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

Krieger, Verena (2008): Kunstgeschichte und Gegenwartskunst. Vom Nutzen und Nachteil der Zeitgenossenschaft (Hg. mit eigenen Beiträgen), Köln/Weimar/Wien: Böhlau.

Lyotard, Jean-Francois (1984): The Postmodern Condition: A Report on Knowledge. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Lyotard, Jean-Francois (1993): Was ist postmodern? In: Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart. Stuttgart: Reclam, S.33-48.

Meyer, Torsten (2008): Internet in der Hosentasche. Online: http://medialogy.de/2008/10/22/ internet-in-der-hosentasche-%E2%80%93-prufungsstrategien/ [8.3.2018]

Meyer, Torsten (2013): Next Art Education. Erste Befunde. In: Meyer, Torsten/Hedinger, Johannes M. (Hrsg.): Whats next? Kunst nach der Krise. Berlin: Kadmos, S. 377–384.

Meyer, Torsten/Kolb, Gila (2015): Vorwort Band II. In: Meyer, Torsten/Kolb, Gila (Hrsg.):What's Next? Art Education. Online: http://whtsnxt.net/000-2 [26.04.19]

Mörsch, Carmen (Hrsg.): Kunstvermittlung. Zürich/Berlin: Diaphanes, S. 7–33.

Mörsch, Carmen (2009): Am Kreuzungspunkt von 4 Diskursen: Die documenta 12 Vermittlung zwischen Affirmation, Reproduktion Dominikus (2011): Für eine Handvoll JPGs. Tumblerismus und der Internet State of Mind unter die Lupe genommen. In: De:Bug. Online: http://de-bug.de/mag/fur-eine-hand-voll-jpgs/ [06.03.2019]

Porombka, Stefan (2015): Mal sehen lernen. Interview mit Gila Kolb und Torsten Meyer. In: Meyer, Torsten/Kolb, Gila (Hrsg.): What's Next? Art Education. München: kopaed, S.249-254.

Schmidt, Helena (2019): Poor Image Art Education. Manuskript, erscheint vorr. 2019

Schütze, Konstanze (2018): Moving Beyond. Bodies of Images in spekulativer Zeitlichkeit. In: Schumacher-Chilla, Doris/Ismail, Nadia (Hrsg.): Be Aware. Mehr als Gegenwart in der zeitgenössischen Kunst. Oberhausen: Athena, S. 75-89.

Schütze, Konstanze (2020): Bildlichkeit nach dem Internet. Aktualisierungen für eine Kunstvermittlung am Bild. München: kopaed.

Seemann, Michael (2012): Kontrolle und Kontrollverlust. Online: http://www.medialekontrolle.de/wp-content/uploads/2012/04/Seemann-Michael-2012-4.pdf [20.09.2018]

Serres, Michel (2013): Erfindet Euch neu! – Eine Liebeserklärung an die vernetzte Generation. Frankfurt: Suhrkamp.

Sternfeld, Nora (2014): Verlernen Vermitteln. Kunstpädagogische Positionen 30. Hamburg.

Sternfeld, Nora (2017): Para-Museum of 100 Days: documenta between Event and Institution. On curating 33 Online: http://www.on-curating.org/issue-33-reader/para-museum-of-100-days-documenta-between-event-and-institution.html [20.09.2018]

Steyerl, Hito (2009). In Defense of the Poor Image, in: Aranda, Julieta/Wood, Brian Kuan/ Vidokle, Anton/Steyerl, Hito/Berardi, Fanco „Bifo“: The Wretched of the Screen. Berlin: Sternberg Press, S. 31–45.

Toffler, Alvin. (1980). The third wave: The classic study of tomorrow. New York: Bantam. Vierkant, Artie (2010): The Image-Object Post-Internet. Online: http://jstchillin.org/artie/pdf/The_Image_Object_Post-Internet_a4.pdf [26.04.2019]

Zahn, Manuel (2016): Wir stammen von Animationen ab. Wirklichkeitserfahrungen mit Ryan Trecartins Videos. In: Meyer, Torsten/Dick, Julia/Moormann, Peter/Ziegenbein, Julia (Hrsg.): Where the magic happens. Bildung nach der Entgrenzung der Künste. München: kopaed, S. 39–48.

Abbildungen

Abb. 1: Francois Dourlen, 4. September 2018, Screenshot (Gila Kolb) [28.07.2018]
Abb. 2: Telmo Pieper: *Euromast* (2013). Online:
http://www.telmopieper.com/wp-content/uploads/2013/04/EuromastKIDDIEart-af2.jpg [28.07.2018]
Abb. 3: Google Ergebnis vom 28.07.2018, deutschsprachige Suche, Standort: Kassel, Screenshot (Gila Kolb).
Abb. 4: green fact Friday, 1. Februar 2019. Screenshot (Gila Kolb). Online: https://www.instagram.com/p/BtVnFDalMg_/ [28.07.2018]

Verkörperte Simulationen – Zur Reorganisation von Wahrnehmung und Wissen in den immersiven Installationen von Jakob Kudsk Steensen

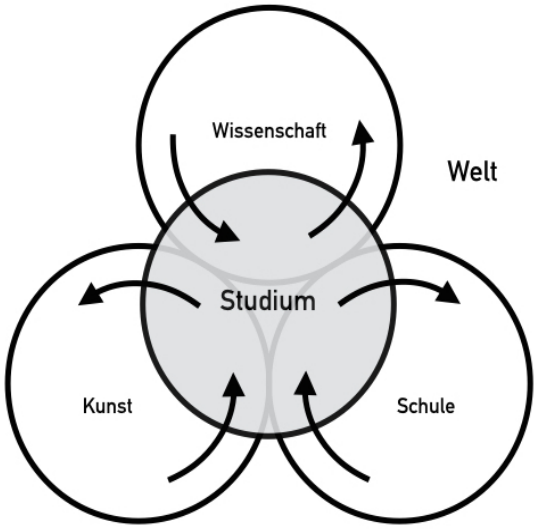
Von Kerstin Hallmann

In einer von kultureller Globalisierung und vernetzter Digitalisation geprägten Welt konturieren sich die Schnittfelder von Kunst, Wissenschaft und Bildung neu. Die entgrenzten Künste suchen sich neue Orte, neue Zeiten, neue Formen und Formate, neue Themen und ein neues Publikum. Was bedeutet das für die Praktiken der Kunst? Was für die Theorien der Kunst? Und was bedeutet es für die Verkopplung von Kunst und Bildung?

Mit dem Titel dieses Buchs – *Arts Education in Transition* – ist ein Übergang, ein Wandlungsprozess nahegelegt und in Aussicht gestellt, der die Ästhetische Bildung im Kern betrifft. Er basiert auf der Vermutung eines mit den eben genannten Stichworten Globalisierung und Digitalisation zusammenhängenden, sehr grundsätzlichen Wandels der Strukturbedingungen von Gesellschaft, der extrem weitreichende Folgen hat. Kurz gesagt: Die Welt ist im Wandel und mit ihr die Kunst (Meyer/Kolb 2015).

Die Verkopplung von Kunst und Bildung in der Form Ästhetischer Bildung ist davon in besonderer Weise betroffen, weil die grundlegenden Ideen und Selbstverständnisse der Ästhetischen Bildung aus der eurozentrischen Perspektive des 18. Jahrhunderts stammen – aus dem Zeitalter der Aufklärung, der Opposition von Kunst und Technik, Natur und Kultur, der Idee des künstlerischen (weißen, männlichen) Genies und der humanistischen Konzeption des menschlichen Individuums als ästhetisches Sub-

jekt. Dem gegenüber geht diesem Buch die Vermutung voraus, dass diese Ideen nicht mehr kompatibel sind mit den wesentlich auf kollaborativen und netzwerkförmigen sozio-technischen Prozessen beruhenden ästhetischen Praktiken, die seit einiger Zeit in den globalen digitalen Kommunikationsnetzen und den von diesen geprägten Alltagskulturen zu beobachten sind. Als einer der Schwerpunkte dieses Buches resultiert daraus eine Befragung und Konzeption der Ästhetischen Bildung als Raum für machtkritische Reflexionen, alternativen Wissenspraktiken und Epistemologien, die es vermögen, das klassische eurozentrische Bildungsideal zu revidieren.



Davon ausgehend haben wir 2015 am *Institut für Kunst & Kunsttheorie* in Kooperation mit dem *Institut für Medienkultur und Theater* der Universität zu Köln ein Hochschulentwicklungsprojekt mit gleichnamigem Titel – *Arts Education in Transition*, kurz AEiT – initiiert, um die Schnittfelder des Studiums mit Wissenschaft und Forschung, mit der Institution Schule und mit den professionellen Kunst- und Kultureinrichtungen in der Kölner Region zu adressieren. Vor dem Hintergrund der sich durch Globalisierung und Digitalisation wandelnden Rahmenbedingungen von Welt sollte es darum gehen, diese Schnittfelder produktiv miteinander zu vernetzen.

Das Ziel des Projekts war die Professionalisierung des Studiums im Hinblick auf die Zukunft der Ästhetischen Bildung an einer *Schule von morgen* – einer Schule, die entlang der medienkulturellen Wandlungsprozesse gewachsen ist und ihr eigenes Selbstverständnis sicher in einer postmigrantischen Gesellschaft verortet hat. Während der zweijährigen Projektlaufzeit haben wir in Zusammenarbeit mit einer Vielzahl an Akteur*innen aus der freien Kunst- und Kulturszene und aus dem schulischen Kontext in Seminaren, Workshops, Symposien, Spring Schools und Exkursionen mit unterschiedlichen Formen, Themen, Praktiken und Selbstverständnissen einer Ästhetischer Bildung experimentiert, die mit der Alltagskultur des fortgeschrittenen 21. Jahrhunderts auf Augenhöhe steht. Dabei ist ein ganzes Bündel grundlegender Fragen entstanden, die in den folgenden Kapiteln dieses Buchs thematisiert werden: Was sind die Themen zeitgemäßer Ästhetischer Bildung? Wie artikulieren sich ästhetische Praktiken, Formen, Inhalte im Kontext aktueller Medienkultur? Wo und wie findet Ästhetische Bildung im fortgeschrittenen 21. Jahrhundert statt? Wo und wie wird der Wandel der Medienkultur der Adressat*innen/der Künstler*innen (als Problem/Herausforderung/Chance) sichtbar? Was können Schule und Hochschule von den performativen Künsten, von den freien Kunst- und Kultureinrichtungen lernen? Welche (Lehr-/Lern-)Settings befördern die Verschränkung von zeitgenössischer künstlerischer Praxis, Theoriebildung und Vermittlungsperspektiven? Welche Rolle spielen Inter-/Transdisziplinarität – und welche Rolle Fachlichkeit und Expertise? Welche Bedeutung haben inter-/trans- und hyperkulturelle Realitäten im Kontext dieser Form von *Kultureller* Bildung? Welchen Beitrag kann Ästhetische Bildung – insbesondere im Kontext diskriminierungskritischer Perspektiven – zu der Frage leisten, in welcher/n Gesellschaft/en wir leben wollen? Wie kann Ästhetische Bildung in einer zunehmend globalisierten und kapitalisierten Welt ein ideologie- und hegemoniekritisches Mittel sein, die Widersprüchlichkeiten der Welt zu thematisieren? Wie

funktioniert Ästhetische Forschung im Global Contemporary? Welche Rolle spielen partizipative Intelligenz und kollektive Kreativität? Was wäre eine Post Internet Arts Education, eine Ästhetische Bildung, nachdem das Internet etwas Besonderes, Erwähnenswertes war? Was sind die Wirklichkeiten Ästhetischer Bildung in den Schulen und Hochschulen des 21. Jahrhunderts? Was ihre Möglichkeiten?

Aus diesem gewaltigen Fragenkomplex kristallisierten sich über die Projektlaufzeit fünf thematische Schwerpunkte des Projekts heraus, die dieses Buch gliedern. Die fünf Kapitel sind damit angelehnt an die thematischen Schwerpunkte, die Lehrende und Studierende des *Instituts für Kunst & Kunsttheorie* und des *Instituts für Medienkultur und Theater* – gemeinsam mit externen Künstler*innen, Theoretiker*innen, Pädagog*innen und Kulturschaffenden verschiedener künstlerischer und wissenschaftlicher Disziplinen – im Rahmen des Projekts bearbeitet haben:

1. Das erste Kapitel Ä*sthetische Bildung – Oder: Von der Liebe* geht vom Themenschwerpunkt der Lehre im Sommersemester 2016 aus: *LIEBE2016*. Es beschäftigt sich mit dem Grundverständnis von Pädagogik in Bezug auf die Kunst in dem weiten Spannungsfeld zwischen zwei gegensätzlichen Polen: Den einen Pol markiert Juuso Tervo, indem er kunstnahe Ästhetische Bildung als eine „Politik der Liebe“ zu denken versucht, die die*den*das Andere*n (Subjekt, Schüler*in, Künstler*in) als Fremde*n*s ernst nimmt und deshalb/dennoch begehrt. Den anderen Pol markiert Karl-Josef Pazzini, indem er uns die im *post PISA*-Bildungssystem vielfältig zu beobachtende Tendenz zu einer sozial- und medientechnologisch hochgezüchteten „ängstlich bürokratischen Didaktik der Individualisierung“ in Zeiten von Selbstoptimierung und ubiquitärer Pornographie – als eventuell nicht nur zeitlicher, sondern auch kausaler Korrelation – vor Augen führt.
2. Mit *home/migration* war der thematische Fokus der Lehre des Wintersemesters 2016/17 bezeichnet. Daran angelehnt beschäftigt sich das zweite Kapitel mit den Blickverschiebungen und Anforderungen innerhalb und für die Ästhetische Bildung in einer durch Migrationsprozesse veränderten Gesellschaft. Davon ist die Fachdisziplin im Kern betroffen: Wie funktioniert eine inter-, trans- oder hyperkulturelle Kulturelle Bildung im Kontext einer postmigrantischen Realität? Wie können Zugehörigkeitsordnungen und ihre Wirkungen in Institutionen, Diskursen und Vermittlungsprozessen Ästhetischer Bildung enttarnt und neu verhandelt werden? Und wie sieht, betrachtet man die Fachgeschichte, eine diskriminierungskritische Praxis, wie eine ‚Dekolonisierung‘ der Ästhetischen Bildung aus?
3. Der historische Kontext der ‚Grand Tour‘ wurde – vorbereitet durch das vorherige Semesterthema – im Kunstsommer 2017 mit seinen vielen Großausstellungen in den Zusammenhang der kulturellen Globalisierung des 21. Jahrhunderts und der durch Migrationsprozesse veränderten Gesellschaft(en) gestellt. Im Kapitel *Grand Tour 2017 – The Global Contemporary* geht es um das veränderte Selbstverständnis der Kunst in ihrem professionellen Diskurs nach dem *Curatorial Turn* und die daraus folgenden Bildungspotentiale.
4. Das Kapitel *Post Internet Arts Education* setzt sich mit der Tatsache auseinander, dass die Digital Natives als Schüler*innen, Studierende und seit kurzem auch als Lehrer*innen und professionelle Künstler*innen sowie Wissenschaftler*innen in den Schulen, Universitäten und Kunsthochschulen angekommen sind. Die Kunst, die sie dort produzieren, rezipieren und in die Kontexte von Bildung stellen, ist nicht notwendigerweise ‚digital‘, sondern in einer Art „Internet State of Mind“ (Carson Chan) über das Neue des Digitalen hinausgedacht (und gemacht). Was könnte das heißen für eine demgemäße Kunstpädagogik und Ästhetische Bildung?
5. Das letzte Kapitel beschäftigt sich mit dem Verhältnis Ästhetischer Bildung zu Wissenschaft und professioneller Forschung. Unter dem programmatischen Titel *Kunst als epistemische Praxis* wird u.a. anhand konkreter Beispiele aus dem Forschungskolleg *lab* für Studierende diskutiert, wie *art based research* neben explizit wissenschaftlichen Formen der Erkenntnisproduktion als *Forschendes Lernen* produktiv werden und – als eine den gegenwärtigen kulturellen Umweltbedingungen angemessene Form der Produktion, Anwendung und Kommunikation von Wissen – eventuell sogar in besonderem Maß als *zeitgemäß* gelten kann.

Ästhetische Bildung – Oder: Von der Liebe

LIEBE2016. Wie verändern sich unsere Liebesfähigkeit und die Konfigurationen von Liebe im Zeitalter der Globalisierung und Digitalisierung? Lieben Digital Natives anders als Digital Immigrants? Welche Körper-, Geschlechter- und Sexualitätsbilder kursieren? Was hat Liebe mit Pornografie oder Prostitution zu tun? Wie ist das Verhältnis von Liebe und Kunst? Wie klingt Liebe? Welche Farbe hat Liebe? Ist Liebe ein Gefühl? Können wir Liebe sublimieren? Wenn ja, wie?

Angelehnt an Giorgio Agamben und Alain Badiou eröffnet **Juuso Tervo** das Kapitel und stellt uns Liebe vor als eine Form der Intimität, die uns in ein Verhältnis der unendlichen Nähe und zugleich Distanz zu uns selbst und dem, was wir lieben, setzt. Indem er probehalber Liebe und Bildung gleichsetzt und die Geschichte und Philosophie der Bildung durch die Brille von Liebesliedern liest, fragt er, inwiefern sich das, was er die „Politik der Kunstpädagogik" nennt, als ein Akt der Liebe verstehen lässt. Tervos Text kann entsprechend wie ein Motto für dieses Kapitel gelesen werden. Er plädiert für ein Verständnis von Liebe/Bildung jenseits der gängigen Narrative von Vollendung und Vollständigkeit und abseits jeglicher Determinierung, um die „Politik der Kunstpädagogik" radikal offen zu halten: *Intimacy with a Stranger: Kunst, Bildung und die (mögliche) Politik der Liebe*.

Um eben diese Determinierungen geht es, wenn auch nicht explizit sichtbar, auch **Karl-Josef Pazzini**. In seinem Beitrag *Pornographie als Struktur* erläutert er, warum es lohnt, sich direkt oder indirekt mit der Pornographie als einem erziehungswissenschaftlichen Forschungsthema zu befassen. Bei der Übersetzung kann die Kunst mit Strukturen, Methoden und Mitteln helfen. Pazzini zeigt uns Pornographie als Folge und in gewisser Weise auch als Erfolg einer ängstlich bürokratischen Didaktik der Individualisierung, die mittels sehr übersichtlicher Narrative auf Leistungsfähigkeit, Effektivität, Zielführung, Zeitnähe des Erfolgs und Evaluation getrimmt ist.

Zurückgehend auf ihr Seminar mit Studierenden im Rahmen des AEiT-Projekts untersucht auch **Christiane König** in ihrem Beitrag *Sex sells! Sexualität und Nacktheit im Feld der visuellen Kultur um 1900* den Konnex von ‚Liebe' und ‚Selbstoptimierung' unter medienkulturhistorischen Gesichtspunkten. König identifiziert die enge Verbindung medientechnologischer Anordnungen, gesellschaftsbildender epistemologischer Prinzipien und (sexueller) Identität zunächst am historischen Gegenstand der visuellen Alltagskultur zum fin-de-siècle. Aus dieser Blickrichtung befragt sie das konstitutive Gefüge von Affekt, Begehren und Liebe in der Figur des Selbst im 21. Jahrhundert – in Zeiten, in denen Beziehungen libidinöser Art mit Smartphones geführt und Liebesgefühle über Dating-Apps geweckt werden.

Die große Frage *Was ist Liebe?* stellte sich **Jannick Schulz** erstmals im Rahmen der Springschool *how to love?*. Inspiriert durch die Vielzahl an Blickwinkeln und Zugängen, die er dort kennengelernt hat, entwickelt er eine literarische sowie künstlerische Reflexion über das Wesen der Liebe, das sich ihm als ein vielstimmiges, sozial wie kulturell divers geformtes Grundrauschen darstellt, das überfordert, sich nicht in Wort fassen lässt, einer ganz persönlichen Filterung bedarf, um für den Bruchteil eines Moments eingefangen werden zu können: *Was ist Liebe? Ein Erfahrungsbericht.*

Daniel Schüßler reaktiviert in *What is ARTUCATION?* den Begriff der Begegnung als pädagogisches Leitprinzip einer Arts Education in Transition und stellt zwei Möglichkeiten vor, das Prinzip inhaltlich und methodisch in eine performative Unterrichtspraxis zu überführen. Begegnung als Lehrprinzip bedeutet für Schüssler sich Zeit nehmen, das Andere im Blick haben, Teilhaben und Widersprüche anerkennen – Leitsätze einer Ästhetischen Bildung, die in einem auf Verwertbarkeit und Geschwindigkeit ausgerichteten Bildungssystem eine progressive Sprengkraft entfalten könnten.

Aus der Perspektive der Lehrbeauftragten schreibt **Reut Shemesh** in *You Cannot make Mistakes, it's Art!* über die besondere Aufgabe, Studierende in der eigenen künstlerischen Praxis (Tanz und Choreographie) zu unterrichten. Im Verlauf ihrer Lehrtätigkeit, die am *Institut für Kunst & Kunsttheorie* mit der AEiT-Springschool *how to love?* begann, entwickelte Shemesh eine Methode, die Tanz nicht als Fähigkeit, sondern als ein körperliches Wahrnehmen von und Experimentieren mit den subtilen Verbindungen („invisible wires") zwischen Körpern, Dingen, Raum und Zeit vermittelt, welche durch Praktiken des Zuhörens, Improvisierens und Choreographierens in eine individuelle künstlerische Sprache übersetzt werden können. Über das Spannungsverhältnis von künstlerischer und pädagogischer Praxis – und über die Kunstpädagogik als ein beharrliches Stretching am *Muskel des Dazwischen--*

seins – schreibt **Natascha Albert**. Bezugnehmend auf ihre Erfahrungen als Theaterpädagogin spricht sie sich für eine Wiederaneignung von Pädagogik als „Ermöglichungskunst" und ein enthierarchisiertes, auf gegenseitiger Anerkennung beruhendes Sowohl-als-auch von Kunst und Pädagogik aus.

Einfach mal die Klappe zu halten ist für **Saliha Shagasi** weit mehr als eine psychologische Methode, wie sie in *Zuhören als pädagogische Haltung* deutlich macht. Als Lehrperson zuzuhören, sich nicht über Schüler*innen oder Student*innen zu stellen, sondern vielmehr diese als Expert*innen ihres eigenen Alltags ernst zu nehmen, müsste als pädagogische Form stärker Einzug in den Unterricht sowie in künstlerische Praxen halten. Dass sich dabei Kunst und Pädagogik gegenseitig befruchten, scheint naheliegend – sollte aber der Autorin zufolge stärker praktiziert werden.

Auch **Birte Solinski** plädiert – in Form eines Gedankenexperiments – für mehr Ästhetische Erziehung und Bildung in Schule. Ganz im Sinne von Juuso Tervos Forderung des radikalen Offenhaltens der „Politik der Kunstpädagogik" abseits jeglicher Determinierung, sieht Solinski die Chance, ohne Curriculum und Lehrplan agieren zu können und mit dem Etablieren des Lernbereichs in den Schulen Raum für die Bildung von Persönlichkeit zu schaffen: Was wäre, wenn die Ästhetische Erziehung längst Einzug gehalten hätte in den Schulen? Wenn sich zwischen den voneinander abgetrennten Schulfächern überall das Ästhetische befände und auf seinen Auftritt wartete? *Vom Undercover-Dasein auf das Cover der Bildungspolitik: Ein Plädoyer für Ästhetische Erziehung und Bildung in Schule*.

Das Kapitel abschließend fokussieren **Jane Eschment** und **Gesa Krebber** in ihrem Beitrag *Networking Arts Education* den Bedeutungszuwachs des Community-Buildings für die Lehrer*innenbildung im 21. Jahrhundert – und plädieren für ein entsprechend transformiertes Selbstverständnis der Bildungsinstitutionen und ihrer Akteur*innen. In ihrer universitären Lehre implementieren sie Formate und Praktiken, die, im Rückbezug auf Juuso Tervo, mit dem wir das Kapitel eröffneten, als Formen einer „Politik der Liebe" begriffen werden können: nämlich solche, die die individuellen (institutionellen) Grenzen überschreiten und auf Begegnung und kollaborative Wissensproduktion aus sind.

home/migration – Decolonizing Arts Education

Die Polis ist global geworden. In einer von kultureller Globalisierung und vernetzter Digitalisation geprägten Welt migrieren nicht nur Menschen, auch Medien, Kulturgüter und -techniken zirkulieren. In den durch Migrationsprozesse veränderten Gesellschaften entstehen hybride Lebensformen und Kulturen, die nationalstaatliche Ordnungen und darauf rekurrierende Identitätskonzepte in Frage stellen. Auch für die Künste und die Kunstpädagogik ergeben sich auf der Folie der Migrationsgesellschaft neue Anforderungen, aber auch neue Chancen, die die Fachdisziplinen insgesamt und im Kern betreffen. Wie verändert sich das Verhältnis von Ich und Welt auf der Basis postmigrantischer Realitäten? Welche Potentiale für Transformationsprozesse von Selbst und Weltverhältnissen ergeben sich für eine inter-, trans- oder gar hyperkulturelle Kunstpädagogik? Welche Narrative, Repräsentationen, Raumkonfigurationen oder Konzepte von *Heimat* und *Zuhause* dominieren? Welche gilt es wie zu beschreiben, zu kritisieren, gegen den Strich zu bürsten? Wie müssen die Institutionen kultureller Bildung sich selbst und ihre Ursprünge in eurozentrischen und kolonialen Denktraditionen reflektieren? Ausgehend von diesen Fragen wurde das Semesterthema *home/migration* für die Lehre im Wintersemester 2016/17 gesetzt.

Zu dessen Abschluss und Übergang ins nächste Semester fand im April 2017 ein Symposium unter dem Titel *Decolonizing Arts Education* statt, das den Globalen Süden als Ausgangstopos für eine zukünftige ‚Weltmentalität' denkt und Fragen einer kritischen Migrationsforschung mit Praktiken einer ebenso kritischen Kunstpädagogik und -vermittlung diskutiert. **Carmen Mörsch** streicht den Titel ihres Beitrags durch: *Decolonizing Arts Education*. Kunstpädagogik zu dekolonisieren hieße, alles zu verändern: Die Lektürelisten, die historischen Narrative, die Kunstbeispiele, die an sie gestellten Fragen, die Kriterien zur Beurteilung der gestalterischen Praxis, die Zusammensetzung der Lehrenden an den Hochschulen und zukünftigen Schulen, die Zeitlichkeiten usw. Einerseits ist das nur schwer möglich, andererseits bildet genau das den Horizont für Mörschs Arbeit. Im kontinuierlichen Austausch mit Kolleg*innen entwickelt sie ein Curriculum und didaktische Materialien für eine *diskriminierungskritische Aus- und Weiterbildung an der Schnittstelle von Bildung und Künsten*. Dabei zeigt sich, dass die Besonderheit eines diskriminierungskritischen Curriculums darin liegt, dass es solch eine kritische Haltung auch auf sich selbst anwenden muss und die *eigene* ge-

sellschaftliche Gegenwart als Resultat kolonialer Unterdrückungsverhältnisse sowie als von diesen weiterhin durchdrungen versteht – konkret also zum Beispiel anerkennt, dass „Deutschland eine Migrationsgesellschaft und von strukturellem Rassismus geprägt ist." **George Demir** und **Tim Wolfgarten** schließen an diesen Punkt an. Anhand zweier künstlerischer Arbeiten beleuchten sie die sozial konstruierten Unterscheidungen von Identitäten in der postmigrantischen Wirklichkeit. Vor dem Hintergrund der Beobachtung eines Rückschritts hinsichtlich der Selbstverständlichkeit von Grundlagen einer migrationsgesellschaftlichen Erziehungswissenschaft, die ebenfalls in benachbarte Fächer sowie Disziplinen – auch und gerade in die Ästhetische Bildung und Kunstpädagogik – ausstrahlen sollte, wenn migrationsbezogene Aspekte fokussiert werden, plädieren die Autoren mit ihrem programmatischen Beitrag für eine fortbestehende Politisierung der *Differenzkategorie Migration*.

Auch **Ayşe Güleç** thematisiert Muster struktureller Rassismen im Alltag und in Institutionen – hier am konkreten Beispiel der Morde durch den NSU-Komplex, die Gegenstand der auf der *documenta 14* in Kassel ausgestellten Arbeit *The Society Friends of Halit* waren. Der Beitrag *Vermittlung von Realitäten* befragt Strategien wie das *Silencing* (das Leiser-Stellen) der von Rassismus betroffenen Menschen und setzt diesen, ausgehend vom migrantisch situierten Wissen, eine solidarische Wissensproduktion entgegen, die sie mit den Erfahrungen der ‚Chorist*innen' der *documenta14* in der kunstvermittelnden Praxis zusammenliest.

Vor dem Hintergrund einer ästhetisch-musealen Tradition der Differenzerzeugung zwischen natio-ethno-kulturell kodiertem ‚Wir' und ‚Nicht-Wir', die das ‚Wir' aufwertet und die Verfügung über ‚Andere' legitimiert, plädieren **Monica van der Haagen-Wulff** und **Paul Mecheril** für eine rassismuskritisch informierte ästhetisch-kulturelle Bildung. Diese soll es Lernenden ermöglichen, durch das Gestalten symbolischer Formen sich selbst in solchen Zugehörigkeitsordnungen nicht nur kennenzulernen, sondern auch aus- und anzuprobieren, zu verändern und zu verwerfen – und sich zu den eigenen Wahrnehmungsschemata in ein (sinnliches) Verhältnis zu setzen: *Kritik der ästhetischen Erfahrung des Wir*.

In Form einer Lecture Performance haben **Stefanie Busch** und **Ella Tetrault** sich und ihre Studierenden unter der Überschrift *Widerlegen – Widersetzen – Widerstehen* mit der *Situation der Sint*ezze und Rom*nja in Europa und in Deutschland* auseinandergesetzt. Zur Erforschung und Entwicklung politischen Wissens werde hierbei Beschreibungen von performativen Bewegungsabläufen mit der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte von *Amnesty International* und einem Gedicht von Jovan Nikolić verwoben.

Das Kapitel beschließend beschreibt **Eva Busch** in ihrem Beitrag *Wenn die Dinge nicht mehr verfügbar sind* das Gefühl des Nicht-Verstehens bei der Betrachtung der Installation *Another Letter to the Reader* des Künstlers Walids Raads auf der Istanbuler Biennale 2015. Im Gegensatz zu sonst gängigen Praxen globaler Großausstellungen wird hier dem*der Rezipient*in nicht das Gefühl vermittelt, in einem vermeintlichen Zentrum des Wissens zu stehen. Vielmehr ermöglicht die Gleichzeitigkeit differenter Erfahrungen, Erinnerungen und Wirklichkeiten während der Betrachtung der Arbeit ein produktives *Verlernen* eurozentrischer Selbstbilder und kolonialer Denktraditionen.

Grand Tour 2017 – The Global Contemporary

Im Sommer 2017 geschah in der Kunst so etwas wie eine kosmische Konjunktion. Während des Sommersemesters fanden gleichzeitig vier große Ausstellungen der Gegenwartskunst statt, die sich aufgrund unterschiedlicher Zyklen nur sehr selten innerhalb eines Jahres überschneiden: Die *documenta 14* (sowohl am traditionellen Standort Kassel als auch in Athen), die *Biennale di Venezia*, die *Art Basel* und die *Skulptur Projekte Münster*. Für die Studierenden des *Instituts für Kunst & Kunsttheorie* ergab sich dadurch eine im Rahmen des (in der Regel ca. 5-jährigen) Studiums einmalige Gelegenheit, an diesem besonderen Ereignis der Gegenwartskunst teilzuhaben. In der Lehre nahmen wir im Sommer 2017 schwerpunktmäßig diese Ausstellungen in den Blick und führten entsprechende Exkursionen durch. Das Semesterthema lautete: *Grand Tour 2017*.

Das Semesterthema schloss damit an das vorherige *home/migration* an. Denn als ‚Grand Tour' wurden seit der Renaissance Reisen der Söhne (sic!) des europäischen Adels, später auch des gehobenen Bürgertums durch Mitteleuropa, Italien, Spanien und auch ins ‚Heilige Land' bezeichnet. Dieser historische Hintergrund wurde im Sommersemester 2017 in den Kontext der kulturellen Globalisierung des 21. Jahrhunderts gestellt und die klassische Bildungsreise demontiert. Dabei erfährt die bildungsbürgerliche

Reise eine längst überfällige Verkehrung, indem sie den Blick des vermeintlich ‚Fremden', der zurückblickt, in den Fokus nimmt. Denn: Im 21. Jahrhundert machen sich weltweit viele Menschen aus dem sogenannten ‚globalen Süden' auf den Weg, um ein besseres Leben zu finden und bilden – jenseits von essentialistischen Kulturzuschreibungen – eine Gesellschaft der Vielen. Das meint eine Gesellschaft, die die hegemoniale Ordnung der Welt herausfordert und ‚den Anderen' als revolutionäres Subjekt positioniert.
Unter anderem darum ging es konzeptuell bei der größten der zu besuchenden Ausstellungen, der *documenta14*, die – so der Kurator Adam Szymczyk in einem Interview – die „Minderwertigkeit des Südens" in Frage zu stellen versuchte. Das die *documenta14* begleitende Magazin verwies auf diesen Blickwechsel mit dem Titel *South as a State of Mind*.

Diesen Kontext stellen hier die Beiträge von Johannes M. Hedinger und Michaela Ott aus jeweils unterschiedlicher Perspektive her. Beispielhaft erläutert zunächst **Johannes M. Hedinger** in Form eines Reiseberichts von der *Grand Tour 2017*, die er als Lehrender begleitete, den Kontext der *documenta 14* und ordnet die immer noch größte Ausstellung der Gegenwartskunst, die erstmals in zwei Städten – Kassel und Athen – stattfand, in den globalen politischen und kulturellen Gesamtzusammenhang ein. Das von Finanzkrise und Flüchtlingspolitik gebeutelte Athen ist Sinnbild der anhaltenden ökonomischen Krise Europas und der sich rapide verändernden globalen Situation. Ähnlich wie Kassel 1955 – wo die erste *documenta* als Maßnahme der *Reeducation* zur Entnazifizierung Deutschlands nach dem zweiten Weltkrieg statt hatte – für die Notwendigkeit stand, mit dem Trauma der Zerstörung, das der Nationalsozialismus in Deutschland mit sich gebracht hatte, umzugehen, steht nun Athen für die wirtschaftlichen, politischen, gesellschaftlichen und kulturellen Dilemmas, mit denen sich Europa und die westliche Welt heute konfrontiert sehen. *Learning from Athens* war das Motto der *documenta 14*. Was gab es zu lernen?

Ästhetische Bildung ist heute mit der wachsenden Einsicht konfrontiert, dass sich aisthestische Erfahrung als primäre Affektion und Wahrnehmung kulturrelativ vollzieht und deshalb auch kulturrelativ gelehrt und angeeignet werden sollte. Darum plädiert **Michaela Ott** für eine *Ästhetische Bildung im Global Contemporary*, d.h. eine ästhetische Bildung, die mehr auf zeitgenössische Entwicklungen auch jenseits der westlichen Welt eingeht, die die vielfältigen Tendenzen zunehmender ästhetischer Hybridisierung von Personen und Kunstpraktiken aufmerksam registrieren und analysieren kann.

Hochschuldidaktisch ging es im Sommer 2017 vor allem darum, die Lehre an den aktuellen, globalen Kunstdiskurs anzubinden und die Themen, Problemstellungen und Phänomene, an denen die Studierenden sich während des Studiums bilden sollen, in den Horizont und Kontext einer multidimensional vernetzten Weltgesellschaft zu stellen. Dementsprechend beschreibt **Eva Hegge** anhand ihrer eigenen künstlerischen Arbeit, die im Rahmen der *Grand Tour 2017* entstanden ist, wie das *Do it Yourself*-Setting der Lehrveranstaltungen von Johannes Hedinger und Torsten Meyer als Methode, sich einer großen internationalen Ausstellung nicht nur durch Betrachtung, sondern auch mittels eigener künstlerischer Praxis zu nähern, funktioniert. Die eigenen künstlerischen Reaktionen werden dabei zum *Gradmesser ästhetischer Erfahrungen*, die so beispielsweise auch in schulischen Lehr-Lernkontexten produktiv werden können, weil sie den alltäglichen Horizont und Erwartungsrahmen verlassen und bildende Erfahrungen in besonderer Weise ermöglichen.
Über die suchende, zeitweilig in Desorientierung verharrende, relationale Rezeption zeitgenössischer künstlerischer Großausstellungen schreibt **Julia Funke** unter dem Titel *Gleichzeitigkeiten* aus der Perspektive ihres Besuchs der Kasseler *documenta 14* während der *Grand Tour 2017*. Nicht als Betrachterin vor einem Kunstwerk erlebt sie sich dort, sondern inmitten einer Gleichzeitigkeit von historischen Narrativen, Theorien, sozialen Kontexten und gesellschaftlichen Zugängen, die nicht-linear zu lesen sind und, unter Mitverhandlung des eigenen Standpunkts in Beziehung gesetzt, eine andere Form von ästhetischer Erfahrung provozieren.
Was ist *Performance*? **Raphael Di Canio** wagt den Versuch einer *Bestandsaufnahme*. Ausgehend von Anne Imhofs *Faust*, die ihm im Kunstsommer 2017 als eine der meistbeachteten Arbeiten der Biennale Venezia begegnet ist, untersucht er die Charakteristika, Motive und pädagogischen Potenziale von Performancekunst als einem vielschichtigen und schwer zu greifenden Phänomen, von ihren machtkritischen Anfängen in den 1960er Jahren bis in unsere Gegenwart, wo sich die Performance in „erschreckender" Ähnlichkeit mit dem Eventcharakter des neoliberalen Weltsystems wiederfindet.

Anlässlich ihrer Mitarbeit an der Ausstellung *Sublima17*, die die vergangenen beiden Semesterthemen – *home/migration* und *Grand Tour 2017* – aufgriff, fragt **Nada Schroer** in ihrem Beitrag *Curating (in) the classroom*, ob unter bestimmter Perspektive Kuratieren als eine Form von *Arts Education in Transition* verstanden werden kann. Mit Blick auf aktuelle kultur- und bildungswissenschaftliche Diskurse nähert sie sich ausgehend von verschiedenen Experimenten mit kuratorischen Praktiken im Rahmen der

kunstpädagogischen Lehre am *Institut für Kunst & Kunsttheorie* der Frage an, welcher Begriff von *Kuratieren* sich im Sinne einer *Arts Education in Transition* und im Hinblick auf den von Torsten Meyer eingebrachten „Curatorial Turn in der Kunstpädagogik" (2015) an verschiedenen Lernorten (Schule, Universität, Kulturelle Bildung) als produktiv erweisen könnte

Ähnlich plädiert **Jakob Sponholz** in seinem Beitrag *Ausstellen und ausgestellt werden* für *eine selbstverständliche Ausstellungskultur in der Kunstpädagogik*. Er stellt die unterschiedlichen Ausstellungsprojekte vor, die in den vergangen drei Jahren am *Institut für Kunst & Kunsttheorie* realisiert wurden und führt an ihrem Beispiel aus, welche wertvollen Erfahrungen, Fertigkeiten und Selbstverständnisse Studierende der Kunstpädagogik durch die künstlerische und/oder kuratorische Mitgestaltung von Ausstellungen als ästhetische Lernorte für ihre spätere Profession erwerben können.

Paul Barsch leitet mit seinem Text *Online-Ausstellung. Kurator*innen als Regisseur*innen* über ins nächste Kapitel, indem er sich mit den sich rasant verändernden digitalen Zirkulationsmechanismen in der professionellen Kunstszene und der sich damit einhergehenden wandelnden Rezeptionskultur beschäftigt. Die online gezeigten Bilder zirkulieren direkt, werden allerdings zuweilen aus ihrem Ausstellungshabitat oder ihrer Narrationsstruktur gerissen und damit wieder zu bloßen losgelösten Dokumenten, ohne Einbindung in ein kuratorisches Gesamtkonzept.

Post-Internet Arts Education

Die aktuellen, digital vernetzten Medien produzieren eine vollkommen neue kulturelle und soziale Umwelt, in der zurzeit eine Generation von Menschen heranwächst, für die das Internet schon immer da war. Man könnte sie mit einer schon länger zirkulierenden, nun aber in zweiter Generation alltagskulturell wirklich relevant gewordenen Metapher *Digital Natives* nennen. Die erste Generation dieser Eingeborenen der Digitalkulturen ist in den Kunsthochschulen, Universitäten und in den Lehrerzimmern der Schulen angekommen. Sie verbindet zwar kein erkennbarer (z.B. künstlerischer) Stil, wohl aber eine gemeinsame Haltung, die in Anlehnung an Lyotards „Postmodern Condition" (1979) nun als *Postdigital Condition* gefasst werden kann: Sie leben mit großer Selbstverständlichkeit eine auf den durch digitale Medien induzierten sozialen, politischen, technologischen und wirtschaftlichen Veränderungen fußende Normalität, ohne die Gründe dieser Bedingungen als solche noch zu thematisieren, sind also quasi über das „Neue" und „Besondere" des Digitalen *hinaus*. Das hat eine in vielen Aspekten postironische Haltung gegenüber fachlichen Traditionen und Selbstverständlichkeiten zur Folge, die zu vielerlei Missverständnissen – u.a. auch im Zusammenhang von Kunst und Bildung – führen kann.

Was bedeutet dieser „Internet State of Mind" (Carson Chan) für die Kunst und wie sie inszeniert und rezipiert wird, für Bildung im Kontext der Künste, für Ästhetische Bildung in der nächsten Generation? Während des Verlaufs des Projekts *Arts Education in Transition* 2015 bis 2017 hat sich am *Institut für Kunst & Kunsttheorie* der Universität zu Köln ein Forschungszusammenhang mit Namen *Post-Internet Arts Education* entwickelt, der diesen Fragen nachgeht. **Kristin Klein**, **Gila Kolb**, **Torsten Meyer**, **Konstanze Schütze** und **Manuel Zahn** geben in ihrem einführenden Beitrag einen Überblick über den Stand der Forschung und die daraus entstehenden Perspektiven für eine Theorie und Praxis von Bildung in Auseinandersetzung mit Künsten und Medien im fortgeschrittenen 21. Jahrhundert.

Auch **Juuso Tervo** begreift die Formulierung *Post-Internet* als produktiven Versuch, bestimmte soziale, politische, historische und materielle Bedingung zu charakterisieren, mit der Künstler*innen, Kurator*innen, Pädagog*innen und Kritiker*innen derzeit arbeiten. Mit seinem Beitrag *Education in the Present Tense* schafft er Einstiegspunkte in die Post-Internet-Logik, ihre Konzeptualisierung und ihre Kritik, indem er ihren Ge- und Missbrauch in künstlerischen, pädagogischen und kuratorischen Praktiken untersucht. Für die einen bietet die Post-Internet-Logik eine Sprache, um die komplexen Zusammenhänge zwischen Online und Offline zu artikulieren, während sie für die anderen einen weiteren blasierten Versuch darstellt, die neoliberale Kunstwelt zu begeistern.

Wie Juuso Tervo war auch **Julieta Aranda** als Gastdozentin in das Projekt *Arts Education in Transition* verwickelt. In ihrem Beitrag *The Internet Does Not Exist* behauptet sie, dass das Internet vielleicht einmal existiert hat, aber jetzt ist es nur noch ein *blur*, eine Wolke, ein*e Freund*in, eine Deadline, ein Redirect oder ein 404. Aber das, was wir einst das Internet nannten, hat etwas

freigesetzt, wofür wir noch keinen Namen haben – vielleicht, weil es aus der Sprache selbst gemacht ist. Und das hat enorme kulturelle Wandlungsprozesse zur Folge für unser Bewusstsein und unsere kognitive Fähigkeit, ganze Welten aus Widersprüchen in uns aufzunehmen – nicht nur in der Sprache, sondern weit über sie hinaus.

Was bedeutet es vor diesem Hintergrund für die Kunstpädagogik und den Kunstunterricht, wenn wir zum Beispiel von Bilderwelten im Plural ausgehen müssen? Was braucht man in der Kunst und in der Bildung, um unter den gewandelten Bedingungen der Gegenwart auch tatsächlich von emanzipativer, kritischer und radikal gegenwärtiger Bildung sprechen zu können, die auf ein Leben im *Post-Internet* vorbereiten kann? Es bedarf, so **Gila Kolb** und **Konstanze Schütze** in ihrem Beitrag *Post-Internet Art Education als kunstpädagogisches Handlungsfeld,* einer interdisziplinären Infrastruktur der Gegenwartsbewältigung mit Know- How zwischen Institutionen, viel Denkzeit und sehr vielen Freund*innen des Neuen auf wirklich allen Ebenen.

Die aktuellen medienkulturellen Wandlungsprozesse transformieren auch die uralte Institution und Kunstform des Theaters. **Kathrin Tiedemann** und **Katja Grawinkel-Claassen** vom *Forum Freies Theater* (FFT) Düsseldorf betrachten in Ihrem Beitrag *Games, Hacks und Pranks* exemplarisch anhand aktueller Produktionen der Kollektive *She She Pop*, *machina eX* und *Pulk Fiktion* sicht- und erfahrbare Veränderungsprozesse in den Performativen Künsten. Sie skizzieren zentrale Verschiebungen in Erzähl- und Erlebnisweisen, in der Zuschauer*innenrolle und ein verkompliziertes Bild-Körper-Verhältnis im *Theater der Digital Natives*.

Unter dem Titel *Branding and Trending.* geht es im Beitrag von **Kristin Klein** um *Post-Internet Art im Kontext aktueller Markenökologien*. In Zeiten von Aufmerksamkeitsknappheit angesichts steigender Informationsdichte spielen massenmediale Verwertungs- und Verbreitungslogiken auch in Bezug auf Produktion und Rezeption von Kunst eine zunehmend große Rolle. Das ist zwar seit Andy Warhol und Jeff Koons kein unbekanntes Phänomen mehr, in der Post-Internet Art werden derzeit jedoch völlig neue Formen etabliert. Dabei unterscheiden sich Post-Internet Artists in ihrer Haltung von ihren Vorgänger*innen aus der Pop Art: Sie sind durch das Internet sozialisiert. Sie kümmern sich kaum noch darum, welche imaginierten oder zugeschriebenen Grenzen – zwischen Kunst und Kommerz, High and Low Culture, on- oder offline – zu sprengen wären. Es geht um das Schwimmen im Mainstream, um ihn durch konkrete künstlerische Aktivitäten und daraus entstehende Infrastrukturen hier und da umzulenken.

Diese postdigitale Kondition erläutert **Christopher Kulendran Thomas** anhand der Arbeit *New Eelam*. In seinem Beitrag beschreibt er seine Arbeitsgrundlage als Künstler im Kontext des Post-Internet: *ART & COMMERCE: Ecology Beyond Spectatorship*. Die kulturelle Form, die als ‚Zeitgenössische Kunst' bekannt ist, entstand im Fernsehzeitalter. Sie ist speziell bestimmt für das Publikum, für Rezipient*innen, Zuschauer*innen. Die aktuellen Medienplattformen (Google, Facebook etc.) nehmen uns jedoch nicht nur als ihre Zuschauer* innen, sondern als ihr Material für algorithmisch datenverarbeitende Zwecke, die weitgehend unsichtbar bleiben. Um vor diesem Hintergrund die Möglichkeiten der Kunst im Kontext Post-Internet zu verstehen, beginnt Thomas seine Überlegungen in der ca. 200-jährigen Geschichte der emanzipierten Zuschauer*innenschaft der Gegenwartskunst bei Kant und kommt über Duchamp und Timothy Mortons *Hyperobjects* zu künstlerischen Praktiken, bei denen die Zuschauer*innenrolle nur noch eines unter anderen Materialien der Ökologie der Kunst ist. Eine andere Form, ein anderes Verständnis von oder gar eine Alternative zur *Ästhetik* als Regime des Verhältnisses menschlicher Subjekte zu den Objekten der Kunst deutet sich an.

In ihrem mit psychoanalytischer Theorie fundierten Beitrag *Grenzgänge: Bild(ung) und Begegnung im Netzwerkzeitalter* stellt **Julia Florin** Überlegungen über das besondere Potential von Kunstwerken für Bildungsprozesse an, die vornehmlich genau in jene Tabubereiche einbrechen, die sich aus den kollektiven Verdrängungstendenzen einer Gesellschaft ergeben. Die daraus resultierenden Unsicherheiten, die sich in starken Affekten wie Begehren und Aggressionen äußern, lassen sich lösen, wenn in geeigneten Settings wie z.B. im Kunstunterricht Verhandlungs- und Schutzräume geboten werden, in denen die Auseinandersetzung mit den (Ein-)Bildungen der Gegenwart und den Einfällen des Anderen und Fremden (z.B. auch des Zukünftigen) geübt werden kann.

Torsten Meyer blickt in seinem Beitrag *Nach dem Internet* in ungewöhnlicher Form einer Korrespondenz mit einer langjährigen Kollegin aus der Schulpraxis zurück auf die fachliche Auseinandersetzung der Kunstpädagogik (und Bildungstheorie) mit digitalen Geräten, Medien, Netzen und Kulturen in den vergangenen 25 Jahren vor dem Hintergrund der kulturellen Wandlungsprozesse und deren Folgen für Kunst und Pädagogik seit nun 500 Jahren.

Kunst als epistemische Praxis

Wie zeigt sich Kunst als epistemische Praxis? Ließe sie sich auch als ein (Aus-)Handlungsort für eine andere Form des Denkens verstehen? Ist wissenschaftliche Erkenntnisproduktion immer allein Ergebnis selbsttransparenter, objektivierbarer Verfahren? Oder ist sie – wie künstlerische Praxis auch – durch weitere, andere Wissensformen geprägt? Lässt sich unter Berücksichtigung künstlerischer Blickwinkel das Erkenntnismonopol der Wissenschaft vielleicht sogar aufbrechen? Und was bedeutet das für Lehre und Lernen? Mit diesen Fragen befasste sich das Symposion *TRANSVERSAL RESEARCH | .zeigen .wissen .bilden*, das anlässlich der Gründung des Forschungskollegs *AEiT.lab* im Kontext des Projekts *Arts Education in Transition* im Juli 2016 veranstaltet wurde.

Die studierenden und die lehrenden Teilnehmer*innen sollten sich gemeinsam mit den eingeladenen Expert*innen in die aktuell intensiv geführten Debatten zur ‚Künstlerischen Forschung' verwickeln und damit auf ein durchaus nicht unumstrittenes Terrain neuer denkbarer Korrelationen zwischen Kunst und Wissenschaft vorwagen, die sowohl als mögliche Transformation der Künste, als auch als kritische Selbstbefragung der Wissenschaft diskutiert werden. Dabei galt es, gerade auch über die Frage nach aktuellen Bildungsentwürfen an, mit und durch die Künste(n) in den Austausch zu treten und über das Verhältnis von *Bildung* zu einer möglicherweise transversal bzw. quer durch verschiedene Wissensformen und Denkmodi verlaufenden *Forschung* nachzudenken.

Die für den Beitrag von **Constanze Schellow** titelgebende Frage nach der Art und den Begleiterscheinungen einer Institutionalisierung von *Forschung* stellt die in den letzten Jahren immer stärker werdende Anbindung des Tanzes an die Wissenschaft in den Fokus und gibt einen durchaus auch kritischen Überblick, inwieweit die Forschung bereits ein eigenständiger und zentraler Bereich innerhalb der zeitgenössischen Tanzausbildung geworden ist: *Probst du noch oder forschst du schon? Zur Institutionalisierung von ‚research' im Rahmen der zeitgenössischen Tanzausbildung.*

Der Bildessay *Die Aura der Reproduktion* von **Anja Dreschke** macht andere Formen der Wissens(re)produktion sichtbar. Durch die Vermittlung mit Bildmaterial wird unmittelbar deutlich, dass nicht nur Texte Wissen speichern und weitergeben können. Die Bilder verweisen auf Reenactments vermeintlich ‚fremder' Kulturen und bringen neue Medienpraktiken und mediale Ausformungen hervor, mit denen sich räumlich und zeitlich ferne Welten in neuen Konstellationen zusammenfügen lassen.

Ale Bachlechner arbeitet in ihrem Text *You made me love you – Selbstinszenierung und der direkte Kamerablick* die Potenziale performativer Strategien der Selbstinszenierung für künstlerische und kunstpädagogische Settings heraus. Im Zentrum ihrer Analyse steht der *direkte Kamerablick* – gemeinsam mit der Frage, welche Effekte von Intimität, Authentizität und Fetischisierung erzielt werden können, wenn die „vierte Wand" durchbrochen und die Kamera direkt adressiert wird. In ihrer Argumentation setzt Bachlechner an den Musikvideos popkultureller Ikonen an und führt die darin befindlichen Strategien mit den Arbeiten zeitgenössischer Künstler*innen sowie kritischen Ansätzen in Gender Studies, Soziologie und Dokumentarfilm zusammen.

Wie kann ein Lehr- und Lernort aussehen, in dem sich die Studierenden möglichst autonom ihre Lerninhalte und -ziele setzen können – und die Lehrenden ebenso wie die anderen Kommiliton*innen davon auch noch profitieren? Frei nach dem Learning by Doing-Prinzip geht **Hannah Neumann** dieser Frage basierend auf ihren Erfahrungen in der (Co-)Organisation des Forschungskollegs *AEiT.lab* nach: *Das Lernen der Anderen. Mit Rancière gedacht.*

Die folgenden Texte zeigen, wie die teilnehmenden Studierenden mit diesem besonderen Lehr-/Lernort umgegangen sind. In einem Dialog lassen **Daniel García González** und **Elsa Weiland** ihr gemeinsames Semester im Forschungskolleg *AEiT.lab* Revue passieren. Aus zwei unterschiedlichen Perspektiven geben sie Beispiele für studentische Forschungsfragen, deren individuelle Entwicklung und die Arbeitsweise im Kolleg: *Das Forschungskolleg als dialogische Schnittstelle.*

Lisa Anetsmann besuchte das Forschungskolleg als Studentin der Medienkulturwissenschaft kurz vor ihrem Masterabschluss. Sie beschreibt, wie sich das Thema ihrer Masterarbeit durch die Gespräche mit den Dozentinnen und anderen Kollegiat*innen von anfänglich vielen Fragen immer weiter konkretisierte und schließlich mittels neu entdeckter Methoden und Blickwinkel völlig anders entfalten konnte, als es ihr im Selbststudium möglich gewesen wäre*: Der Weg zur Masterarbeit: Authentizität im deutschsprachigen Theater.*

Der Text von **Ronja Eickmeier** und **Marie Schwarz** reflektiert eine gemeinsame Arbeit, die sich mit der Suche nach dem Selbst und seiner Verortung in der Welt beschäftigt. Künstlerisch erforschten die beiden mittels Tanz ihr Verhältnis zu sich und der und den Anderen – mit Methoden, die sie während gemeinsamer Workshops im Rahmen des AEiT-Projektes entwickelten und im Forschungskolleg weiter ausarbeiteten: *Ein Metadialog zwischen Ich und Du – im Gespräch mit Welt*.

Wie hilfreich es sein kann, sein Forschungsthema vor einer anderen, fachfremden Zuhöre*innenschaft zu präsentieren, erläutert **Johanna Rafalski** in ihrem Beitrag *Wie sich Macht kleidet. Und das Wo und Wann und vom Wem und Warum*. Neben der Entstehungsgeschichte ihrer Bachelorarbeit erzählt sie dabei zugleich von dem, mitunter holprigen, Anfang des Forschungskollegs.

In seinem Beitrag *Ein magisches Projekt. Zaubererplakate und das AEiT* beschreibt **Tobias Linden** das Forschungsprojekt, das er während seiner Teilnahme am Forschungskolleg entwickelte. In den Plakaten vom Ende des 19. Jahrhunderts spiegeln sich einige Entwicklungen und Strömungen der Zeit wider: Das Aufkommen neuer Techniken, die Anziehungskraft des vermeintlich Fremden, der Okkultismus aber auch das Festhalten an traditionellen Rollenbildern.

–

In Anerkennung der argumentativen Wirksamkeit von Bildern hat **Julia Dick** eine Bildstrecke für den vorliegenden Band konzipiert, die verschiedene weitere Projekte künstlerischer Forschung von Studierenden dokumentiert. Die ausgewählten performativen Arbeiten sind überwiegend im Kontext des Projekts *Arts Education in Transition* entstanden:

Hanna Beuel, Bernhard Schobel und **Miriam von Kutzleben** haben die Performance *is there life on mars?* im Rahmen des Seminars *how to perform?*, in dessen Verlauf das hier sehr inspirierende Berliner *Performing Arts Festival* besucht wurde, entwickelt.

In Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Theorien über den Begriff der Identität konzipierte **Luca Tüshaus** die Performance *to be*. Sie entstand im Verlauf des Bachelorstudiums im Studiengang Intermedia als künstlerische Prüfungsleistung. Die Performance wurde u.a. im Rahmen der Ausstellung *Sublima17* im Kontext von *Arts Education in Transition* aufgeführt.

Jeanne van Eeden gibt mit der Videoperformance *abraxas* der Erfahrung einen Ausdruck, die einem (z.B. lernenden, forschenden) Menschen widerfährt, sobald er oder sie die eigene begrenzte Welt in seinem*ihrem Kopf aufgeben und hinter sich lassen muss. Die Arbeit entstand während des Bachelorstudiums der Kunstpädagogik im Kontext des Seminars *Liebe zum Selbst* und wurde im Rahmen der *Sublima17* am *Institut für Kunst & Kunsttheorie* ausgestellt.

Das Performerinnenduo *Stamina** besteht aus **Judith Niggehoff** und **Saliha Shagasi**. Die erste gemeinsame Performance *Dis/-co/Kurs* entstand während des Abschlusses des Masterstudiums der Ästhetischen Erziehung als künstlerischer Teil der gemeinsamen praktisch-wissenschaftlichen Masterarbeit und wurde an der Humanwissenschaftlichen Fakultät 2018 uraufgeführt.

Ronja Eickmeier und **Marie Schwarz** haben eine eigene Forschungsmethode entwickelt, die versucht, an das *Wissen des Körpers* heranzukommen. Das Forschungsprojekt *ICH–DU– WELT.* und die dazugehörige Methode sind in Begleitung des Forschungskollegs *AEiT.lab* entstanden.

Raphael Di Canio und **Dennis Frasek**, ehemalige Studenten der Kunstpädagogik, treten seit mehr als fünf Jahren als *einfachzwei* auf. Die Performance *Produkt* wurde 2018 erstmalig gezeigt im Rahmen des 6. *Performancegarten*: *watch us work it*, einer Initative von ehemaligen und aktuellen Studierenden des *Instituts für Kunst & Kunsttheorie*.

–

Auch für die Auswahl des Cover-Bildes sind wir **Julia Dick** zu großem Dank verpflichtet. Und ebenso **Jon Rafman**, der das Bild gefunden/kreiert und uns für dieses Buch zur Verfügung gestellt hat.

Es sei außerdem allen Autor*innen ganz herzlich für ihre Mitwirkung gedankt. Insbesondere auch Marie Schwarz für das Lektorat und Carmela Fernández de Castro für den Satz und das Layout.
Auch denen, die nicht explizit im Buch auftauchen, aber zum Teil entscheidend am Projekt *Arts Education in Transition* mitgewirkt haben, sei hier noch einmal herzlich gedankt: Dekan der Humanwissenschaftlichen Fakultät (während der Laufzeit des

Projekts) Hans-Joachim Roth, Dekanin (in der Schlussphase des Projekts) Susanne Zank, Fakultätsmanagerin Sabine Domhan, den Kooperationspartner*innen im *Institut für Medienkultur und Theater* sowie im FFT Düsseldorf, in der Akademie der Künste der Welt, im Filmclub 813, den an den Symposien, Springschools und Semesterthemen der Lehre beteiligten Künstler*innen und Wissenschaftler*innen, den Mitgliedern des *Instituts für Kunst & Kunsttheorie*, dem International Office, Cologne Summer Schools, und der Competence Area IV – Cultures and Societies in Transition der Universität zu Köln, der Wissenschaftlichen Sozietät Kunst Medien Bildung e.V.. Ein besonderer Dank gilt den beteiligten Kolleg*innen im AEiT-Projekt: Julia Rorig, Julia Dick, Saliha Shagasi, Susanne Giershausen und allen teilnehmenden Studierenden. Und nicht zuletzt auch der Leitung der Universität zu Köln für die gute Idee der Ausschreibung von Projektmitteln zur Förderung der *Innovation in der Lehre*, aus denen das Projekt *Arts Education in Transition* 2015 bis 2017 gefördert wurde.

Jane Eschment, Hannah Neumann, Aurora Rodonò, Torsten Meyer

Köln, im Sommer 2019

Verkörperte Simulationen – Zur Reorganisation von Wahrnehmung und Wissen in den immersiven Installationen von Jakob Kudsk Steensen

Von Kerstin Hallmann

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 Inter-

net 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 Wechselspiel 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 Unter-

suchung 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 international 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 Schütze**s 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.

Verkörperte Simulationen – Zur Reorganisation von Wahrnehmung und Wissen in den immersiven Installationen von Jakob Kudsk Steensen

Von Kerstin Hallmann

„Postdigital, in artistic practice, is an attitude that is more concerned with being human, than with being digital."[1]

Der Begriff der Digitalität verweist auf eine Vielzahl komplexer und asynchroner Prozesse, die sich in unterschiedlicher Weise auf Individuen und gesellschaftliche Bedingungen, auf materielle Umwelten sowie auf kulturelle Praxen auswirken und durch diese wiederum beeinflusst werden. Der in diesem Text zentrale Begriff der Postdigitalität bündelt das weite Feld aktueller Forschung zur Digitalisierung durch die spezielle Fokussierung soziokultureller Verflechtungen digitaltechnologischer Entwicklun-

gen. Ausgehend von einer Definition und Kontextualisierung des Begriffs werden exemplarisch Forschungsfragen und ästhetische Dimensionen von Digitalität in den Blick genommen, die in der Kunsttheorie und anderen Bezugswissenschaften der Kunstpädagogik derzeit verhandelt werden. Der Text macht ein Vorschlag für eine gemeinsame Arbeit an den hier aufgeworfenen Fragen für kunstpädagogische Forschung, verstanden als Teil kultureller Medienbildung.[2]

The New Normal[3]

„What are you doing on your computer?", fragt die Mutter im Apple-Werbespot[4] ihre Tochter im Teenageralter, die bäuchlings auf dem Rasen liegt, ein iPad vor sich, das sie den ganzen Tag bei sich trug, mit dem sie Fotos machte, per Videoanruf Freund*innen traf, Präsentationen für die Schule vorbereitete, zeichnete, chattete, Comics las: „What's a computer?", fragt diese beiläufig zurück. Für sie ist das Tablet interaktives Musikstudio, Kamera, Telefon, Fernseher, Radio, Skizzenbuch, Enzyklopädie, Stadtplan, Präsentationstool und Bibliothek zugleich. Unterschiedliche Medien und mediale Praktiken, die zuvor an verschiedenen Orten situiert und mit anderen Zugangsvoraussetzungen verbunden waren, sind damit in das flache Gerät eingezogen und tragbar geworden. Seine Oberflächengestaltung sorgt dafür, dass die Bedienung von Anwendungen im wörtlichen Sinne kinderleicht geworden ist und keine speziellen *Computer*kenntnisse mehr erfordert. Gleichzeitig sind in sein Design die Ideen und auch Ideologien von Programmierer*innen des Silicon Valley eingegangen. Diese sind – zum Großteil nicht sichtbar – mit der elaborierten Lebensphilosophie eines oft kreativ arbeitenden, in der großen Mehrzahl westlich sozialisierten Milieus verbunden und bilden einen „konjunktiven Erfahrungsraum" (Jörissen 2017a), dessen Potenzialität bereits bei der Nennung des Produktnamens aufleuchtet. – Das Tablet ist demnach nicht nur technisches Gerät, sondern assoziiert mit kulturellen Praxen, Einstellungen und zugleich Möglichkeiten wie Beschränkungen der Relationierung und Nutzung qua Design.

Digitalisierung ist in ihrer historischen wie gegenwärtigen Gesamtheit kaum zu erfassen (Jörissen 2019), selbst wenn die Rede von *der* Digitalisierung eine geschlossene Einheit suggerieren mag. Anstatt digitale Medien sicherheitshalber als Hilfsmittel oder Werkzeug zu adressieren, wie aktuell etwa im Digitalpakt der Fall[5], sollte Digitalisierung vielmehr als Knotenpunkt zur Beschreibung quantitativer sowie qualitativer Veränderungen materiell-kultureller Bedingungen, gesellschaftlicher Strukturen sowie individueller Wahrnehmungs- und Handlungsweisen verstanden werden.[6] Diese Aspekte werden mit der terminologischen Verschiebung des *Post*digitalen hervorgehoben.

Ich möchte den Begriff des Postdigitalen daher an dieser Stelle vorläufig als Bündelung unzähliger Debatten zu Digitalisierung für kunsttheoretische wie -pädagogische Überlegungen vorschlagen und ausgewählte ästhetische Dimensionen in den Blick nehmen. Mein langfristiges Ziel ist, entlang dieser und weiterer Perspektiven eine Erarbeitung möglichst dichter Beschreibungen aktueller postdigitaler Bedingungen für die Kunstpädagogik (Schütze 2019) und kulturelle Medienbildung anzuschließen.

Nach der anfänglich verbreiteten Euphorie und Hoffnung auf Demokratisierung, egalitäre Partizipation und Dezentralisierung machtvoller Einflussgrößen durch vernetzte Personal Computer, impliziert eine postdigitale Gegenwart die Notwendigkeit, *innerhalb* von Strukturen monopolisierter Plattformen, von Aufmerksamkeitslenkung, flächendeckender Datenerfassung und unüberschaubarer, bedeutungserzeugender Aussagenkomplexe zu agieren (Caygill/Leeker/Schulze 2017). Apparaturen verschwinden zunehmend hinter Gehäusen und werden nicht mehr als technisch wahrgenommen. Algorithmisierte Prozesse, die Politik und Alltag mitschreiben, sind weder einsehbar noch in ihrer Komplexität für Einzelne verstehbar. Im Kontext von Kunst und Medienbildung geht es deshalb verstärkt um die Frage, welche Normen, Regulierungen und Gesetze, welche (ästhetischen) Regimes in digital vernetzten Welten wirksam werden und welche Gestaltungs- und Handlungsmöglichkeiten darüber hinaus denkbar sind. Denn selbst, wenn es sich bei der Digitalisierung um asynchrone und graduell verschieden wirkende Prozesse handelt (Cox 2014), berühren und verändern diese in einem sozialen Gefüge die Wahrnehmungs- und Vorstellungswelten, die normativen Lebensrealitäten aller.

Digitaler Wandel

Gefolgt der Annahme, dass sich Technologien, Gesellschaften und Individuen stets an- und miteinander konstituieren (Baecker 2007), wäre es unzureichend und verkürzt, Digitalisierung v.a. auf technologisch-deterministische Erklärungen zu gründen, sie also auf die Geschichte elektronischer Computer und digitaler Technologien und deren gesellschaftlichen Einfluss zu beschränken.

Zum einen beschreibt Digitalisierung, obwohl gängig postuliert, keinen abrupten Prozess. Ihr gehen kulturhistorische, soziale und machtpolitische Strukturbedingungen voraus, die diese erst konzipierbar und breitenwirksam akzeptabel werden lassen. Benjamin Jörissen führt dies am Beispiel der „Quantifizierung von Zahlverständnissen, der Organisation von ‚Wissen' im proto-datenbankförmigen Tableau und der Verknüpfung von Subjektivität und Sichtbarkeit" (Jörissen 2016: 29) aus: „Digitalisierung ist […] nur insofern und in dem Mass möglich, als sie an vorhandene kulturelle Formen und deren latente Transformationspotenziale anschliesst" (ebd.).

Zum anderen ist medienkultureller Wandel durch neue Informations- und Kommunikationsmedien beteiligt an gesellschaftlichen Transformationsprozessen, die wiederum über das jeweilige „Leitmedium" hinausweisen (Baecker 2007). Am Beispiel des Buchdrucks lässt sich etwa die Beteiligung eines Netzes unterschiedlicher Akteur*innen nachvollziehen: Die massenhafte Verbreitung von Druckerzeugnissen als Voraussetzung für die Teilnahme und Teilhabe an Gesellschaft trug im Wesentlichen zur Alphabetisierung der Massen bei bzw. machte umgekehrt das Erlernen der Kulturtechniken des Lesens und Schreibens gleichermaßen erforderlich. Dazu war die Etablierung neuer Institutionen wie der Schule für alle, die Ausbildung von Lehrer*innen, Bildungsministerien, Verlagen, Bibliotheken etc. notwendig, um eine Infrastruktur zur Weitergabe dieser Kulturtechniken zu installieren (Sesink 2008). Darüber hinaus konnten sich durch die neuen Möglichkeiten der Vergleichbarkeit und Erzeugung von Schriftstücken in der Moderne kritische Instrumente verbreiten sowie daran anknüpfend langfristig Konzepte von Individualität, Autor*innenschaft und Personenrechten herausbilden (ebd.; Baecker 2007). Mit veränderten medialen Bedingungen gehen demnach, so kann es zusammengefasst werden, langfristig Veränderungen von Subjektivation, Kulturtechniken und auch Prozessen der Institutionalisierung einher (Meyer/Jörissen 2015). Dies kommt in besonderer Weise im Begriff des Postdigitalen zum Ausdruck.

Postdigital: Ein kurzer Auszug aus der Begriffsgeschichte

Während sich der Begriff des Postdigitalen in der deutschsprachigen Kunstpädagogik bisher kaum niedergeschlagen hat und er bisweilen stark mit Kompetenzdebatten verbunden wird (Dufva 2018), hat er sich in den Künsten, den Human- und Sozialwissenschaften und in transdisziplinären Ansätzen etabliert (Jandrić et al. 2018).[7] Grundlegend ist die Annahme, dass digitale Technologie soweit mit sozialen, kulturellen, politischen und auch geografischen Umwelten verwoben ist, dass daraus neue kulturelle und symbolische Formen resultieren, die über ein Digitales, verstanden als diskrete, in Binärcode übertragbare Einheiten bzw. Hard- und Software, hinausgehen. Der technische Charakter der Digitalisierung tritt in der Terminologie der Postdigitalität zugunsten soziokultureller Faktoren in den Hintergrund. Das Präfix *Post*[8] verweist dabei auf relationale Transformationsprozesse materiell-kultureller Bedingungen, durch Digitalisierung veränderte Handlungs- und Wahrnehmungsweisen (Stalder 2017) und die Ausbildung neuer (Macht-)Strukturen (Cramer 2015).

Mit dem Begriff der Postdigitalität wird digitale Technologie um die Jahrtausendwende zunächst als Ausdruck menschlicher Begehrensstrukturen diskutiert und mit einer Kritik an den Restriktionen binärer, den Alltag durchziehender Logiken und ihrer notwendigen Erweiterung durch imaginative Potenziale und Aktualisierungen verbunden (Pepperell/Punt 2000). Auch Kim Cascone positioniert sich mit dem Begriff wenig später kritisch-distanziert gegenüber neuen technologischen Entwicklungen. Statt Technologie wie in der Moderne mit Fortschrittsversprechen, Zukunftsgläubigkeit und Perfektionsstreben zu assoziieren, geht es ihm, aus dem Feld der elektronischen Musik kommend, um die Möglichkeiten subversiver Nutzung durch ästhetische Mittel. Das Fehlerhafte, der Bruch an Technologien und ihren Oberflächen, wird bei ihm thematisch, z.B. in Form von Glitches – bildliche oder akustisch erfahrbare Störungen digital verfasster Prozesse – und der ihnen zugrundeliegenden Strukturen (Cascone 2002). Im Kontext der *transmediale* 2013 zeichnet sich schließlich ein qualitativ bedeutsamer Wandel ab. Noch immer ist mit dem Begriff zwar ein Anspruch auf zeitlichen und kritischen Abstand vom Digitalen verbunden; gleichzeitig kommt nun aber das Eingeständnis einer unhintergehbaren Involviertheit in eine digital durchdrungene Gegenwart zur Sprache:

> *„Post-digital, once understood as a critical reflection of ‚digital' aesthetic immaterialism, now describes the messy and paradoxical condition of art and media after digital technology revolutions. […] It looks for DIY agency outside totalitarian innovation ideology, and for networking off big data capitalism. At the same time, it already has become commercialized" (Andersen/Cox/-Papadopoulos 2014).*

Bezieht sich der Begriff ursprünglich also auf Praxen subkultureller, anti-institutioneller und anti-laborästhetischer Künste im Kontext von Digitalisierung (Cramer 2016), so wird er im Laufe der Zeit durch realpolitische Bedingungen eingeholt. Er bildet nun einen Knotenpunkt für aktuelle Kunst sowie für Forschung[9], die „die heutigen informationstechnisch-industriell-politischen Komplexe und Regimes reflektiert" (ebd.).

An dieser Stelle soll nun ein Blick auf mögliche Forschungsdimensionen geworfen werden, die aktuell mit dem Begriff des Postdigitalen verbunden sind. Während das Wissen um technologische, gesellschaftlich-kulturelle und anwendungsbezogene Perspektiven gleichermaßen notwendig ist, um Digitalisierung bzw. Digitalität in pädagogischen Kontexten annähernd begegnen zu können (Dagstuhl 2016), werden an dieser Stelle speziell für die Kunstpädagogik bzw. kulturelle Medienbildung aktuell relevante kulturelle und kunsttheoretische Dimensionen des Begriffs erfasst. Kunst und Theorie werden dabei auf unterschiedliche Weise zum Gegenstand und Anlass der Befragung.

In aktueller postdigitaler Kunst, so die zugrundeliegende These[10], zeigen sich Artikulationen digitaler Kultur in konzentrierter Form. Sie gehen über begrifflich-diskursive Beschreibungen hinaus und können somit in besonderer Weise zu einem mehrdimensionalen Verständnis von Digitalisierung beitragen (Jörissen/Unterberg 2019), um (ggf. andere) Umgangsweisen mit Digitalisierung produktiv werden zu lassen.

Ästhetische Dimensionen technologischer Infrastrukturen

Ästhetische Dimensionen künstlerischer Arbeiten lassen die zu großen Teilen im Hintergrund ablaufenden Prozesse digitaler Vernetzung (be-)greifbar und Wirkungsmechanismen anders verhandelbar werden.

Der Künstler James Bridle verfasst mit *The New Aesthetic* eine fortlaufende kritische Studie zur Wechselwirkung digitaler Technologien, zu sozio-ökonomischen, kulturellen und politischen Fragen, die in Codes, Protokollen, Standards und Datenformaten in alltäglichen Anwendungen von Computertechnologie unsichtbar bleiben, jedoch Realität maßgeblich mithervorbringen. Ästhetische Dimensionen bilden für Bridle eine erste Ebene der Auseinandersetzung, um tiefer liegende Verflechtungen zu adressieren:

> *„It is impossible […] not to look at these images and immediately start to think about not what they look like, but how they came to be and what they become: the processes of capture, storage, and distribution: the actions of filters, codes, algorithms, processes, databases, and transfer protocols; the weights of datacenters, servers, satellites, cables, routers, switches, modems. Infrastructures physical and virtual; and the biases and articulations of disposition and intent encoded in all of these things" (Bridle 2013).*

Kunst, Design und ästhetische Phänomene der Alltagskultur werden in postdigitalen Ästhetik-Theorien (Berry 2015; Contreras-Koterbay/Mirocha 2016) nicht auf ihre Oberfläche reduziert, sondern geben, auch in glatter und popkulturell aufgeladener Gestalt (Schütze 2019), Auskunft über Relationierungs- und Subjektivierungsprozesse, kulturelle Formen und Formate und neue mediale Praxen im Kontext von Digitalität. Darüber hinaus ermöglichen sie andere wissenstheoretische sowie ästhetische Zugänge zur Welt, etwa durch Kombination, Visualisierung und narrative Verbindung großer Daten- und Bildmengen (z.B. Arbeiten von Forensic Architecture/Nathalie Bookchin). Sie können wiederum Ausgangspunkt weiterer ästhetischer Reflexion und Bearbeitung werden. Kunstpädagogische Theorie und Praxis kann insbesondere an den ästhetischen und kulturellen Codes der digital vernetzten Welt ansetzen und alternative Entwürfe entwickeln, um durch ästhetische Mittel etwa bildliche Repräsentationen und Umgangsweisen mit netzkulturellem Wissen zu verändern.

Im Folgenden werden ästhetische Dimensionen technologischer Infrastrukturen in vier Ausprägungen skizziert: Diese vier Dimen-

sionen werden anhand kultureller Orientierungen beschrieben, jeweils exemplarisch abgebildet in Extremwerten eines Spektrums (Abb. 2, 3, 5, 6). Die Orientierungen existieren dabei zeitlich parallel, manifestieren sich jedoch in verschiedenen kulturellen Kontexten unterschiedlich. In ihrer verkürzten thesenartigen Form sind sie als Diskussionsangebot zu verstehen.

1. Kulturelle Praxen, Formen und Formate

Digitalisierung bedingt und verändert Produktions-, Distributions- und Rezeptionsweisen von Kunst.

Dies lässt sich exemplarisch in den Arbeiten Ryan Trecartins zeigen. In der Montage seiner Filme bildet sich eine „Überlagerung und Verdichtung der uns bekannten Formate und symbolischen Formen", die die „symbolischen Codes ihrer Darstellung" (Zahn 2017) hervorheben. Durch Überzeichnung, durch Zitat und Rekombination in hoher Frequenz werden in Trecartins Videofilmen und Installationen Qualitäten postdigitaler Kultur thematisch. Digitale Artefakte lassen sich beliebig oft und in neuer Geschwindigkeit verändern, koppeln, teilen und immer wieder in andere Kontexte bringen. Dies unterscheidet sie wesentlich von Vorgängern tradierter Kunst. Im Modus der *Postproduction* (Bourriaud 2002) verschieben sich künstlerische wie alltagskulturelle Selbstverständlichkeiten; alle Digitalisate sind potenziell veränderbar: „Statt rohes Material in schöne oder neue Formen zu verwandeln, machen die KünstlerInnen der ‚Postproduction' Gebrauch vom kulturell Gegebenen als Rohmaterial, indem sie vorhandene Formen und kulturelle Codes remixen, copy/pasten und ineinander übersetzen" (Meyer 2015). Kulturelle Praxen lassen sich im Fall der Postproduction zunehmend als Kulturproduktion in der Logik der „Datenbank als symbolischer Form" (Manovich 1999) beschreiben, letztere verstanden als Grundstruktur der Produktion, Sichtbarkeit und Ordnung von (gegebenem) Wissen, aus der neue kulturelle Formen und Praxen hervorgehen.

Zugleich verändern sich durch aktuelle kulturelle Praxen bekannte Reflexionsweisen und Valorisierungssysteme. Beobachtbar ist dies zum Beispiel am Status des Kunstwerks. Nicht zwangsläufig ist Kunst als „originäres Werk" (Meyer 2015) zu verstehen, dem auratische Gegenstandshuldigung gebührt. Trecartins Filme etwa sind in großer Zahl frei online verfügbar, werden so neben Ausstellungssituationen des professionalisierten Kunstmarktes weitläufig online distribuiert und den Aufmerksamkeitslogiken des Netzes unterstellt. Beide Orientierungen existieren parallel und kontextspezifisch.

Um komplexe Zusammenhänge zwischen verschiedenen Entitäten und veränderten kulturellen Formen zu verstehen, werden in der Kunstpädagogik z.B. die Verlinkungen, Assoziationen und relationalen Bezüge zwischen Bildern diskutiert (Sabisch/Zahn 2018), u.a. in Bezug auf Vergegenwärtigungsstrategien am Beispiel der Kunst der Gegenwart (Schütze 2019). Diese müssen, im Sinne einer gegenwartsnahen Kunstpädagogik, zunehmend auch im Kontext algorithmisierter Wahrnehmungs-, Distributions- und Produktionsweisen befragt werden (Leeker 2018).

2. Subjektkonstellationen

Digitalität und speziell Netzwerklogiken bringen andere Bildungsprozesse hervor, die wiederum neue Theorien des (ästhetischen) Subjekts und des Kunstwerks erfordern.

In Anbetracht postdigitaler kultureller Praxen stellt sich die Frage, was es bedeutet „in einer immer stärker von algorithmischen Logiken und datenbankkompatibler Weltproduktion abhängigen Kultur Subjekt zu sein" (Jörissen 2017b). Künstler*innen wie Dorota Gawęda and Eglė Kulbokaitė verorten Figuren wie *Agatha Valkyre Ice* (ai)[11] beispielsweise gleichermaßen in Google-Docs, Gamespaces und Galerieräumen und performen diese kollektiv in nomadischen Situationen, durch menschliche Akteur*innen gleichermaßen wie durch Räume, Algorithmen und Devices. Kunsttheorie und -pädagogik stehen hier vor neuen Herausforderungen wie beispielsweise der Zuordnung von Handlungsmacht und gleichsam der Adressierbarkeit eines handlungsfähigen Subjekts. Es braucht dazu adäquate theoretische Beschreibungen von Subjektkonstellationen im Kontext postdigitaler Kunst. Mit Bezug auf verschiedene, u.a. netzwerktheoretische und/oder posthumane, Positionen zeichnen sich derzeit Versuche ab, Subjektivierung als Ko-Konstitution materieller und diskursiver Relationen von Natur, Kultur und Technologie durch menschliche und nicht-menschliche Akteur*innen zu verstehen. Damit werden der gegenwärtigen Zentralität menschlicher Akteur*innen in den humanistischen Wissenschaften des globalen Nordens alternative Theoriemodelle gegenübergestellt.

Der Begriff der Postdigitalität verstärkt dabei die Aufmerksamkeit für ökologische, politische und soziale Fragen, indem er Vorstellungen von Natur-Kultur/Mensch-Technik-Dichotomien überwindet. Diese könnten dazu verleiten, hegemoniale Kräfte technologisch-kultureller Apparate zu übersehen (Kanderske/Thielmann 2019). An den Diskurs der Postdigitalität sind weitere theoretische Überlegungen zur Akteur-Netzwerk-Theorie (Latour 2005), zum Neuen Materialismus (Bennet 2010, Dolphijn/van der Tuin 2012), zur Object Oriented Ontology (u.a. Bogost 2012) und, zum Teil distanzierend weiterentwickelt, zum Posthumanismus (Haraway 2016; Braidotti/Hlavajova 2018) angeschlossen. Spezieller auf die Kunst bezogen finden sich entsprechend Thesen zur verteilten Ästhetik (Gye/Munster/Richardson 2005) oder zu Effekten der Zirkulation von Kunst und deren Auflösung in verschiedenen Akteurseinheiten (Joselit 2013). Das als dispers gedachte Subjekt bzw. Kunstwerk (Schütze 2019) bildet neue Voraussetzungen und bedingt kunstpädagogische Redefinitionen, z.B. der Partizipation (Götz 2019; Leeker 2018), der Inklusion (Hahn 2019) und kuratorischer Fragen (Schroer 2019). Vor dem Hintergrund global vernetzter Medialität spiegeln sich veränderte Subjektverständnisse zudem in neuen Lehr- und Lernformen der Kollaboration (Rousell/Fell 2018) und allgemein Fragen der Mediatisierung, z.B. des *lernenden Netzes* „und die sich darin bildenden Communities“ (Jörissen/Meyer 2015).

3. Materielle Konkretionen

Digitalität durchdringt Materialität und ko-konstituiert diese.

Während Digitalisierung seit den 1970er Jahren häufig einseitig in Bezug auf Topoi der Virtualität oder Simulation diskutiert wurde (Kanderske/Thielmann 2019), sorgten nicht zuletzt mobile internetfähige Geräte, mit dem Internet verbundene Alltagsgegenstände des *Internet of Things* und sensorisch ausgestattete Umwelten dafür, dass sich diese verkürzte Fokussierung auf bzw. Kritik an „digitaler Immaterialiät“ im Sinne hybrider Räume konzeptionell erweitert. Unter dem Begriff der Postdigitalität wird Digitalität besonders in seinen materiellen, sensuellen und affektiven Dimensionen thematisch.

Materialität ist sowohl Grundlage (digitale Endgeräte, Interfaces), Gegenstand (Digitalisierung analoger Medialität) als auch Produkt (digitale Hervorbringung materieller Phänomene z.B. durch 3D-Druck) der Digitalität (Jörissen/Underberg 2019). Exemplarisch zeigen sich diese Ebenen als digital informierte Materialitätstransformationen in der Arbeit *Image Objects* (2011 – fortlaufend) des Künstlers Artie Vierkant: Zunächst am Rechner projektiert, umfasst sie sowohl industriell gefertigte Skulpturen als auch deren fotografische Dokumentation online, die, zum Teil an der Grenze des Erkennbaren, Modifizierungen durch Photoshop-Gesten und Filter aufweist (Abb. 4).

Die Installationsansichten werden zur Erweiterung der ausgestellten Objekte und beeinflussen wiederum, welche weiteren Formen die Arbeit annimmt. Die Unterscheidung zwischen primärer und sekundärer Rezeption ist hier hinfällig, da die Arbeit in jeder Situation durch andere, spezifische ästhetische Qualitäten charakterisiert ist.[12] Die Augmented-Reality-App der *Image Objects*[13] eröffnet eine weitere Ebene und ermöglicht die Navigation durch und Interaktion mit der Arbeit in Überlagerung und Wechselwirkung screenbasierter, prozessualer und physischer Materialität.

Mit theoretischen Ansätzen wie der zuvor benannten Akteur-Netzwerk Theorie, des Neuen Materialismus und der Object-Oriented Ontology werden Materialität bzw. Materie, Dinge/Dinglichkeit in ihren Affordanzstrukturen, bei einigen Autor*innen auch als selbst wirkmächtig thematisiert (Bennet 2010). Unter der spezifischen Betrachtung digitaler Transformations- und Reformationsmöglichkeiten wird Materialität hier v.a. in ihren verschiedenen Aggregatzuständen zum Untersuchungsgegenstand. Darüber hinaus und z.T. an diese Positionen anschließend, treten durch den Begriff der Postdigitalität ökologische, klimapolitische und machttheoretische Fragen, z.B. technischer Infrastrukturen und des Ressourcenverbrauchs, wieder stärker in den Vordergrund (Broeckmann 2017).

In der Kunstpädagogik finden diese Perspektiven ihren Niederschlag neben vereinzelten Ansätzen[14] gegenwärtig v.a. im englischsprachigen Raum. Sie sind in der Unterrichts- und Curriculumsforschung zu verorten und bilden unterrichtspraktische Konsequenzen ab (Hood/Kraehe 2017; Rousell/Fell 2018).

4. Blinde Flecken: Digital Imaginaries

Digitalisierungsdiskurse weisen blinde Flecken auf, die kritisch befragt werden müssen.

Ähnlich wie die Thematisierung komplexer materieller Dimensionen als blinder Fleck[15] des Digitalisierungsdiskurses in der Kunstpädagogik gelten kann[16], sind eine Reihe weiterer Aspekte wenig beleuchtet. Die Künstlerin Tabita Rezaire kritisiert Technologie beispielsweise als immer schon durch Ideologien durchzogen und nie neutral. Sie konturiert in ihren Arbeiten Verflechtungen von Technologie und (Post-)Kolonialismus. Postkoloniale Technologiekritik ist außerdem zentral u.a. in afro-, sino- und golffuturistischer Theoretisierung (Avanessian/Moalemi 2018). Im deutschsprachigen wissenschaftlichen Diskurs finden sich jedoch wenig Verbindungen zu postkolonialer oder allgemein queerer Theorie des Postdigitalen, die zudem in die Kunstpädagogik reichen. Zwar sind zahlreiche Ausstellungen, Projekte und Initiativen zu nennen[17], es fehlt jedoch eine systematische Befragung von automatisierter Diskriminierung, voreingenommener Daten- oder Designstrukturen und ihrer Effekte. Auch die zuvor aufgeführten Positionen stammen v.a. aus dem Globalen Norden und müssen konsequent erweitert werden.

Daneben bleiben zahlreiche weitere Fragen, die hier nicht angeschnitten werden können: Welche Vorstellungswelten und Begehren sind Technologien eingeschrieben bzw. welche bringen diese hervor? Welche Affektstrukturen und kollektiven Vorstellungen bilden sich aus, welche Mindsets sind grundlegend für das postdigitale Zeitalter (Vermeulen/van den Akker 2010)? Und wie lässt sich Technologie weiter entwickeln und – nicht nur temporär – umnutzen u.a.m.? Die Ebene des Spekulativen, des Andersmöglichen, des Noch-Nicht-Realisierten und Fehlenden, des zunächst Gescheiterten soll hier zum Abschluss, in Anlehnung an Bratton (2016), mit *Digital Imaginaries* explizit als Teil postdigitaler Forschung benannt werden, um diese in Zukunft zu erweitern.

Anmerkungen

1 http://en.wikipedia.org/wiki/Postdigital [28.07.2019]

2 Vielen Dank an Lea Herlitz, Konstanze Schütze und Manuel Zahn für die sehr guten Hinweise und Kritik an diesem Text!

3 "'The New Normal', the new context set in motion by the age of global computation, data analytics and algorithmic governance". Online: http://thenewnormal.strelka.com/ [28.07.2019]

4 Werbespot für das iPad: http://www.youtube.com/watch?v=llZys3xg6sU [28.07.2019]. Danke an Konstanze Schütze für den Hinweis darauf.

5 So lautet der Slogan des Bildungsministeriums im Rahmen der *Bildungsoffensive für die digitale Wissensgesellschaft* in der Pressemitteilung „Einmaleins und ABC nur noch mit dem PC" und adressiert ausschließlich den (pädagogisch begleiteten) Umgang mit digitalen Medien: http://www.bundesregierung.de/breg-de/aktuelles/einmaleins-und-abc-nur-noch-mit-pc-407134 [25.7.2019]

6 Dank an Konstanze Schütze für diesen Vorschlag.

7 Daneben zirkulieren zahlreiche weitere, die an dieser Stelle nicht diskutiert werden können (vgl. Cramer 2016).

8 Das Präfix ‚Post' ist verschiedentlich konnotiert (vgl. Cramer 2016). Zudem ist es mit der Kritik an einer *Stellungshaltungsfunktion* verbunden. Es sei Ausdruck einer Unsicherheit über das, was ist und das, was werden kann – eine leere Formel. Zudem sei es politisch aufgeladen, wenn es auf das Vergangene als zwingende Voraussetzung für das Kommende anspielt (Blas 2014). Das Präfix kann aber auch als produktiver Platzhalter verstanden werden, als eine noch unbestimmte Variable, die sich den Offenheiten von Digitalisierungsprozessen als einer „Zone der Aktivität" (Bourriaud 2002) widmet.

9 Zu nennen sind u.a. *Post-Digital Culture* an der Universität Hamburg, *Post-Digital Research* an der Aarhus University in Koopera-

tion mit der *transmediale* Berlin, *Digital Cultures Research Lab* an der Leuphana Universität Lüneburg, *Postdigitale Kunstpraktiken in der Kulturellen Bildung* an der Fachhochschule Potsdam, *Postdigital Cultures Faculty Research Centre* an der Coventry University und das Projekt *Post-Internet Arts Education Research* an der Universität zu Köln.

10 Diese These ist ein wesentlicher Ausgangspunkt des Projekts *Post-Internet Arts Education Research* an der Universität zu Köln: piaer.net.

11 http://agathavalkyrieice.com/ [20.07.2019]

12 http://artievierkant.com/imageobjects.php [22.07.2019]

13 http://apps.apple.com/us/app/image-object/id1345691520 [28.07.2019]

14 An der Universität zu Köln fand beispielsweise am 21. und 22.6.2019 das von Annemarie Hahn und Vivien Grabowski ausgerichtete Symposion *Digital Things* statt: http://kunst.uni-koeln.de/digitalthings/ [28.07.2019]

15 Vgl. auch Meyer 2009.

16 Dank an Konstanze Schütze für diesen Hinweis.

17 Zu nennen sind zum Beispiel *Creamcake* (Berlin), *Dear Humans* und *dgtl fmnsm* (Dresden) oder *Queering Arts Education and Media Culture* (Universität zu Köln).

Literatur

Andersen, Christian Ulrik/Cox, Geoff/Papadopoulos, Georgios (2014): Postdigital Research – Editorial. In: A Peer-Reviewed Journal About. Online: http://www.aprja.net/post-digital-research-introduction/ [29.07.2019]

Avanessian, Armen/Moalemi, Mahan (2018): Ethnofuturismen. Leipzig: Merve Verlag.

Bennett, Jane (2010): Vibrant Matter. Durham: Duke University Press.

Berry, David M./Dieter, Michael (Hrsg.) (2015): Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design. London: Palgrave Macmillan.

Blas, Zach (2014): Contra-Internet Aesthetics. In: Kholeif, Omar (Hrsg.): You Are Here. Art After the Internet. London/Manchester: Cornerhouse, SPACE, S. 87-97.

Bogost, Ian (2012): Alien Phenomenology, or What It's Like to Be a Thing. Minneapolis: University of Minnesota Press.

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

Braidotti, Rosi/Hlavajova, Maria (Hrsg.) (2018): Posthuman Glossary. London/New York: Bloomsbury.

Bratton, Benjamin H. (2016): The Stack. On Software and Sovereignty. Cambridge: MIT Press.

Bridle, James (2013): The New Aesthetic and its Politics. Online: http://booktwo.org/notebook/new-aesthetic-politics/ [10.08.2019]

Broeckmann, Andreas (2017): Zur postdigitalen Ästhetik der „Post-Internet Art". Vortrag im Rahmen des Habilitationsverfahrens. Online: http://www.mikro.in-berlin.de/wiki/tiki-download_file.php?fileId=59 [10.08.2019]

Cascone, Kim (2000): The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music. Computer Music Journal. Band 24. Ausgabe 4, S. 12-18.

Caygill, Howard/Leeker, Martina/Schulze, Tobias (2017): Interventions in Digital Cultures. Lüneburg: meson press.

Contreras-Koterbay, Scott/Mirocha, Łukasz (Hrsg.) (2016): The New Aesthetic and Art: Constellations of the Postdigital. Amsterdam: Institute of Network Cultures.

Cox, Geoff (2014): Prehistories of the post-digital: Or, some old problems with post-anything. A Peer-Reviewed Journal About, 3(1).

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

Cramer, Florian (2016): Nach dem Koitus oder nach dem Tod? Zur Begriffsverwirrung von „postdigital", „Post-Internet" und „Post-Media". In: postdigital 1. Allgegenwart und Unsichtbarkeit eines Phänomens. Kunstforum International. Band 242, S. 54-67.

Dagstuhl-Erklärung (2016): Bildung in der digitalen vernetzten Welt. Online: http://cms.sachsen.schule/fileadmin/_special/gruppen/706/Medien/dagstuhl-erklaerung-bildung-in-der-digitalen-welt-2016.pdf [14.08.2019]

Dolphijn, Rick/van der Tuin, Iris (2012): New Materialism: Interviews & Cartographies. Michigan Publishing: University of Michigan Library. Online: http://quod.lib.umich.edu/o/ohp/11515701.0001.001 [14.08.2019]

Dufva, Tomi (2018): Art education in the post-digital era: Experiential construction of knowledge through creative coding. Helsinki: School of Arts, Design and Archtitecture. Online: http://aaltodoc.aalto.fi/bitstream/handle/123456789/31304/isbn9789526079486.pdf?sequence=1&isAllowed=y [14.08.2019]

Götz, Magdalena (2019): Postdigital – post-partizipativ? Diskurse und Praktiken der Teilhabe in der aktuellen Medienkunst am Beispiel von Nadja Buttendorfs *#HotPhones – high-tech self-care*. In: Klein, Kristin/Noll, Willy (Hrsg.): Postdigital Landscapes. Kunst und Medienbildung in der digital vernetzten Welt. zkmb 2019, S. 27-40.

Gye, Lisa/Munster, Anna/Richardson, Ingrid (2005): distributed aesthetics. In: The Fibreculture Journal. Online: http://seven.fibreculturejournal.org/ [14.08.2019]

Hahn, Annemarie (2019): Everythings Matter. In: Klein, Kristin/Noll, Willy (Hrsg.): Postdigital Landscapes. Kunst und Medienbildung in der digital vernetzten Welt. zkmb 2019, S. 90-100.

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

Hood, Emily Jean/Kraehe, Amelia M. (2017): Creative Matter: New Materialism in Art Education Research, Teaching, and Learning. In: Art Education. Ausgabe 70, Band 2, S. 32-38.

Jandrić, Petar/Knox, Jeremy/Besley, Tina/Ryberg, Thomas/Suoranta, Juha/Hayes, Sarah (2018): Postdigital science and education. In: Educational Philosophy and Theory. doi: 10.1080/00131857.2018.1454000.

Jörissen, Benjamin/Meyer, Torsten (Hrsg.) (2015): Subjekt Medium Bildung. Medienbildung und Gesellschaft. Band 28. Wiesbaden: Springer VS.

Jörissen, Benjamin (2016): ‹Digitale Bildung› und die Genealogie digitaler Kultur: Historiographische Skizzen. In: MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung 25 (Medienbildung und informatische Bildung – quo vadis?), S. 26-40. http://doi.org/10.21240/mpaed/25/2016.10.26.X. [28.07.2019]

Jörissen, Benjamin (2017a) Einführung: Digitale Medialität und implizites Wissen. In Kraus, Anja/Budde, Jürgen/Hietzge, Maud/Wulf, Christoph (Hrsg.): Handbuch Schweigendes Wissen: Erziehung, Bildung, Sozialisation und Lernen. Weinheim Basel: Beltz, S. 439–447.

Jörissen, Benjamin (2017b): Subjektivation und „ästhetische Freiheit" in der post-digitalen Kultur. In: Kulturelle Bildung. Online:

http://www.kubi-online.de/artikel/subjektivation-aesthetische-freiheit-post-digitalen-kultur [23.06.2019]

Jörissen, Benjamin (2019): Digital/Kulturelle Bildung: Plädoyer für eine Pädagogik der ästhetischen Reflexion digitaler Kultur. In: Kulturelle Bildung. Online:
http://www.kubi-online.de/artikel/digital-kulturelle-bildung-plaedoyer-paedagogik-aesthetischen-reflexion-digitaler-kultur [23.06.2019]

Jörissen, Benjamin/Unterberg, Lisa (2019): Digitalität und Kulturelle Bildung. Ein Angebot zur Orientierung. In: Jörissen, Benjamin; Kröner, Stephan; Unterberg, Lisa (2019) (Hrsg.): Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung. Schriftenreihe Kulturelle Bildung und Digitalität. Band 1. München: kopaed, S. 11-24.

Joselit, David (2013): After Art. Princeton/Oxford: Princeton University Press.

Kanderske, Max/Thielmann, Tristan (2019): Virtuelle Geografien. In: Kasprowicz, David/Rieger, Stefanie (Hrsg.): Handbuch Virtualität. Springer VS: Wiesbaden. Online: http://doi.org/10.1007/978-3-658-16358-7_12-1 [18.09.2019]

Latour, Bruno (2005) Reassembling the Social – An Introduction to ANT. Journal of Chemical Information and Modeling. doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.

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.

Manovich, Lev (1999): Database as Symbolic Form. In Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies 5 (2): S. 80–99. doi: 10.1177/135485659900500206.

Meyer, Torsten (2009): Mediologie (in) der Kunstpädagogik. Online: http://www.kunstlinks.de/material/peez/2009-06-meyer.pdf [29.07.2019]

Meyer, Torsten (2015): What's Next, Arts Education? Fünf Thesen zur nächsten Kulturellen Bildung. In: Kulturelle Bildung Online: http://www.kubi-online.de/artikel/whats-next-arts-education-fuenf-thesen-zur-naechsten-kulturellen-bildung [18.06.2019]

Pepperell, Robert/Punt, Michael (2000): The Postdigital Membrane: Imagination, Technology and Desire. Bristol: Intellect Books.

Rousell, David/Fell, Fiona V (2018): Becoming a work of art: Collaboration, materiality and posthumanism in visual arts education. In: International Journal of Education Through Art. Ausgabe 14(1), S. 91–110. Online: http://dx.doi.org/10.1386/eta.14.1.91_1 [18.09.2019]

Sabisch, Andrea/Zahn, Manuel (Hrsg.) (2018): Visuelle Assoziationen. Bildkonstellationen und Denkbewegungen in Kunst, Philosophie und Wissenschaft. Hamburg: Textem Verlag.

Schroer, Nada (2019): Vom bürgerlichen Blick zum posthumanen Schnitt. Kuratorische Praxis im Kontext medientechnologischer Entwicklungen. In: Klein, Kristin/Noll, Willy (Hrsg.): Postdigital Landscapes. Kunst und Medienbildung in der digital vernetzten Welt. zkmb 2019, S. 50-58.

Schütze, Konstanze (2019): Bildlichkeit nach dem Internet. Aktualisierungen für eine Kunstvermittlung am Bild. Unveröffentlichtes Manuskript, Universität zu Köln.

Sesink, Werner: Bildungstheorie und Medienpädagogik. Versuch eines Brückenschlags. In: Fromme, Johannes, Sesink, Werner (Hrsg.): Pädagogische Medientheorie. Wiesbaden: VS-Verlag, 2008, S. 13-35.

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

Vermeulen, Timotheus/van den Akker, Robin (2010): Notes on Metamodernism. In: Journal of Aesthetics & Culture 2:1, doi: 10.3402/jac.v2i0.5677.

Zahn, Manuel (2017): „Wir stammen von Animationen ab.“ Wirklichkeitserfahrung mit Ryan Trecartins Videos. In: onlineZeitschrift Kunst Medien Bildung. Online: http://zkmb.de/1023 [29.07.2019]

Abbildungen

Abb. 1: Ästhetische Dimensionen technologischer Infrastrukturen. Kristin Klein.

Abb. 2: Spektrum kultureller Praxen, Formen und Formate. Kristin Klein.

Abb. 3: Spektrum von Subjektkonstellationen. Kristin Klein.

Abb. 4: Artie Vierkant: *Image Object*, SATURDAY, 10 AUGUST 2019 9:21:10 PM, Print on aluminium composite panel, altered documentation image.

Abb. 5: Spektrum der Konzeption materieller Konkretionen. Kristin Klein.

Abb. 6: Spektrum des erfassten Digitalisierungsdiskurses. Kristin Klein.

Verkörperte Simulationen – Zur Reorganisation von Wahrnehmung und Wissen in den immersiven Installationen von Jakob Kudsk Steensen

Von Kerstin Hallmann

Im Folgenden möchte ich nachzeichnen, wie sich das Verhältnis von kuratorischer Praxis, Exponat, Ausstellungsraum und Betrachter*innen unter den Vorzeichen medientechnologischer Umbrüche in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts wandelt. Im ersten Teil des Artikels soll aufgezeigt werden, wie sich die Definition vom Kunstwerk als autonomes, Objekt auf ein Verständnis von Kunst als Kommunikation im System ausweitet. Damit wandelt sich auch die Position der Betrachtenden: War ihnen im Raum des bürgerlichen Museums zunächst nur die kontemplative Betrachtung musealer Exponate vorbehalten, so sieht die Konzept- sowie die frühe Medien- und Computerkunst in den 60er und 70er Jahren eine stärkere Beteiligung an den Kommunikationsprozessen im künstlerischen Raum vor. Das Kuratieren wird nun nicht mehr nur als bewahrende, sondern zunehmend als vermittelnde Tätigkeit verstanden. Die Verbreitung von elektronischen und digitalen Medientechnologien sowie die sozial- und kulturwissenschaftlichen Debatten rund um die praxeologische und neomaterialistische Wende in den folgenden Jahrzehnten führen zu einer Revision des klassischen Subjekt-/Objektbegriffs und zu einer Ausweitung der Zuschreibung von Wirkmächtigkeit und Handlungsträgerschaft (*Agency*) auf nicht-menschliche Entitäten. Vor diesem Hintergrund kann auch in Bezug auf die kuratorische Praxis die Frage gestellt werden, wie sich diese Entwicklungen auf das klassische Verständnis von ‚Kurator*in', ‚Objekt' und ‚Betrachter*in' auswirken. Mit Bezug auf Joasia Krysa, Magdalena Tyżlik-Caver und Karen Barad möchte ich daher im zweiten Teil des Artikels untersuchen, wie das Kuratieren als posthumane Praxis neu gedacht werden kann.

Die Ausstellung als „bürgerliche Erziehungsanstalt“

Ich möchte mit einem Blick zurück auf die Entstehung des kulturellen Formats der Ausstellungen beginnen, das sich im 18. Jahrhundert in Europa mit der Verbreitung von Museen zu etablieren begann. Im Gegensatz zu heute, da künstlerische und kura-

torische Projekte in allen möglichen physischen und virtuellen Räumen realisiert werden, wurde Kunst bis in die 50er Jahre vorwiegend an eigens dafür geschaffenen Orten präsentiert: den Ausstellungsräumen von Museen und Galerien, in denen sich im Laufe der Moderne das Paradigma des White Cubes durchsetzte. Der Begriff des Kuratierens, abgeleitet vom Lateinischen *curare* (= sorgen um), bezog sich demnach zunächst auf die Pflege und Ausstellung von musealen Sammlungen. Museale Ausstellungsräume waren Orte gesellschaftlichen Zusammentreffens und präsentierten (Kunst-)Objekte, die, herausgelöst aus ihrem ursprünglichen Kontext, im Dienste der Repräsentation oder der Darstellung objektiver Werte ausgestellt wurden. Wie dies u.a. Dorothea von Hantelmann in Auseinandersetzung mit Tony Bennett herausarbeitet (vgl. Hantelmann/Meister 2010, Hantelmann 2012), erfüllten Ausstellungen im Zuge der Entstehung moderner Nationalstaaten in Europa die politische und gesellschaftliche Funktion, das Subjekt als bürgerlich-demokratisches Individuum mit kritischem Urteilsvermögen anzusprechen. Museale Ausstellungsdisplays sollten Prozesse der ästhetischen Erfahrung und der (Selbst-)Reflexion anstoßen und den vermeintlich freien Blick der Bürger*innen auf die ‚autonome' Kunst schulen.

Hantelmann/Meister betonen zudem, dass die Betrachtung materieller (Kunst-)Objekte dazu beitrug, den Materialismus der bürgerlich-kapitalistischen Gesellschaftsordnung zu festigen. Das (Kunst-)Objekt wurde nicht nur als Quelle „kultureller Sinnstiftung und ästhetischer Verfeinerung" angesehen, sondern stand auch für bürgerlichen Wohlstand. Der Ausstellungsbesuch avancierte zum Ritual, um „diese Verbindung einzuüben und zugleich symbolisch zu überhöhen" (Hantelmann/Meister: 13). Tony Bennett hat die museale Ausstellung daher mit einer „bürgerlichen Erziehungsanstalt" (Bennett 2010: 71) verglichen. Laut Bennett folgte die Anordnung der Exponate einer narrativen Logik, die zur „richtigen Art des Sehens" anleiten (ebd.: 58) sollte. Exponate wurden als für sich stehend oder in spezifischer Reihenfolge zueinander angeordnet, so dass sie möglichst störungsfrei kontempliert oder in ein geschlossenes Narrativ eingeordnet betrachtet werden konnten. Eine solche Kunsterfahrung suggerierte den Betrachtenden, eine scheinbar immobile und atemporale Position in einer neutralen Zeigesituation einzunehmen. Im MoMA schuf der Gründungsdirektor Alfred Barr dafür die idealen Voraussetzungen. Über die ersten Jahrzehnte entwickelte er einen Ausstellungsstil, der auf den Anschein räumlicher Neutralität zielte: Der White Cube wurde zum Präsentationsparadigma moderner Kunst und war wesentlich an der Inszenierung ihrer ‚Autonomie' beteiligt (vgl. Brian O'Doherty 1996; Staniszewski 2001).

‚Freies' Kuratieren und der erweiterte Raum der Ausstellung

Doch sowohl die Rolle der Kurator*innen als auch das Verhältnis zu Objekt und Raum begann sich in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts zu verändern. Dies steht in engem Zusammenhang mit dem zunehmenden Aufbegehren gegen den Mythos der autonomen Kunst, das im Laufe der 60er Jahre vor allem durch Vertreter*innen der Konzeptkunst in Reaktion auf die modernistische Kunstkritik von Publizisten wie Clement Greenberg und Michael Fried erfolgte. Auch die Komplexität der Konstruktions- und Repräsentationsmechanismen sowie Rezeptions- und Produktionszusammenhänge im Kunstfeld wurden von Akteur*innen der post-avantgardistischen, an Aktion und Prozess orientierten Kunst verhandelt. Laut Sabeth Buchmann förderte dies die „Transformation hergebrachter Werkformen hin zu installativen Formaten" (Buchmann 2013: 60). Unter diesen Voraussetzungen wurden Betrachter*innen nicht mehr nur als Subjekte einer sublimen ästhetischen Erfahrung angesprochen, sondern auch als Akteur*innen innerhalb sozialer, politischer, ökonomischer und medialer Systeme.

Das künstlerische Interesse an installativen Konstellationen und der Bedeutungszuwachs, den Ausstellungen in Konsequenz erfuhren, wirkten sich auch auf die Popularität von Kurator*innen aus. Sie traten nun zunehmend als Konstrukteur*innen und Vermittler*innen dieser Konstellationen hervor. Beatrice von Bismarck konstatiert eine sich seit den 70er Jahren vollziehende „Verschiebung der Aufmerksamkeit, die Kuratoren/Kuratorinnen Vorrang gab vor Kunst, Künstlern/Künstlerinnen, aber auch Ausstellungen, die ihre Bedeutung erst als Werke ihrer/s Machers/-in gewannen" (von Bismarck 2012: 43). Kurator*innen, wie Harald Szeemann (*Live in your head: When Attitudes become Form,* 1969*)*, Lucy Lippard (*Number Shows,* 1969–74) und Seth Siegelaub (*The Xeroxbook*, 1968), wurden für ihre idiosynkratischen Ausstellungsprojekte bekannt, aber auch Künstler*innen, wie Marcel Broodthaers (*Musée d'Art Moderne, Département des Aigles, Section des Figures,* 1972) oder Daniel Buren *(Exposition d'une exposition, une pièce en 7 tableaux,* 1972*)* agierten zunehmend in wechselnden Rollen als Ausstellungsmacher*innen, Kritiker*innen oder Herausgeber*innen, um die definitionsmächtigen Mechanismen der Bedeutungsproduktion im Kunstfeld zu verhandeln und die Grenzen zwischen den Tätigkeitsfeldern zu verschieben. Das Kuratieren wurde zu einem „Handlungsmodus" (Bismarck 2012) der Kulturproduktion, der nicht an eine bestimmte Berufsbezeichnung gebunden war. Auch der kuratorische Raum erfuhr eine Ausweitung: Ausstellungen fanden nicht mehr nur in den klassischen Kunstinstitutionen statt. Auch die Wohnung, das Buch oder

die Stadt wurden fortan als Räume für kuratorische Experimente benutzt und erforscht.

Vom „Auteur“ zum „Compiler“

Dies sprengte überkommene Galeriekonventionen. In den Ausstellungs- und Buchprojekten von Lucy Lippard zeigt sich die für die künstlerischen Strömungen dieser Zeit typische „grundlegende, kommunikationsorientierte Umwertung von Original und Reproduktion“, die das „Verhältnis von Primärinformation (Kunstwerk) und Sekundärinformation (Vermittlung)“ umkehrten (Buchmann 2002: 51). Kurator*innen sorgten sich nicht mehr nur um die Präsentation von „Primärinformationen“, sondern machten zunehmend auktoriale Eingaben. Dem Ausstellungskonzept wurde mehr Beachtung geschenkt.

Exemplarisch hierfür ist das Schaffen von Lucy Lippard, die für ihre kuratorischen Tätigkeiten den Begriff des „compilers“ ins Spiel brachte. Mit dieser Begriffswahl suchte sie eine kuratorische Methode zu bezeichnen, der kommunikations- und informationsbasierten Prozessen der Kollaboration zu Grunde lagen und mit denen sie die Idee individuellen Ausdrucks und Autonomie zu unterlaufen suchte (vgl. Buchmann 2015). Der Aufstieg des „exhibition auteur“ vollzog sich also parallel zur Infragestellung der Idee des autonomen Künstlergenies.

Kybernetik und die interaktionistische Wende in der Kunst

Diese Entwicklung kann nicht getrennt vom medientechnologischen Wandel betrachtet werden, der sich ab den 50er Jahren vollzog. Vor dem Hintergrund des wachsenden Einflusses von Kybernetik[1] und neuer Kommunikationstechnologien, suchten Künstler*innen und Kurator*innen nach zeitgemäßen Erklärungsmodellen außerhalb formalistischer Deutungszusammenhänge des Modernismus der 50er und 60er Jahre – und fanden diese in außer-künstlerischen Disziplinen, wie den Natur- und Technikwissenschaften. Die Kybernetik Norbert Wieners (*Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine,* 1948), die Informationstheorie Claude E. Shannons (*The Mathematical Theory of Communication*, 1948), die Medientheorie Marshall McLuhans (*Understanding Media: The Extensions of Man*, 1964) und nicht zuletzt die Systemtheorien von Buckminster Fuller (*Operating Manual for Spaceship Earth*, 1968) oder Karl Ludwig von Bertalanffy (*General System Theory,* 1949) beeinflussten das kulturelle Schaffen der 60er und 70er Jahre grundlegend (vgl. Shanken 2015).

Wegweisende Gruppenausstellungen wie *Cybernetic Serendipity* (Institute for Contemporary Art London, 1968) oder *The Machine: As Seen at the End of the Mechanical Age* (MoMA New York, 1968) sowie das Programm *Art and Technology* (Los Angeles County Museum of Art, 1967-1971) und die Ausstellungsreihe *Nouvelles Tendances*[2] (Galerie für zeitgenössische Kunst Zagreb, ab 1961) sind Beispiele für die kulturelle Auseinandersetzung mit dem Übergang ins Informationszeitalter. Gezeigt wurden frühe Werke der kinetischen, kybernetischen und Medienkunst sowie der Computerkunst bzw. der programmierten Kunst. Darüber hinaus verhandelten Ausstellungen wie *Software. Information Technology: Its New Meaning for Art* (Jewish Museum New York, 1970) nicht nur die apparative Ästhetik der Tech Art, sondern suchten vor allem, die Schnittmengen von Technologien auf die Konzeptkunst zu erkunden. Der Kurator Jack Burnham vertrat beispielsweise die These, dass der technologische und systemtheoretische Paradigmenwechsel zwangsläufig zu einer Verdrängung von objektzentrierter Kunst führen würde. Er sah die Zukunft der Kunst in der Ästhetik distribuierter und kommunizierender Umwelten (vgl. Burnham 1968, 1970). Auch bei der Gruppenausstellung *Information*, die nach Szeemanns *When Attitudes become Form* (Kunsthalle Bern, 1969) einen internationalen Überblick über die Strömung der Konzeptkunst geben sollte, standen nicht die elektronischen Geräte selbst im Mittelpunkt, sondern ihr Einfluss auf künstlerische Produktionsbedingungen sowie gesellschaftliche Kommunikations- und Handlungsweisen.

In vielen der hier präsentierten Arbeiten, etwa von Les Levin oder Hans Haacke, wurde der Rezeptionsprozess als interaktiver Kommunikationsprozess oder Informationsaustausch innerhalb technologisch-künstlerischer Umwelten gestaltet (vgl. Skrebowski 2006; Holert 2013). Betrachter*innen sollten nicht nur im Schauen verharren, sondern – wenn auch im einfachsten Sinne – interagieren. In Happening und Performance entwickelten sich partizipative Handlungsanweisungen und experimentelle, ‚programmierbare’ Settings zu zentralen künstlerischen Elementen.

Aus der Performance-Kunst Allen Kaprows liest Martina Leeker eine „Ästhetik der Partizipation“ heraus, die eine „neue Art der

technologischen Vermittlung“ verfolgte und auf die „Ästhetisierung eines kybernetischen, das heißt sich über den Transport von Informationen und Feedback selbst steuernden Systems“ hinauslief (Leeker 2018: 12). Aus Leekers Perspektive stellt die interaktionistische Wende der Konzept- und frühen Medienkunst den Versuch dar, Betrachter*innen in die technomedialen Schaltkreise zu integrieren. Sie interpretiert dies als Versuch, „systemtechnischen Regimen sowie der neuen Epistemologie der Unsicherheit mithin eine Hoffnung auf Kontrolle, die Modellierung eines Techno-Subjektes als auch die Faszination für die sich selbst organisierenden Systeme” hinzuzufügen (ebd.: 14). Sollte Kontemplation von Objekten im Museum zu selbstdisziplinierten bürgerlichen Subjekten erziehen, so trugen die partizipativen Settings im Ausstellungsraum dazu bei, die Betrachter*innen auf die neuen technologischen Bedingungen vorzubereiten. Als Teil von Performance und Happening folgte das hierarchische Zusammenspiel von künstlerischer Eingabe und Reaktionen der Betrachter*innen nicht selten dem simplen Prinzip des kybernetischen Feedbackloops. Das „Bedrohliche” des Wandels wurde in der künstlerischen Inszenierung als ästhetisch „goutierbare[s] Geheimnis” erfahren (vgl. ebd.).

Dennoch machte das Experiment mit Interaktions- und Kommunikationsformen durch die Zusammenführung von Kunst und Technologie eine neue Art der Relationierung von Betrachter*innen und Kunstwerk möglich. Die Relevanz zeigt sich in der anhaltenden künstlerischen, kuratorischen und wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem Thema der Handlungsfähigkeit (*A*gency) sowie der Wirkmächtigkeit distribuierter informationstechnischer Systeme. Doch was genau ist heute unter *A*gency zu verstehen?

Agency und Digitalität

Vor dem Hintergrund der Entwicklung distribuierter Netzwerke der Informations- und Kommunikationstechnologien zu einer hegemonialen „Kultur der Digitalität“ (Stalder 2016) oder „Algorithmuskultur“[3] ist die Frage, wer die Fähigkeit besitzt, „innerhalb einer gegeben Situation nicht nur determiniert zu reagieren, sondern mit einer gewissen Offenheit auf sich selbst und andere Einfluss zu nehmen“ (Levermann 2018) heute hoch aktuell. Wie wird die Verbindung von menschlichen und nicht-menschlichen Agierenden, das Zusammenwirken von digitalen Infrastrukturen und sozialem Handeln sowie die Organisationsformen und Distribution von *Agency* unter der Bedingung von Digitalität beschreibbar?

Ein wesentlicher Faktor für das aktuelle Verständnis von *Agency* ist die Algorithmizität. Der Begriff bezeichnet die Gesamtheit aller automatisierter Handlungsanweisungen und digitaler Problemlösungstechniken (vgl. Hartmann 2018: 152), die in den techno-medialen Umwelten zum Einsatz kommen. Komplexe Datenmengen werden strukturiert, analysiert und für den weiteren Gebrauch verarbeitet. Dies nimmt Einfluss auf alle gesellschaftlichen Teilbereiche, auch auf Kultur. Aus der praxeologischen Perspektive gilt, dass Kultur performativ erzeugt wird, d.h. „dass sich kulturelle Prozesse und Dynamiken auf eine bestimmte Weise vollziehen und nur im ganzheitlichen Vollzug zu verstehen sind, d. h. ihre Wirkung erst im Vollzug der Aufführung ihren Sinn entfaltet“ (Volbers, 2014, S. 29). Nicht das intentionale Subjekt ist entscheidend, „sondern allein die im ganzheitlichen Vollzug ausgedrückte Bedeutung und Sinnhaftigkeit“ (Levermann 2018). Da technologische Infrastrukturen im Zeitalter der Digitalität ubiquitär geworden sind und somit den Rahmen für Handlungen, Valorisierungs- und soziale Ordnungsprozesse stellen, müssen sie als Teile dieses Vollzugs verstanden werden. Sie beeinflussen die soziale und kulturelle Bedeutungsproduktion. Zugleich vollziehen sich ihre mathematisch-informationstechnischen Operationen oft im Hintergrund. Dies entzieht sie zumeist bewusster Wahrnehmung und Analyse. Technologie erscheint also nicht als prothetisches Werkzeug, das allein von freien, intentionalen Individuen kontrolliert wird (Stalder 2018). Vielmehr müssen Technologien notwendigerweise in die Beschreibung und Analyse der Verteilung von *Agency* mit einbezogen werden. Ihre Logiken stellen die Grundlage für diverse Praxen dar und schreiben sich performativ in diese ein (Levermann 2018).

Menschen, Artefakte und Technologien formen im Prozess hybride Netzwerke, in denen Handlungsträgerschaft distribuiert wird und relational auftritt. Was bedeutet dieses veränderte Verständnis von *Agency* vor dem Hintergrund der Kultur der Digitalität für das Verhältnis von ‚Subjekt’ und ‚Objekt’ im Ausstellungsraum – und was kann unter neuen technologischen Voraussetzungen überhaupt noch unter kuratorischer Praxis verstanden werden?

Software Curating

Zunächst einmal kann die Figur des*der unabhängigen Kurators*in nicht mehr als alleinige Trägerin einer individualisierten Form von *Agency* gesehen werden, die ihr durch Professionalisierung und Ausdifferenzierung zugeschrieben wird. Joasia Krysa legt unter dem Oberbegriff *„Software Curating“* ein besonderes Augenmerk auf die Produktions- und Distributionsbedingungen kuratorischer und künstlerischer Praxen, die sich unter den neuen technologischen Bedingungen entwickelten (Krysa 2015: 116). Während für Krysa „the activity of curating software art works (in other words the activity of bringing software artworks into public domain)“ (Krysa 2008) zu kurz greift, bezeichnet Software Curating vielmehr eine kuratorische Praxis, die technologische Infrastrukturen von Anfang an in den Prozess mit einbezieht (Krysa 2008). Krysa bezieht sich hier sowohl auf künstlerische, im Zuge der Netzkunst der 90er Jahre gewachsene Formen des Kuratierens als auch auf populäre Formen des *Online Curating.* Dies umfasst Wikis, Listenservices sowie Praktiken des Taggings und Bloggings und entspricht einem erweiterten Verständnis kuratorischer Praxis als Auswählen und Teilen digitaler Inhalte auf den dazugehörigen Plattformen.[4] Darüber hinaus nimmt sie auch auf die grundlegende Transformation der Bedingungen kuratorischen Handelns Bezug. Sie stellt heraus, dass dieses nun eingebettet ist in ein durchdringendes sozio-technisches System stattfindet „with various degrees of participation and interaction of multiple human (the public at large) and non-human agents (software, network); that stand in for curator, and that automate and distribute other elements of the curatorial processes“ (Krysa 2011).

Die Entwicklung, die das Software Curating in den 90er Jahren nimmt, kommt ohne zentrale Subjektpositionen (wie die der Kurator*innen) und institutionelle Strukturen aus. Krysa beschreibt, wie kulturelle Handlungen, die vormals von wenigen Einzelnen geregelt wurden, nun im dezentralen Austausch von divergierenden und vernetzten Teilnehmer*innen ausgeführt werden. Der kuratorische Raum erweitert sich entlang der technologischen Schnittstellen. In der Logik einer Transformation von einer fordistischer zu einer informationellen, entmaterialisierten Ökonomie entspricht dies in prototypischer Weise dem, was Maurizio Lazzarato als immaterielle Arbeit bezeichnet hat (Krysa 2006: 11). Gleichzeitig impliziert eine solche Arbeitsweise eine Form von „Selbstmanagement“ und Kontrolle, die ganz materiell von Körpern und physischen Infrastrukturen abhängig ist und auf diese zurück wirkt (Terranova 2006: 34). (Selbst-)Kontrolle und die Möglichkeit selbstbestimmten, kollektiven Schaffens treten hierbei in ein Spannungsverhältnis.

Posthuman Curating

Es ist deutlich geworden, dass Krysa Handlungsträgerschaft als etwas betrachtet, das auf menschliche und technologische Akteur*innen verteilt ist. Auch Nora Sternfeld hat in ihrem Aufsatz *Das gewisse Savoir/Pouvoir* vorgeschlagen, Objekte im Rahmen der Kunstvermittlung im Sinne der Akteur-Netzwerk-Theorie Bruno Latours als Aktanten mit symmetrischer *agency* zu verstehen. Ihre Überlegungen zielen auf die Frage, wie die in den Museumsräumen lange Zeit vorherrschende Repräsentationskultur überwunden werden kann (Sternfeld 2009: 31). Um die hegemoniale Beziehung zwischen Subjekt und Objekt zu unterbrechen, plädiert sie dafür, auch den Exponaten im Ausstellungsraum agency zuzuschreiben und die Dinge zu betrachten, als würden sie „handeln, etwas aufzwingen, in etwas hineinziehen, sich nicht um Regeln scheren, wiederum auch selbst geregelt werden und nach Positionierung verlangen“ (ebd.).

Auch Magdalena Tyżlik-Carver schlägt vor, den „non-humans“ (hier v.a. der Technologie) mehr Beachtung zu schenken und das Kuratieren posthumane Praxis zu verstehen. Um diesen Ausdruck näher zu bestimmen, bringt Tyżlik-Carver zunächst das *„Content Curating“* ins Spiel. Content Curating beschreibt sie als kulturelle Praxis, die an der Konstruktion, Präsentation, Bestätigung und Reproduktion des Selbst in der Welt teilhat und zu einer zeitgenössischen Technologie der Subjektivierung und Individualisierung geworden ist (Tyżlik-Caver 2016: 91). Eine zentrale Rolle spielen algorithmische Prozesse der Extraktion und Organisation von subjektbezogenen Daten, die durch alltägliche Praktiken wie „linking, liking, reposting, aggregating, editing, filtering, semantic analysis, tagging and annotating“ generiert werden (Tyżlik-Caver 2017: 155). Die Generierung, Akkumulation und Auswertung der Daten, die affektiv auf das Subjekt und seinen Körper zurückwirken, begreift sie als Teil des kuratorischen Prozesses. Tyżlik-Cavers Konzept des *„Posthuman Curating“* entspricht also einem erweiterten Begriff kuratorischer Praxis, der nicht mehr nur das Kunstfeld und den*die Kurator*in als Manager*in und Vermittler*in einschließt, sondern vielmehr die Organisation, Distribution und Gestaltung affektiver Datenströme betrifft. In der Wiederholung alltäglicher kuratorischer Gesten wird ‚das Selbst‘

durch sich pausenlos modifizierende Datenkörper ergänzt (ebd.: 167). Der kuratorische Raum des *Posthuman Curating* umfasst hier sowohl die Mikroebene affektiver Botschaften als auch die Makroebene global zirkulierender Datenströme.

Um diese Verwicklungen zu beschreiben, zieht Tyżlik-Carver in einem weiteren Schritt die radikal relationalistischen Ansätze der Physikerin und Wissenschaftstheoretikerin Karen Barad heran. Um das Zusammenwirken von symbolischen Prozessen und materiellen Anordnungen zu erfassen, verbindet Barad Quantenphysik und Poststrukturalismus in ihrer Theorie des „agential realism“ (vgl. Barad 2007). Statt mit Eigenschaften der Stabilität und Unveränderlichkeit behaftet, erscheint Materie aus dieser Perspektive als aktiv und wirkmächtig. Materie wird also nicht als passiv vorausgesetzt, sondern besitzt eigene Performativität. Sie erscheint als transformative Agentin, die tätig an der Manifestation von Realität mitwirkt (vgl. Hoppe/Lemke 2015: 2). Dieser Transformationsprozess materialisiert sich durch spezifische „intra-aktive“ Praktiken. Im Gegensatz zur Interaktion zweier voneinander abgrenzbarer Entitäten handelt es sich bei der Intraaktion um spezifische Relationen ohne stabile oder kausale Struktur. Erst durch die Beziehungen der Elemente wird ein intra-aktiver Prozess initiiert (Barad 2007: 128 ff.). Dabei werden spezifische Materialisierungen stets temporär und prozesshaft hervorgebracht. Barad nennt dies „agentielle Schnitte“. Durch sie stellt sich temporär eine relationale Bestimmtheit ein (ebd.: 140). Wichtig ist an dieser Stelle auch der Begriff des „Apparats“, der eine besondere Stellung in Barads Theorie des agentiellen Realismus einnimmt. Ausgehend von Bohr, der die Abhängigkeit von Messinstrument und Gemessenem sowie die ontologischen Implikationen dieser Relationierung für die Wissenschaft anerkennt, geht Barads Bestimmung weit über die Laborsituation hinaus. Sie beschreibt Apparate als offene und intra-aktive (Re-)Konfigurationsprozesse, die agentielle Schnitte erzeugen, wodurch wiederum Unterschiede erkennbar werden. Als solche sind Apparate „boundary-making practices that are formative of matter and meaning“ (ebd.: 142).

Barad versteht Apparate also hier nicht als abgeschlossene Dinge, sondern als materiell-diskursive Praxen, die bedeutungsvolle Unterschiede produzieren (Barad 2007: 146). Magda Tyżlik-Caver bringt Barads Apparat-Konzept nun mit dem kuratorischen System in Verbindung, um affektive Prozesse der Datenproduktion und die daran beteiligten materiellen und symbolischen Prozesse zu erfassen (Tyżlik-Caver 2016: 339). In Anlehnung an Barad begreift sie kuratorische Praxis als „kuratorischen Apparat“, der unterschiedliche Phänomene, wie beispielsweise Ausstellungen, hervorbringt. Kuratorische Apparate schaffen spezifische Konstellationen, in denen Menschen, Dinge, Technologien, Informationen und Prozesse aufeinander treffen. Dabei produzieren sie physikalisch-materielle, aber auch diskursive Anordnungen, in denen zeitweilig Grenzen und Eigenschaften auf eine bestimmte Weise sichtbar werden. Diese Eigenschaften sind den Anordnungen jedoch weder intrinsisch vorgegeben, noch können sie als abgeschlossen gelten. Folgt man dieser Stoßrichtung, werden Eigenschaften und Grenzen nicht ausschließlich auf symbolischer Ebene repräsentiert, sondern durch das Tätigsein aller materiellen Operatoren – menschlicher wie nicht-menschlicher – in der Intraaktion aktiv und dynamisch hervorgebracht. Aus dieser Perspektive besitzt der kuratorische Apparat das Potential, die materiell-symbolische Welt beständig neu zu (re-)konfigurieren. Der Ausstellungsraum wird zu einem Raum der relationalen Versammlung, an der Exponate, Diskurse, Kurator*innen und Betrachter*innen gleichermaßen aktiv beteiligt sind. Eine essentielle Trennung zwischen Objekten und Subjekten ist in diesem Setting hinfällig.

Ich möchte mit einer Einschätzung zum Potential einer solchen posthumanen Perspektive auf das Kuratieren schließen. Ein Großteil kuratorischer Projekte fand und findet in Räumen statt, die durch normierte Regime des Wissens und regelgeleitete Handlungen strukturiert werden. Darunter fallen zum Beispiel klassische Bildungsinstitutionen wie das Museum, die Universität oder die Schule, aber auch distribuierte, technologische Umwelten. Kuratorische Praxen tragen dazu bei, diese Räume und das hier anerkannte Wissen zu perpetuieren und zu festigen. Sie können jedoch auch bewusst Brüche herstellen. Hier kann Barads Ansatz einen Ausgangspunkt bieten, um Umdeutungen im Sinne eines radikalen Relationalismus vorzunehmen. Im Begriff des „Kuratorischen” wie ihn Rogoff formuliert, klingt dies bereits an: „The curatorial seems to be the ability to think everything that goes into the event of knowledge in relation to one another“ (Rogoff/von Bismarck 2012: 23).

Was bedeutet es also, das Kuratieren speziell vor dem Hintergrund von Barads materiell-diskursivem und posthumanistischem Ansatz neu zu denken? Dies erfordert zunächst, die Subjektpositionen von Kurator*innen und Betrachter*innen im Verhältnis zu den Elementen der Ausstellung oder Veranstaltung einer radikalen Neubetrachtung zu unterziehen. Es bedeutet zudem, die Hierarchien konventioneller Wissenssysteme zu evaluieren sowie das Denken der Trennung zwischen Natur und Kultur oder Subjekt und Objekt zu überprüfen, um den Raum des Kuratorischen für andere Formen des Seins und Wissens jenseits von Diskriminierung und Exklusion zu öffnen. In Anlehnung an Barad, so der Vorschlag, kann kuratorische Praxis stattdessen als „Apparat“ begriffen werden, der materiell-semiotische Konstellationen hervorbringt, temporär festsetzt und wieder auflöst und dabei die

radikale Kontextabhängigkeit und Unbestimmtheit jeder Formation offen legt. Da der agentiell-materialistische Ansatz die Behauptung strikter Kausalität dekonstruiert, steht er dem Reduktionismus der Kybernetik entgegen, welcher viele interaktionistische Ansätze der 60er Jahre kennzeichnete. Stattdessen kann ein posthumaner kuratorischer Raum die Möglichkeit eröffnen, neu entstandene und entstehende temporäre Beziehungen und Demarkationslinien erfahr- und sichtbar zu machen. In diesem utopischen Sinne ist hier Raum für die Begegnung mit dem ‚Anderen' in Anerkennung der der Dynamik und Nichtfestschreibbarkeit einer Welt, die ständig im Werden begriffen ist.

Posthumane Kontaktzonen

Mit Blick auf die Kritik an Barads ethischem Programm, scheint ihr Ansatz für kuratorische Konzepte, die ihre Formate dezidiert entlang einer Politik des Dissens entwickeln (vgl. Lind 2010), zunächst jedoch unbrauchbar. Reibung und Dissens spielen beispielsweise im Konzept der „Kontaktzone" eine zentrale Rolle (vgl. Pratt 1991; Clifford 1997). *Kontaktzonen* werden als Räume definiert, die von hegemonialen und hierarchischen Strukturen durchdrungen sind. Das Konzept baut auf der Analyse institutioneller Strukturen und Logiken der Wissensproduktion auf, um hegemoniale Sprecher*innenpositionen und asymmetrische Teilnahmebedingungen aufzudecken. Entlang dieser Konfliktlinien bilden unterschiedliche Akteur*innen Wissensformen und Praktiken aus und treffen aufeinander. Die konflikthaften Reibungen, die dabei entstehen, wirken einer Harmonisierung und Normalisierung entgegen (vgl. Jaschke/Sternfeld 2015: 173 f.). Agency wird als Teilhabe an institutioneller Definitionsmacht definiert. Mit der Kontaktzone soll ein Raum entstehen, in dem marginalisierte Akteur*innen an der institutionellen Definitionsmacht teilhaben und mit ihrer Stimme intervenieren können.

Ohne an dieser Stelle ins Details gehen zu können, möchte ich kurz auf die Kritik an Barad eingehen (vgl. hierzu Hoppe/ Lemke: 13 f.). Ein zentraler Einwand ist, dass Barad „die vielfältigen Möglichkeiten des ‚Werdens der Welt' nicht als potenziell konkurrierende und konfligierende Alternativen" (ebd.) beschreibt. Die Realität sei jedoch, so merken die Kritiker*innen an, von machtvollen Beziehungen durchdrungen, denen das Potential des Konflikts inhärent ist. Hier fehle ihrem Ansatz sowohl eine wichtige politische Analyseperspektive als auch der Hinweis auf die normativ-ethische Einordnung spezifischer Relationen (ebd.). Könnte der agentiell-materialistische Ansatz Barads dennoch mit dem Konzept der *Kontaktzone* zusammen gedacht werden, auch wenn letztere von vornherein eine bestimmte politische und konfliktuelle Stoßrichtung einfordert? Vielleicht birgt gerade die Zusammenführung der Perspektiven das Potential, die Erstarrung hegemonialer Demarkationslinien durch ein performatives, kuratorisches Setting aufzubrechen. Eine posthumane kuratorische Praxis lädt in diesem Sinne dazu ein, auf materiell-diskursive Praktiken der Relationierung hinzuwirken. Durch ihre Offenheit könnte eben jene dissensuelle Dynamik entstehen, die posthumane Relationierungsweisen im politischen Sinne ermöglicht.

Anmerkungen

1 Ausgehend von den legendären Macy-Konferenzen in New York (1946-1953) gewann die Kybernetik ab Mitte der 50er Jahre als „Arbeits-, Ordnungs-, Deutungs- und Orientierungsinstrument […] mit weitgehenden epistemischen, technologischen und sozialen Ansprüchen" an gesellschaftlicher Bedeutung: „Begriffe wie Steuerung, Kontrolle und Information bürgerten sich ein, gleichgültig, ob es um Fabriken, Künste, Sprachen, biologische Organismen, Nervenapparate, Automaten oder Gesellschaften ging" (Hörl/Hagner 2008: 11–12).

2 Hier insbesondere *Tendenzen 4: Computer und visuelle Forschung* (1968) (Weibel 2016).

3 Algorithmen sind aus dieser Perspektive nicht mehr nur eine Eigenschaft einer Kultur der Digitalität, sondern für diese grundlegend (vlg. Seyfert/Roberge 2018; Levermann 2018).

4 Beispiele für wegweisende Projekte sind Eva Grubingers *CAC – Computer Aided Curating* (1993-1995), das kollaborative Projekt *Runme.org* (2003), die Tagallery von *CONT3XT.NET* (2007) oder Rui Guerras *unDEAF* (2007) (vgl. Krysa 2011).

Literatur

Barad, Karen (2007): Meeting the universe halfway: quantum physics and the entanglement of matter and meaning, Durham/London: Duke University Press.

Bennett, Tony (2010): Der bürgerliche Blick. Das Museum und die Organisation des Sehens, in: von Hantelmann, Dorothee/Meister, Carolin (Hrsg.): Die Ausstellung. Ritual der Politik, Zürich/ Berlin: Diaphanes, S. 47–77.

Bertalanffy, Karl Ludwig von (1968): General System Theory, New York: George Braziller.

Buchmann, Sabeth (2002): Conceptual Art, in: Butin, Hubertus: DuMonts Begriffslexikon zur zeitgenössischen Kunst, Köln: DuMont, S. 49–53.

Buchmann, Sabeth (2013): Navigieren mit/im System. Kunst, Technik, Natur: 1970/heute, in: Franke, Anselm/ Diederichsen, Diedrich: The Whole Earth. Kalifornien oder das Verschwinden des Außen. Berlin: Sternberg Press, S. 60–72.

Buchmann, Sabeth (2015): Curating with/in the System, in: Richter, Dorothee/Drabble, Barnaby (Hrsg.): Curating Degree Zero Archive: Curatorial Research, ONCURATING.org, Heft 26, S. 32–39.

Burnham, Jack (1968): Systems Esthetics, in: Artforum, Vol. 7, No. 1, S. 30–35.

Burnham, Jack (1970): Notes on art and information processing, in: The Jewish Museum (Hrsg.): Software. Information technology: its new meaning for art, New York: The Jewish Museum, S. 10–15.

Fuller, Richard Buckminster (1968): Operating Manual for Spaceship Earth, Carbondale: Southern Illinois University Press.

Clifford, James (1997): Museums as Contact Zones, in: Ders. (Hrsg.): Routes, Travel and Translation in the Late Twentieth Century, Cambridge: Harvard University Press.

Holert, Tom (2013): Information Society: The Art of Les Levine, in: Artforum, Mai, Vol. 51, No. 9.

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

Hörl, Erich/Hagner, Michael (2008): Überlegung zur kybernetischen Transformation des Humanen. In: dies. (Hrsg.): Transformation des Humanen. Beiträge zur Kulturgeschichte der Kybernetik, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 7–37.

Hartmann, Frank (2018): Medienmoderne. Philosophie und Ästhetik, Wiesbaden: Springer VS.

Krysa, Joasia (2008): 02. EXPERIMENTS IN (SOCIAL) SOFTWARE CURATING: REPROGRAMMING CURATORIAL PRACTICE FOR NETWORKS, in: VAGUE TERRAIN – DIGITAL ART / CULTURE / TECHNOLOGY, in: CONT3XT.NET: Vague Terrain 11. Online: http://web.archive.org/web/20081201150704/http://vagueterrain.net/journal11/joasia-krysa/01 [28.04.2019]

Krysa, Joasia (2006): Curating Immateriality: The Work of the Curator in the Age of Network Systems, in: dies.: Curating Immateriality: The Work of the Curator in the Age of Network Systems, New York: Autonomedia (Data Browser), S. 7–25.

Krysa, Joasia (2011): Some Questions on Curating as (Public) Interface to the Art Market, in: Andersen, Christian Ulrik/Cox, Geoff/Lund, Jacob: Public Interfaces, APRJA, Jg. 1, H. 1, 2011. Online: http://www.aprja.net/some-questions-on-curating-as-public-interface-to-the-art-market/ [28.04.2019]

Krysa, Joasia (2015): The Politics of Contemporary Curating: A Network Perspective, in: Martin, Randy: The Routledge Companion to Art and Politics, New York: Routledge, S. 114–121.

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.

Levermann, Thomas: Wie Algorithmen eine Kultur der Digitalität konstituieren: Über die kulturelle Wirkmacht automatisierter Handlungsanweisungen in der Infosphäre, Journal für korporative Kommunikation, 21. September 2018. Online: http://journal-kk.de/tag/algorithmen/ [28.04.2019]

Lind, Maria (2010): The Curatorial, in: Wood, Brian Kuan (Hrsg.): Selected Maria Lind Writing, Berlin/ New York: Sternberg Press, S. 63–66.

McLuhan, Marshall (1964): Understanding Media: The Extensions of Man, New York: McGraw-Hill.

O'Doherty, Brian (1996): In der weißen Zelle/Inside the White Cube, Berlin: Merve.

Rogoff, Irit/von Bismarck, Beatrice (2012): Curating/ Curatorial. A Conversation between Irit Rogoff und Beatrice von Bismarck, in: von Bismarck, Beatrice et al.: Cultures of the Curatorial, Berlin: Sternberg Press, S. 20–38.

Seyfert, Robert/Roberge, Jonathan (Hrsg.) (2018): Algorithmuskulturen – Über die rechnerische Konstruktion der Wirklichkeit, Bielefeld: transcript.

Shanken, Edward (Hrsg.) (2015): Systems, Whitechapel: documents of contemporary art, Cambridge: The MIT Press.

Shannon, Claude E. (1948): A Mathematical Theory of Communication. In: Bell System Journal, Jg. 27, H. 2, S. 379-423.

Skrebowski, Luke (2006): All Systems Go: Recovering Jack Burnham's 'Systems Aesthetics', in: Tate Papers, Nr. 5. Online: https://www.tate.org.uk/research/publications/tatepapers/05/all-systems-go-recovering-jack-burnhamssystems-aesthetics [28.04.2019]

Stalder, Felix (2016): Kultur der Digitalität, Hamburg: Suhrkamp.

Stalder, Felix: Digitalität und Handlungsfähigkeit: Was bedeutet "agency " im Zeitalter des Netzes?, in: Berliner Gazette, 21. Mai 2018. Online: https://berlinergazette.de/agency-im-digitalen-zeitalter/ [28.04.2019]

Sternfeld, Nora (2009): Das gewisse Savoir/Pouvoir. Möglichkeitsfeld Kunstvermittlung, in: ADKV (Hrsg.): Collaboration. Vermittlung.Kunst.Verein. Ein Modellprojekt zur zeitgemäßen Kunstvermittlung an Kunstvereinen in Nordrhein-Westfalen 2008–2009. Köln: Salon-Verlag 2012, S. 28–33.

Terranova, Tiziana (2006): Of sense and sensibility: Immaterial Labour in Open Systems, in: Krysa, Joasia: Curating Immateriality: The Work of the Curator in the Age of Network Systems, New York: Autonomedia (Data Browser), S. 27–36.

Tyżlik-Caver, Magdalena (2016): Curating in/as commons posthuman curating and computational cultures, PhD dissertation School of Communication and Culture, Aarhus University.

Tyżlik-Caver, Magdalena (2017): Posthuman curating and its biopolitical executions: the case of curating content, in: Pritchard, Helen/Snodgrass, Eric/Tyżlik-Caver, Magdalena: Executive Practices, DATA browser 06, S. 155–171.

von Hantelmann, Dorothee/Meister, Carolin (2010): Einleitung, in: dies. (Hrsg.): Die Ausstellung. Ritual der Politik, Zürich/Berlin: Diaphanes, S. 7–18.

von Hantelmann, Dorothea (2012): Notizen zur Ausstellung Text(e) von Dorothea von Hantelmann, in: documenta und Museum Fridericianum (Hrsg.): dOCUMENTA (13): 100 Notizen – 100 Gedanken, Berlin: Hatje Cantz Verlag.

Weibel, Peter (2016): Kybernetik und Computerkunst – Von der Gestaltung zur Programmierung. In: Die Kunstentwicklung in Europa nach 1945. Ein neues Narrativ in zehn Phasen, ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe, Heft zur Ausstelllung Kunst in Europa 1945–1968, 22.10.2016 – 29.1.2017, S. 41. Online: https://zkm.de/media/file/de/kunst_in_europa_1945-1968.pdf [28.04.2019]

Wiener, Norbert (1948): Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine, New York: The Technolo-

gy Press.

Verkörperte Simulationen – Zur Reorganisation von Wahrnehmung und Wissen in den immersiven Installationen von Jakob Kudsk Steensen

Von Kerstin Hallmann

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]

Verkörperte Simulationen – Zur Reorganisation von Wahrnehmung und Wissen in den immersiven Installationen von Jakob Kudsk Steensen

Von Kerstin Hallmann

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

Prolog: Von den Dingen und ihrem Verschwinden

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

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

Versuche, das Internet in der Ganzheit dessen zu ermessen, wie es unsere Alltagsrealität prägt, gehen mit einer gewissen Unbeholfenheit einher. In den letzten zwanzig Jahren hat sich unser Denken mit der digitalen Sphäre – dieser neuen ‚Extension of Man' – so eng verschränkt, dass es zunehmend schwieriger wird, ihr Außen zu denken. Computer und Internet sind selbstverständliche Medien unseres Zugriffs auf die Welt geworden. Abgesehen von seiner eigenen uns verborgenen Materialität (ominösen Server Centers und untermeerischen Glasfaserkabeln, die gelegentlich von Haifischen angefressen werden[2]) ist das Internet vor allem ein Reich der Bilder – ob still oder bewegt. Seit der Jahrtausendwende hat sich ein Diskurs um das *Verschwinden der Dinge* entwickelt und in seiner Konsequenz ein neuer ‚Material Turn'. So warnt der Archäologe Colin Renfrew 2003: „Physical, palpable, material reality is disappearing, leaving nothing but the smile on the face of the Cheshire Cat" (Renfrew 2003: 185-186). Im Jahr 2015 erklärt der dezidierte ‚thing theorist'[3] Bill Brown: „It would be perfectly reasonable to account for the recent scholarly attention to objects […] as a compensatory response to the fact of the further disappearance of the object within an increasingly digitally mediated universe" (Brown 2015: 57). Und 2016 spricht Victor Buchli in *An Archaeology of the Immaterial* von einem „problematic status of the artefact under the conditions of digitization" (Buchli 2016: 144) und fährt fort: „The digitized artefacts suggest an ‚objectless' world where the object per se is the least stable entity, which belies the seeming stability of its material form, while the distinctly ‚immaterial' file or code is more stable" (ebd.: 145).

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

Mark Leckey: Auf der Suche nach dem digitalen Objekt

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

lockende Suggestion physischer Präsenz zu beschwören, wie sie von unserer Bildschirm-Wirklichkeit erzeugt wird:

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

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

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

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

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

In *The Long Tail* hatte Leckey bereits einige Jahre zuvor für das Projekt wegweisende Gedanken zur Ökonomie des World Wide Web entwickelt. Der nach einer E-Commerce-Theorie Chris Andersons[7] benannte Vortrag nimmt auf dessen Statistik Bezug, der zufolge der frühere Mainstream-Markt heute in unzählige Nischenmärkte zerfalle. Die distributive Struktur des Internets, so Anderson, mache es heute möglich, hochspezifische Produkte für Konsument*innengruppen mit besonderen Interessen anzubieten. Diese Gruppen bilden in Andersons Nachfragekurve (neben dem ‚Head' der Massenmärkte) einen unendlich langen und daher ökonomisch relevanten ‚Tail' (vgl. Anderson 2006).

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

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

Um Museen für sein Ausstellungsprojekt zu gewinnen, setzte Leckey 2010 einen Pitch in Form eines YouTube-Videos[8] auf, das in einer späteren Version selbst den Status eines Kunstwerks annahm. *Prop4aShw* (2013)[9] wurde in Massimiliano Gionis *Palazzo Enciclopedico* auf der 55. Biennale von Venedig als Teil einer messestandartigen Installation gezeigt. Im genannten Video stimmt Leckey zu einem beschwörenden Monolog an, während eine Abfolge aus dem Internet zusammengetragener Video-Clips an

unseren Augen vorbeiflimmert. Wir sehen, unter anderem: Einen Ausschnitt aus einem Toyota-Werbespot, in welchem das Fahrzeug eine gläserne Barriere durchbricht und auf diese Weise von einer virtuellen in die reale Welt hinübertritt; einen ‚Wandernden Felsen', dessen mysteriöse Eigenbewegung eine lange Spur in den staubigen Boden des Death Valley gezeichnet hat; einen computeranimierten Turnschuh, der kaum merklich atmend von einem unheimlichen Eigenleben beseelt scheint; und das 3D--Modell einer Hand, die noch im Prozess ihres Renderings spielerisch ihren Greifreflex erprobt.[10] Abschließend konkretisiert der Künstler sein kuratorisches Konzept mittels einer Photoshop-Collage, welche einige mögliche Exponate seiner Installation vor grünem Grund als ‚Ausstellungsansicht' versammelt: „This is a proposal for a show that will bring about the transition of these Mock-Ups [er deutet mit dem Zeigefinger auf ein Objekt seiner digitalen Collage] and turn them into Real-World Things" (Leckey 2014a: 28).

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

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

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

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

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

Eine weitere Ausdrucksebene findet Leckeys Diskurs um das digitale Objekt in der spezifischen *Auswahl und Anordnung seiner Sammlungsobjekte*. Thematisch war die Ausstellung in die Bereiche ‚Mensch/ Tier/ Maschine' untergliedert. Leckeys Kategorisierung reproduzierte damit vorgeblich die disziplinäre Trennung zwischen *Anthropologie, Naturkunde und Technologie*. Indessen unterwanderten verschiedenste Zwitterwesen (Chimären, tierische und anthropomorphe Maschinen) dieses vorgebliche Klassifikationssystem jedoch gezielt, während das Nebeneinander unterschiedlichster Objektgattungen jegliche kategorialen, kulturellen und epochalen Grenzen verwischte. Nach Art einer Wunderkammer[14] fanden sich Dinge unterschiedlicher Herkunft und Funktion gleichwertig nebeneinander: Werke moderner und zeitgenössischer Künstler*innen, archäologische Relikte, religiöse und magische Objekte, medizinische Dokumente und Apparaturen, Requisiten aus Science-Fiction-Filmen, antike Kuriositäten und skurrile Konsumobjekte. Die antik-mythologische Figur des Minotaurus beispielsweise fand in der jüngsten CosPlay-Subkultur der ‚Furries' (Menschen, die sich als Tier-Charaktere verkleiden) ein eigentümliches Echo. Mit einer Helm-Requisite des Charakters ‚Cyberman' aus dem Film *Dr. Who* (1963) wurde auf Cyborgs verwiesen, während eine hochmoderne Handprothese dieselbe ScienceFiction-Vision als Realität gewordene Fiktion zu erkennen gab. Das Motiv der Hand kehrte seinerseits in einem

Handreliquiar aus dem 13. Jahrhundert wieder (wodurch sich die Konnotation des ‚Greifens' mit dem religiösen Konzept der Berührungsmagie verschränkte), während das Nebeneinander von technischen Apparaturen wie Handprothese und Kamera auf ‚Sehen und Tasten' als Organe menschlicher Weltaneignung deutete.[15]

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

Digitale Reproduzierbarkeit: *UniAddDumThs*

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

Noch während der Laufzeit der *Nottingham-Show* begann Leckey, die Exponate seiner Ausstellung per 3D-Scanner zu digitalisieren. Aus diesen Scans wiederum resultierte die zweite, sozusagen ‚komprimierte' Version des Projekts: *UniAddDumThs* (2014-2015)[16]. Wenn uns in *UniAddDumThs* dieselben Dinge wieder begegnen, so in *traumhaft veränderter Form*: Ob als Pappaufsteller *überlebensgroß und bildhaft abgeflacht*, oder im Zuge von 3D-Scan und -Druck *miniaturisiert*. Objekte multiplizieren sich plötzlich zu Schwärmen, blähen sich zu ungeahnter Größe auf oder verschmelzen – wie von einem transformativen Zauber ergriffen (man denke nur an Aschenbrödels Kürbis-Kutsche) – zu neuen Amalgamen: Ein pavianköpfiger Kanopenkrug ist von einem kleinen Zwilling flankiert, während ein antiker Gargoyle-Kopf plötzlich die Spitze einer modernen Phallus-Skulptur[17] ziert. Leckeys Kulissen-Architektur ist nun auf bedruckte Planen reduziert, welche noch expliziter als zuvor die Settings moderner Fotostudios imitieren. Indessen verweisen hier und da zu behelfsmäßigen Sockeln aufgetürmte Amazon-Versand-Kartons unmissverständlich auf Online-Shopping und Internet-Ökonomie.

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

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

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

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

Ein anderer Clip ist aus dem Scan eines westafrikanischen ‚Boli' hervorgegangen. Der stämmige graue Körper des archaischen Getiers ist in einen undefinierten weißen Raum transponiert. Und plötzlich ist da Leckeys Hand, die sich in den virtuellen Raum hinein ausstreckt, um behutsam tastend den Rumpf des Boli zu streicheln… Die Kontaktaufnahme zwischen Leckey und seinem Gegenstand vollzieht sich hier als ein unmöglich-mögliches Hinübergreifen in eine andere, phantomhafte Sphäre: Eine Sphäre, in welcher ein ehemals konkretes Objekt (ein Boli von Mali – ein Objekt mit einer spezifischen Herkunft und einer ganz eigenen Geschichte[18]) im Schwebezustand seiner überzeitlichen Verfügbarkeit (als Datei auf Leckeys Desktop) und seines ab sofort ausschöpfbaren digitalen Transformationspotentials manifestiert ist.

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

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

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

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

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

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

Im Unterschied dazu entstand mit *Pearl Vision*[20] 2012 eine andere Videoarbeit, die sich wie eine Antithese zu obiger Arbeit lesen

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

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

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

Coda: Das emanzipatorische Potential des digitalen Objekts

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

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

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

Die oben dargestellten Werke Mark Leckeys zeichnen das Bild einer magisch-animierten Erfahrungswelt, die uns – im Zeichen modernster Technologien – zurückführt zu einem „archaic state of being, an aboriginal world […], a return to a sense that everything on and of this earth is being animated from within" (Leckey 2014b: 113). Die Aspekte der *‚Nähe'* und *‚Ansprechbarkeit'*

spielen dabei wiederholt eine zentrale Rolle. In einem Interview von 2015 erklärt der Künstler: „We're all inherently alienated by late 20th and 21st century capitalism. The modern world is one of alienation and a kind of numbed amputation. – I want to find a way of being ‚un-alienated'" (Haus der Kunst 2015: 04:10-05:00). Leckeys Strategien des Sammelns, der Aneignung und Animation lassen sich vor diesem Hintergrund besser verstehen. Angesichts einer zunehmend eigenmächtiger werdenden Warenkultur mag in einer *animistischen Welterfahrung* das Gegengift zur warenfetischistischen Paralyse und Entfremdung liegen. So erkennt der Kulturwissenschaftler Anselm Franke im *animistischen Objektverhältnis* ein geradezu emanzipatorisches Potential:

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

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

> *„They are MENTAL and they are MATTER*
> *Because they are both images AND they are things.*
>
> *So they are hunks and they are lumps,*
> *They are as dunce as they are dense,*
>
> *And they are thunk and they're stuff.*
> *They are thunken stuff" (Leckey 2014c: 134).*

Anmerkungen

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

2 Vgl. Mc Millan 2014.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Literatur

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

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

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

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

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

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

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

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

Haus der Kunst (2015): Exhibition – Mark Leckey: As If. 06:39 min. Online: https://www.youtube.com/watch?v=Q8HlSHTEtdc [16.4.2019]

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

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

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

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

Maaks, Niklas (2010): Der Architekt am Strand. Le Corbusier und das Geheimnis der Seeschnecke. München: Hanser.

McLuhan, Marshall (1994): Understanding Media. The Extensions of Man. Cambridge/ MA: MIT PR.

McMillan, Robert (2014): Sharks wage war on undersea internet cables. In: Wired. Online: https://www.wired.co.uk/article/shark-cables [15.4.2019]

Mitchell, Thomas (2005): What do pictures want? The lives and loves of images. Chicago: University of Chicago Press.

Nottingham Contemporary (2013): Mark Leckey Live Lecture at Nottingham Trent University. 26.11 min. Online: https://www.youtube.com/watch?v=g5v1CfhRJT0 [16.4.2019]

Parkin, Kirsty (2014): Building 3D with Ikea. Online: http://www.cgsociety.org/index.php/CGSFeatures/CGSFeatureSpecial/building_3d_with_ikea [15.4.2019]

Renfrew, Colin (2003): Figuring It Out. London: Thames & Hudson, S. 185-186.

Rittenbach, Kari (2012): Chrome & Flesh: An Interview with Mark Leckey. In: Rhizome. Online: http://rhizome.org/editorial/2012/dec/17/mark-leckey/ [15.4.2019]

Seeman, Michael (2014): Das Neue Spiel. Strategien für die Welt nach dem digitalen Kontrollverlust. Freiburg: ornage-press, S. 62.

Felix Stalder (2018): The Digital Condition. Cambridge: Wiley.

Filme

Mark Leckey, *Proposal for a show*, 2010 (Youtube-Video, 11.42 min). Online: https://www.youtube.com/watch?v=c8QWrLt2ePI [16.4.2019]

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

Mark Leckey, *Prop4aShw*, 2013 (Youtube-Video, 10.58 min). Online: https://www.youtube.com/watch?v=v5XCscECpAo [16.4.2019]

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

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