

Martina Leeker

**(Ästhetische) Vermittlung 2.0.
Von Kunst-/Vermittlung und Kritik
in digitalen Kulturen**

Impressum

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in
der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische
Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Kunstpädagogische Positionen

ISSN 1613-1339

Herausgeber: Andrea Sabisch, Torsten Meyer, Heinrich Lüber, Eva Sturm

Band 40

Bearbeitet von Annemarie Hahn und Torsten Meyer (Redaktion),

Karen Druebert (Lektorat)

Lisa James (Satz und Layout)

© 2018 Martina Leeker. All rights reserved.

Herstellung:

Universitätsdruckerei, Hamburg

ISBN 978-3-943694-18-5

Editorial

Gegenwärtig tritt die Koppelung von Kunst & Pädagogik, Kunstpädagogik, weniger durch systematische Gesamtwürfe in Erscheinung, als durch eine Vielzahl unterschiedlicher Positionen, die aufeinander und auf die Geschichte des Faches unterschiedlich Bezug nehmen. Wir versuchen dieser Situation eine Darstellungsform zu geben.

Wir setzen die in Hamburg begonnene Reihe fort mit kleinen Publikationen, in der Regel von Vorträgen, die im Arbeitsbereich Ästhetische Bildung der Universität Hamburg (blaue Hefte), dem Institut für Kunst & Kunsttheorie der Universität zu Köln (rote Hefte) dem Arbeitsbereich Kunst-Vermittlung-Bildung der Universität Oldenburg (grüne Hefte) und dem Departement Kulturanalysen und Vermittlung der ZHdK Zürich (gelbe Hefte) gehalten wurden.

Im Rahmen der Bildung und Ausbildung von Studentinnen und Studenten im Bereich der Koppelung von Kunst & Pädagogik als Unterricht, Vermittlung oder Bildung wollen wir Positionen zur Kenntnis bringen, die das Lehren, Lernen und die bildenden Effekte der Kunst konturieren helfen.

Andrea Sabisch, Torsten Meyer, Heinrich Lüber, Eva Sturm

Kunstpädagogische Positionen

Band 40

Herausgegeben von

Andrea Sabisch

Torsten Meyer

Heinrich Lüber

Eva Sturm

Martina Leeker

(Ästhetische) Vermittlung 2.0. Von Kunst-/Vermittlung und Kritik in digitalen Kulturen

Überblick. Typen und Regime der Vermittlung von Mensch und Technik

Kunst/Performance und Kunst-Vermittlung sind wichtige Bereiche und Praktiken für kritische und interventionistische Auseinandersetzungen mit technischen Lebenswelten. Damit sie dieser Aufgabe nachkommen können, bedarf es allerdings einer gründlichen historischen und systematischen Sondierung. Denn Formen ästhetischer Vermittlung sind zugleich auch verantwortlich für eine Anpassung menschlicher Agierender an technische Umwelten. Eine Medien- und Technikgeschichte von Kunst/Performance sowie Kunst-Vermittlung zeigt nämlich, dass beide im Zusammenspiel mit Technik und Medien sowie der Organisation von Leben und Arbeit mit daran beteiligt sind, die mediale Konstitution menschlicher Existenz sowie die Einmischung von Medien in das, was sie vermitteln, in historisch sich wandelnden *Typen der Vermittlung* zur Bezugnahme von Mensch und Technik aufzufangen und zu regulieren. Diese Typen konstituieren sich aus einem teils widerstreitenden, teils harmonischen Zusammenspiel von ästhetischen und alltäglichen Praktiken. Sie sind, so die These, als Regime der autoritativen Bindung von Mensch und Technik zu rekonstruieren.

Welcher Typ von Vermittlung nun in digitalen Kulturen aufkommt und welche kritische ästhetische Vermittlung in diesen nötig wird, wird im Weiteren erörtert. Es taucht nämlich das Problem auf, dass in Kunst/Performance sowie in Kunst-Vermittlung seit den 1960er Jahren Methoden eingesetzt werden, die der technologischen Lage ungewollt zuarbeiten. Es geht konkret um *Partizipation und Irritation*, die bis heute in Kunst/Performance sowie in Kunstvermittlung oft und vielseitig genutzt werden. Diese Praktiken der *Vermittlung 1.0*, wie ich den mit der ersten Phase digitaler Kulturen aufkommenden Typ der Vermittlung nennen möchte, sollten und sollen einen demokratisierenden Effekt im Sinne kritischer Reflexion sowie der Handlungsermächtigung haben. Dieser Typ der Ver-

mittlung bewirkte allerdings – anders als erhofft – mit der Umstellung auf selbstorganisierte technische Systeme eine auf verblender Partizipation beruhende, umfängliche Integration menschlicher Agierender in technische Umwelten. In zeitgenössischen digitalen Kulturen seit den 2010er Jahren dürften Partizipation und Irritation nun endgültig die imaginierten positiven Effekte verfehlen, da sie in ihrer eigenen Ekstase nicht mehr der Vermittlung, sondern vielmehr der Ausbeutung dienen. Denn digitale Kulturen sind in einer sehr besonderen und gleichsam manischen Weise als, so der Arbeitsbegriff, *Vermittlung 2.0* auf eine strategische Partizipation und Irritation hin ausgelegt. Partizipation entpuppt sich dabei als Mittel zum Zweck der Abgabe von riesigen Mengen an Daten durch menschliche Agierende. Diese begründet ein sehr ungleiches Verhältnis, denn die durch die muntere partizipative Dauernutzung unterschiedlicher Medien erzeugten Daten dienen auch, vielleicht vor allem dazu, die selbstorganisierten digitalen Umwelten am Laufen zu halten und zu optimieren. Menschliche Agierende werden zu Prothesen der Technik, anstatt umgekehrt. Zudem wird ein allumfassendes Regime der Irritation wirksam, sobald man sich umgeben von Fake News, Trolle und Bots durch das Internet bewegt. Aus einer Irritation zum Zweck der Steigerung von Wahrnehmungs- und Kritikfähigkeit sowie zur Beförderung von Um-Denken in Kunst/Performance und Kunst-Vermittlung, wie sie in der *ästhetischen Vermittlung 1.0* intendiert waren und sind, wird eine Regierung durch auf Dauer gestellte und ermüdende Verunsicherung.

Vor diesem Hintergrund hätte nun eine *kritische ästhetische Vermittlung 2.0* statt auf Partizipation und Irritation bei konkreter epistemologischer und technologischer Um-Bildung und Konstruktion anzusetzen, so die Arbeitshypothese. Die Organisation und Regulierung der Vermittlung von menschlichen Agierenden und Technik, die den Typ 1.0 ausgemacht hat, müsste sich mithin in die konkrete Gestaltung der Bedingungen von Vermittlung auflösen.

(Ästhetische) Vermittlung 1.0. Interaktion für Verzauberung in techno-humanen Systemen

Vermittlung 1.0 tritt seit den 1960er Jahren im Kontext der Herstellung (*Systems Engineering*) und Durchsetzung sich selbst organisierender technischer Systeme¹ zunächst als interaktionistische und dann als konnektivistische Partizipation auf den Plan.² Sie sorgt bis in die 1990er Jahre hinein in einer doppelten Bewegung von Zuwendung der Technik auf den Menschen hin, mithin deren Anthropomorphisierung, sowie der Behauptung, das Anthropologische ließe sich als informationsverarbeitendes System (Pias 2004: 9–41) verstehen, für eine Integration menschlicher Agierender in technische Umwelten. Kunst und Performance spielen bei dieser Umstellung eine zentrale Rolle. Die Rekonstruktion dieser Umstellung und die Analyse ihrer Methoden sind Voraussetzung dafür, den Siegeszug des Typs der *Vermittlung 2.0* zu verstehen und zu einer *kritischen ästhetischen Vermittlung 2.0* zu gelangen.

Die 1960er Jahre. Partizipation und Kontrollfantasien im Systems Engineering

Seit den 1960er Jahren werden Konzepte in Kunst und Performance auffällig, die die Rezipierenden neu adressieren und aktivieren wollen. Zum einen werden ihnen mehr als kontemplative Haltungen zugestanden und ihre Wahrnehmung zu einem aktiven Vorgang erklärt und als solcher künstlerisch hergestellt. Zum anderen sollen die Rezipierenden an Kunst oder Performance durch eigene Aktionen, folglich durch Interaktion partizipieren. Zu denken wäre etwa an die Installationen und Happenings von Allan Kaprow, in denen aktive Teilnahme eine vermeintlich passive Zuschauer_innenhaltung ablösen sollte.

Die Performance *Carriage Discreteness* von Yvonne Rainer (Leeker 2013: 157–172), die 1966 im Rahmen der *9 Evenings. Theatre and Engineering* (Bardiot 2006) in New York City auf-

geführt wurde, gibt einen Hinweis auf den technologischen Kontext dieser neuen Ästhetik der Partizipation als auch auf die Rolle der Kunst als Trainer für eine neue Art der technologischen Vermittlung. Es geht in Rainers Performance nämlich um die Ästhetisierung eines kybernetischen, das heißt sich über den Transport von Informationen und Feedback selbst steuernden Systems (Leeker/Steppat 2015: 160–179).

Diese Ästhetisierung dürfte nötig geworden sein, da technische Systeme, die in den 1960er Jahren etwa im Verkehr, in der Verwaltung, in der Kommunikation oder in der industriellen Produktion zunehmend Arbeit und Alltag bestimmten, den menschlichen Agierenden eine neue Position zugeteilt hatten, die diese erst erlernen und akzeptieren mussten. Sie wurden integrale Bestandteile in einem vernetzten technischen System, statt Technik wie bisher vermeintlich bestimmen oder kontrollieren zu können. Um die Fehler der menschlichen Handlungen zu minimieren, wurden dabei zwar in der arbeitstechnischen Welt die Geräte interaktiver gestaltet, mithin ästhetisiert, wie beispielsweise die Steuerung in scheinbarer Echtzeit durch Interfaces (Pflüger 2008: 323–390) zeigt; etwa mit Hilfe eines *Lightpen* und Monitors. Unabwendbarer Bestandteil der technischen Operationen war und blieb aber die Fehleranfälligkeit sowie der instabile Status der Informationsverarbeitung, die nur mehr mit Annäherungen und Wahrscheinlichkeiten operierte. Dies mündete in einer neuen Epistemologie. Da eine verbindliche Sicherheit nicht mehr gegeben war, blieb nicht viel anderes übrig, als sich in die probabilistischen Selbstregelungen der Technik zu fügen. Ungewissheit und Unvorhersehbarkeit wurden zum Status Quo und die Hoffnung auf größtmögliche Berechenbarkeit zur Erlösung (Leeker/Steppat 2015: 160–179).

Hier setzen nun Kunst und Performance an, um die Vermittlung zu dieser technischen Welt und Epistemologie zu optimieren und die neue Rolle der menschlichen Agierenden akzeptabel und erträglich, sogar erstrebenswert zu machen. Die Lösung besteht darin, dass die auf Ingenieurwissen und Unsicherheit beruhenden Systeme zu einer eigenen ästhetischen und

performativen Kraft mit immanenter Handlungsmacht nobilitiert wurden. Sie wurden schön, lustvoll, goutierbar, geheimnisvoll, mithin faszinierend. Während nun in den sich selbst organisierenden Systemen in der neu entstehenden Systems Art (Burnham 1969: 194–204) menschliche Agierende schlicht nicht mehr vorkamen, werden sie bei Yvonne Rainer zu mit den technischen Umwelten gleichrangigen Gespiel_innen im Systemganzen. Rainers Performance-System konstituierte sich dazu aus dem Transport von Information zur Systemorganisation, der in Aktionen der Performer_innen und anderer Bestandteile wie Scheinwerfer oder Filmprojektoren anschaulich wurde (Bonin 2006). Die Steuerungseinheit in diesem System war Yvonne Rainer, die den Performer_innen von einem erhöhten Ort aus über Walkie Talkie für die Zuschauenden nicht hörbare Anweisungen dazu erteilte, wohin sie sich auf der Bühne begeben und was sie dort tun sollten. Diese Aktionen erfolgten zwar anders als in den technischen Feedback-, mithin selbstorganisierten Systemen nach einem festgelegten Plan. Sie erschienen aber für das Publikum gleichwohl als geheimnisvoll verzauberte und äußerst wohlorganisierte und funktionierende Performances eines techno-humanen Systems (Leeker 2013: 157–172). Das eine glitt geschmeidig ins andere über und dabei lösten die unterschiedlichen Agierenden fehlerfrei wechselseitig Effekte und Ereignisse aus.³ Systems Art und Rainers Performance wurden so zur Grundlage für die Bereitschaft, System-Denken zu akzeptieren und Systemen zuversichtlich Vertrauen zu schenken und sich deshalb auf die Partizipation in ihnen einzulassen. (Ästhetische) *Vermittlung 1.0* basierte mithin auf Verzauberung und diente der Blendung und techno-logischen Faszination.

Eine weitere Pointe wird der Vermittlung in den künstlerisch-performativen Systemen hinzugefügt: Kunst und Performance griffen mit Hilfe der Ästhetik der interaktionistischen Partizipation in den Verlust von Kontrolle ein, die sich in den technischen Systemen einstellte, und brachten auf zwei Weisen eine Illusion von Kontrollierbarkeit und menschlicher Steuerung

ein. In der eingangs angeführten Arbeit von Allan Kaprow geschieht dies etwa durch konkrete Anweisungen für die Zuschauenden. Die allerdings eher restriktive Art der Partizipation wird in *18 Happenings in 6 Parts* (1959) daran deutlich, dass Kaprow für die interaktive Performance Programme an das Publikum verteilte, in denen die nunmehr zu Beteiligten gewordenen Zuschauenden klare Instruktionen dafür erhielten, wie sie sich in der Installation und den Performances zu verhalten hatten. Dazu schreibt der Künstler: „Die Performance ist in sechs Teile unterteilt. [...] Jeder Teil besteht aus drei Happenings, die gleichzeitig stattfinden. Ein Glockenschlag wird den Anfang und das Ende eines jeden Teils signalisieren. Am Ende der Performance werden zwei Glockenschläge ertönen. [...] Nach jedem Teilstück sollte kein Applaus gespendet werden, aber Sie können nach dem sechsten Teil applaudieren, wenn Sie wollen.“ (Schimmel 1998: 16–119, hier zitiert nach Frieling: o. J.). Die Zuschauenden wurden mithin zwar aktiver Part, waren aber zugleich Spielball des Künstlers. Die neue Partizipation kann also durchaus im Modus der freiwilligen und integrativen Unterordnung stattfinden und gerade deshalb lustvoll sein. Auch bei Yvonne Rainer bildet die Auseinandersetzung mit künstlerischer Kontrolle einen Schwerpunkt. Diese vollzieht sich allerdings nicht unter der Hand wie bei Kaprow, vielmehr agiert die über dem Geschehen thronende Choreografin weithin sichtbar als, wie sie selbst sagt: „the hand of God“ (Rainer 1974: 83). Es gibt, so ließe sich folgern, immer noch die Hoffnung auf menschliche Autoritäten, die die Gewalt in den Händen haben, auch wenn sie an einem größeren und nicht immer fassbaren Ganzen partizipieren.

Die Vermittlung durch Kunst fügt dem systemtechnischen Regime 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 hinzu. Das Bedrohliche wird im Ästhetischen zum goutierbaren Geheimnis.

Die 1980er und 1990er Jahre.

Von Kooperation und Kompensation

In den 1980er Jahren wendet sich das Paradigma der Partizipation im Modus der noch recht hierarchisch organisierten Interaktion hin zur vermeintlich gleichberechtigten technohumanen Kooperation. Ein Beispiel ist die sogenannte *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)* (Schmidt 1991: 1–16) in der Arbeitswelt. Hier ging es um die über technische Geräte und Software vermittelte Zusammenarbeit zwischen tele-/prä-senten menschlichen Agierenden. Partizipation wird nun nicht mehr als operative, informationstechnische Feedback-Organisation, sondern vielmehr als situiertes soziales Phänomen (Suchman 1987) verstanden. Das heißt, die partizipatorische Vermittlung verläuft nicht nach einem vorher festgelegten Plan, sondern sie ist im Präsens des Tuns verortet und geht im dauernden und kooperativen Abgleich von Handlungen und Plan vonstatten. Anstatt nun die menschlichen Agierenden auf die Maschine zu bringen, wird angeblich Technologie unter der Prämisse, dass von einer Unterschiedlichkeit menschlicher Kognition und technischer Operationen auszugehen sei, an



Abb. 1: David Rokeby im *Very Nervous System*, Potsdam 1993/ 1000-Jahr-Feier.
Copyright: Lambert Blum/Martina Leeker
http://www.davidrokeby.com/VNS_Potsdam_web.jpg

die menschlichen Bedürfnisse angepasst. Es geht dabei darum, zum Zwecke der Kooperation zwischen Menschen sowie zwischen Menschen und Maschinen technisch die angenommenen menschlichen Kommunikations- und Problemlösungsstrategien zu antizipieren. Aus der Interaktion wird somit ein Modell von verteilter Kooperation als Partizipation. Dabei sollte der Eindruck entstehen, dass die technischen Agenten die menschlichen verstehen, wodurch allerdings vor allem die Regelung letzterer verdeckt und verdrängt wird.

Auch in der Kunst als Terrain, in dem Vermittlung ausgehandelt und psycho-ästhetisch optimiert wird, wird an dieser Stelle ein neues Modell auffällig. Signifikant ist dabei die Umstellung von Performances auf sogenannte interaktive Installationen, das heißt vom Anschauen von Aktionen auf eigenes Erfahren und Handeln. Ein Beispiel dafür ist das *Very Nervous System* (VNS) (Rokeby 1990) von David Rokeby, in dem durch Bewegungen in sogenannter Echtzeit Sound ausgelöst wird, der so nicht wiederholbar ist.

Im VNS entsteht so der Eindruck von Technologie als gleichwertigem Agierendem. Der Wille des Künstlers wird aufgehoben (Lecker 2001: 205–231) und die Akzeptanz einer nicht kontrollierbaren Interaktion zwischen menschlichen und technischen Agierenden gefördert; es muss sich auf das Hier und Jetzt eingelassen werden. Diese künstlerischen Interaktionsangebote dienen dazu, Sensibilität und Verantwortung der Agierenden zu schulen und so eine kooperative Interaktion zu unterstützen und zu trainieren. Arbeitswelt und Kunst arbeiten Hand in Hand, denn letztere diene vor allem dazu, die Irritationen durch technische oder menschliche Fehlleistungen abzumildern, indem sie mit der Vorstellungskraft menschlicher Agierender kompensiert würden.

Fazit

Diese richtungsweisenden Bestrebungen von Kunst/Performance als Vermittlung werden mithin zu einem ambivalenten Unterfangen. Es scheint fast schon einen Zwang zur Partizipation zu geben. Es galt nämlich menschliche Agierende in eine sich zunehmend in Selbstorganisation und Automation verselbständigende technologische Umwelt zu integrieren und zu involvieren. Partizipation, die im Modus der Interaktion sowie der Kooperation lanciert und ausgeübt wurde, machte die technischen Umwelten „menschlicher“ und dabei zugleich die menschlichen Agierenden zu operativen, informationsverarbeitenden Systemen.

Vermittlung 2.0. Datengeber-Dasein und Kritik-Exzesse in digitalen Kulturen

Der Typus der *Vermittlung 1.0* bedingt als Vorgeschichte der *Vermittlung 2.0*, dass menschliche Agierende bestens an Partizipation gewöhnt sind und ihr auch da folgen, wo technische Fehlleistungen zu kompensieren sind. Auf dieser psycho-technischen Grundlage konstituiert sich nun im Kontext der technologischen Bedingungen digitaler Kulturen seit den 2010er Jahren die *Vermittlung 2.0* als konnektionistischer Normalfall. Das bedeutet, dass menschliche Agierende Prothesen der technischen Welten sind und dies ob der in der *Vermittlung 1.0* trainierten Integration wie fraglos hingenommen und nicht moniert wird. Digitale Kulturen sind nämlich so alltäglich, so selbstverständlich, so allgegenwärtig und auf diese Weise unsichtbar, dass *Vermittlung* im Vergleich zu den großen und von schweren Geräten getragenen System-Ingenieurs-Welten so normal geworden ist, dass sie nicht mehr auf-, sondern gleichsam ausfällt. Das heißt, *Vermittlung 2.0* zeichnet sich durch eine hemmungslose und erstaunlicherweise kritiklos hingegenommene Konnektivität (Culp 2017) aus. Im Hinblick auf eine *kritische ästhetische Vermittlung 2.0* ist zudem zu bedenken, dass *Vermittlung 2.0* auf eine exzessive, zur Selbstbezüglich-

keit geronnene Kritik hin ausgelegt ist. Das heißt, diese digitalen Kulturen leben zum einen von einer zum Ekstatischen getriebenen Partizipation, Interaktion und Kooperation und unterlaufen zum anderen die bis dato gekannte widerständige Kritik sowie kritische Distanz (Leeker 2018, in Erscheinung). Vor diesem Hintergrund können Konzepte und Methoden der Partizipation sowie der Irritation nicht mehr ohne weiteres zum Einsatz kommen. Eine *kritische ästhetische Vermittlung 2.0* hätte überhaupt erst wieder Vermittlung heraus- und herzustellen.

Digitale Kulturen

In diesem Setting digitaler Kulturen sind nun fünf Aspekte von Interesse, die zur Bestimmung von *Vermittlung 2.0* herangezogen werden können und somit Grundlage für die Entwicklung einer *kritischen ästhetischen Vermittlung 2.0* sind.

Digitale Kulturen konstituieren sich erstens nicht mehr aus Einzelmedien oder entsprechen einer harmlosen Digitalisierung analoger Vorgänge (Beyes, Metelmann, Pias 2017: 6–7). Es geht vielmehr um eine eigene Kulturform, die in einem weitaus größeren Maße als die System-Existenz der 1960er sowie der 1980er/90er Jahre alle Lebensbereiche und Handlungsweisen durchdringt. Dieser allumfassenden, ubiquitären digitalen Lebensform kann man sich nicht entziehen und sie ist so alltäglich geworden, dass sie kaum mehr bemerkt wird. Wir sind immer schon *drin* (Beyes, Metelmann, Pias 2017: 5) und durch trackende Smart Phones, social media, Internet als auch durch digitale Gesten, Handlungen und Alltagspraktiken unlösbar mit affizierenden pervasiven technischen Umwelten verwoben. Die Vermittlung von menschlichen Agierenden und technischen Umwelten fällt gleichsam aus, da sie zum selbstverständlichen Alltag, zu einer zweiten Natur geworden sind. Bis dato bekannte Methoden der Distanzierung und Reflexion, die konstitutiv waren für kritische ästhetische Vermittlung, werden obsolet.

In den technischen Umwelten wird es vor diesem Hintergrund schwierig, weiterhin kritische Distanz aufzubringen. Konstitutiv für die *Vermittlung 2.0* ist folglich zweitens der Zustand kritischen Vermögens, mit dem u. a. Nähe und Distanz, mithin die Vermittlung zu technischen Umwelten bestimmt und reguliert wird. Eine vitale und widerständige Kritik wird in digitalen Kulturen zu einem problematischen Unterfangen, da zum einen Kritik an digitalen Kulturen immer schon in diesen stattfindet, sie also Teil dessen ist, was sie kritisiert. Zum anderen ist Kritik als *Datenkritik* zwischen technischen und menschlichen Agierenden aufgeteilt. Dies geschieht allerdings zu Ungunsten letzterer, da der Einblick in die technischen Vorgänge verwehrt ist oder sie zu komplex sind, als dass sie noch nachvollziehbar wären. Zu denken wäre etwa an Kritik in Form algorithmisch-generierter Vorschläge und Bewertungen (Martel 2016) sowie an die Fragmentierung und Regulierung des Zugangs zur Welt durch *Data Mining und Profiling* oder Filterblasen in sozialen Medien. Sie geben Kritik in nicht mehr durchschaubaren operativen Prozessierungen vor. Diese Datenkritik zeigt sich zudem als ein selbstbezügliches Unterfangen, bei dem über paranoide Schlagabtäusche von Meinungen sowie durch Hass Tiraden ein blindwütiges Drin-Sein und Dabei-Sein entsteht. Dieses ist Ziel der Kritik. Was bis dato als Kritik galt, nämlich etwa Unterscheidungen machen und Entscheidungen treffen, Beurteilungen vornehmen und mit Distanz reflektieren, bezogen auf Referenzen debattieren und Lösungen aushandeln oder die Ausbildung individuellen Widerstands, ist also zum referenzlosen Reflex und Affekt geworden. Schließlich wurde aus Kritik und Widerstand im Kontext digitaler Kulturen Resilienz (Halpern 2017), eine Daueranpassung der menschlichen wie technischen Agierenden in technischen Umwelten. Es geht dann nicht mehr darum, Probleme zu lösen und Veränderungen zu ermöglichen, sondern Menschen, Systeme und Infrastrukturen vielmehr so zu gestalten, dass sie sich Krisen anpassen und sie überstehen.

In digitalen Kulturen kommen also drittens zu menschlichen Handelnden technische hinzu, die von Algorithmen gesteuert eigentätig werden, ohne dass menschliche Agierende dies noch nachvollziehen oder kontrollieren können. Die technischen Agenten schauen zudem auf die menschlichen zurück und machen z. B. Vorschläge, das heißt sie entscheiden mit uns, manchmal für uns. Damit entstehen neue Partizipationsverhältnisse der Vermittlung, da Algorithmen und technische Dinge als gleichberechtigte Agierende erzeugt werden. In dieser Lage gilt es, neue Modelle für Subjektbildung sowie von Kontrolle zu entwickeln. In diesem Prozess kommt es nun zu einem verführerischen Spektakel, in dem der Eindruck entstehen soll, es ginge bei den algorithmischen Erfassungen um individuelle menschliche Agierende, wo es doch nur um Daten und Profile im Sinne von Markern für Musterbildungen, Kategorisierungen und Korrelationen geht. Hito Steyerl bringt dies wie folgt auf den Punkt: „Aus Repräsentation wird Information, aus Bildern werden Daten, aus Rezipienten Algorithmen, aus Menschen potenzielle Zielobjekte.“ (Reichert 2014).

Digitale Kulturen leben folglich viertens von einem zwanghaften Konnektionismus zum Zwecke einer größtmöglichen Abgabe von Daten. Dies zu erreichen, sind alle Formen der Partizipation äußerst effiziente Mittel.

Schließlich ist fünftens das Internet durch Trolle, Bots, Fake News oder Überwachungen zu einer Infrastruktur der Dauerirritation und Paranoia geworden. So bedingen Trolle, das heißt Interventionist_innen, die sich z. B. auf Webseiten oder in Foren aktiv sind und Hassmeldungen streuen, dass man beständig auf der Hut ist und von Zeit zu Zeit Täuschungen erliegen kann. Eine weitere Form der Irritation sind Ent-Wendungen und Besetzungen, die sich exemplarisch am Meme des Frosch Pepe (Kühl 2017) zeigen. Er wurde von einer eher unschuldigen und „chillenden“ Comicfigur zu einem rechtsradikal, rassistisch, antisemitisch und sexistisch besetzten Symbol.

Meme Pepe: Vom Tod eines Hassfrosches



Pepes trauriges Schicksal: Rassisten benutzen die Figur für ihre Zwecke, Trump identifizierte sich mit ihm. Jetzt hat sein Erfinder ihn sterben lassen (unten Mitte).

Abb. 2: <https://www.shz.de/deutschland-welt/netzwelt/meme-pepe-vom-tod-eines-hassfrosches-id16794306.html>

Die Leere des Signifikanten sowie die perpetuierende Vernetzung in sozialen Medien eskalieren im Frosch Pepe, so dass seine Besetzungen mit rechten Inhalten einer Sehnsucht nach Stillstellung der Bewegungen und Wucherungen in einer Bedeutungsfixierung gleicht. Das heißt, das bis dato gerne in ästhetischer Vermittlung genutzte Spiel mit Bedeutungen, Verschiebungen sowie mit Offenheit und Vielheit ist im Kontext von Irritationsexzessen als auch einer Sehnsucht nach Bedeutungsfixierungen eher kontraproduktiv und nicht mehr unreflektiert zu kritischen Zwecken einsetzbar.

Kritische ästhetische Vermittlung 2.0. Vom Um-Bilden und Anders-Konstruieren

Es gilt also, sich in einer *kritischen ästhetischen Vermittlung 2.0* der paranoiden Lage, der auf Dauer gestellten Partizipation und Irritation sowie dem Verlust von widerständiger kritischer Distanz und Individualität in digitalen Kulturen entgegenzusetzen. Es werden nach einer Revision von Konzepten und Me-

thoden des curatorial turn (seit den 1990er Jahren, vgl.: O'Neill 2007: 13–28) zwei Formate und Methoden für eine kritische ästhetische Vermittlung in digitalen Kulturen vorgestellt. Es geht erstens um *What-if-Szenarien*, die als performende kritische Erkenntnisapparate in kritiklosen digitalen Kulturen dienen. Zweitens werden Kritische Digital Humanities skizziert, die andere Algorithmen und Infrastrukturen erzeugen. Die beiden Ansätzen zugrundeliegende These ist, dass der grassierende Konnektionismus sowie Paranoia dann am besten unterlaufen werden können, wenn man sie freudvoll und erfindungsreich nutzt und dabei zugleich gegen sich selbst wendet.

Curatorial Turn 2.0. Anleihe und Updating

Einen ersten Zugang, um eine *kritische ästhetische Vermittlung 2.0* jenseits von unreflektierter Partizipation und Irritation zu entwickeln, bildet der *curatorial turn* als Konzept der Kunstvermittlung. Denn dieses zielt nicht nur auf Partizipation und Irritation, sondern auch und vor allem, und das ist entscheidend, auf reelle Um-Bildung und Konstruktion (Rogoff 2010: 32–46; Rogoff 2010b). Dies zeigt sich etwa an der Prämisse, dass z. B. Museen von Communities in Besitz genommen und zu einem Möglichkeitsraum der Handlungsermächtigung (Sternfeld 2005: 15–33) entwickelt werden sollen. Es geht darum, exemplarisch an der Institution Museum und in ihr auszuhandeln, wer was und warum zu sagen hat und wissen kann. Entscheidend ist nun dabei, dass in dieser Kontaktzone auftauchende Konflikte nicht in Konsens befriedet, sondern vielmehr das Machtgefälle im Museum selbst exemplarisch als *konfliktuelle Kontaktzonen* (Sternfeld 2013), mithin als Raum der Diversität, produktiv gemacht werden sollen. Ziel ist es, Möglichkeitsräume und Handlungsermächtigungen zu schaffen. Um dabei im Museum und anderenorts stattfindende Normierungen und Normalisierungen sowie Bedingungen von Wissen und das Durchsetzen von Definitionsmacht zu unterlaufen, hat die Kunst- und Kulturwissenschaftlerin Irit Rogoff sehr effiziente Methoden dieser Art ästhetischer Vermittlung vorgeschlagen. Es geht um das *Verlernen* von Mustern, das *Weg-Sehen* zum

Neu-Sehen sowie um *Hinein-Schmuggeln* (Sternfeld 2014). Die vermeintlich Wissenden werden dabei Teil des Prozesses, statt Agenten der Anleitung oder Verwaltung. Das vermeintlich Fremde und Fremd-Sein können dann nicht mehr für Identitätsbildung über Abgrenzungen genutzt werden. Vielmehr rücken Relationen und Aushandlungen in den Vordergrund, in denen Subjekte und Gemeinschaft erst entstehen. Es kommt – so die Hoffnung – zur Ermöglichung von Solidarität sowie zur Bildung eines transkulturellen Raumes und transkultureller Praktiken. Entscheidend ist mithin, dass diese Vermittlung auf Partizipation und Irritation im Sinne von konkreter Um-Bildung und Konstruktion zielt.

Diese Art der Vermittlung ist nun auf digitale Kulturen zu beziehen und im Hinblick auf einen *curatorial turn 2.0* zu modifizieren. Es gilt nämlich erstens zu beachten, dass jegliche Formen der Partizipation, der Irritation sowie der Transformation und Um-Bildung in digitalen Kulturen für die Optimierung der algorithmischen Ordnungen eingesetzt werden. Denn jede Interaktion und Kommunikation, und seien sie fehlerhaft oder im Modus kritisch-reflektierender ästhetischer Experimente, wird technisch verwendet und vereinnahmt. Es gibt nämlich im algorithmischen Regime keine Fehler mehr, sondern nur noch Daten, aus denen Algorithmen maschinenlernen (Chun 2016: 367). Das heißt, es gilt sich aus dem gefräßigen Maschinen-Lernen abzusetzen, bzw. dieses selbst zu verändern. Vor diesem Hintergrund sind die aus dem *curatorial turn* bekannten Methoden des Schmuggelns, Weg-/NeuSehens sowie des Verlernens/Neu-Lernens zu befragen, die in digitalen Kulturen schlicht zu verarbeitbaren Datenoperationen führen. Schließlich sind zweitens Konzepte und Praktiken kritischer ästhetischer Vermittlung als Kontaktzonen des Konflikts zu reflektieren. In Frage steht, ob sie im Analogen proben, was im Digitalen schon längst in Form der Datenkritik geschieht, die auf Konflikte in Form von Affekten und Schlagabtauschen setzt. Könnten ästhetische Vermittlung und Kunst im Format konfliktueller Zonen vor diesem Hintergrund folglich zum ei-

nen die digitalen Eskalationen perpetuieren und zum anderen die realpolitischen Machtgefälle digitaler Kulturen als Aushandelbare verharmlosen?

What-if-Szenarien. Performende Kritik⁴

These ist, dass eine kritische ästhetische Vermittlung in digitalen Kulturen ob der skizzierten prekären Lage von Kritik und ihrer distanzlosen Konstitution einen speziellen Ort sowie spezielle Methoden der Selbstverständigung braucht. Ziel ist die Reflexion digitaler Kulturen sowie, und das ist entscheidend, deren Um-Bildung.

Für diese Aufgaben werden an dieser Stelle *What-if-Szenarien* vorgeschlagen. Es handelt sich um fragile, performende Erkenntnisapparate und offene Schutzräume. „Was wäre wenn?“ ist die Ausgangsfrage, mit der digitale Kulturen im weitesten Sinne, etwa Theorien zu ihnen, Praktiken oder Umstände und Bedingungen digitaler Kulturen performt und getestet werden. Das heißt, sie werden in einer praktischen Forschung bzw. einer Forschung mit künstlerischen Mitteln bis an ihr Ende gedacht und in ihren Konsequenzen wie z. B. Subjektivierungs- und Regierungsweisen auf den Punkt gebracht.

Im Kontext der Kultur der Datenkritik stehen die *What-if-Szenarien* mithin zum einen für das Erlangen einer speziell für digitale Kulturen ausgelegten performenden „Kritik im Innen / aus dem Drin-Sein“ heraus (Lecker 2018: im Erscheinen), die als Antwort auf den Verlust kritischer Distanz zu verstehen ist. Zum anderen gilt die praktizierte Hyper-Affirmation als Antwort auf das grassierende Regime von Irritation und Paranoia. Denn *What-if-Szenarien* lassen in der überzogenen Affirmation Bekanntes, dazu zählen unterdessen auch Irritation und Paranoia, fremd werden und ermöglichen in der Fremdheit Befremden und damit Distanz für Reflexion. So entstehen Fragilität, Zauderei (Vogl 2007) sowie Queer-Feeling (Ahmed 2004: 144–167), um Handlungsketten zu unterbrechen und statt Meinungs-Eskalationen Problemlösungen wieder interessant werden zu lassen. Es geht zudem darum, im Hyperbolischen

andere Vorstellungen z. B. von Mensch, Subjekt, Kritik oder politischer Öffentlichkeit oder andere Weisen der Organisation von von Denken und Gesellschaft zu erdenken und sie im *What-if* zugleich im Hinblick auf problematische Aspekte zu testen. *What-if-Szenarien* verbinden folglich Reflexion und Spekulation als Basis für konkretes Um-Denken und die Konstruktion von Alternativen. Format und Methode des *What-if* unterscheiden sich mit diesen Aufgaben bewusst vom aus Theater und Performance kommenden ästhetischen Prinzip des *As-if*. Dem *So-tun-als-Ob* hängt nämlich der Verdacht an, dass es im gefahrlosen Ausprobieren an Wirksamkeit verliere (Rau/Tobler 2016). Mit dem *What-if* wird dagegen in einem postspektakulären (Eiermann 2009) Format eine hypothetische Welt in möglichst vielen Facetten durchlebt, getestet und reflektiert.

Ein Beispiel für diese Art der performenden Kritik in digitalen Kulturen ist die Performance-Installation „Versehrte Dinge“, die mit Studierenden an der Leuphana Universität entwickelt wurde (Leeker 2016). Das Szenario entstand aus der Frage, was wäre, wenn Dinge tatsächlich den gleichen Stellenwert hätten wie menschliche Agierende, wie derzeit im techno-ökologischen Relationismus behauptet wird. Dieses Vermittlungsmodell konstituiert zum einen digitale Kulturen, denn sogenannte smarte Dinge affizieren menschliche Agierende und kooperieren mit ihnen. Zugleich ist diese Theorie zum techno-ökologischen Relationismus aber Teil der diskursiven Erzeugung digitaler Kulturen und mit dafür verantwortlich, dass die hinter den Kooperationen stehenden ökonomischen Interessen sowie gouvernementalen Wirkungen der Partizipation verdeckt werden. Indem nun diese diskursive Landschaft übertrieben angeeignet und performt wurde, sollte sie reflektiert und kritisch betrachtet werden. Dies ist die Grundlage dafür, alternative Lösungen zum Zusammenleben von Mensch und Technik zu ersinnen und zu erproben, die durchaus im techno-ökologischen Relationismus angelegt sind.



Abb. 3: Ausstellung „Versehrte Dinge“
Fotos: Martina Leeker, Laila Walter

**Interesse an einem spannenden
Studiengang mit Perspektive?**

→ Bewerben Sie sich noch heute als StudentIn
der

Elektropädagogik

**Wer bist du? Was kannst du? Wo
willst du hin?**

Fortbildung des BGG zum/zur

TechnikmedizinerIn

für ProgrammiererInnen (IT), ElektrikerInnen und
MechatronikerInnen.

**Wer bist du? Was kannst du? Wo
willst du hin?**

Fortbildung des BGG zum/zur

ElektrotherapeutIn

für PsychologInnen.

Abb. 4: Ausstellung „Versehrte Dinge“
Fotos: Martina Leeker, Laila Walter

Die These der Performance-Installation ist nun, dass versehrte oder gar gänzlich funktionsuntüchtige Dinge unter den skizzierten diskursiven Bedingungen nicht mehr entsorgt werden dürften. Aus diesen zugespitzten Umständen entstanden Projekte mit versehrten Dingen, die in einer Ausstellung präsentiert wurden. Dazu zählt etwa ein neues Geschäftsmodell, in dem eine ehrenvolle Aufbewahrung versehrter Dinge zum Kauf angeboten wird. Neue Studiengänge wie Elektropädagogik oder Technikmedizin sind für Universitäten entwickelt worden. Schließlich sind in Anlehnung an die Menschenrechte die Datenrechte für smarte Dinge verkündet worden, die z. B. zur Ablehnung von Firewalls führen, da sie dem Grundrecht auf freie Mobilität widersprechen würden.

Kritische Digital Humanities. Technologie für Diversität

Für das zweite Format einer *kritischen ästhetischen Vermittlung 2.0* wird der Begriff der konfliktuellen Kontaktzone aus dem *curatorial turn* wieder aufgenommen und modifiziert. Dieser Raum des Dissens sowie der Diversität soll auf digitale Kulturen, insbesondere deren Erzeugung und Steuerung durch Algorithmen für u. a. Datenbanken, Suchmaschinen oder soziale Netzwerke übersetzt werden. Es geht darum, in einer *kritischen ästhetischen Vermittlung 2.0* zum einen die eklatant asozialen, sexistischen, rassistischen und klassenausgrenzenden sowie datenausbeuterischen Aspekte (Chun 2016b) digitaler Algorithmus-Programmier-Kulturen aufzudecken. Zum anderen wären sie im Sinne einer *kritischen Digital Humanities* konkret umzubilden. Statt nur um Kritik oder unreflektierte Partizipation geht es mithin um die Produktion und Durchsetzung anderer Infrastrukturen. Aus einer affirmativen oder auch kritischen Vermittlung an technische Existenz wird eine Veränderung von deren Bedingungen.

Ein wichtiges Beispiel, das es u. a. in kritischen *Digital Humanities* zu analysieren gilt, um davon ausgehend andere technische Umwelten sowie Umgangsweisen mit ihnen zu erzeugen, ist *Homophilie* (Chun 2017: 75–85). Homophilie meint die Kon-

struktion von Netzwerken und Datenbanken nach einer Ordnung mit dem Leitsatz: gleich und gleich gesellt sich gern. Das Konzept der Homophilie, das nach Wendy Chun von Programmierer_innen implementiert wird, geht auf eine von ihnen falsch verstandene Studie aus der Sozialforschung von Paul Lazarsfeld und Robert Merton (Chun 2017b) aus den 1950er Jahren zurück. Sie besagt, dass in der sozialen Organisation sich die Individuen zusammenfänden, die ähnliche Ansichten hätten, da so Interaktion und Kommunikation leichter fallen würden. Wir kennen den Effekt dieser Homophilie aus den Komfortzonen in den sogenannten *Filterbubbles*, in denen wir z.B. in unseren Facebook-Profilen festsitzen. Ein konkretes und sehr reelles Ergebnis dieser Praxis ist Segregation, ein rassistisches Unterfangen, durch das im „realen Leben“ dann z. B. Wohnbezirke zunehmend homogenisiert werden.

Eine wichtige Forschung zur *kritischen ästhetischen Vermittlung 2.0*, die in Labs und Experimenten in verschiedenen Institutionen, Gruppen und mit unterschiedlichen Methoden vorgenommen werden müsste, ist die Erschaffung anderer Infrastrukturen bzw. eine andere Nutzung der Bestehenden (Chun 2017: 81). Technische und habituelle (Chun 2016b) Ordnungen erscheinen zwar als „2. Natur“, sind aber durchaus veränderbar. Im Duktus der *What-if-Szenarien* könnte gefragt und erprobt werden: Was wäre wenn, Dissens, Dis-Komfort (Chun 2017: 84), Aushandlungen, Queer-Feeling (Ahmed 2004) sowie die in die Bildung technischer Infrastrukturen übertragenen Methoden des Wegsehens, Verlernens oder Schmuggelns nach Irit Rogoff die Konstitution sozialen Beisammenseins und sozialer Verhältnisse ausmachen würden? Wendy Chun schlägt z. B. vor: „What if we got the least read articles rather than the most read?“ (Grubenmann 2017). Es geht mithin um eine konzertierte Kampagne zu *Heterophilie*, im Sinne von *Räumen für Verschiedenes*, die in Performances, Museen, Ausstellungen, Schulen, urbanen Interventionen, Forschung, Aktionen auf Internetplattformen, usf. im Rahmen von *kritischer ästhetischer Vermittlung 2.0* geschaffen und gelebt werden.

Ausblick. Gegen nostalgischen Kulturpessimismus

Die historischen Analysen der (ästhetischen) Vermittlung sollten gezeigt haben, dass ästhetische Methoden nicht a priori zu einer kritischen Vermittlung, sondern vielmehr eher zu einer konnektivistischen Bindung an Technologie beitragen. Um vor diesem Hintergrund Konzepte und Methoden für eine *kritische ästhetische Vermittlung 2.0* zu entwickeln, ist es von besonderer Wichtigkeit, historische und systematische Analysen vorzunehmen.

Diese klassisch medienwissenschaftliche Orientierung sollte allerdings Grundlage dafür sein, die Potenziale technologischer Bedingungen herauszuschälen, statt in larmoyante kulturpessimistische Positionen zu verfallen. Werden Vermittlung und Kritik als Weisen der Erzeugung und Regierung von Subjekten betrachtet, die z. B. ein sich ewig auf der Suche nach nie zu erlangender Freiheit befindendes Subjekt erzeugen (Demirovi 2008), dann können Datenkritik sowie Vermittlung 2.0 auch eine Chance der Loslösung von diesem Regime sein. Einen Rahmen für ein subversives Um-Denken und Um-Bilden bestehender technischer Umwelten bieten z. B. die Überlegungen von Viktor Mayer-Schönberger (Mayer-Schönberger 2013) zu Big Data. Es steht für ihn außer Frage, dass das massive Sammeln von Daten für Überwachung eingesetzt werden kann und wird und den ökonomischen Interessen der großen Monopolisten wie Google oder Amazon (Mayer-Schönberger 2017) ebenso Grenzen zu setzen sind wie den Überwachungen und auf Selbstkasteiung zielende Risikoregime von Krankenkassen. Mayer-Schöneberger (2013) verdeutlicht aber zugleich die Chancen, die in den Big Data-Systemen liegen und die für *kritische ästhetische Vermittlung 2.0* nutzbar gemacht werden können. So lösen sich mit ihnen z. B. unterkomplexe Ordnungen nach dem Prinzip von Ursache und Wirkung auf und die Welt wird nach einer Ordnung der Korrelationen und damit einer komplexen Vielheit von Möglichkeiten re-konfiguriert (Mayer-Schönberger 2013).

Der Text basiert auf einem Vortrag (<https://vimeo.com/246129842>, gehalten am 14. 11. 2017 im Rahmen des Workshops „Workshop und Forum Kultur und Digitalität“ (https://tu-dresden.de/gsw/phil/ikm/kupaed/ressourcen/dateien/news/171019_workshop_kultura_Ablauf_Teilnehmer.pdf?lang=de) im Albertinum in Dresden. Konstanze Schütze und Gila Kolb (<https://agencyart.education/>) organisierten den Workshop zum Projekt kultura.digital (<https://tu-dresden.de/gsw/phil/powi/poltheo/die-professur/news/kultura-digital-neues-webportal-vernetzt-zeitgenoessische-kunst-in-der-deutsch-tschechischen-grenzregion>), Leitung Jonas Wietelmann.

Literatur

- Ahmed, Sara (2004): *The Cultural Politics of Emotion*. Kapitel 7: Queer Feelings, S. 144 – 167. New York: Routledge.
- Bardoit, Clarisse (2006): *9 Evenings: Theatre and Engineering*. Fondation Langlois. <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=572>.
Zugriff: 20.12.2017.
- Beyes, Timon, Metelmann, Jörg, Pias, Claus (2017): Wir sind drin. Zur Gegenwart digitaler Kulturen. In: Beyes, Timon, Metelmann, Jörg, Pias, Claus (Hrsg.): *Nach der Revolution. Ein Brevier digitaler Kulturen*, o. O: Tempus Corporate, S. 5 – 11. https://www.haniel-stiftung.de/sites/haniel-stiftung.piipe.de/files/Nach%20der%20Revolution_FINAL.pdf. Zugriff: 29.12.2017.
- Bonin, Vincent (2006): Yvonne Rainer. Carriage Discreteness (performance). <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=626>.
Zugriff: 31.12.2017.
- Burnham, Jack (1969): Systems and Art. In: *Arts in Society: Confrontation Between Art and Technology* 6 (2), S. 194-204.
- Chun, Wendy Hui Kyong (2016): Big Data as Drama. *ELH*, Volume 83, Number 2, S. 363-382. <https://repository.library.brown.edu/storage/bdr:673800/PDF/>,
Zugriff: 28.12.2017.
- Chun, Wendy Hui Kyong (2016b): *Updating to remain the same: Habitual new media*. The MIT Press: Cambridge, MA, 2016.
- Chun, Wendy Hui Kyong (2017): Intervening in Habits and Homophily: Make a Difference (Interview). In: Caygill Howard, Leeker, Martina, Schulze, Tobias (Hrsg.): *Interventions in Digital Cultures: Technology, The Political, Methods*. Lüneburg: meson press. S. 75 – 85.
- Chun, Wendy Hui Kyong (2017b): We're all living in virtually gated communities and our real-life relationships are suffering. In: *Wired*.
<http://www.wired.co.uk/article/virtual-segregation-narrows-our-real-life-relationships>. Zugriff: 27.12.2017.
- Culp, Andrew (2017): *Dark Deleuze*. Laika-Verlag, Berlin.
- Demirovi, Alex (2008): Leidenschaft und Wahrheit. Für einen neuen Modus der Kritik. In: Demirović, Alex (Hrsg.): *Kritik und Materialität*, Münster: Verlag Westfälisches Dampfboot. S. 9 – 40.
- Eiermann, André (2009): *Postspektakuläres Theater. Die Alterität der Aufführung und die Entgrenzung der Künste*. Bielefeld: transcript Verlag.

- Frieling, Rudolf (o. J.). Allan Kaprow. „18 Happenings in 6 Parts“, <http://www.medienkunstnetz.de/werke/18-happenings-in-6-parts/>, Zugriff: 27.12.2017.
- Halpern, Orit (2017): Hopeful Resilience. <http://www.e-flux.com/architecture/accumulation/96421/hopeful-resilience/>. Zugriff: 27.12.2017.
- Grubenmann, Olivia (2017): New networks, new worlds: Wendy Hui Kyong Chun, <http://sonicacts.com/critical/news/new-networks-new-worlds-wendy-hui-kyong-chun>. Zugriff: 27.12.2017.
- Kühl, Eike (2017): Sei kein Nazifrosch!. In: Zeit online, 19. September 2017. <http://www.zeit.de/digital/internet/2017-09/memes-pepe-frosch-alt-right-rechtspopulismus-usa>. Zugriff: 20.12.2017.
- Leeker, Martina (2001): Werkstatt Kooperation medialer und performativer Praktiken, mit Ruth Geiersberger, David Rokeby, Walter Siegfried. In: Leeker, Martina (Hrsg.): *Maschinen, Medien, Performances, Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten*. Berlin: Alexander Verlag, S. 205 – 231.
- Leeker, Martina (2013): Geschlechtsneutralität Vom Verschwinden von Geschlecht in Tanz-Performances in Kontexten digitaler Medien. In: Angerer, Marie-Luise, Hardt Yvonne, Weber, Anna-Carolin (Hrsg.): *Choreographie – Medien – Gender*. Berlin/Zürich: diaphanes, S. 157–172.
- Leeker, Martina, Steppat, Michael (2015): Data traffic in theater and engineering: Between technical conditions and illusions. In: Marion Näser-Lather, Christoph Neubert (Hrsg.): *Traffic: Media as Infrastructures and Cultural Practices*. Leiden und Boston: Brill, S. 160-179.
- Leeker, Martina (2016): Versehrte Dinge. Eine Ausstellungs-Performance im Übergang zum Technosphärischen. <http://projects.digital-cultures.net/dcrl-experiments-interventions/environments-und-infrastrukturen/versehrte-dinge/>, Zugriff: 28.12.2017.
- Leeker, Martina (2017): Performing (the) digital: Positions of critique in digital cultures Leeker. In: Beyes, Timon, Leeker, Martina, Schipper, Imanuel (Hrsg.): *Performing the Digital. Performance Studies and Performances in Digital Cultures*. Bielefeld: transcript Verlag, S. 21-63.
- Leeker, Martina (2017b): Posthuman Chances Lab. <http://projects.digital-cultures.net/dcrl-experiments-interventions/politische-oekonomie/posthuman-chances-lab/>, Zugriff: 28.12.2017.
- Leeker, Martina (2018): Trickster, Owlglass Pranks and Disabled Things. Non-Knowledge and Critique in Digital Cultures. In: Andreas Bernard, Matthias Koch, Martina Leeker (Hrsg.): *Non-Knowledge in Digital Cultures*. Lüneburg: Meson Press, in Erscheinung.

- Martel, Frédéric (2016): Der Kulturkritiker ist tot! Es lebe die Smart Curation!. In: Plattform für Kulturpublizistik. <http://www.kulturpublizistik.ch/der-kulturkritiker-ist-tot-es-lebe-die-smart-curation/>. Zugriff am 28.12.2017.
- Mayer-Schönberger, Viktor, Biermann, Kai (2013): Interview mit Viktor Mayer-Schönberger: „Big Data zeigt uns die Welt, wie sie wirklich ist“. In: Zeit online. <http://www.zeit.de/digital/internet/2013-11/big-data-mayer-schoenberger/komplettansicht>. Zugriff: 28.12.2017.
- Mayer-Schönberger, Viktor, Heuser, Uwe Jean (2017): Interview mit Viktor Mayer-Schönberger: „Ich nehme bewusst in Kauf, früher zu sterben“. In: Zeit online. <http://www.zeit.de/2017/42/internetforscher-viktor-mayer-schoenberger-digitalisierung-entscheidungen/komplettansicht>. Zugriff: 28.12.2017.
- O’Neill, Paul (2007): The Curatorial Turn. From Practice to Discourse“. In: Judith Rugg, Judith, Sedgwick Michèle (Hrsg.): Issues in Curating Contemporary Art and Performance, Bristol/Chicago: Intellect, S.13–28.
- Pflüger, Jörg (2008): Interaktion im Kontext. In: Hellige, Hans Dieter (Hrsg.): Mensch-Computer-Interface. Zur Geschichte und Zukunft der Computerbedienung. Bielefeld; transcript Verlag, S. 323-390.
- Pias, Claus (2004): Zeit der Kybernetik. In: ders. (Hrsg.): Kybernetik. The Macy conferences 1946-1953, Band II - Essays und Dokumente. Berlin/Zürich: diaphanes, S. 9-42.
- Rainer, Yvonne (1974): Work 1961-73, New York: New York University Press/Halifax: The Press of the Nova Scotia College of Art and Design.
- Rau, Milo, Tobler, Andreas (2016): Die Wirklichkeit vor das Tribunal der Kunst zerren. Ein Gespräch von Andreas Tobler mit Milo Rau. In: Marszałek, Magdalena, Mersch, Dieter (Hrsg.): Seien wir realistisch. Neue Realismen und Dokumentarismen in Philosophie und Kunst. Zürich: Diaphanes, S. 375–392. <https://www.diaphanes.de/artikel/die-wirklichkeit-vor-das-tribunal-der-kunst-zerren-3669>. Zugriff: 28.12.2017.
- Reichert, Kolja (2014): Wie man unsichtbar wird . Hito Steyerl ist ein Star des politisierten Kunstbetriebs. Jetzt sind ihre Werke in Eindhoven zu sehen. In: Zeit online. <http://www.zeit.de/2014/18/kunst-hito-steyerl>, Zugriff: 21.05.2018.
- Rokeby, David (1990): The Harmonics of Interaction, Sound and Movement. In: MUSICWORKS 46. <http://www.davidrokeby.com/harm.html>. Zugriff: 20.12.2017.
- Rogoff, Irit (2010): Turning. In: O’Neill, Paul, Wilson, Mick (Hrsg.): Curating and the educational turn. London: Open Editions / de Appel, S. 32–46.

- Rogoff, Irit (2010b): Free. In: e-flux, Journal 14. <http://www.e-flux.com/journal/14/61311/free/>. Zugriff: 30.12.2017.
- Schimmel, Paul (1998): Der Sprung in die Leere. Performance und das Objekt. In: Schimmel, Paul und Noever, Peter (Hrsg.): Out of Actions. Aktionismus, Body Art und Performance 1949-1979. Ostfildern: Cantz, S. 16 -119.
- Schmidt, Kjeld (1991): Riding a tiger, or computer supported cooperative work. In: Bannon, Liam, Robinson, Mike, Schmidt, Kjeld (Hrsg.): Proceedings of the second conference on European Conference on Computer-Supported Cooperative Work. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, S. 1-16.
- Sternfeld, Nora (2005): Der Taxispielertrick. Vermittlung zwischen Selbstregulierung und Selbstermächtigung. In: Beatrice Jaschke, Nora Sternfeld (Hrsg.): Wer spricht? Autorität und Autorschaft in Ausstellungen, Wien: Turia und Kant, S. 15 – 33.
- Sternfeld, Nora (2013): Kontaktzonen der Geschichtsvermittlung. Transnationales Lernen über den Holocaust in der postnazistischen Migrationsgesellschaft, Wien: Zaglossus.
- Sternfeld, Nora (2014): Verlernen vermitteln. In: Kunstpädagogische Positionen Bd. 30, (hrsg. Sabisch, A., Meyer, T., & Sturm E.).
- Suchman, Lucy (1987): Plans and situated actions: The Problem of Human-Machine Communication. New York: Cambridge University Press.
- Vogl, Joseph (2007): Über das Zaudern. Zürich, Berlin: Verlag diaphanes.

Abbildungen

Abb. 1: David Rokeby im Very Nervous System, Potsdam 1993/ 1000-Jahr-Feier.

Foto © Lambert Blum/Martina Leeker

http://www.davidrokeby.com/VNS_Potsdam_web.jpg

Abb. 2: <https://www.shz.de/deutschland-welt/netzwelt/meme-pepe-vom-todes-eines-hassfrosches-id16794306.html>

Abb. 3 und 4: Ausstellung „Versehrte Dinge“

Fotos © Martina Leeker, Laila Walter

Anmerkungen

- ¹ Menschliche Agierende sind deren Bestandteil.
- ² Der Fokus liegt an dieser Stelle bei der Analyse von Partizipation als Methode der *Vermittlung 1.0*. Für den Modus der Irritation wäre eine eigene Analyse nötig.
- ³ So zumindest der Anschein, denn die Performances der *9 Evenings* wurden von Fehlern und Ausfällen im Signaltransportsystem bestimmt.
- ⁴ Vgl. als Beispiel für *What-if-Szenarien* auch: *Posthuman Chances Lab. Norma C.* (Leeker 2017b: <http://projects.digital-cultures.net/dcrl-experiments-interventions/politische-oekonomie/posthuman-chances-lab/>).

Martina Leeker

Martina Leeker ist Medien- und Theaterwissenschaftlerin, derzeit Professorin/Senior Researcher für Methoden in digitalen Kulturen am Centre for Digital Cultures (CDC), Leuphana Universität Lüneburg. Studium der Theaterwissenschaft, Philosophie, Germanistik in Berlin und Paris. Sie verfügt zudem über eine Theater-/Performance-Ausbildung und ist als Regisseurin und Dramaturgin tätig. Forschungsschwerpunkte: Digitale Kulturen, Theater und Medien, Art and Technology, Systems Engineering und Infrastrukturen. Ein besonderer Bereich ist: Ästhetische Forschung in Wissens-Performances, Theorie-Theater. (Vgl.: Experiments & Interventions. Diskursanalytische Ästhetiken als Methode für digitale Kulturen: <http://projects.digital-cultures.net/dcrl-experiments-interventions/>).

Aktuelle Veröffentlichungen: „Performing (the) digital. Positions of critique in digital cultures“. In: *Performing the Digital. Performativity and Performance Studies in Digital Cultures*, herausgegeben zusammen mit Imanuel Schipper und Timon Beyes, S. 21-55. Transcript Verlag: Bielefeld 2016; „Theatre and Engineering. Kontrolle und Macht in medialen Umwelten in den 1960er Jahren, und heute?“ In: *Räume und Medien des Regierens*, herausgegeben von Friedrich Balke und Maria Muhle, 198-217. München: Fink 2016; *Interventions in Digital Cultures. Technology, Politics, Methods*, herausgegeben zusammen mit Howard Caygill und Tobias Schulze. Meson Press: Lüneburg 2017.

Bisher in dieser Reihe erschienen

Ehmer, Hermann K.: Zwischen Kunst und Unterricht – Spots einer widersprüchlichen wie hedonistischen Berufsbiografie.

Heft 1. 2003. ISBN 978-3-9808985-4-6

Hartwig, Helmut: Phantasieren – im Bildungsprozess?

Heft 2. 2004. ISBN 978-3-937816-03-6

Selle, Gert: Ästhetische Erziehung oder Bildung in der zweiten Moderne? Über ein Kontinuitätsproblem didaktischen Denkens.

Heft 3. 2004. ISBN 978-3-937816-04-3

Wichelhaus, Barbara: Sonderpädagogische Aspekte der Kunstpädagogik – Normalisierung, Integration und Differenz.

Heft 4. 2004. ISBN 978-3-937816-06-7

Buschkühle, Carl-Peter: Kunstpädagogen müssen Künstler sein. Zum Konzept künstlerischer Bildung.

Heft 5. 2004. ISBN 978-3-937816-10-4

Legler, Wolfgang: Kunst und Kognition.

Heft 6. 2005. ISBN 978-3-937816-11-1

Sturm, Eva: Vom Schießen und vom Getroffen-Werden. Für eine Kunstpädagogik »Von Kunst aus«.

Heft 7. 2005. ISBN 978-3-937816-12-8

Pazzini, Karl-Josef: Kann Didaktik Kunst und Pädagogik zu einem Herz und einer Seele machen oder bleibt es bei ach zwei Seelen in der Brust?

Heft 8. 2005. ISBN 978-3-937816-13-5

Puritz, Ulrich: nAcKT: Wie Modell und Zeichner im Aktsaal verschwinden und was von ihnen übrig bleibt.

Heft 9. 2005. ISBN 978-3-937816-15-9

Maset, Pierangelo : Ästhetische Operationen und kunst- pädagogische Mentalitäten.

Heft 10. 2005. ISBN 978-3-937816-20-3

Peters, Maria: Performative Handlungen und biografische Spuren in Kunst und Pädagogik.

Heft 11. 2005. ISBN 978-3-937816-19-7

Balkenhol, Bernhard: art unrealized – künstlerische Praxis aus dem Blickwinkel der Documenta11.

Heft 12. 2006. ISBN 978-3-937816-21-0

Jentsch, Konrad: Brennpunkte und Entwicklungen der Fachdiskussion.

Heft 13. 2006. ISBN 978-3-937816-32-6

Zacharias, Wolfgang: Vermessungen – Im Lauf der Zeit und in subjektiver Verantwortung: Spannungen zwischen Kunst und Pädagogik, Kultur und Bildung, Bilderwelten und Lebenswelten.

Heft 14. 2006. ISBN 978-3-937816-33-3

Busse, Klaus-Peter: Kunstpädagogische Situationen kartieren.

Heft 15. 2007. ISBN 978-3-937816-38-8

Rech, Peter: Bin ich ein erfolgreicher Kunstpädagoge, wenn ich kein erfolgreicher Künstler bin?

Heft 16. 2007. ISBN 978-3-937816-39-5

Regel, Günther: Erinnerungen an Gunter Otto: Ästhetische Rationalität – Schlüssel zum Kunstverständnis?

Heft 17. 2008. ISBN 978-3-937816-50-0.

Münste-Goussar, Stephan: Norm der Abweichung. Über Kreativität.

Heft 18. 2008. ISBN 978-3-937816-51-7

Billmayer, Franz: Paradigmenwechsel übersehen. Eine Polemik gegen die Kunstorientierung der Kunstpädagogik.

Heft 19. 2008. ISBN 978-3-937816-57-9

Sabisch, Andrea: Aufzeichnung und ästhetische Erfahrung.

Heft 20. 2009. ISBN 978-3-937816-64-7

Wetzel, Tanja: »Das dreht einen richtig an ...« Über die Figur der Rotation in der aktuellen Kunst – und ihren Wert für die ästhetische Bildung

Heft 21. 2009. ISBN 978-3-937816-71-5

Aden, Maïke; Peters, Maria: ‚Standart‘ – Möglichkeiten, Grenzen und die produktive Erweiterung kompetenzorientierter Standards in performativen Prozessen der Kunstpädagogik

Heft 22. 2011. ISBN 978-3-943694-00-0

Balkenhol, Bernhard: in Kunst, um Kunst und um Kunst herum

Heft 23. 2012. ISBN 978-3-943694-01-7

Pazzini, Karl-Josef: Sehnsucht der Berührung und Aggressivität des Blicks

Heft 24. 2012. ISBN 978-3-943694-02-4

Heil, Christine: Beobachten, verschieben, provozieren. Feldzugänge in Ethnografie, Kunst und Schule

Heft 25. 2012. ISBN 978-3-943694-03-1

Hartwig, Helmut: Visuelle Kommunikation im Kraftfeld des Zeitgeistes

Heft 26. 2012. ISBN 978-3-943694-04-8

Maset, Pierangelo: Kunstvermittlung heute: Zwischen Anpassung und Widerständigkeit

Heft 27. 2012. ISBN 978-3-943694-05-5

Lange, Marie-Luise: I'm here – ästhetische Bildung als Präsenz, Ereignis, Kommunikation, Aufmerksamkeit und Teilhabe

Heft 28.2013. ISBN 978-3-943694-06-2

Meyer, Torsten: Next Art Education

Heft 29.2013. ISBN 978-3-943694-07-9

Sternfeld, Nora: Verlernen vermitteln

Heft 30.2014. ISBN 978-3-943694-08-6

Ott, Michaela: Zurück auf Anfang: Bildung als Verwunderung

Heft 31.2014. ISBN 978-3-943694-09-3

Dobler, Judith: Spuren der Erkenntnis – Experimente zwischen Zeichnen und Denken

Heft 32.2014. ISBN 978-3-943694-10-9

Henke, Silvia: Was heißt „künstlerisches“ Denken?

Heft 33.2014. ISBN 978-3-943694-11-6

Bramkamp, Martina: Visual Animation: Methods of Practice and Teaching

Heft 34.2016. ISBN 978-3-943694-12-3

Mörsch, Carmen: Die Bildung der Anderen mit Kunst: Ein Beitrag zu einer postkolonialen Geschichte der Kulturellen Bildung

Heft 35.2017. ISBN 978-3-943694-16-1

Lüber, Heinrich: Was der Fall ist

Heft 36.2017. ISBN 978-3-943694-15-4

Bader, Nadja: Zeichnen – Reden. Formen der Artikulation in bildnerischen Prozessen

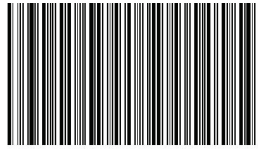
Heft 37.2017. ISBN 978-3-943694-13-0

Reeh, Ute: Behauptungen zu Kunst, Konzept und Welt – seitlich, von oben herab und zeitlich betrachtet

Heft 38.2017. ISBN 978-3-943694-17-8

Burkhardt, Sara: Objekte und Materialien – Zur Bedeutung des Zeigens in kunstpädagogischen Zusammenhängen

Heft 39.2018. ISBN 978-3-943694-14-7



978-3-943694-18-5

Kunstpädagogische Positionen 40/2018

ISBN 978-3-943694-18-5