

Hegemoniale Ästhetiken und ästhetische Gegenstrategien in der postdigitalen Kultur

Benjamin Jörissen, benjamin.joerissen@fau.de, <http://joerissen.name>

Preprint. In stärker gekürzter Fassung unter dem Titel „Hegemoniale Ästhetiken und ästhetische Gegenstrategien. Kulturelle Bildung in der postdigitalen Kultur“ erschienen in: infodienst Nr. 120, Juli 2016, S. 13 ff.

Bei dem vorliegenden Text handelt es sich um eine überarbeitete und erheblich gekürzte Fassung meiner Antrittsvorlesung an der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg.

Lizenz: cc-by-nc-nd-4.0

Die meisten Leser*innen werden eine Vorstellung davon haben, was sie als „Kultur“ bezeichnen. Was aber ist „postdigital“? Gemeint ist hier ein Zustand der „post digitization“. Das, was wir als Postdigitales bezeichnen, ist ein Zustand, in dem die Digitalisierung so weit abgeschlossen ist, dass das Digitale eine omnipräsente, ubiquitäre Infrastruktur darstellt (vgl. Cramer 2015). Man kann sich das Digitale wie ein Myzel vorstellen. Der eigentliche Organismus besteht aus den unsichtbaren, miteinander zusammenhängenden großen unterirdischen Verflechtungen. Was wir gemeinhin als „Pilz“ bezeichnen, ist lediglich ein Fruchtkörper des Myzels; wenn man so will, eine sekundäre Manifestation. Das Digitale ist einerseits ein Netzwerk aus den Maschinen, Leitungen, Satelliten, Software, Algorithmen, Protokollen, Datenstrukturen, Daten, Interfaces, RFID-Sendern, GPS-Sendern, zahllosen Endgeräten mit ihren medialen und sensorischen Komponenten usw. Es ist jedoch längst mehr, indem die Strukturen digitaler Infrastruktur sich in die materiell-ökonomischen, die kommunikativ-sozialen und die artikulativen und individuellen Sphären, letztlich in die Kultur in ihrer ganzen Breite und Tiefe, längst eingeschrieben haben.

Subjektivierungstechniken in postdigitalen Transformationsdynamiken

Vor diesem Hintergrund sind en masse „postdigitale“ Transformationen kultureller Praktiken zu verzeichnen – etwas verkürzt ließen sich Praktiken der Subjektivität, der Sozialität und der öf-

fentlichen Dinge unterscheiden; aus Raumgründen beschränke ich mich auf erstere Kategorie. „Quantified Self“ etwa ist einer der neueren Trends im Rahmen der postdigitalen Praktiken der Subjektivation. Quantified Self ist die Herstellung eines quantifizierten, steuerungs-basierten, optimierten und optimierenden Selbstverhältnisses. Die diversen Tracking-Gadgets haben das Messen von Blutzucker, Blutdruck, Puls, Kalorien, Bewegung binnen kürzester Zeit vom kassen-bei- gen Hilfsmittel für Senior*innen zum Lifestyle-Chique umgekrempelt, inklusive der üblichen warenfetisch-kompatiblen („coolen“) Produkästhetiken. Die ersten Krankenkassen beginnen mit solchen Technologien zu arbeiten, um dann auf der Basis dieser Daten die Beiträge billiger zu machen. Das Selfie ist eine weitere Subjektivationspraxis, die ebenfalls auf Gadgets, Algorithmen und digitale Netzwerke im Rahmen einer Sichtbarkeitsregimes basiert.

Beide Phänomene haben in hohem Maße mit Selbstkontrolle und Selbstführungstechniken zu tun; sie stehen im Zeichen der von Michel Foucault mit dem Kunstwort „Gouvernementalität“ belegten Mentalitäten und Praktiken der Selbstführung. Diese Führungsmentalität – Selbstführung keineswegs als Urheberschaft an den Regeln, sondern zunächst als gleichsam proaktive Unterwerfung unter bestehende Regelsysteme der Führung, durch die ein Subjekt im modernen Sinne erst hervorgebracht wird, verstanden – hat sich im 20. Jahrhundert weitreichend entwickelt und ist im Kontext des Digitalen sehr umfassend ausgewälzt worden. Interessant ist hier auch der Umstand, dass Führung und Steuerung – das Gouvernementale und das Kybernetische – digital zusammenwachsen. Im Bereich der Nachhaltigkeitsforschung beispielsweise verbinden „Sensor Networks for Sustainable Development“ (Ilyas e.a. 2014) beliebige Lebensbereiche und Strukturen, vom Ackerbau über Energienetzwerke, von der Smart City zum „sustainable behavioral change towards healthy lifestyle“. In diesem Zusammenhang taucht auch die Frage auf, wie mit solchen Mechanismen die Menschen dazu zu bringen sind, ihre Selbstführung in Bezug auf Gesundheitsfragen zu optimieren. Ob Menschen darauf achten, dass es ihnen gesundheitlich besser geht oder ob man Autos steuert, so dass die Städte weniger belastet sind, gehört ins gleiche Paradigma dieses Führungsdenkens.

Postdigitale ästhetische Praktiken

„Young artists and designers choose media for their own particular material aesthetic qualities (including artefacts), regardless of whether these are a result of analog material properties or of digital processing. ... It is a post-digital hacker attitude of taking systems apart and using them in ways which subvert the original intention of the design“ (Cramer 2014). Junge Künstler*innen

wählen, wie Florian Cramer hier hervorhebt, Medien oder auch materielle Artefakte aufgrund ihrer speziellen ästhetischen Qualitäten – egal, ob diese analog oder digital sind. Dies zeigt, dass alles Mögliche zum Gegenstand einer „postdigital hacker attitude“ werden kann. Die Idee, etwas aus dem digitalen Programm zu nehmen, zu transformieren und zu hacken öffnet sich, löst sich vom rein Digitalen, der Medienkunst oder der digitalen Kunst ab und wendet sich dem digital durchzogenen und fundierten materiellen Leben zu. Die Grenze zwischen Digitalem und Analogem macht für diese jungen Künstler*innen keinen Sinn mehr – dies ist ein paradigmatischer Ausdruck von Postdigitalität. Beispiele hierfür wären etwa die digitale Impasto-Technik Petra Cortrights¹, die als digitales Re-enactment klassischer Malstile auf Basis von „objets trouvés“ aus dem Internet betrachtet werden können, oder die „Image Objects“ von Artie Vierkant, die sich ständig verändern: Das eigentliche Werk ist in hybriden Räumen eingebettet; es ist gleichzeitig Code, digitales Objekt und materielles Objekt.²

Ein sehr interessantes Beispiel für Postdigitalität in der Kunst, und hier insbesondere dafür, wie nicht nur die postdigitale Überwachungsgesellschaft reflektiert, sondern *mit* dieser gearbeitet wird, so dass hegemoniale Logiken sich umkehren, ist die Installation „Earshot“ von Lawrence Abu Hamdan³. Die künstlerische Installation geht auf eine forensische Untersuchung der Tötung von zwei palästinensischen Jugendliche im Westjordanland im Jahr 2014 zurück. Mittels audio-ballistischer Analysen von öffentlichen Kameras und Netzvideos wurde das Szenario akustisch rekonstruiert und somit nachgewiesen, dass entgegen öffentlicher Stellungnahmen von einigen israelischen Polizisten keine Gummigeschosse, sondern scharfe Munition verwendet worden waren. Diese politisch folgenreichen Beweisstücke, Ergebnis hochkomplexer algorithmischer Berechnungen auf Basis digitaler und im Netz verbreiteter Daten, arbeitet Hamdan als ästhetische Installation auf. – Auch in diesem Beispiel handelt es sich, wie bei den beiden zuvor genannten,

¹ Vg. Petra Cortright: Alundra+Walkthroughs, 2013. Digital painting on aluminum. <https://paddle8.com/work/petra-cortright/52737-alundrawalkthroughs/>

² Vierkant erstellt am Computer zunächst eine Vielfalt verschiedener Entwürfe, die anschließend geprintet und ausgestellt werden. Mit jeder Ausstellung, mit jeder Dokumentation und mit jedem Zeitungsbericht werden diese Objekte jedoch verändert, so dass das „Werk“ nur als Prozess und Ereignis existiert. Vgl. Artie Vierkant: Image Objects. 2011 - ongoing. Prints on aluminum composite panel, altered documentation images <http://artievierkant.com/imageobjects.php>.

³ Lawrence Abu Hamdan: Earshot (2015). <http://lawrenceabuhamdan.com/#/new-page-1/>

nicht um „Medienkunst“ oder „digitale Kunst“, obwohl das Digitale auf sehr unterschiedliche Weise für diese künstlerischen Prozesse und ihre Ergebnisse ästhetisch konstitutiv ist.

„Code as logos“

Welche Bedeutung spielt nun „das Digitale“ in Bezug auf Kultur in systematischer Perspektive?

– Diese Frage ist freilich erheblich zu komplex um an dieser Stelle auch nur skizzenhaft angerissen werden zu können. Ich beziehe mich, pars pro toto, hier lediglich auf den ersten der m.E. heuristisch insbesondere relevanten Strukturbereiche des Digitalen – Code/Software, Datenstrukturen/Daten, Netzwerke und Interfaces/Hardware –, die für ein Verständnis von Digitalität in ihren Zusammenhängen zu befragen wären.

Mit Blick auf den diskursiven Raum ist der Zusammenhang von Software und Kultur in den letzten zehn bis fünfzehn Jahren unter Titeln wie Digital Cultural Studies, Critical Code Studies, Software Studies stärker in den Fokus gerückt. Mit der Gründung wissenschaftlicher Zeitschriften¹ hat sich der wissenschaftliche Diskurs allmählich etabliert, so dass wir bereits auf diesen zurückgreifen und uns erste Thesen und Erkenntnisse anschauen können, die zeigen, dass das Digitale in einer sehr spezifischen und in einer sehr eigenen – in einem deskriptiven Sinne durchaus „in-humanen“² – Logik funktioniert.

So zeigt beispielsweise die Philosophin Luciana Parisi auf, dass mit den Algorithmen – wie man sagen könnte: epistemische Akteure entstanden sind, die neue Denkweisen einführen: ein „automatisches, aber doch nicht-reflexives Denken, das eine bestimmte Betriebsart der Kalkulation, Klassifikation und Organisation von Daten bezeichnet und dabei Environmentalität funktionieren lässt, Environmentalität hier verstanden als ein räumlich denkender Modus der Macht“ (Hörl/Parisi 2013, 41). Diese Denkweise basiert auf algorithmischen Formen des Wahrnehmens. – Wenn sich auch freilich zahlreiche phänomenologische und anthropologische Argumente gegen die Anwendung der Begriffe „Wahrnehmen“ und „Denken“ auf algorithmische Akteure nennen ließen, so registriert Parisi hier begrifflich nicht grundlos die neuen emergenten Qualitäten der digitalen Sphäre, die längst von der bloßen Datenverarbeitung zu semantischer Mustererkennung und „deep learning“ in digitalen neuronalen Netzwerken übergegangen ist, und dies auf der Ba-

¹ Vgl. etwa: *Digital Culture and Society*, *Computational Culture* (<http://computationalculture.net>); *APRJA* (<http://www.aprja.net>).

² Ich übernehme den Begriff in Anlehnung an ein gleichnamiges Symposium am Kasseler Fridericianum; vgl. <http://www.fridericianum.org/exhibitions/inhuman>.

sis eines Datenkörpers, dessen quantitative und qualitative Dynamiken nicht nur kulturgeschichtlich beispiellos sind, sondern, zumal in ihren Aggregationsmöglichkeiten, längst das individuelle menschliche Vorstellungsvermögen überschritten haben.

Es ginge darum, so schlägt Parisi vor, zu überlegen, was Algorithmen sein können. Als Maschinen der Emergenz sind sie nicht nur Agenten einer inzwischen ubiquitären Kontrolle, sondern auch Maschinen des Unberechenbaren. Wir haben es, wenn wir Parisis Überlegungen folgen, offensichtlich mit einem Akteur zu tun, der viel aktiver strukturiert ist, viel proaktiver, viel unkontrollierbarer als alle anderen nicht menschlichen Akteure der kompletten Kulturgeschichte. Dieser Akteur beginnt dadurch, dass er erfolgreich ist, unsere Kultur zu recodieren.

Dieser postdigitale Diskurs verweist also im Kern auf Fragen der Hegemonie, wie man sie etwa dort anhand der Rekonfiguration des Ästhetischen in der Wahrnehmung aufzeigen kann, wo Psychoakustik und Psychovisualistik (in Form von Kompressionsalgorithmen – mp3, jpg, h.264) die massivsten Umbrüche visueller, auditiver und kinästhetisch basierter Rezeptionspraktiken ausgelöst haben. Jonathan Sterne (2012) spricht in seiner ausführlichen Studie zu dem vom Fraunhofer entwickelten Audiokompressionsformat von einem „perceptual capital“ – beziehungsweise vielmehr einem „imperceptual capital“. Der Erfolg von MP3 beruhe darauf, dass ein Musikstück auf ein Zehntel geschrumpft werden kann und somit ein Zehntel der Transferkosten über das Netz erzeugt. Anbieter wie die Telekom oder AT&T sparen somit circa neunzig Prozent der Kosten für die Datenlieferung. Natürlich kann man ein digitales Musikstück auf zehn Prozent seines Informationsgehaltes reduzieren, wenn man es schafft, auditive Glaubwürdigkeit zu simulieren. Psychoakustik ist nichts anderes, als eine Entscheidung darüber, was Menschen nicht unbedingt hören müssen. „AT&T“, schreibt Jonathan Sterne, „was trying to make money from people who don't hear it“. Das ist sozusagen das Geschäftsmodell: die Sinne zu steuern und die Konsumenten an die passenden Standards zu gewöhnen. Die künstlerisch adäquate Antwort hierauf findet sich in der Glitch-Ästhetik (Menkman 2011).

Fazit

Wenn Digitalität in diesen Formen als hegemonialer Akteur auftritt, erhalten einerseits sub- und gegenkulturelle sowie künstlerische Reflexionsformate des Digitalen eine unmittelbare emanzipative Funktion. In der postdigitalen Kultur ist daher die nicht nur die Reflexion digitalisierter Aisthesis und Episteme wie ein zentrales Anliegen künstlerischer Reflexion, sondern, wie gesehen, vielmehr auch die Gestaltung und Umgestaltung des Digitalen in künstlerischen Prozessen.

Dabei geht es erstens im Hinblick um eine generelle zeitdiagnostische Perspektive, etwas im Sinne der mit Parisi aufgezeigten technikphilosophischen Frage nach dem Phänomen der Digitalisierung von Kultur und ihrer jeweiligen Bedeutung. Zweitens geht es im Hinblick auf die Frage der Bedeutung des Digitalen um eine im engeren Sinn kulturpädagogische Perspektive. Zwei Fragen tauchen in diesem Kontext als zentrale auf: Erstens die Frage nach der *ästhetischen Reflexion des Digitalen*, der digitalen Transformation von Kultur, der digitalen Praktiken in Bezug auf Selbst und Welt als Teil Digitaler Bildung. „Bildung in der digitalen Welt“ muss in diesem grundlegenden Sinne als kulturelle Bildung verstanden werden, weil sie die veränderten Grundlagen von Kultur und die veränderten Grundlagen des Subjektwerdens reflexiv in sich aufnehmen muss: Was bedeutet es, in einer immer stärker von algorithmischen Logiken und datenbankkompatibler Weltproduktion abhängigen Kultur Subjekt zu sein? – Diese Frage scheint mir von zunehmender bildungstheoretischer Relevanz zu sein. Im zweiten, engeren kulturpädagogischen Sinne stellt sich die nicht minder wichtige Fragen, welche Bedeutung und welche Potentiale digitale Ästhetiken und digitale Artikulationsformen und -praktiken im Kontext postdigitaler Artikulationskulturen bieten. Im Sinne der ersten Frage geht es um ästhetisch-transformative Aspekte von Bildungsprozessen unter Bedingungen der Digitalisierung; im Sinne der zweiten Frage um Partizipation an der Reflexivität der Formdiskurse ästhetischer Praktiken. Wie zu sehen ist, sind beide Fragen aufs engste miteinander verbunden.