

Thesenpapier

ARE YOU SURE? Zoom in.

Wie ich dem unnahbaren Computer näherkomme. Eine Ermächtigungsstrategie.

Im Zentrum meiner Masterarbeit stand das Interesse einer Ermächtigung der einfachen Userin* und des einfachen Users*. Angesichts der zunehmenden Diskussion um deren prekäre Rolle und die Gefahren der digitalisierten, vernetzten Welt, stellte ich mir als Userin, aber auch als Künstlerin die Frage: Wie kann ich zu einer Ermächtigung beitragen?

Meine These ist, dass eine Ermächtigung stattfinden kann, wenn der Computer jenseits seiner herkömmlichen Funktionen betrachtet wird. Im Rahmen dieser Arbeit habe ich die künstlerische Strategie des *zoom in* verfolgt, die ich mir im Wechselspiel zwischen künstlerischer und schriftlicher Arbeit angeeignet habe. *Zoom-in* meint nicht nur die technische, digitale Handlung des Näherherangehens. Es ist eine Metapher für die Beachtung des Unscheinbaren, des Individuums in der Masse, für die Suche nach dem Unberechenbaren in einem berechenbaren System. Die Strategie basiert auf eigenen Erfahrungen und Beobachtungen, welche auf dem Blog www.areyousure.blog gezeigt werden. Mein Bedürfnis dem Computer näherzukommen, entwickelte sich aus der Behauptung, dass der Computer unnahbar sei. Der Computer ist unnahbar, weil es sich um eine komplexe, vielschichtige Anlage von Interface-Dispositiven handelt. Diese Interfaces werden zunehmend unbemerkbar, da Prozesse vermehrt im Hintergrund laufen und es weniger technische Hindernisse gibt.

Internet-Kunst hat das Potential die Charakteristiken der Interfaces sichtbar zu machen. Diese Aussage untersuchte ich anhand verschiedener künstlerischer und medienanalytischer Positionen. Mit meiner eigenen Strategie *Zoom in* sollen die Interfaces als unsere Handlungsräume beleuchtet werden. Was heisst es, ein Such- oder Eingabefeld ins Zentrum der Aktivität zu stellen und es nicht zu «nutzen»? Das zu nahe rangehen oder das zu tiefe eintauchen greift in die vorgesehene Struktur ein. Die Beziehung zwischen den Interfaces und uns wird aufgerüttelt und wir müssen uns neu orientieren.

Aufgrund verschiedener Erkenntnisse würde ich meine Forschungsfrage «*Wie ich dem unnahbaren Computer näherkomme. Eine Ermächtigungsstrategie.*» umwandeln in: «*Wie ich den unnahbaren Interfaces näherkomme. Ein Subjektivierungsprozess.*» Das Ziel einer Subjektivierung, orientiert an Agambens Dispositiv-Konzept, scheint mir insofern treffender und erstrebenswerter, weil eine Umverteilung der Machtverhältnisse die Komplexität dieser Beziehung zwischen Maschine und User*in zu wenig in Betracht zieht. Dichotomien wie online/offline, real/virtuell und damit auch Mensch/Maschine lösen sich mehr und mehr auf. Die Frage ist demnach nicht; wie viel Macht wir über die Dispositive - sprich Interfaces - haben, sondern inwiefern die Subjektivität gestärkt werden kann.

Ausblick für die Kunstpädagogik

Bildnerisches Gestalten hat als immanent interdisziplinäres Fach das Potential an den Schnittstellen der verschiedenen semantischen, sozialen und technischen Ebenen aktiv zu sein. Die Interfaces, welche von den Schüler*innen genutzt werden sowie ihre

Begeisterung dafür, sollen in meinem Unterricht ebenso Platz haben. Ich möchte sie animieren, sich auf die «kleinsten symbolischen Teile»¹ der Interfaces zu achten und die Artefakte, welche sie produzieren, *liken*, teilen oder parodieren, ernst zu nehmen. Die Digitale Folklore, ein Konzept von Olia Lialina und Dragan Espenschied setzt den Fokus auf die Wertschätzung des Ephemereren und der Heimcomputer-Kultur. Sie bietet eine gute Anlage für einen lustvollen und zugleich kritischen Umgang und kann den Schüler*innen/User*innen ihre Wirksamkeit aufzeigen. Dies kann meines Erachtens einen intrinsisch kritischen Umgang mit ihren Dispositiven fördern, ohne ihre Begeisterung und ihr Engagement zu zähmen. Ziel ist es, dass mein Unterricht, den ich ebenfalls als Dispositiv verstehe, die Schüler*innen anregt, ihre Interfaces als Handlungsräume wahrzunehmen und ihren eigenen Blick in einer durchdesignten, durchprogrammierten, optimierten Umgebung zu kultivieren.

Weiterführende Literatur

Der Kunstpädagoge Torsten Meyer führt einen interessanten und anregenden Diskurs um die ästhetische Bildung und das Fach Bildnerisches Gestalten in der Zeit, in der das Internet keine Möglichkeit mehr ist, sondern eine Bedingung. Besonders seine Gedanken zu *Cultural Hacking* und *Post Production* im Unterricht, aber auch die Auseinandersetzung mit der Kontrolle als Herausforderung unserer Zeit sind im Anschluss an meine Thesis interessant.

Rudolf Preuss bespricht in seinem Aufsatz *Intermedia in Zeiten des ewig präsenten Speichers* das Konzept der Intermedia im kunstpädagogischen Kontext. Vor allem die Frage nach der sinnlichen Wahrnehmung und Erkenntnis im Digitalen, sowie der Kunstrezeption und -produktion an Bildschirmen interessiert mich für meine Unterrichtspraxis.

Literaturangaben:

Meyer Torsten (2013): *Next Art Education*. In: Sabisch Andrea, Meyer Torsten, Sturm Eva (Hrg.) (2013): *Kunstpädagogische Positionen* Band 29. S.9-38.

Preuss Rudolf (2015): *Intermedia in Zeiten des ewig präsenten Speichers*. In: Meyer Torsten und Kolb Gila (Hrg.) (2015): *What's next?* Band 2. S. 254

¹ Skyers Eileen Isagon (2015): *Vanishing Acts*, S. 9.