

MEDIEN KUNST

VORSTELLUNG DER
GEFÖRDERTEN PROJEKTE
2021–2023

FONDS

MEDIEN KUNST

FELLOWS

MEDIEN
KUNST

FONDS

MEDIEN
KUNST

FELLOWS

VORSTELLUNG
DER
GEFÖRDERTEN
PROJEKTE
2021–2023

Inhalt	
5	Grußwort
7	Über die Publikation
10	Geförderte Projekte 2021–2023
10	Medienkunstfonds
12	Medienkunstfellows
15	Das Netzwerk medienwerk.nrw
16	Worum es geht – Zwei neuartige Programme zur Förderung der Medienkunst in NRW
18	Zwei Juror*innen der Förderprogramme Medienkunstfonds und Medienkunstfellows im Gespräch mit Aude Bertrand-Höttcke
19	Gespräch mit Paul Feigelfeld
24	Gespräch mit Diana McCarty
29	Medienkunstfonds
30	kainkollektiv, Bochum & sputnic, Krefeld & MIREVI, Düsseldorf: <i>KASSIA & the new convent(ion)</i>
32	Bochum. Rottstr5-Kunsthallen & Women In New Media Art GbR, Köln: <i>Beep Medienkünstlerinnenlabor</i>
34	Bonn. Videonale e. V. & Stiftung IMAI, Düsseldorf: <i>DUB – Ein Magazin für mediale Spekulation</i>
36	Dortmund. Ruhrgebieterinnen & MIREVI, Düsseldorf: <i>You better don't know</i>
38	Düsseldorf. Hochschule Düsseldorf & FFT Düsseldorf: <i>Re-Imagining Public Life</i>
40	Düsseldorf. Institut für Medien- und Kulturwissenschaft der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf & Ben J. Riepe Kompanie: <i>Aufteilungen des Sinnlichen</i>
43	Köln. KünstlerInnenvereinigung Jungblut & Herrmann & Kolping Hochschule für Gesundheit und Soziales: <i>Digital Social Arts</i>
44	Köln. Rautenstrauch-Joest-Museum & Kunsthochschule für Medien Köln: <i>Leaky Archive</i>
46	Köln. Trafique (Sir Gabriel Dellmann e. V.) & WEHR51 e. V.: <i>FULLDEMO.crazy</i>
48	Marl. Skulpturenmuseum Marl & Kollektiv 42, Essen & cityscaper GmbH, Aachen: <i>Augmented Art Advertising. Räumliche Repräsentation & Wahrnehmung im Stadtleben</i>

51 Münster. LWL-Museum für Kunst und Kultur & Westfälischer Kunstverein: *Cloud_Alchemy. Die Alchemie der Wolken – Art, Activism and Splitting Communities*

55 Medienkunstfellows

56 Bochum. STERNA | PAU & Lisa Passing: *Audience Participation Lab*

58 Bonn. fringe ensemble & Fehime Seven: *Sharing Space*

60 Dortmund. Theater im Depot & Kiraṇ Kumār & Matthias Härtig: *(re)imag(in)ing the digital document of dance*

62 Düsseldorf. Stiftung IMAI & Wouter de Romph: *The Cassette Underground*

65 Essen. Stiftung Zollverein & Julia Kaganskiy & Juliette Bibasse: *A Model World*
 68 *Was ist Geoengineering?*

73 Essen. PACT Zollverein & Marco Donnarumma: *I Am Your Body*

76 Havixbeck. Burg Hülshoff – Center for Literature (CfL) + Andreas Bühlhoff: *Work Flows & Tab Talks*

78 Köln. Temporary Gallery & Kris Dittel: *Forms of Kinship / Unruly Kinships*

81 Köln. Universität zu Köln, Fachbereich Kunst und Kunsttheorie & MELT: *COUNTING FEELINGS*

84 Noemi Garay und Anneliese Ostertag
Von Zugehörigkeiten und Ausschlüssen.
Die Medienkunst als eine Ethnologie
der Zerstreuung

92 Impressum



Ministerin
Ina Brandes
© MKW /
Anja Tiwisina

Liebe Leserinnen und Leser,

die Zeit der Corona-Pandemie hat uns in besonderer Weise spüren lassen, wie stark mittlerweile fast alle Bereiche unserer Gesellschaft von digitalen Technologien geprägt sind. Diese zunehmende Digitalisierung, die durch die Pandemie noch befördert wurde, schafft nicht einfach nur neue Medien und Räume. Sie verändert unsere Wahrnehmung der Welt und unseren Umgang mit ihr von Grund auf. Die Medienkunst reagiert auf diese Entwicklung in besonderer, spezifischer Weise. Durch die Medien selbst reflektiert die Kunst den Einfluss dieser Medien auf unser Denken, Wahrnehmen und Handeln, auf unsere Kommunikation, unsere sozialen Beziehungen und Gefühle. Das ist nicht nur künstlerisch spannend, sondern als kritische Praxis auch extrem wichtig.

Was sind die Folgen einer sich immer weiter beschleunigenden technologischen Entwicklung? Wo stehen wir aktuell in diesem Prozess? Was können wir aus der Mediengeschichte und den technologischen Revolutionen der Vergangenheit lernen, um mit den zeitgenössischen Herausforderungen besser umgehen zu können? Und welche Fragen von heute haben tatsächlich eine neue Qualität?

Genau an dieser Stelle setzen die beiden Förderprogramme Medienkunstfonds und Medienkunstfellows an, die wir gemeinsam mit den Netzwerkpartnerinnen und Netzwerkpartnern des medienwerk.nrw entwickelt und auf den Weg gebracht haben. Beide Programme möchten die Auseinandersetzung mit dem technologischen Wandel dezidiert aus der Sicht von Kunst und Kultur stärken. Denn in Nordrhein-Westfalen ist eine einzigartige Medienkunstszene beheimatet, die über Wissen verfügt, das für die heutigen Debatten enorme Relevanz hat.

Zwischen verdienten und neuen Akteurinnen und Akteuren dieser dezentral aufgestellten Szene neue Verbindungen herzustellen und diese zu stärken – das ist das Ziel von Medienkunstfonds und Medienkunstfellows. Die 20 geförderten Projekte, die in der Dokumentation zusammengeführt werden, beleuchten künstlerisch differenziert und oft überraschend den Einfluss der Technologie auf unser Leben und auf die Umwelt, ebenso wie auf die Kulturproduktion.

Mein Dank gilt an dieser Stelle den Künstlerinnen und Künstlern, deren Projekte zur Förderung ausgewählt wurden. Ich möchte sie dazu ermutigen, sich auch in Zukunft mit den spannenden und herausfordernden Fragen rund um Kunst, Technologie und Gesellschaft auseinanderzusetzen.

Ina Brandes

Ministerin für Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen

Über die Publikation

Die vorliegende Dokumentation lädt dazu ein, die in den beiden neuen Programmen des Landes NRW – Medienkunstfonds und Medienkunstfellows – geförderten Projekte kennenzulernen. In zwei Ausschreibungsrunden konnten aus 112 Projekteinreichungen 20 herausragende künstlerische Vorhaben der Medienkunst und digitalen Kultur in NRW mit einem Gesamtfördervolumen von rund 940.000 Euro ermöglicht werden. Die Gesamtantragssumme lag bei 5,72 Millionen Euro. Koordiniert und betreut werden die Förderprogramme durch das Büro medienwerk.nrw, angesiedelt beim HMKV Hartware MedienKunstVerein in Dortmund. Neben Darstellungen jedes einzelnen Projekts, verfasst von der Kulturwissenschaftlerin Dr. Aude Bertrand-Höttcke und der Kulturjournalistin Sarah Heppekaussen, finden sich in dieser Publikation weitere kontextualisierende Texte: Die beiden beteiligten Juror*innen Prof. Diana McCarty und Dr. Paul Feigelfeld schildern in Interviews ihre Eindrücke aus dem Auswahlverfahren. Die Kuratorinnen Noemi Garay und Anneliese Ostertag ziehen in einem Essay ästhetische und inhaltliche Verbindungslinien zwischen einigen der geförderten Projekte und stellen sie in einen größeren kunstwissenschaftlichen Zusammenhang. Ein zweiter Essay der Fellows Juliette Bibasse und Julia Kaganskiy erzählt, ausgehend von ihrem gemeinsamen Aufenthalt in Essen, vom Zusammenhang zwischen Klimakrise und Technologie am Beispiel der Ideen zum Geoengineering.

ÜBER DIE FÖRDERPROGRAMME

Seit Herbst 2021 steht der Kunst- und Kulturszene des Landes Nordrhein-Westfalen ein neues Instrumentarium im Bereich Medienkunst und digitale Kultur zur Stärkung und Aktivierung ihrer Potenziale zur Verfügung. Die beiden Förderprogramme Medienkunstfonds und Medienkunstfellows des Ministeriums für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen (koordiniert und betreut durch das Büro medienwerk.nrw) sind in der deutschsprachigen Kulturlandschaft einzigartig. Sie erweisen sich auch als zukunftsweisend – in zweifacher Hinsicht.

Zum einen adressieren sie die Bedarfe der Medienkunstakteur*innen selbst. Denn beide Förderprogramme sind nicht vom Schreibtisch aus erdacht worden, sondern gehen aus einem intensiven Austausch mit dem Ministerium hervor, in den Akteur*innen aus dem bereits seit über zwanzig Jahren bestehenden Netzwerk medienwerk.nrw involviert waren. Zum anderen reagieren die Programme auf die stark zunehmende Komplexität unserer Gegenwart, die in der Verschränkung zahlreicher Wissensbereiche ihren Ausdruck findet: Im Zusammenspiel verschiedener Akteur*innen aus Kunst, Technologie, Wissenschaft und Gesellschaft werden neue, transdisziplinäre Formen von Wissensproduktion und neue künstlerische Erzählungen entwickelt.

Hierbei öffnet die Medienkunst einen breiten Bezugsrahmen: Sie sprengt die tradierten Darstellungskategorien, definiert die Grenzen zwischen Kunst und Gesellschaft neu, kreiert unerwartete Zwischenräume zwischen Realität und Imagination. Medienkunst und digitale Kultur greifen Fragen auf, die uns alle betreffen. Beide Bereiche liefern Denkanstöße für mögliche Zukünfte und leisten künstlerische und kulturelle Grundlagenforschung.

Den in den Programmen Medienkunstfonds und Medienkunstfellows geförderten Projekten ist gemeinsam, dass sie auf ästhetisch-explorative Art drängende gesellschaftliche Themen unserer Zeit behandeln. Dazu gehören beispielsweise der Klimawandel, neue Arbeitsmodelle und Automatisierung, die Durchdringung des Alltags und unserer Lebenswelten durch digitale Technologien, Fragen von Teilhabe, Freiheit und Überwachung, Information und Propaganda, freiem Zugang zu Technologie sowie neue Formen des Zusammenlebens und der Solidarität.

NEUE VERKNÜPFUNGEN UND PERSPEKTIVEN

Unsere Gegenwart ist ganz wesentlich von Medientechnologien und Digitalität geprägt – damit gemeint sind die Auswirkungen dieser Technologien auf alle Bereiche von sozialer Kommunikation, Kunst, Kultur, Wissenschaft, Wirtschaft und Bildung. Aus diesem Grund ist es nur folgerichtig, in die Erforschung und Befragung dieser gesamtgesellschaftlichen Entwicklung zu investieren, das vorhandene Wissen und die Geschichte der Medienkunst mit den aktuellen Debatten zu verknüpfen und neue künstlerische und kulturelle Perspektiven auf den tiefgreifenden technologischen Wandel sichtbar und produktiv zu machen.

KONTINUITÄT

Die Verwebung unserer Welt mit technischen Infrastrukturen ist – mit allen positiven und negativen Konsequenzen – kein temporäres Phänomen, sondern ein fortschreitender Prozess, der mit Blick in die Mediengeschichte längst noch nicht zum Stillstand gekommen ist. Die Ermöglichung einer vielstimmigen und differenzierten Auseinandersetzung mit diesem Wandel ist daher auch für Kunst und Kultur eine Daueraufgabe. Hierfür braucht es kulturpolitisch dringend eine Verstetigung und Intensivierung bestehender Initiativen und Maßnahmen. Die vorliegende Publikation zeigt auf, welches enorme Potenzial in der einzigartigen und diversen Szene von Pionier*innen und neuen Akteur*innen der Medienkunst in NRW vorhanden ist – nämlich das Potenzial, eine multiperspektivische Debatte zu den großen gesellschaftlichen Transformationen durch Technologie zu führen. In diesem Sinne möchten wir das Interesse der Leser*innen wecken, sich aktiv an dieser Diskussion zu beteiligen.

DANK

Im Namen des Teams des Büro medienwerk.nrw gilt unser Dank den zahlreichen Künstler*innen, Kurator*innen, Forscher*innen, Initiator*innen, den beteiligten Institutionen und Initiativen der in Medienkunstfonds und Medienkunstfellows geförderten Projekte für die vielen wichtigen Impulse, die sie in die Debatte zu Kunst und Technologie eingebracht haben, sowie für die Unterstützung bei der Umsetzung dieser Publikation. Ausdrücklich danken möchten wir den Vertreter*innen des Ministeriums für Kultur und Wissenschaft des Landes NRW (MKW): der Ministerin Ina Brandes, der Abteilungsleiterin für Kultur Dr. Hildegard Kaluza, dem Leiter des Referats Visuelle Künste, Provenienz, Dr. Jochen Link, sowie den Mitarbeiterinnen Ruth Schiffer und Annalena Collier, ohne deren Engagement die Realisierung der Förderprogramme nicht möglich gewesen wäre. Unseren Dank möchten wir auch den Mitarbeiter*innen der Bezirksregierungen in NRW für den intensiven und stets konstruktiven Austausch aussprechen. Unserer Trägerinstitution HMKV Hartware MedienKunstVerein unter der Leitung von Dr. Inke Arns (Direktorin) und Mathias Wittmann (Kaufmännischer Geschäftsführer) danken wir sehr herzlich für die gute Zusammenarbeit. Nennen möchten wir an dieser Stelle unbedingt auch die fachlich versierte Jury der ersten beiden Ausschreibungsrunden von Medienkunstfonds und Medienkunstfellows: Dr. Andreas Broeckmann, Dr. Paul Feigelfeld, Prof. Diana McCarty, Prof. Dr. Margarita Tsomou sowie Dr. Ingrid Stoppa-Sehlbach (MKW / erste Förderrunde) und Ruth Schiffer (MKW / zweite Förderrunde). Ihre fundierten Diskussionen führten zu einer diversen und modellbildenden Auswahl von geförderten Projekten, dafür sind wir ihnen sehr verbunden. Ganz besonderer Dank gilt Dr. Aude Bertrand-Höttcke und Sarah Heppekausen für die redaktionelle Begleitung dieser Publikation.

Jetzt wünschen wir Ihnen, liebe Leser*innen, eine anregende Lektüre!

Team Büro medienwerk.nrw

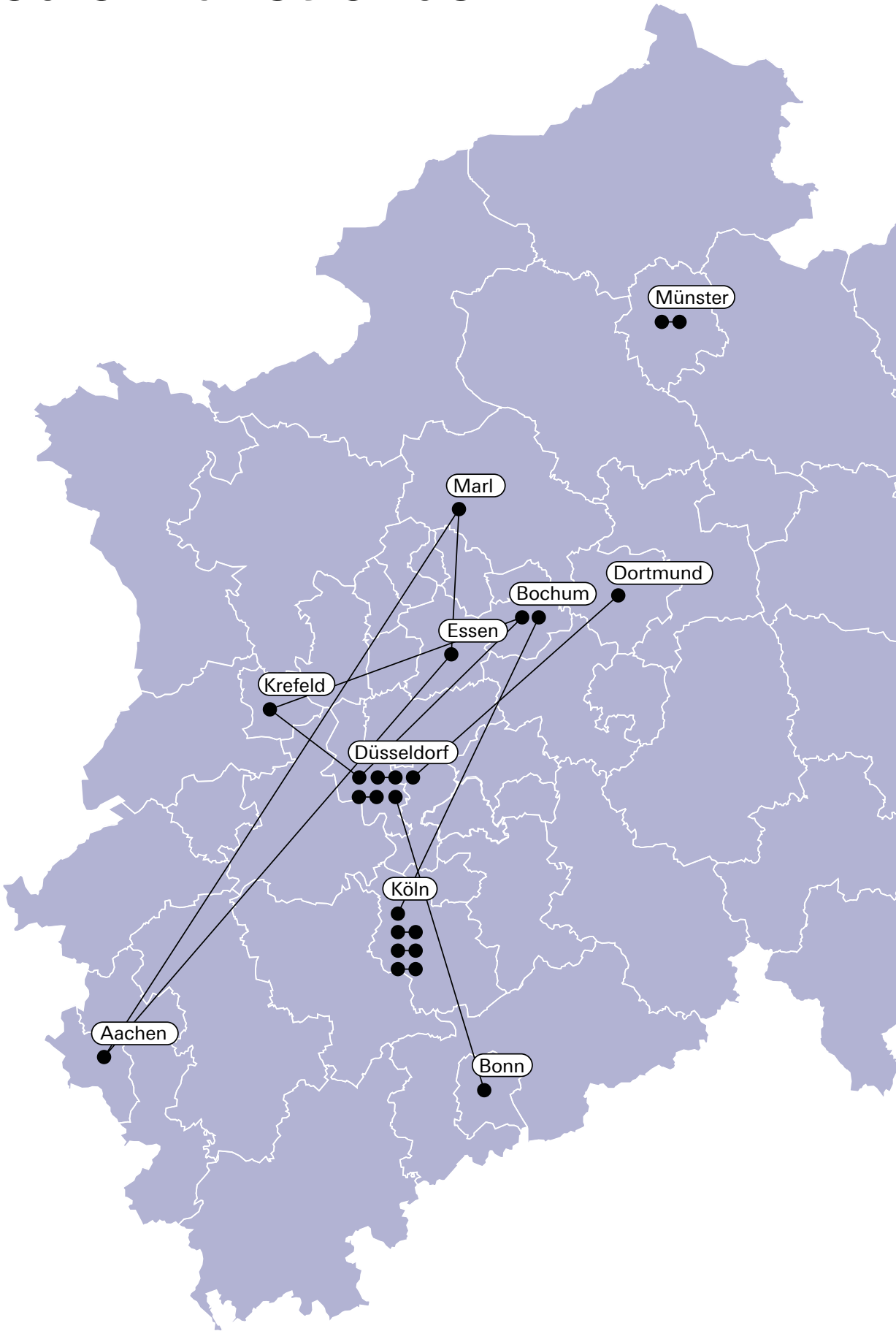
Fabian Saavedra-Lara, Leitung

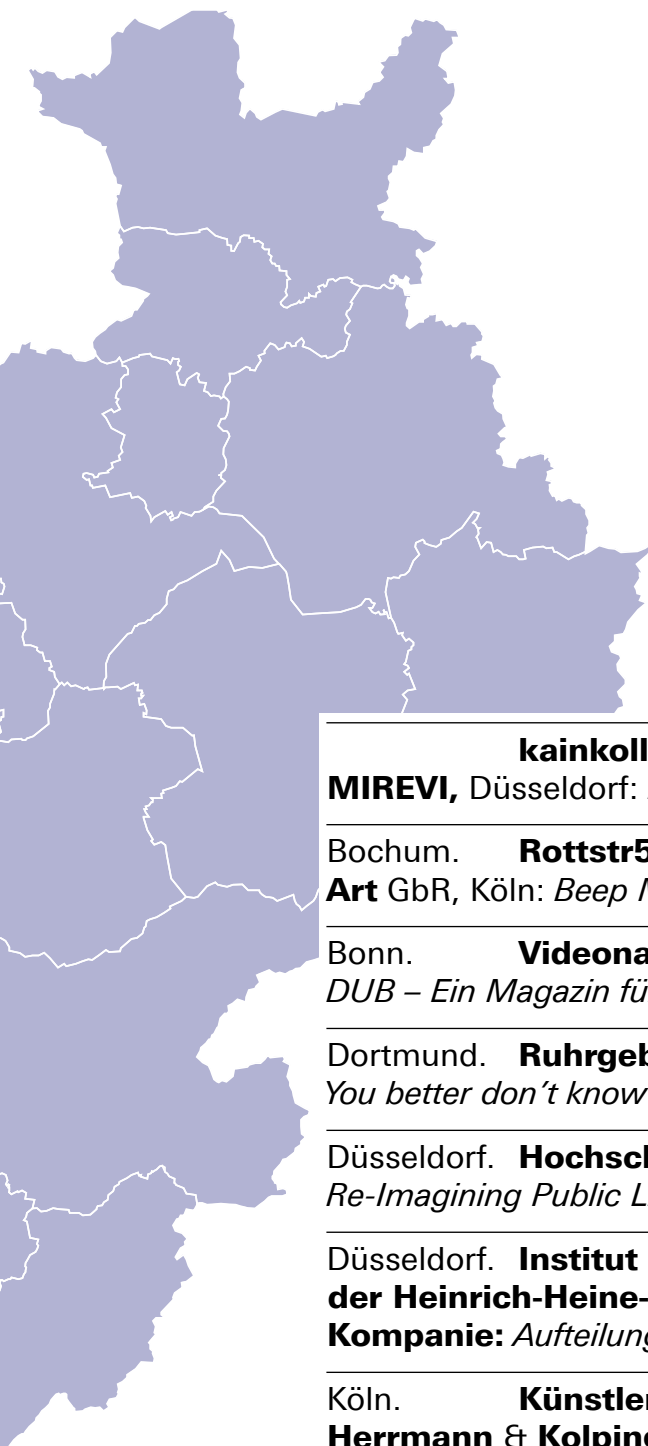
Klaas Werner, stellv. Leitung und Projektleitung

Riccarda Hessling, Leitung Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

Mareen Biermann, Projektmanagement

Medienkunstfonds





kainkollektiv, Bochum & **sputnic**, Krefeld & **MIREVI**, Düsseldorf: *Kassia & the new convent(ion)*

Bochum. **Rottstr5-Kunsthallen** & **Women In New Media Art** GbR, Köln: *Beep Medienkünstlerinnenlabor*

Bonn. **Videonale e.V.** & **Stiftung IMAI**, Düsseldorf: *DUB – Ein Magazin für mediale Spekulation*

Dortmund. **Ruhrgebieterinnen** & **MIREVI**, Düsseldorf: *You better don't know*

Düsseldorf. **Hochschule Düsseldorf** & **FFT Düsseldorf**: *Re-Imagining Public Life*

Düsseldorf. **Institut für Medien- und Kulturwissenschaft der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf** & **Ben J. Riepe Kompanie**: *Aufteilungen des Sinnlichen*

Köln. **KünstlerInnenvereinigung Jungblut** & **Herrmann** & **Kolping Hochschule für Gesundheit und Soziales**: *Digital Social Arts*

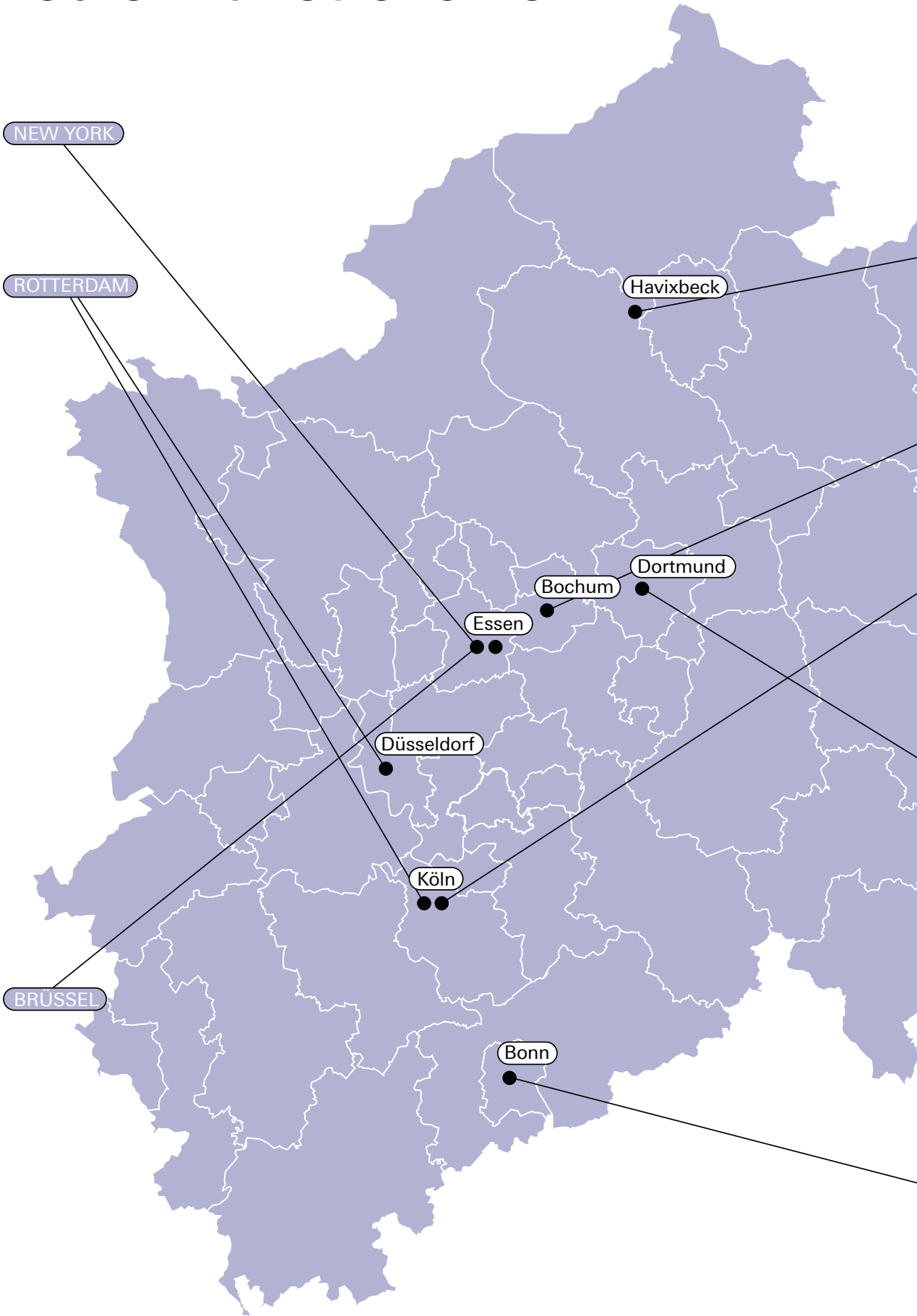
Köln. **Rautenstrauch-Joest-Museum** & **Kunsthochschule für Medien Köln**: *Leaky Archive*

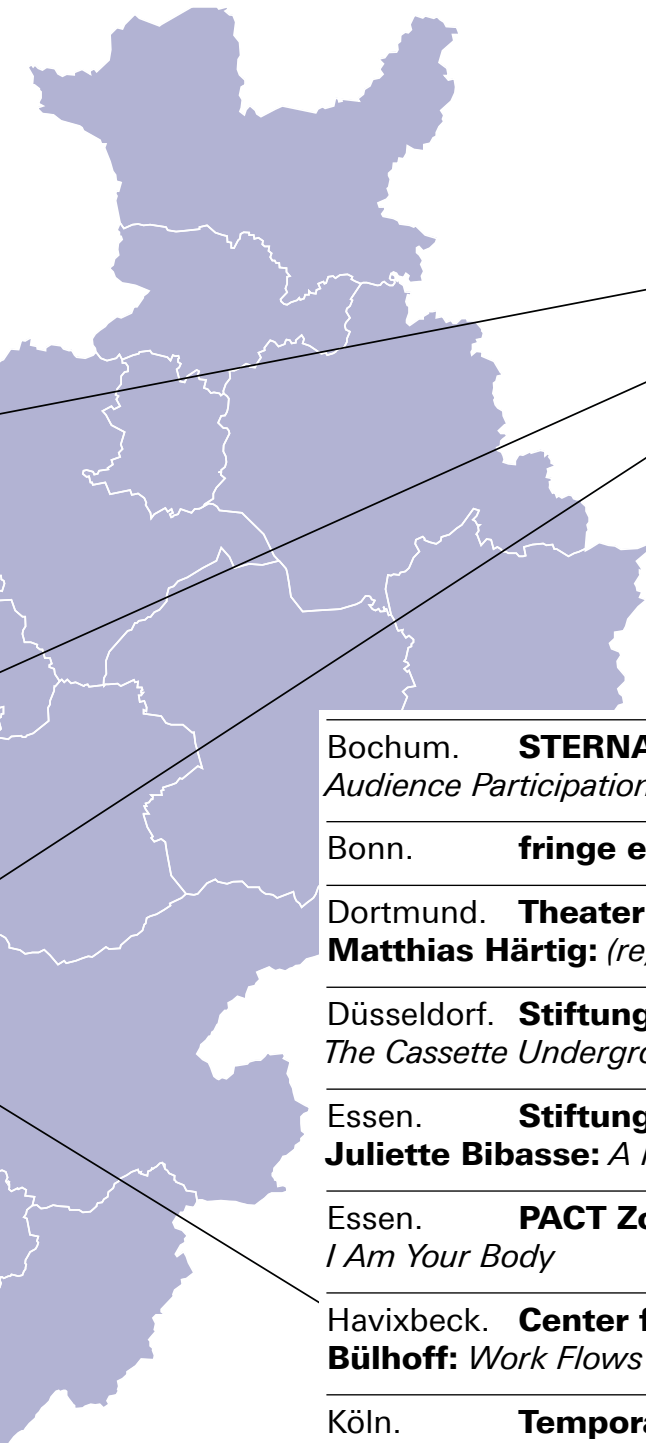
Köln. **Trafique** (Sir Gabriel Dellmann e.V.) & **WEHR51 e.V.**: *FULLDEMO.cracy*

Marl. **Skulpturenmuseum Marl** & **Kollektiv 42**, Essen & **cityscaper GmbH**, Aachen: *Augmented Art Advertising*

Münster. **LWL-Museum für Kunst und Kultur** & **Westfälischer Kunstverein**: *Cloud_Alchemy*

Medienkunstfellows





BERLIN

Bochum. **STERNA | PAU & Lisa Passing:**
Audience Participation Lab

Bonn. **fringe ensemble & Fehime Seven:** *Sharing Space*

Dortmund. **Theater im Depot & Kiran Kumār & Matthias Härtig:** *(re)imag(in)ing the digital document of dance*

Düsseldorf. **Stiftung IMAI & Wouter de Romph:**
The Cassette Underground

Essen. **Stiftung Zollverein & Julia Kaganskiy & Juliette Bibasse:** *A Model World*

Essen. **PACT Zollverein & Marco Donnarumma:**
I Am Your Body

Havixbeck. **Center for Literature – Burg Hülshoff & Andreas Bülhoff:** *Work Flows & Tab Talks*

Köln. **Temporary Gallery & Kris Dittel:**
Forms of Kinship / Unruly Kinship

Köln. **Universität zu Köln, Fachbereich Kunst und Kunsttheorie & MELT:** *Counting Feelings*

ISTANBUL

SINGAPUR

Das Netzwerk medienwerk.nrw

Das medienwerk.nrw ist das Netzwerk für Medienkunst und digitale Kultur in Nordrhein-Westfalen, bestehend aus 25 Institutionen, darunter Kunstvereine, Museen, Ausstellungsräume, Festivals, Produktionsorte der darstellenden Künste, Archive und Hochschulen. In dieser Form stellt das Netzwerk eine Allianz verschiedenster Akteur*innen der Medienkunstlandschaft in NRW dar. Die Partner*innen im Netzwerk blicken auf eine mittlerweile mehr als 20-jährige Geschichte zurück und befassen sich in ihren Projekten aus einer künstlerischen Perspektive heraus mit den Auswirkungen digitaler Technologien auf die Gesellschaft und mit deren kultureller Bedeutung. So vielfältig wie die einzelnen Partner*innen des Netzwerks sind auch die gemeinsamen Aktivitäten im medienwerk.nrw: In Workshops, Konferenzen und Festivals wird der Austausch mit der Szene in NRW angestoßen, um das Wissen und die Erfahrungen in diesem Bundesland zu verknüpfen und diese europaweit einzigartige Landschaft der Medienkunst und digitalen Kultur zu stärken und sichtbar zu machen. Das gemeinsame Ziel ist es, die Interessen von Medienkünstler*innen sowie institutionellen und freien Medienkunstorganisationen kulturpolitisch zu vertreten.

DAS BÜRO MEDIENWERK.NRW

Seit 2013 ist das Büro medienwerk.nrw beim HMKV Hardware MedienKunstVerein in Dortmund angesiedelt und wird vom Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes NRW durch einen Dienstleistungsvertrag unterstützt. Als zentrale Schnittstelle des Netzwerks bündelt das Büro gemeinsame Aktivitäten, organisiert Veranstaltungen unter dem Dach medienwerk.nrw und ermöglicht dem Netzwerk kulturpolitische Mitgestaltung. Zu den Schwerpunkten der Arbeit des Büros gehören die Koordination der neuen Förderprogramme Medienkunstfonds und Medienkunstfellows des Landes NRW, die Organisation von Diskursformaten und Weiterbildungsangeboten für die Szene in NRW sowie die Betreuung des Stipendiums des Landes NRW für Medienkünstlerinnen.

Die Arbeit des Büro medienwerk.nrw wird aus Mitteln des Ministeriums für Kultur und Wissenschaft des Landes NRW finanziert, in dessen Auftrag es die Koordinierung, Professionalisierung und Beratung im Bereich der Medienkunst organisiert.

Worum es geht – Zwei neuartige Programme zur Förderung der Medienkunst in NRW

Medienkunstfonds & Medienkunstfellows
(2021–2023)

IDEE UND URSPRUNG

Beide Programme greifen Ideen und Bedarfe auf, die von der Medienkunstszene in NRW selbst ausformuliert wurden. Zentrale Akteur*innen der Medienkunst und digitalen Kultur in NRW sind im Netzwerk medienwerk.nrw organisiert. Vertreter*innen des Netzwerks traten 2018 an das Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes NRW heran und entwickelten einen konkreten Vorschlag zur Ausgestaltung neuartiger Förderprogramme. Dieser Arbeitsprozess wurde vom Büro medienwerk.nrw moderiert und koordiniert.

WAS

Die Programme ermöglichen eine vertiefende Auseinandersetzung mit den Auswirkungen des technologischen und medialen Wandels auf die Gesellschaft.

FÜR WEN

Im Programm Medienkunstfonds werden miteinander kooperierende Institutionen, Initiativen und Akteur*innen aus NRW gefördert. Besonderes Merkmal: Es entstehen Kooperationen unterschiedlicher Akteur*innen – nicht nur aus der Kultur (wie etwa Museen, Kunstvereine oder Produktionshäuser), sondern auch aus Forschung, Hochschullehre und Bildung.

Das Programm Medienkunstfellows dient der überregionalen Vernetzung: Fellows aus dem In- und Ausland werden nach NRW eingeladen.

WER

Das Büro medienwerk.nrw übernimmt die Öffentlichkeitsarbeit für die Ausschreibung beider Förderprogramme, betreut das Bewerbungsverfahren, berät Antragsteller*innen bei inhaltlichen Fragen, kommuniziert mit den Bezirksregierungen und dem MKW und koordiniert das Juryverfahren.

Das Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes NRW fördert beide Programme mit einem Gesamtvolumen von 940.000 Euro (2021 bis 2023).

Eine unabhängige Jury aus Expert*innen der Medienkunst und digitalen Kultur sichtet die eingereichten Projekte und spricht inhaltlich begründete Förderempfehlungen aus, die an das Ministerium weitergegeben werden. Die Jury der ersten beiden Förderrunden von Medienkunstfonds und Medienkunstfellows wurde vom Ministerium berufen und bestand aus: Dr. Andreas Broeckmann, Dr. Paul Feigelfeld, Prof. Diana McCarty, Prof. Dr. Margarita Tsomou sowie Dr. Ingrid Stoppa-Sehlbach (MKW / erste Förderrunde) und Ruth Schiffer (MKW / zweite Förderrunde).

DAS PROGRAMM MEDIENKUNSTFONDS

... bringt Institutionen, Initiativen und Zusammenschlüsse der Medienkunst, Kultur, Wissenschaft, Technologie und Bildung aus ganz NRW in Kooperationsprojekten zusammen;
... ermöglicht eine vielstimmige Auseinandersetzung mit dem aktuellen technologischen Wandel und dessen Auswirkungen auf die Gesellschaft von heute und morgen;
... ist mit einem Gesamtvolumen von 700.000 Euro dotiert (2021 bis 2023), die in zwei Förderrunden vergeben wurden (nach Einreichungsende im April 2021 respektive Januar/Februar 2022).
... Aktuell vertreten: Museen, Kunstvereine und Kunsthallen, (Kunst-)Hochschulen, Festivals, Archive, Medienkunstkollektive, Ensembles der freien darstellenden Künste, Produktionszentren, Theater, Literaturhäuser u. a.

DAS PROGRAMM MEDIENKUNSTFELLOWS

... holt überregionale und internationale Künstler*innen und Forschende nach NRW;
... ermöglicht eine vertiefende künstlerisch-explorative Auseinandersetzung mit den Auswirkungen des technologischen und medialen Wandels auf die Gesellschaft;
... ist mit einem Gesamtvolumen von 240.000 Euro dotiert (2021 bis 2023), die in zwei Förderrunden im Mai 2021 und März 2022 vergeben wurden.
... Aktuell vertreten: Künstler*innen und Kulturschaffende aus Indien, Italien, der Türkei, den USA, den Niederlanden, Belgien und Deutschland.

Zwei Juror*innen der Förderprogramme Medienkunstfonds und Medienkunstfellows im Gespräch mit Aude Bertrand-Höttcke

Gespräch mit Paul Feigelfeld

Wie haben Sie die Jurysitzung erlebt?

Was mir an der Juryarbeit gefallen hat, war, dass sie so enorm kritisch und ausführlich war. Es gab so gut wie nie eine schnelle Einigung auf Basis eines ersten Eindrucks, bei dem man auf Anhieb gesagt hätte: „Klar. Dieses Projekt wird auf jeden Fall gefördert und dieses andere Projekt nicht.“ Der basisdemokratische Prozess in der Jury hat sehr gut funktioniert; es gab eine ausgewogene Mischung von Personen mit unterschiedlichen Perspektiven. Die Diskussionen waren tatsächlich so ausführlich, dass sich die Gesamtmeinung der Jury bei manchen Projekten um 180 Grad gedreht hat.

Unter uns gesagt: Wenn man schon seit sieben Stunden dasitzt und jemand sagt: „Nee, das müssen wir noch mal besprechen“, ist man irgendwann müde. Aber ich denke, das ist der Prozessqualität sehr zugute gekommen. Ich habe schon in vielen Jurys gesessen – aber diese hier steht ganz oben auf meiner Liste, weil sie sich kritisch engagiert und sich ernsthaft darum bemüht hat, dass diejenigen Projekte herausgefiltert werden, die tatsächlich die förderungswürdigsten sind.

Gibt es projektübergreifend einige Themen oder Neuentwicklungen, die Ihnen in Erinnerung geblieben sind?

Ich denke, die Themen, die man gesehen hat, bilden zwei Ebenen

ab. Zum einen geht es um Fragen, die momentan in einem weiten Themenkomplex sehr virulent sind – die Medienkunst hat sich in den letzten zwanzig Jahren signifikant weiterentwickelt. Beispielsweise ging es um neue Formen von Gemeinschaft oder um neue Verständnisse der Konstellation von Natur und Kultur. Gerade in Zeiten einer großen ökologischen, ökonomischen, sozialen, politischen Zerrissenheit ist mir Folgendes aufgefallen: Die verschiedenen Akteur*innen, die ihre Projektideen eingereicht haben, haben sich aus ganz unterschiedlichen Perspektiven mit solchen brisanten Fragen auseinandergesetzt. In diesem Zusammenhang war es interessant zu sehen, aus welchen Bereichen die Einreicher*innen stammen und welche Potenziale es dort gibt. Für Universitäten beispielsweise stellt sich die Frage, wie es heute möglich ist, Forschung zu machen, ohne dass ein gewisser Outcome erwartet wird. Wir haben gesehen, dass auch von Universitäten ausgehend neue Gemeinschaftsmodelle erprobt werden können.

Zur zweiten Ebene: Nach wie vor sollte es darum gehen, dass man die eigenen Werkzeuge, Medien und Infrastrukturen kritisch hinterfragt. So hat die Medienkunst ursprünglich angefangen. In letzter Zeit ist sie etwas davon abgekommen. Heute ist Medienkunst oft etwas effekthascherisch, beispielsweise wenn man sich die

*„Nach fünfzig Jahren Medienkunst geraten wir in ein historiografisches Problem. Wenn wir es jetzt nicht schaffen, dieses Archiv aufzubauen, dann werden neue Generationen von Medienkünstler*innen vielleicht nicht mehr in der Lage sein zu verstehen, wo sie selbst herkommen.“*

sogenannte A.I. Art anschaut. Es geht vielen Leuten darum, zu zeigen, was für tolle Sachen man mit Technologie machen kann. Aber das kritische Hinterfragen dessen, was man da benutzt und ob man sozusagen Kunst ‚benutzen‘ kann, um diese Technologien besser, offener, nachhaltiger zu gestalten: Das kommt momentan etwas zu kurz. Erfreulicherweise waren einige kritisch-explorative Projekte in der uns vorliegenden Auswahl vertreten.

Hier fand ich es besonders wichtig, Archivprojekte zu unterstützen. Nach fünfzig Jahren Medienkunst geraten wir in ein historiografisches Problem. Wenn wir es jetzt nicht schaffen, dieses Archiv aufzubauen, dann werden neue Generationen von Medienkünstler*innen

vielleicht nicht mehr in der Lage sein, zu verstehen, wo sie selbst herkommen.

Gab es rückblickend ein verbindendes Element bei den Projekten, die gefördert wurden?

Bei sehr vielen Projekten ging es um unterschiedliche ortsgebundene Formen von Gemeinschaft. Jeder Ort, ob eine Universität oder ein Kunstkollektiv, bietet eine andere Form von Gemeinsamkeit. Durch ein Archiv beispielsweise bekommt man Zugang zu einer gemeinsamen Geschichte – in einem Fall, nämlich dem Projekt über den Kassetten-Untergrund, ging es um eine Community, die es früher gab.

Man muss natürlich sagen, dass die geförderten Projekte in

Covid-Zeiten entwickelt wurden. Dadurch war das Bedürfnis nach Gemeinschaften neuer Art stärker. In diesem Kontext wurde deutlich, dass wir darüber nachdenken müssen, wie auch digitale Gemeinschaften aussehen könnten. Das ist eine sehr wichtige Frage, weil wir gesehen haben, dass wir als Zivilisationen unter dem Fehlen von Gemeinschaft leiden. Und obwohl wir digitale Werkzeuge haben, anhand derer wir zum Beispiel dieses Gespräch führen können, sehen wir, dass diese Technologien im Grunde darauf ausgelegt sind, uns nicht unbedingt zusammenzubringen, sondern uns zu trennen.

Ist es nicht paradox, dass gerade Medienkunst diese Frage der Gemeinschaft aufgreift?

Ja, genau das meine ich. Einerseits haben uns die Technologien die Möglichkeit gegeben, nicht komplett zu vereinsamen; wir konnten uns weiterhin unterhalten, online Lehre durchführen oder neue Formen von Kunst konzipieren. Aber: Was sich dadurch noch mehr gezeigt hat, ist, dass die prävalenten digitalen Technologien, wie sie von Medienkonzernen – mit Slogans wie „Connecting People“ oder „Bringing People Together“ – als gemeinschaftsbildend dargestellt wurden, eine ziemliche Marketing-Lüge waren. Die Menschen werden durch die Ausbreitung neuer Medien so sehr in individualisierte Welten hineingetrieben, dass es schlussendlich verunmöglicht wird, kollektiv zu handeln. Wir alle vereinsamen, obwohl wir die ganze Zeit verbunden sind. An diesem Punkt setzen viele

Medienkunstprojekte an – sei es aus wissenschaftlicher, gestalterischer, künstlerischer, literarischer Sicht ...

Welche Art von Förderinstrumenten braucht die Medienkunst?

Ich glaube, um sinnvolle Medienkunst zu machen, muss man zwangsläufig transdisziplinär arbeiten. Es geht gar nicht anders. Alles andere wird in irgendeiner Art und Weise immer limitiert sein. Das meiner Meinung nach wichtigste Merkmal ist die kritische Hinterfragung der eigenen Praxis, der Geschichte und der Werkzeuge, die man benutzt. Tut man dies nicht, ist es keine Medienkunst, dann sind es nur noch Special Effects – dann sind es nur Medien, aber keine Kunst. Aber um zu diesem Punkt des Hinterfragens zu kommen, braucht es ein Ökosystem, in dem alle Akteur*innen befähigt sind zu handeln – und in dem sie im Idealfall miteinander vernetzt sind. Das heißt: Wir brauchen Universitäten, an denen ein bestimmtes Ausbildungsklima herrscht, an denen es also einen kritischen Diskurs gibt, und zwar sowohl auf einem geisteswissenschaftlichen Level als auch bei der künstlerischen Ausbildung. Wir brauchen unabhängige Räume, wir brauchen gut geförderte Museen, die einen Bildungsauftrag für die Öffentlichkeit wahrnehmen. Und wir brauchen auch durchaus sozusagen ‚freie Radikale‘, wenn man das so nennen kann; also Leute, die als Kurator*innen, als Kritiker*innen, als Bindeglied dazwischen funktionieren. Ganz wichtig ist, dass diverse

Leute transdisziplinär miteinander agieren können. Man muss mittlerweile Medienkunst als Transdisziplin verstehen. Denn Technologien sind vielfältig. Der Auftrag von Medienkunst wird immer komplexer, weil Technologien immer undurchsichtiger werden und weil Ästhetiken immer mehr vorgegeben werden, und zwar von der Art und Weise, wie Hard- und Software kommerziell gebaut und verkauft werden. Man ist sehr stark darauf angewiesen, dass man gewisse kommerzielle Produkte benutzt. Wie kommt man da raus? Wie können die Nutzer*innen selbst ihre Werkzeuge weiterentwickeln und gestalten, um zu zeigen, dass nicht alles aussehen muss wie zum Beispiel von einem KI-Bildgenerator ausgespuckt?

Wo steht die Medienkunst heute? Welchen Beitrag kann Medienkunst in einer stark von digitalen Kulturen geprägten Gesellschaft leisten?

Das Seltsame ist: Vor ein paar Jahrzehnten musste Medienkunst noch dafür kämpfen, als solche überhaupt erkannt zu werden. Medienkunst und Medientheorie zu ‚machen‘, war aber viel einfacher. Es war beispielsweise noch möglich, den Computer aufzuschrauben und direkt in die Prozesse einzugreifen. Heutzutage ist der Zugang schwieriger geworden, weil eben die technologischen Prozesse sowohl in der unmittelbaren Objekthaftigkeit von Geräten als auch in den Rechenprozessen, den Infrastrukturen, den groß angelegten algorithmischen Systemen intransparenter sind. Folglich

waren die Effekte früher leichter zu sehen: Was sich gezeigt hat, waren vor allem Störungen. In der damaligen Insuffizienz von Bildern zeigt sich mehr als in der heutigen Perfektion von Bildern. In einer Zeit, in der die Technologie noch nicht so ausgereift war, war die Medienkunst kritischer. Jetzt müsste sie eigentlich noch viel kritischer sein, um einer viel ausgereiften, viel durchtriebeneren Technologie gerecht werden zu können. Das ist eine große Herausforderung für die Rolle der Medienkunst heute: Wie können wir an diesen technologischen Wahrnehmungen drangleiben, um nicht nur aufregende Bilder und Objekte zu generieren, sondern um vor allem kritisch zu hinterfragen, was die technologischen Prozesse und die sogenannten digitalen Kulturen mit uns machen?

Wie steht dies im Zusammenhang mit der digitalen Kultur? Braucht die heutige Medienkunst einen neuen Kulturbegriff?

Ich habe ein riesiges Problem mit dem Begriff digitale Kultur. Das Problem ist umso größer, als ich ja ein Forschungslabor zum Thema digitale Kulturen geleitet habe und jetzt gerade Professor für digitale Kulturen bin. Ich glaube, sowohl ‚digital‘ als auch ‚Kultur‘ greifen als Begriffe viel zu kurz, um darüber nachzudenken, was uns heute betrifft und auch morgen betreffen wird. Hinzu kommt, dass ‚digital‘ ein technologisches Dispositiv ist, das jetzt über siebzig Jahre alt ist und sicherlich in absehbarer Zukunft von neuen Herangehensweisen an die Art und

„Es wäre wichtig, Medienkunst dazu einzusetzen, um zu schauen, ob wir den Begriff ‚digitale Kultur‘ weiterhin brauchen oder ob uns möglicherweise etwas Besseres einfällt, um zu beschreiben, in was für Wirklichkeiten wir uns heute bewegen.“

Weise, wie wir rechnen, wie wir simulieren und Wirklichkeiten herstellen, abgelöst wird. Ebenso ist ‚Kultur‘ ein Begriff, der viel zu anthropozentristisch gedacht ist. Das ist etwas, was wir anstreben: eine möglichst kultivierte Gesellschaft zu sein. Aber dementsprechend werden viele (vor allem ökologische) Fragen und auch Fragen, die nicht nur uns Menschen angehen, sondern andere Spezies, völlig außer Betracht gelassen. ‚Kultur‘ ist außerdem ein Begriff, der extrem kolonialistisch geprägt ist – in der Unterscheidung dessen, was die westliche Kultur, die vermeintlich eben auch das Digitale hervorgebracht hat, als kultiviert ansieht und was nicht.

Um auf Ihre Frage zurückzukommen: Es wäre wichtig, Medienkunst dazu einzusetzen, um zu schauen, ob wir den Begriff ‚digitale Kultur‘ weiterhin brauchen oder ob uns möglicherweise etwas Besseres einfällt, um zu beschreiben, in was für Wirklichkeiten wir uns heute bewegen und in welche Wirklichkeiten wir künftig kommen wollen.



Paul Feigelfeld ist Professor für Wissenskulturen im digitalen Zeitalter am Institut für Designforschung an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig und lehrt zudem an der Universität Basel. 2019 war er Gastkurator der Vienna Biennale mit der Ausstellung *Uncanny Values. Künstliche Intelligenz & Du* am MAK – Museum für angewandte Kunst Wien.

Gespräch mit Diana McCarty

Wie haben Sie die Beratungen der Jury erlebt?

Ich würde sagen, dass die Jury sehr gut ausgewählt war, in dem Sinne, dass es viele Überschneidungen hinsichtlich der Interessen gab. Gleichzeitig waren die Positionen sehr unterschiedlich. So kamen sehr gute und ehrliche Diskussionen zustande. Ich möchte das an einem der Projekte erläutern, das zur Finanzierung ausgewählt wurde: Dieses Projekt stand nicht auf meiner persönlichen Liste, aber als wir darüber redeten, gewann ich den Eindruck, dass es eindeutig Unterstützung verdiente! Ich glaube, so sollte es in einer Jury sein.

Wissen Sie, man kommt zusammen, man hat sich die Vorschläge angeschaut, man hat darüber nachgedacht und sogar eine eigene Vorauswahl getroffen, mit denjenigen Projekten, die man am interessantesten findet. Aber die Fähigkeit zum Dialog, zum Austausch von Standpunkten, die halte ich für sehr wichtig.

Ohne genauer auf einzelne Projektdetails einzugehen: Gab es Überschneidungen bei den Themen oder strukturellen Fragen?

Ja, eindeutig. Mit manchem hatte ich gerechnet, zum Beispiel mit Themen rund um Gender oder Inklusion. Ich glaube, durch eine Jury wird deutlich, wo es noch Leerstellen gibt. Zum Glück war es in unserer Jury möglich, auf

diese Leerstellen hinzuweisen. Nehmen wir zum Beispiel ein Projekt, das sich mit *race*, Gender oder Ungleichbehandlung der Geschlechter befasst. Solche Themen würde ich persönlich nicht als kontrovers empfinden, und in meinem Umfeld sind sie es auch nicht. In dieser Hinsicht ist es aber wichtig, dass man seine eigene Bubble verlässt.

Sie leben in Berlin. Wie empfinden Sie mit dieser Außensicht den Handlungsbedarf in NRW? Würden Sie sagen, dass in NRW noch viel zu tun ist?

Ich würde sagen: ja und nein. Es gibt überall etwas zu tun, unabhängig vom Ort. Das gilt nicht nur für Nordrhein-Westfalen. Ich wohne schon länger in Berlin. Bei Themen wie Inklusion oder Gender ist Berlin recht progressiv, gleichzeitig gibt es viele andere Schwachstellen, die angegangen werden müssen. Man darf nicht glauben, dass sich ein Thema komplett erledigt, nur weil man ein paar Projekte fördert. Dabei ist es oft so, dass kulturelle Projekte bestimmte Problematiken sichtbar machen; gleichzeitig ergeben sich neue Schwierigkeiten, wenn diese Problematiken ins Bewusstsein rücken. Man macht sich etwas vor, wenn man glaubt, eine soziale Frage oder ein Dilemma sei gelöst, nur weil ein paar Kunstprojekte finanziert wurden, die sich mit diesem Dilemma befassen.

Hier geht es um das gesellschaftliche Gefüge – das lässt sich nicht einfach lösen. Vielmehr treten neue Aspekte zutage. Wenn man genauer hinschaut, wird klar, dass im Umgang mit sozialen Fragen ständige Unterstützung nötig ist. Die Kultur ändert sich, deshalb muss sich auch unsere Unterstützung für kulturelle Projekte ständig weiterentwickeln; wir müssen aktuelle kulturelle Veränderungen ständig reflektieren und uns darauf einstellen. Ansatz und Moderation der Juryarbeit waren meiner Ansicht nach Teil dieser Dynamik.

Wenn Sie Nordrhein-Westfalen aus internationaler Perspektive betrachten, würden Sie sagen, dass gewisse Themen oder Trends mehr in den Blickpunkt rücken müssten?

Apropos internationale Themen: Ist Ihnen aufgefallen, dass wir unser Interview heute am Internationalen Tag der Frau führen? Inklusion ist das eine, oder nennen wir es Teilhabe von Frauen auf verschiedenen Ebenen. Es ist wichtig, welche Rolle Frauen in einem Projekt spielen. Für Frauen, aber auch für People of Color oder andere marginalisierte Gruppen ist es wichtig, dass Arbeitsplatz und Projektort die Realität abbilden, denn wir alle sind mit Herausforderungen konfrontiert. In Projekten zu neuen Medien ist es sehr leicht, sich auf neue Technologien zu konzentrieren, als würden diese gesellschaftlichen Fragen dabei keine Rolle spielen. Telegram

„Einfache Lösungen sind nicht die Antwort, sondern die Antwort liefern Projekte, die für Spannungen sorgen und damit in gewisser Weise Lernerfahrungen ermöglichen.“

zum Beispiel: Früher gab es dort nur das kleine ‚Daumen hoch‘-Piktogramm in weißer Hautfarbe, jetzt gibt es fünf verschiedene Abstufungen. So etwas kommt nicht von selbst. Sogar die kleinen Icons, die wir tagtäglich verwenden, zeigen also kulturelle Voreingenommenheit – aber gegen diese Voreingenommenheit kann man ansetzen.

Es ist nicht so leicht, die richtige Ausdrucksweise zu finden, und das führt unweigerlich zu Spannungen. Dass wir mit Spannungen umgehen können, ist dabei ganz entscheidend. Einfache Lösungen sind nicht die Antwort, sondern die Antwort liefern Projekte, die für Spannungen sorgen und damit in gewisser Weise Lernerfahrungen ermöglichen.

Daran müssen wir weiterarbeiten. Aber diese Arbeit muss auch im Bereich der Jurys stattfinden, zum Beispiel, indem sie etwas unterstützen, das ihnen eigentlich unbequem ist. Dadurch könnten wiederum neue Spannungen entstehen.

Haben Sie während der Tätigkeit in der Jury produktive, aufschlussreiche Spannungen erlebt?

Spannungen gab es eindeutig, aber diese waren tatsächlich sehr produktiv. Einige Personen in der Jury kamen aus dem Theaterbereich, bei anderen lag der Schwerpunkt auf neuen Medien oder Feminismus. Es gab kritische und zustimmende Perspektiven. Das, so finde ich, war sehr wichtig. Ich bin sehr zufrieden mit den Ergebnissen der Jury; nicht in dem Sinne, dass meine Lieblingsprojekte gefördert wurden, denn darum geht es nicht.

Dieses Programm ist neu. Wenn Sie überlegen, welche Form der Unterstützung Kunstschaftende und insbesondere Medienkünstler*innen benötigen: Was würde ihnen Ihrer Ansicht nach helfen? Was sind wichtige Kriterien?

Das betrifft die Medienkunst im Allgemeinen. In gewisser Weise hatten neue Medien früher den Luxus, dass sie eben neu waren und sich von ‚alten‘ Medien unterscheiden. Neue Medien waren neu und angesagt, als alte Medien galten Film und Video. Jetzt sind die Übergänge fließend, sodass wir uns genauer anschauen können, was Medienkunst heute ist und sein könnte. Wenn beispielsweise etwas digitalisiert werden soll, sollte man das von der Produktion neuer Medienkunst trennen. Gleiches gilt, wenn jemand digitale Elemente in eine Theaterproduktion einfügen möchte. Kreative Ideen müssen kritisch geprüft werden – dabei sollte es um die Ziele gehen, nicht nur um praktische Produktionsfragen. Allerdings gibt es vielleicht auch praktische Aspekte, die ebenfalls Förderung benötigen, wenn sie indirekt den Akteur*innen der Medienkunst zugutekommen.

Ein Beispiel ist Vernetzung. Vor vielen Jahren habe ich ein Projekt angestoßen, das damals nur eine Mailingliste war, also etwas sehr Praktisches. Eine Art unabhängige Plattform für Medienkunst und digitale Kultur, über die Menschen in Nordrhein-Westfalen Kontakte knüpfen können, wäre vielleicht sehr hilfreich. Und so etwas unterscheidet sich eben grundlegend von der Digitalisierung

einer Arbeit oder dem Bespielen von Social Media. Eine Jury muss jedenfalls dem allen gegenüber aufgeschlossen sein, ganz gleich, ob es um praktische oder künstlerische Produktion geht.

Eine letzte Frage: Die Programme wurden während der Pandemie entwickelt; jetzt herrscht wieder Normalität. Wie wichtig ist die Förderung von Verbindungen und Netzwerken, damit Kultur floriert?

Ich glaube, das ist ganz entscheidend – insbesondere, wenn man sich beispielsweise anschaut, wie in Pandemiezeiten studiert wurde. Junge Studierende, die niemals einen normalen Lehrbetrieb erlebt haben und keine Veranstaltungen

besuchen konnten, haben sich bereits an ein Leben angepasst, in dem man nicht vor Ort sein muss. Wo geschieht etwas, wo findet etwas statt? Wie lernen sie, was es bedeutet, Verbindung zu anderen Menschen, zu anderen Ideen aufzunehmen? Das ist ein soziales Gefüge, mit dem diese jungen Menschen nicht arbeiten können. Und was geschieht, wenn sie keine anderen Möglichkeiten finden? Die neuen Medien nehmen dabei eine entscheidende Rolle ein, denn sie vermögen beides – sie können Menschen on- und offline erreichen.



Diana McCarty ist Künstlerin, Cineastin und feministische Medienaktivistin. Sie ist Gründungsredakteurin des freien Künstler*innenradios reboot.fm 88,4 Mhz in Berlin und Teil der Gruppe Red Forest. Gemeinsam mit Filipa César hat sie eine Professur für Kunst in den Bereichen Time Based Media & Performance an der Staatlichen Hochschule für Gestaltung Karlsruhe inne.

Diana McCarty
© Diana McCarty

MEDIEN KUNST FONDS

KASSIA & the new convent(ion)

WAS: Entwicklung
und Gestaltung einer
digitalen Archiv-Ausstellung

WER: kainkollektiv,
sputnic, MIREVI

WO: digital

ZEITRAUM: Juli 2021 bis
Dezember 2022

WEBSITE: kassia-archive.org

PODCAST-INTERVIEW:

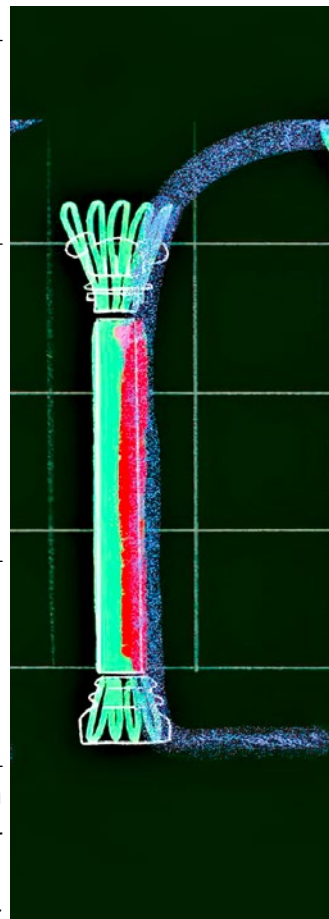
Nach einer mehrjährigen künstlerischen Forschung zur byzantinischen Komponistin, Dichterin und Äbtissin Kassia und ihrem Einfluss auf heutige queerfeministische Anliegen haben kainkollektiv, sputnic und MIREVI ein interaktives Online-Archiv entwickelt.



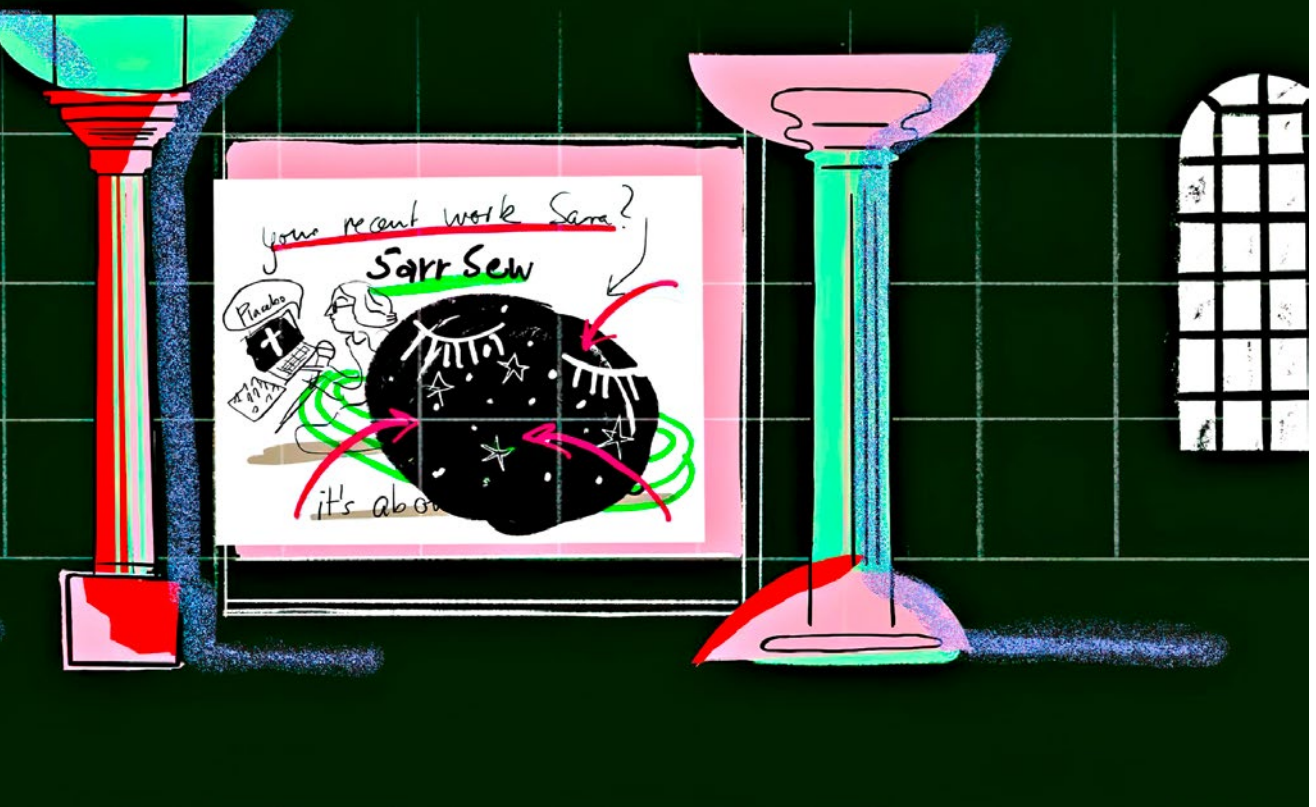
„Wenn es notwendig ist zu reden, ertrage ich das Schweigen nicht“, hielt Kassia in einem ihr zugeschriebenen Gedicht fest – die Äbtissin, die im 9. Jahrhundert ein Frauenkloster in Konstantinopel gründete, ist die erste europäische Komponistin, deren Werke überliefert sind. Für die Kooperationspartner*innen kainkollektiv, sputnic und MIREVI ist sie in ihrer Radikalität eine Art urfeministisches Role Model. Kassia hat in ihrem Kloster einen Empowerment-Raum für Frauen geschaffen: Hier durften sie schreiben, hier durften sie komponieren. Auch das im Projekt entwickelte performative Archiv ist so ein Ort. Auf der Online-Plattform kommen Stimmen zusammen, die in dieser Kombination selten zu hören sind. In Anlehnung an die historische Gestalt der Kassia präsentiert die Seite neue Narrative für eine queerfeministische Perspektive.

Ausgangspunkt für die digitale Kassia-Ausstellung waren die Recherchen für die Performance-Oper *KASSIA – SONGS OF CARE(VOLUTION)* von kainkollektiv sowie eine digitale KASSIA-Konferenzserie (2021). Die von kainkollektiv inhaltlich entwickelte, von sputnic sowie der Illustratorin Verena Herbst grafisch gestaltete und von MIREVI programmierte interaktive Website dokumentiert all die Diskussionen und Diskurse mit Künstler*innen, Wissenschaftler*innen, Aktivist*innen und Institutionen aus Deutschland, Polen und der Türkei, die in der Beschäftigung mit Kassia und ihren feministischen Spuren thematisiert wurden.

Mit der tanzenden Kassia-Avatarin bewegen wir uns durch unterschiedliche Räume des Online-Archivs, erfahren im Bereich *HERstories* mehr über die historische Figur, können Auszüge aus den Konferenzvideos sehen, hören unter *PoeTREES* Gedichte von Künstlerinnen in ihrer ersten Sprache, gestalten unsere eigenen fiktiven Klosterbewohnerinnen (*IcosmNOclasm*), hinterlassen ein Statement in der Protestgalerie oder entspannen in der meditativen Betrachtung des Tanzes (*SPACing_SILenCe*). Mit interaktiven und künstlerisch einladenden Elementen ermöglicht die Plattform eine gemeinsame



KASSIA
© Verena Herbst



Praxis der Begegnung und Diskussion, des Austausches und Weiterdenkens. Ihr Ziel: eine offene Landkarte für eine feministische Zukunft zu entwerfen.

Das international tätige Künstler*innen-Team **kainkollektiv** arbeitet seit 2009 in unterschiedlichen Kollaborationen an theatralen Partituren zwischen Theater, Installation und Performance. Diese Kollaborationen, von Berlin und NRW aus bis nach Polen, Kroatien oder Kamerun, sind einem Theater der Zeit-Genossenschaft verschrieben. Internationale (Ko-)Produktionen – die musiktheatralen, dokufiktionalen *GLOBE OPERAS*, ein von kainkollektiv erfundenes, auf ausgiebigen Recherchen basierendes Performance-Format – sind zentraler Bestandteil der Arbeitsweise des Teams.

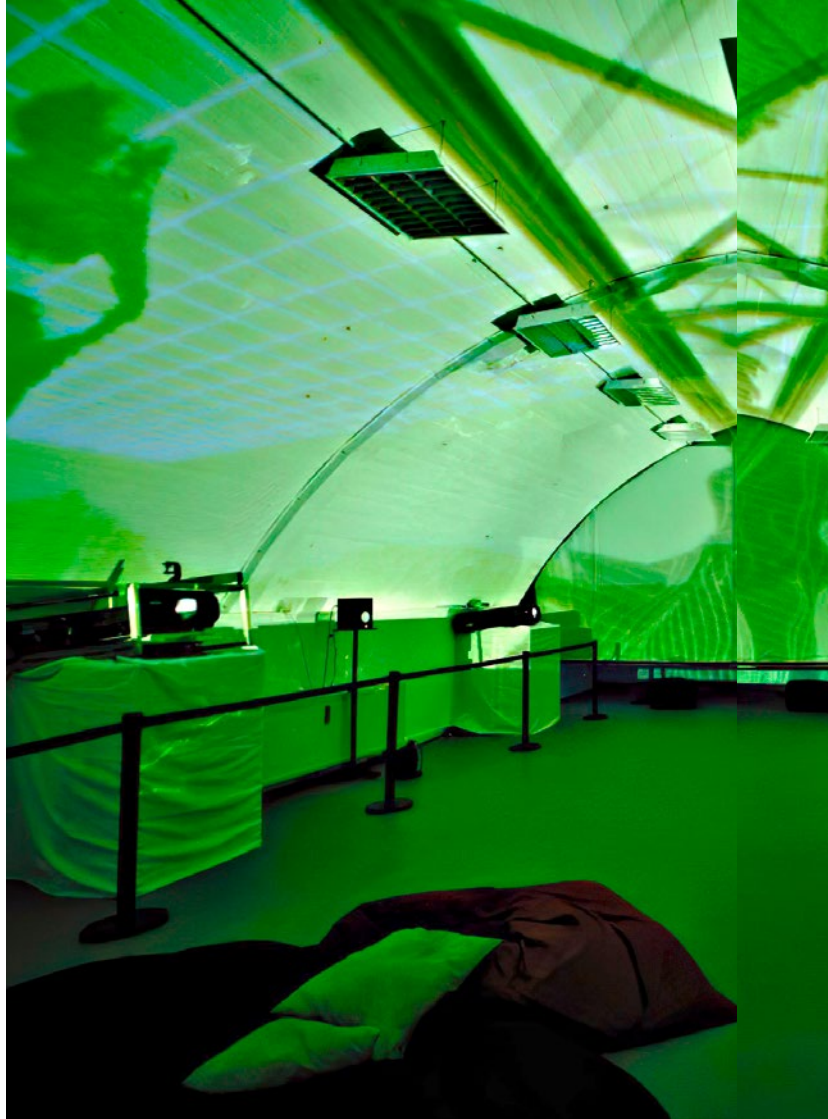
Das Künstler- und Medien-Kollektiv **sputnic** arbeitet seit 2004 an der Schnittstelle zwischen Performance, Film und Kommunikation. Sie entwerfen mediale (Bühnen-) Räume, schreiben und inszenieren Stücke und entwickeln grafische Auftritte für Kulturinstitutionen. Dabei geht es ihnen um die Verbindung von analog und digital, darum, die Prozesse der Herstellung sichtbar zu machen und diese in Narrationen einzubinden. Mit der Inszenierung *Die Möglichkeit einer Insel* kreierte das Kollektiv 2015 das neue Bühnenformat LIVE ANIMATION CINEMA, bei dem ein Trickfilm vor den Augen des Publikums entsteht. Diese preisgekrönte Theaterform entwickeln sie in Inszenierungen und Installationen ständig weiter.

Das an der Hochschule Düsseldorf im Fachbereich Medien angesiedelte **MIREVI (Mixed Reality and Visualization)** ist ein interdisziplinäres Team aus Expert*innen in den Bereichen digitale Medien, Mensch-Technik-Interaktion, Design und Kunst – mit dem gemeinsamen Interesse, die bestmögliche User Experience für verschiedenste Kontexte zu entwickeln und umzusetzen. Ziel der Gruppe ist es, innovative Interfaces zwischen Menschen und Technik zu kreieren, die zusätzlich zu ihrer Neuartigkeit auch nützlich und nachhaltig sind.

Beep Medienkünstlerinnenlabor

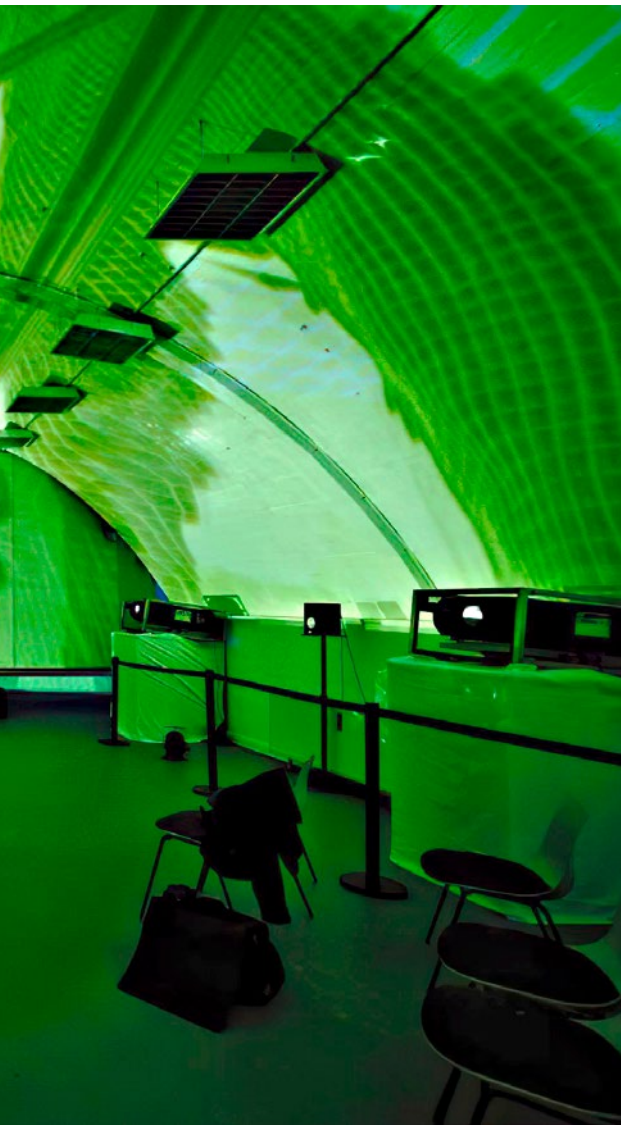
Grundstein für eine neue Plattform von und für Frauen in der Medienkunst: Ein offenes Labor bildete den Rahmen, in dem Medienkünstlerinnen für die Konzeption gemeinschaftlicher Arbeiten zusammenkommen konnten.

Installationsansicht
*Wrong Side
of the Tracks*
© Rottstr5-
Kunsthallen. Foto:
Martin Bluma



Im Oktober 2022 organisierten das 2020 formierte Netzwerk Women In New Media Art (WINMA) und die Rottstr5-Kunsthallen erstmalig ein einwöchiges Medienkunstlabor von Künstlerinnen für Künstlerinnen in NRW. Sechs per Juryverfahren ausgesuchte Teilnehmerinnen bekamen eine Infrastruktur gestellt, um im Austausch über ihre Arbeitsweisen ein oder mehrere gemeinsame interdisziplinäre Medienkunstprojekte zu entwickeln. Am 15. Oktober 2022 wurden die entstandenen Arbeiten in den Rottstr5-Kunsthallen vorgestellt, begleitet von einer Diskussionsveranstaltung. Die Initiative war ein erster Schritt zur Etablierung einer dauerhaften Plattform für Medienkünstlerinnen. Langfristiges Ziel ist es, ein interaktives Netzwerk für Frauen in der Medienkunst aufzubauen.

WAS:	Arbeitslabor, Diskussionsveranstaltung, Präsentation und Ausstellung
WER:	Rottstr5- Kunsthallen, Women In New Media Art
WO:	Bochum
ZEITRAUM:	10. bis 15. Oktober 2022
WEITERE INFOS & PROJEKTARCHIV:	www.b-e-e-p.de



Die **Ruhrgebieterrinnen** (vertreten durch Elisabeth Drache und Vesela Stanoeva) sind ein junges, digital fokussiertes Künstlerinnenkollektiv. Die Gruppe erstellt interaktive und immersive Konzepte und nimmt die Zukünfte der Menschen und des Planeten in den Blick.

Jiyun Park ist eine südkoreanische Klangkünstlerin und Komponistin, die in Köln lebt und arbeitet. Durch das Experimentieren mit verschiedenen Materialien erforscht Park sensorische und synästhetische Zustände – auf der Suche nach verborgenen und inhärenten Klängen, Raumklang und Performances.

Katia Sophia Ditzler ist eine deutsch-russische Autorin und Performance-Künstlerin, die an der Schnittstelle von Text, Klang, Video, Performance und digitalen Medien arbeitet. Für die Gruppenausstellung gewährte sie Einblicke in immersive, poetisch-magisch anmutende Welten, die mit einer VR-Brille erlebbar waren. Im Oktober 2022 erschien im Elif Verlag ihr erstes Buch, ein multimedialer Gedichtband mit dem Titel *Lieder der Dreistigkeit*.

Tina Tonagel schloss 2004 ihr Studium der Medienkunst an der Kunsthochschule für Medien in Köln bei VALIE EXPORT ab. Sie arbeitet mit Klang und verschiedenen Projektionstechniken sowie mit elektromechanischen Apparaturen, die sie für Interventionen im Raum nutzt. Durch ihre Arbeiten schärft sie den Blick und die Wahrnehmung der Betrachter*innen für räumliche Besonderheiten und scheinbar Alltägliches und greift so Gedanken der Fluxus-Bewegung auf. Für die Gruppenausstellung erstellte Tina Tonagel eine halb organische, halb elektronische Wandinstallation.

Valentina Boneva ist Szenografin und Multimedia-Künstlerin. Sie realisiert transdisziplinäre Kunstwerke in den Bereichen temporäre Architektur, Musik, Video, Theater und Tanzperformance. Ein wiederkehrendes Motiv ihrer Arbeit ist die Erkundung einer mittels Projektionsverfahren räumlich erweiterten Realität.

Women In New Media Art (WINMA) wurde 2020 von **Anastasija Delidova**, **Christine Bödeker** und **Roberta de Lacerda Medina**, drei Medienkünstlerinnen aus dem Raum Nordrhein-Westfalen, zur Entwicklung und Förderung zeitgenössischer Kunst mit neuen Medien aus Künstlerinnenhand gegründet. Ziel ist der Aufbau eines Netzwerks für Frauen in der Medienkunst. Durch gezielte Kultur- und Bildungsarbeit soll eine Präsentations- und Kommunikationsplattform für Medienkünstlerinnen und andere in der Medienkunst tätige Akteurinnen etabliert werden – resultierend in einer Stärkung der Sichtbarkeit und Reichweite von Frauen. Mit künstlerischen Forschungs- und Vermittlungsprojekten sollen neue medien- und genderrelevante Diskurse angestoßen und experimentelle Ausstellungs- und Aufführungsmöglichkeiten geschaffen werden.

Die **Rottstr5-Kunsthallen**, vertreten durch **Vorständin Seta Guetsoyan**, sind ein Präsentationsort für transdisziplinäre Kunst und kulturpolitischen Diskurs. Neben professionellen Präsentationen fördern die Rottstr5-Kunsthallen den künstlerischen Nachwuchs. Dazu zählt auch die Kooperation mit den Akademien und Hochschulen der Region. Weitere wichtige Aspekte in der konzeptuellen Ausrichtung der Institution sind die Zugänglichkeit des Angebotes für die Bewohner*innen des Bochumer Westens sowie die gezielte Förderung innovativer (insbesondere transdisziplinärer) künstlerischer Ansätze. Betrieben werden die Rottstr5-Kunsthallen von einem gemeinnützigen Verein, dem Rottstr5 e. V.

DUB – Ein Magazin für mediale Spekulation

Das englische Wort *dubbing* bedeutet so viel wie kopieren, überspielen, neu aufnehmen. Als konzeptueller Vorgang steht genau dieses Aufnehmen, Weiter- und Neudenken von Bestehendem im Zentrum des Videomagazins *DUB*.

WAS:	digitales Videomagazin
WER:	herausgegeben von der Videonale Bonn und der Stiftung IMAI – Inter Media Art Institute
WO:	Köln & online
ZEITRAUM:	(voraussichtlich) Ende 2023

Das Magazinprojekt knüpft an Videomagazine der 1980er-Jahre wie *Infermental*, *Schauinsland* und *Video Congress* an – also an eine Zeit, in der Kunschtchaffen und Videoaktivismus (verstanden als Ensemble gesellschaftskritischer oder politisch engagierter Bewegungen, die Film als Mittel zur Sichtbarmachung von Gegenöffentlichkeiten nutzen) noch eng miteinander verwoben waren. *DUB* soll eine Plattform sein, auf der die Rolle von künstlerischen und aktivistischen Bewegtbildern in alternativen bzw. unabhängigen Medien historisch aufgearbeitet, kritisch reflektiert und künstlerisch-experimentell aktualisiert wird. Künstler*innen, Wissenschaftler*innen und Aktivist*innen werden eingeladen, Auftragsarbeiten (wie Video-Essays, Animationen oder Found-Footage-Collagen) zu entwickeln.

Unter dem Titel *SPEKULATION* wird sich die Erstausgabe des Videokunstmagazins gesellschaftspolitischen, medienreflexiven und ästhetischen Fragestellungen zum Informations- und Kommunikationspotenzial des Bewegtbildes in den 2020er-Jahren stellen. Welche Vorstellungen und Erwartungen verbinden wir heute mit unabhängigen und alternativen Medien? Wie sind die technischen Produktionsmöglichkeiten verteilt? Welchen Einfluss üben die gängigen Formate von Massenmedien und kommerziellen Plattformen auf unsere Sehgewohnheiten aus? Wie können redaktionelle Prozesse offen und spekulativ gestaltet werden? Und wo verlaufen die Grenzen zwischen kreativer Freiheit, Spekulation und Wahrheit? Zu diesen Fragestellungen werden fünf eigenständige künstlerisch-experimentelle Beiträge in Auftrag gegeben – entstehen wird jeweils ein fünf- bis zehnminütiger Videoclip. Zudem werden drei Beiträge gemeinsam mit Künstler*innen, Aktivist*innen und Wissenschaftler*innen erarbeitet, die einen diskursiven Blick auf die oben genannten Fragestellungen werfen. Diese Neuproduktionen werden flankiert von einer kuratierten Auswahl von Videobeiträgen aus den historischen Videomagazinen, die sich im Archiv des IMAI befinden.

Das Magazin wird auf den Websites von IMAI und Videonale veröffentlicht und voraussichtlich im September 2023 im Rahmen einer öffentlichen Veranstaltung mit Impulsvorträgen und Screenings (voraussichtlich in der Temporary Gallery in Köln) gelauncht.



Die **Stiftung IMAI – Inter Media Art Institute** widmet sich der Archivierung, der Distribution, dem Erhalt und der Vermittlung zeitbasierter Medienkunst. Das 2006 in Düsseldorf gegründete Institut verfügt seit 2021 über einen eigenen Videokunstkanal, *IMAI Play*. Dieser setzt auf eine partizipative Präsentation der Videos aus dem IMAI-Archiv und lädt die Nutzer*innen dazu ein, eigene Videoprogramme zusammenzustellen, diese zu teilen und andere zu kommentieren.

Der **Videonale e.V.** ist ein gemeinnütziger Verein mit Sitz in Bonn, der 1984 gegründet wurde, um der damals noch jungen internationalen Videokunst eine erste Plattform in Deutschland zu bieten – die Videonale Bonn ist damit eines der ältesten Festivals für Videokunst weltweit. Seitdem widmet sich der Verein der Vermittlung von zeitgenössischer Videokunst in all ihren Facetten und wendet sich damit an ein sowohl regionales als auch nationales und internationales Publikum. Der Verein realisiert alle zwei Jahre die **VIDEONALE – Festival für Video und zeitbasierte Kunstformen** mit einer Ausstellungspräsentation und einem umfangreichen Festivalprogramm. Seit 2010 verfügt die **VIDEONALE** über ein Online-Videoarchiv mit über 200 Einträgen.

Alle Abbildungen:
Video Congress,
Schaunsland
Nr. 5: Begegnung
© Video Congress,
IMAI – Inter Media
Art Institute, 2023



You better don't know

Post-digitale Kultur trifft auf Science-Fiction: Das Kunstprojekt *You better don't know* hinterfragt und inszeniert das Verhältnis von Umwelt, Mensch und Realitätssinn und entwickelt spekulative Erzählungen für paranormale und außerirdische Erfahrungen.

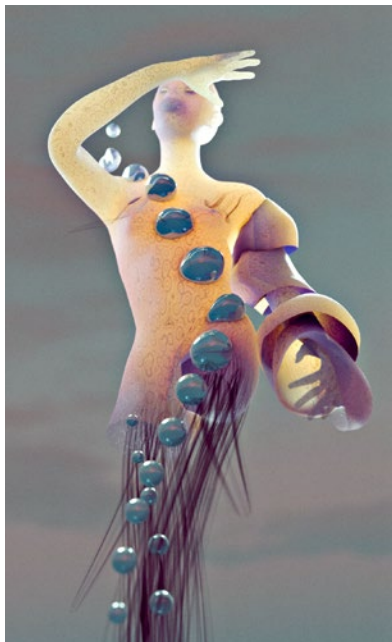
You better don't know schafft eine faszinierende surreale Begegnung mit außerirdischem Leben. Die Künstlerinnen greifen den Ufo-Mythos auf, um zum Spielen und Experimentieren mit Realitätsordnungen einzuladen. Im Zentrum des Geschehens stehen die Teilnehmenden: In einem hypnotischen Zustand zwischen Träumen und Wachsein verlassen sie ihre wohlbekannte alltägliche Umgebung, um sich in eine postapokalyptische Welt voller Herausforderungen zu begeben. Im Austausch mit Wesen aus völlig fremden Welten werden sie zu aktiven Mitgestalter*innen einer möglichen Zukunft.

Seit meiner ersten paranormalen, außerirdischen Begegnung im Alter von acht Jahren in Form einer nicht eindeutig zu definierenden Lichterscheinung am Himmel frage ich mich immer wieder, ob diese Erfahrung wirklich bzw. real oder bloß eine Illusion des Lichts war, die aufgrund eines übermäßigen Konsums von Sci-Fi-Filmen in Erscheinung getreten ist.

I WANT TO BELIEVE

Mein Glaube an die Menschheit beruht darauf, dass unsere postdigitale Gesellschaft eine Lösung für den Umgang mit Intoleranz und Ablehnung gegenüber Fremden/Fremdartigem findet.

Vesela Stanoeva



Die künstlerische Produktion *You better don't know* fördert die Zusammenarbeit verschiedener Institutionen und Künstler*innen aus den unterschiedlichsten künstlerischen Sparten (u. a. Medienkunst, Creative Coding, Sounddesign, Tanz, Lichtdesign, Szenografie, Kostümdesign, 3-D-Design), um sich vor dem Hintergrund des sozialen und politischen Wandels gemeinsam dem Thema der postdigitalen Gesellschaft zu widmen. Die Ergebnisse des Kooperationsprojekts werden auf



Alle Abbildungen:
*You better don't
know* © Ruhr-
gebieterinnen

WAS: immersive,
transmediale Mixed-Reality-
Performance mit 3-D-Visualisierung

WER: Ruhrgebieterinnen
in Kooperation mit MIREVI

WO: Düsseldorf &
Dortmund

ZEITRAUM: Juni 2023 bis Juni
2024

dem NEW NOW Festival für digitale
Künste in Essen präsentiert. Angedacht
sind zudem mindestens zwei weitere
Aufführungen im Dortmunder Theater
im Depot.

Die Ruhrgebieterinnen (www.ruhrgebieterinnen.de)
sind ein Künstlerinnenkollektiv, das 2021 von Vesela
Stanoeva und Elisabeth Drache gegründet wurde und sich
auf digitale Performance spezialisiert hat. Sie erproben
neue Formen von Begegnungen und Differenzen sowie
Potenziale von Diversität in verschiedenen performativen
und installativen Projekten.

MIREVI (www.mirevi.de) ist die Arbeitsgruppe „Mixed
Reality und Visualisierung“ der Hochschule Düsseldorf.
In einem externen Labor nahe des Düsseldorfer Haupt-
bahnhofs arbeitet ein Team aus Wissenschaftler*innen,
Techniker*innen und Gestalter*innen zusammen mit
Künstler*innen an innovativen Mensch-Technik-Schnitt-
stellen, die den ganzen Körper ansprechen.

Re-Imagining Public Life

Der Philosoph und Soziologe Henri Lefebvre hat 1968 das „Recht auf Stadt“ eingefordert. Die Hochschule Düsseldorf und das FFT Düsseldorf (Forum Freies Theater) betrieben in ebendiesem Sinne Feldforschung. Im Projekt *Re-Imagining Public Life* setzten sie sich forschend und künstlerisch mit der städtischen Umgebung auseinander.



Die Städte sind im Wandel und mit ihnen die Öffentlichkeit. Bauprojekte wie das Areal Kö-Bogen II in der Düsseldorfer Innenstadt mit dem sogenannten Ingenhoven-Tal und der Neugestaltung des Gustaf-Gründgens-Platzes versprechen eine nachhaltige ‚Reparatur‘ der Stadtlandschaft und des urbanen Lebens. Doch welche Formen von Öffentlichkeit finden hier statt? Welche Rolle spielen Privatisierung, Investment, Stadtmarketing und Design? Was passiert mit dem Verkehr und was ist eigentlich ‚grüne Architektur‘? Für die Hochschule Düsseldorf und das FFT Düsseldorf wurde das Ingenhoven-Tal zum Experimentierfeld für spielerische Formate. In Workshops, einer Ausstellung im Foyer des FFT, einem performativen Stadtspaziergang und einem Tischgespräch erforschten sie aktuelle Tendenzen der Stadtentwicklung und befragten die Erzählungen, die die städtebaulichen Eingriffe und Planungen begleiten. Dabei folgten sie eben nicht der (unbewussten) Logik der Optimierung, sondern re-imaginierten Formen eines *anderen* Zusammenlebens. Mit der Eröffnung einer *Unbedingten Universität* unter freiem Himmel oder beim Stadtspaziergang *Sichtgrün – Die steinernen Täler und grünen Hügel der Stadt* mit dem Performer Hauke Heumann, dem Fotografen Jan Lemitz und dem Dramaturgen Moritz Hannemann intervenierten sie in den alltäglichen

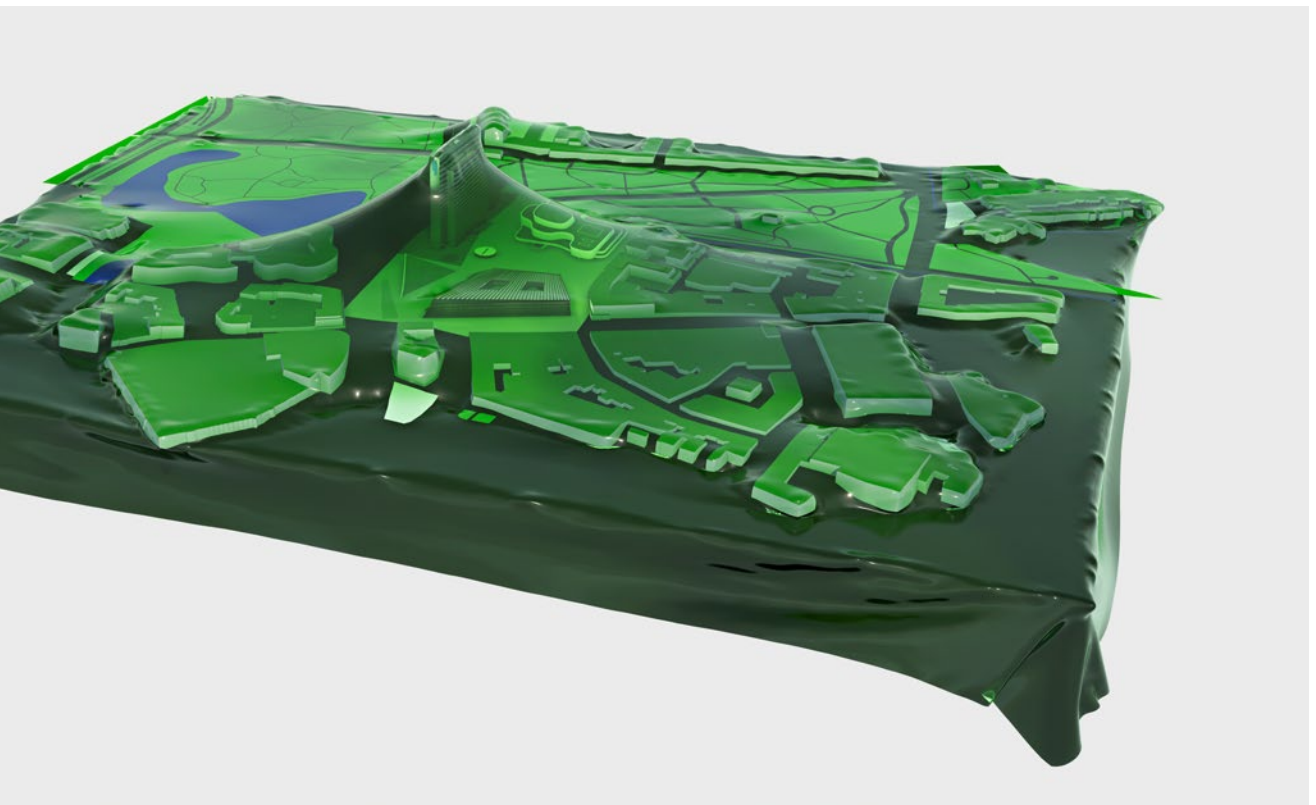
WAS:	Interventionen an Schnittstellen städtischer und digitaler Öffentlichkeiten, Erkundungen im Düsseldorfer Stadtraum
WER:	Hochschule Düsseldorf (Prof. Anja Vormann, Professorin für audiovisuelle Medien, Fachbereich Design), FFT Düsseldorf (Forum Freies Theater)
WO:	Düsseldorfer Innenstadt
ZEITRAUM:	Juni 2022 bis Juni 2023
PROJEKT BETEILIGTE:	Moritz Hannemann, Hauke Heumann, Jan Lemitz, Janna Lichter, Marcel Mücke, Laura Oldörp, Lukas Röber, Anja Vormann und Studierende der HSD Düsseldorf; sowie Kai van Eikels, Alexander Konrad und Wen Wu im Rahmen von Workshops und Klaus Englert, Sebastian Kirsch, Dagmar Pelger, Christoph Schäfer und Laura Strack im Rahmen des Tischgesprächs
Links: <i>Re-Imagining Public Life</i> .	Rechts: <i>Re-Imagining Public Life</i> . 3-D-Ansicht:
Foto-Aufnahme: Ko-Bögen II	Ingenhoven-Tal
© Ingenhoven Architects	© Ingenhoven Architects,
Foto: Prof. Anja Vormann / Hochschule Düsseldorf	Prof. Anja Vormann, Gabriel Abu Rabia



Strukturen der Lebens- und Arbeitswelt – spielerisch, spekulativ, forschend, performativ, auch im Sinne eines *cultural hackings*, also affirmativ-kritisch, eingreifend und verändernd zugleich.

Paradise-Park– ist der Ü-Wagen des Fachbereichs Design der Hochschule Düsseldorf. Er geht der Frage nach, wie wir in Zukunft gemeinsam in den Städten leben möchten. Designer*innen sind Produzent*innen von Atmosphären, Lebensräumen und Wünschen, dabei häufig unter der Regie marktförmiger Strategien. Paradise-Park– arbeitet gegenläufig: Mittels künstlerischer Interventionen werden Entwürfe und Räume dekonstruiert, um ihre Wirkungsabsichten und Funktionen freizulegen. Als mobiles Stadtlabor versteht sich Paradise-Park– als Instrument der Partizipation, das Bürger*innen Gestaltungsmedien verstehen und Stadt aktiv mitgestalten lässt. Design erweitert sich in den Bereich der Kritik, der Vermittlung sowie der Produktion alternativer Stadtentwürfe. Paradise-Park– sind Anja Vormann als Professorin des Fachgebiets audiovisuelle Medien sowie die Mitarbeiter*innen Janna Lichter, Laura Oldölp und Patrick Kruse.

Das **FFT Düsseldorf (Forum Freies Theater)** ist ein Produktionshaus für freie darstellende Künste, das in einem Netzwerk aus Produktionsstätten, Theatern und weiteren Partner*innen lokal, (über)regional und international agiert. Neben Theater, Performance, Tanz und Musik präsentiert es auch Formate an den Übergängen zwischen verschiedenen künstlerischen Disziplinen und Medien. Dabei stellt es Künstler*innen nicht nur Produktionsmöglichkeiten und eine Bühne zur Verfügung, sondern erforscht neue Ideen und Räume des öffentlichen Austauschs und der Kooperation. Im Fokus stehen dabei die Themenfelder Demokratisierung, urbanes Leben und Handeln, Postkolonialismus und Transkulturalität sowie Vernetzung und Digitalität. Das FFT ist Teil des Bündnisses internationaler Produktionshäuser.



Aufteilungen des Sinnlichen. (Medien-)Ästhetik und Politik in der Gegenwart

WAS: internationale
Tagung und Workshop (vierzehn Beiträge
von internationalen Wissenschaftle-
r*innen unterschiedlicher Disziplinen:
Medien- und Kulturwissenschaft,
Kunstgeschichte, Neurophysiologie/
Gehirnforschung, Filmwissenschaft,
Sound Studies), Artist Talk mit
Choy Ka Fai und ein Lab/Workshop
mit der Ben J. Riepe Kompanie

WER: Institut für
Medien- und Kulturwissenschaft der
Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf
(Maren Butte, Martin Hoffmann,
Diana Kasper und Kim Karger),
Ben J. Riepe Kompanie Düsseldorf

WO: FREIRAUM
Düsseldorf, Konzeptions- und Arbeits-
ort für die Künste und Wissenschaften

ZEITRAUM: April 2022 bis
Oktober 2022, Tagung und Workshop
am 21. und 22. Mai 2022



Wie verändert sich die sinnliche Wahrnehmung mit der Digitalisierung? Und wie organisieren die Künste die sinnliche Wahrnehmung? Welche Ästhetiken entwickelt die (Medien-)Kunst? Diesen Fragen widmeten sich das Institut für Medien- und Kulturwissenschaft der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf und die Ben J. Riepe Kompanie.



Ben J. Riepe:
CREATURE
© Ben J. Riepe,
CREATURE,
Kunst & Denker
Contemporary,
Ausstellungs-
ansicht: Kunst
& Denker
Contemporary
Foto: Alexander
Basile

Touchpads, Face Locks und Sensoren – längst sind es nicht mehr nur die mechanische Tastatur oder der Bildschirm, über die wir mit der medialen Umwelt interagieren. Wir berühren und fühlen die Geräte, Apps und Programme, wir sprechen mit ihnen. Die Grenzen zwischen Mensch und Maschine werden fließender. Bei der internationalen Tagung *Aufteilungen des Sinnlichen: (Medien-)Ästhetik und Politik in der Gegenwart* ging es um ebendiese Art der sinnlichen Wahrnehmung digitaler Inhalte und Formen und ihre jeweiligen gesellschaftlichen und politischen Bedeutungen. Unsere technisierte Umwelt gestaltet gezielt und entlang der menschlichen Sinneskanäle unser Erleben digitaler Medien und Räume, eröffnet Zugänge und bestimmt Teilhabe mit.

Untersucht wurden die sinnlichen Interaktionen der Bedienung, das Erfahren und Steuern von sinnlichen Oberflächen wie Tablet, Smartphone oder virtuellen Umgebungen und Onlinemedien im Verhältnis zum physischen Sein in einer analogen Welt. Die Tagung brachte wissenschaftliche und künstlerische Perspektiven auf das Verhältnis von analoger und digitaler Erfahrung in der Gegenwart zusammen und reflektierte die Ästhetik der Medienkunst. Denn sie ist es, die



die Sinnlichkeit der digitalen Interaktion gestalten, aber eben auch Unerwartetes hervorbringen kann.

Das Herzstück der Veranstaltung im Düsseldorfer FREIRAUM bildete ein künstlerischer Workshop der Ben J. Riepe Kompanie, in dem mit praktischen Übungen über die sinnliche Erfahrung von Medienkunst und darstellenden Künsten nachgedacht wurde.

Das **Institut für Medien- und Kulturwissenschaft der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf** beschäftigt sich mit den Wechselwirkungen zwischen medial vermittelten Kommunikationsprozessen und kulturellen Ordnungen. Es gliedert sich in einen Bachelorstudiengang Medien- und Kulturwissenschaft, den Masterstudiengang Medienkulturanalyse sowie den trinationalen Masterstudiengang Theater- und Medienkulturen im transnationalen Raum / Analyse des Pratique Culturelles. Die Forschungsarbeiten des Instituts bewegen sich in den Feldern populäre Kulturen, Sound, Game und Performance Studies sowie audiovisuelle und digitale Kulturen.

Ben J. Riepe, Jahrgang 1979, studierte Tanz und Choreografie an der Essener Folkwang Universität der Künste. Er war als Bühnentänzer unter anderem beim Tanztheater Wuppertal Pina Bausch und bei V. A. Wölfl / NEUER TANZ engagiert. Der seit 2006 freischaffende und mehrfach ausgezeichnete Choreograf betreibt seit 2010 eine eigene Produktionsstätte in Düsseldorf, den FREIRAUM, als kollaborativen Konzeptions- und Arbeitsort für die Künste und realisiert regelmäßig eigene Produktionen, auch als Gastchoreograf für renommierte Kompanien, darunter das Ballett am Rhein oder die Dance Company Osnabrück.

Digital Social Arts

In acht experimentellen Werkstattgesprächen überprüften die Kolping Hochschule für Gesundheit und Soziales und die KünstlerInnenvereinigung Jungblut & Herrmann unser soziales Miteinander im digitalen Zeitalter.

Wie verändert sich die Kunstlandschaft durch Digitalität? Wie die Soziale Arbeit? Und wo liegen die Schnittmengen beider in der Mitgestaltung des digitalen Wandels? Ausgehend von der Annahme, dass sich sowohl die künstlerische Praxis als auch die Praxis Sozialer Arbeit traditionell über die unmittelbare Begegnung mit Menschen auszeichnen, verzeichnen die Projektmacher*innen bei beiden Disziplinen ein fehlendes fundiertes Verständnis davon, was Digitalität für ihre berufliche Praxis eigentlich bedeutet und bedeuten kann. Also haben sie die Disziplinen zusammengebracht, in einem Studio, an einem Tisch. In acht Gesprächen trafen sich am Thema Interessierte, zum Beispiel eine Grundschullehrerin, die digital informiert arbeiten möchte, und ein Vertreter aus dem Bereich der Medienkunst. Oder der Leiter des digitalen Jugendzentrums Köln und ein Gesprächspartner aus der digitalen Wirtschaft. Ziel war es, verschiedene Berufsgruppen miteinander in Kontakt zu bringen. Die Gespräche folgten der Idee einer zufälligen Begegnung. Und sie wurden künstlerisch begleitet und beeinflusst, zum Beispiel durch provokative Text-to-Speech-Einwürfe („Jedes Kind sollte ein Smartphone besitzen“), durch live eingespielte Synthesizer-Musik und zeichnerisch-visuelle Assoziationen. Die Gesprächsteilnehmer*innen waren dazu eingeladen, ihrem Interesse an Digitalität, an gesellschaftlicher Transformation, an Kunst und – vor allem – ihrem Interesse aneinander zu folgen. Die Gespräche wurden aufgezeichnet, ausgewertet, künstlerisch weiterverarbeitet und werden auf einer Website veröffentlicht.

WAS: Gesprächsreihe als transdisziplinärer Werkstattprozess zum Umgang mit digitalem Wandel in Kunst und Sozialer Arbeit

WER: KünstlerInnenvereinigung Jungblut & Herrmann (Roman Jungblut, Claus Daniel Herrmann), Kolping Hochschule für Gesundheit und Soziales (Dr. Ulrich Weiß)

WO: Köln

ZEITRAUM: Oktober 2021 bis Februar 2023

ZEITRAUM GESPRÄCHE:
4. Februar 2022
bis 1. Dezember 2022 im Studio der KünstlerInnenvereinigung Jungblut & Herrmann

GESPRÄCHSTEILNEHMER*INNEN:
Friedemann

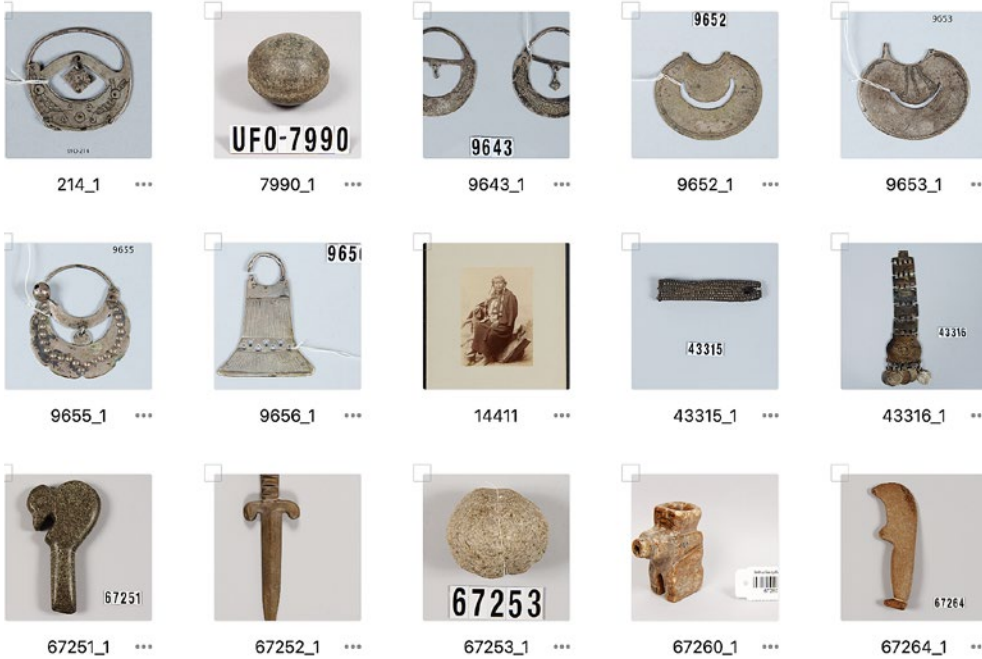
Dupelius, Mona El Gammal, Judith Erb, Almuth Fricke, Kathrin Goelz, Carla Harter, Daniel Heimbach, Carmen Johann, Marc Müller, Felix Museller, Frank Neises, Amelie Neumann, Ole Reichard, Thomas Riedel, Jens Schulze, Marcus Zilz

Die **Kolping Hochschule für Gesundheit und Soziales** in Köln bietet seit 2021 als digitale Präsenzhochschule vier Studiengänge im Bereich Gesundheit und Soziales an, darunter den grundständigen Studiengang Soziale Arbeit. Die Kolping Hochschule hat sich die Aufgabe gestellt, die digitalen Aspekte gesellschaftlichen Wandels in ihrer Bedeutung insbesondere für Adressat*innen Sozialer Arbeit, vor allem aber im Bereich der gestaltenden digitalen Gemeinwesenarbeit zu erforschen und mitzugestalten.

Die **KünstlerInnenvereinigung Jungblut & Herrmann** aus Köln arbeitet seit 2009 an transmedialen Installationen sowie allgemein an audiovisuellen Erfahrungen – in öffentlichen wie in virtuellen Räumen. Jungblut & Herrmann befassen sich intensiv mit medienkünstlerischen Projekten an den Schnittstellen von virtuellem und physischem Raum sowie von künstlerischer Gestaltung und politischem Statement.

Leaky Archive

Wie können koloniale Archive und Sammlungen mithilfe digitaler Technologien kritisch erschlossen und reflektiert werden? Dieser Frage widmet sich ein digitales Stipendiat*innenprogramm, bei dem es beispielsweise um die Frage geht, wie sich digitalisierte Sammlungsbestände neuartig vermitteln lassen.



Anahí Rayen
Mariluán, o. T.
(*Einblick in das
Archiv*)
© Agustina
Andreoletti /
Rautenstrauch-
Joest-Museum

Das Projekt *Leaky Archive* untersucht, wie koloniale Archive und Sammlungen in postkolonialen Zeiten weiterentwickelt werden können. Ausgehend von der Free/Libre-Open-Source-Philosophie, schaffen die Teams des Rautenstrauch-Joest-Museums (RJM) und der Kunsthochschule für Medien (KHM) in Zusammenarbeit mit lokalen und internationalen Institutionen, Kolleg*innen und der Öffentlichkeit ein neuartiges Archiv – lebendig, multiperspektivisch und mehrstimmig.

Als Teil dieses Archivprojekts werden digitale Fellowships ins Leben gerufen, die sich auf die grundlegenden Perspektiven der Online-Zusammenarbeit, des Wissensaustausches und der dezentralen Infrastruktur konzentrieren. Das Projekt zielt nicht darauf ab, analoge Ideen in den digitalen Raum zu übertragen, sondern die Sammlungen des RJM, die Konsequenzen ihrer Digitalisierung, die Möglichkeiten ihrer Vermittlung und ihre radikale Demokratisierung durch die Erstellung von Leitfäden digital zu überdenken.

Die Ausschreibungen der Fellowships richten sich an Künstler*innen, Aktivist*innen, Macher*innen, Fachleute oder Kollektive aus dem Globalen Süden. In jeder Runde erforschen vier Stipendiat*innen drei Monate lang eine eigene Idee. In digitalen öffentlichen Rundgängen sowie Lecture Performances gewähren sie Einblicke in ihre Forschungsergebnisse.



Altes Mausoleum der Nabobs
von Dacca.

WAS: digitale Fellowships und weitere Vorhaben zur Erforschung und kritischen Neubeleuchtung kolonialer Archive und Sammlungen in Köln

WER: Rautenstrauch-Joest-Museum & Kunsthochschule für Medien Köln mit Agustina Andreoletti, Anahí Rayen Mariluán, Adaptive Radiations Working Group (Mica Cabildo & Curtis Cresswell), Awuor Onyango, Bea Mariano, Donja Nasseri, Emdadul Hoque Topu, Gatari Surya Kusuma, Ifunanya Madufor, Isabella Celis Campos & Juan Cortés, Miriam Hillawi Abraham, Sam Hopkins und vielen anderen

WO: Köln & online

ZEITRAUM: Frühjahr 2022 bis November 2023

WEBSITE: rjm-leakyarchive.de & drops.rjm-leakyarchive.de

Emdadul Hoque Topu, o.T. (aus dem Archiv)
© der Künstler und Agustina Andreoletti / Rautenstrauch-Joest-Museum

Das 1901 im Kölner Süden gegründete Haus wurde im Jahr 2010 als **Rautenstrauch-Joest-Museum – Kulturen der Welt** in einem Neubau im Zentrum der Stadt wiedereröffnet. Dort werden etwa 70.000 Alltags- und Ritualobjekte und rund 100.000 historische Fotografien aus Ozeanien, Asien, Afrika und den Amerikas verwahrt. Ausgehend von diesem vorwiegend historischen Sammlungsbestand, werden unterschiedliche Perspektiven auf das gemeinsam geteilte kulturelle Erbe geöffnet, mit vielfältigen vergangenen, gegenwärtigen und zukünftigen Bedeutungsebenen.

Die **Kunsthochschule für Medien (KHM)** wurde 1989 gegründet und 1990 in Köln eröffnet. Heute ist die KHM erfolgreicher Teil der deutschen Kunst- und Filmhochschulandschaft. Sie vertritt einen projektorientierten Ansatz und fördert gezielt die interdisziplinäre Auseinandersetzung mit unterschiedlichen künstlerischen Feldern (u. a. Fotografie, Spiel-, Dokumentar- und Experimentalfilm, Video und Lichtkunst, Kamera und Bildgestaltung, experimentelle Informatik, bis hin zu Theorie, Ästhetik und Geschichte der Maschinen, der Künste und der Medien).



Leaky Archive:
Pressebild
© Agustina Andreoletti / Rautenstrauch-Joest-Museum

FULLDEMO.cracy

Das Künstler*innenkollektiv Trafique und die Theatergruppe WEHR51 entwickeln mit *FULLDEMO.cracy* eine Live-Game-Inszenierung als immersives Erlebnis im theatralen Raum.

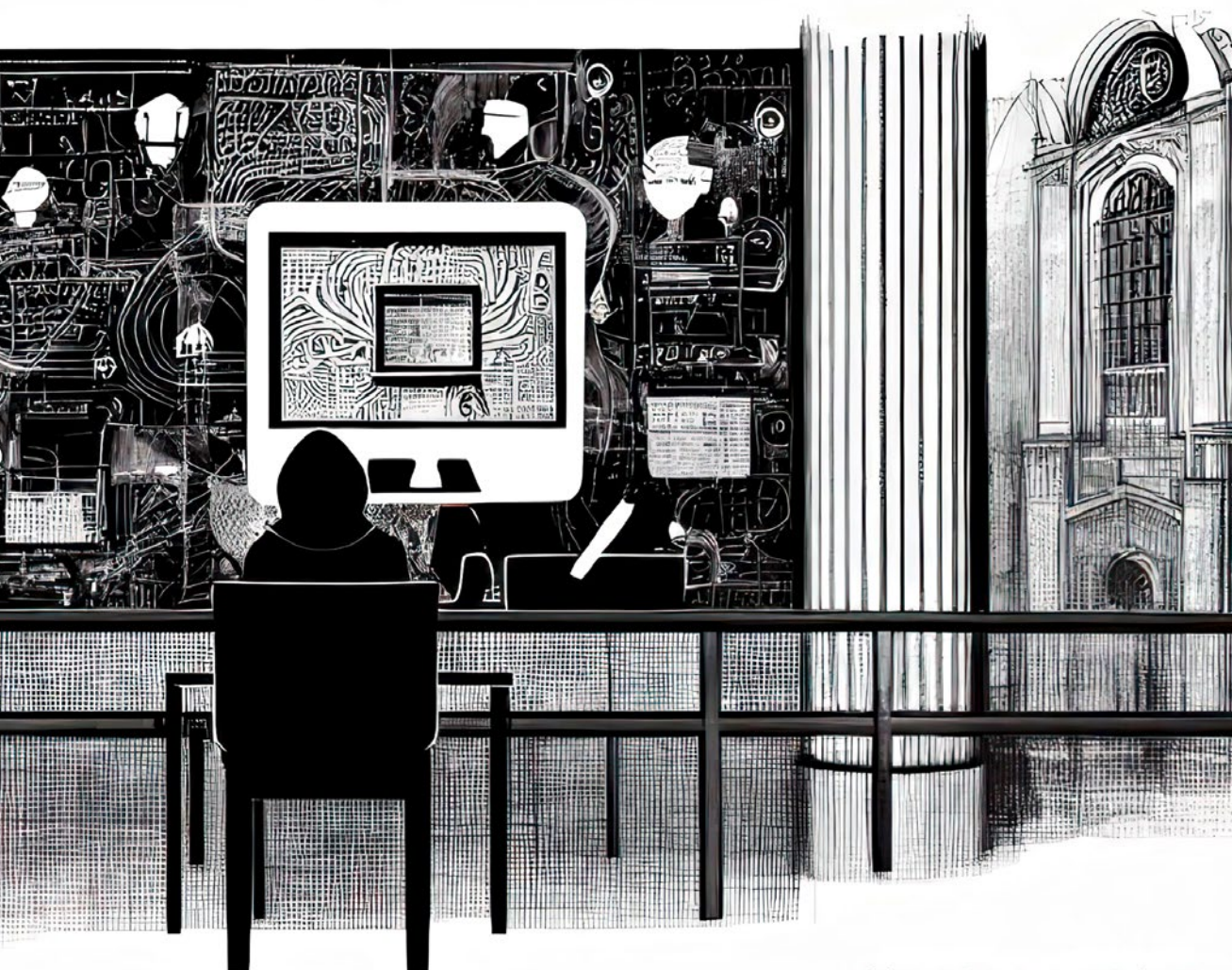
WAS:	Live-Game-Theater mit Escape-Room-Charakter
WER:	Trafique und WEHR51
WO:	Studio Trafique in Köln
ZEITRAUM:	Oktober 2022 bis Dezember 2023
PREMIERE:	am 2. Dezember 2023 im Studio Trafique
PRODUKTIONSTEAM:	Björn Gabriel (Konzept, Regie, Text), Anna Marienfeld (Konzept, Produktionsleitung, Schauspiel), Andrea Bleikamp (Co-Regie), Rosi Ulrich (Dramaturgie), Lisa Reutelsterz (Video & Design), Tobias Weikamp (Video & Programmierung), Regina Bensch (Regieassistentz)

Bei der Theaterarbeit *FULLDEMO.cracy* werden die Zuschauer*innen zu Spieler*innen. Als investigative Journalist*innen agieren sie in Gruppen, die zur überraschenden Parlamentsbesetzung durch Aktivist*innen der *fulldemo.cracy*-Bewegung recherchieren. Wer sind diese selbsternannten „Demokrat*innen“? Handelt es sich um einen Angriff auf den Status quo oder um eine notwendige Revolution in Politik und Gesellschaft? Trafique und WEHR51 entwickeln gemeinsam mit einer Designerin und einem Programmierer einen realitätsnahen Polit-Thriller als Live-Game-Theater mit dem Charakter eines Escape-Rooms. Im Multiplayer-Live-Setting sollen die Zuschauer*innen die Geschichte aktiv beeinflussen: Erzählen sie von einer sich vermeintlich spaltenden Gesellschaft? Von einer friedlichen Intervention beim Ringen um die Demokratie? Oder doch eher von einem beginnenden Bürgerkrieg? Die Zuschauenden bilden zwei Redaktionsteams. Sie arbeiten in einem Redaktionsraum, der, wie in einem Escape-Game, Mittelpunkt und Handlungsort des Live-Game-Theaters ist. Für das Stück wird ein Intranet erstellt, zu dem die Spieler*innen über einen lokalen Server Zugang haben. So entsteht auf digitaler Ebene ein dritter Raum, in dem sich das narrative Geschehen beobachten und lenken lässt. Koordiniert wird das Spielgeschehen von einer Live-Regie.



Trafique ist ein freies Künstler*innenkollektiv aus Köln, das sich seit 2012 aktuellen gesellschaftlichen Herausforderungen und politischen Fragestellungen verschrieben hat. Im Fokus steht die Entwicklung zeitgenössischer Ästhetiken durch den Einsatz digitaler und filmischer Komponenten in Kombination mit theatralen Methoden. Das Kernensemble besteht aus rund zehn Künstler*innen der Bereiche Video- und Soundkunst, Kamera- und Theaterregie, Setdesign, Dramaturgie, Schauspiel und Text. Nicht erst seit Beginn der Pandemie befassen sie sich zunehmend mit digitalen Techniken und der Entwicklung neuer Narrative, die stets zum Ziel haben, performative Live-Erlebnisse zu kreieren.

WEHR51 aus Köln unter der Leitung von Andrea Bleikamp (Regie) und Rosi Ulrich (Text/Dramaturgie) setzt eigene Konzepte und Theatertexte um, die sich aktuellen und gesellschaftspolitisch relevanten Themen widmen. Sie suchen nach neuen dramaturgischen Ansätzen, die an außergewöhnliche Aufführungsorte führen und immersive Kunstformen beinhalten. Ausgangsidee und Thema geben den dramaturgischen Ansatz vor, bei dem Ebenen wie Schauspiel, Tanz, Musik oder Video gleichwertig kombiniert und erweitert werden. So entsteht ein vielfältiger Spielplan aus hybriden Inszenierungen, die Schauspiel, Video und Hörspiel, Live-Painting und Tanz, theatrale Musikskulpturen, neue Musik und theatrale VR-Installationen umfassen. WEHR51 versteht das Publikum als Teil der Inszenierung.



Augmented Art Advertising. Räumliche Repräsentation & Wahrnehmung im Stadtleben

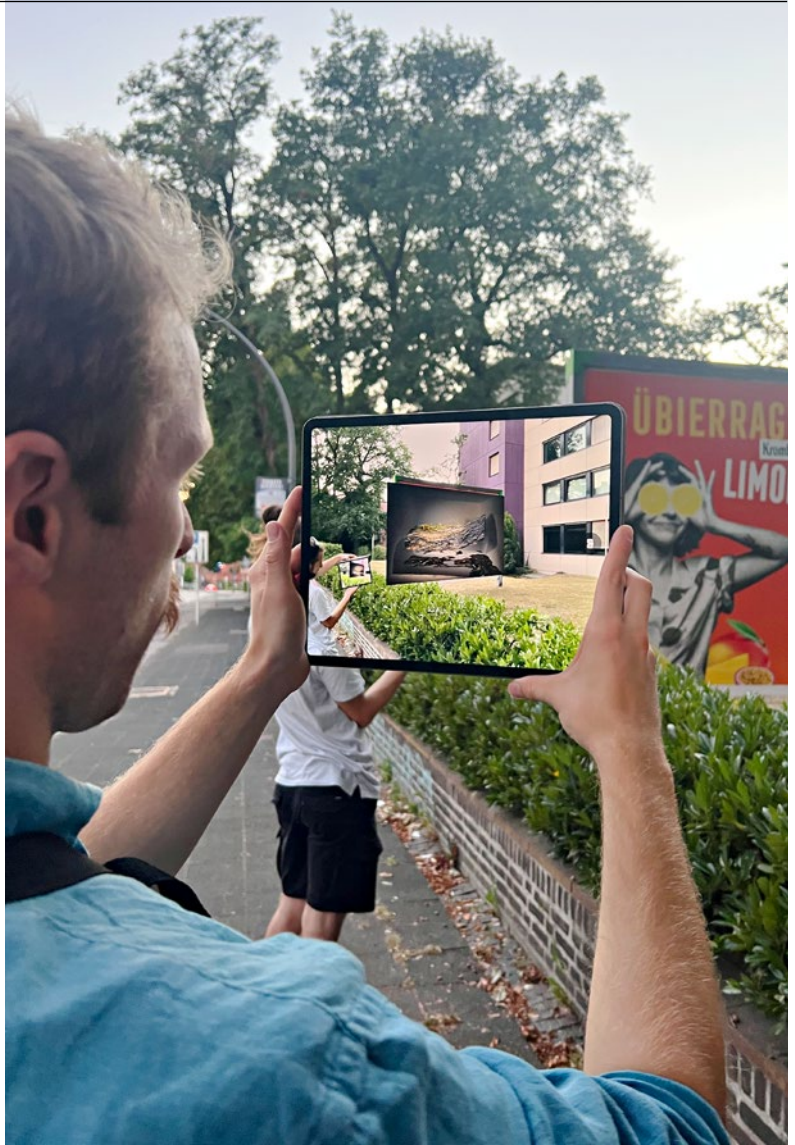
Wie stark ist unsere räumliche Wahrnehmung und Orientierung durch alltägliche mediale Eingriffe verzerrt – ob durch den Einfluss von großflächigen Werbeplakaten oder durch die ständige Interaktion mit Geolokalisations- und Kartografierungs-Apps auf dem Smartphone? Sind alternative Repräsentationen des uns umgebenden städtischen Raumes möglich – durch Mobilgeräte, vielleicht auch durch Kunst?

Augmented-Reality-Systeme versprechen eine Vielzahl faszinierender Möglichkeiten für künstlerische Anwendungen. Durch sie können immersive Erfahrungsräume intuitiv und spielerisch betreten werden. Sie erweitern das Stadtbild und schaffen neue individuell und kollektiv gestaltbare Räume; neue Zukunftsvisionen werden darstellbar. Wie wäre es zum Beispiel, wenn unser Stadtbild durch Kunstwerke überblendet wird, anstatt von großflächigen Werbeplakaten geprägt zu sein? Das Gemeinschaftsprojekt *Erweiterte Welten*, eine freie Übersetzung des englischen Fachausdrucks Augmented Reality, kreist um eine mithilfe eines Smartphones oder eines Tablets erweiterte Realität: Die virtuelle Erweiterung des physischen Raumes wird erlebbar, obwohl sie mit den eigenen Augen nicht zu sehen ist.

AUSSTELLUNG (MARL, 12. BIS 28. AUGUST 2022)
Die Ausstellung folgte einem festgelegten, etwa einstündigen Parcours durch den Marler Stadtteil Hüls, startend am neuen (Übergangs-)Standort des Skulpturenmuseums. Studierende der Folkwang Universität der Künste in Essen und andere junge Künstler*innen aus Nordrhein-Westfalen haben für dieses Projekt zehn

WAS:	Augmented-Reality-basierte Ausstellung im städtischen Raum
WER:	Kollektiv 42, cityscaper GmbH, Skulpturenmuseum Marl, Folkwang Universität der Künste, Ruhr-Universität Bochum
KÜNSTLER*INNEN:	Lotta Bauer, Thiemo Frömberg, Hamidreza Ghasemi, Huang Huynh, Elena Kruglova, Donja Nasser, Enya Obert, Jana Kerima Stolzer & Lex Rütten, Julia Unkel
WO:	NRW, Marl, Essen, Aachen, Bochum
ZEITRAUM:	2021/22
VERANSTALTUNGEN:	AUSSTELLUNG DER SAMMLUNG DES SKULPTURENMUSEUMS IN NRW: ab Juli 2022 fortlaufend MEDIENKUNST-AUSSTELLUNG <i>Erweiterte Welten – urbane Medienkunst in Marl:</i> 12. bis 28. August 2022 in Marl SYMPOSIUM <i>Spekulative Welten, erweiterte Realitäten:</i> 11. November 2022 in Essen VERTIEFEND: Eine abschließende Dokumentation des gesamten Projekts fasst den Verlauf aller Projektphasen samt Vorträgen, Führungen, Symposium und Ausstellungssituationen in Form des Kataloges <i>Erweiterte Welten</i> (erschienen im Dezember 2022) zusammen.
INTERVIEW:	





Medienkunstwerke neu geschaffen – Videos, Animationen oder akustisch-visuelle Experimente. Diese wurden Werbeplakaten zugeordnet und erst mithilfe von Smartphones oder Tablets sichtbar: Diese Kunst ist virtuell, sie braucht keine Bilderrahmen und keine Sockel aus Beton. Kurze Werktexte, verfasst von Studierenden der Ruhr-Universität Bochum im Seminar „Künstlerische Interventionen in der Smart City“ von Jun.-Professorin Dr. Annette Urban, begleiteten die Ausstellung inhaltlich.

STADT-PARCOURS (STÄDTE IN NRW, AUGUST BIS DEZEMBER 2022)

Daraufhin konnten Interessierte aus ganz Nordrhein-Westfalen die großflächigen Werbeplakate in ihrer Nachbarschaft als Ausstellungsflächen einer erweiterten Realität erleben. Eine Auswahl von etwa 200 Kunstwerken aus dem umfangreichen Archiv des Skulpturenmuseums Marl wurde in dieser technisch avancierten Form zugänglich gemacht: Landschaftsbilder, Stillleben oder Porträts konnten mithilfe der eigens entwickelten App *adArt* auf dem Display präsentiert werden. Hielt man ein Smartphone in Richtung des Plakats, blieb dessen reale Umgebung auf dem Bildschirm weiterhin zu sehen, jedoch erschien statt der Plakatwerbung ein Kunstwerk.



Augmented Art Advertising: Stadt-Parcours. Foto: © Kunstmuseum Marl.

SYMPOSIUM SPEKULATIVE WELTEN, ERWEITERTE REALITÄTEN (ESSEN, 11. NOVEMBER 2022)

Das Medienkunstprojekt war ein gestalterisches Experiment zur Vermittlung musealer Inhalte durch die Nutzung zeitgenössischer Technologien. Darüber hinaus wurden Fragen im Hinblick auf verinnerlichte Repräsentationsräume angestoßen. Auf Einladung der Folkwang Universität der Künste und weiterer Kooperationspartner*innen regte das Symposium mit Podiumsdiskussionen und Vorträgen zum Diskurs zwischen Kunst, Kultur, Forschung und Industrie an.

Das **Kollektiv 42** ist ein Medienkunstkollektiv, bestehend aus Anastasija Delidova und Philip Popien. Das Duo hat sich im Jahr 2018 an der Folkwang Universität der Künste zusammengeschlossen und erarbeitet seitdem audiovisuelle Kompositionen, immersive Installationen und Mixed-Media-Performances.

cityscaper hat eine interaktive 3-D- und AR-Visualisierungsplattform entwickelt, die Stadtentwicklungsprojekte anschaulich an die Bürger*innen vermittelt und eine breitere Beteiligung der Bevölkerung ermöglicht. Die interaktiven Anwendungen erlauben ein immersives Erlebnis vor Ort und online, sodass komplexe Inhalte verständlich kommuniziert werden können.

Das **Skulpturenmuseum Marl** befindet sich seit April 2022 in einem Übergangsquartier in Marl-Hüls. Das Ausstellungsprogramm am neuen Standort konzentriert sich auf junge Positionen der zeitgenössischen Kunst. Es wird ergänzt durch künstlerische Interventionen im Stadtteil Hüls, die den reichen Bestand an Skulpturen im öffentlichen Raum der Stadt Marl interdisziplinär erweitern.

Cloud_Alchemy. Die Alchemie der Wolken – Art, Activism and Splitting Communities



WAS: begehbare Raum- und Multimedia-Installation, Climate Fiction, Planspiel und Workshop-Dokumentation zum Thema Klimawandel. Teil der Ausstellung *Nimmersatt? Gesellschaft ohne Wachstum denken*

WER: LWL-Museum für Kunst und Kultur Münster, Westfälischer Kunstverein, Kunsthalle Münster

KÜNSTLER*INNEN: Nina Fischer & Maroan el Sani

WO: Münster

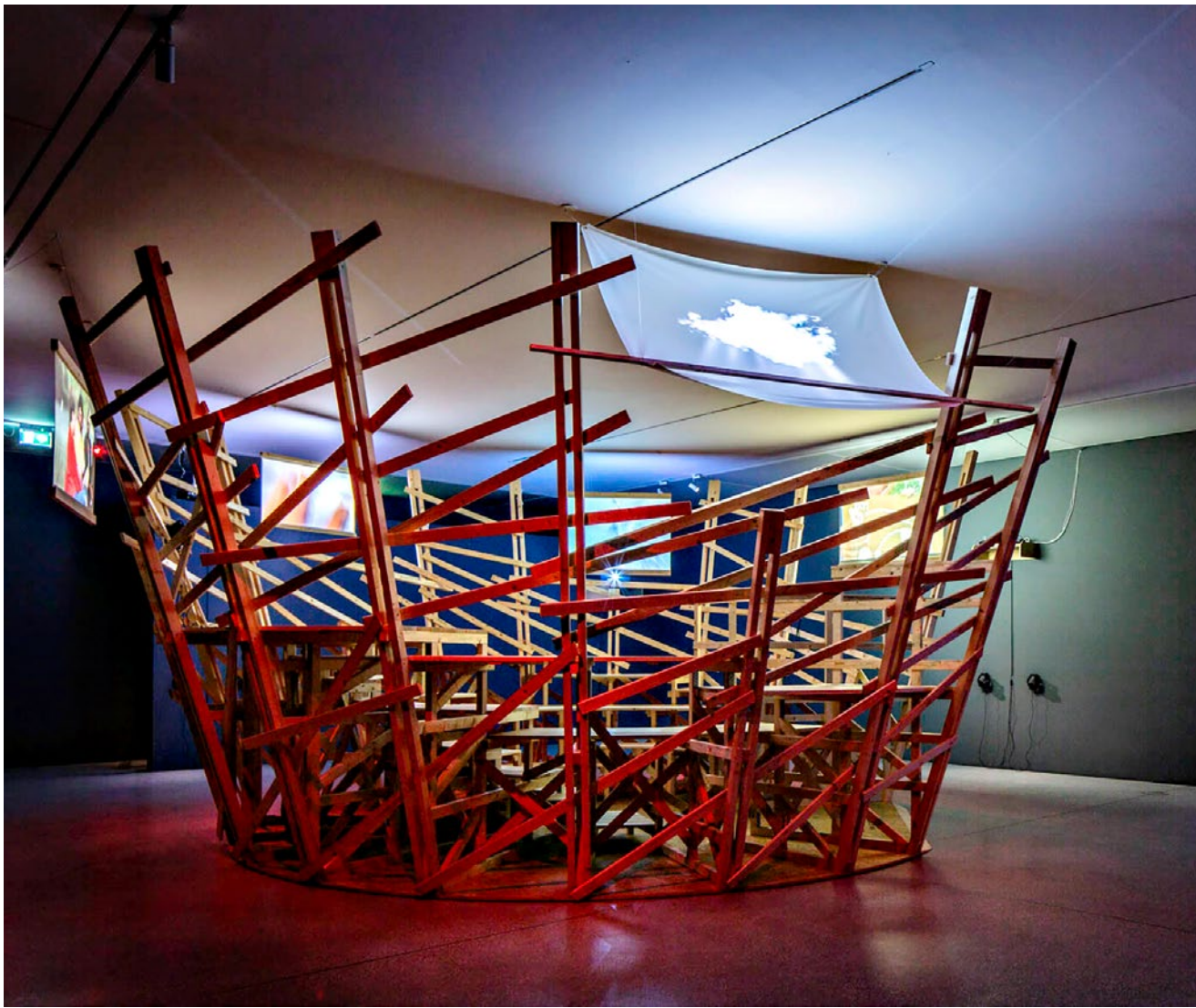
ZEITRAUM: 27. November 2021 bis 27. Februar 2022

PODCAST-INTERVIEW:



Weiter so, ad absurdum, bis es kein Zurück mehr gibt – wie viel Zeit bleibt uns noch bis zum Klimakollaps? Haben wir es in der Hand, durch unser Handeln die drohende Katastrophe zu vermeiden – oder ist unser Schicksal auf Erden ohnehin schon besiegelt? Welche Optionen haben wir noch?

Eine leuchtende Wolke – rätselhaft, gespenstisch, bedrohlich – geht um die Welt. Für den japanischen Autor und Theatermacher Toshiki Okada symbolisiert sie ‚die Welt danach‘ und ist zugleich ein unerklärliches Naturphänomen – und so steht diese schwebende Wolke für das Künstlerduo Fischer & el Sani, das sich auf einen



nach Fukushima entstandenen Text Okadas bezieht, erst einmal für sich selbst: als Manifestation einer übergeordneten, universellen Macht und als schlechtes Omen. Beim genaueren Hinsehen und -hören erschließt sich der Zusammenhang zur aktuellen Klimakrise. Thesen und utopische Visionen von Bruno Latour dienen als Ausgangspunkt für Diskussionen und situative Experimente; ebenso werden Texte von James Lovelock oder Lynn Margulis analysiert und kommentiert.

Der Zugang zur Installation ist über mehrere Ebenen möglich: sowohl im physisch-räumlichen Sinne durch die vielen Treppen und Plateaus der holzartigen Arena und die verschiedenen Videos als auch im übertragenen Sinne, nämlich in den Zwischenräumen von Dokumentation und Fiktion, Darstellung und Selbstreflexion, Handlungsmacht und Schicksal.

Hierbei ist der Blick hinter die Kulissen weit mehr als nur ein Making-of: Für die Dreharbeiten verbrachten die beteiligten Performer*innen, Künstler*innen und Aktivist*innen eine Woche auf dem Gelände der Floating University Berlin. An Tag 1 nahmen sie an zwei Workshops teil, die als Work in Progress dokumentiert wurden und eine weitere Kontextualisierung der Installation ermöglichen. Den ersten Workshop gestaltete die Choreografin und Kunsttheoretikerin Mira Hirtz. Sie setzte sich mit den philosophischen Schriften Bruno Latours auseinander, unter anderem mit dem *Terrestrischen*



Manifest und seinem Konzept der „sieben Planeten“, dem sie den Namen für ihren Workshop entnahm: *We don't (seem to) live on the same planet*. Den zweiten Workshop konzipierte die Klimaaktivistin Hanna Poddig zum Thema *Art and Activism*. Hier wurde die Verbindung zwischen engagierter Kunst und politischem Aktivismus neu beleuchtet. In beiden Workshops ging es darum, trotz antagonistischer Positionen einen Weg für Dialog, Annäherung und die Bildung einer Gemeinschaft zu finden.

Im Herzstück der medialen Installation, dem etwa 60-minütigen Climate-Fiction-Film *Die Alchemie der Wolken*, befindet sich eine siebenköpfige Gemeinde inmitten einer bereits fortgeschrittenen Klimakrise: Mit den eigenen Ängsten konfrontiert, muss jede*r für sich die Frage beantworten, ob man den Prophezeiungen rund um die ominöse Wolke Glauben schenken sollte oder nicht. Darüber hinaus geht es ums Überleben – und ums Umsiedeln. Was hält einen zurück? Flankiert wird dies durch eine Art Werbefilm fürs Auswandern ins Weltall, bestehend aus Film- und Bildcollagen. Die hier angepriesene Exit-Strategie ist nicht nur eine Anspielung auf einen von Latours sieben Planeten, sondern auch auf neueste Pläne zur Besiedlung des Mars, wie sie von Jeff Bezos oder Elon Musk verfolgt werden.

Alle Abbildungen:
Nina Fischer &
Maroan el Sani

*Die Alchemie
der Wolken –
Art, Activism
and Splitting
Communities*
6-Kanal-Video-
installation,
trichterförmige
Holzkonstruktion,
2021

Production Still,
2021 © Fischer &
el Sani und
VG Bild Kunst,
Bonn 2021

Koproduziert
durch das LWL-
Museum für
Kunst und Kultur.
Gefördert durch
das Ministerium
für Kultur und
Wissenschaft des
Landes NRW

Nina Fischer und **Maroan el Sani** arbeiten seit 1993 in Berlin zusammen. In ihrem Schaffen verhandeln sie gesellschaftliche Veränderungen mit unterschiedlichen Medien wie Film, Fotografie, Installation und Skulptur. Ihre Arbeit ist eine permanente Auseinandersetzung mit dem Wandel der Zeit.

Das **LWL-Museum für Kunst und Kultur Münster** in Trägerschaft des Landschaftsverbandes Westfalen-Lippe gehört zu den größten kunst- und kulturgeschichtlichen Museen Nordrhein-Westfalens. Seit 1908 befindet es sich am Münsteraner Domplatz.

Die **Kunsthalle Münster** präsentiert seit ihrer Eröffnung im Jahr 1991 nationale wie internationale zeitgenössische Kunst. In wechselnden Ausstellungen nimmt die Kunsthalle aktuelle Tendenzen und gesellschaftlich relevante Themen in den Blick. Dabei versteht sie sich als Produktionsort und Laboratorium – als ein Ort sinnlicher Erfahrungen, aber auch des Austauschs und der theoretischen Reflexion.

Der **Westfälische Kunstverein** wurde 1831 von Bürger*innen der Stadt Münster gegründet und ist damit einer der ältesten Kunstvereine Deutschlands. Die Einrichtung trägt wesentlich zur Nachwuchsförderung in der internationalen bildenden Kunst bei. Die Sammlungstätigkeit führte 1908 zur Gründung des Westfälischen Landesmuseums (LWL-Museum für Kunst und Kultur), dessen größter Leihgeber bis heute der Kunstverein ist. Schon seit 1908 mit dem Westfälischen Landesmuseum (LWL-Museum) verbunden, befindet sich der Kunstverein seit 2013 im Erdgeschoss des Museumsneubaus an der Rothenburg.

MEDIEN KUNST FELLOWS

Audience Participation Lab

WAS: Theater-performance mit Publikumsbeteiligung, Interaktion, Sensoren, Daten und IoT

WER: STERNA | PAU (Organisation und Produktionsleitung: Laura Pföhler, Akquise Testpublikum und Betreuung Fellow: Maren Becker), Lisa Passing (Fellow)

WO: Essen (Residenz im Maschinenhaus Essen), Berlin (Haus Kunst Mitte), Bochum (BlueSquare, Ruhr Universität), Düsseldorf (FFT Forum Freies Theater Düsseldorf)

ZEITRAUM: Juni 2022 bis Ende 2023

PREMIERE *ghostlike*: am 25. Februar 2023 in Düsseldorf, weitere Auf-führungen am 26. und 28. Februar 2023, Gastspieltermine sind ab Herbst 2023 in Essen und Dortmund geplant, Weiterentwicklung und Auswertung der Tools bis Ende 2023

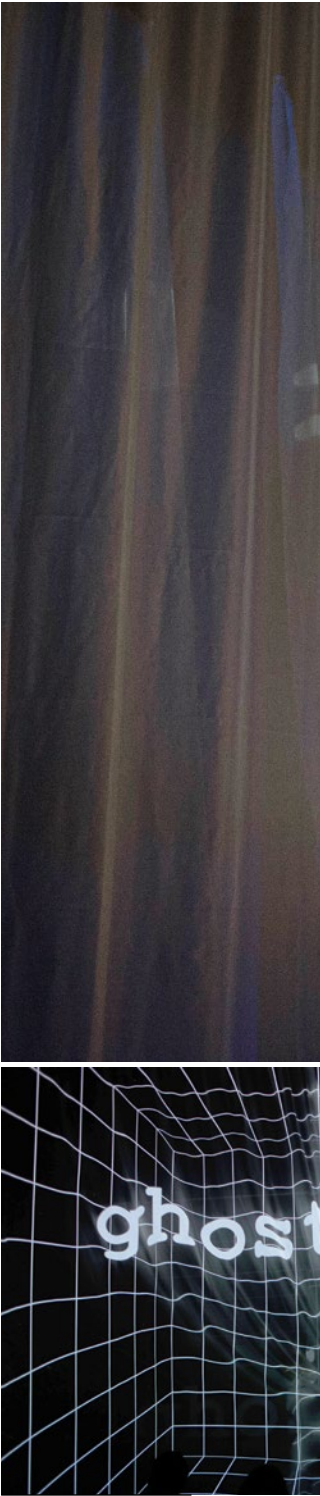
TEAM *ghostlike*: Konzept und Stückentwicklung: Maren Becker, Yasmin Fahbod, Lisa Passing, Laura Pföhler, Hannes Siebert, Jolanda Uhlig. Regie: Laura Pföhler. Performance: Maren Becker, Yasmin Fahbod, Hannes Siebert. Kreativtechnologie: Lisa Passing. Gamedesign: Hannes Siebert. Bühne & Video: Christopher Dippert. Bühnenbildassistent: Lea Deckers. Kostüm: Jolanda Uhlig. Musik: Maren Becker, Laura Pföhler. Produktionsleitung: Laura Zielinski. Veranstaltungstechnik und Lichtdesign: Julius Kindermann. Sounddesign: Simon Nieder. Dramaturgie: Aidan Riebensahm, Laura Zielinski

Ein Stück, das nur mit der aktiven Teilnahme des Publikums stattfinden kann: Die Performance-gruppe STERNA | PAU und die Webdesignerin Lisa Passing ent-wickelten digitale Tools für eine Inszenierung, die Theater und Computerspiele lustvoll miteinan-der verbindet.

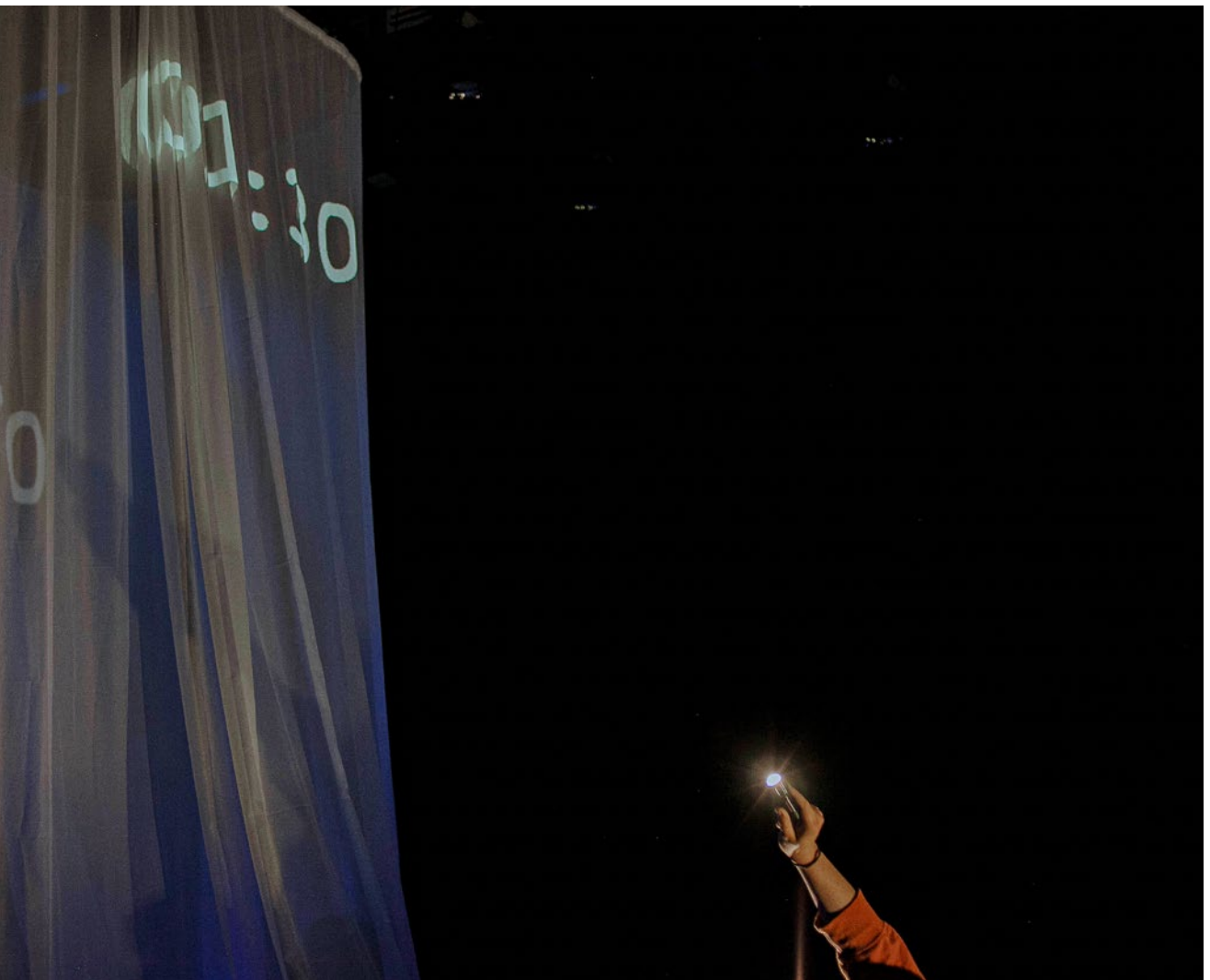
Die Pandemie war eine Zeit, in der neue digitale Praktiken entwickelt wurden. Interaktivität und eine aktive Einfluss-nahme des Publikums bekamen eine ganz neue Bedeutung in Performances, die plötzlich nicht mehr im Theaterraum, sondern vor dem Bildschirm stattfanden. Die Performancegruppe STERNA | PAU wollte ebendiese Techniken und Hand-lungsweisen, die uns vor allem aus dem Computerspiel-Bereich bekannt sind, wieder ins Präsenztheater zurückführen.

Aus Computerspielen stammende Tools wie Eingabe und Feedback oder Input und Output wurden auf ihre Eignung für den Theater-raum hin überprüft.

Das Beteiligungskonzept der Produktion *ghostlike* wurde auf Basis von Fragestellungen entwickelt: Sollen konstant Daten aus dem Publikum gesammelt werden, ohne dass dieses aktiv werden muss – zum Beispiel indem man Geräusche mit Mikrofonen aufnimmt und darüber Projektionen beeinflusst? Oder kommen Controller zum Ein-satz, die nur einzelnen Personen im Publikum zur Verfügung stehen und die beispielsweise Motoren in der Kleidung der Performer*in-nen aktivieren und diese so wissen lassen, wie sie sich verhalten bzw. bewegen sollen? *ghostlike* ist vom Genre der sogenannten Rogue-like-Spiele, einer Untergruppe von Computer-Rollenspielen, beeinflusst. Die Bezeichnung beruht auf dem Rollenspiel *Rogue* aus dem Jahr 1980, bei dem, aufgebaut aus verschiedenen Levels, ein Amulett in einem von Monstern bevölkerten Verlies gefunden



Beide
Abbildungen:
*Audience
Participation Lab /
STERNA | PAU*
© Louisa-Marie
Nübel



werden muss. Für die Produktion wurden Taschenlampen im Publikum verteilt und farbig markierte Lichtsensoren an der Bühne befestigt – die Zuschauer*innen, die hier immer auch Teilnehmende waren, konnten also mittels Licht-Feedback aktiv Einfluss auf den Verlauf der Performance nehmen.

STERNA | PAU ist ein Theater- und Performance-Netzwerk aus Bochum, Dortmund und Berlin. Die Künstler*innen kreieren Theater für Jugendliche und Erwachsene und erproben dabei immer wieder neue Formen von Teilhabe. Gerne arbeiten sie mit nicht-menschlichen Akteur*innen zusammen und transferieren Theater in digitale Räume. Im Mittelpunkt stehen vor allem das Zusammenleben und Beziehungen in jeglicher Form sowie die Frage, wie diese durch Technik, Digitalität und Popkultur geprägt sind.



Lisa Passing (Berlin) hat Webdesign und -entwicklung studiert und arbeitet als Creative Technologist. Ihr Schwerpunkt ist Interaktion mit Technologie auf individueller und gesellschaftlicher Ebene. Sie verbindet Erfahrungen aus der Software- und Videospieldesign mit Aktivismus und Policy-Arbeit rund um Open Source und Open Data. Sie ist Mitglied des feministischen Hacker*innen-Kollektivs Heart of Code.

Lisa Passing
Foto: privat
© Lisa Passing

Sharing Space

Was bedeutet Begegnung im Theater? Wie weit können wir Räume einer Performance denken? Das Bonner fringe ensemble und die Computerwissenschaftlerin und Game-designerin Fehime Seven recherchierten in ihrem Projekt *Sharing Space* sinnvolle Schnittstellen von Theater und Games und erprobten digitale Technologien auf ihre Nutzbarkeit in den darstellenden Künsten.

WAS:	Forschung zu interaktivem (Theater-)Performance-design und Weiterentwicklung der Formate
WER:	fringe ensemble, Fehime Seven (Fellow), Annika Ley (Mentorin)
WO:	Bonn
ZEITRAUM:	fortlaufend
PODCAST-INTERVIEW:	



Ausgangspunkt des Forschungsprojekts war die interaktive und hybride Computerspiel-Performance *Map to Utopia*. Fehime Seven hatte für die Performance eine App entwickelt, die allen Teilnehmenden eine Rolle in einer fiktiven Stadt zuweist – vom Immobilienmakler bis zur Aktivistin. Diese App eröffnete der Performance einen weiteren Raum und aktivierte das Publikum zur direkten Interaktion. In der anschließenden Recherche wurden genau diese neuen technischen Möglichkeiten für App-basierte (Theater-)Projekte überprüft und auf den öffentlichen Raum ausgeweitet: Was bieten Augmented-Reality-Anwendungen, die die Realität computergestützt durch virtuelle Elemente ergänzen? In ihrer Arbeit wurde Fehime Seven von der Bühnen- und Kostümbildnerin Annika Ley als Mentorin begleitet. Sie stellten sich gemeinsam technisch relevante Fragen: Was sind die Skalierungsmöglichkeiten von App-Inhalten? Ist für eine wachsende App eine Datenbank im Hintergrund nötig? Ausgehend davon, erweiterten die beiden die bisherige App von *Map to Utopia* inhaltlich um Rollenspielelemente und eine neue Erlebnislogik und erstellten eine englische und deutsche Version. Sie testeten verschiedene Designs auf Mobilgeräten, immer auch im Hinblick auf die Benutzer*innenfreundlichkeit für den Einsatz bei einem Theaterprojekt: Was brauchen die Nutzer*innen, um sich auf einer Karte auch ohne Live-Unterstützung geführt zu fühlen? Für das Stadtmuseum Bonn wurde im Zuge dessen die *CityStoriesApp* als ortsspezifische Audiotour mit Gamification-Techniken entwickelt. Grundlegend waren auch Treffen mit Branchenexpert*innen. Fehime Seven und Annika Ley nahmen während des Projektzeitraums am Workshop zu *GTN meets culture – games for future experiences*, einem Projekt des Games Technology Networks (GNT), teil und organisierten einen Hackathon, eine Art Game Jam als Branchentreffen. Bei der Konferenz *Hybrid Playground – Sharing Spaces* des fringe ensemble im Oktober 2022 sprach Fehime Seven über die

Installationsansicht *Map to Utopia* (Bonn) – fringe ensemble & Fehime Seven
Foto: © Tanja Evers



Begegnung von Games und Theater. So konnte das Projektteam ein solides Netzwerk mit Menschen, die sich für hybrides Theater interessieren, aufbauen. Dieser Prozess wird nun vertieft und weiterentwickelt. Angesprochen wird ein neues Performancepublikum – zum Beispiel auch aus der Gameszene –, das sich dank Virtual und Augmented Reality sowie mittels Motion-Capture-Technologien hybrid begegnen und als Gemeinschaft wahrnehmen kann.



Fehime Seven
Foto:
© Fehime Seven

Fehime Seven ist Informatikerin und Autorin aus Istanbul. Sie drehte Dokumentar- und Kurzfilme an verschiedenen Orten in Europa und machte ihren Abschluss an der IT University of Copenhagen im Fachbereich Game Technology. Neben ihrem Studium war sie als XR-Entwicklerin tätig. Seit 2019 arbeitet sie an ihrem preisgekrönten gamifizierten Theaterprojekt *Map To Utopia* in Zusammenarbeit mit dem fringe ensemble und Platform Tiyatro (Istanbul). Freiberuflich entwickelt sie weiterhin Game- und Transmedia-Projekte.

Das Bonner **fringe ensemble** wurde 1999 von Frank Heuel gegründet. Unter seiner Leitung sind bislang über 80 Produktionen, Projekte und Projektreihen entstanden. Das fringe ensemble arbeitet mit einem freien und offenen Ensemble freiberuflicher professioneller Schauspieler*innen – ergänzt durch produktionsabhängig ausgesuchte Musiker*innen, Videokünstler*innen und Autor*innen.



(re)imag(in)ing the digital document of dance

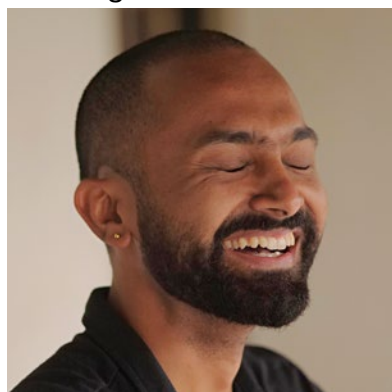


Tanzbewegungen lassen sich problemlos durch Aufzeichnungsmethoden im Stand- und Bewegtbild festhalten. Doch wie kann Tanz digital erfasst werden? Gibt es Möglichkeiten, die Bewegung vom Körper loszulösen und so zu einer Essenz des Tanzes zu gelangen?

Im Forschungsprojekt des Theater im Depot geht es nicht um die Dokumentation einer Abfolge von Tanzschritten, sondern um das Erfassen des Tanzes als universelle Bewegungsform mithilfe von Computerprogrammierung. Nach fünf Jahren Feldforschung lässt der Choreograf Kiran Kumār eine Fülle an archivarischen, archäologischen, ethnografischen und choreografischen Materialien aus Indien und Indonesien in dieses Experiment einfließen. Diese Materialien werden mittels einer computerbasierten Angleichungsmethode zu einer Art digitalen Essenz des Tanzes verarbeitet. So soll eine bereinigte, körperlose Bewegung zum Vorschein kommen – ein ‚Tanz der Pixel‘. Als alternatives digitales Tanzdokument entsteht eine durchgehende Wolke aus sich bewegendem Pixeln. Diese in Relation zum tanzenden Körper erzeugte Partikelwolke kommt einer Visualisierung des yogischen Konzepts eines feinstofflichen Körpers nahe, das die Grundlage der indischen somatischen Praxis des Yoga bildet.

Links:
*(re)imag(in)ing
the document of
dance: Research-
Still (computer-
generierte Datei)*
© Theater im
Depot / Kiran
Kumār & Matthias
Härtig

Kiran Kumār
Foto: Ulf
Langheinrich



Kiran Kumār ist ein interdisziplinärer Künstler, Forscher und Autor. Seine Arbeit konzentriert sich auf die Entschlüsselung des menschlichen Körper-Geistes durch eine dreifache Praxis des Tanzes als Kunst, Wissenschaft und Ritual – daraus resultieren Vorschläge, wie dieses Verständnis unsere heutige Welt bereichern kann. In Kumārs Werken treten diese transdisziplinären Untersuchungen durch Performance, Text, Video, Installation und Archivierung als Publikationsformen in einen Dialog mit drängenden persönlichen und globalen Problemen.

Matthias Härtig ist Programmierer für künstlerisch interaktive visuelle Anwendungen, Real-Time Visual Environments und Bühnenprojekte – speziell für die Bereiche Tanz, Theater, Musik und Computerkunst. Er ist Initiator der Arbeitsgemeinschaft DS-X.org und Gründungsmitglied der Trans-Media-Akademie Hellerau (TMA).

Matthias Härtig
Foto: privat
© Matthias Härtig



Das 2001 gegründete **Theater im Depot** in der Dortmunder Nordstadt, seit 2022 unter der künstlerischen Leitung von Jens Heitjohann, wurde als Produktions- und Spielstätte aus der Dortmunder freien Szene sowie durch das FAVORITEN Festival bekannt. Mittlerweile liegt der Fokus auf überregionalen und internationalen Arbeiten aus dem Bereich der Performing Arts. Ein neues Tätigkeitsfeld besteht in der Etablierung einer Bühne für digitale und hybride Theaterformate (als Teil des Entwicklungsprojekts *Digitale Kulturstadt Dortmund*).

WAS: künstlerisch-
technisches Tanzarchiv

WER: Theater im
Depot (Verein zur Förderung Freier
Theaterarbeit e. V.), Kiran Kumār &
Matthias Härtig (Fellows)

WO: Dortmund

ZEITRAUM: voraussichtlich ab
Sommer 2023

The Cassette Underground

Wir schätzen sie heute vor allem als nostalgisches Medium und als Relikt einer vergangenen Zeit: Die Rede ist von der Kompaktkassette. Sie hat seit den 1970er-Jahren die Produktion, die Distribution und den Konsum zeitgenössischer Musik nachhaltig geprägt. Zudem fungierte sie als Begleitmedium bei der Rezeption künstlerischen Avantgarden. Medienkunstfellow Wouter de Romph erforschte in der Düsseldorfer Stiftung IMAI, wie und mit welchen Strategien der sogenannte Kassetten-Underground agierte.

WAS: Forschung
zu Archivierungskulturen und
alternativen Distributionsmodellen von
Kompaktkassetten in NRW, 1970er-
bis 1990er-Jahre

WER: Stiftung IMAI
(Inter Media Art Institute), Wouter de
Romph (Fellow)

WO: Düsseldorf

ZEITRAUM: Dezember 2021
bis Juni 2022

PODCAST:



Coverbild: *Cassette Underground*
© Wouter de Romph

Preiswert, praktisch und mit dem Versprechen verbunden, dass man alles selbst machen kann – das machte die Kassette zum idealen Medium für aufstrebende Künstler*innen, die von den großen Musiklabels zurückgewiesen wurden. So entwickelte sich seit dem Ende der 1970er-Jahre eine Szene von DIY-Musiker*innen, die frei und unabhängig produzieren und veröffentlichen konnten. Die Kassette als ein kostengünstiges Aufnahmegerät und die Drumcomputer-Synthesizer als erschwingliche elektronische Musikinstrumente eröffneten eine ganz neue Welt klanglicher Möglichkeiten.

Olga Felker: *Sie sind fasziniert von Kassetten und davon, wie sie die Musik-industrie demokratisiert haben. Ich selbst habe wenig Bezug zu Kassetten, ich hatte hauptsächlich mit CDs und MP3-Playern zu tun, und ich glaube, Sie sind ein wenig jünger als ich. Woher kommt also diese Faszination?*

Wouter de Romph: *In erster Linie fasziniert mich Musik an sich mehr als ein bestimmtes Medium. Ich kaufe selbst viele Schallplatten, auch Kassetten, aber meist sind es doch Schallplatten, weil es noch ziemlich viele Schallplattenläden gibt, aber kaum Geschäfte, die Kassetten verkaufen. [...] Vor allem fasziniert mich also Musik an sich, ich achte dabei eher nicht auf das Medium, obwohl ich natürlich gewisse Vorlieben habe. Aber was mich an der Kassette fasziniert, ist im Grunde das, was ich gerade über diesen demokratisierenden Angebotscharakter gesagt habe. Es ist ziemlich kostspielig, eine Schallplatte pressen zu lassen, das war in den 1980ern so und ist es heute immer noch. Heute sogar mehr denn je, weil es weniger Presswerke gibt, obwohl die Nachfrage wieder steigt. Deshalb ist es ziemlich schwierig, eine Schallplatte auf den Markt zu bringen, und wie gesagt, die Kassette ist einfach sehr preiswert und sehr praktisch, sie lässt sich leicht verschicken und eröffnet damit vielen Leuten eine Welt, wie es mit der Schallplatte einfach nicht möglich gewesen wäre. Und ja, ich glaube, damit ist im Grunde eine ideologische Frage verknüpft: Wenn es leicht und erschwinglich ist, Musik zu veröffentlichen, dann ist man auch freier, diese Musik überhaupt zu produzieren, weil die wirtschaftliche Last einfach geringer ist.*

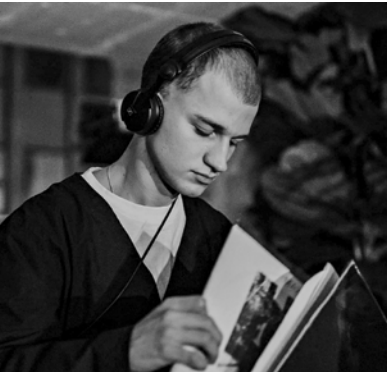
Auszug aus dem Podcast *behind the screens – behind the scenes* von Büro medienwerk.nrw und Olga Felker

Vor diesem Hintergrund erforschte der Musikwissenschaftler Wouter de Romph die alternativen Zirkulationsnetzwerke und die Vertriebsstrukturen von Kassetten in Nordrhein-Westfalen, und zwar von den Anfängen des Mediums Ende der 1970er-Jahre bis zu dessen Ablösung durch andere Medien Mitte der 1990er-Jahre. Das Archiv der Düsseldorfer Stiftung IMAI (Inter Media Art Institute) ist aus dem Kölner Kassettenladen und späteren Videokunstvertrieb

235 Media hervorgegangen – deshalb war diese Forschungsarbeit immer auch eine Recherche zu den Wurzeln des IMAI. Archivierungsstrategien für audiovisuelle Medien waren daher ein weiterer Forschungsschwerpunkt des Projekts.

Wouter de Romph konzentrierte sich auf zwei alternative musikalische Kassetten-Netzwerke: zum einen die Independent-Musikszene, zum anderen die Vertriebsstrukturen, die türkischstämmige Arbeitsmigrant*innen nutzten. Denn obwohl diese einzigartige musikalische Ausdrucksformen entwickelten und Millionen von Kassetten verkauften, wurde ihre Musik von der deutschen Mainstream-Musikindustrie konsequent ausgeschlossen.

Bei einer Kassettennacht im Salon des Amateurs in der Kunsthalle Düsseldorf im Juli 2022 stellte das Projektteam seine Forschungsergebnisse zur Diskussion, musikalisch begleitet von Wouter de Romph, mit Kassettenklängen aus dem Archiv und Expert*innen-gesprächen.



Wouter de Romph
Foto: privat

Der Musikwissenschaftler **Wouter de Romph** nähert sich seinen Themen sowohl aus theoretischer als auch aus praktischer Perspektive. Nach einem Studium der Kunst- und Kulturwissenschaften sowie der Philosophie (BA) in Rotterdam schloss er sein Studium der Angewandten Musikwissenschaft (MA) in Utrecht mit einer Arbeit über die DIY-Kassettennetzwerke der 1980er-Jahre ab. Seitdem ist er für das Plattenlabel, den Laden und den Vertrieb Clone Records sowie als DJ und Radiomacher tätig.

Die gemeinnützige Stiftung **IMAI – Inter Media Art Institute** wurde 2006 ins Leben gerufen, um das über 3.000 Videos umfassende Archiv der Kölner Medienkunstagentur 235 Media zu erhalten, zu vermitteln und weiter auszubauen. Die Stiftung IMAI ist Anlaufstelle für Wissenschaftler*innen und Kurator*innen. Mit der Übernahme und Weiterführung der Vertriebsgeschäfte von 235 Media agiert die Stiftung gleichzeitig als Medienkunstarchiv, das die Mechanismen des Medienkunstvertriebs der späten 1970er-Jahre am Leben erhält und weiterentwickelt. Direktorin der Stiftung IMAI ist seit 2020 Dr. Linnea Semmerling.

Flyer: *Cassette Night at the Salon des Amateurs*
© IMAI, Salon des Amateurs & Wouter de Romph



Sunday July 3, 2022

Sonntag, 3. Juli 2022

20:00 ~ 21:00
Wrong Sal

21:00 ~ 22:00
Konrad Kraft LIVE

22:00 ~ 23:30
Waltraud Blischke

23:30 ~ 01:00
Osdorp Tapes

Free Admission Eintritt frei

Salon des Amateurs
Grabbeplatz 4, 40213 Düsseldorf
Info@www.salondesamateurs.de

**SDV Goes Osdorp:
an IMAI
Cassette Night
at the Salon
des Amateurs**



Funded by / Gefördert durch



Contact / Kontakt:
Stiftung IMAI – Intermedia
Art Institute
Bismarckstr. 47, 40225 Düsseldorf
Info@www.stiftung-imai.de
Instagram @intermediartinstitute

imai

A Model World

Welche Ideen zur „Behebung“ des Klimawandels gibt es heute? Und vor allem: Bei wem liegt die Entscheidungsmacht über die Umsetzung dieser Ideen? *A Model World* ist ein fortlaufendes Rechercheprojekt, bei dem neu entstehende Techniken zur Klimamodifizierung – im Allgemeinen unter dem Begriff Geoengineering zusammengefasst – untersucht und aus der Perspektive der visuellen Kultur erforscht werden. Eine Präsentation der Forschungen war Teil des New Now Festivals 2021.

WAS: künstlerische und kuratorische Forschung zum Thema Geoengineering & Klimawandel

WER: Stiftung Zollverein, Julia Kaganskiy & Juliette Bibasse (Fellows, New York / Brüssel)

WO: Essen

ZEITRAUM: Sommer 2021 (als Teil des New Now Festivals 27. August bis 3. Oktober 2021)

PODCAST-INTERVIEW:



PROJEKTARCHIV: <https://www.a-model-world.net/en>

Das Forschungsprojekt *A Model World* beschäftigt sich mit Lösungsansätzen für den Klimawandel und betrachtet diese aus der Perspektive der visuellen Kultur. Im Mittelpunkt stehen insbesondere neue Techniken zur Klimabeeinflussung, also Vorgangsweisen, die gemeinhin als Geoengineering bezeichnet werden. Am Beginn der Forschungen standen verschiedene populärwissenschaftliche Werke, darunter *After Geoengineering* von Holly Jean Buck, *The Planet Remade* von Oliver Morton und *Under a White Sky* von Elizabeth Kolbert. Lange Zeit war das Geoengineering eine geradezu undenkbare Vorstellung, mittlerweile aber ist es in den Bereich des Möglichen gerückt – nämlich als ‚Notfallplan‘ zur Kühlung des Planeten.



Der Kunsthistoriker T. J. Demos betont, dass unser Leben im Zeitalter des Anthropozäns – jenem Zeitalter, in dem menschliche Einflüsse geologisch nachweisbar sind – „die Notwendigkeit von Geoengineering zu implizieren“ scheint. Wenn wir das Problem geschaffen haben, so seine Argumentation, dann können wir mit Innovationen sicherlich auch einen Ausweg daraus finden. Wie also ist das Konzept der Klimagestaltung durch bestimmte Arten der Darstellung, der Wissensproduktion, der Macht und des Verlangens nicht nur denkbar, sondern (für einige wenige Privilegierte) sogar zum Greifen nahe geworden? Auch Kunstschaaffende – insbesondere solche, die sich kritisch mit Medien und Technologie auseinandersetzen – untersuchen mittlerweile die Geschichte der menschlichen Eingriffe in das Klima, problematisieren technologische Lösungsansätze für das Umweltmanagement, erkunden die implizite Frage nach einer materiellen Wiederherstellung der Atmosphäre und stellen die ethische Frage, wer von diesen Eingriffen letztendlich profitieren wird. In einer einmonatigen Residenz an der Stiftung Zollverein in Essen wurde klar: Nordrhein-Westfalen als Bergbauregion – das ‚Land aus Kohle und Stahl‘ – hat sich im vergangenen Jahrhundert durch die

technischen Mittel zur Kohlegewinnung unverkennbar und unwider-
ruflich verändert. Wo ließe sich besser darüber nachdenken, welche
Rolle die Technik bei der erneuten Veränderung unserer Atmosphäre
spielen könnte?

A Model World
© Julia Kaganskiy
& Juliette Bibasse



Die freischaffende Kuratorin und Kulturstrategin **Julia Kaganskiy** arbeitet in den Bereichen Kunst, Design und Technologie und legt dabei einen Schwerpunkt auf die Ermöglichung interdisziplinärer Zusammenarbeit. Sie war Gründungsdirektorin von NEW INC., dem ersten museumsgeliteten Kultur-Inkubator am New Museum in New York. Außerdem war sie Gründungs-Chefredakteurin von *The Creators Project*, einer Initiative von VICE Media und Intel. Als Kuratorin und Strategin hat sie unter anderem mit Superblue, Matadero Madrid, der Science Gallery Dublin, Borusan Contemporary, Nokia Bell Labs und Mana Contemporary zusammengearbeitet.

Seit 2009 stellt **Juliette Bibasse** ihre Kenntnisse in den Dienst der Digital-Art-Szene und generiert Möglichkeiten und Verbindungen zwischen Künstler*innen, Festivals und Kulturschaffenden. Als Produzentin ist sie derzeit Leiterin des Studio Joanie Lemerrier. Seit 2016 arbeitet sie als freischaffende Kuratorin für Festivals und Kulturinstitutionen. Sie lebt und arbeitet in Belgien und ist aktives Mitglied der Digital-Arts-Szene in der Federation Wallonia-Brussels. 2019 war sie Mitbegründerin von SALOON Brussels, einem internationalen Netzwerk für Frauen, die im Bereich der Kunst arbeiten.

Die **Stiftung Zollverein** wurde 1998 von der Stadt Essen und dem Land Nordrhein-Westfalen gegründet. Neben der Förderung von Kultur und Denkmalpflege hat die Stiftung die zentrale Aufgabe, die Bestandsgebäude und Anlagen des UNESCO-Welterbes Zeche und Kokerei denkmalgerecht zu erhalten, zu sichern und für eine künftige Nutzung zu entwickeln.



Juliette Bibasse
& Julia Kaganskiy
© New Now
festival, Juliette
Bibasse –
Julia Kaganskiy –
A Calculated Risk
workshop, 2021

Was ist Geoengineering?

Der folgende Text von Juliette Bibasse und Julia Kaganskiy ist eine überarbeitete Version eines längeren Beitrages, der auf der Projektwebsite www.a-model-world.net nachgelesen werden kann.

Der Begriff Geoengineering gerät zunehmend in die Kritik, da er nicht eindeutig und präzise genug ist und ein breites Spektrum an Strategien – mit jeweils ganz unterschiedlichen Risiken und Folgen – in einen Topf wirft. Da er aber nach wie vor weitverbreitet ist, ist der Versuch einer erneuten Definition lohnenswert. Geoengineering bezeichnet eine Gruppe von Verfahren, die bewusst in das Klimasystem der Erde eingreifen, um den negativen Auswirkungen des Klimawandels entgegenzuwirken. In der Regel werden diese Verfahren in zwei Kategorien aufgeteilt: einerseits die Kohlendioxid-Entfernung, die natürliche sowie technische Methoden zur Verringerung der CO₂-Konzentration in der Atmosphäre umfasst, andererseits das solare Geoengineering (auch bezeichnet als solares Strahlungsmanagement), mit dem der Planet gekühlt werden soll, indem die Menge des absorbierten Sonnenlichts reduziert wird. Befürworter*innen des Geoengineerings räumen meist ein, dass die Reduzierung der Treibhausgasemissionen und andere Eindämmungsmaßnahmen oberste Priorität haben sollten, sie bezweifeln jedoch, dass derartige vorbeugende Maßnahmen so schnell umgesetzt werden können, dass sie entscheidende Wirkung zeigen. Stattdessen setzt das Geoengineering auf die Entwicklung technologischer Lösungen, die einen ‚Ausweg‘ aus den katastrophalen Folgen eines unkontrollierten Klimawandels bieten könnten – eine Möglichkeit, das Klima zu steuern und zu lenken.

Aber was bedeutet Klimakontrolle auf globaler Ebene? Schließlich kann man nicht einfach am Thermostat drehen. Das globale Klimasystem setzt sich aus verschiedenen Klimazonen mit jeweils eigenen Biosphären und einem eigenen Wettergeschehen zusammen – vom tropischen Regenwald bis hin zu den polaren Eiskappen und allem, was dazwischenliegt. Wenn es um das Klima im Allgemeinen geht, sprechen wir von komplexen Energie- und Molekülströmen, die zwischen Meer, Land, Eis und Atmosphäre zirkulieren und sich gegenseitig beeinflussen. Eine größere Veränderung in einem Teil der Welt, etwa ein Vulkanausbruch oder ein verheerender Waldbrand, kann eine Kettenreaktion mit Folgen für die gesamte Welt auslösen. Das zeigt, dass jede Form der gezielten Klimaveränderung zwangsläufig globale Wirkung hat. Damit ergeben sich Fragen zu Regierungsgewalt und Macht: Wer sollte das Recht haben, das Klima zu verändern? Wer darf entscheiden, welche Bedingungen

‚optimal‘ wären? Wer sollte für mögliche ungewollte Folgen verantwortlich sein? Und wenn wir tatsächlich entscheiden sollten, das Klima zu verändern: Wie hören wir damit wieder auf?

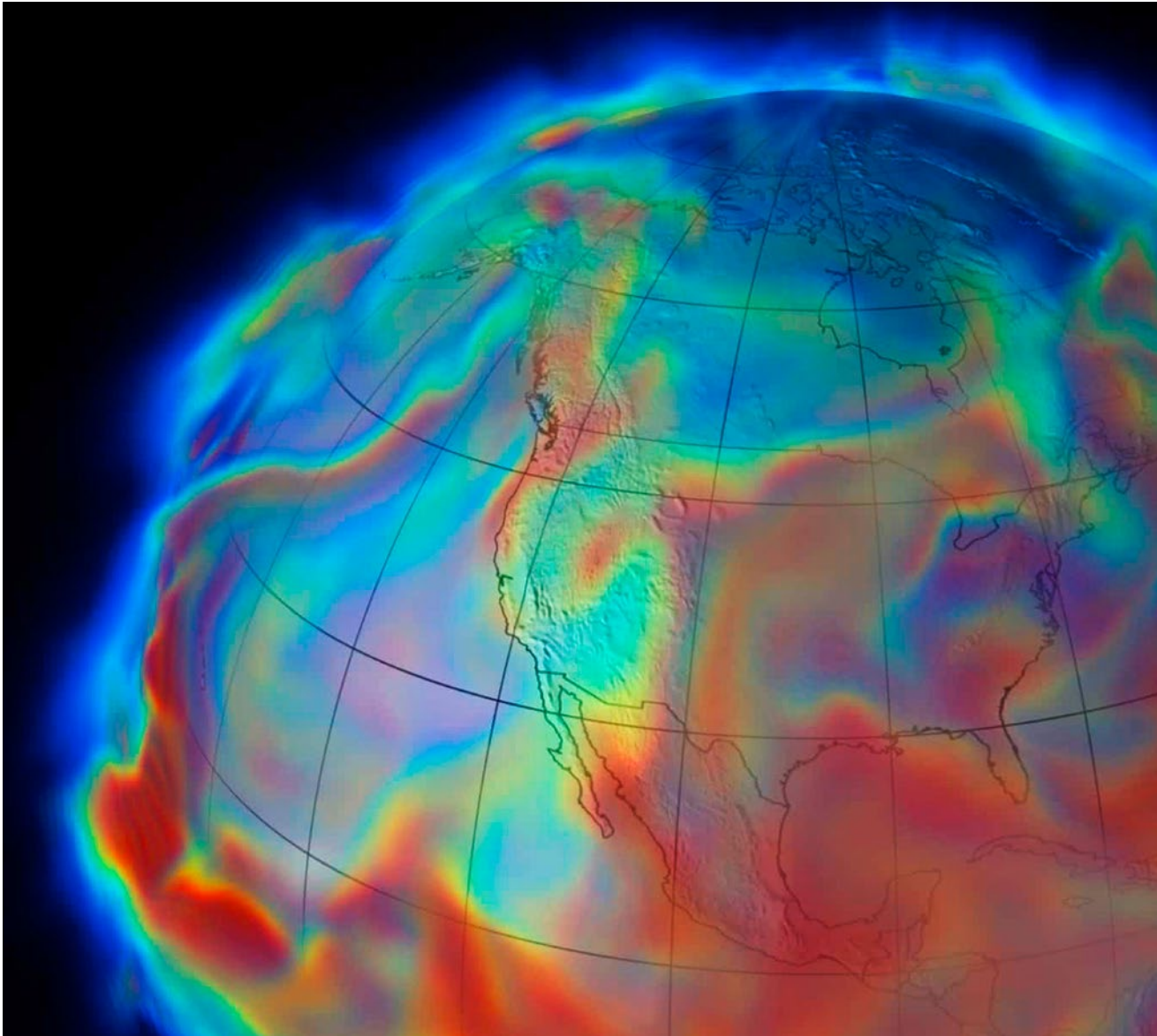
Man könnte einwenden, dass der Mensch das Klima seit jeher ungewollt verändert hat und wir deshalb das Steuer selbst in die Hand nehmen und dagegen anarbeiten können. Wer diesen Standpunkt vertritt, geht meist davon aus, dass sich die Klimasysteme der Erde leichter steuern lassen als die Verhaltensweisen der Menschen, die sie aus dem Lot gebracht haben. Viele Wissenschaftler*innen weisen jedoch darauf hin, dass wir die Mechanismen von Umweltsystemen schlichtweg nicht ausreichend durchschauen, als dass wir voller Zuversicht technische Lösungen einführen könnten – sie warnen davor, dass die Risiken des Geoengineerings möglicherweise unverantwortbar groß sind. Andere sehen im Geoengineering eine ‚moralische Gefahr‘; immerhin könnte man meinen, dass die Notwendigkeit zur Beschränkung der Emissionen fossiler Brennstoffe gar nicht so relevant ist wie behauptet, wenn doch andere technologische Möglichkeiten vorhanden sind. Trotz all dieser Bedenken ist zu beobachten, dass bei Regierungen, privaten Investoren und der Wissenschaft das Interesse und die finanziellen Mittel für verschiedene Methoden der Klimabeeinflussung zunehmen und das Thema vor allem in ölfreireichen Ländern wie den Vereinigten Staaten und Saudi-Arabien an politischer Zugkraft gewinnt. Auch der Weltklimarat (IPCC) der Vereinten Nationen bezieht die umfassende Kohlendioxid-Entfernung seit 2018 in seine Modellrechnungen ein und kommt zu dem Schluss, dass die Begrenzung der globalen Erwärmung auf unter 1,5°C nicht mehr allein durch Emissionssenkungen erreicht werden kann. Sogar das radikalere und riskantere solare Geoengineering, das derzeit fast nur als hypothetische Computersimulation existiert, wird mittlerweile als ‚unvermeidlich‘ bezeichnet. Wie ist es dazu gekommen, dass Geoengineering unsere letzte und beste Lösung zu sein scheint?

DIE PROGRAMMIERBARE ERDE

In *Fixing the Sky* erläutert der Historiker James Fleming, dass das Geoengineering in einer langen Tradition religiöser Rituale, volkstümlicher Mythen und wissenschaftlicher Bestrebungen steht, mit denen die Natur ‚kontrolliert‘ werden soll. Schon in der Antike hat der Mensch Schutzräume errichtet, Nutzpflanzen angebaut und den Himmel beobachtet, um Himmelsphänomene vorherzusagen, doch erst in den 1950er-Jahren, als die digitale Datenverarbeitung und erste Klimamodellierungen aufkamen, schien es wirklich möglich, das Wetter und das Klima im Allgemeinen zu steuern. Mit der computergestützten Modellierung besaß der Mensch nun die nötigen Hilfsmittel, um das globale Klima als ‚Hyperobjekt‘ zu verstehen – als Phänomen, das die Fähigkeiten des menschlichen Sensoriums übersteigt. Nur mithilfe dieser ‚Maschinerie‘ aus wissenschaftlichen Instrumenten, Sensoren, Satellitenbildern, Datenvisualisierungen und Computersimulationen sind wir überhaupt in der Lage, das Klima und damit auch den Klimawandel zu begreifen.

Diese Hilfsmittel, die ursprünglich in einem militärisch-industriellen, auf Vorhersage und Kontrolle abzielenden Kontext entstanden sind, erwecken den Eindruck, die Umwelt ließe sich verstehen, durchschauen und kontrollieren. Selbst die von diesem System erzeugten visuellen Darstellungen der Erde – von Algorithmen zusammengesetzte Bilder der Fernerkundungssatelliten, die um den Globus kreisen – verstärken den Eindruck, der Planet sei ein Objekt, das wir betrachten, studieren, messen und manipulieren können.

Die Geschichte der modernen Berechnungen ist in vielerlei Hinsicht eng mit dem Wunsch verknüpft, umweltbezogene Fakten vorherzusagen. Wie der Künstler und Autor James Bridle festhält, „wurden die allerersten Digitalcomputer für zwei Zwecke entwickelt: um die Leistungsfähigkeit von Atombomben zu berechnen und um das Wetter vorherzusagen“. Nach dem Ende des Zweiten Weltkrieges gehörte die Wettervorhersage zu den ersten Haupteinsatzbereichen der digitalen Datenverarbeitung und wurde sowohl von Militärbehörden als auch von zivilen Wetterdiensten maßgeblich gefördert. Auch die Künstlerin Tega Brain weist darauf hin, dass Klimamodelle einer Weltanschauung des 20. Jahrhunderts entstammen, in der die Umwelt etwas „Begrenztes, Bekanntes ist, deren Bestandteile in



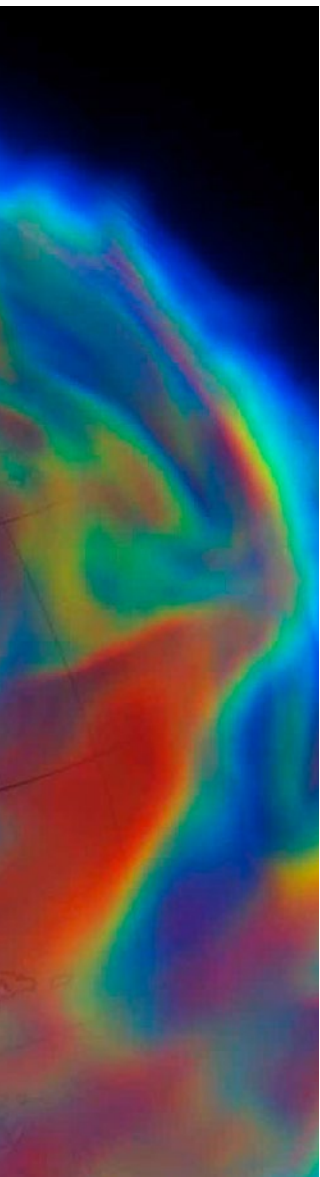
Ursache-Wirkung-Ketten funktionieren. Diese Sicht legt nahe, man könne eingreifen und steuern, und fragt implizit: Wofür sollte ein Ökosystem optimiert werden?“ In der Kunstinstallation *Asunder* zeigen Tega Brain, Julian Oliver und Bengt Sjöln, wie schwierig diese Frage zu beantworten ist, und zwar besonders dann, wenn viele konkurrierende menschliche und nicht-menschliche Interessen involviert sind und vielfältige Lebenswelten in Einklang gebracht werden müssen. Die Künstler*innen richten ihr Klimamodell nicht auf die Aufrechterhaltung und Ausweitung menschlicher Konsum- und Produktionsweisen aus, sondern geben ökologischen Bedürfnissen Vorrang vor menschlichen Zielen. Dieser Ansatz ist der Versuch, technische Mittel wie die künstliche Intelligenz so umzufunktionieren, dass sie die Interessen nicht-menschlicher Akteur*innen vertreten, die nicht für sich selbst sprechen können.

© NASA Goddard
Space Flight Center
Modern-Era Retro-
spective analysis
for Research
and Applications
MERRA

DIE SONNE DIMMEN

Dass sich Parameter am Computer modulieren und ändern lassen, mag nahelegen, dass auch die Umweltbedingungen im echten Leben geändert werden können, und erweckt den Eindruck, man könne die Welt beliebig umgestalten. Spätestens seit 1946, als in den Vereinigten Staaten erstmals mit dem sogenannten Wolkenimpfen experimentiert wurde, greift der Mensch gezielt in die atmosphärischen Bedingungen ein. Zu den risikoreichsten und umstrittensten Formen des Geoengineerings zählt aktuell das solare Geoengineering: Dabei sollen Schwefelpartikel in die Stratosphäre gesprüht werden, um dort die Sonnenstrahlen zu reflektieren, sodass die Sonne quasi ‚gedimmt‘ wird und ein Kühleffekt entsteht. Bislang wurde dieses Konzept nur in Computersimulationen und kontrollierten Laborexperimenten getestet – doch das könnte sich mit dem Stratospheric Controlled Perturbation Experiment (SCoPEX) der Harvard University bald ändern. Das Projekt möchte im Rahmen von Feldversuchen kleine Mengen an Kalziumkarbonat (im Prinzip Kreidestaub) und letztendlich Sulfate freisetzen, um zu ermitteln, wie die Partikel mit der Atmosphäre interagieren. Die Daten sollen die Computermodelle und -simulationen im Labor optimieren und den Weg für weitere, ehrgeizigere Experimente ebnen.

Auch die Künstlerin und Forscherin Karolina Sobecka hat sich mit Wolken beschäftigt – mit drei ganz besonderen Wolken, die jede für sich dazu beitrug, dass sich unser Denken über Klima, Technologie und die Beherrschung der Natur durch den Menschen verändert hat. In *A memory, an ideal, a proposition* (2017) zeigt Sobecka drei Glasbehälter, die jeweils an eine Nebelmaschine angeschlossen sind, aus der langsam ein feiner Schleier in die Gefäße zieht. Dort bilden sich wirbelnde Wolken, die sich zu Nebel auflösen und schließlich ganz verschwinden. Diese künstlichen Wolken sind Rekonstruktionen ganz bestimmter historischer Wolken – einer Wolke aus dem Jahr 1815 (die Erinnerung), einer Wolke, die das erste Wolkenimpf-Experiment auslöste (das Ideal), und einer hypothetischen Wolke, die auf dem SCoPEX-Experiment beruht (die Absicht). Das Projekt will die geologischen und sozialen Veränderungen untersuchen, die durch jede Wolke möglich wurden, und zeichnet nach, wie sich



ein Bewusstsein für die Materialität der Atmosphäre entwickelt hat. Sobecka achtet genau auf die chemische Zusammensetzung der Wolkenkerne und versucht, diese in ihren Rekonstruktionen nachzubilden, indem sie das für die Wolkenbildung erforderliche Wasser mit Vulkangestein, Sulfaten oder eisbildenden Partikeln versetzt. Zudem betrachtet sie, in welchem allgemeineren Kontext die Wolken jeweils auftraten, was ihren Partikeln beigemischt war, was man gezielt wegließ und was jede der Wolken durch ihre Existenz sichtbar oder unsichtbar gemacht hat. Ihre akribischen, nahezu forensischen Rekonstruktionsversuche bilden die Ästhetik eines wissenschaftlichen Experiments nach. Selbst die Glasbehälter, die sie verwendet, erinnern an die Glaskuppeln, die Klimaforschende zu Beginn des 20. Jahrhunderts mit wolkigen, viskosen Flüssigkeiten füllten, um die Bewegung der Atmosphäre zu studieren und damit die Grundlage für spätere Computermodelle der allgemeinen Zirkulation zu schaffen.

SCHLUSSFOLGERUNG

Während unseres Stipendiums haben wir einen Mini-Crashkurs in Geologie, Biogeochemie und der Geschichte der Klimamodellierung absolviert, um die wissenschaftliche Literatur zu verstehen, mit der wir uns befassten. Diese Themenbereiche sind allen, die nicht in diesen Spezialgebieten arbeiten, ziemlich fremd, und das hat Anteil daran, dass die Debatten über den Klimawandel schwierig zu führen und die potenziellen Gefahren des Geoengineerings nur schwer zu beurteilen sind. Dass wir vor Ort im Ruhrgebiet waren, zwischen den ehemaligen Zechen und Stahlwerken, oder auf den in Naherholungsgebiete verwandelten Schlackehalden herumliefen und mehr über den jahrzehntelangen Prozess der ‚Renaturierung‘ erfuhren, mit dem die Region Umweltschäden, die über 150 Jahre hinweg entstanden sind, rückgängig machen will, hat diese Themen für uns in viel greifbarer, nämlich materieller und verkörperter Weise zum Leben erweckt. Es ist das eine, etwas vom Prinzip her zu verstehen, aber es ist etwas ganz anderes, wenn man es wirklich sieht, fühlt und selbst erlebt.

Künstlerische Projekte können zu einem gewissen Grad dazu beitragen, abstrakte Konzepte wie Klimawissenschaft und Geoengineering konkreter, greifbarer und nachvollziehbarer zu machen. Wie sonst können wir darauf hoffen, das zu begreifen, was Tim Morton als ‚Hyperobjekt‘ bezeichnet – komplexe, ineinandergreifende Prozesse, die sich über zeitliche und räumliche Grenzen hinweg jenseits der menschlichen Erfahrung entfalten? Diese Dinge sind eine Herausforderung für unsere Vorstellungskraft. Auch deshalb kann Kunst – mit ihrem Darstellungsvermögen und ihren Möglichkeiten, abstrakte Aussagen in Objekte zu verwandeln und auf diese Weise Inhalte zu diskutieren – ein wesentlicher Teil der Debatte sein. Wenn wir die Hoffnung haben, das öffentliche Bewusstsein und die Debatte zum Thema ‚Klimareparatur‘ sowie die aktuelle und künftige Entwicklung des Geoengineerings zu fördern, müssen wir den Menschen die Möglichkeit geben, sich vorzustellen, wie die Welten aussehen könnten, die durch diese Technologien entstehen.

I Am Your Body

Was bedeutet Klang für Menschen, die ihn nicht hören? Wie hört man etwas, das man nicht hören kann? Im Projekt *I Am Your Body* beschäftigte sich Marco Donnarumma bei PACT Zollverein künstlerisch und wissenschaftlich mit der Beziehung zwischen Klang, KI und dem Wissen, das in gehörlosen und schwerhörigen Körpern verankert ist.

WAS: Recherche zur Beziehung zwischen Klang, KI und gehörlosen und schwerhörigen Körpern sowie Entwicklung einer Performance, einer erweiterten Klang- und Videoinstallation und einer Ausstellung

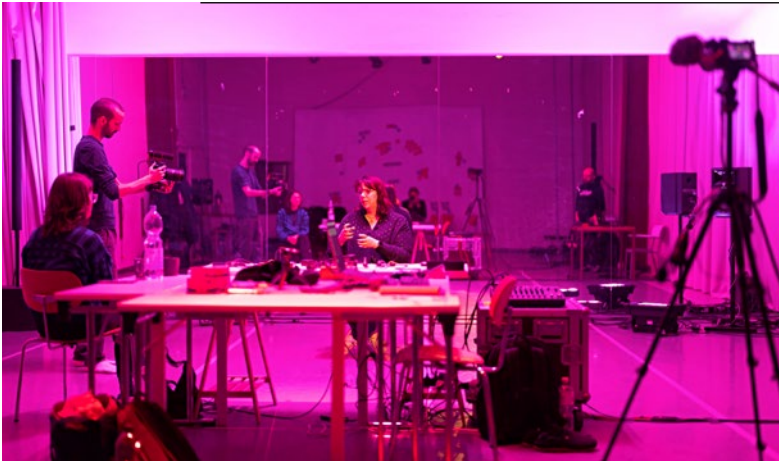
WER: PACT Zollverein, Marco Donnarumma (Fellow), mit wissenschaftlicher Unterstützung von Intelligent Instruments Lab der Iceland University of the Arts in Reykjavik

WO: Essen, Berlin, Reykjavik

ZEITRAUM: Juli 2022 bis Oktober 2023

PREMIERE DER PERFORMANCE UND INSTALLATION IST GEPLANT FÜR: 22./23. September 2023

BETEILIGTE DER KOLLABORATIVEN FORSCHUNG: Wojciech Czernia, Adriane Große, Ann-Catrin Gruber, Martin Holst, Mara Matzke



Alle Abbildungen:
Marco
Donnarumma:
I Am Your Body
© Dirk Rose / PACT
Zollverein

Elektromechanische Wandler liegen auf dem Tisch, Muskelsensoren, die Körperliches – Bewegungen, Herzklopfen, das Blut, das durch die Venen fließt – hörbar und spürbar machen. Marco Donnarumma entwickelt Musikinstrumente, durch die der Sound des Körpers wahrnehmbar wird. Dafür arbeitet er mit KI-Robotik und neuen Interfaces für den musikalischen Ausdruck. Mit diesen Instrumenten konnte die fünfköpfige Forschungsgruppe im Rahmen des Projekts *I Am Your Body* experimentieren. Es handelte sich dabei um Menschen, die von Geburt an gehörlos oder schwerhörig sind oder mit einem Cochlea-Implantat leben, von der 15-jährigen



Jugendlichen bis zum 57-jährigen Elektromechaniker. Mit dieser sehr heterogenen Gruppe ging Marco Donnarumma der Frage nach, was Klang bedeutet und wie Sound durch gehörlose und schwerhörige Körper wahrgenommen wird. Das Projekt zielte darauf ab, das Verständnis von Klang über die Grenzen des normativen Hörens hinaus zu erweitern und die Interdependenz körperlicher Erfahrungen zu feiern. Donnarumma ist selbst schwerhörig; 2014 bekam er die Diagnose eines genetisch bedingten, beidseitigen degenerativen Hörverlusts. Über ihre Erfahrungen tauschten sich die Teilnehmer*innen bei digitalen Treffen und in den Workshops aus. Deutlich wurde hier, „wie wichtig für gehörlose und schwerhörige Menschen ein physischer und geistiger Raum zum ungestörten Austausch von Gedanken, Bedenken und Fragen zu unseren körperlichen Erfahrungen ist“, so Marco Donnarumma.

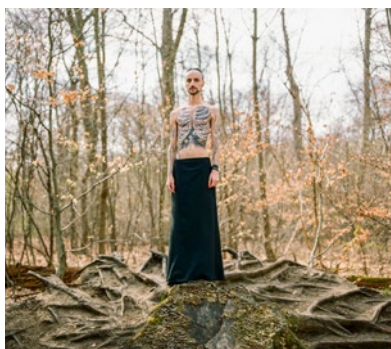
Gesprochen wurde darüber, was Klang alles sein kann – auch Vibration oder Licht. Mit Lichtfiltern konnte – basierend auf der individuellen Hörkurve – visualisiert werden, was jede*r Teilnehmer*in hört und was nicht. Die Recherche ist Inspiration für Donnarummas Solo-performance, die im September 2023 bei PACT Zollverein uraufgeführt wird. Ein Begleitprogramm mit Ausstellung, Videoinstallation, Vorträgen und Gruppendiskussion wird die Performance ergänzen und den kreativen Arbeitsprozess nachvollziehbar machen. Aufbauend auf feministischer Theorie und Critical Disability Studies, will dieses Projekt somit einen Dialog zwischen Bewegungsforschung, interaktiver Musik und Mensch-Computer-Interaktion fördern.

Marco
Donnarumma:
I Am Your Body
© Dirk Rose / PACT
Zollverein

Mein ganz spezieller Ansatz in der Medienkunst, Performance, Technik und Choreografie wäre ohne Klang nicht möglich. Der Begriff „Klang“ bedeutet für mich jede Ausdrucksform von Schwingung: Das können durch die Luft transportierte Schwingungen sein, die dann zur Stimme, Musik oder Klanglandschaft werden. Oder Schwingungen, die nur über die Haut oder im Körperinneren wahrgenommen werden; vibrierende Muskeln und Flüssigkeiten im eigenen Körper und im Körper anderer Menschen. Es kann auch ein Klang sein, den man nicht hören kann, sondern nur an den Folgen für die Umwelt erkennt, wie beim Wind.

Marco Donnarumma

Der 2002 gegründete **PACT Zollverein** in Essen ist ein Produktionshaus mit besonderem Fokus auf Performing Arts in Relation zu Wissenschaft, zeitgenössischer Theorie sowie sozialen Fragestellungen. Das Haus initiiert und fördert experimentelle, künstlerische und transdisziplinäre Formen der Wissensproduktion. Innerhalb eines internationalen Bühnenprogramms zeigt PACT Koproduktionen, Premieren und Gastspiele und realisiert im Bereich *Plattform* diskursive Formate wie Symposien und Festivals. Als Residenzort ist PACT zentrale Arbeits- und Wirkungsstätte für internationale wie regionale Künstler*innen. PACT ist gemeinsam mit sechs anderen zentralen Institutionen in Deutschland Mitglied des Bündnisses internationaler Produktionshäuser.



Marco Donnarumma (DE/IT) ist Künstler, Performer, Regisseur und Wissenschaftler und verwebt in seiner Arbeit seit Anfang der 2000er-Jahre Performance, Medienkunst und interaktive Computermusik miteinander. Er manipuliert Körper, kreiert Choreografien, entwickelt Maschinen, komponiert Klänge und verbindet so Disziplinen, Medien und neue Technologien zu einer eigenwilligen, sinnlichen und kompromisslosen Ästhetik. Donnarumma ist international bekannt für seine Solo-Performances, Bühnenproduktionen und Installationen, die sich über Genres hinwegsetzen und in denen der Körper zu einer sich wandelnden Sprache wird, um kritisch über Rituale, Macht und Technologie zu sprechen.

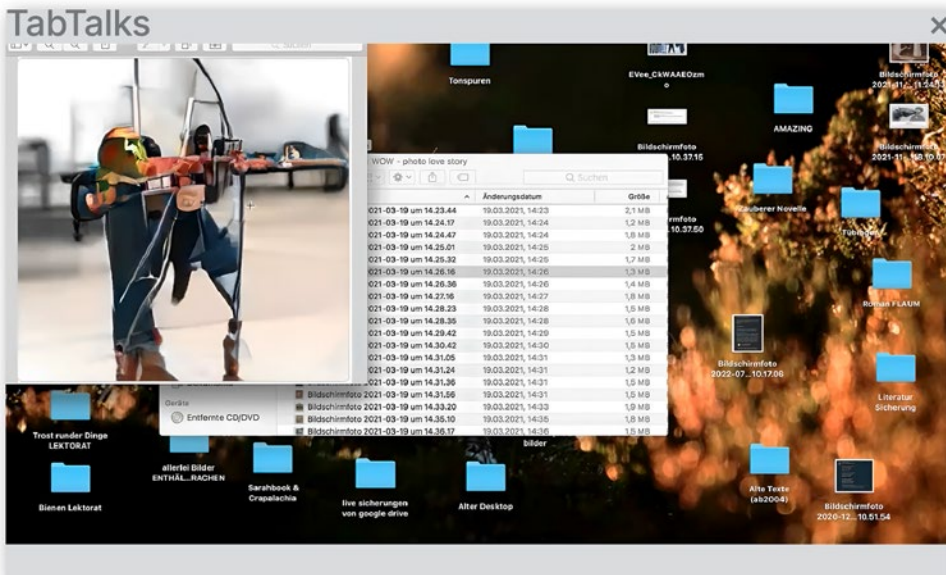
Marco
Donnarumma
Foto: Maria Loose

Work Flows & Tab Talks

Wer kennt sie nicht, die unzähligen Tabs, die nebeneinander auf dem Bildschirm geöffnet sind; die losen Notizen, irgendwo auf dem Computer, unauffindbar, wenn man sie braucht? Auch bei Autor*innen hat sich der Schaffensprozess in den letzten vierzig Jahren drastisch verändert. Die allermeisten Texte entstehen längst nicht mehr auf dem Papier, sondern am Computer. Wie lassen sich gefundene, collagierte Elemente schriftstellerisch nutzbar machen? Welchen Einfluss hat die Technik auf kreative Prozesse und wie kann literarische Produktion neu definiert werden?

Tab Talks #3

© Andreas Bülhoff,
Clemens Setz,
CfL Burg Hülshoff



Wie verschafft man sich einen flüchtigen Einblick ins Atelier von Schriftsteller*innen? Diese Frage war für Andreas Bülhoff der Ausgangspunkt für die Entwicklung des Formats der *Tab Talks*. Denn eins steht fest: Die schriftstellerische Tätigkeit – einschließlich des Durchwühlens von Archivmaterial, der Suche nach Inspiration sowie des Redigierens und Korrigierens – ist ein im Wesentlichen digitalisierter Vorgang. Lediglich einzelne Arbeitsschritte wie das Erstellen von Notizen werden noch im analogen Notizblock durchgeführt. „Natürlich hat das eine Auswirkung auf die entstehenden Texte“, weiß der Literaturforscher. In einer Mischung aus Werkstattgespräch und digitalem Atelierbesuch wurden fünf Autor*innen eingeladen, ihren virtuellen Arbeitsort – den Bildschirm ihres Laptops – mit dem Publikum zu teilen. Manche verrieten ihre eigenen Kniffe, zum Beispiel Plug-ins im Browser, durch die per Knopfdruck Ordnung aus dem Chaos endloser gleichzeitig geöffneten Tabs entstehen kann.

Jeder *Talk* ging auf unterschiedliche Weise auf die Wechselwirkung von Autor*innenschaft und digitaler Kultur ein – von der ordnenden Funktion der verwendeten Programme über die Immersion in digitale Welten hin zu den Möglichkeiten und Einschränkungen literarischen Schreibens am Smartphone. Ob mit Romanen, Essays oder Gedichten – *Work Flows & Tab Talks* beleuchtete neue Zusammenhänge und Formierungen, die aus dem Schreiben am Computer resultieren. Jenseits des Mythos vom einsamen Genie in der Schreibstube konnte ein Blick in die heutige Realität des Schreibens als Schaffensprozess vermittelt und live geteilt werden. Denn, so Bühlhoff, „auch die unkonventionellste Poesie muss irgendwann durch den Texteditor“.

Andreas Bühlhoff
Foto: © Aram
Bartholl. Aus dem
Projekt „Hyper-
normalisation“
im Rahmen der
Ausstellung
„House of Mirrors“
des HMKV.



Andreas Bühlhoff lebt als Autor und Literaturwissenschaftler in Berlin. Er hat zu Interface-Konzepten digitaler und postdigitaler Textkunst am Kolleg für Gegenwarts-literaturforschung Schreibszene Frankfurt promoviert. Er beschäftigt sich mit Text und Texttechnologien und ihren spezifischen Materialitäten und Praktiken im Postdigitalen. Mögliche Outputs sind dabei zines, Bookworks, Sound Poetry oder literaturwissenschaftliche Texte. Mögliche Mittel sind Artistic Research, Interface- oder Technologie-kritik und Publizieren als künstlerische Praxis.

Mit ihrem Programmbetrieb, dem **Center for Literature (CfL)**, bespielt die Annette von Droste zu Hülshoff-Stiftung in Havixbeck seit 2018 die Burg Hülshoff, den Geburtsort der Dichterin, und das Rüschhaus, ihre spätere Wohn- und Arbeitsstätte. Durch diese Arbeit transformieren sich Burg und Landhaus zu offenen Foren. Kunst wird hier zum Anstoß für lebendige Debatten.

WAS: Werkstatt-
gespräche und künstlerische Forschung
zum Thema Digital Literacy und neue
Formen des Schreibens im Digitalen

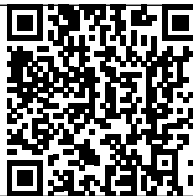
Tab Talk
© Andr
Elisa A
Burg H

WER: Jennie Bohn
(Burg Hülshoff – Center for Literature),
Andreas Bühlhoff (Fellow, Berlin)

WO: digitale Burg

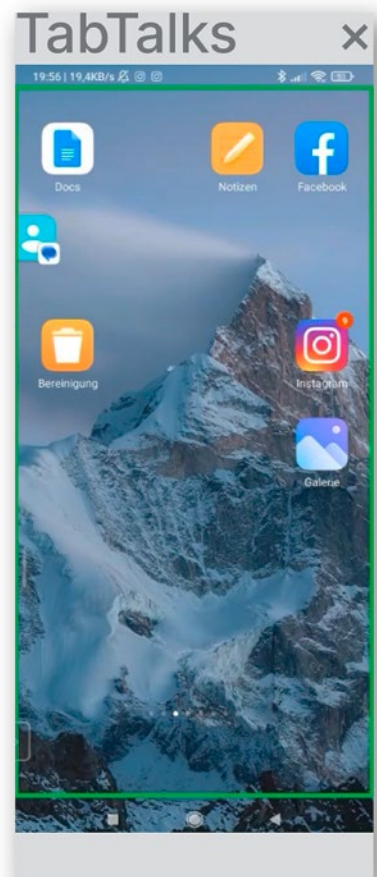
ZEITRAUM: seit Mai 2022
(fortlaufend)

PODCAST-INTERVIEW:



BETEILIGTE AUTOR*INNEN
DER *TAB TALKS* 1 BIS 5:

Kathrin Passig,
Mara Genschel, Clemens Setz,
Elisa Aseva, Heike Geißler



Forms of Kinship / Unruly Kinships

Zwischen Genderfreiheit und pluralen Identitäten, Reproduktion, Leihmutterschaft oder Adoption, Care-Arbeit und Gleichberechtigung, Emanzipation und Herrschaft, Patchwork-Familie und Co-Parenting, Liebe auf Zeit und Polyamorie: Was kann heute und künftig als Familie angesehen werden? Das Konzept der bürgerlichen Kleinfamilie – Vater, Mutter, Kind – bröckelt, gilt aber immer noch als Norm. Doch wie sähen andere Modelle von gutem Miteinander und Fürsorge aus?

WAS: Forschungsprojekt
zum Thema Verwandtschaft
und Neudefinition von Familie

WER: Temporary Gallery,
Kris Dittel (Fellow, Rotterdam)

BETEILIGTE AN DER
STUDIENGRUPPE *Forms of Kinship* –
CHRONOLOGISCHE REIHENFOLGE:

Mi You, Aiwen
Yin, Sophie Lewis, Georgy Mamedov,
Clementine Edwards, Joannie
Baumgärtner, Bini Adamczak,
Khanyisile Mbongwa, Li’Tsoanelo
Zwane, Nahee Kim, Jiyoung Kim,
Francisco Trento, Karina Kottová,
Barbora Ciprová. Gastgeberinnen
der Online-Veranstaltungen waren
Kris Dittel und Aneta Rostkowska.

BETEILIGTE AN DER AUSSTELLUNG
Unruly Kinships: Nicole Baginski,
Clementine Edwards, Robert Gabris,
iSaAc Espinoza Hidrobo & Joanna
Stange, Pauline Curnier Jardin & the
Feel Good Cooperative, Krööt Juurak &
Alex Bailey, Liquid Dependencies
Theory x Elli Kuruş, Sethembile Msezane,
Rosalind Nashashibi, Lena Anouk
Philipp, Rory Pilgrim, Liz Rosenfeld,
Selma Selman, Jay Tan, Geo Wyex
und andere

PARTNER-INSTITUTIONEN DER
STUDIENGRUPPE *Forms of Kinship*:
documenta Institut
und Universität Kassel, Jindřich
Chalupecký Society (Prag), Framer
Framed (Amsterdam)

PARTNER-INSTITUTIONEN
DER AUSSTELLUNG *Islands of Kinship*.
*A Collective Manual for Sustainable
and Inclusive Art Institutions*:
CCA Temporary
Gallery (Köln), Jindřich Chalupecký
Society (Prag), Latvian Centre for
Contemporary Art (Riga), Frame
Contemporary Art Finland (Helsinki),
Július Koller Society (Bratislava),
Faculty of things that can’t be learned
(Skopje) und Stroom Den Haag
Islands of Kinship wird durch das EU-
Programm *Creative Europe* gefördert.

WO: Köln
ZEITRAUM: Februar bis
Dezember 2022 (online und in Köln)

AUSSTELLUNG: 3. Februar bis
30. April 2023 (Köln)

PODCAST-INTERVIEW:



ARCHIV – STUDIENGRUPPE FORMS
OF KINSHIP:



Das englische Wort *kinship* bedeutet wörtlich ‚Verwandtschaft‘, meint aber über die Familienabstammung hinaus eine besondere Form von Beziehung. In diesem Sinne steht die Formulierung *sense of kinship* für ein Gefühl von Zugehörigkeit und/oder Mitgefühl. Die Wege zum Glück sind längst individueller geworden: etwa als erfülltes Single-Sein, in Patchwork-Familien, durch gleichgeschlechtliche Partner*innenschaft, Co-Parenting (das gemeinsame Erziehen von Kindern, ohne dass die Erziehungsberechtigten eine Liebesbeziehung führen), Adoption und/oder dank gewollter Kinderlosigkeit. Trotzdem hält die Mehrzahl der Menschen an der Norm der bürgerlichen Kleinfamilie fest. Dieses Überbleibsel des Industriezeitalters birgt strukturelle Probleme – etwa im Hinblick auf eine faire Aufteilung, gesellschaftliche Anerkennung und adäquate



Krōöt Juurak & Alex Bailey, *Family Codomestication* (als Teil der Ausstellung *Unruly Kinships*) – Foto: © Krōöt Juurak & Alex Bailey

Institutionalisierung von Erziehungs- und Care-Arbeit neben dem Beruf. Der urmenschliche Bedarf nach Wärme, Fürsorge und Liebe „in Zeiten des Kapitalismus“ (Eva Illouz) sprengt den kleinen Rahmen der Kernfamilie. Darin liegt die Chance, zwischenmenschliche Beziehungen frei vom Zwang des heteronormierten Konformismus gänzlich neu zu denken. Denn Verwandtschaft im Sinne von *kinship* umfasst weit mehr als die biologische Blutsverwandtschaft. Auch in Europa hat es das schon einmal gegeben: In der europäischen Vormoderne galt nicht die blutsverwandte Abstammung, sondern die Zugehörigkeit zum Haus als bestimmend für die Familienzugehörigkeit.

In der Studiengruppe zu *Unruly Kinships* ging es nicht so sehr um das Konzipieren neuer, alternativer oder erweiterter *Familienmodelle* als vielmehr um die Gestaltung zwischenmenschlicher *Beziehungen* in und mit der Welt. Nicht selten wurden dabei konkrete Utopien angerissen – etwa von Liebe und Sexualität als für sich stehende Wertnormen. Unter Mitwirkung und Anleitung von eingeladenen Künstler*innen, Denker*innen oder Aktivist*innen wurde eine Vielzahl von Projekten präsentiert, darunter ein Live-Experiment



Installations-
ansicht &
Performance:
Yin Aiwen,
*Relationship
Consulate
Station* – © *Liquid
Dependencies
Theory X Elli
Kuruş* (als Teil der
Ausstellung *Unruly
Kinships*) – Foto:
Samuel White
Evans

mit einer Kryptowährung, mit der zwischenmenschliche Beziehungen nicht nur symbolisch, sondern auch monetär aufgewertet werden können; ein Gedankenexperiment, wie Fürsorge in neu zu erfindenden kollektiven Institutionen für jede*n gewährt werden könnte; oder ein angewandtes Kunstprojekt in Gestalt einer alternativen Dating-App, in der mehrere Profile und Zuneigungen algorithmisch begünstigt werden – geleitet von der Idealvorstellung, dass jeder Mensch liebenswert ist.

Infolge der einjährigen Forschungsstudie entstand die Ausstellung *Unruly Kinships* in der Temporary Gallery, Köln. Die Ausstellung wurde von Kris Dittel und Aneta Rostkowska co-kuratiert und knüpft unmittelbar an das Medienkunstfellowship an.



Kris Dittel
Foto: privat
© Kris Dittel

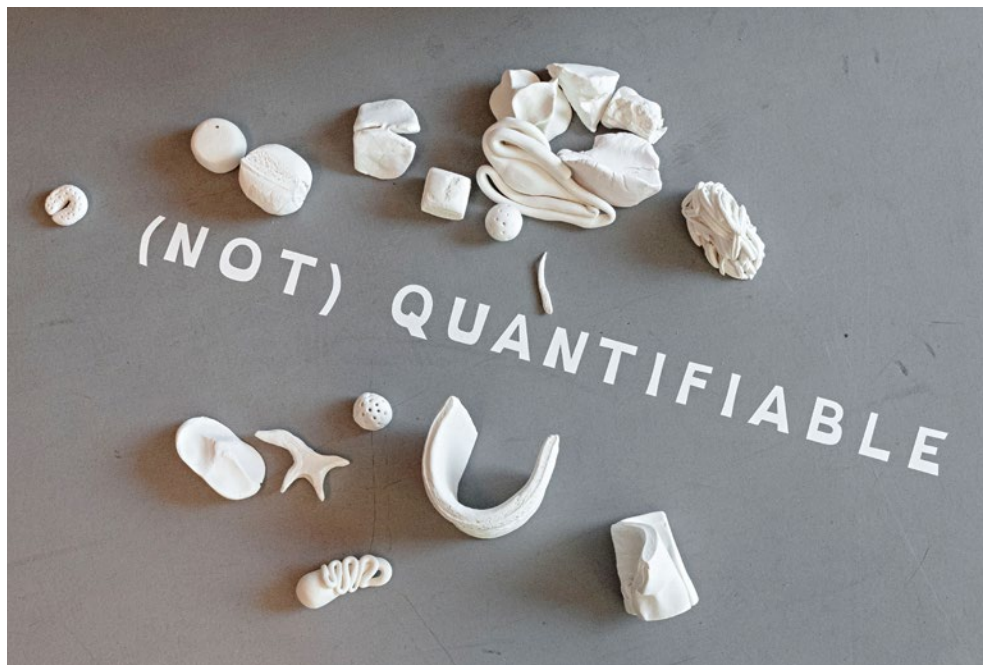
Kris Dittel ist freiberufliche Kuratorin, Redakteurin und Autorin und lebt in Rotterdam. Sie ist Tutorin und Supervisorin am Department Interior Architecture: Research + Design (MIARD) des Piet Zwart Institute in Rotterdam und Mentorin beim De Appel Curatorial Programme in Amsterdam. Ihre Arbeit konzentriert sich auf Forschungscluster, die von ihrem Hintergrund in den Wirtschafts- und Sozialwissenschaften geprägt sind. Dittels langjährige Forschungsprojekte adressieren den politischen, sozialen und ökonomischen Kontext ihrer kuratorischen Praxis. Sie dienen als Fundament für ihr künstlerisches Schaffen und werden zu Ausstellungen, Performances, Publikationen, Lesungen oder öffentlichen Veranstaltungen verarbeitet.

Die **Temporary Gallery – Zentrum für zeitgenössische Kunst** (Verein zur Förderung des Kunststandortes Köln e.V.) wird seit Januar 2019 von Aneta Rostkowska geleitet. In Einzel- und Gruppenausstellungen stellt die Temporary Gallery junge oder wiederentdeckte Positionen – viele davon international – vor. In Zusammenarbeit mit ihren Gäst*innen entwickeln sich in den Ausstellungen und umfassenden Begleitprogrammen zeitgenössische, vielfach interdisziplinäre Fragestellungen, die eine reflexive Distanz gegenüber neuen Kunstströmungen bieten und eigene Denkansätze auf tun.

COUNTING FEELINGS.

Pop Up Disabled Data Center

Installations-
ansicht *Counting
Feelings* © MELT



WAS: künstlerisches Forschungsprojekt über spekulative Datenpraktiken, die liebevoll mit dem Wissen von Trans* und behinderten Menschen umgehen

WER: Fachbereich Kunst & Kunsttheorie im Department Kunst und Musik der Universität zu Köln (Jun.-Prof. Dr. Konstanze Schütze), MELT (Ren Loren Britton & Iz Paehr) mit der Unterstützung von Anna Sprenger, Rubina Uenzelmann-Balotsch, Daniela Hepfer, Sandra D'ujanga und der Bibliothek im Fachbereich Kunst sowie Workshopbeteiligten

WO: Köln

ZEITRAUM: September 2022 bis Mai 2023

WORKSHOPS: im November und Dezember 2022 sowie im Januar 2023

AUSSTELLUNG: 18. April bis 11. Mai 2023

WEBSITE: meltionary.com
& <https://kunst.uni-koeln.de/blog/counting-feelings/>

Wie und mit welchen Absichten werden die Erfahrungen marginalisierter Gruppen als Daten wahrgenommen und interpretiert? Und wie können wir mit Daten anders und anderes erzählen? Im künstlerischen Forschungsprojekt *COUNTING FEELINGS* erprobte das Kunst-Design-Duo MELT an der Universität zu Köln neue Datenpraktiken für und mit Trans*gender und behinderten Menschen.

Daten darüber, welche Effekte das Einnehmen von Testosteron oder Östrogenen langfristig haben, oder eine Liste queerer Bars und Clubs, die barrierefrei zugänglich sind – es waren Wünsche und Motive wie diese, die Trans*gender und behinderte Workshopteilnehmer*innen im Projekt *COUNTING FEELINGS* zusammengetragen haben. Ein Semester lang arbeitete das Kunst-Design-Duo MELT

Installations-
ansicht *Counting
Feelings* © MELT



(Ren Loren Britton & Iz Paehr) an der Universität zu Köln mit Juniorprofessorin Konstanze Schütze zusammen, um nach Strukturen zu suchen, mit denen sich wertschätzend und gleichberechtigt mit Daten rund um die Erfahrungen von Trans* und autistischen/behinderten Menschen umgehen lässt. Dabei war die Frage wichtig, ob diese neuen Strukturen auch verändern könnten, was gemeinhin als Daten verstanden wird, also ob Daten aus einer Trans* und autistischen Perspektive anders aussehen, klingen, schmecken und sich anfühlen. Wie können Datenpraktiken widerständig gegenüber ausschließenden politischen Realitäten und Machtstrukturen agieren? Aktuell nämlich werden vor allem Daten *über*, aber nicht *von* marginalisierten Gruppen gesammelt.

Wie als ‚Satellit‘ wurde ein Datencenter in der Fachbibliothek Kunst & Textil gegründet. Hier (und online) fanden ein öffentlicher und zwei geschlossene Workshops statt, in denen zunächst Studierende, Forschende und Künstler*innen und dann ausschließlich Trans* und behinderte/autistische Teilnehmer*innen alternative Datenpraktiken entwickelten. Zunächst besuchten die Teilnehmenden ein Datencenter für autistische und Trans* Erfahrungen, sammelten Informationen über persönliche und medizinische Statistiken, die

anderswo (noch) nicht existieren. In einem zweiten Schritt wurde untersucht, was Daten sind und sein könnten, sobald man neue und spekulative Daten-Ästhetiken einbezieht. Im dritten Workshop unter dem Titel *Building Datasets* wurden neue Datensammlungen erstellt. Nachzulesen und nachzufühlen waren die Ergebnisse im April 2023 in einer interaktiven Ausstellung, die sich zwischen Bibliotheksregalen und Bücherreihen gezielt an alle Sinne richtete. Da hingen bunte Banner wie schützende Zelte von der Decke, zusammengenähte Stoff- und Plastikflächen definierten den gemütlichen Raum des *Pop Up Disabled Data Center*. Aufgestickte Braille-Schrift forderte Besuchende dazu auf, die Daten, die jede*r mit sich trägt, zu teilen. Das *Data Set of Weight* war eine schwere Decke mit aufgenähten Taschen, befüllt mit Heu, Gesichtsmasken, Kleidungsetiketten und Steinen. An Seilen hingen Datensets als Pappkarten mit Wünschen, Informationen, Dokumentationen, und am Boden verteilt lagen Datenpunkte aus Ton, spiralförmig, kugelig oder als Schlange geformt. Diese Datenpunkte konnten von Besuchenden neu arrangiert werden entlang von Statements, die in Vinyl auf dem Boden angebracht waren, und Daten wurden als farbenreiche und fühlbare Materialien konzipiert, die anders und anderes über unsere Gesellschaft erzählen.



Installations-
ansicht *Counting
Feelings* © MELT

Das **Department Kunst & Musik der Universität zu Köln** untersucht Methoden künstlerischer Forschung und unterstützt den Diskurs zu gesellschaftlichen Transformationsprozessen und Ansätzen einer diskriminierungskritischen Lehre und Forschung in der Lehrer*innenbildung. Die Professur „Kunst Medien Bildung“ untersucht aktuelle ästhetische Praxen vor dem Hintergrund post-digitaler Herausforderungen und unternimmt regelmäßige teilnehmende Bestandsaufnahmen kritischer Medienpraxis, -kultur und -wissenschaft.

MELT (Ren Loren Britton & Iz Paehr) untersuchen und experimentieren mit formverändernden Prozessen, die in einer sich erwärmenden Welt auf Technologien, sensorische Medien und kritische Pädagogik treffen. MELT entwickelt derzeit Projekte entlang vier verschiedener Forschungslinien: *ACCESS SERVER*, *The Meltionary*, *COUNTING FEELINGS* und *Zeitgeber*. Aufgekocht werden Praktiken des Gestaltens und künstlerischen Forschens, die materielle und infrastrukturelle Transformationen generieren und mit Trans*feminismen und Disability Justice brodeln. Mit Veränderung und Schmelzprozessen in einer kaleidoskopartigen Form arbeitend, werden mehrere Themen gleichzeitig engagiert: Klimawandel, das Potenzial für politische Neuformulierungen, kritische technische Praxis und die Schaffung von Zugang/Access. MELT teilt Arbeiten in Form von Videos, Installationen, Websites, Vorträgen und Workshops.

MELT (Ren Loren
Britton & Iz Paehr)
Foto: © MELT



Von Zugehörigkeiten und Ausschlüssen. Die Medienkunst als eine Ethnologie der Zerstreuung

*[W]er wird uns davon überzeugen,
daß wir, wir beide zum
Beispiel, eine Gattung bilden
oder ihr angehören?¹*

Auf den ersten Blick hat der Begriff der Gattung in der Kunst heute kaum mehr Konjunktur, auch weil sein Ordnungsprinzip nicht unproblematisch ist. Er impliziert Homogenität – und damit Prozesse der Normierung und Grenzziehung. Gleichzeitig setzt er Transgression voraus: „Als ‚ich‘ ‚wir‘ zu sagen, bedeutet schon, die Gattungen zu vermischen, die Norm zu missachten, denn indem ‚ich‘ in den Plural drängt, geht es aus sich heraus, macht sich gleichsam an der Gattung ‚ich‘ ‚schuld‘.“² Entlang von kunst- bzw. literaturwissenschaftlichen Kriterien kategorisieren, subsumieren und verbinden Gattungen unterschiedliche Subjekte und Werke, die sich durch die hergestellten Bezüge verändern. Oder, wie es Marilyn Strathern auf den Punkt bringt: „[R]elations open up the capacities of properties in unexpected ways and capacities come into existence through new relations.“³ Die Gattung ist also, ähnlich wie die ‚Ichs‘ und ‚Wirs‘, die sie in Relation setzt, ein Netzwerk, das stetig neue Ein- und Ausschlüsse produziert und sich durch Brüche fortschreibt. Es ist nicht nur die Kontinuität, sondern – vielleicht sogar vor allem – die Zäsur, die eine Gattung als Gattung konstituiert.

¹ Jacques Derrida, „Das Gesetz der Gattung“, in: ders., *Gestade*, hg. v. Peter Engelmann, übers. v. Monika Buchgeister, Hans-Walter Schmidt, Wien 1994, S. 245–283, hier S. 249f.

² Martin Roussel, „Das Material der Gattung“, in: Oliver Kohns, Claudia Liebrand (Hg), *Gattung und Geschichte. Literatur- und medienwissenschaftliche Ansätze zu einer neuen Gattungstheorie*, Bielefeld 2012, S. 19–38, hier S. 23.

³ Marilyn Strathern, *Relations. An Anthropological Account*, Durham 2020, S. 15.

DER MYTHOS MEDIENKUNST UND DAS ZEITGENÖSSISCHE

Diese „Ethnologie der Zerstreuung“⁴ scheint für kein anderes Kunstfeld so bedeutsam zu sein wie für das der Medienkunst und ihre Theoriebildung. Der Begriff der Medienkunst schlug ein, als Künstler*innen anfangen, mit Dias und Super-8-Kameras zu experimentieren, und die Grenzen zwischen Film, Performance und Fotografie verschoben. Er schlug ein, als Massenmedien, wie der Fernseher und später der Personal Computer, eine schnellere Verbreitung und größere Reichweite ermöglichten und die Distributionsweisen in der Kunst herausforderten. Er schlug ein, als Künstliche Intelligenz und Machine Learning generative Kunstwerke koproduzierten und die Originalität von Künstler*innen infrage stellten. Und er schlug ein, als der Materialbegriff der Kunst durch die Nutzung von Virtual und Augmented Reality neu verhandelt wurde. Kurzum, der Begriff der Medienkunst kam immer dann zur Anwendung, wenn ‚neue‘ Medien beziehungsweise Medienverständnisse den Kunstmarkt und seine Institutionen herausforderten oder – kehren wir die Kausalität um – wenn Entwicklungen und Verschiebungen innerhalb der Kunst dazu provozierten, sich Technologien anzueignen und sie umzufunktionieren.

Anstelle einer linearen Ursprungs- und Fortschrittsgeschichte wollen wir den „Mythos Medienkunst“⁵ lieber anhand einer Vielzahl von Suchbewegungen, Entwicklungen, Programmatiken, Institutionen und Arbeitsweisen begreifen. Mit Anschluss an die Kuratorin und Theoretikerin Inke Arns verstehen auch wir Medienkunst als eine „radikale, kritische Zeitgenossenschaft“,⁶ die sich mit Themen und ihrer Diskursbildung auseinandersetzt und dabei (selbst)reflexiv mit den medialen und technologischen Bedingtheiten umgeht. (Dies ist im Übrigen eine Definition, die auch Chat GPT vorschlägt.⁷) Die Medienkunst ist also nicht medial beschränkt – auch Arns betont, dass sie im HMKV Hardware MedienKunstVerein in Dortmund „zeitgenössische Kunst zeig[t], die sich im weitesten Sinne mit unserer Gegenwart beschäftigt – die eben zunehmend auf neuen Medien und Technologien basiert. Das kann im Medium von Software oder Code passieren, aber auch als Installation, Ölmalerei oder

4 Claudia Liebrand, Oliver Kohns, „Gattung und Geschichte. Zur Einleitung“, in: dies. (Hg.), *Gattung und Geschichte* (wie Anm. 2), S. 7–16, hier S. 10f.

5 Hans Ulrich Reck, *Mythos Medienkunst*, Köln 2002.

6 Inke Arns zitiert in: „Raus aus der Filterblase! Ein Gespräch von Carmela Thiele“, in: *Kunstforum*, Bd. 264: *ACT! Die entfesselte Performance*, November/Dezember 2019, S. 314–381, hier S. 315, inkearns.de/files/2019/11/2019_264_Kunstforum_Thiele_Interview-mit-I.Arns_.pdf, letzter Zugriff am 20.6.2023.

7 „In addition, the current state of media art is marked by a growing awareness of social and political issues, and many artists are using their work to address these concerns. For example, some artists are exploring the impact of technology on privacy and security, while others are using their work to raise awareness about environmental issues.“ Chat GPT, chat.openai.com/, letzter Zugriff am 26.2.2023.

Video.“⁸ Wegen der Omnipräsenz von Technologien im postdigitalen Alltag fordert der Kunstkritiker Gene McHugh, dass alle zeitgenössischen Künstler*innen die digitalen Rezeptions- und Distributionsweisen ihrer Arbeit reflektieren müssen:

*Even if the artist doesn't put the work on the Internet, the work will be cast into the Internet world; and at this point, contemporary art, as a category, was/is forced, against its will, to deal with this new distribution context or at least acknowledge it.*⁹

Anstatt allgemein von zeitgenössischer Kunst zu sprechen, findet jedoch nach wie vor eine Selbstverortung entlang von Gattungen statt. Im kompetitiven Kunstfeld ist die Praxis der Gattungszuschreibung eine wichtige Strategie der Selbstvermarktung und -inszenierung. Zwischen den Gattungen bestehen Hierarchien, die mit Prozessen der Wertbildung und Finanzierung einhergehen: Gattungsspezifische Verortungen er- bzw. verunmöglichen den Zugang zu Infrastrukturen und Fördersystemen.

Inwiefern auch Institutionen für ihre programmatische Ausrichtung auf spezifische Gattungszuschreibungen verzichten bzw. zurückgreifen, zeigt sich zum Beispiel am Gründungsmoment des Zentrums für Kunst und Medien in Karlsruhe. So betonte der ehemalige Direktor Heinrich Klotz in seinen Memoiren, die Zielsetzung sei gewesen, „die traditionellen Künste gleichberechtigt neben die neuen Medienkünste zu setzen und durch das Miteinander die Bedeutung des Ästhetischen gegenüber dem Technischen zu stärken.“¹⁰ Das hatte auch strategische, innenpolitische Gründe, denn er schreibt weiter: „Ich war überzeugt, dass die Konzentration auf die technische Seite ebenso wie die Betonung der Medienkunst allein nicht nur die Durchsetzungsschwierigkeiten des Projektes steigern, sondern auch den Erkenntnisgewinn einschränken würde.“¹¹

⁸ Inke Arns zitiert in: „Medienkunst und Netzkultur – Einblicke mit Inke Arns“, in: *Kulturtussi. Kultur aus meiner Sicht*, 23.7.2015, kulturtussi.de/medienkunst-und-netzkultur/, letzter Zugriff am 26.2.2023.

⁹ Gene McHugh, *Post Internet, Notes on the Internet and Art* 12.29.09 > 09.05.10, Brescia 2011, S. 6, ocopy.net/wp-content/uploads/2016/04/mchugh_post-internet-notes-on-the-internet-and-art.pdf, letzter Zugriff am 18.6.2023.

¹⁰ Heinrich Klotz zitiert in: Lioudmila Voropai, *Medienkunst als Nebenprodukt. Studien zur institutionellen Genealogie neuer künstlerischer Medien, Formen und Praktiken*, Bielefeld 2017, S. 204.

¹¹ Ebd.

Auch in der Sprache und Selbstbeschreibung des Netzwerks *medienwerk.nrw* findet eine Verortung in Hinblick auf Gattungsfragen statt: Der Name *medienwerk.nrw* referiert eindeutig auf die Gattung der Medienkunst, aber auch auf das Prinzip des Netzwerks, das für die Medienkunst, insbesondere die Netzkunst, eine wichtige Rolle spielt und von vielen Kunsthistoriker*innen zum konstitutiven Moment der Medienkunst erklärt wurde.¹²

DIE SITUIERTE KRITIK DER FELLOWS

An einem der Anfänge der Medienkunst standen, wie wir oben angerissen haben, Massenmedien wie Fernsehen, Film und der Personal Computer. Deshalb sind sich Wissenschaftler*innen wie Inke Arns und Dieter Daniels einig, dass Medienkunst von jeher einen Bildungsauftrag verfolgte und gegen die Distinktion von *low* und *high culture* arbeitet: „An die Verwendung neuer Techniken [...] knüpft sich die Hoffnung, die Avantgarde aus ihrer selbst verursachten Isolation zu führen.“¹³

Diese gesellschaftsorientierte Definition von Medienkunst wird auch in der Selbstbeschreibung sowie den Förderrichtlinien der durch das *medienwerk.nrw* betreuten Förderprogramme sichtbar. Medienkunstfonds und Medienkunstfellows richten in ihren Ausschreibungen und Vergaberichtlinien den Fokus auf künstlerisch-forschende Projekte sowie auf die gesellschaftlichen Auswirkungen neuer Technologien. Sie legen damit ein Verständnis von Medienkunst nahe, das von den ausgewählten Projekten übernommen oder zumindest reflektiert wird und sie damit in eine spezifische Tradition stellt. Medienkunst wird als Diskursraum für gesamtgesellschaftliche Entwicklungen inszeniert. In den Projekten der Fellows geht es häufig um kollektives Handeln und geteilte Narrationen, Teilhabe und Partizipation mithilfe von digitalen Mitteln sowie um Möglichkeiten der Zusammenarbeit mittels Technologie, Wissensaustausch und dezentraler Infrastrukturen. Es findet also eine Positionierung von Medienkunst statt, die sich – im Einklang mit Arns' und Daniels' Definition von Medienkunst – gegen soziale Isolation und Vereinzelung richtet. Die Mehrheit der durch die Programme Medienkunstfellows und Medienkunstfonds geförderten Projekte interpretiert die Abwesenheit des Körpers im Digitalen als Potenzial, Besitzverhältnisse und Community Building zu erforschen und neu zu verhandeln. Das Projekt *Unruly Kinships* der Temporary Gallery, das Judith Butlers Konzept von *kinship* als solidarische Alternative zur Kernfamilie bzw.

¹² Vgl. hierzu die Definition von Josephine Bosma, die das Netzwerk (*network*) als gemeinsame Klammer der künstlerischen Praktiken betont: „The network [...] implies a flow and positioning, variety and collectivity. It allows for divergences that remain interconnected.“ Josephine Bosma, *Nettitudes. Let's Talk Net Art*, Rotterdam 2011, S. 38, networkcultures.org/wp-content/uploads/2023/05/Josephine-Bosma-2011-Nettitudes.pdf, letzter Zugriff am 18.6.2023.

¹³ Dieter Daniels, „Medien → Kunst / Kunst → Medien. Vorformen der Medienkunst in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts“, in: *Medien Kunst Netz*, 2004, medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/vorlaeufer/1/, letzter Zugriff am 26.2.2023.

als deren Erweiterung vorschlägt, rückt das Anliegen der Restrukturierung traditioneller Gemeinschaftsverhältnisse thematisch in den Fokus. Auch die Arbeit *Cloud_Alchemy. Die Alchemie der Wolken – Art, Activism and Splitting Communities* von Nina Fischer und Maroan el Sani verdeutlicht den Fokus auf Themen wie Gemeinschaftsbildung, Gesellschaftsspaltung und Mobilisierung im Rahmen sozialpolitischer Umbrüche. Als Teil des Projekts organisierte das Künstler*innenduo Workshops und Planspiele, bei denen die Teilnehmenden vor dem spekulativen Szenario einer drohenden ökologischen Katastrophe soziale Dynamiken des gemeinschaftlichen Zusammenlebens erprobten. Die Form des Planspiels bzw. Larps (*live action role play*) nutzt situierte und performative Methoden der Wissensbildung, bei denen künstlerische Forschung im Austausch mit lokalen Gruppen stattfindet. Die Videos, die im Rahmen der Spiele entstanden, wurden anschließend – im Rahmen einer Kooperationsausstellung, die sich mit zukünftigen Alternativen zu bestehenden Wirtschafts- und Gesellschaftsmodellen beschäftigte – in einer 6-Kanal-Videoinstallation im LWL-Museum für Kunst und Kultur in Münster gezeigt.

Die Annahme, dass die Digitalisierung beziehungsweise die Nutzung neuer Medien die Kunstrezeption von räumlich-physischen Restriktionen löst und folglich zugänglicher macht, wird von vielen der geförderten Projekte nicht einfach affirmiert, sondern kritisch reflektiert. In einem Kommentar zum Projekt *Augmented Art Advertising* des Skulpturenmuseums Marl kritisiert ein Mitverantwortlicher, dass das Zeigen von Kunstwerken aus Depots und Archiven – beispielsweise indem sie mittels Bildern oder Augmented-Reality-Anwendungen sichtbar gemacht werden – ohne eine kontextualisierende Vermittlung zu keiner breiteren Zugänglichkeit führe.¹⁴ Die Produktion und Präsentation von Medienkunst funktioniert demzufolge nicht allein in der Loslösung von konventionellen Strukturen, sondern braucht eine Neuverortung.

Wird Digitalisierung an einer Stelle zur Erweiterung von Gemeinschaften über physische Grenzen hinaus proklamiert, wird der Körper an anderer Stelle als Zugangspunkt ins Zentrum der geforderten Neuverortung gerückt. *I Am Your Body*, eine Kooperation zwischen dem Künstler Marco Donnarumma, PACT Zollverein und Intelligent Instruments Lab, einem Forschungsinstitut an der Iceland University of the Arts in Reykjavík, ist ein Projekt, das Zugangsbarrieren und durch Technologien reproduzierte Vorurteile hinterfragt und diese im Dialog neu gestaltet. Im Projekt reflektieren gehörlose und schwerhörige Teilnehmer*innen in Workshops die eigenen Wahrnehmungspraxen sowie „die alternative Wahrnehmung von

¹⁴ Georg Elben in: „behind the screens – behind the scenes: Erweiterte Welten“, in: *medienwerk.nrw*, Podcast, ab Minute 26:00, medienwerk.nrw/articles/podcast-behind-the-screens-behind-the-scenes-erweiterte-welten/, letzter Zugriff am 1.3.2023.

Klängen durch künstliche Intelligenz“.¹⁵ Gemeinsam mit allen Partner*innen und unter Einbeziehung von KI sollen eine Medieninstallation sowie ein auf die Bedürfnisse und Anforderungen von Menschen mit Hörbehinderung ausgelegtes Musikinstrument entwickelt werden. Das Projekt arbeitet unter der Prämisse von verkörpertem Wissen (*embodied knowledge*) und experimentiert mit neuen Anwendungen von KI im Bereich der Medienkunst.

TRANSLOKALITÄT UND *STRUCTURES OF BELONGING*

An diesen Projekten zeigen sich Unterschiede in der Wahl der Medien und vielfältige künstlerische Praktiken – Gemeinsamkeiten lassen sich formal und in der Umsetzung kaum feststellen. Das geteilte Moment findet sich aber in der Arbeit an und mit sozialen und technologischen Infrastrukturen wieder. Die Projekte der Medienkunstfellows zeichnen sich dabei durch eine Vielzahl von Partner*innen, Institutionen und Kooperationen in NRW, Deutschland und über Landesgrenzen hinweg aus. Teilnehmer*innen werden in Form von (virtuellen) Workshops vernetzt. Viele der Projekte erarbeiten dezentrale Strukturen mit lokalen ‚Hubs‘. Zugänglichkeit wird aber nicht nur in der Bildung von lokalen, überregionalen und internationalen Netzwerken definiert. Die Projekte haben meist Laborcharakter, die Konzepte sind offen formuliert, die Teilnehmer*innen sind aktiv an der Entwicklung der Projekte beteiligt. Es wird eine Transformation von Medien und Technologien angestrebt und Möglichkeiten der Aneignung von Technologien mit und für Communitys mit unterschiedlichen Fähigkeiten erprobt.

Die Projekte der Medienkunstfellows setzen sich für die Überbrückung physischer und sozialer Bedingungen ein, verorten sich dabei aber explizit lokal, indem sie sich in spezifischen Institutionen und Kontexten ansiedeln. Internationale digitalisierte Vernetzung geht mit situierten und verkörperten Wissenschaftspraktiken einher. Das spezifische Potenzial von Medienkunst, bestimmte materielle Bedingtheiten durch Gegenerzählungen, die Umnutzung von Technologie und ästhetische Mittel zu brechen und dabei situierte und lokale Gegebenheiten zu berücksichtigen, steht der Instrumentalisierung digitaler Technologien zu Zwecken der Machtzentralisierung und des Populismus entgegen. Medienkunst, wie sie von der Auswahl der oben genannten Projekte präsentiert wird, scheint demnach sehr gut dazu geeignet zu sein, das aktuell häufig diskutierte Phänomen der ‚Translokalität‘ adäquat zu adressieren und zu reflektieren. Mit diesem Begriff beschreibt die Kunsttheoretikerin Ruth Catlow den Strukturwandel von Gemeinschaften und Zugehörigkeitsstrukturen aufgrund von Globalisierung, Migration und Hyperkonnektivität:

¹⁵ „Call For Participation: ‚I am Your Body‘“, PACT Zollverein, pact-zollverein.de/call-participation, letzter Zugriff am 1.4.2023.

[M]ost of us now feel that we belong to many communities in multiple places at once. And that these place-based communities make conflicting demands on us, shaping our identities in new ways. Intensifying translocal effects mean that people and their "localities" are layered in multiple interconnected territories across physical and online realms.¹⁶

Die Infragestellung von konventionellen Zugehörigkeiten, traditionellen Beziehungsmodellen und Kontexten, die von vielen der Fellows adressiert wird, steht in Korrelation mit dem Phänomen der Translokalität, das viele Lebensrealitäten prägt und zu einer Refiguration des Sozialen führt. Die Affirmation von *translocal community building* in den hier erwähnten Projekten unterstreicht jenes politische und soziale Potenzial von Medienkunst, das auch von Inke Arns formuliert wird, und nimmt die vom Medientheoretiker Geert Lovink als eine der dringlichsten Fragen der Gegenwart formulierte Forderung – „What is the social today?“ – ernst.¹⁷

In ihrem Essay *Willkommen im Resort* beschreibt die Kunsthistorikerin Isabelle Graw den Strukturwandel des Kunstfeldes hin zu einer „Resortisierung“. Egal, ob Kunst in der Luxusenklave oder NFTs – was dabei abhandenkommt, so Graw, sind die spezifischen Kontexte, in denen Werke verortet sind.¹⁸ Auf diese Weise wird nicht nur eine kritische Rezeption verunmöglicht, die zugespitzte Kommerzialisierung und Delokalisierung führen auch zu mehr Warenförmigkeit und zur Vereinzelung von Werken und Künstler*innen. Hier fallen Resortisierung und Blockchain-Technologien zusammen, wie sich gegenwärtig an den Fantasien von Tech-Milliardär*innen zeigt, mittels Blockchain eigene Staaten zu gründen. Viele Medienkünstler*innen, die mit Blockchain-Technologien arbeiten, versuchen diese gesellschaftliche Spaltung umzukehren. Oftmals reflektieren sie die (digitalen) Plattformen, die sie sich zunutze machen, und nehmen sie als Kontexte – und eben nicht als Resorts – ernst; mit dem Anliegen, Arten von Beziehungen zu entwickeln, die sich von der herkömmlichen Verwertungslogik wegbewegen.

16 Ruth Catlow, „Translocal Belonging and Cultural Cooperation after the Blockchain. A Citizen Sci-fi“, in: dies., Penny Rafferty (Hg.), *Radical Friends. Decentralised Autonomous Organisations and the Arts*, o.O. 2022, S. 173–189, hier S. 174.

17 Geert Lovink, *Extinction Internet*, Amsterdam 2022, o.S. [PDF S. 27], networkcultures.org/wp-content/uploads/2022/11/ExtinctionInternetINC2022Miscellanea.pdf, letzter Zugriff am 20.6.2023.

18 Isabelle Graw, „Willkommen im Resort. Sechs Thesen zum neuerlichen Strukturwandel des künstlerischen Feldes und zu dessen Folgen für die Wertbildung“, in: *Texte zur Kunst*, Nr. 127: *Resortization*, September 2022, texte.zurkunst.de/de/127/isabelle-graw-willkommen-im-resort/, letzter Zugriff am 26.2.2023.

Es ist auffällig, dass keines der durch Medienkunstfonds und Medienkunstfellows geförderten Projekte sich explizit mit Blockchain beschäftigt. Das mag an fehlenden Bewerbungen zu diesem Thema oder an einer bewussten Entscheidung der Juror*innen liegen. Fragen nach Zugehörigkeiten, Gemeinschaftsbildung, Vielfalt und Zugänglichkeit werden jedoch in fast allen ausgewählten Projekten verhandelt. Statt mit umstrittenen Blockchain-Technologien in der Adaption bzw. direkten Anwendung zu experimentieren, forcieren viele der Fellows mithilfe digitaler Medien die Reflexion von *Structures of Belonging* (Martin Zeilinger)¹⁹ in Bezug auf Formierungen (trans-)lokaler Gemeinschaften und Infrastrukturen. Stellt diese ‚Leerstelle‘ vielleicht ein Versäumnis dar, frühzeitig an der Mitgestaltung von Blockchain-Anwendungen mitzuwirken? Andererseits zeigt sich in der Auswahl der Projekte ein fundiertes Verständnis von aktuellen Fragestellungen und auch eine selbstreflexive Haltung gegenüber der Stärke von Kulturförderung – nämlich vielstimmige, situierte und profunde Kritik zu ermöglichen, die von lokalen Gegebenheiten ausgeht, die Bildung nachhaltiger Strukturen fördert und damit Gegenentwürfe zu der von Isabelle Graw diagnostizierten Resortisierung des Digitalen ermöglicht.

Noemi Garay
Foto: privat
© die Autorin



Noemi Garay studierte Kultur und Ästhetik digitaler Medien an der Leuphana-Universität Lüneburg. Sie arbeitet im Bereich Kuration und Ausstellungsorganisation mit einem Fokus auf digitaler Kunst und Netzkunst. Seit 2020 koordiniert und kuratiert sie regelmäßig Projekte in der panke.gallery, einem Projektraum für netzbasierte Kunst in Berlin. Außerdem unterstützt sie die Medienkünstler*innen !Mediengruppe Bitnik als Researcherin.

Anneliese Ostertag
Foto: privat
© die Autorin



Anneliese Ostertag arbeitet in den Bereichen Kuration, Performancekunst und Kulturanthropologie. Ihre Texte erschienen zuletzt bei *The Journal of Curatorial Studies*, *kunstlicht*, *Forum Wissenschaft* und im Sammelband *Im Sinne der Materialität. Film und Gesellschaft nach Siegfried Kracauer*. Derzeit arbeitet sie mit Tabea Rossol an der Herausgabe des Bandes *Akribie und Obsession*, der 2023 bei Spector Books erscheint.

¹⁹ Martin Zeilinger, *Structures of Belonging*, Ljubljana 2023, aksioma.org/pdf/aksioma_PostScriptUM_44_ENG_zeilinger.pdf, letzter Zugriff am 20.6.2023.



HERAUSGEBER:
Büro medienwerk.nrw
www.medienwerk.nrw

REDAKTION UND KOORDINATION:
Dr. Aude Bertrand-Höttcke

TEXTE:
Dr. Aude Bertrand-Höttcke, Juliette Bibasse,
Noemi Garay, Sarah Heppekausen,
Julia Kaganskiy, Anneliese Ostertag,
Fabian Saavedra-Lara, Klaas Werner

GESTALTUNG:
Jonas Herfurth, Ten Ten Team Design Studio

LEKTORAT:
textstern/Ulrike Ritter

ÜBERSETZUNG:
Annika Tschöpe

TEAM BÜRO MEDIENWERK.NRW:
Fabian Saavedra-Lara (Leitung)
Klaas Werner (Projektleitung)
Riccarda Hessling (Leitung Öffentlichkeitsarbeit
und Marketing)
Mareen Biermann (Projektmanagement)

LEITUNG HMKV:
Dr. Inke Arns (Direktorin)
Mathias Wittmann (Kaufmännischer
Geschäftsführer)



VERANTWORTLICH:
Eingetragen beim Amtsgericht Dortmund als
Hartware MedienKunstVerein e. V.
VR4833, USt-ID-Nr.: DE 268698763
Vorstand: Stefan Hilterhaus, Dr. Inke Arns

ADRESSE HMKV:
Park der Partnerstädte 2
44137 Dortmund
Tel.: +43 231 137321-55
E-Mail: info@hmkv.de
www.hmkv.de

Die Arbeit des Büro medienwerk.nrw wird
aus Mitteln des Ministeriums für Kultur und
Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen
finanziert, in dessen Auftrag es Koordinierung,
Professionalisierung und Beratung im Bereich
der Medienkunst organisiert. Das Büro
medienwerk.nrw ist beim HMKV Hartware
MedienKunstVerein, Dortmund, angesiedelt.

Die Publikation ist gefördert durch das
Ministerium für Kultur und Wissenschaft des
Landes Nordrhein-Westfalen.

Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen



MEDIENKUNSTFONDS
kainkollektiv , Bochum & sputnic , Krefeld & MIREVI , Düsseldorf
Rottstr5-Kunsthallen , Bochum & Women In New Media Art GBR, Köln
Videonale e.V. , Bonn & Stiftung IMAI , Düsseldorf
Ruhrgebieterinnen , Dortmund & MIREVI , Düsseldorf
Hochschule Düsseldorf & FFT Düsseldorf
Institut für Medien- und Kulturwissenschaft der Heinrich-Heine- Universität Düsseldorf & Ben J. Riepe Kompanie , Düsseldorf
KünstlerInnenvereinigung Jungblut & Herrmann , Köln & Kolping Hochschule für Gesundheit und Soziales , Köln
Rautenstrauch-Joest-Museum , Köln & Kunsthochschule für Medien Köln
Trafique (Sir Gabriel Dellmann e.V.), Köln & WEHR51 e.V. , Köln
Skulpturenmuseum Marl & Kollektiv 42 , Essen & cityscaper GmbH , Aachen
LWL-Museum für Kunst und Kultur , Münster & Westfälischer Kunstverein , Münster

MEDIENKUNSTFELLOWS
STERNA PAU & Lisa Passing
fringe ensemble & Fehime Seven
Theater im Depot & Kiran Kumār & Matthias Härtig
Stiftung IMAI & Wouter de Romph
Stiftung Zollverein & Julia Kaganskiy & Juliette Bibasse
PACT Zollverein & Marco Donnarumma
Center for Literature – Burg Hülshoff & Andreas Bülhoff
Temporary Gallery & Kris Dittel
Universität zu Köln, Fachbereich Kunst und Kunsttheorie & MELT