

NAKE, Frieder

Finish:Unfinish Das Ästhetische Labor & die Ästhetik der Unvollendung

Publiziert auf eCulture Factory:
<http://www.eculturefactory.de/eculturetrends/download/nake.pdf>
Auf netzspannung.org:
<http://netzspannung.org/database/377821/de>
19. Dezember 2006

Der Beitrag entstand im Rahmen der Veranstaltung
»eCulture Trends 06: Zukunft entwickeln – Arbeit erfinden«,
die am 20. Oktober 2006 von der Projektgruppe eCulture
Factory des Fraunhofer IAIS in Bremen veranstaltet wurde.



Fraunhofer Institut
Intelligente Analyse- und
Informationssysteme

MARS - EXPLORATORY MEDIA LAB



Finish:Unfinish Das Ästhetische Labor & die Ästhetik der Unvollendung

Die Ästhetik der digitalen Medien, sagt Peter Lunenfeld in seinem Buch *The Digital Dialectic* (MIT Press 2000, p.7), ist eine Ästhetik der Unvollendung: „The business of the computer is always unfinished. In fact, ‚unfinish‘ defines the aesthetic of digital media“. Dies gilt es zu verstehen, um die gesellschaftliche und also kulturelle Differenzierung dessen in den Blick zu nehmen, was wir gewöhnlich „Tätigkeit“ nennen. In den 1970er Jahren und später hätten wir alle stets und fest in solchem Zusammenhang von „Arbeit“ gesprochen. „Wir alle“ soll hier auf die gar nicht so schrecklich vielen verweisen, die damals jung genug und radikal waren, auf Umwälzung setzten und in der Überzeugung lebten, dass Großartiges bevorstünde. Was genau das sein mochte, war so klar nicht. Mit einer permanenten Änderung jedoch hätte es wohl zu tun, das fühlte man dumpf.

Doch seit die Verhältnisse in Deutschland, in Europa, weltweit sich ökonomisch, politisch und mithin und ohnehin auch kulturell dramatisch geändert haben und weiter ändern, scheint eine wichtige Differenzierung auf begrifflicher Ebene angebracht zu sein. Hannah Arendt hat den Begriff der Tätigkeit in ihrem Buch *Vita Activa oder Vom tätigen Leben* (bei Piper 1967, 1981) ins Spiel gebracht. Was schlicht einmal „Arbeit“ hieß, ist jetzt mit Gewissheit besser als „Tätigkeit“ zu fassen.

Denn zum einen kann das ein wenig die stets unerquicklichen Auseinandersetzungen dämpfen, die reflexartig bei den meisten Zeitgenossen auftreten, wenn sie in einer perspektivischen Debatte das Wort „Arbeit“ hören. Der Reflex bewirkt, dass sie Arbeit allgemein nicht von ihrer hiesigen und jetzigen Erscheinungsform, der Lohnarbeit, zu trennen in der Lage oder willens sind. Sie unterliegen einer jener typischen Borniertheiten, die Marx das „notwendig falsche Bewusstsein“ nannte. Ein Bewusstsein, meinte er damit, das sich zwar als ein falsches erwiese, ginge man der Sache nur auf den Grund, das dafür jedoch nichts könne, weil es in den je herrschenden gesellschaftlichen Verhältnissen befangen und gefangen sei.

Zum anderen aber – und für uns hier relevanter – lässt sich Tätigkeit ganz zwanglos in „Arbeit“ und „Spiel“ differenzieren. Beide sind Formen des Tätigseins. Bei der Arbeit herrscht die Notwendigkeit vor, beim Spiel die Freiheit. Der tätige Mensch ist ein freier, der der Notwendigkeit Tribut zollt, und zwar in mancherlei Hinsicht.

In unserem Zusammenhang einer Diskussion um Trends kultureller Entwicklung unter dem Einfluss digitaler Medien (putzig-trendig mit dem Begriff eCulture belegt) ist zur Sicherheit gegen allzu rüdes Gegenfeuer sogleich zu konstatieren, dass in der BRD seit geraumer Zeit Lohnarbeit unter gewaltig verschärften Bedingungen stattfindet. Damit verweise ich auf das regierungsseitig groß angelegte Programm einer umfassenden Pauperisierung der Bevölkerung. Der ephemere Begriff hierfür lautet bekanntlich „Reform“ und „Standortsicherung“.

Der Hinweis auf die gesellschaftliche Großwetterlage ist deswegen notwendig, weil uns die beschränkte Diskussion des einen oder anderen Aspektes der Medialität sonst doch zu leicht zu einem harmlosen Behauptung-und-Gegenbehauptungsspiel gerät, was wir uns nicht erlauben sollten.

Aktuell (und auf absehbare Zeit) unglücklich, wie die Hintergründe einer begrifflich differenzierenden Betrachtung also auch sein mögen, die Anstrengung des Begriffes darf sich von Moral und Politik nicht irre machen lassen und muss das oft makabre Geschäft des Intellektuellen betreiben. Dieses führt sofort zur geradezu trivialen Beobachtung, dass bei der Aufspaltung der gesellschaftlichen Tätigkeit in lohnbringende Arbeit und freudebringendes Spiel die digitalen Medien eine eminente Rolle spielen. Sie spielen sie auf beiden Ebenen der Betrachtung, bei der Arbeit und beim Spiel. Das können wir, etwas kühn vereinfachend, im Begriff der Kultur zusammen führen.

Ohne weiteres Freude bringt das Spiel nicht mehr, da es eben jetzt in millionenfacher Zahl ein erzwungenes ist, ein freies Spiel der dahin wandernden Gedanken, die sich ständig bei einem einzigen Ziel wieder versammeln: wie finde ich unfrei machende Arbeit. Als ob es die zu finden gäbe.

Man sagt dann, vielleicht hilft ja eine Weiterbildung, Medien, das wäre doch was, da liegt Zukunft drin. Mag sein, in Maßen, so recht weiß das keiner und gewiss werden Hoffnungen geweckt, die es nicht wert sind. Was jedoch auf länger angesetzte Sicht zutrifft ist ein Verlust und sein Gewinn, den ich eingangs in Peter Lunenfelds unfinished ankündigen wollte.

Medien werden nicht mehr fertig. Sie sind nicht mehr nur so etwas wie Produkte, die wir kaufen, sondern Prozesse, die wir leben. Etwas zurückhaltender formuliert: sie sind vielleicht nicht schon, schlankweg, Prozesse. Doch sie werden das. Ihre – als Medien – immer schon vorhandene Prozessualität tritt stärker und beschleunigt in den Vordergrund. Sie überspielt die Produktseite. Dynamik über Statik.

Das Buch, gewiss ein Medium, aber zunächst halt doch ein Produkt, das ich im Laden als ein Stück Materie mit Form, Gewicht, Geruch und sonst was noch erstehe wie einen Salatkopf oder einen Hering, dieses Buch ist zunehmend nur so etwas wie der Zugang zu einer Ecke im Internet. Erst kam es mit einer dazu gepackten CD-ROM. Das war der technisch unbeholfene, aber wichtige Schritt des Buches zu einem Medium neuer Art. Heute enthält es einen Hinweis auf mehrere URLs, denen man nachgehen soll. Dort wird das Buch weiter geschrieben, eine Diskussion findet dort statt zu Aspekten, die auf dem Papier als Druckerschwärze zu sehen sind, die sich nun aber entfalten. Der Autor gibt eine Email-Adresse bekannt und lädt freundlich dazu ein, ihm alles mitzuteilen, was gefällt und missfällt. Er tut es vermutlich in der Hoffnung, dass nicht allzu viele diese Möglichkeit nutzen werden.

Aber gut – der Hinweis auf das Buch, das ein Produkt ist, wenngleich es als ein Medium klassifiziert wird, dieser Hinweis bedeutet nichts anderes als dass das Buch zu einem jener Apparate wird, wie wir sie stets brauchen, um überhaupt erst Zugang zu einem der vielen Medien zu erlangen, die uns umgeben. Wir können am Medium world wide telephone nicht teilhaben, ohne einen Telefonapparat zur Verfügung zu haben. Dieser ist offensichtlich nicht das Medium. Er ist ein

harmloser Apparat, ein device, den wir kaufen, herumtragen etc. Ohne den Apparat („Endgerät“) gibt es das Medium für uns nicht, und ohne das Medium ist der Apparat nutzlos für uns. Noch mal: die auch im Buch angelegte Dynamik, die seit langen Zeiten eine zunächst individuell kognitiv-emotionale ist und eine sozial ausgedehnte, wird zur technischen Dynamik. Das Buch wird zum Engeräts-Zugangsteil zu einer Prozessualität, die es ohne Technik nicht gäbe. Diese Prozessualität hat vielerlei Seiten. Um nur eine zu erwähnen: sie treibt viele Buchläden in den Bankrott.

Man sagte, die Wirklichkeit verschwände allmählich mit der aufkommenden Virtualität. Viele beklagten das, keiner so schön wie der Reformpädagoge Hartmut von Hentig in seinem Büchlein *Das allmähliche Verschwinden der Wirklichkeit*. Eben weil ein Aspekt der kulturellen Trends die gewaltigen Veränderungen sind, die den Schulen und Bildungsstätten insgesamt ins Haus stehen, ja: dort längst alles auf den Kopf zu stellen begonnen haben, gerade deswegen tut es uns gut, wenn wir die Warnungen und Sorgen fortschrittlicher Pädagogen sorgsam beachten.

Auf Seite der Begriffe ist da nun wieder zuerst eine Verwirrung zu beseitigen. Sie rührt aus der Informatik oder ihren umlagernden Gebieten her, wo man flugs bei der Hand war, die virtual reality der „Wirklichkeit“ entgegen zu stellen. Nichts abgeschmackter als das!

Denn tatsächlich ist die virtuelle Wirklichkeit so wirk-lich, also wirksam, spürbar, real, vorhanden, und nicht eingebildet, vorgestellt, fantasiert, unspürbar, wie viele andere Abteilungen der Wirklichkeit auch. Sie hat gewisse Defizite aufzuweisen, die sich auch benennen lassen. Wenn Wirklichkeit, ohne philosophisch werden zu wollen, sich dadurch auszeichnet, dass wir ihre Phänomene mit dem ganzen Körper, alles Sinnen, unserer gesamten Existenz spüren, empfinden, wahrnehmen, so weist deren virtuelle Abteilung das Defizit auf, hier oder da eingeschränkt zu sein. Sie mag z.B. nur sichtbar, aber nicht zu schmecken, zu riechen und zu hören sein. Und dergleichen mehr.

Tatsächlich also hat sich die Wirklichkeit aufgespalten in zwei Abteilungen, von denen eine schon immer da, nur noch nicht besonders zu benennen war: das Aktuelle und das Virtuale. Am Computer, der Informationstechnik, den digitalen Medien macht sich tatsächlich und von Anfang ein Trend der Immaterialisierung fest (wem fiel da nicht sofort die Ausstellung *Les immatériaux* ein, die Jean-François Lyotard und Freunde 1985 im Pariser Centre George Pompidou ausgerichtet hatten; genauso wie vielleicht auch die frühe Debatte unter westdeutschen Informatikern, Anfang der 1970er Jahre, über den quasi-immateriellen Charakter von Software. Diese Debatte führte schon damals zu einer vorläufigen Klärung, die später auf den Begriff gebracht werden konnte. Bei Software handelt es sich um Gegenstände der semiotischen Maschinerie, um algorithmische Zeichen. So lautet mein Begriff hierfür.).

Jener Trend, dem Computer innewohnend, zur Negierung stofflicher Seiten der Wirklichkeit beruht aber selbstverständlich auf Materie in besonderer Form: auf Zeichenwelten. Der Computer ist die semiotische Maschine, Software ist algorithmisches Zeichen.

Medien, digital, als Maschinen und Träger, als Realisatoren der Virtualität, der Wirklichkeit also im Zustand ihrer technischen Ermöglichung, digitale Medien werfen die Frage auf nach unserem Umgang mit dem, was ist, als flüchtig und flüchtig, als sinnlich äußerst präsent und gleichzeitig nicht gut an die Wand zu hängen, abzuheften, einzustellen. In der Welt der Metaphern kann in jedem

Augenblick alles anders werden, bleibt nichts das, was es zu sein scheint, ist flugs schon wieder ein Anderes geworden, sich selbst jedoch auch gleich. Ein Chamäleon in einer Welt des Flusses. Der beklagte Verlust des Wirklichen erweist sich als Gewinn der Wirklichkeit im Fluss. Verloren geht, zu Teilen, die feste, abpackbare Seite der externen Wirklichkeit. Das ist das Aktuelle. Trost ist angebracht. Denn da wir essen müssen und wollen und auch noch Kleider und Schuh´ dazu brauchen, werden wir ohne diese aktual stofflichen Seiten der Wirklichkeit uns nicht sonderlich lange bei der Feier der virtual semiotischen Seiten allein aufhalten können. Auch ist die schlichte Leibeslust in anderen Formen nicht zu verachten.

Medien, digital, werfen aber auch die Frage nach dem Raum neu auf. Im Diskurs der digitalen Medien ist das mit Händen zu greifen. So reden wir doch darüber: Wir gehen ins Internet, wir stellen dort etwas rein, wir haben dort Orte und Verbindungen. Der Link kennzeichnet den Computer als digitales Medien, ihn so von sich selbst abhebend. Zeichen, Flüchtigkeit, Raum, Unvollendung – das sind Begriffe um die digitalen Medien herum, um das Phänomen der Kultur herum also, das hier nun mal eCulture genannt wird. Man kann es ja ertragen mit einem Schmunzeln.

Das Programm der generellen Semiotisierung von Welt hat in den digitalen Medien seine maschinelle Form erreicht. Prozesse der Bildung und des Lernens können sich dem nicht verschließen. Sie tun es auch nicht, im Gegenteil: sie werfen sich dem Neuen in schierer Angst vor dem eigenen Versagen und Abgehängtwerden in die Arme. Teleteaching, e-Learning, virtuelles Klassenzimmer, Notebook University und ähnliche Worte werden herumgereicht. Der Medienunverstand feiert sich selbst, wenn Professoren ihre „Vorlesungen“ auf Video aufzeichnen und „ins Netz stellen“ lassen.

Das sei doch kurz, weil so schlagend schön ist, mit einem etwas süffisanten Kommentar versehen. Da steht einer vor den Menschen im Hörsaal und trägt vor. Gleichzeitig legt er auf, Folien, aus dem mitgebrachten Laptop. Die Szene ist in ihrer Statik schon kaum zu überbieten: am feststehenden Katheder, es umklammernd, gering sich leiblich bewegend, auch die Gedanken fest gezurrt durch die Abfolge der PowerPoint bullets, die es abzuhaspeln gilt, das alles aber nun noch von einer feststehenden Kamera aufgenommen und ins Netz gestellt. Damit, Triumph moderner Lehre, auch die armen Schweine, die keine Zeit hatten zur festgesetzten Zeit dem Professor zu lauschen, nachts um ein Uhr, wenn sie vernünftiger- und gesunderweise schlafen oder sich mit Wein und Weib vergnügen sollten, der Suade folgen können. Welche didaktische Katastrophe! McLuhan at his best! The medium is the message, kann es klarer als von solcher Nicht-Lehre demonstriert werden? Ich mache hier alles, wie schon seit langem. Insbesondere ändere ich keine Inhalte. Aber ich stelle es alles ins Netz. Die Studierenden sind nicht minder erstarrt. Ihre einzige Frage lautet: Haben Sie das schon ins Netz gestellt.

Wenn das eLearning Trends '06 wären, dann Gnade Gott! Ich bin jedoch rettungslos optimistisch und erwarte, dass solcher Mummenschanz nicht lange vorhalten wird. Dennoch: das schöne, doch so knappe Geld könnte wahrhaftig besser verwandt werden. Haben denn diese Leute, die da vermutlich sogar über digitale Medien reden, nicht begriffen, was nun über vierzig Jahre alt bei McLuhan in Understanding Media zu lesen stand? Vom Lernen als mutigem Betreten unbekannter

Räume scheint da wenig vorhanden zu sein. Wahrhaftig ist Hartmut von Hentig da ein besserer, ein weiserer Ratgeber.

Andere Formen von e-Learning sind nicht ganz so makaber. Doch vergessen wird auch da allzu oft, dass Lernen wesentlich sozial bestimmt ist. Raum also und nicht Zeit muss Lernprozesse, und damit Didaktik heute bestimmen. Eine Didaktik des Raumes ist angemahnt, sie gilt es zu entwickeln angesichts der digitalen Medien. Die Didaktik ist traditionellerweise eine Didaktik der Zeit. Das lässt sich an all ihren Äußerlichkeiten sehen. Die Stundenrhythmen. Die gesetzten Termine. Das Riesen-Unternehmen der Prüfungen. Als sei einer „fertig“ geworden mit irgendwas. Der Aufbau aller Curricula. Die Lehrpläne etc.

Keine Frage, die Zeit ist wichtig. Wie sollte das anders sein, wo Lernen Leben ist und umgekehrt. So wird ein Paar Schuh draus: angesichts der digitalen Medialität löst vieles dessen sich in Prozessen auf, an das wir gewohnt sind und bei dem wir in ungeliebte Räume gezwungen werden. Digitale Medien sind jedoch stark durch eine neue Art von Räumlichkeit geprägt, die Virtualität. Deswegen müssen aktuelle didaktische Überlegungen vom Raum ausgehen. Es gilt, Räume zu schaffen, in denen Prozesse stattfinden können, die sich der Kontrolle der Machtinstanzen (Lehrende) entziehen. Offene, veränderliche, chaotische, mäandernde, eben unkontrollierte Prozesse! Wenn das nicht die Lehre aus der Begeisterung ist, die die Jungen für das Internet empfinden, was dann?

Im Ästhetischen Labor wendet sich unser Projekt compArt u.a. hin zu Lernwelten, zu einer Didaktik des Raumes. Sie wurzelt in der Reformpädagogik und lässt Algorithmik wie Ästhetik gleichermaßen erfahren, gestalten und leben. Dazu sei abschließend noch etwas angemerkt, summarisch in Spiegelpunkten nur.

- Zwar müssen wir alle nun lebenslang lernen, aber fast niemand sieht während der Zeit des Studierens die Universität als den Mittelpunkt des Lebens an. Eine Beiläufigkeit neben vielem anderen.
- Im Bereich der digitalen Medien müssen Studierende auch leicht den Eindruck gewinnen, es brauche ein Notebook und den raschen und billigen Zugang zum Internet, und schon sei man mitten beim Lernen. Richtig gedacht, aber arg kurz. Lernen nämlich reduziert auf ein paar simple Funktionen.
- Lernen ist jedoch zunächst soziale Anstrengung und Lust, sodann und unbedingt eigene, einsame Tätigkeit.
- Lehren, die andere Seite der Medaille, ist heute zu verstehen als Vorbereitung von Lernumgebungen. Umgebungen also (Räumen!), in die Menschen sich gern begeben, zu denen sie hinstreben, weil sie anders sind, einladend, reichhaltig, angenehm, schön, nirgends sonst so zu finden, besonders eben. Diese zu schaffen, Räume mit klar erkennbaren Identitäten auszustatten – das ist eine Lust für Lehrende. Aber eine Abkehr vom Gewohnten.
- Mit der Betonung von Umgebungen (an Stelle von Abläufen) rede ich einer Didaktik des Raumes gegenüber der der Zeit das Wort.

- Das Ästhetische Labor ist eine solche Lernumgebung. Experimentieren (nach dem Muster der Naturwissenschaften, streng und folgerichtig) und Gestalten (nach dem Muster der Kunst, intuitiv und beispielsetzend): beides kann und soll dort stattfinden.
- Das Ästhetische Labor vereint Labor und Studio und Atelier. In ihm ist ganz vieles vorhanden, zu Zeiten aber auch ganz wenig. Nichts bleibt fest, alles kann anders sein. Dennoch verliert es nicht seine Identität. Farbe und Computer. Gute Software und gute Bücher. Zeichenstift, Pinsel, Papier, Leinwand, Staffelei und Farbe. Skulptur und Film. Zeichnen, Malen, Programmieren, Surfen, Lesen, Diskutieren. Von morgens bis abends. Auch nachts. Niemand wird rausgeschmissen. Alle werden angezogen. Manche machen mit, andere nicht.
- Das Ästhetische Labor lädt ein. Es weist nicht an. Im Ästhetischen Labor wird man angeregt, wenn man offene Sinne und offenen Geist übt. Was kann Lernen anderes sein, als sich selbst, sein Handeln und Denken, verändern zu wollen?