

## Editorial 2/2014 Potenziale digitaler Medienkunst

*AutorInnen:* [Alessandro Barberi](#) / [Theo Hug](#) / [Petra Missomelius](#) / [Wolfgang Sützl](#)

Editorial 2/2014

Mit der Entwicklung von Medientechnologien sind medienpädagogische Potenziale schon früh in das Blickfeld künstlerischer Auseinandersetzungen gerückt. So eröffnen sich insbesondere neue Möglichkeiten für die Reflexion und Vermittlung von Zusammenhängen, die künstlerisch auf vielfältige Art und Weise erprobt werden. Diese Ausgabe der MEDIENIMPULSE widmet sich eingehend diesem Forschungsgebiet und fragt nach den medienpädagogischen Potenzialen digitaler Medienkunst. Denn KünstlerInnen beschäftigen sich oft damit, inwieweit sich (Digitale) Medien für die Schaffung neuartiger sozialer und gesellschaftlicher Verbindungen und Strukturen eignen. Einerseits ist die Medienkunst selbst mit einer Vermittlungsparadoxie konfrontiert, insofern sie zwar mit digitalen Technologien arbeitet, jedoch kaum von deren Breitenwirkung profitiert und textuell nur unzureichend darzustellen ist. Andererseits stellt sie der Debatte um Medientechnologien und ihren gesellschaftlichen Implikationen progressive Diskurse entgegen, indem sie medienkünstlerische Projekte immer auch als ein Einmischen und Infragestellen begreift, und nicht zuletzt als Dekonstruktion der Medien selbst. In diesem Spannungsfeld vermag die digitale Medienkunst nicht-kommerzielle Räume für Bildung, kritische Reflexion, subversive Nutzung sowie Innovation und Rebellion zu schaffen. Die Beiträge dieser Ausgabe setzen sich mit derartigen Verbindungslinien auseinander, die diese Interventionen in pädagogische, gesellschaftliche, politische und kulturelle Debatten sowohl für die medienpädagogische Arbeit als auch für die medien- und erziehungswissenschaftliche Theoriebildung herstellen.

Ganz in diesem Sinne haben digitale Medien die Aufmerksamkeit Kunstschaffender auf sich gezogen noch lange bevor sich diese Technologien sozial stabilisierten und als Dinge in Erscheinung traten, die als Produkte vermarktet und wahrgenommen werden. Dabei ist diese Wahrnehmung trügerisch, denn digitale Medien erschöpfen sich niemals in ihrem Werkzeugcharakter. Die Einsicht, dass ein digitales Medium immer auch etwas anderes als ein Werkzeug ist, und dass deshalb sein Werkzeugcharakter auch dann in Frage steht, wenn es zweckorientiert eingesetzt wird, verdanken wir nicht zuletzt der frühen künstlerischen Auseinandersetzung mit digitalen Medien.

Diese Auseinandersetzung trug jedoch auch wesentlich dazu bei, dass das Wesen des "Künstlerischen" selbst erneut hinterfragt wurde, denn digitale Medienkunst lässt sich nur in Verbindung mit technologischen und politischen Fragestellungen als Kunst begreifen und verliert spätestens an dieser Stelle den Charakter einer "schönen Kunst". Sie mutet an, Walter Benjamin's These von der Politik, die als Basis der Kunst das Ritual ablöst, aus einer historischen Entfernung von hundert Jahren zu bestätigen.

Diese These erweitert sich aber auch. Denn mediale Transformationen betreffen auch die Rolle und Bedeutung von Medien in der Generierung und Kommunikation von Wissen per se, die Frage also danach, was wir als Wissen begreifen und kommunizieren. Diese Ausgabe der MEDIENIMPULSE fragt daher nach dem Potenzial von digitaler Medienkunst für die Medienpädagogik. Inwiefern soll oder kann Medienpädagogik mit künstlerischen Ressourcen arbeiten, inwieweit wäre sie gar selbst eine Kunst im obigen Sinn?

[Torsten Meyer](#) versucht eine Antwort auf diese Fragen, bei der er von dem Begriff der "nächsten Kunst" (also der Kunst der nächsten Gesellschaft) ausgeht, um in sieben Thesen Charakteristika einer "Next Art (and Media) Education" zu umreißen. Eine Next Art (and Media) Education muss nach Mayer Abstand nehmen vom "kritischen und zugleich" beschaulichen Umgang mit Büchern und Bildern" und sich an der Zerstreung in den Netzwerken und am operativen Umgang mit Komplexität, aber auch mit Kontrolle orientieren. Das so generierte Wissen, so Mayers Schluss, ist ein Wissen über die Codes, die unsere Wirklichkeit strukturieren. In der Umkodierung und Verfremdung bestehender kultureller Codes, wie sie Handlungsstrategien des "Cultural Hacking" vollziehen, entwickle sich eine zeitgemäße Form der Kulturkritik der nächsten Gesellschaft.

[Shusha Niederberger](#) schlägt in ihrem Beitrag vor, Medienkunst als Handlungsstrategie für die Medienpädagogik

nutzbar zu machen. Denn die Entgrenzung der Medien, so die Autorin, macht Medienkunst als Form oder Inhalt problematisch. Derartige Handlungsstrategien finden sich in der Hacker-Kultur, wo öffnende Eingriffe in Systeme erfolgen und so neue Perspektiven entstehen können. Analog können Medientechnologien als Teil des Systems Bildung verstanden werden, welche neue Handlungsoptionen eröffnen. Die These wird anhand der Arbeiten von Kenneth Goldsmith illustriert, in dessen Seminar "Uncreative Writing" der mediale Umgang mit Texten als Manipulation oder Management bereits vorhandener Textelemente gelehrt wird. Das Prinzip der vernetzten Wissensgenerierung sollte sich nach Niederberger auch auf die institutionelle Struktur der Bildung auswirken dürfen: Medienpädagogik kann sich neben den künstlerischen Handlungsstrategien auch die Netzwerkstruktur der medialen Kunst zueigen machen.

[Slavko Kacunkos](#) Beitrag befasst sich mit Bakterienkunst als einer Schnittstelle zwischen Wissen, Technologie und Biologie. Die künstlerische Auseinandersetzung mit Patina und Biofilm in den Arbeiten von Sabine Kacunko, welche in dem Beitrag beschrieben wird, führt zu neuen Fragen nach dem Verhältnis zwischen Kunst und Wissenschaft, Medien und Wissensvermittlung. In den epistemischen "twists", die sich in der Bakterienkunst ereignen, wird der menschliche Alleinanspruch auf autonomes Wissen ebenso in Frage gestellt, wie durch die jeweiligen Technologien selbst. Zusammenfassend lässt sich sagen: Wenn Medienpädagogik sich definiert, kann sie - gerade ob der Medienkunst - nicht mehr auf einen rein technischen Medienbegriff rekurrieren.

Die Medienkünstlerin [Andrea Zapp](#) beschreibt dann in ihrem Beitrag eigene Arbeiten kunstbasierter Forschung und forschender Kunst der letzten Dekade, welche reale und imaginäre Räumlichkeiten und Umgebungen in Installationen mit dem Internet verbinden und miteinander verknüpfen, um in den entstehenden "dritten Räumen" BetrachterInnen zugleich darin zu integrieren wie zu aktivieren. Das Netzwerk wird zum künstlerischen Element und dient als Katalysator kollektiver Fiktionen, welche die diskursive Funktion von Medienkunst zu ihrem zentralen Topos erklärt.

[Raquel Rennós](#) Beitrag hat die Nutzung neuer Technologien für Grassroots-Bildungsmodelle in Brasilien zum Gegenstand. Die im Beitrag diskutierten Medienprojekte haben ihren Ursprung in Gilerto Gil's "Pontos de Cultura"-Politik und werden heute meist von AktivistInnen fortgeführt. Bildung findet dabei außerhalb der etablierten Institutionen ihren Ort. Horizontale Strukturen und ein komplementäres Verhältnis zwischen Medienkultur und traditionellen Kulturen zeichnen Projekte wie "Bailux" aus, das im Gebiet der Pataxó im Süden Brasiliens beheimatet ist, während in ganz Brasilien Hackerspaces existieren, die sich explizit innovatives, allen zugängliches Lernen zum Ziel gesetzt haben. Rennó plädiert am Ende für ein "hacker learning", bei dem Wissen außerhalb der herkömmlichen Verwertungsstrukturen entstehen kann, kollektiv geschaffen wird, und ihren Wert durch seine Relevanz für die Gemeinschaft erhält. Die offene und experimentelle Auseinandersetzung mit Medientechnologien ist dafür eine Voraussetzung.

Auch der Beitrag von [Daniela Reimann und Simone Bekk](#) befasst sich mit praktischen Aspekten künstlerisch geleiteter Medienbildung, und zwar im Hinblick auf berufsbiografische Gestaltungskompetenz beim Übergang von Schule zu Beruf. Insbesondere geht es um das Karlsruher Forschungsprojekt "MediaArt@Edu", welches berufsübergreifende ästhetisch-künstlerische Fähigkeiten etwa zur Visualisierung von Kompetenzen vermittelt. Der Beitrag beschreibt die praktische Umsetzung des Vorhabens in Form von Workshops, aber auch Design und Methoden des Projekts und erste Ergebnisse.

Aber auch die anderen Ressorts dieser Ausgabe der MEDIENIMPULSE haben Einiges zu bieten: So diskutieren im Ressort Forschung [Amina Ovcina Cajacob und Ines Jansky](#) die Mediennutzung und die Informationsbeschaffung bei der Studium- bzw. Berufswahl anhand der Frage nach der Repräsentation von Ingenieurberufen in den Medien. Denn der Nachwuchsmangel auf der einen Seite und eine in zunehmendem Masse verbreitete scientific illiteracy im MINT-Bereich auf der anderen Seite gaben Anlass für die von den Akademien der Wissenschaften Schweiz in Auftrag gegebene Studie "MINT-Nachwuchsbarometer" von der die AutorInnen eingehend berichten. [Sonja Gabriel](#) geht dann - ebenfalls im Ressort Forschung - auf individualisiertes Lernen ein, wenn sie Online-Tools in der LehrerInnenbildung untersucht und dabei auch von der Evaluation eines österreichischen Blended-Learning-Kurses berichtet. Die Autorin zeigt anhand dieser Evaluation auf, welche Gelingensbedingungen erfüllt sein sollten, um die Drop-out-Rate der Studierenden möglichst gering zu halten. [Theo Hug](#) präsentiert dann in seinem Beitrag "Medien

Formen Schule" ein Plädoyer für erweiterte Handlungsorientierungen und Reflexionsperspektiven in der Medienpädagogik. Er beantwortet dabei die Frage, wie sich schulbezogene Perspektiven der Reflexion und Handlungsorientierung unter Bedingungen der Medialisierung erweitern. Ausgewählte Aspekte dieser Thematik werden dabei kritisch sondiert und diskutiert.

Auch das Ressort Praxis ist diesmal wieder reich bestückt: So widmet sich [Katharina Sontag](#) der Medienarbeit in der Integrativen Lernwerkstatt Brigittenau, indem sie anhand eines Interviews mit zwei in der Lernwerkstatt tätigen LehrerInnen aufweist, wie und in welcher Form Medienpädagogik ein konstitutiver Bestandteil ihrer täglichen Arbeit ist. Dabei wird auch hier deutlich, dass eine theoretisch handlungsorientierte Medienpädagogik sich in der konkreten und praktischen Jugendarbeit mehrfach bestätigt findet. In diese praxeologische Kerbe schlägt auch [Wolf Hilzensauer](#), der BYOD (Bring Your Own Device), Smartphonefilme und webbasierte Videoschnittprogramme analysiert und diskutiert, um deren Potenziale für eine handlungsorientierte Medienbildung auszuloten. Dabei bildet BYOD die Basis für flexible Möglichkeiten für Handlungs- und Entscheidungsspielräume, weshalb in diesem Beitrag ganz praktisch und exemplarisch Produktionsmöglichkeiten für Videobeiträge und die Schnittditore von Youtube und WeVideo vorgestellt werden. [Joachim Losehand](#) betont dann ganz in diesem Sinne, dass es im Grunde sehr einfach ist etwas im Internet hörbar zu machen. Denn viele Audiobeiträge von Schulen werden im Cultural Broadcast Archive (CBA) bereits online publiziert. Der Beitrag berichtet über eine Studie, die im Juni 2014 vorgestellt wird, und die Probleme der nicht-kommerziellen Veröffentlichung in Bezug auf das geltende Urheberrecht sowie mögliche Verbesserungen darstellt. [Nicole Winterstein](#) geht dann auf das medienpädagogisch äußerst relevante Stichwort "Medienkompetenz" ein und gibt Tipps für komplexe Lernaufgaben am Beispiel der medienpraktischen Bildbearbeitung. Dabei betont sie, dass die Politik Medienkompetenz fördert und fordert, um eine moderne Unterrichtsgestaltung möglich zu machen. LehrerInnen sollen dies umsetzen, werden aber beim Blick über den Lehrbuchrand mit technischen, lizenzrechtlichen und anderen Problemen konfrontiert. Die Autorin nimmt sich in ihrem Beitrag dieses Problems an und präsentiert auch Lösungsvorschläge. Sehr praktisch ist auch der Beitrag von [Ahmet Camuka und Georg Peez](#), der den Einsatz eines "Audience Response Systems" in der Hochschullehre präsentiert. Dabei geht es um Fragekategorien, didaktische Strukturierungen und Praxisreflexionen im Blick auf die Partizipation im Hörsaal. Denn wenn im Hörsaal viele Studierende medienpädagogisch aktiviert werden sollen, kann ein elektronisches Feedbacksystem auf der Grundlage von BYOD (Bring your own device) zum Einsatz kommen. Der Beitrag stellt dabei Partizipationsformen anhand exemplarischer Fragekategorien vor und diskutiert diese aufgrund von Aussagen aus einer evaluativen Gruppendiskussion.

[Ursula Dopplingers](#) Beitrag "Technologykids - Eine Genderevaluation eines technisch-naturwissenschaftlichen Projekts" im Ressort Bildung/Politik ist ein Bericht über die Evaluation des Genderaspektes im Projekt "Technologykids", das die technisch-naturwissenschaftliche Kompetenz von Kindern befragt und das Stereotyp überprüft, nachdem Mädchen sich weniger als Buben für Technologie interessieren. Es sei schon hier im Editorial verraten, dass bei den untersuchten Kindern bemerkenswerterweise noch keine derartigen Präferenzen zu verzeichnen sind. Ein medienpädagogisch hoch interessanter Umstand. [Thomas Ballhausen](#) entführt uns dann im Ressort Kultur/Kunst in den "Krieg der Bilder" und berichtet von der medial bedeutenden Zugänglichmachung österreichischer Filmquellen zum Ersten Weltkrieg. Dabei informiert er auch über diesbezügliche Publikationen und Online-Links. Ganz nahe am Schwerpunktthema bewegt sich auch [Axel Stockburger](#), den unsere Ressortleiterin Kultur/Kunst Ruth Sonderegger für die MEDIENIMPULSE interviewt hat. Stockburger arbeitet an der Wiener Akademie der bildenden Künste im Bereich "Kunst und digitale Medien" und beantwortet Fragen zum Thema Medienkunst: Gibt es angesichts der post-medialen Kondition überhaupt noch eine Medienkunst? Und wie sieht es mit dem Kunst-Wert im Kapitalismus aus?

Und auch im Ressort Neue Medien hat ebendieser Thomas Ballhausen wieder für eine bemerkenswerte Auswahl an Rezensionen gesorgt, die Lust zum Weiterlesen machen sollen. [Er selbst](#) rezensiert dabei Peter Stricklands hochreflexiven Spielfilm "Berberian Sound Studio" und führt dabei in ein kafkaeskes und labyrinthisches Stück Filmgeschichte ein. [Günter Krenn](#) bespricht dann die jüngste Publikation von Norbert Aping, der mit "Charlie Chaplin in Deutschland 1915-1924" nach seinem Erfolg mit "Liberty Shtunk!" erneut für Aufsehen sorgte. Aping rekonstruiert dabei die faszinierende Geschichte der Chaplinrezeption in Deutschland, deren Verspätungen er als Symptome der deutschen Gesellschaft interpretiert. [Raffaella Rogy](#) rezensiert dann die jüngste Publikation Roger Willemsens, der im Jahr 2013 Woche für Woche den Sitzungen des deutschen Bundestags beiwohnte, um mit

"Das hohe Haus. Ein Jahr im Parlament" eine Art von Ethnologie des deutschen Parlaments vorzulegen. Dabei geht es um die Sprechakte der PolitikerInnen genauso wie um ihre habituellen Eigenarten und Körperhaltungen. [Karl H. Stinger](#) diskutiert dann anhand von Koloman Theinschnacks "Gesellschaftsraum MMORPG" die virtuellen Spielgemeinschaften und sozialen Netzwerke der "massively multiplayer online worlds" und führt dabei nicht zuletzt in die Sprechweisen dieser digitalisierten Communities ein, die auch anhand eines Fragebogens empirisch untersucht wurden. Dabei stellt sich heraus, dass auch in den Online-Spielwelten Werte wie Freundschaft einen hohen Stellenwert einnehmen und wahrscheinlich auch außerhalb des Spiels gepflegt werden. Auch Martin Poltrum handelt vom Spiel und [Paul Winkler](#) rezensiert sein Buch "Musen und Sirenen - Ein Essay über das Leben als Spiel". Dabei lotet Poltrum die unterschiedlichsten Ebenen des Spielbegriffs aus und zeigt, dass wir das Leben selbst eben als Spiel begreifen können. Eine Einsicht, die auch für die Medienpädagogik von großer Bedeutung ist, wenn mit Dieter Baacke Medienwelten als Lebenswelten begriffen werden. [Thomas Ballhausen](#) berichtet dann von der rezenten Publikation von Susan Sontags Tagebüchern aus den Jahren 1964-1980 und rekapituliert damit nicht nur ein bemerkenswertes Frauenleben, sondern auch dessen zeitgeschichtlichen Hintergrund. Sontags Tagebücher sind Denkwerkstätten einer systematischen Selbsterkundung, in der auf unterschiedlichsten Ebenen eine eigenständige Ästhetik und Poetik entworfen und praktiziert wird, die dem Wunsch folgt, mehr zu sehen, als die Gewohnheit zulässt. Auch dies im Grunde ein Stück autobiografischer Medienkunst. Last but not least geht [Hanna Möller](#) auf Bernhard Hetzenauers "Das Innen im Außen" ein, dass sich mit der Brille Jacques Lacans auf die Spur des ungarischen Filmemachers Béla Tarr macht, der seinerseits mit Lacanscher Psychoanalyse arbeitete. So steht uns eine filmische Blickgeschichte der ungarischen Filmgeschichte vor Augen, bei der es nicht zuletzt in marxistischem Sinne darum geht, dass die kapitalistische Logik jeder sozialen oder sozialistischen Utopie entgegengesetzt ist. Last but not least bespricht [Katharina Sontag](#) den Film "Zeit der Kannibalen" von Johannes Naber, der uns auf unterschiedlichen Ebenen die Brutalität des Kapitalismus vor Augen führt und die Frage nach seiner Überwindung in den Raum stellt.

Abschließend können wir nur hoffen, dass Sie, liebe LeserInnen, bereits damit beginnen, die Potenziale digitaler Medienkunst vor Augen zu haben und Ideen für die konkrete Unterrichtspraxis daraus entstehen. Verantwortlich zeichnen für diese Ausgabe (zu) digitaler Medienkunst

Alessandro Barberi, Theo Hug, Petra Missomelius und Wolfgang Sützl

Und wir vier wünschen Ihnen im Namen der Redaktion viel Spaß und Freude beim Durchstöbern und digitalen Blättern (in) der aktuellen Ausgabe der MEDIENIMPULSE!

Tags

-----  
Redaktion Medienimpulse  
Concordiaplatz 1, Präs 7  
1010 Wien  
[redaktion@medienimpulse.at](mailto:redaktion@medienimpulse.at)  
Offenlegung  
Impressum:

Impressum gemäß "Mediengesetz mit Novelle 2005"  
BGBl. Nr. 314/1981 in der Fassung BGBl I Nr. 49/2005.

Medieninhaber: Bundesministerium für Bildung und Frauen, Minoritenplatz 5, 1014 Wien, Österreich.

Hersteller: Inhalt: Bundesministerium für Bildung und Frauen  
Verlagsort: Wien.  
Herstellungsort: Wien.

Bundesministerium für Bildung und Frauen  
Minoritenplatz 5



1014 Wien

T +43 1 53120 DW (0)

F +43 1 53120-3099 v [www.bmukk.gv.at](http://www.bmukk.gv.at)

-----