

Künstlerisches Handeln in digitalen und postkolonialen Umgebungen

Eine Kunstphilosophie

Judith Siegmund



Judith Siegmund

Künstlerisches Handeln in digitalen und postkolonialen Umgebungen

Eine Kunstphilosophie

Meiner

Gedruckt mit freundlicher Unterstützung
des Forschungsschwerpunkts Ästhetik der
Zürcher Hochschule der Künste.

Bibliographische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliographie; detaillierte bibliographische
Daten sind im Internet über <http://portal.dnb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-7873-5004-9

eBook (PDF) 978-3-7873-5006-3

EPUB 978-3-7873-5012-4

Kontaktadresse nach EU-Produktsicherheitsverordnung:
Felix Meiner Verlag GmbH, Richardstraße 47, 22081 Hamburg
info@meiner.de

© Felix Meiner Verlag Hamburg 2025. Alle Rechte vorbehalten. Der Verlag
behält sich die Verwertung der urheberrechtlich geschützten Inhalte die-
ses Werkes für Zwecke des Text- und Data-Minings (§ 44b UrhG) vor.
Jegliche unbefugte Nutzung ist hiermit ausgeschlossen. Satz: mittelstadt 21,
Vogtsburg-Burkheim. Druck: Stückle, Ettenheim. Gedruckt auf alterungs-
beständigem Werkdruckpapier. Printed in Germany

INHALT

Vorwort	7
I. Digitalisierung: Ästhetische Immersion als Ausdruck merkantiler Vernunft	11
Simulation als eine generelle Wissensform und ihr Verhältnis zu künstlerischen Handlungen heute	19
Zum Gap zwischen Screen- bzw. Soundgestaltung und rezeptionsästhetischen Theorien der Unentscheidbarkeit und Unbestimmbarkeit. Eine Bestimmung des Begriffs Medienästhetik	31
Was ist digitale Gestaltung im Neoliberalismus?	48
II. Der Universalismusananspruch der europäischen Ästhetik und seine postkoloniale Kritik	63
Wessen »Passen in die Welt«? Zum Sensus-communis-Begriff vor Kant, bei Kant und heute sowie zum postkolonialen Unbehagen an der Universalität des Kantisch-Ästhetischen	72
Ethik in der Reisscheune?	87
Der europäische Universalismusananspruch in der Ästhetik und die Kollektivität der Documenta fifteen	96
III. Theorieaspekte künstlerischen Handelns in digitalen und postkolonialen Umgebungen	119
Intervenieren versus Herstellen? Alte und neue Konzepte künstlerischer Praxis	125
Künstlerisches Handeln und der deutschsprachige Ästhetik- diskurs im 20. Jahrhundert	144

Archimedischer Punkt und Zweckbegriff in Arendts Handlungs- entwurf: der Sonderfall des künstlerischen Handelns	160
Experience and Action. Randbemerkungen zu Bence Nanays Theorie ästhetischer Handlung als subjektiver Bemühung . .	173
Was sind künstlerische Handlungen im Alltag? Die Arbeit des ugandischen Künstlerkollektivs Wakaliwood	185
Künstlerisches Handeln in digitalen Umgebungen	196
Anmerkungen	217
Literaturverzeichnis	239
Nachweise	250

Vorwort

In diesem Buch werden Essays zusammengeführt, die anlässlich verschiedener Einladungen entstanden sind. Eventuell auftretende Wiederholungen haben mit den unterschiedlichen Anlässen zu tun, zu denen die Texte verfasst wurden. So treten unter Umständen einige Gedanken mehrmals, aber in unterschiedlichen Konstellationen und Zusammenstellungen auf.

Die drei Schwerpunkte des Bandes sind erstens aktuelle digitale Umgebungen künstlerischen Handelns, zweitens postkoloniale Kontexte in den Künsten und drittens die Idee einer zusammenhängenden philosophischen Systematik von Handlungsbegriffen im Rahmen von Kunstphilosophie, ästhetischer Theorie und ihrer Geschichte. Die Frage könnte entstehen, warum digitale und postkoloniale Umgebungen gemeinsam diskutiert werden sollen. Hinter dem Zusammenlesen beider steckt die Grundannahme, dass beide einerseits etwas für uns Unverfügbares darstellen, andererseits als etwas uns Bestimmendes thematisiert werden müssen. Auswirkungen eines digitalen strukturellen Wandels werden oft als Metaerzählungen wiedergegeben. Hightechunternehmen melden mittlerweile weltweite Führungsansprüche an, die bereits unter Stichworten wie zum Beispiel »KI und Faschismus« diskutiert werden. An dieser Stelle geht es mir aber eher um kulturelle Auswirkungen des Digitalen aus einer Näheperspektive, fast nichts gesagt wird hingegen zu Fragen künstlerischen Arbeitens mit KI. Weil die Faktizität des Digitalen uns ganz praktisch dazu bringt, täglich unsere Lebenszeit an digitalen Apparaten zu verbringen, hat sich unser soziales Leben bereits stark verändert. Wie lassen sich künstlerische Arbeitsweisen unter solchen neuen Bedingungen überhaupt denken? Wo bleibt das Widerstandspotenzial, das im 20. Jahrhundert gern den Künstler:innen nachgesagt worden ist? Auch die naheliegende Zurechnungsnahme und Beschäftigung mit der Gewalt und Ausbeutung in der kolonialen Vergangenheit nimmt stark Einfluss auf Selbstverständnisse, Handlungsweisen und Kunstbegriffe. Das Koloniale

mit allen seinen Schattenseiten ist zu einer unhintergehbaren Tatsache geworden, zur Rückseite dessen, was sich in der Moderne des 20. Jahrhunderts als Fortschritt dargestellt hatte, zu einer Tatsache, der niemand mehr ausweichen kann. Selbst wenn es verschiedene Sichtweisen darauf gibt, ist der Einfluss dieser Gegebenheit nicht mehr zu leugnen. Beide Veränderungen bzw. Verschiebungen unseres Alltags und seiner Bewertung erfordern eine Rejustierung künstlerischer und theoretischer Selbstverständnisse und Definitionen, in den Künsten und für die Künste aus der Sicht ihrer Theorien.

Ausgangsposition des philosophischen Denkens im vorliegenden Band ist die Prekarität des Teilnehmens, d. h. also nicht der Gestus einer objektiven Feststellung: Über »Künstliche Intelligenz« und ihre Auswirkungen wird heute zu großen Teilen prophetisch bzw. spekulativ diskutiert, ob in Fortschritts- oder Untergangsszenarien. Die Beobachtung ist, dass die Narrative zumeist aus einer »göttlichen« Perspektive des Überblickens eines räumlichen und zeitlichen Ganzen erzählt werden, egal ob von »Technik«, »Zukunft«, »unseren Gehirnen« oder »Gesellschaft« die Rede ist. Ich möchte weniger eine spekulative Perspektive einnehmen, als den perspektivischen Radius sowie die Fragesystematik eingrenzen. Unter dem Dach des Nachdenkens über Möglichkeiten und Grenzen künstlerischen Handelns versuche ich eine phänomenologisch-alltägliche Methodik herauszuarbeiten, deren Fokus sich auf die Faktizität alltäglicher und sich in den Künsten alltäglich stellender Fragen richtet. Es geht darum, Phänomene philosophisch zu erläutern, die derart in unseren Alltag verwoben sind, dass wir ihnen nicht mehr ausweichen können, weil sie bereits einen immersiven Charakter angenommen haben. Der Begriff der Umgebung, den ich im Titel verwende, ist allerdings keine neue Erfindung, er tritt beispielsweise bereits in evolutionsbiologischen Settings pragmatischer Philosophie auf, ebenso wie in frühen Theorien des Neoliberalismus. Handlungen finden so gedacht nicht nur im Rahmen verfügbarer Teleologien einzelner handelnder Subjekte statt, sondern ebenso in intersubjektiven und materiellen Settings, die sich sowohl Handlungsumgebungen als auch den Agencies ihrer Konstellationen zuordnen lassen. Ein solcher Ansatz, Determiniertheit bzw. Vorerschlossenheit zu denken, hat selbst eine philosophische

Tradition. Auf dem Spiel stehen aber heute demokratietheoretische Vorannahmen und Subjektbestimmungen der Reflexivität, des Streitens und der Handlungsmacht, nicht zuletzt auch im Rahmen der planetarischen Fragestellung nach dem Notwendigen, aber auch durch ein neues Autoritärwerden von Institutionen und Politik. Im Handlungsbegriff verbirgt sich auch die aktuelle Frage danach, was wir tun können und wer in Zeiten der Formulierung und Betonung von Differenzen und Identitäten als ein solches Wir verstanden werden kann. Mein Vorschlag geht dahin, diese Fragen im Rahmen handlungstheoretischer Theoriegeschichte zu betrachten und somit die ästhetische Theoriebildung, um produktionsästhetische Überlegungen zu bereichern.

Für inhaltliches Mitdenken und motivierenden Input bedanke ich mich bei Marita Tatari und bei der *Artistic Action Study Group*, angesiedelt am Forschungsschwerpunkt Ästhetik an der Züricher Hochschule der Künste mit Beteiligung der Kunstphilosophie und Kulturtheorie der Kunsthochschule Burg Giebichenstein Halle und der Germanic Studies an der University of Chicago sowie weiterer Kunsthochschulen und Universitäten.

Judith Siegmund, Zürich 2025

I. DIGITALISIERUNG:
ÄSTHETISCHE IMMERSION ALS AUSDRUCK
MERKANTILER VERNUNFT

Digitalisierung bildet heute für uns den Rahmen, in dem unsere Arbeits- und Lebensentscheidungen stattfinden; sei es im Sinne einer permanenten ästhetischen Ansprache durch gestaltete Oberflächen, sei es als kennzahlengeführte algorithmische Steuerung und Überwachung durch betriebswirtschaftliches Management an Hochschulen. Die Phänomene, die hierbei in den Blick kommen, sind einerseits »neoliberal« im Sinne einer seit langem diskutierten Ökonomisierung, andererseits transdisziplinär im Sinne einer Vermischung verschiedener kultureller und gesellschaftlicher Felder. Lösungsfindung und Anpassung sind die neuen Stichworte der Stunde, es gibt keine Angst mehr vor ideologischem Handeln. Kritik, Widerspruch und Problematisierung oder gar Verweigerung stellen augenscheinlich keine Tugenden dar, die gewürdigt werden, sie stören eher programmierte Abläufe und sind algorithmisch nicht eindeutig erfassbar. Der »neue Geist des Kapitalismus«, in den die Künstlerkritik der Nachkriegszeit absorbiert worden war, ist einem solutionistischen Geist gewichen, in dem die Tech-Firmen die Lösung menschlicher und menschengemachter Probleme wie z. B. der Klimakrise versprechen.¹ Diese Entwicklung zeigt sich in Institutionen unter anderem in dem Verlangen, möglichst viele steuerbare Prozesse zu installieren, und im Ergebnis ist auf diese Weise (nicht zuletzt durch den zunehmenden Einfluss ästhetisch gestalteter Oberflächen und Prozesse und der von ihnen erzeugten Affekte) eine immersive Umgebung entstanden. Ich denke hier an den Umstand, dass jeder »Move« eine entsprechende eigene Gestaltung und auch gestaltete Dramaturgie erfährt. Was bedeutet das einerseits für Benutzer:innen digitaler Medien? Und andererseits: Was bedeutet es für gestalterische Fächer, die an Kunsthochschulen gelehrt werden?

Digitale Umgebungen sind zudem vorstrukturiert durch eine »merkantile Vernunft« der global agierenden Computerindustrien im Kapitalismus.² Welchen Einfluss haben digitale Entwicklungen unserer Zeit auf eine allgemeine »Dehumanisierung«, wie Corine Peluchon sie nennt?³ Wie verhalten sich beispielsweise die klassische Denkfigur der »Autonomie der Kunst« und das Phänomen

Digitalität zueinander? Sie präsentieren verschiedene Grade der Reflexion künstlerischer poetischer Handlungen. Während Autonomie traditionell (z. B. mit Adorno der Kategorie des Kunstwerks zugeordnet) eine Norm darstellen soll, lässt sich Digitalität als immersive Struktur begreifen, als etwas, dem wir als quasi unverfügbar Vorgegebenem zunächst ausgesetzt sind. Die Anwendung von Urteilsstrukturen im Sinne traditioneller ästhetischer Autonomie triggert Freiheitserwartungen von Nutzer:innen, Konsument:innen und Rezipient:innen.⁴ Die Immersivität allgemeiner digitaler Umgebungen hingegen als alltägliche Scheinwelt, die uns affiziert, ist noch nicht ausgiebig durch ästhetische Theorie thematisiert. Dem Spiel als Play haftet immer noch sein Schiller'sches Freiheitsversprechen an, während es gleichzeitig gezielt eingesetzt wird. In der ästhetischen Medienwahrnehmung spielt so neben dem individuellen Freiheitserlebnis gleichermaßen Lenkung eine Rolle.

Immer mehr Künstler:innen hingegen arbeiten heute problemorientiert. Sind sie deshalb Solutionist:innen? Ihre Arbeit bedeutet nicht, dass sie anstehende Probleme rückhaltlos »lösen«, sondern es bedeutet eine Thematisierung und Erfahrbarmachung von (allgemeinen) Problemlagen und ihren Schwierigkeiten. Die entscheidende Differenz zum solutionistischen administrativen Setting ist, dass Künstler:innen keine schnellen und abschließenden Lösungen versprechen, sondern sie arbeiten nach wie vor gezielt ins Offene. Wo wären sie überhaupt in den neuen solutionistischen Umgebungen zuhause? Künstlerische Operationalität lässt sich als Response verstehen, als verschieden gelagertes Antworten auf digitale Umgebungen. Die Palette der künstlerischen Antworten, der Verwendungen digitaler Tools, Oberflächen, Programmierungen und Ökonomien und der Kritik an ihnen ist vielfältig – der Grad der Reflexion der digitalen Situation im globalen Kapitalismus und ihrer technischen Konsequenzen ist es ebenso. Stellvertretend möchte ich in dieser Einleitung anhand dreier Beispiele die Unterschiedlichkeit künstlerischer Zugänge zur Digitalität in den bildenden Künsten zeigen. Die drei Beispiele sind weniger im kunstgeschichtlichen Sinn als Werke aufzufassen, vielmehr wird praxeologisch das Handlungs- und Kritikpotenzial der in ihnen eingesetzten künstlerischen Operationen befragt.⁵ Im ersten Fallbeispiel (ich nenne es: *mit KI zusammenarbeiten*) ist zu beobachten, dass darin eine spielerische

Nutzung von KI-Tools stattfindet, die die »Agency« der Tools nicht selbst thematisiert und die nicht über jene Verschiebungen nachdenkt, die sich durch einen Gebrauch von KI medial vollziehen. Diese Handlungsform rekurriert zwar (vielleicht unausgesprochen) auf einen Begriff autonomer Kunst, erfüllt diesen Begriff meines Erachtens aber nicht mehr. Der zweite Fall zeigt eine *Verwendung von KI als Werkzeug*, um dadurch darstellerische Potenz und Genauigkeit zu steigern, d. h. um etwas zu zeigen, das sich analog oder in anderen Medien nicht gleichermaßen erfahrbar machen lässt. Und im dritten Beispiel geht es sowohl um die künstlerische operative Verwendung von KI als auch um eine zeitgleiche Aufdeckung ihrer unrechtmäßigen aggressiven Anwendung durch einen Tech-Konzern. Hier wird die Verwendung von digitaler Technik problematisiert, zugleich erfährt sie eine *künstlerische »Umcodierung«*.

1.) Die Künstlerin Liat Gryver arbeitet mit einem Roboter zusammen, dem sie die Pinselführung ihrer großformatigen Tuschezeichnungen überlässt. Die Tuschezeichnungen werden anschließend im bekannten Format einer Ausstellung präsentiert. Der eigentliche Witz dabei ist, dass die Arbeiten (großformatige Pinselschwünge) durch den Malroboter hergestellt sind.

»Die Daten für die Pinselstriche des Roboters werden aus der Analyse der Bewegungen der Besucher im Raum generiert, die mit einer Kamera und einer speziellen Software zur Bewegungsverfolgung erfasst werden. Beim Betreten des Ausstellungsraums werden die Bewegungen der einzelnen Besucher von der Videokamera erfasst, und ihr Standort und ihre Bewegung werden in eine digitale Flugbahn übersetzt, die auf eine große, transparente schwarze Leinwand projiziert wird. Die einzelnen Bahnen werden in Pinselstriche übersetzt, die der Roboter auf eine lange Reispapierrolle malt [...].«⁶

Für zeichnerisch geschulte Augen handelt es sich allerdings keineswegs um eine Fortsetzung, sondern um eine Imitation von Zeichnung, es fehlt das Gefühl für das weiße Papier (das ein Resultat von Übung in der Kalligrafie ist), es fehlt die kulturelle Selbstverortung, das Meditative des Pinselschwungs. Geübte Augen sehen den Ergebnissen das Fehlen von Übung, Empfindungsfähigkeit und des Gefühls für die Fläche an. Diese neue »Sachlage« ist selbst nicht Teil der Präsentation, auch Kalligrafie als Medium wird nicht the-

matisch. Eine Gestik des Malens besteht eben nicht nur in einer mechanischen Ausführung von Pinselbewegungen. Ich sehe hier eher einen Rückschritt bzw. eine »Verarmung« der bildenden Kunst durch den Einsatz von KI – eine Art von selbst nicht bemerktem und selbst nicht reflektiertem Missverständnis. Vielen genügt es heute, dass KI irgendwie beteiligt wird; dahinter steckt meines Erachtens das Missverständnis der Annahme einer technischen Fortschrittsgeschichte.

2.) Die im internationalen Kunstkontext bekannte Forschungsagentur *Forensic Architecture* untersucht zumeist Menschenrechtsverletzungen unserer Zeit mithilfe »modernste[r] Techniken der Raum- und Architekturanalyse [...], der Open-Source-Untersuchungen, digitale[r] Modellierung und immersive[r] Technologien sowie dokumentarische[r] Recherchen«. ⁷ In dem Projekt »Restituting Evidence: Genocide and Reparations in German Colonial Namibia« geht es zwar um Landrückgabe und Entschädigungen in heutiger Zeit. ⁸ In 3D werden aber Umgebungen aus dem beginnenden 20. Jahrhundert konstruiert. Um die Ansprüche der Nachfahren damals umgebrachter Hereros deutlich zu machen, baut *Forensic Architecture* aus alten Fotos, Plänen und gestützt auf das Wissen einer über Generationen weitergegebenen Oral History den Ort eines genozidalen Massakers der Deutschen an den damaligen Bewohnern nach, indem es die Besiedlung des Ortes reanimiert. Durch digital erstellte Visualisierungen wird somit etwas konkret, das sich ansonsten in dieser Deutlichkeit und Genauigkeit im Detail nicht vermittelt hätte. Videos, die Rekonstruktionen didaktisch vorführen und erklären, werden in Ausstellungen und in Vorträgen sowie auf der Website wiedergegeben. Bei diesem Beispiel spreche ich vom *Werkzeugcharakter der KI*, denn die Fragestellungen und Ziele der Arbeit entstammen nicht der digitalen Technik, sondern sind gelenkt durch die Menschen, Vereine und Institutionen, in deren Auftrag FA arbeitet.

3.) An dritter Stelle möchte ich auf eine Videoarbeit der Künstlerin Sonra Perry verweisen, welche den Namen *It's in the Game* trägt. Aufnahmen aus einem Basketball-Videospiel werden hier konfrontiert mit Handyaufnahmen zweier Museumsbesuche in der ethno-

logischen Abteilung, einmal im New Yorker Metropolitan Museum und einmal im British Museum in London. In dem 16-minütigen Video geht es auch um Sondra Perrys Zwillingsbruder Sandy. Dieser war wie Tausende anderer College-Basketballspieler ohne sein Wissen zur Spielfigur in einer Reihe von Basketball-Videospielen von EA Sports geworden: Sein Gesicht, sein Körper und seine Fähigkeiten wurden digital erfasst und einem virtuellen Avatar zugeschrieben.

»In beiden Fällen handelt es sich um Formen massenhaften Diebstahls, die ein eklatantes Machtgefälle ausnutzen. Und in beiden Fällen sind die Leidtragenden *People of Color*, die ihre Rechte später einklagen mussten [...]. Wie werden aus kulturellen Artefakten ausstellbare Museumobjekte, wie aus physischen Körpern digitale Bilder und Daten, wessen Namen und Geschichten werden dabei bewahrt und welche gelöscht? Das sind die Fragen, die *It's in the Game* stellt.«⁹

Digitale Gestaltungen von Künstler:innen können Spuren hinterlassen, nicht nur in Form von Störungen, sondern eine Art Fairness gegenüber User:innen erzeugen, denen durch visuelle Gestaltung, Sound-Gestaltung und Programmierung eigene Verstehens- und Entscheidungsmöglichkeiten angeboten werden, auch in dem Sinn, dass sie die dahinterliegenden Verknüpfungen sehen und verstehen können. In diesem Sinne verstehe ich das Video von Sondra Perry als ein hervorragendes Beispiel einer gelungenen künstlerischen Arbeit. Indem die Künstlerin in 3D-Animationen Fotos ihrer Kindheit mit einem Song und den gestohlenen Objekten im ethnologischen Museum zusammenmischt, erreicht sie eine *emotionale Umcodierung* des gestohlenen und in 3D gesetzten Materials; dies gilt für die Skulpturen in den Museen genauso wie für die Basketball-Mannschaft, deren eigenste Daten gestohlen und zu einem 3D-Game verarbeitet wurden. Die digitale Immersion und ihre Beziehung zur merkantilen Vernunft ist selbst auf diese Weise zum Thema gemacht worden.

Im folgenden ersten Teil soll eine gedankliche Annäherung an digitale Immersion aus verschiedenen Richtungen stattfinden. Relativ am Anfang der Medientheorie des Digitalen spielten Begriffe wie Simulation und Fiktion eine große Rolle, ihre Begriffsgeschichte reicht weit in die medienphilosophische Vergangenheit zurück. Da-

mit hängen auch die viel zitierten Termini der Unbestimmbarkeit und Unentscheidbarkeit zusammen, welche im zweiten Beitrag, der sich auf den Begriff Medienästhetik fokussiert, zur Sprache kommen. Beide werden hier im Hinblick auf ihre Verbindung zu Phänomenen der Lenkung und Kontrolle beschrieben. Der dritte und letzte Text befasst sich mit aktuellen Themen wie metrischer Steuerung an Kunstinstitutionen und Kunsthochschulen und fragt nach, wie sich unter den neuen Bedingungen digitaler Immersion künstlerisches Arbeiten überhaupt noch denken lässt.