

Kristin Klein, Manuel Zahn

GoogleStreetView-Wanderungen Aktuelle Unterrichtspraxis im Kontext postdigitaler Medienkultur



Abb. 1 Screenshot aus:
Johanna Steindorf, present
views on past streets –
Stockholm. 2017, Min.
00:45. Katja Illner © NRW-
Forum Düsseldorf

„What are you doing on your computer?“, fragt die Mutter im Apple-Werbespot! ihre Tochter im Teenageralter, die bäuchlings auf dem Rasen liegt. Diese hat ein iPad vor sich, das sie den ganzen Tag bei sich trug, mit dem sie Fotos machte, per Videoanruf Freund*innen traf, Präsentationen für die Schule vorbereitete, zeichnete, chattete, Comics las. „What’s a computer?“, fragt die Tochter beiläufig zurück. Für sie ist das Tablet interaktives Musikstudio, Kamera, Telefon, Fernseher, Radio, Skizzenbuch, Enzyklopädie, Stadtplan, Präsentationstool und Bibliothek zugleich. Unterschiedliche Medien und mediale Praktiken, die zuvor an verschiedenen Orten situiert und mit anderen Zugangsvoraussetzungen verbunden waren, sind damit in das flache Gerät ‚eingezogen‘ und tragbar geworden. Seine Oberflächengestaltung sorgt dafür, dass die Bedienung von Anwendungen im wörtlichen Sinne kinderleicht geworden ist und keine speziellen Computerkenntnisse mehr erfordert. Gleichzeitig sind in seinem Design die Ideen und auch Ideologien von Programmierer*innen des Silicon Valley eingegangen. Diese sind mit der Lebensphilosophie kreativ arbeitender, in der großen Mehrzahl in westlichen Milieus sozialisierten, Personen verbunden (Klein 2019). Das iPad ist somit in vielerlei Hinsicht Teil eines *konjunktiven Erfahrungsraums* (Karl Mannheim, vgl. Jörissen 2017), dessen Potenzialität bereits bei der Nennung des Produktnamens aufleuchtet. Es ist nicht nur technisches Gerät, sondern assoziiert mit kulturellen Praxen, Einstellungen und zugleich Möglichkeiten wie Beschränkungen der Relationierung und Nutzung qua Design (vgl. auch Jörissen 2015).

Digitale Tools sind demnach an Praktiken, soziale Räume und gesellschaftliche Strukturen geknüpft und nicht als losgelöste technische Phänomene zu verstehen. *Postdigitale* Medienkultur in der Schule bedeutet dann, Digitalisierung v.a. in Hinblick auf soziokulturelle Verflechtungen zu adressieren. Diese Perspektive ist grundlegend für das Forschungsprojekt *Post-Internet Arts Education Research* (PIAER), das im Folgenden kurz vorgestellt und im Anschluss durch ein Beispiel aus der Kunst und Unterrichtspraxis veranschaulicht werden soll.

Post-Internet Arts Education Research

Das Projekt *Post-Internet Arts Education Research* ist an den 2015 am Institut für Kunst & Kunsttheorie der Universität zu Köln initiierten Forschungsschwerpunkt *Post-Internet Arts Education* (vgl. Klein/Kolb/Meyer/Schütze/Zahn 2020) angegliedert. Gemeinsam mit zwölf weiteren Projekten wird es von 2017–2021 im Rahmen der Linie „Digitalisierung in der Kulturellen Bildung“ vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert.

Zentraler Forschungsgegenstand des Projekts sind die veränderten Bedingungen künstlerischer und ästhetischer Praxis vor dem Hintergrund zunehmender Verbreitung digital-vernetzter Technologie. Das Projekt ist in zwei Teile gegliedert: *Teilprojekt 1* zielt auf die begriffliche und theoretische Fundierung des Forschungsfeldes der Post-Internet Art, im weiteren Sinne einer Kunst unter Bedingungen postdigitaler Kultur. *Teilprojekt 2* widmet sich der Methodenentwicklung gemein-pädagogischer Forschung in der Kulturellen Bildung und zielt auf die Erschließung bildungstheoretischer Potentiale ästhetischer Praktiken im Kontext postdigitaler Kulturen ab. Die leitende These des Projekts ist, dass sich Digitalisierungsprozesse und ihre Effekte über die Beobachtung künstlerischer Diskurse rekonstruktiv erschließen lassen. Anhand von Künstler*innen-Interviews und durch die Analyse künstlerischer Arbeiten aus dem Feld der Post-Internet Art können nicht nur Rückschlüsse darüber erhoben werden, wie sich Digitalität auf aktuelle Kunst auswirkt, sondern auch, wie sich Kunst unter veränderten Produktions-, Distributions- und Rezeptionsbedingungen des aktuellen medienkulturellen Wandels artikuliert.

Inhaltlich knüpfen die theoretischen Überlegungen zur Post-Internet Art an den ursprünglich von Carson Chan geprägten Begriff des *Internet State of Mind* an:

“This understanding of the post-internet refers not to a time ‘after’ the internet, but rather to an internet state of mind – to think in the fashion of the network. In the context of artistic practice, the category of the post-internet describes an art object created with a consciousness of the networks within which it exists, from conception and production to dissemination and reception.” (Karen Archey)

Die Konzepte „Post-Internet Art“ und „postdigitale Kultur“ bezeichnen demnach nicht eine zeitliche Markierung, sondern das Verständnis einer durch Digitalisierungseffekte angetriebenen Transformation kultureller Praxen, die sich in der Kunst etwa in netzwerklogischen Produktionsweisen, verteilter Autor*innenschaft oder fluiden Kunstwerken zeigt (vgl. Klein 2019).

Neben den zuvor formulierten Zielen werden parallel zum Forschungsprojekt praktische Beispiele für den Kunstunterricht für das *Workbook Arts Education* (myow.org), einer Online-Plattform für innovative Projekte und Kunstunterricht rund um postdigitale Medienkultur, entwickelt. Gemeinsam mit Kunstlehrer*innen und Praktiker*innen der Kulturellen Bildung und der Medienbildung werden Unterrichtsentwürfe konzipiert, durchgeführt und anschließend auf der frei zugänglichen Plattform zur Verfügung gestellt. Diese sollen dazu ermutigen, eigene Projekte zu konzipieren, umzusetzen und mit anderen zu teilen.²

Anlässlich des Workshops auf der BÖKWE-Fachtagung stellten wir aus dem Workbook eine Arbeit der Künstlerin Johanna Steindorf sowie ein darauf bezugnehmendes Unterrichtskonzept unserer Kollegin Jane Eschment vor.

Guess where you are!

Den Einstieg des Workshops bildete eine spielerische Annäherung an GoogleStreetView mithilfe des kostenlosen Online-Spiels *geoguessr*³, in dem Nutzer*innen durch Erkundung einer zufällig bestimmten (virtuellen) GoogleStreetView-Umgebung erraten sollen, wo auf der Welt sie sich befinden. Wir baten die Teilnehmer*innen einige Runden zu spielen und sich dabei auch über die folgende Frage auszutauschen: Welche Aspekte von Digitalisierung und veränderten bildbezogenen kulturellen Praktiken lassen sich in Zusammenhang mit *geoguessr* thematisieren?

Im anschließenden Gespräch mit den Teilnehmer*innen wurden folgende Aspekte adressiert:

◆ **Visualität:** GoogleStreetView bietet eine visuelle Orientierung in der Welt und gleichsam einen exklusiv visuellen Zugang zur Welt in ihrer artifiziellen Präsenz, einen Zugang zu ihrem datenmorphem virtuellen Double.

◆ **Instantanität:** Es ist eine sofortige, quasi ‚entkörperlichte‘ Zugänglichkeit zu jedem erdenklichen Ort auf der Welt (insofern der spezifische Teil in GoogleStreetView, Google-Maps, Geoguesser u.ä. abgebildet ist).

◆ **Manipulierbarkeit:** Die visuelle Abbildung der Welt in GoogleStreetView wird als Handlungsaufforderung wahrgenommen. Wir können/sollen darin navigieren, klicken, scrollen, hinein- und herauszoomen, Daten hinzufügen, etc.

◆ **‚Doppelte‘ Räumlichkeit:** Die Nutzung von GoogleStreetView verbindet zwei Räume über den Screen bzw. das Interface des Computers miteinander; damit in Zusammenhang steht eine

◆ **‚doppelte‘ Zeitlichkeit:** Es ist immer ein vergangenes (archiviertes, virtuelles) Bild der Welt *on screen*, in dem wir jetzt navigieren (damit sind auch Fragen der Aktualisierung und Versionierung aufgeworfen).

◆ **Effizienz:** In der Regel suchen wir auf GoogleMaps den kürzesten, bequemsten, schnellsten Weg zu einem Ziel oder wollen eine bestimmte, nützliche Information zu einem spezifischen Ort u.ä.

An den verpixelten und ausgeblendeten Stellen im bildlichen Kontinuum von GoogleStreetView werden auch Fragen der Überwachung und Privatsphäre zum Thema.

Die hier aufgezählten und noch weitere Aspekte sind also immer im Spiel, wenn wir uns mit Hilfe von GoogleMaps orientieren, beispielsweise durch eine uns fremde Stadt navigieren. Sie sind uns aber im selbstverständlichen Umgang mit Medientechnologien nicht bewusst. Denn „selbstverständlich“ heißt in diesem Fall, dass wir Medien und Apps, wie z.B. GoogleMaps, im Alltag funktional einsetzen und sie gleichsam nicht auf ihre technologischen Bedingungen, ihre medialen Beschaffenheiten und ihre Ästhetik hin befragen.

Künstlerische Arbeiten wiederum können uns helfen, eine fragende, ästhetische Haltung gegenüber den medienkulturellen Rahmungen unserer Erfahrungen und Praktiken, zur Kultur unseres Mediengebrauchs einzunehmen, einzuüben und darüber hinaus auch spielerisch und experimentell neue Umgangsweisen damit zu erproben. Denn Künstler*innen heben strukturelle Aspekte digitaler Medien hervor, sie untersuchen, thematisieren, analysieren und kritisieren mittels künstlerischer Strategien, die nicht den Vorgaben der Effizienz folgen (vgl. Zahn 2020), wie wir im Folgenden am Beispiel einer Videoarbeit von Johanna Steindorf zeigen möchten.

Present Views on Past Streets

„It’s quiet here. There’s only a light breeze that streams through the trees and the grass. Behind the trees, I see



Kristin Klein ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Projekt Post-Internet Arts Education Research (piaer.net) am Institut für Kunst & Kunsttheorie der Universität zu Köln. Sie studierte Kulturwissenschaft, Kunstpädagogik, Germanistik und Bildungswissenschaften an der Humboldt-Universität zu Berlin, der TU Dresden und der Boston University. Mit-Herausgabe: Workbook Arts Education (myow.org), Postdigital Landscapes (2019). Arbeitsschwerpunkte: Kunst nach dem Internet, Kunstpädagogik im Kontext postdigitaler Kulturen. Web: kristin-klein.net

something that looks like a small hill, bushes and the sky which is blue. But we are actually in the middle of Stockholm, a city I have never been to before" (Steindorf 2017). So beginnt der Film *present views on past streets – Stockholm* der Künstlerin Johanna Steindorf. Über ein Schwarzbild spricht sie aus dem Off, Vogelgezwitscher ist zu hören, Schritte und entferntes Rauschen von einer Straße. Nach einigen Sekunden dann eine Aufblende; es sind lichtdurchflutete Bäume an einem Hang zu sehen, eingerahmt durch die Benutzeroberfläche von GoogleStreetView. Als Betrachter folgen wir nun der Bildschirmaufnahme und Raumerkundung Steindorfs, die sich durch die (virtuellen) Straßen Stockholms bewegt. (Abb. 1)

Present views on past streets – Stockholm (2017) ist eine „erweiterte Videoarbeit, die sich mit der subjektiven Erfahrung beschäftigt, durch einen urbanen Raum zu gehen, in dem man noch nie physisch war“ (Steindorf 2017). Über GoogleStreetView erschließt sich die Künstlerin klickend, scrollend und zoomend eine ihr bisher unbekannte Gegend. Dabei kommentiert sie ihre Beobachtungen und Empfindungen, imaginiert Umgebungsgeräusche und Gedanken und Gefühle der Personen, die ihr auf dem Spaziergang als abgelichtete Gestalten begegnen. Was die 360°-Kamera des GoogleStreetView-Fahrzeugs zuvor mit rechnerischer Gleichgültigkeit automatisiert aufgezeichnet hat, wird bei Steindorf Teil einer narrativ-erkundenden Tour. Die zuvor zufällig festgehaltenen Situationen und Personen geben ihr Anlass zu deren spekulativer Befragung.

Während eines späteren Aufenthalts in Stockholm folgt die Künstlerin der gleichen Strecke, die sie zuvor in ihrem Browser zurückgelegt hatte, und zeichnet – nun physisch vor Ort – den Sound auf. Schließlich fügt sie diese Tonspur und die Videoaufnahmen sowie ihre Kommentierungen zusammen (vgl. Steindorf 2017). So überlagern sich in ihrer Arbeit verschiedene Zeit- und Räumlichkeiten sowie Modi der Raumerkundung. In der Navigation durch das Google-Bildmaterial von 2014 wirft sie einen Blick auf einen vergangenen Sommer und antizipiert zugleich in der Gegenwart ihre noch kommende Reise an diesen Ort. Die Differenz dieser Zeitebenen wird durch Abweichungen zwischen Audio- und Bildebene deutlich: ein Mann mit einem Rasenmäher ist zu sehen, jedoch nicht zu hören, Autos nahen hörbar heran, tauchen jedoch nicht im Video auf. Auch die Diskrepanz zwischen den akustisch wahrnehmbaren, gleichmäßigen Schritten Steindorfs und der stockenden Fortbewegung über den Bildschirm, auf dem immer wieder Bewegungsunschärfen und Pixelationen auftreten, lenkt die Aufmerksamkeit auf die verschiedenen Möglichkeiten, sich in der Welt zu orientieren und diese medial zu erfahren.

Auf diese Weise bringt die Künstlerin die computerisierten Aufnahmen des GoogleStreetView-Fahrzeugs und ihren subjektiven Blick in ein produktives Spannungsverhältnis, das dazu anregt, auch unser Verhältnis zu digital durchdrungenen Umwelten zu befragen und veränderte, mittlerweile schon wieder selbstverständlich gewordene, medienkulturelle Praktiken zu thematisieren. Das gelingt Steindorf, indem sie sich in ihrem Remix-Video die strukturellen Aspekte des digitalen Bildmaterials von GoogleStreetView zunutze macht und gleichsam über sie hinausgeht. Das digitale Bild von GoogleStreetView ist selbst schon Produkt eines Remixes, ein zusammengefügtes Bild, und damit auch offen für weitere Daten. Die Erweiterungen und Ergänzungen, die Steindorf wählt, weichen allerdings auf sehr produktive Weise von den gewöhnlichen Nutzungen der Anwendung ab, da sie im Gegensatz zur effektiven Nutzung und Navigation, z.B. in Form einer Suchanfrage für die kürzeste „Route“ von A nach B, der Produktivität des Schlenderns, des Umherschweifens und der genauen Erkundung der digitalen Umgebung Raum gibt. Mehr noch: Sie stellt der automobilen und automatisierten Bildproduktion von GoogleStreetView persönlich-subjektive Narrative sowie persönliche Raumerkundungen an die Seite.

Imagine Places you've [never] been before

Jane Eschment schließt unter anderem an die bildreflexiven künstlerischen Arbeiten von Steindorf an und entwickelte im Kontext eines Seminars mit Studierenden eine Unterrichtsreihe zum Bildarchiv von GoogleStreetView (hier GSV), in der sein Potential als künstlerisches Material erforscht wird:

„Es wird zum Ausgangspunkt für die Erprobung von aktuellen künstlerischen Strategien, von Remix, Mashup und Performance. Welche Imaginationsräume eröffnen Interaktivität, Zeitsprünge und Brüche in den Bildern? Welche Rolle spielt leibliche Anwesenheit oder Abwesenheit für Prozesse der Raumwahrnehmung? Welche Erzählungen entstehen durch performative und audiovisuelle Erweiterungen des Bildmaterials? Welche Reflexionsanlässe bringt die ästhetisch-künstlerische Auseinandersetzung mit dem alltäglich gewordenen Bildmaterial hervor? Wie umgehen mit der globalen Dokumentationspraxis öffentlicher Räume und Datensammlung von GSV?“ (Eschment 2018)

In diesen Fragen zeichnet sich exemplarisch eine Vielfalt an Anschlussmöglichkeiten ab, die die Arbeit Johanna Steindorfs für die Thematisierung postdigitaler Medienkultur in der Schule bietet. Nicht nur die ästhetische Aufmerksamkeit gegenüber einem alltäglich gewordenen Bildmaterial wird erhöht, sondern es werden auch künstlerische Strategien auf-

gezeigt, die durch Verfremdung, Umdeutung und Erweiterung des Bildmaterials zweckrationale Wahrnehmungsgewohnheiten irritieren und infrage stellen (ebd.).

Eschment regt in ihren Aufgabenstellungen zu intermedialen Erkundungen an:

#1 Wohin würdest du gerne mal verreisen? Was ist es, was dich an diesem Ziel besonders interessiert? Wie stellst du dir diesen Ort vor? Schreibe deine Gedanken auf. Suche deinen Reiseort anschließend bei GSV auf. Schau dich um und dokumentiere deinen Spaziergang durch die Funktion der Bildschirmaufnahme. Alternative zur Bildschirmaufnahme: Sammle auf deiner Reise Screenshots. (Eschment 2018)

In der Desktop-Recherche und der Erweiterung traditioneller Video- bzw. Fotografie innerhalb von GoogleStreetView-Umgebung lassen sich biografische Bezüge herstellen, genauso aber fiktive Elemente einbringen. Zudem werden Beobachtungen möglich, die global unterschiedliche Gesetzeslagen und Datenpolitiken veranschaulichen, z.B. anhand verpixelter Häuserfassaden und anonymisierter Gesichter in manchen Ländern, während in anderen selbst Autokennzeichen klar zu lesen sind. Beinahe unausweichlich stolpert man hier über Fragen zur Privatsphäre, zu öffentlichem Raum und Überwachung.

Im Unterrichtsentwurf von Jane Eschment sind neben prozessualen Erkundungen und ästhetischer Forschung im Web-space genauso wie im physischen Raum darüber hinaus didaktische Überlegungen zum Umgang mit der gegenwärtigen Bildzirkulation im Netz zu finden.

An die Arbeit *Agoraphobic Traveller* der Künstlerin Jaqui Kenny ist die Dokumentation einer Reise in GoogleStreetView auf Instagram angelehnt. Kenny leidet unter einer Angststörung, die sie bestimmte Orte und Situationen wie weite Plätze oder Menschengedränge meiden lässt, sodass Reisen für sie nur eingeschränkt möglich sind. GoogleStreetView bietet ihr nach eigener Aussage die Möglichkeit, ferne Länder zu erkunden, ohne das Haus verlassen zu müssen.⁴ Auf ihrem Instagram-Account versammelt sie Screenshots dieser Unternehmungen, die mit feiner Sensibilität für Bild-Kompositionen, Farben und Motive ausgewählt sind.⁵ Durch Hash-tags und Kommentare verlinkt reisen ihre Bilder wiederum um die Welt. Diese mittlerweile alltäglich gewordene Distribution über soziale Medien als Teil der Bildproduktion nimmt Eschment mit ihrem Angebot auf, die eigenen Bilder auf Instagram zu posten. So weitet sie das Unterrichtsgeschehen selbstverständlich auf andere Plattformen aus, die – es sei noch einmal auf das Eingangsbeispiel verwiesen – zur natürlichen Umwelt für Heranwachsende geworden sind. Wie sähe wohl Ihr transmedialer Reisebericht aus? Und wie der Ihrer Schüler*innen?

Literatur

- Archey, Karen (2012): Postinternet Observations. Online: <https://artaftertheinternet.files.wordpress.com/2013/10/eeadf-postinternetessay.pdf> (22.12.2019)
- Eschment, Jane (2018): Road Trips: Imagine Places you've [never] been before. In: K. Klein, G. Kolb, T. Meyer, K. Schütze (Hrsg.): MYOW – Workbook Arts Education. Online: <http://myow.org/roadtrips/> (22.12.2019)
- Jörissen, Benjamin (2015): Bildung der Dinge: Design und Subjektivierung. In: B. Jörissen, T. Meyer (Hrsg.): Subjekt Medium Bildung (215–233), Wiesbaden: VS-Verlag.
- Jörissen, Benjamin (2017): Einführung: Digitale Medialität und implizites Wissen. In: A. Kraus, J. Budde, M. Hietzge, C. Wulf (Hrsg.): Handbuch Schweigendes Wissen: Erziehung, Bildung, Sozialisation und Lernen (439–447). Weinheim Basel: Beltz.
- Klein, Kristin; Kolb, Gila; Meyer, Torsten; Schütze, Konstanze (Hrsg.): MYOW – Workbook Arts Education. Online: <http://myow.org/> (22.12.2019)
- Klein, Kristin; Kolb, Gila; Meyer, Torsten; Schütze, Konstanze; Zahn, Manuel (2020): Post-Internet Arts Education. In: J. Eschment, H. Neumann, A. Rodonò, T. Meyer (Hrsg.): Arts Education In Transition. Ästhetische Bildung im Kontext kultureller Globalisierung und Digitalisation: kopaed. (im Erscheinen)
- Klein, Kristin (2019): Ästhetische Dimensionen digital vernetzter Kunst: Forschungsperspektiven im Anschluss an den Begriff der Postdigitalität. In: KULTURELLE BILDUNG ONLINE: <https://www.kubi-online.de/artikel/aesthetische-dimensionen-digital-vernetzter-kunst-forschungsperspektiven-anschluss-den-0> (letzter Zugriff am 26.11.2019)
- Meyer, Torsten; Zahn, Manuel; Herlitz, Lea; Klein, Kristin (2019) Post-Internet Arts Education Research (PIAER). Kunstpädagogik und ästhetische Bildung nach der postdigitalen Entgrenzung der Künste. In: B. Jörissen, S. Kröner, L. Unterberg (Hrsg.): Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung. Schriftenreihe Kulturelle Bildung und Digitalität, Bd. 1 (171–182), München: kopaed.
- Steindorf, Johanna (2017): Website der Künstlerin. Online: <http://www.johannasteindorf.de/> (22.12.2019)
- Zahn, Manuel (2020): Ästhetische Praxis als Kritik. Vom Aussetzen des Urteilens und der Erfindung neuer Wahrnehmungs-, Denk- und Handlungsmöglichkeiten. In: V. Dander, P. Bettinger, E. Hebert, C. Leineweber & K. Rummel (Hrsg.) Digitalisierung – Subjekt – Bildung. Kritische Betrachtungen der digitalen Transformation (213–233), Leverkusen: Barbara Budrich.



Manuel Zahn, Dr. phil., ist Professor für Ästhetische Bildung an der Universität zu Köln. Er studierte Sonderpädagogik, Erziehungswissenschaft, Philosophie und Psychologie an der Universität Hamburg und promovierte über „Ästhetische Film-Bildung“. Seine Arbeitsgebiete sind Erziehungs- und Bildungsphilosophie, Medienbildung (insbesondere Filmbildung), Kunstpädagogik und Ästhetische Bildung in der digitalen Medienkultur.