

Alexander Schubert

Switching Worlds

wolke Verlag

Erstausgabe

© Alexander Schubert

Alle Rechte vorbehalten, Wolke Verlag 2021

Layout und Umschlaggestaltung: Sebastian Kokus

ISBN 978-3-95593-110-0

www.wolke-verlag.de

DANKSAGUNG	9
VERÖFFENTLICHUNG DER ARTIKEL	10
ABSTRACT	11
1. EINLEITUNG	12
1.1 Postdigitaler Turn	12
1.2 Persönliche Motivation	14
1.3 Post-digitaler Perspektivwechsel als Kompositionsstrategie	14
1.4 Gliederung der Arbeit	15
2. DIGITALITÄT, POST-INTERNET UND EINE NEUE ÄSTHETIK	18
2.1 Digitalität	20
2.1.1 Rasterung und Sampling	20
2.1.2 Berechenbarkeit der Neuen Medien	22
2.1.3 Überlagerung durch Transkodieren	25
2.2 Post-Digitalität	27
2.2.1 Unsichtbarkeit	28
2.2.2 Digitale Prägung	29
2.2.3 Post-Screen	31
2.2.4 Enttäuschung	33
2.2.5 Fehler und Glitches	35
2.2.6 Visualisierung	40
2.3 Post-Internet	41
2.3.1 Implikationen	42
2.3.2 Post-Internet Art	44
2.3.3 Post-Internet Perspektive	47
2.4 New Aesthetic	50
2.4.1 New Aesthetic und das Web x.0	52
2.4.2 Virtuelle Geister	53
2.4.3 Oberflächen	55
2.5 Zusammenfassung und Ausblick	57
3. METHODEN DER KÜNSTLERISCHEN FORSCHUNG	61
3.1 Künstlerische Forschung	62
3.1.1 Was ist (künstlerische) Forschung?	63
3.1.2 Wissensbegriff und (sinnliche) Erkenntnis	65
3.1.3 Formen der künstlerischen Forschung	67
3.1.4 Produktionsästhetik	69
3.1.5 Subjekt und Objektivität	72
3.1.6 Chancen und Zusammenfassung relevanter Aspekte der künstlerischen Forschung	74

3.2 Forschende Ansätze in meiner Komposition	74
3.2.1 Welterschließung und Perspektivwechsel	74
3.2.2 Werkzeuge, Interfaces und Research for the Arts	76
3.2.3 Experimentelle Designs	81
3.2.4 Dokumentation	87
3.2.5 Objektive Subjektivität	90
3.2.6 Konkrete Methoden und Werkzeuge	91
3.2.7 Zusammenfassung und Zielsetzungen	92
4. POSTDIGITALER PERSPEKTIVWECHSEL ALS KOMPOSITIONSSTRATEGIE	94
4.1 Komponierte Refokussierung	95
4.1.1 Fokussierung im Bereich der Kunst	96
4.1.2 Fokussierung meiner kompositorischen Arbeit	99
4.2 Post-digitale Unumgänglichkeit	100
4.2.1 Post-digitale Handlungsoptionen	100
4.2.2 Postdigitaler Imperativ	103
4.3 Postdigitale Praxis als Werkzeug der Sichtbarmachung	104
4.3.1 Übersicht über bestehende Praktiken	105
4.3.2 Interface View	111
4.3.3 Composite-View und analoge Diskretisierung	112
4.4 Der digitale Fehler als Werkzeug der Sichtbarkeit	114
4.4.1 Glitch Art	116
4.4.2 Analoge Glitch Art und Fehler auf der Oberfläche	119
4.5 Virtualität und Entkopplung	122
4.5.1 Grundlegende Begriffe	123
4.5.2 Entkopplung der Werkzeuge	128
4.6 Wahrheit und Enttäuschung	132
4.6.1 Täuschung	133
4.6.2 Nivellierung	135
4.7 Entkopplung der Körper	140
4.7.1 Referenzen	141
4.7.2 Virtuelle Kontrollmechanismen	142
4.7.3 Synchrone Gemeinschaft	144
4.7.4 Wechsel der Perspektiven	148
4.8 Post-Internet	149
4.8.1 Überblick über Post-Internet Kunstwerke	152
4.8.2 Sensibilisierung und Sichtbarmachung	153
4.8.3 Wiki-Kooperation	155
4.8.4 Repository Komposition	159
4.9 Zusammenfassung und Virtueller Imperativ	161
5. FAZIT UND PERSPEKTIVEN	162
5.1 Ausblick „Mit den Augen der Maschine“	165

6. VERÖFFENTLICHTE ARTIKEL	169
6.1 Die Ästhetik des Fehlers	169
6.1.1 Fehlerarten und Prinzipien	170
6.1.2 Fehlergründe	170
6.1.3 Analoge und digitale Medien	171
6.1.4 Kodierung	172
6.1.5 Hinter den Kulissen	174
6.1.6 Post-Internet	175
6.1.7 Virtuelle Systeme und Erwartungshaltungen	177
6.1.8 Narrativer Absturz	178
6.1.9 Künstliche Körper und Aufführungsmaschinen	180
6.1.10 Ausblick	183
6.2 Virtualität und Täuschung	185
6.2.1 Entkopplung	186
6.2.2 Hologramm	188
6.2.3 Computer und Spiele	189
6.2.4 Körper und Identitäten	191
6.2.5 Avatare und Kunstpersonen	193
6.2.6 Quantitative und Qualitative Personen	195
6.2.7 Virtueller Imperativ	196
6.2.8 Leere Verknüpfungen und leblose Welten	198
6.2.9 Enttäuschung der Produktionsmittel	199
6.2.10 Tutorial World	201
6.2.11 Schnittstellen und Überlappungen	202
6.2.12 Zwischen den Welten	203
6.2.13 Fazit und Ausblick	204
6.3 Binäre Komposition	205
6.3.1 Pop-Ästhetik	206
6.3.2 Überwältigung	208
6.3.3 Intuition	209
6.3.4 Humor	210
6.3.5 Körper	211
6.3.6 Privat	213
6.4 Fokussierung des Blickes	214
6.4.1 Zentrale Themen meiner Arbeit	214
6.4.2 Das langsame Eindringen von Licht	216
6.4.3 Prototyping	217
6.4.4 Der Zusammenhang von Klang und Licht	219
6.4.5 Fallstricke	222
6.4.5 Installationen	223
6.4.7 Zukünftige Projekte	224
6.5 Unsichere Zustände	225
6.5.1 Sensor/Performance	226
6.5.2 Hybrid	226

6.5.3 Immersion	228
6.5.4 Narration	228
6.5.5 Überlegungen/Ausblick	230
7. WERKVERZEICHNIS	232
8. ABBILDUNGSVERZEICHNIS	235
9. LITERATURVERZEICHNIS	237

DANKSAGUNG

An erster Stelle möchte ich Georg Hajdu und Manfred Stahnke für die Betreuung der Doktorarbeit danken. Durch ihre Unterstützung, gemeinsame Gespräche und hilfreichen Kommentare konnte ich die Arbeit kontinuierlich weiterentwickeln. Dieser Prozess war auch über diese Arbeit hinaus lehrreich und inspirierend. Explizit möchte ich auch Georg Hajdu für seine Arbeit im weiteren Kontext der Hochschule für Musik und Theater Hamburg danken, denn der florierende Bereich der Multimedialen Komposition an dem Standort bietet ein fruchtbares Arbeits- und Kommunikationsumfeld. In der Abteilung Multimedia zählen dazu aber genauso die anderen Lehrenden. Hervorheben möchte ich Jacob Sello mit seinem Innovationslabor. Wichtig für mich war auch das studentische Umfeld. Im gesamten Hochschulbereich konnte ich von unterstützenden und anregenden Diskussionen und Anmerkungen profitieren. Gordon Kampes und Nina Noeskes Kommentare und Verbesserungsvorschläge zu der ersten Version der Arbeit sind hier als besonders konstruktiv hervorzuheben. Ebenso waren die Vorschläge und Kommentare von Reinhard Flender und Samuel Penderbayne für das Kapitel der künstlerischen Forschung äußerst inspirierend. Das Ambiente der Hochschule erlebe ich in den beschriebenen Kooperationen und Diskussionen nicht nur auf fachlicher, sondern auch auf persönlich freundschaftlicher Ebene als eine große Bereicherung und damit als Grundlage für meine Tätigkeit im wissenschaftlichen Kontext.

Neben dem professionell und menschlich inspirierenden Arbeitsumfeld an der Musikhochschule möchte ich auch betonen, dass eine solche Arbeit und die in ihr beschriebenen Kompositionen nie in einem luftleeren Raum entstehen können. Eine Reihe von Einflüssen und Referenzwerken habe ich explizit in der Arbeit erwähnt. Doch sollte der Gesamtkontext der impliziten kooperativen Fortentwicklung ebenso genannt werden. Die Erforschung einer postdigitalen kompositorischen Sprache ist ein gemeinschaftlicher, internationaler Prozess, zu dem ich eine Facette beizusteuern hoffe. Ich schätze mich glücklich, ein Teil davon sein zu können. Außerdem wären all die hier beschriebenen Ideen nur blasse Theorie, wenn es nicht die große Anzahl von Musiker*innen gäbe, welche die Konzepte mit Leben füllen. Neben all den wunderbaren Musiker*innen möchte ich vor allem dem Decoder Ensemble dafür danken, dass sie über die Jahre mit mir so hingebungsvoll jede noch so extreme Idee umgesetzt haben.

Genauso möchte ich meinem Freundeskreis und meiner Familie danken, welche mich in diesen teils sehr fordernden und einnehmenden Projekten so herzlich unterstützen. Besonderer Dank gilt an dieser Stelle Lena, die darüber hinaus auch diese Arbeit mit ihren Korrekturvorschlägen verbessert hat.

ABSTRACT

Im Rahmen dieser Arbeit möchte ich meine Kompositionsstrategie im Kontext einer postdigitalen Sichtweise betrachten. Ich stelle dabei meine künstlerische Methode als ein Werkzeug der Sichtbarmachung und des sinnlichen Erfahrens von digitalen Auswirkungen in der analogen Welt vor. Dieser Ansatz geht von der Annahme aus, dass heute die Verwendung von digitalen Werkzeugen und Darstellungsformen nicht mehr die Ausnahme, sondern die Regel ist, und dass unsere Interaktionen, Sichtweisen und Körperbilder heute durch diesen Umstand maßgeblich geprägt sind. Insbesondere gehen diese Ansätze der Frage nach, ob sich in dieser neu etablierten Verfassung unser Blick auf die analoge, nicht digital vermittelte Umwelt ebenfalls verändert hat. Post-Digitalität soll hier als ein Shift in der Wahrnehmung verstanden werden. Diese Neujustierung einer digital geprägten oder das Digitale reflektierende Sichtweise soll als kompositorische Strategie dargelegt werden. Unter dem Titel "Switching Worlds" soll diese Praxis als eine Technik etabliert werden, welche die Durchdringung des Analogen vom Digitalen und ihr Wechselspiel aktiv thematisiert und damit erfahrbar macht. Hierbei sollen unterschiedliche Perspektiven dargestellt und kontrastiert werden. Der Abgleich virtueller und physischer Welten und ihre künstlerische Entkopplung werden als Kompositionsansatz und Methode der künstlerischen Forschung vorgestellt, welche versucht, diese Implikationen nicht nur theoretisch zu vermitteln, sondern auch sinnlich nachvollziehbar zu machen.

1 EINLEITUNG

*Die digitale Revolution ist vorbei.*¹

Mit diesen Worten rief Nicholas Negroponte ein Zeitalter aus, in welchem die Verwendung von digitalen Werkzeugen und Darstellungsformen nicht mehr die Ausnahme bildet, sondern zur Regel geworden ist.² Unsere Interaktionen, Sichtweisen und Körperbilder sind heute maßgeblich durch diesen Umstand geprägt. Auch wenn technische Sparten sich weiterhin fortentwickeln und eine Faszination für Technik bestehen bleibt, ist die Digitalisierung und Virtualisierung unserer Lebenswelt zwar nicht abgeschlossen, aber so weit fortgeschritten, dass sie als selbstverständlich angesehen werden kann. Digitalität ist nicht mehr ein Zeichen der Zukunft und verschwindet langsam aus unserem Fokus: Es ist ihr Ausbleiben, welches uns noch auffällt.³ Vieles spricht dafür, dass sich in dieser neu etablierten Verfassung unser Blick auf die analoge, nicht digital vermittelte Umwelt ebenfalls verändert. Diese Beobachtung schlägt sich in der Bezeichnung „Post-Digital“ nieder.

Post-Digitalität soll hier als ein Shift in der Wahrnehmung verstanden werden. Diese Neujustierung einer digital geprägten oder das Digitale reflektierende Sichtweise soll als kompositorische Strategie dargelegt werden. Unter dem Titel "Switching Worlds" soll diese Praxis als eine Technik etabliert werden, welche die Durchdringung des Analogen und Digitalen und ihr Wechselspiel aktiv thematisiert und damit erfahrbar macht, indem sie unterschiedliche Perspektiven nebeneinander positioniert und kontrastiert. Der Abgleich virtueller und physischer Welten und ihre künstlerische Entkopplung werden als Kompositionsansatz und Methode der künstlerischen Forschung vorgestellt, welche versucht, diese Implikationen nicht nur theoretisch zu vermitteln, sondern sinnlich nachvollziehbar zu machen.

1.1 Postdigitaler Turn

Die postdigitale Perspektive geht von einer analogen Welt aus, welche komplett von Digitalität durchdrungen ist. Die Verwendung des Präfixes „Post“ vor dem Begriff Digitalität beschreibt nicht das Ende der Digitalität, sondern den Zeitpunkt, an dem die Digitalisierung der kulturellen Lebensrealität größtenteils arriviert ist. Post beschreibt zunächst keinen Zustand nach der Digitalisierung, in welchem es keine Digitalität mehr gibt, sondern ihre vollständige Verbreitung. Nun kann dieser Begriff einerseits beschreiben, inwieweit sich unsere Seh-, Interaktions-, Kommunikations- und Rezeptionsmodi durch die flächendeckende Digitalisierung geändert haben.

1 „The digital revolution is over.“ Negroponte, Nicholas: „Beyond Digital“, In Wired (2008), online: <http://web.media.mit.edu/~nicholas/Wired/WIRED6-12.html> (Abruf: 19.7.2019)

2 Miyazaki, Shintaro: „Medien, ihre Klänge und Geräusche – Medienmusik vs. / (=) Instrumentalmusik“, In „PopScriptum 9 - Instrumentalisierung - Medien und Ihre Musik“ (2008) ,hg. von Forschungszentrum Populäre Musik der Humboldt-Universität zu Berlin, online: https://www2.hu-berlin.de/fpm/popscrip/themen/pst09/pst09_miyazaki.htm (Abruf: 19.7.2019)

3 Negroponte, Nicholas: „Beyond Digital“, In Wired (2008), online: <http://web.media.mit.edu/~nicholas/Wired/WIRED6-12.html> (Abruf: 19.7.2019)

Andererseits beschreibt dieser Turn eine differenzierte Position gegenüber der Digitalität. Mit der gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und staatlichen Integration aller digitaler Techniken hat diese einiges von ihrem originären Zauber eingebüßt. Digitale Technik wird im postdigitalen Blick nicht als reines Werkzeug betrachtet, sondern inklusive ihrer kulturellen Implikationen.

Der Ausgangspunkt für die postdigitalen Umwälzungen liegen in der Digitalität und ihren Eigenschaften der Berechenbarkeit, Diskretisierung und Fragmentierung. Doch die hier gemeinten Implikationen ergeben sich erst im Folgeschritt in der breiten Nutzung und kulturellen Integration dieser Technologien. Somit stehen nun als Konsequenz gesellschaftlich und künstlerisch eine Reihe von elementaren Referenzpunkten zur Disposition. Zentral ist die Frage nach der durch digitale Werkzeuge vereinfachten und stärker etablierten Manipulierbarkeit und damit verbunden nach der Authentizität. Mit einem einfachen Zugriff auf Bearbeitungs- und Synthesetechniken sowie auf große Datenmengen sind hier qualitativ neue Potenziale entstanden (und außerdem ihre Verfügbarkeit demokratisiert worden).^{4 5} Außerdem betroffen sind die Repräsentation im Allgemeinen und die des Körpers im Konkreten. Eine veränderte Darstellung und Rezeption im Rahmen des postdigitalen Turns geht hier einher mit einer Virtualisierung und führt zu einer verstärkten Entkopplung von Original und Abbild, sowie Ursache und Wirkung. In der Folge sind Aspekte der Körperwahrnehmung, Identität, Authentizität und sozialer Interaktion betroffen.

Parallel zu der gesellschaftlichen Entwicklung im Zeitalter der Digitalisierung hat sich auch die Verwendung von elektronischen Medien in der Kunst – und auch konkret in der Kunstmusik – verändert. Elektronische Inhalte und Prozesse sind in der multimedialen Musik ihre Legitimation mittlerweile seltener nur Selbstzweck. Sie werden vielmehr stellvertretend – also exemplarisch, beschreibend oder sinnbildlich – verwendet. Vergleichbar mit der Stagnation des Materialfortschritts der instrumentalen Komposition^{6 7}, hat sich ein Wandel im Umgang mit den digitalen Werkzeugen und Inhalten eingestellt. Klangeffekte, Projektionen, Syntheseprogramme und Transformationen sind größtenteils etablierte Techniken, welche zunehmend seltener als alleinige Raison d’Être für ein Werk ausreichen. Umso vielfältiger ist wiederum der kreative Forschungsbereich, welcher nach Präsentations- und Interaktionsformen sucht, die sich diskursiv mit unserer veränderten Lebensrealität – und damit mit den digitalen Werkzeugen und Darstellungen – auseinandersetzen.

4 Cornell, Lauren und Halter, Ed: *Hard Reboot: An Introduction To Mass Effect*, Cambridge Massachusetts: MIT Press, 2015, S. 20.

5 Weibel, Peter : „The Post-Media Condition“, in: *Metamute* (2006), online: <http://www.metamute.org/editorial/lab/post-media-condition> (Abruf: 20.7.2019).

6 Lehmann, Harry: *Gehaltsästhetik*, München: Wilhelm Fink Verlag, 2016, S. 197ff.

7 Lehmann, Harry: *Die digitale Revolution der Musik*, Mainz: Schott Verlag, 2012, S. 92.

1.2 Persönliche Motivation

Seit ich als Jugendlicher einen Computer besessen habe, ist das Wechselspiel zwischen analogen und digitalen Inhalten sowohl in meinem Privatleben als auch in meiner künstlerischen Tätigkeit ein zentrales Element. Meine musikalische (und künstlerische) Tätigkeit zeichnete sich immer durch eine Integration oder Verwebung von elektronischen Inhalten und Techniken sowie analogem Material aus. Seit Anbeginn meiner kompositorischen Arbeit bedeutete Musik zu machen für mich das Zerschneiden, Collagieren und Editieren von Samples und Audiospuren. Meine Sozialisierung ist durch eine elektronische Produktionsumgebung geprägt. Trotzdem spielte in meinem Leben auch das Analoge, Wilde, Spontane, Gestische, Direkte immer eine wichtige Rolle. Ich liebe es, performativ zu sein, in der Natur zu schlafen oder mit akustischen Instrumenten zu spielen. Diese gegenläufigen Pole haben mich schon immer angetrieben, Kunst zu produzieren. So habe ich zu Beginn Fieldrecordings mit elektronischen Natursimulationen gemischt, akustische Musikalben komponiert und dann im Verlauf eine Spur nach der anderen dekonstruiert oder im Free Jazz elektronische Performance Setups integriert. Die Reibung und Infragestellung des jeweils anderen hat mich beflügelt: Das Elektronische als ein analoges Objekt zu sehen und das Analoge durch das Elektronische zu simulieren. Ich wollte das Virtuelle, Konstruierte und Artificielle in einem Setting darstellen, welches nicht technisch kalt und klar ist. Das Digitale sollte immer durchschimmern, durch eine greifbare, warme, menschliche Oberfläche. Diese zentrale Dualität beinhaltet eine Reihe von Ambiguitäten, welche entweder damit verknüpft sind oder sich direkt daraus ergeben. Dazu gehören beispielsweise Aspekte der Authentizität und Körperlichkeit. Über die letzten zwanzig Jahre ist diese Tätigkeit von einem intuitiven Ansatz zu einem zunehmend bewusst reflektierten Ansatz geworden. Nicht zuletzt stellt die Erarbeitung dieses Textes einen weiteren Schritt in der Konkretisierung dieser Gesichtspunkte dar.

1.3 Post-digitaler Perspektivwechsel als Kompositionsstrategie

Begreift man den postdigitalen Turn als eine Veränderung der Wahrnehmung digitaler Inhalte oder eine Neuausrichtung der Position in Bezug auf die Digitalität, so stellt sich die Frage, wie sich die Kunst dazu verhalten kann oder sollte. Im Kontext der multimedialen Komposition empfinde ich diese Themenstellung als äußerst relevant. Aufgrund der gesellschaftlichen Konnotation der digitalen Medien würde ich sogar so weit gehen, im Sinne eines postdigitalen Imperativs, dass diese Konnotationen nicht mehr ausgeblendet werden können. Die Implikationen der digitalen Techniken sind ein integraler Bestandteil des Digitalen selbst geworden.

Eine künstlerische Auseinandersetzung mit dem Themenkomplex bietet die Chance, diese Aspekte sinnlich erfahrbar und unmittelbar erlebbar zu machen. Da die Folgen der Post-Digitalität gerade die Wahrnehmung, das Erleben und auch körperliche Interaktionen beeinflussen, ist es naheliegend, auch auf dieser Ebene eine Aufarbeitung vorzunehmen. Die von mir vorgeschlagene Technik des Perspektivabgleichs soll dabei die Möglichkeit geben, verschiedene Modi der Wahrnehmung und Interaktion zu vergleichen. Es werden so gegensätzliche

Modi der Präsentation und Kommunikation gegenübergestellt und somit greifbar gemacht. Ich verstehe darunter einen Prozess der Sichtbarmachung. Es sollen Folgen der Digitalisierung, welche unsichtbar, unbemerkt oder unbeachtet sind, in den Fokus gerückt werden. Da im Zuge der Post-Digitalität ein Verschwinden der Technik zu verzeichnen ist, kann die Kunst hier einen Raum bieten, Charakteristika wieder zum Beobachtungsgegenstand zu machen. Dieses Vorgehen realisiere ich in meiner eigenen künstlerischen Praxis im Wesentlichen durch die Konstruktion von immersiven Settings mit technischen Inhalten. Somit werden zunächst Szenarien konstruiert, welche dann in Folge dekonstruiert und mit einer anderen Perspektive kontrastiert werden können. Das kontinuierliche Abgleichen gegensätzlicher Betrachtungsmodi liefert hier den Raum für das Publikum, sich selbst ein Urteil zu bilden. Meine Kompositionen beinhalten in diesem Sinne keine klaren moralischen Schlussfolgerungen, sondern bieten eher ein experimentelles Setting an, welches das Publikum herausfordert, Stellung zu beziehen. Diesen Prozess betrachte ich als künstlerische Forschung, da es sich explizit nicht um illustrierende oder beschreibende Kunstwerke handelt, sondern um experimentelle Aufbauten mit offenem Ausgang. Viele meiner Stücke sind Setups, welche sich mit digital vermittelter Wahrnehmung auseinandersetzen. Dies ermöglicht die sinnliche Erfahrung der technischen Inhalte und dann auch die Bewertung durch das Publikum (und auch durch mich selbst). Diese Ansätze sind im wahrsten Sinne des Wortes forschend, da ich zusammen mit dem Publikum, etwas über die veränderten Modi der Wahrnehmung und Interaktion im postdigitalen Zeitalter lernen möchte.

1.4 Gliederung der Arbeit

Der vorliegende Text gliedert sich in zwei Hauptteile. Im ersten Teil beschreibe ich meine Kompositionsstrategie und ihre kontextuelle Einordnung (Kapitel 2 – 5). Im zweiten Teil führe ich eine Sammlung von Aufsätzen und Zeitschriftenbeiträgen zu dem Themenfeld an, welche ich in den vergangenen Jahren verfasst habe (Kapitel 6). Ich werde demnach zunächst meinen Ansatz der postdigitalen Techniken in der zeitgenössischen Komposition darlegen und in den kulturwissenschaftlichen Kontext einordnen. Dies werde ich mit diversen kürzeren Beiträgen exemplifizieren und konkretisieren.

Zunächst führe ich die Begriffe Post-Digital, Post-Internet und „New Aesthetic“ ein (Kapitel 2). Ausgehend von einer Beschreibung der digitalen Grundcharakteristika (Kapitel 2.1) werden deren Folgen im Rahmen des postdigitalen Turns dargelegt und systematisiert (Kapitel 2.2). Als zentrales Moment wird in diesem Abschnitt auch der digitale Fehler als künstlerisches Werkzeug besprochen (Kapitel 2.2.5). Als weitere direkte Folgen der Digitalisierung werden unter dem Begriff des „Post-Internet“ die Folgen einer weitreichenden Verbreitung des Internets zunächst gesellschaftlich und dann künstlerisch thematisiert (Kapitel 2.3). Die von James Bridle vorgeschlagene „New Aesthetic“ ist ein Sammelbegriff, welcher die Ausprägungen der digitalen Techniken auf die visuelle Sprache der Jetztzeit zu beschreiben versucht (Kapitel 2.4). Als zentrale Momente werden in diesem Kapitel die Sichtbarkeit der Technologie selbst und der technische Einfluss auf die Gesellschaft diskutiert.

Diese Zusammenfassung stellt die inhaltliche Grundlage und Motivation meiner eigenen Arbeit dar.

Im Anschluss positioniere ich meine künstlerische Tätigkeit im Kontext der künstlerischen Forschung (Kapitel 3). Zunächst zeige ich grundsätzliche Charakteristika und Fragestellungen der künstlerischen Forschung auf (Kapitel 3.1) und lege dabei einen Fokus auf die Wissensproduktion durch sinnliche Erkenntnis, Produktionsästhetik und das Wechselspiel zwischen forschendem Subjekt und zu untersuchendem Objekt. Danach setze ich diese Ansätze und Beobachtungen in Bezug zu meiner eigenen Praxis (Kapitel 3.2). Eine zentrale Rolle nimmt hier das Entwickeln von technischen Werkzeugen (Kapitel 3.2.2) und experimentellen Settings (Kapitel 3.2.3) ein. Dies bildet die Grundlage für die Auseinandersetzung mit dem postdigitalen Themenkomplex auf einer sinnlichen Erfahrungsebene in einem Versuchsaufbau mit offenem Ausgang. Eine methodische und an das Projekt angepasste Dokumentation soll als integraler Bestandteil der Kompositionen vorgestellt werden (Kapitel 3.2.4).

Meine Kompositionsstrategie stelle ich in Kapitel 4 als Werkzeug zur Erlangung eines postdigitalen Perspektivwechsels vor. Dabei stelle ich meine künstlerische Praxis als ein Mittel zum Abgleich verschiedener Perspektiven im Wechselspiel der analogen und digitalen Welt dar (Kapitel 4.1). Ich argumentiere, dass der Einfluss des Digitalen so elementar ist, dass eine Verwendung digitaler Inhalte zwingend postdigital gedacht werden muss (Kapitel 4.2). Eine sich postdigital positionierende Komposition kann Codes der Darstellung und Interaktion aktiv reflektieren und erfahrbar machen. Konkrete Beispiele sind der Einfluss von Programmoberflächen und die Affordance von digitaler Technik im Allgemeinen (Kapitel 4.3). Der digitale Fehler findet in meiner künstlerischen Arbeit als Instrument zur Brechung der Narration und der medialen Präsentation häufig Anwendung. Dies ist ein zentrales Mittel, um den Blick von der reinen Technik auf ihre Implikationen zu richten (Kapitel 4.4). Das Analoge und Digitale werden als zwei Ebenen diskutiert, welche sich zunehmend durchdringen und überlagern. Diese Kopplung und die künstlerisch herbeiführte Entkopplung werden als praktische Ansätze vorgestellt (Kapitel 4.5). Die Folgen einer zunehmenden Virtualisierung für den Wahrheitsbegriff und für Körperempfindungen schließen sich an (Kapitel 4.6 und 4.7). Abschließend wird konkret auf den Einfluss des „Post-Internet“-Shifts im Kompositionskontext eingegangen (Kapitel 4.8). Mit dem virtuellen Imperativ (Kapitel 4.9) wird die Sichtweise vorgeschlagen, dass die Nutzung digitaler Techniken immer einen virtuellen Charakter hat, welcher im künstlerischen Kontext nicht ausgeblendet werden sollte.

Der zweite Teil der Arbeit (Kapitel 6) beinhaltet fünf Aufsätze, welche in verschiedenen Zeitschriften veröffentlicht wurden. Diese Texte führen einige der im Haupttext vorgestellten Themen weiter aus und liefern außerdem zu einigen meiner Kompositionen und Techniken zusätzliche Details. Der Aufsatz „Die Ästhetik des Fehlers“ (Kapitel 6.1) führt im Detail die in Kapitel 4.3 eingeführte Verwendung des digitalen Fehlers aus und nimmt ebenfalls Bezug zu den in Kapitel 4.6 dargelegten Themen Authentizität und Wirklichkeit. In dem Aufsatz werden auch die allgemeineren Konnotationen des Fehlverhaltens und Scheiterns thematisiert. In dem Aufsatz „Virtualität und Täuschung“ (Kapitel 6.2) werden Aspekte der Körperlichkeit, Identität und Authentizität besprochen. Dieser Text führt auch Gedanken aus

Kapitel 4.6 fort und führt ergänzend Beispiele aus dem Kunst- und Kompositionskontext an. Der Aufsatz „Binäre Komposition“ (Kapitel 6.3) fasst das in dieser Arbeit wiederkehrende Thema der Ambivalenz und Dualität dann auf weiteren Ebenen, wie z. B. Humor, Intuition und Pop-Ästhetik, auf und weitet das Prinzip der gegensätzlichen Perspektiven auf ein breiteres Spektrum aus. Die Verwendung von Licht als postdigitales Visualisierungsmittel wird im Haupttext (Kapitel 4.3.3) eingeführt und im Aufsatz „Fokussierung des Blickes“ (Kapitel 6.4) um weiterführende Einblicke in die Verwendung von Licht in meiner Arbeit ergänzt. Der letzte Aufsatz „Unsichere Zustände“ gibt zusammenfassend eine Übersicht über grundlegende Intentionen meiner Arbeit (6.5) und reflektiert insbesondere das Wechselspiel vom Technischen und Menschlichen.