

Zum Nachdenken.
Reflexion über Konzepte, Material und Befunde

Postdigitale Medienkultur in der Hochschullehre

Ein Beispiel aus dem *Workbook Arts Education*:
Reisen durch Raum und Zeit mit *GoogleStreetView*

Kristin Klein^{1,*}

¹ Universität zu Köln

* Kontakt: Universität zu Köln,
Humanwissenschaftliche Fakultät,
Kunst & Kunsttheorie, Kunst und ihre Didaktik,
Gronewaldstr. 2, Brieffach: 23, 50931 Köln
kristin.klein@uni-koeln.de

Zusammenfassung: In der Perspektive postdigitaler Kunst- und Bildungstheorie sind digitale Tools an Praktiken, soziale Räume und gesellschaftliche Strukturen geknüpft und nicht als losgelöste technische Phänomene zu verstehen. Postdigitale Medienkultur in der Hochschule bedeutet daher konsequenterweise, Digitalisierung auch im Hinblick auf soziokulturelle Verflechtungen zu adressieren. Diese Perspektive ist grundlegend für das *Workbook Arts Education* (<http://myow.org/>), das in seiner Struktur, Funktion und Programmatik vorgestellt wird. An einem Beispiel zur künstlerischen Arbeit mit *GoogleStreetView* wird verdeutlicht, wie hybride kunst- und mediendidaktische Ansätze ein vielschichtiges Verständnis von Digitalität befördern können.

Schlagwörter: Digitalisierung; Medienkultur; aktuelle Kunst; Raum; Zeit; Navigation; Praxis



In der Allgegenwart digitaler Medien und ihrer vernetzten Infrastrukturen etablieren sich neue kulturelle Praktiken und Arten und Weisen, wie Kunst produziert, distribuiert und rezipiert wird. Dies verändert wiederum bildungstheoretische Grundannahmen und pädagogische wie didaktische Ansätze in Auseinandersetzung mit aktueller Kunst und Medienkultur. Zugleich geben künstlerische Arbeiten in verdichteter Form Aufschluss über Dynamiken einer digital vernetzten Welt und zeigen Alternativen zu etablierten Denk- und Handlungsweisen auf.

Von dem Konzept des Postdigitalen (Jandrić et al., 2018) ausgehend wird in diesem Text exemplarisch auf didaktische Fragen zu Kunst und Kultur der Gegenwart Bezug genommen. An einem Beispiel aus dem *Workbook Arts Education* zeigt sich, wie mit und durch Kunst einzelne Aspekte von Digitalität erfahr- und reflektierbar werden – in poetischen Reisen durch Raum und Zeit.

1 Postdigitale Medienkultur

Ursprünglich aus dem Bereich der elektronischen Musik (Cascone, 2000) hat sich der Begriff des Postdigitalen mittlerweile in den Künsten, den Human- und Sozialwissenschaften und in transdisziplinären Ansätzen (Jandrić et al., 2018) sowie in der Kulturellen Bildung (Jörissen, 2017) etabliert. Grundlegend ist die Annahme, dass digitale Technologie in einem solchen Maße mit sozialen, kulturellen, politischen und geografischen Umwelten verwoben ist, dass daraus neue kulturelle und symbolische Formen hervorgehen. Diese entfernen sich von einem Verständnis von Digitalisierung als Übertragung analoger in diskrete, binär codierte und scheinbar entmaterialisierte Einheiten. Der technische Charakter der Digitalisierung tritt in der Terminologie der Postdigitalität zugunsten soziokultureller Faktoren in den Hintergrund. Gegenwärtig bildet der Begriff der Postdigitalität einen Knotenpunkt für aktuelle Kunst sowie Forschung, die „die heutigen informationstechnisch-industriell-politischen Komplexe und Regimes reflektiert“ (Cramer, 2016). Das Präfix *Post* verweist dabei auf relationale Transformationsprozesse materiell-kultureller Bedingungen (Jörissen & Unterberg, 2019), veränderte Handlungs- und Wahrnehmungsweisen (Stalder, 2017) und neue (Macht-)Strukturen (Cramer, 2015) im Kontext der Digitalität.

Ähnlich fokussiert der Begriff *Post-Internet*, überwiegend in der Bildenden Kunst rezipiert und auf diesen Kontext zugespißt, vernetztes Denken und Handeln in Prozessen der künstlerischen Produktion, Distribution und Rezeption:

“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.” (Archey, 2012, o.S.)

Beide Konzepte, *Post-Internet* und *Postdigital*, bezeichnen demnach nicht nur, in zeitlicher Markierung, eine Alltäglichwerdung digitaler Geräte, sondern ein umfassendes Verständnis einer durch Digitalisierungseffekte angetriebenen Transformation kultureller Praxen, die sich in der Kunst beispielsweise in netzwerklogischen Produktionsweisen, verteilter Autor*innenschaft oder fluiden Kunstwerken zeigt (Klein, 2019).

Im Klima dieser Veränderungen braucht es didaktische Konzepte, die den digitalen Wandel gleichermaßen als Gegenstand adressieren wie Methoden für den Umgang mit Phänomenen postdigitaler Medienkultur entwickeln. Beides sind zentrale Anliegen des *Workbook Arts Education* (Klein et al., 2018), einer Online-Plattform¹ des Instituts für Kunst & Kunsttheorie der Universität zu Köln, die im Folgenden vorgestellt wird.

¹ Die Plattform befindet sich im Aufbau. Es sind Reihen in Planung, die mehrere Beiträge zu einem Thema bündeln, darunter zu Machine Learning und algorithmischen Entscheidungen.

2 Das *Workbook Arts Education*

Das *Workbook Arts Education* versammelt innovative Konzepte für Kunstpädagogik und kulturelle Medienbildung mit Bezug zu Phänomenen postdigitaler Kunst und Kultur. Gemeinsam mit Kunstlehrer*innen und Praktiker*innen der Kulturellen Bildung werden Unterrichtsentwürfe konzipiert, erprobt und anschließend auf der Plattform zur freien Verfügung gestellt. Von Praktiker*innen für Praktiker*innen erstellt, konturieren sich in den Beiträgen didaktische Ideen für einen Umgang mit aktuellen Bedingungen von Algorithmität, Referenzialität und Gemeinschaftlichkeit (Stalder, 2017), „um Schule und andere Institutionen der kulturellen Bildung vor dem Hintergrund lernender Algorithmen, Whistleblowing, Hactivism, Softwarearchitekturen, Crowdsourcing, Digital Commons... konsequent weiter zu gestalten“ (Klein et al., 2018, o.S.). Die Plattform soll dazu ermutigen, Fragestellungen digitaler Kultur in die Unterrichtspraxis zu integrieren, eigene Projekte zu konzipieren, umzusetzen und mit anderen zu teilen. Sie bietet bislang einige Beispiele zu verschiedenen Schlagworten (wie *Meme*, *Remix* oder *Raum*), jedoch lässt sich mit der Suchfunktion auch nach Formaten (Einzel- oder Gruppenarbeit, Unterrichtseinstieg, -sequenz oder -reihe) und nach verschiedenen Zielgruppen (Schüler*innen der Unter- oder Oberstufe, Studierende etc.) filtern.

Bislang finden sich vor allem Beispiele aus der Hochschullehre auf der Plattform. Diese führen jeweils mit einem kurzen Abstract in die Thematik ein, bieten übersichtlich zusammengefasst Hintergrundinformationen und Ressourcen zu Phänomenen postdigitaler Medienkultur und gliedern die Unterrichtsidee durch Rahmendaten, konkrete Aufgabenstellungen, Prozessbeschreibungen und eine Liste der zur Durchführung benötigten Materialien. Außerdem zeigen sie Beispiel-Ergebnisse von Studierenden bzw. Schüler*innen.

In Seminaren, Workshops und Fortbildungen werden Impulse aus dem *Workbook Arts Education* eingesetzt – so auch im Fall des Beitrags von Jane Eschment (2018), der, u.a. auf eine Arbeit der Künstlerin Johanna Steindorf Bezug nehmend, vielseitige kunst- und mediendidaktische Annäherungen an Digitalität bietet, sowohl thematisch als auch handlungspraktisch. Beide Dimensionen lassen sich, zunächst in der Betrachtung eines Films von Steindorf und anschließend durch Jane Eschments didaktischen Entwurf, nachvollziehen.

3 Kunst, Didaktik, Digitalität – ein Beispiel

3.1 Künstlerische Annäherung: *present views on past streets – Stockholm*

“It’s quiet here. There’s only a light breeze that streams throughs the trees and the grass. Behind the trees, I see 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, o.S.).

So beginnt der Film *present views on past streets – Stockholm* (2017) 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 wird aufgeblendet: Es sind nun lichtdurchflutete Bäume an einem Hang zu sehen, eingeraht durch die Benutzeroberfläche von *GoogleStreetView*. Als Betrachtende folgen wir der Bildschirmaufnahme und Raumerkundung Steindorfs, die sich per Klick und Scrolling durch die (virtuellen) Straßen Stockholms bewegt (s. Abb. 1 auf der folgenden Seite).

Present views on past streets – Stockholm 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, o.S.). 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 aufzeichnete, wird bei Steindorf Teil einer narrativ-erkundenden Tour. Die zuvor zufällig festgehaltenen Situationen und Personen geben ihr Anlass zur spekulativen Befragung.



Abbildung 1: Screenshot aus: Johanna Steindorf (2017). *Present views on past streets* – Stockholm. Min. 00:45

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. So überlagern sich in ihrer Arbeit verschiedene Zeit- und Räumlichkeiten sowie Modi der Raumerkundung. In der Navigation durch das Google-Bildmaterial, das von 2014 stammt, 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, mittlerweile selbstverständlich gewordene, medienkulturelle Praktiken zu thematisieren.

3.2 Digitalität als Gegenstand der Hochschullehre

Steindorf adressiert digitale Medialität, indem sie sich in ihrem Remix-Video die strukturellen Aspekte des digitalen Bildmaterials von *GoogleStreetView* zunutze macht und sie gleichsam an die Oberfläche bringt. Dieses Bildmaterial ist selbst schon Produkt eines Remixes, ein aus vielen Bildern zusammengefügtes Bild, das offen ist für die weitere Bearbeitung durch verschiedene Nutzer*innen. 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 Pro-

duktivität 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.

Ausgehend von Steindorfs Arbeit lassen sich verschiedene Aspekte von Digitalität und veränderten bildbezogenen kulturellen Praktiken thematisieren:²

- *Visualität*: *GoogleStreetView* bietet vordergründig eine visuelle Orientierung in der Welt und gleichsam einen exklusiv visuellen Zugang zur Welt in ihrer artifiziellen Präsenz – einen Zugang zu ihrem datenmorphen virtuellen Double.
- *Instantaneität*: Es ist eine sofortige, quasi „entkörperlichte“ Zugänglichkeit zu jedem erdenklichen Ort auf der Welt (insofern der spezifische Teil in *GoogleStreetView* erfasst abgebildet ist).
- *Manipulierbarkeit*: Die visuelle Abbildung der Welt in *GoogleStreetView* wird als Handlungsaufforderung wahrgenommen. Nutzer*innen können und 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 auf dem Bildschirm, in dem Nutzer*innen navigieren. Damit sind auch Fragen der Aktualisierung und Versionierung von Datenmaterial und Software aufgeworfen.
- *Effizienz*: In der Regel werden auf *GoogleMaps* der kürzeste, bequemste und schnellste Weg zu einem Ziel oder eine bestimmte, nützliche Information zu einem spezifischen Ort gesucht.
- *Datensouveränität*: An den verpixelten und ausgeblendeten Stellen im bildlichen Kontinuum von *GoogleStreetView* werden Fragen der Überwachung und Privatsphäre thematisch.

Die hier aufgezählten und noch weitere Aspekte sind bei der Orientierung mit Online-Karten also immer im Spiel, beispielsweise bei der Navigation durch eine fremde Stadt. Sie sind im selbstverständlichen Umgang mit Medientechnologien nicht bewusst. Denn „selbstverständlich“ heißt in diesem Fall, dass Medien und Apps, auch wenn sie im Alltag funktional eingesetzt werden, nicht gleichsam immer auf ihre technologischen Bedingungen, ihre medialen Beschaffenheiten und ihre Ästhetik hin befragt werden.

Künstlerische Arbeiten wiederum können helfen, eine fragende, ästhetische Haltung gegenüber den medienkulturellen Rahmungen unserer Erfahrungen und Praktiken, zur Kultur von Mediengebrauch 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, wie sich am Beispiel der Videoarbeit Steindorfs zeigt.

3.3 Didaktische Erweiterung: „Imagine Places you’ve [never] been before“

Das didaktische Konzept „Imagine Places you’ve [never] been before“ von Jane Eschment (2018) wurde im Kontext eines Seminars mit Studierenden an der Universität zu Köln konzipiert. Es schließt unter anderem an die bildreflexiven künstlerischen Arbeiten von Johanna Steindorf an und setzt sich mit dem Bildarchiv von *GoogleStreetView* und seinem Potenzial als künstlerisches Material auseinander:

² Nachfolgende Überlegungen sind in Kollaboration mit Manuel Zahn entstanden und hier leicht abgewandelt (vgl. Klein & Zahn, 2020).

„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 [*GoogleStreetView*]?“ (Eschment, 2018, o.S.)

In diesen Fragen zeichnet sich exemplarisch eine Vielfalt an Anschlussmöglichkeiten ab, die die Arbeit Johanna Steindorfs für die Thematisierung postdigitaler Medienkultur in der Hochschule bietet. Sie beziehen unterschiedliche Aspekte gegenwärtiger Bildzirkulation ein, wie sie im vorhergehenden Abschnitt exemplarisch skizziert wurden. Darüber hinaus werden künstlerische Strategien aufgezeigt, die durch Verfremdung, Umdeutung und Erweiterung des Bildmaterials zweckrationale Wahrnehmungsgewohnheiten irritieren und infrage stellen (Eschment, 2018, o.S.).

Eschment regt Studierende mit ihren Aufgabenstellungen zu intermedialen praktischen 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, o.S.)

Die Fragen regen eine prozessuale ästhetische Forschung, im Web genauso wie im physischen Raum, an und erhöhen die ästhetische Aufmerksamkeit gegenüber einem alltäglich gewordenen Bildmaterial. Mittels Desktop-Recherche und Erweiterung traditioneller Video- bzw. Fotografie innerhalb von *GoogleStreetView*-Umgebungen 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 zu Privatsphäre, öffentlichem Raum und Überwachung.

Andere künstlerische Auseinandersetzungen in der Seminarreihe, die sich ebenfalls dem Reisen widmen, betonen wiederum die Möglichkeiten inklusiven Arbeitens, insofern als sie übliche Barrieren des Reisens, physische wie psychische, umgehen: In *Agoraphobic Traveller* dokumentiert die Künstlerin Jaqui Kenny (2016, fortlaufend) ihre Ausflüge via *GoogleStreetView* und postet dabei entstandene Bilder auf Instagram. 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. Auf ihrem Instagram-Account versammelt sie Screenshots dieser Unternehmungen, die mit feiner Sensibilität für Bildkompositionen, Farben und Motive ausgewählt sind. Durch Hashtags und Kommentare verlinkt, reisen ihre Bilder wiederum um die Welt. Diese mittlerweile alltäglich gewordene Distribution über soziale Medien als Teil der Bildproduktion nimmt Jane Eschment mit ihrem Angebot auf, die eigenen Bilder auf Instagram zu posten. So weitet sie das Seminargeschehen selbstverständlich auf andere Plattformen aus, die zur natürlichen Umwelt für junge Erwachsene geworden sind. Damit antwortet die Seminarreihe inhaltlich wie praktisch konsequent auf postdigitale Bedingungen der Bildzirkulation und auf Dynamiken der Non-Linearität, Gleichzeitigkeit, Vernetzung und Modifizierbarkeit von Bildern und transmedialen Erzählweisen.

4 Postdigitale Medienkultur in der Hochschullehre

Die hier vorgestellten künstlerischen Beispiele und ihre didaktische Aufbereitung aus der Seminarreihe „Imagine Places you’ve [never] been before“ illustrieren exemplarisch eine Praxis gelebter postdigitaler Medienkultur in der Hochschullehre. Von einem soziokulturellen Verständnis digitaler Kultur ausgehend, wie es im Begriff des Postdigitalen zentral ist, geraten kulturelle Codes, veränderte Wahrnehmungs- und Handlungsweisen in den Blick. Dabei regen die von Jane Eschment entwickelten Aufgaben und Impulse subjektive Zugänge und biografische Bezüge genauso an wie eine kritisch-reflexive Auseinandersetzung mit den Bedingungen postdigitaler Medienkultur. Das besondere Potenzial der hier vorgestellten künstlerisch-ästhetischen Annäherungen liegt gerade in der Abweichung von der alltäglichen Nutzung eines Dienstes wie *GoogleStreetView*. Auf diese Weise werden Dimensionen von Raum, Zeit, Körperlichkeit und Orientierung unter postdigitalen Vorzeichen in ihrer Hybridität erfahrbar und damit vielschichtig verhandelbar. Hochschullehre im postdigitalen Zeitalter kann solche unterschiedlichen Facetten integrieren, um ein Verständnis für aktuelle Phänomene digitaler Technologie lebensnah, anschaulich und zugleich multiperspektivisch herzustellen und sich damit der Komplexität einer Verquickung von Technologie und sozialen, geografischen und materiell-kulturellen Bedingungen stellen.

5 Post-Internet Arts Education

Das *Workbook Art Education* und das hier vorgestellte Konzept der Seminarreihe von Jane Eschment bilden lediglich einen Ausschnitt aus zahlreichen Projekten und Aktivitäten des Forschungsschwerpunkts *Post-Internet Arts Education Research* (Meyer et al., 2019) am Department für Kunst und Musik der Universität zu Köln. Zentraler Forschungsgegenstand des Schwerpunkts sind die veränderten Bedingungen künstlerischer und ästhetischer Praxis vor dem Hintergrund zunehmender Verbreitung digital-verbundener Technologie. Hier finden sich Ansätze zur begrifflichen, theoretischen und methodischen Fundierung des Forschungsfeldes von Post-Internet-Kunst und bildungstheoretische Untersuchungen zu ästhetischen Praktiken im Kontext postdigitaler Medienkulturen. Außerdem umfasst der Schwerpunkt unterschiedliche Formate des Praxistransfers wie Fortbildungen zu postdigitaler Medienkultur in der Schule und das 2021 gegründete *Algorithmic Literacy Lab**, das in Zusammenarbeit von Künstler*innen, Wissenschaftler*innen und Akteur*innen aus der Bildungspraxis Unterrichtsentwürfe für einen diskriminierungskritischen Umgang mit digitaler Technologie konzipiert. Weitere Informationen und Ressourcen wie Vorträge, Texte, kurze Erklärvideos u.a.m. zu postdigitaler Kunst und Medienkultur sind auf der Website abrufbar unter www.piaer.net.

Literatur und Internetquellen

- Archey, K. (2012). *Postinternet Observations*. <https://artaftertheinternet.files.wordpress.com/2013/10/eeadf-postinternetessay.pdf>
- Cascone, K. (2000). The Aesthetics of Failure. “Post-Digital” Tendencies in Contemporary Computer Music. *Computer Music Journal*, 24 (4), 12–18. <https://doi.org/10.1162/014892600559489>
- Cramer, F. (2015). What Is ‘Post-Digital’? *APRJA – A Peer-Reviewed Journal About*, 3 (1), 10–24. <https://doi.org/10.7146/aprja.v3i1.116068>
- Cramer, F. (2016). Nach dem Koitus oder nach dem Tod? Zur Begriffsverwirrung von „postdigital“, „Post-Internet“ und „Post-Media“. *Kunstforum International*, 242 (1), 54–67.

- Eschment, J. (2018). Road Trips. Imagine Places You've [Never] Been Before. In K. Klein, G. Kolb, T. Meyer & K. Schütze (Hrsg.), *myow – Workbook Arts Education*. <http://myow.org/roadtrips/>
- Jandrić, P., Knox, J., Besley, T., Ryberg, T., Suoranta, J. & Hayes, S. (2018). Postdigital Science and Education. *Educational Philosophy and Theory*, 50 (10), 893–899. <https://doi.org/10.1080/00131857.2018.1454000>
- Jörissen, B. (2017). Subjektivierung und „ästhetische Freiheit“ in der post-digitalen Kultur. *Kulturelle Bildung Online*. <http://www.kubi-online.de/artikel/subjektivierung-aesthetische-freiheit-post-digitalen-kultur>
- Jörissen, B. & Unterberg, L. (2019). DiKuBi-Meta [TP1]: Digitalität und Kulturelle Bildung. Ein Angebot zur Orientierung. In B. Jörissen, S. Kröner & L. Unterberg (Hrsg.), *Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung* (Kulturelle Bildung und Digitalität, Bd. 1) (S. 11–24). kopaed.
- Kenny, J. (2016, fortlaufend). *Agoraphobic Traveller*. <https://www.instagram.com/streetview.portraits/>
- Klein, K. (2019). Ästhetische Dimensionen digital vernetzter Kunst. Forschungsperspektiven im Anschluss an den Begriff der Postdigitalität. *Kulturelle Bildung Online*. <https://www.kubi-online.de/artikel/aesthetische-dimensionen-digital-vernetzter-kunst-forschungsperspektiven-anschluss-den-0>
- Klein, K., Kolb, G., Meyer, T. & Schütze, K. (2018). *myow – Workbook Arts Education*. <http://myow.org/>
- Klein, K. & Zahn, M. (2020). GoogleStreetView-Wanderungen. Aktuelle Unterrichtspraxis im Kontext postdigitaler Medienkultur. *BÖKWE-Fachblatt*, 64 (1), 142–146.
- Meyer, T., Zahn, M., Herlitz, L. & Klein, K. (2019). PIAER: Post-Internet Arts Education Research. 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* (Kulturelle Bildung und Digitalität, Bd. 1) (S. 161–172). kopaed.
- Stalder, F. (2017). *Kulturen der Digitalität*. Suhrkamp.
- Steindorf, J. (2017). *Present views on past streets – Stockholm*. <http://www.johannasteindorf.de/>

Beitragsinformationen

Zitationshinweis:

Klein, K. (2022). Postdigitale Medienkultur in der Hochschullehre. Ein Beispiel aus dem „Workbook Arts Education“: Reisen durch Raum und Zeit mit „GoogleStreetView“. *DiMawe – Die Materialwerkstatt*, 4 (4), 47–54. <https://doi.org/10.11576/dimawe-5780>

Online verfügbar: 06.10.2022

ISSN: 2629–5598



Dieser Artikel ist freigegeben unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung, Weitergabe unter gleichen Bedingungen, Version 4.0 International (CC BY-SA 4.0).

URL: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/de/legalcode>