//Martina Fladerer

# Hybride Vermittlungsräume, Partizipation und Umweltbewusstsein: Ein Match?

Nicht erst seit Corona, sondern seit der Entstehung des Web 2.0 verschmelzen das physische und das virtuelle Dasein und Handeln immer mehr – doch gerade seit März 2020 wird diese Verzahnung auch im Kunst- und Kulturbereich deutlich forciert. Mit hybriden Räumen bzw. ganz allgemein dem Web 2.0 wird oftmals die Hoffnung verbunden, dass diese Zugänge zur Demokratisierung und Einbindung verschiedenster Anspruchsgruppen führen. Auch hinsichtlich der Eindämmung der Klimawandelfolgen und des $CO_2$-Ausstoßes werden mit Beteiligungsverfahren große Hoffnungen verbunden.

Der vorliegende Beitrag geht anhand konkreter Beispiele folgenden Fragen nach: Inwiefern können Räume an der Schnittstelle von physischer und virtueller Teilhabe – also hybride Räume – in der Kunstvermittlung interessant sein, vor allem, wenn es darum geht, für Themen im Kontext von Umwelt und Klima zu sensibilisieren? Wie können derartige Räume aussehen und was kennzeichnet sie? Welche Chancen ergeben sich, was ist kritisch zu sehen? Inwiefern ist es gerechtfertigt, von hybriden partizipatorischen Räumen zu sprechen? Dies geschieht im Bewusstsein, dass sowohl der Begriff der Hybridität als auch der der Partizipation in diesem Rahmen nur in aller Kürze und nicht ausdifferenziert verhandelt werden.

## Demokratisierung durch Mixed Reality?

In der Tat hat sich in den letzten 20 Jahren der Schwerpunkt vom Publishing zur Partizipation verschoben und das Web wurde von einer starren Informationsquelle zu einem interaktiven Mitmachmedium (vgl. O'Reilly 2005).(*12) Der Begriff der „Partizipation" ist jedoch in diesem Zusammenhang durchaus kritisch zu beleuchten. Denn sowohl im Bereich der Kunst (vgl. Cornwall 2008;(*3) Feldhoff 2011;(*4) Scheurle 2017;(*14) Mataresso 2019(*10)) wie auch im Bereich der Umweltbildung (vgl. Walk 2013;(*16) Baasch 2015(*1)) wird der Begriff geradezu inflationär verwendet und meint Beteiligungsverfahren, die von symbolischer bis transformativer Teilhabe reichen. Insbesondere dann, wenn den Beteiligten wenig oder keinerlei Einfluss auf die Prozessgestaltung, Fragestellungen oder auf die Analyse und Ergebnisproduktion eingeräumt wird, stellt sich jedoch die Frage, inwiefern Ziele wie Demokratisierung oder Aktivierung tatsächlich erreicht werden können.

Das Hybride von Räumen ergibt sich – in Anlehnung an Javanshirs *Hybrid Game Model* (vgl. Javanshir et al. 2019)(*7) – durch die Kombination verschiedener Kanäle und Zugangsmöglichkeiten, über die Teilnahme stattfinden kann, je nach aktuellen Bedürfnissen und je nach Situation. Sowohl die Teilnahme über die physische als auch über die virtuelle Welt sind realitätskonstruierend. „[B]ig and small screens blend virtual environments into everyday life, and old binaries dissolve as the virtual and the actual take on a 'strange equality.'" (Welsh 2016: 171)(*17) So entsteht in hybriden Räumen eine Realität, welche als „mixed reality" (MR) bezeichnet wird. Oder mit Donna Haraway (vgl. 1995)(*6) gedacht: eine cyborgische Welt, bestehend aus Natur-Techno-Kultur-Netzwerken.

Liegt in dieser Verflechtung von digitalen und physischen Räumen und der gleichzeitigen Verzahnung von Kunst und Natur ein möglicher Weg, um das Wissen um den Klimawandel und seine Folgen zu vermitteln? Der Philosoph Roman Krznaric schreibt angesichts der drohenden, gravierenden Folgen der Klimakrise, dass es nicht an Wissen oder Argumenten fehle, stattdessen brauche es „practical measures to help those who are distant through time or distant across space. If we fail to become empathetic revolutionaries, the gap between climate knowledge and action will never be closed." (Krznaric 2008: 12) (*9)

## Einpflanzen, nachspüren – Der *Tactical Sound Garden*

Das Projekt *Tactical Sound Garden* von Mark Shephard, eine Open-Source-Software-Plattform, stammt bereits aus dem Jahr 2006. Dahinter steht die Idee, einen großen Sound-Garten anzulegen, welcher öffentlich zugänglich ist – in seiner Anlage ist der *TSG* eine Mischung aus *Pokémon Go* und Guerilla Gardening. *TSG* ermöglicht jeder Person mit WiFi-Zugang, Klänge der Stadt in eigenen, öffentlichen Sound-Gärten auf der virtuellen Karte „einzupflanzen", indem er:sie seine:ihre akustische Umgebung mit einem mobilen Endgerät aufnimmt und als digitale Aufnahme abspeichert. Das Projekt basiert auf der Idee von Community-Gärten

> to posit a participatory environment where new spatial practices for social interaction within technologically mediated environments can be explored and evaluated. Addressing the impact of mobile audio devices like the iPod, the project examines gradations of privacy and publicity within contemporary public space. (Shepard 2006) (*15)

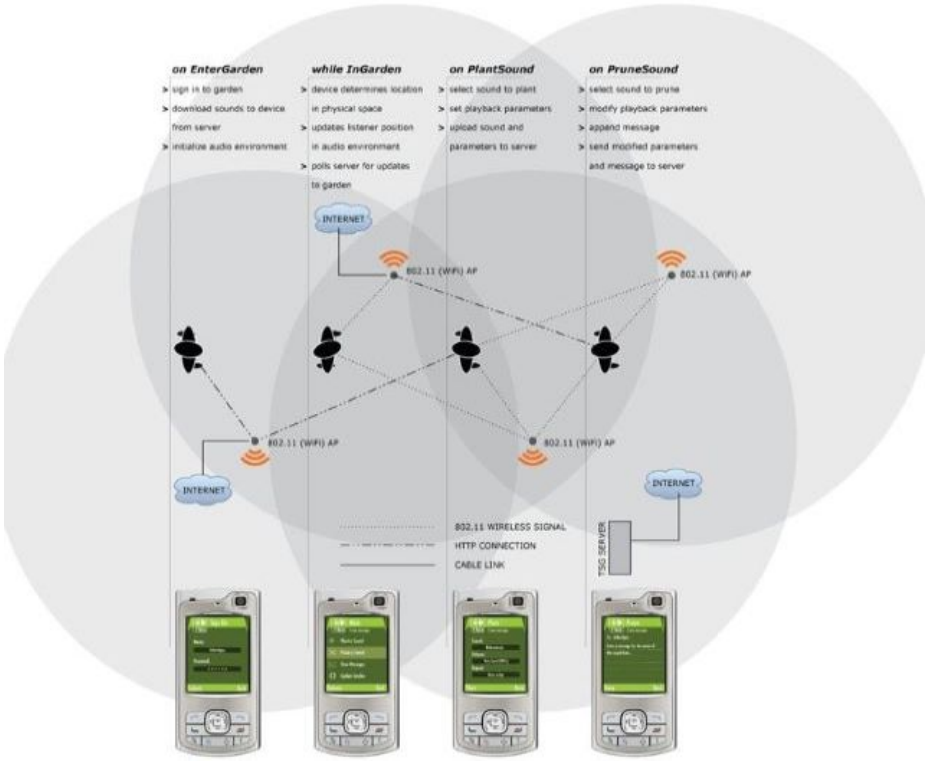


Abbildung 1: *TSG* Konzeptentwurf mit verschiedenen Interaktionsstadien (Shepard

2006) (*15)

In Städten mit flächendeckendem WiFi-Zugang können sich die Sound-Gärten potenziell über die ganze Stadt erstrecken, verschiedene Städte und Menschen werden durch die technisch-natürlichen Sounds verbunden und können über diese in Kontakt treten. Eine solche Materialsammlung schafft Verbindungen zwischen Menschen und Umwelt und zwischen verschiedenen Orten und Zeiten, denn die eingepflanzten Sounds bleiben zum Nachhören zugänglich. Durch das Einhören in andere Umwelten können schließlich auch für weiter entfernte Personen Veränderungen in den Umweltklängen nachvollziehbar gemacht werden. Der *Tactical Sound Garden* basiert auf einer Umweltästhetik, die sich nicht an einer ästhetischen Qualifikation orientiert, sondern daran, „wie man sich in einer Umgebung fühlt. Es handelt sich um das leibliche Spüren." (Böhme 2021: 51) (*2)

## Einbinden, aktivieren – Das *Museum4punkt0*

Ein zweites Beispiel für hybride Beteiligungsräume stellt die Initiative *Museum4punkt0* dar. Dabei handelt es sich um eine Vernetzung von deutschen Kultureinrichtungen mit dem Ziel, gemeinsam über unterschiedlich ausgerichtete Projekte zur digitalen Kulturvermittlung zu diskutieren und zu reflektieren (vgl. Museum4punkt0). (*11) Das Teilprojekt *RealDigital – Hybride Kultur-Veranstaltungen* der *Stiftung Humboldt Forum* widmet sich dabei explizit Vermittlungsräumen an der Schnittstelle zwischen physischer und virtueller Welt. Es wird danach gefragt, wie hybride Veranstaltungen partizipativer werden könnten. Als Ziele werden der Austausch zwischen Referent:innen und dem Publikum und der Austausch zwischen den Teilnehmenden untereinander genannt, sowie Einbindungsmöglichkeiten der Teilnehmenden, beispielsweise die Mitentscheidung über den Veranstaltungsverlauf. Das Teilprojekt findet sich gerade noch im Aufbau, allerdings ist die mobile App *Ping! Die Museumsapp* bereits verfügbar und kann genutzt werden. Die App funktioniert ähnlich wie die Tinder-App. Es können Ausstellungsobjekte je nach individuellem Interesse „gematched", besucht und es kann mit ihnen „gechattet" werden.

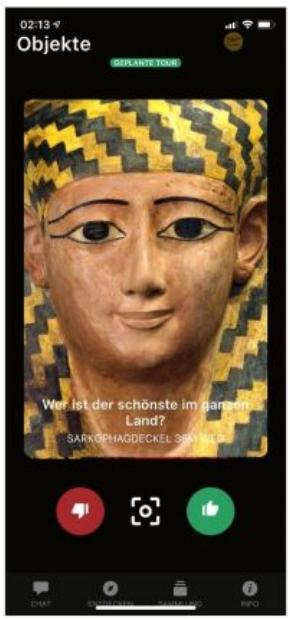

Abbildung 2: Folie aus dem Vortrag von Johannes Bernhardt und Christiane Lindner, Badisches Landesmuseum, Screenshot (Webex) (*Museum4punkt0*) (*9)

*Ping! Die Museumsapp* konzentiert sich darauf, Besucher:innen mit Kunstwerken bekannt zu machen, der Umweltaspekt wird in dieser Version nicht fokussiert. Dennoch ist die App in diesem Zusammenhang interessant, denn es ließe sich eine ähnliche App für Ausstellungen konzipieren, welche das Thema Klimawandel oder das Verhältnis von Mensch und Natur thematisieren. Über eine App – so meine ich – könnte z.B. eine Beziehung zu bedrohten Arten hergestellt werden. So könnte das von Donna Haraway geforderte Verwandtmachen mit anderen Spezies über einen „Face Swap" spielerisch ausprobiert werden: Wie sähe wohl ein Mischwesen aus mir und einem Alpenskorpion aus? Welche Spezialfähigkeiten hätte es? Wie würde es fühlen, sich bewegen, kommunizieren? Gerade im Bereich des Digitalen ließen sich lustvoll Zukunftsimaginationen spinnen, Sounds von morgen basteln, Kreaturen erschaffen. Wie würde sich wohl ein cyborgisches künftiges Miteinander gestalten? Welche Geschichten kämen darin vor? Ferner könnten über die App Hinweise gegeben werden, wie man selbst konkret handeln und zu ökologischer Gerechtigkeit beitragen kann.

Ebenfalls Teilprojekt von *Museum4punkt0* ist das Projekt *Landschaftsfotoportal: ERHALTEN. ERSCHLIEßEN. NUTZBAR MACHEN* – ein Webportal, das es ermöglicht, Bürger:innenwissen in die Forschung miteinzubeziehen und den Wandel der Lebensräume im vergangenen Jahrhundert zu thematisieren. So können das Schmelzen der Gletscher, der Rückgang der Wälder, Bebauung oder Veränderungen durch die Agrarwirtschaft sichtbar gemacht werden. Online und unabhängig vom Museumsbesuch laden die Nutzer:innen analoge Landschaftsfotografien aus privaten Beständen hoch, die dann digitalisiert und öffentlich zugänglich gemacht werden. Durch diese Biodiversitätsforschung sollen neue Wege der Teilhabe erschossen und ökologische Zusammenhänge nachvollziehbar gemacht werden.

## Aufklären, sichtbarmachen – Der *Brocken*

Wie ambivalent die Wende hin zur Digitalisierung gleichzeitig zu betrachten ist, macht das Projekt *Brocken* deutlich: Als Plug-in konzipiert, soll es die ressourcenintensive, materielle Infrastruktur des Internets wahrnehmbar machen, indem es diese in ein digitales Volumen übersetzt. Dazu wird die gesendete Datenmenge getrackt und gespeichert und ein vom Nutzer:innenverhalten abhängiges 3D-Gebilde, ein sogenannter Brocken, kreiert. Zudem kann über eine Legende die Materialität des Brockens entschlüsselt werden und so Auskunft geben über den Anteil der enthaltenen Rohstoffe, beispielsweise Kupfer, Kunststoff, Aluminium. Zugleich informiert die Darstellung über sekundäre, unsichtbare Mengen wie $CO_2$-Ausstoß und Energieaufwand (vgl. Gebker/Eilin/Eckl 2021). (*5)

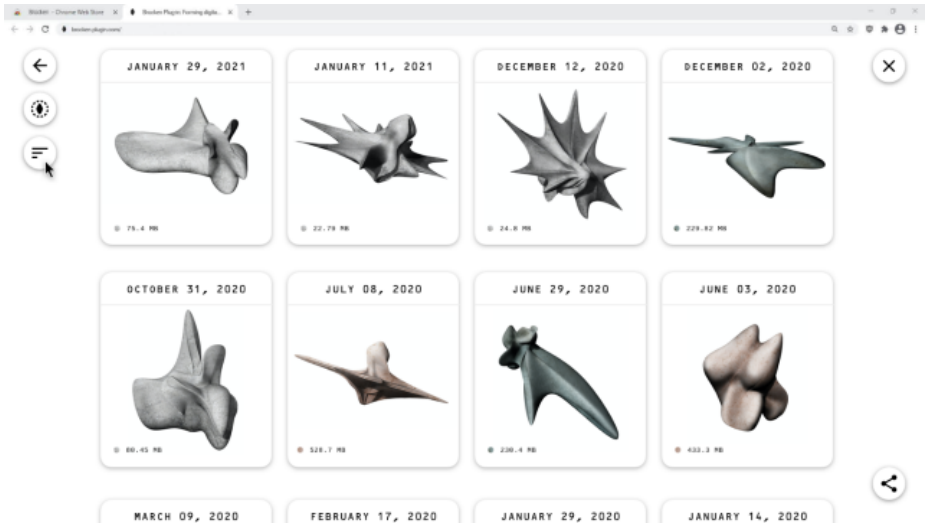


Abbildung 3: Beispiele von *Brocken* (Gebker/Eilin/Eckl 2021)[citation]5[/citation]

## Hybride Vermittlungsräume als partizipatorische Räume?

Dass in der Verzahnung von digitalen und virtuellen Welten großes Potenzial liegt, ist unbestritten. Davon zeugt auch die Impulskonferenz *Das Museum der Zukunft ist kein Museum mehr*, welche am 3. Juli 2020 vom Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe (ZKM) ausgerichtet wurde. Hier heißt es:

> Das Museum der Zukunft muss ganzheitlich gedacht werden: als ein intelligenter Hybrid aus Analogem und Digitalen muss es, im Sinne des Bildungsauftrags, so viele Türen wie möglich zu einer kritischen Auseinandersetzung mit der gesellschaftlichen Entwicklung öffnen. (Zentrum für Kunst und Medien 2020) (*18)

Dies gilt insbesondere dann, wenn Kunst nicht als autonomes Tun verstanden wird, sondern wenn über künstlerische Prozesse auch gesellschaftliche Prozesse begleitet und verschiedene Anspruchsgruppen einbezogen werden sollen. Wenn Kunst und ökologischer, ökonomischer und gesellschaftlicher Wandel zusammen gedacht werden, wenn danach gefragt wird, wie mit und durch Kunst nach Lösungen für eine nachhaltigere Zukunft gesucht werden kann, öffnen sich Räume, um Neues zu denken. Zugleich geht eine solche engagierte Kunst im besten Fall sowohl medial wie auch thematisch auf die Lebensgewohnheiten und Forderungen der Digital Natives bzw. der Generation *Friday for Futures* ein. Das lässt die Vermutung zu, dass diese Angebote für sie an Relevanz gewinnen.

Als Herausforderung erweist sich im Bereich der hybriden Angebote allerdings der Anspruch nicht nur „interaktiv", sondern auch „partizipatorisch" zu sein. Interaktive Angebote unterscheiden sich von partizipatorischen dahingehend, dass sie nicht in Gruppensituationen realisiert werden, sondern sich vor allem an Individuen wenden (vgl. Kravagna 1998, o. S.). (*8) Letzteres ist bei den untersuchten Beispielen der Fall, sie sind also durchaus „interaktiv". Die Teilnahme ist jedoch nur begrenzt als gemeinschaftliches Handeln zu betrachten. Außerdem ließen interaktive Angebote nach Kravagna (vgl. ebd.) (*8) zwar multiple Reaktionen zu und in Folge könne die Situation beeinflusst werden. Die strukturelle Anlage könne jedoch nicht grundlegend verändert oder mitbestimmt werden. Insofern lässt sich durchaus kritisch fragen, ob das „Mitmachen" im digitalen Raum automatisch gleichzusetzen ist mit „Partizipation", wenn die Regeln und Rahmenbedingungen einer Beteiligung

schon fix vorgegeben sind. Nicht zu vernachlässigen ist ferner der Aspekt, dass Partizipation auch heißt, die Interessen der Beteiligten zu berücksichtigen – und nicht nur die eigenen wie die Generierung von mehr Publikum – und ein transparenter und offener Umgang mit Machtverhältnissen und Eigeninteressen. Oder anders gesagt: „To what degree will technology users be empowered to share, participate and create using these infrastructures? To what degree will their power be limited to consumption?“ (Shepard 2006, o. S.) (*15)

Das Kriterium der grundlegenden Mitbestimmung verlangt den Teilnehmenden aufgrund der Komplexität der digitalen Angebote und Software und der nötigen Programmierkenntnisse freilich hohes Insider-Wissen ab, weshalb die Umsetzbarkeit oft schwierig ist. Der Medienwissenschaftler Mirko Schäfer plädiert in Bezug auf MR-Partizipation daher dafür, dass der Begriff der Partizipation semantisch in „explizit“ und „implizit“ unterteilt wird. Während explizites Partizipieren heiße, bewusst Einfluss zu nehmen, beispielsweise durch „creating, maintaining or contributing to data collection“ (Schäfer 2011, S. 115), (*13) meine implizites Partizipieren, dass zum Beispiel auf digitalen Plattformen Medieninhalte mitgestaltet werden, ohne die Absicht, etwas an der Grundstruktur des Angebots zu verändern: „Implicit participation is channeled by design, by means of easy-to-use interfaces, and the automation of user activity processes.“ (Ebd. 2011, S. 51) (*13) Diese implizite Form der Partizipation wiederum ist eigentlich heute nichts Neues mehr. Unsere Informationsgesellschaft ist längst eine Producer:innengesellschaft, die unablässig kreiert und teilt. Damit allerdings mit und durch hybride Kunsträume kritische Auseinandersetzungen angeregt und zur Demokratisierung und Aktivierung beigetragen werden kann, muss den Beteiligten explizit Einfluss auf die Prozessgestaltung, Fragestellungen oder auf die Analyse und Ergebnisproduktion eingeräumt werden. In hybriden und digitalen Räumen eröffnet sich die Möglichkeit, über Zeit und Raum hinweg Verbindungen einzugehen und zu Fabulationen anzuregen, die auf der Verzahnung von Technik, Mensch und Natur basieren. – Zu Fabulationen, in denen wir uns verwandt machen mit nicht-menschlichen und menschlichen Wesen, unwahrscheinliche Verwandtschaften eingehen und uns von möglichen neuen Verbindungen irritieren lassen. Das Anthropozän ist eine transdisziplinäre Herausforderung, in der nicht nur Fakten, sondern auch „andere“ Wissensformen an Relevanz gewinnen, etwa das Wissen um Empathie und Empfinden.

## //Zur Person

Martina Fladerer

Martina Fladerer studierte in Mannheim Kultur und Wirtschaft mit den Fächern Germanistik/BWL, bevor sie an der Musikhochschule Nürnberg und am Mozarteum Salzburg ihre instrumentalpädagogischen Studien im Fach Klarinette aufnahm. Sie arbeitete als Klarinettenlehrerin und in der Theaterpädagogik und der Operndirektion des Salzburger Landestheaters. Daneben ist sie als freie Musikvermittlerin (u.a. Klangspuren Schwaz) tätig und besucht den Lehrgang Angewandte Dramaturgie an der MdW in Wien. Seit 2019 ist sie Mitglied des Doktoratskollegs der Interuniversitären Einrichtung Wissenschaft & Kunst.

## //Literaturnachweise


*1 Baasch, Stefanie (2015): Partizipation. In: Bauriedl, Sybille (Hg.): Wörterbuch Klimadebatte. Bielefeld: Transcript, S. 233–238.

*2 Böhme, Gernot (2021): Was hat die Ökologie mit der Ästhetik zu tun? In: Die Zeit vom 08.07.2021, Nr. 28, S. 51.

*3 Cornwall, Andrea (2008): Unpacking 'Participation'. Models, meanings and practices. In: Community Development Journal 43(3), S. 269–283. DOI: 10.1093/cdj/bsn010.

*4 Feldhoff, Silke (2011): Zwischen Spiel und Politik. Partizipation als Strategie und Praxis in der bildenden Kunst. Dissertation an der Fakultät Bildende Kunst der Universität der Künste Berlin. Berlin: Universität der Künste Berlin. Online unter https://opus4.kobv.de/opus4-udk/frontdoor/deliver/index/docId/26/file/Feldhoff_Silke.pdf (14.07.2021).

*5 Gebker, Maike/Eilin, Eva/Eckl, Anna (2021): Brocken. Blog des Studiengangs Transformation Design der HBK Braunschweig. Hochschule für Bildende Künste Braunschweig (HBK) (Hg.). Online unter https://transformazine.de/brocken (31.07.2021).

*6 Haraway, Donna (1995): Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen. Herausgegeben und eingeleitet von C. Hammer und I. Stieß. Frankfurt a.M.; New York: Campus.

*7 Javanshir, Ryan/Carroll, Beth/Millard, David (2019): Classifying Multiplayer Hybrid Games to Identify Diverse Player Participation. In: Zagalo, Nelson/Veloso, Ana Isabel/Costa, Liliana/Mealha, Óscar (Hg.): Videogame Sciences and Arts, Band 1164. Cham: Springer International Publishing, S. 248–260.

*8 Kravagna, Christian (1998): Arbeit an der Gemeinschaft. Modelle partizipatorischer Praxis. In: Transversal Texts. Erstmals veröffentlicht in: Babias, Marius/Könneke, Achim (Hg.): Die Kunst des Öffentlichen. Dresden: Verlag der Kunst, S. 29–46. Online unter https://transversal.at/transversal/1204/kravagna/de (14.07.2021).

*9 Krznaric, Roman (2008): Empathy and Climate Change. Proposals for a Revolution of Human Relationships. Online unter https://www.romankrznaric.com/wp-content/uploads/2011/12/Empathy%20and%20Climate%20Change%20Krznaric.pdf (31.07.2021).

*10 Mataresso, François (2019): A Restless Art. How participation won, and why it matters. Lisbon; London: Calouste Gulbenkian Foundation. Online unter https://arestlessart.files.wordpress.com/2019/03/2019-a-restless-art.pdf (13.07.2021).

*11 Museum4punkt0. Stiftung Preußischer Kulturbesitz: https://www.museum4punkt0.de (31.07.2021).

*12 O'Reilly, Tim (2005): What is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. Online unter https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html?page=5 (30.07.2021).

*13 Schäfer, Mirko Tobias (2011): Bastard culture! How user participation transforms cultural production. Amsterdam: Amsterdam University Press. Online unter http://mtschaefer.net/media/uploads/docs/Schaefer_Bastard-Culture_2011.pdf (13.08.2021).

*14 Scheurle, Christoph (2017): Beteiligung. Partizipationsversprechen und die Schwierigkeit, sie einzulösen. In: Schneider, Wolfgang/Eitzeroth, Anna (Hg.): Partizipation als Programm. Bielefeld: Transcript, S. 147–159.

*15 Shepard, Mark (2006): Tactical Sound Garden [TSG] Toolkit. 3rd International Workshop on Mobile Music Technology. Brighton. Online unter http://www.andinc.org/v2/writings/306090_09_shepard.pdf (03.08.2021).

*16 Walk, Heike (2013): Herausforderungen für eine integrative Perspektive in der sozialwissenschaftlichen Klimafolgenforschung. In: Knierim, Andrea/Baasch, Stefanie/Gottschick, Manuel (Hg.): Partizipation und Klimawandel. Ansprüche, Konzepte und Umsetzung. München: Oekom, S. 21–35.

*17 Welsh, Timothy J. (2016): Mixed realism. Videogames and the violence of fiction. Minneapolis; London: University of Minnesota Press.

*18 Zentrum für Kunst und Medien (2020): Impulskonferenz. Das Museum der Zukunft ist kein Museum mehr, 03.07.2020. Online unter https://www.youtube.com/watch?v=xwk6ygstS_4 (13.08.2021).

## //Fussnoten

*1 *Transformazine: Brocken: https://transformazine.de/brocken (13.08.2021).*