

## Digital Literacy – Vermögen und Un-Vermögen im Postdigitalen

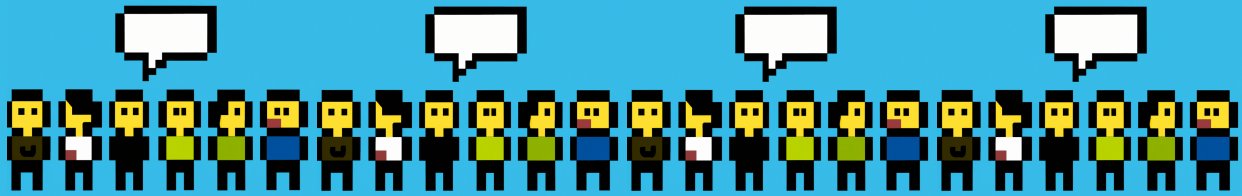
HBK-interne Workshop-Tagung am 16.02.2023 von 10:00-18:00 Uhr

*Call for Ideas*

**Die HBK als Gefüge verschiedenster Arbeitsformen ist von digitalen Praktiken durchzogen. Mit einer gemeinsamen Workshop-Tagung soll ein Raum für den Austausch über die künstlerische, gestalterische, administrative und wissenschaftliche Alltagspraxis an und mit Medien geschaffen werden. Ziel soll es sein, Netzwerke zu bilden und gemeinsam neue Fragestellungen hinsichtlich einer „Digital Literacy“ an der HBK zu finden.**

Obwohl der Begriff der Medienkompetenz bereits seit mehreren Jahrzehnten ein Schlüsselbegriff verschiedener Disziplinen ist, gibt es eine disziplinäre sowie interdisziplinäre Uneinigkeit darüber, wie sich Medienkompetenz fassen, nutzen oder etablieren lässt. Bereits seit den 90er Jahren findet der Begriff immer wieder Verwendung (vgl. z.B. Carretero et al. 2017, Gapski 2001 und nicht zuletzt Baacke 1997), meist im Rahmen einer Aufgliederung in Kompetenzbereiche sowie in einer Verknüpfung mit dem Kontext Schule. Vor dem Hintergrund der steigenden Dominanz audio-visueller Inhalte im Gegensatz zu textbasierten Inhalten (vgl. Munger 2022) wird außerdem die ästhetisch-praktische Perspektive immer entscheidender. Eine pragmatische Diskussionsgrundlage dafür, was diese Kompetenz letztendlich bedeuten kann, welche Potentiale das Digitale birgt oder eine mehr als vorläufige Beschreibung der dahinterstehenden Problematiken steht jedoch aus. Ebenso ermangelt es an einer vertiefenden Diskussion der Thematik abseits operationaler, beispielsweise auf Curricula-Entwicklung zugeschnittener Debatten.

Wir möchten darüber nachdenken, wie sich Medienkompetenz als ein (Un-)vermögen im ‚Postdigitalen‘ fassen lässt - das heißt in einer Gesellschaft, die ihre eigene Digitalität als alltäglich wahrnimmt und nutzt: Zum einen könnte damit ein Vermögen bezeichnet werden, Technologien reflektiert zu nutzen, die inhärenten sozialen Codes zu lesen und sich (soziale) Dynamiken online zunutze zu machen. Zum anderen könnte der Zugriff auf dieses Vermögen jedoch Aspekte z.B. des direkten Kontakts ausblenden oder für Manipulation empfänglich machen und dadurch zu einem Unvermögen im Lokalen werden. Welchen Möglichkeitsraum und welche Abhängigkeiten bildet eine (post-)digitale Medienkompetenz? Welche Perspektiven können künstlerische Praktiken bieten, die in theoretischen, sprachlich geführten Diskussionen unsichtbar sind?



Als Anstoß dieser Diskussion soll durch die Nutzung des Begriffes *Digital Literacy* (in Anlehnung an die *literacy* als Befähigung zur Umsetzung und Rezeption kultureller Praktiken) zunächst eine Alternative zum bereits manifestierten Begriff der Medienkompetenz erprobt werden. Die HBK als Hochschule und Institution vereint nicht nur verschiedene Fachrichtungen und Aufgabenbereiche, sondern auch verschiedenste Denkweisen und birgt damit große Potentiale, diesen Begriff multiperspektivisch zu reflektieren. Aus diesem Grund möchten wir eine Austauschplattform für die möglichen Bedeutungsebenen einer Digital Literacy etablieren und jenen Mehrwert zusammenführen, den die HBK in dieser Diskussion generieren kann.

So divers wie die Hochschule selbst sollen auch die Formate sein, in denen wir uns gemeinsam mit der Thematik auseinandersetzen: Der *Call for Ideas* lädt dazu ein, einen kollektiven Raum für künstlerische, gestalterische, administrative und wissenschaftliche Ausdrucksformen zu eröffnen und diese im Rahmen einer Workshop-Tagung am 16.2. gemeinsam zu besprechen. Ziel soll es sein, Netzwerke innerhalb der HBK zu schaffen und zu stärken sowie Kompetenzen zu definieren, um darauf aufbauend Fragen für weitere Forschungen zu *Digital Literacy* und ihrer Verortung im Postdigitalen gemeinsam abzustecken.

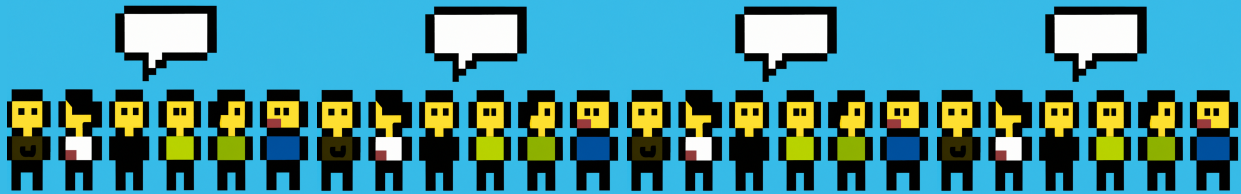
Als Leitfaden für die kollektive Auseinandersetzung sollen vier Felder dienen, die sich an den möglichen Anschlussfähigkeiten einer *Digital Literacy* orientieren, wie sie an der HBK gelebt und (v)erarbeitet wird:

Themenfelder:

#### 1) Definitionen von Digitalität:

Denkt man „Medien als Technologien der Relationalität“ (vgl. Stalder 2016), kann Digitalität als die spezifische Form von Beziehungen zwischen Körpern, Gütern, Objekten und Subjekten gedacht werden, die ihre Form durch die Infrastruktur digitaler Netzwerke erfährt. Was sind dann Schnittmengen und Unterschiede zwischen Digitalisierungs- und Medienkompetenz? Sind im Postdigitalen soziale, kreative oder politische Kompetenzen deckungsgleich mit analogen Fähigkeiten? Oder gibt es noch ein außerhalb des Digitalen? Was sind die Orientierungen oder (politischen) Grenzen zwischen online und onsite?

In diesem Themenfeld möchten wir die verschiedenen Definitionen oder alternativen Begriffe vergleichen, die in unseren verschiedenen Disziplinen und Arbeitsweisen produktiv werden, wenn sich beispielsweise die künstlerische Praxis durch die Infrastruktur digitaler Netzwerke verändert (z.B. Postinternetart) oder Archivstrukturen ins digitale übertragen werden (z.B. Schlagwortsuche).



## 2) Subjektivierung / Körperlichkeiten:

Unzählige Avatare stehen als Körper im virtuellen Raum zur Verfügung oder werden wie auf der Plattform TikTok als Persona mit ihrer eigenen Körperlichkeit kultiviert. Gleichzeitig nutzen virtuelle Umgebungen wie Games oder soziale Plattformen Strategien, die auf den erlebten Körper zielen. Welche (neue oder alte) Rolle spielt der Körper im Digitalen und welche neuen Körperkompetenzen werden notwendig, um im virtuellen Umfeld zu navigieren? Inwiefern verändern digitale Repräsentations- oder gar Identifikationsmöglichkeiten das Verhältnis von Subjekt und Körper?

In diesem Themenfeld möchten wir uns den durch digitale Mediennutzung veränderten (syn-)ästhetischen Wahrnehmungsformen widmen und ihren Konsequenzen für das soziale Gewebe und die verschiedenen künstlerischen, wissenschaftlichen, gestalterischen und administrativen Praktiken zuwenden.

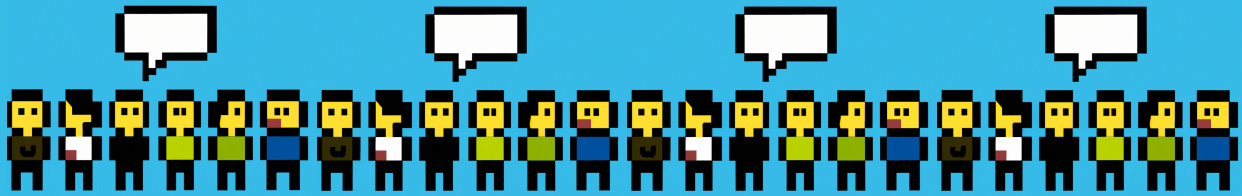
## 3) Wissensformen:

Die Innovationsgeschwindigkeit der sozialen Medien stellt die künstlerisch-wissenschaftliche Erforschung kultureller, sozialer und ästhetischer Phänomene im Postdigitalen vor Herausforderungen. Künstlerische oder kunstbezogene Wissensformen, die sich mit dem Digitalen bedienen wie z.B. Veröffentlichungen oder Performances sind stets mit einer Latenz konfrontiert, sodass Lehrkonzepte, Forschungszugänge oder Dokumentationen längst mit dem Medium veraltet sind, bevor sie sich im Lehr- bzw. Wissenschaftsbetrieb etablieren können. Welche abstrakten/konkreten Praktiken können in einer transhistorischen Umsetzbarkeit jenseits tagesaktueller Innovationen zur Kompetenzschulung identifiziert werden? Wie lassen sich diese rechtsicher dokumentieren und veröffentlichen?

In diesem Themenfeld möchten wir ausloten, welche (Raum-)modelle sich für die Dokumentation der fluiden Wissensformen eignen, die die Digitalität in sozialen oder künstlerischen Kontexten hervorbringt. Praktiken wie Hacking, Interventionen und Übersetzungen sowie Steuerungen sollen als transhistorische *Digitale Literacy* begriffen und beschrieben werden.

## 4) (Re)Produktionsformen:

Die Infrastruktur populärer digitaler Netzwerke agiert innerhalb eines kommerziellen Imperativs, dessen Erkennung und Kontextualisierung auch als Teil einer *Digitale Literacy* angesehen wird. Die Arbeit mit digitalen Praktiken, die sich auf kommerzielle Plattformen beziehen, birgt die Gefahr einer Reproduktion ebendieser entstehenden Hierarchien. Kann sich die kritische Haltung einer Kunsthochschule von der „kommodifizierenden Eigendynamik“ medialer Selbst-/Produktentwicklung frei machen? Und wenn ja, wie?



In diesem Themenfeld möchten wir aktuelle Kunst sowie soziale und administrative Produkte und deren Verortung in ebendiesen Infrastrukturen thematisieren und reflektieren, in wieweit wir daraus entstehende problematische Praktiken im Kunst-, Design- und Hochschulbetrieb aktualisieren bzw. Alternativen aufzeigen können.

Bitte schicken Sie ihre Ideen bis zum **31.1.2023** an [s.matthias@hbk-bs.de](mailto:s.matthias@hbk-bs.de). Die Einreichungen sollten eine kurze Skizze Ihres Beitrages sowie eine Kurzbiographie enthalten.

Beitragsformate fernab des rein textlichen sind ausdrücklich erwünscht! Wir begrüßen interaktive Präsentationen, praktische Beiträge wie Performances, Vorstellungen der eigenen Arbeitspraxis.

#### *Literatur*

Baacke, Dieter (1997): *Medienpädagogik*. Tübingen: Niemeyer.

Carretero, Stephanie; Vouikari, Riina; Punie, Yves (2017): *DigComp 2.1. The Digital Competence Framework for Citizens. With eight proficiency levels and examples of use*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.

Gapski, Harald (2001): *Medienkompetenz. Eine Bestandsaufnahme und Vorüberlegungen zu einem systemtheoretischen Rahmenkonzept*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.

Munger, Kevin (2022): Sympathy for the Wordcel. Online resource:  
<https://kevinmunger.substack.com/p/sympathy-for-the-wordcel>. Zugriff am 22.12.22.

Stalder, Felix (2016): *Kultur der Digitalität*. Berlin: Suhrkamp.

Design generiert mit DALL-E 2.