Hacking the Computable (Stuttgart, 16-18 Jan 20)

HMDK Stuttgart, 16.–18.01.2020
Eingabeschluss : 01.09.2019

Katerina Krtilova, Bauhaus-Universität

Hacking the Computable. Zur ästhetischen Kritik digitaler Rationalität
(Deutsche Gesellschaft für Ästhetik, Plattform 2)

Eine Kooperation der Deutsche Gesellschaft für Ästhetik mit der Staatlichen Hochschule für Musik und Darstellende Kunst und der Staatlichen Akademie der bildenden Künste, beide Stuttgart, der Zürcher Hochschule der Künste und dem Forum Digitalisierung der Gesellschaft für Medienwissenschaft.

Der Hauptkongress der Deutschen Gesellschaft für Ästhetik im Frühjahr 2021 steht unter dem Titel «Ästhetik und Erkenntnis». Um die Fragestellung breiter zu entfalten, veranstaltet die DGÄ jährlich zwei Plattformen. In diesem Jahr die Plattform 1 vom 19. bis 21. September in Berlin im Grünen Salon der Volksbühne zusammen mit der Gesellschaft für künstlerische Forschung unter dem Titel: Künstlerische Forschung und ästhetisches Denken. Das Programm wird demnächst verschickt.

Die Plattform 2 vom 16. bis 19. Januar nächsten Jahres bildet eine Kooperation mit der Gesellschaft für Medienwissenschaft, den beiden Kunsthochschulen (Hochschule für Musik und darstellende Kunst sowie Akademie der bildenden Kunst) in Stuttgart und der Züricher Hochschule der Künste. Behandelt wird im weitesten Sinne das Verhältnis von Ästhetik und Digitalisierung. Unter dem Titel Hacking the Computable. Zur ästhetischen Kritik digitaler Rationalität schreiben wir hiermit für diese Plattform einen Call aus. Willkommen sind Einzelbeiträge und Paneleinreichungen zum Thema. Hacking the Computable. Dies betrifft den Topos des «Computierbaren», des «Berechenbaren» im mathematischen Sinne sowie mögliche Strategien der Künste – Musik, Theater, Tanz, bildende Kunst, Installation, Performance, Film, Videogames, Design usw. –, sich kritisch dazu zu positionieren und dabei sowohl das Schema der Mathematisierung selber als auch die Mathematisierung des Menschen, von sozialen Prozessen, der Erfahrung der Wirklichkeit oder von Existenzformen, Handlungsmöglichkeiten, Politiken und Alltagsformen sichtbar zu machen oder ihre Machtförmigkeit zu unterlaufen.

Tatsächlich scheinen mit der digitalen Wende, dem ‘digital disrupture’ sämtliche gesellschaftliche und auch kulturellen Prozesse in ein dichtes Netz von Codierungen und Kontrollen eingesponnen, die ebenfalls die Dinge (die ‚smart‘ werden) als auch die Körper und ihre Identität und Integrität wie das Ästhetische selbst und die Künste betreffen. Digitalisierung und Algorithmisierung tangieren im Sinne entscheidungslogischer Programmarchitekturen mittels Artificial Intelligence, Deep Learning, stochastischer Zufallsprozesse Denken und Kreativität als vermeintlich letzte Domänen

eines ‚Anderen' der Computation und genuines Residuum der conditio humana.

Die Vermutung liegt nahe, dass diese ‚letzten' Entscheidungen über den Ort des „Menschlichen" sowie das, was die Rolle von Ethik und Verantwortlichkeit wie gleichermaßen der kritischen Urteilskraft sein kann, auf dem Feld des Ästhetischen ausgetragen werden – ob als spezifisch ästhetische Anmutung des Technischen und Ökonomischen oder in künstlerischen Formen von Erkenntnis und Kritik. Hier geht es um Möglichkeiten einer Widerständigkeit gegenüber der vermeintlich restlosen Usurpation des Realen durch Algorithmik und Digitalisierung.

Die Tagung Hacking the Computable. Zur ästhetischen Kritik digitaler Rationalität versteht sich in erster Linie als Diskussionsplattform, die diese und ähnliche Fragen zu untersuchen, kritisch zu hinterfragen und – möglichst kontrovers – zu überprüfen sucht. Erwünscht sind daher alle Arten von Einreichungen in Gestalt von Kurzvorträgen oder Panelsektionen mit Vorträgen à 20 – 30 Min (mit anschließender Diskussion), die sich mit dem Verhältnis zwischen Ästhetik und digitaler Rationalität befassen. Auseinandersetzungen können Fragen zur Computerisierung im Allgemeinen und ihrer mathematischen und informatischen Grundlagen, zu Differenzen zwischen Analogizität und Digitalität, dem Realen und dem Virtuellen thematisieren sowie zu Sein und Simulation, zu Problemen mathematischer Verähnlichung oder der traditionellen Opposition zwischen dem Rationalen und dem Schöpferischen, aber auch zu konkreten künstlerischen Projekten und ihrer praktischen Umsetzung resp. ihrer ästhetischen Gestaltung, Materialität oder medialen Einbettung und vieles mehr. Wie werden Relationen zwischen ästhetischer und algorithmisch-mathematischer Vernunft verstehbar, gibt es eine «berechenbare» Kreativität, wie verhalten sich Affekt, Wahrnehmung und Sensorik zueinander, was fällt aus den Logiken des Algorithmischen und seiner transformativen Effekte heraus oder verweigert sich gänzlich einer Beschreibbarkeit? Zur Diskussion stehen damit die vielfältigen Beziehungen zwischen «künstlichen» und «künstlerischen» Intelligenzen, das Problem von Geltung und Genesis sowie Fragen der Grenzziehung im algorithmischen Denken, eines «Außens» des Berechenbaren im Sinne eines prinzipiell Unberechenbaren oder Chancen und Reichweite künstlerischer Kritik des Digitalen als auch der kritischen Weiterentwicklung digitaler Medien mittels ästhetischer Strategien – um nur einige Felder zu benennen.

Einreichungen bis 1. Sep. 2019
Als Formate können eingereicht werden:
Panels, die drei Einzelvorträge beinhalten (insg. 150 Minuten). Für die Diskussion soll möglichst viel Raum gelassen werden.
Einzelvorträge á max. 30 Min. Wir behalten uns vor, die Einzelvorträge zu gemischten Panels zusammenzufassen.

Vorschläge für Einreichungen umfassen:
Ein aussagekräftiges Abstract von max. 2.000 Zeichen (inkl. Leerzeichen) pro Einzelvortrag und Kurzbiographie. Für die Panels zusätzlich ein Manteltext von max. 2.000 Zeichen (inkl. Leerzeichen). Die Anzahl möglicher Vorträge und Panels ist begrenzt. Es wird eine Auswahl getroffen.

Einreichungen bitte an: Judith Siegmund jusieg@gmx.de ; Natascha Adamowsky email@natascha-adamowsky.de ; Daniel Martin Feige daniel.feige@abk-stuttgart.de ; Alloa, Emmanuel emmanuel.alloa@unisg.ch oder Dieter Mersch dieter.mersch@zhdk.ch

Die Veranstalter*innen bemühen sich, Erstattungen von Fahr- und Übernachtungsgeldern zu orga-

nisieren, können diese zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht zusagen. Im Fall, dass die zur Verfügung stehenden Mittel nicht ausreichen, werden sie nach einem „Gerechtigkeitsschlüssel“ an die Beitragenden verteilt.

Wir freuen uns über zahlreiches Interesse.
Die Veranstalter*innen: Judith Siegmund, Natascha Adamowsky, Emmanuel Alloa, Daniel Feige, Dieter Mersch

Quellennachweis:
CFP: Hacking the Computable (Stuttgart, 16-18 Jan 20). In: ArtHist.net, 07.06.2019. Letzter Zugriff 30.10.2026. <https://arthist.net/archive/21025>.