

Systemfehler – Vorüberlegungen zu einem revidierten Begriff künstlerischen Handelns

Vera Schamal

Hastiges Mausklicken und Tastaturtippen, das zunehmende Surren der überlasteten Computerlüftung, dann der scharfe Klang einer Fehlermeldung – die filmische Inszenierung der mühevollen Entstehung eines Animationsfilms beobachten wir vom Standpunkt der Produzentin als Figur (*Raise an Animation*, USA 2022, R: Lydia Wang). Die Fehlermeldung und der darauffolgende Absturz der Software ist die Folge der scheiternden Bemühungen der diegetischen Figur der Künstlerin, während auch an den tatsächlichen Bemühungen der Filmemacherin etwas nicht so richtig gelingen wollte und sich in den Bildern zu erkennen gibt. Der Film ist das Ergebnis intentionaler, zielgerichteter und kontrollierter Handlungen, die nicht vollends glücken: Fehlversuche und materielle Widerstände haben sich in die Bilder eingeschrieben und werden zugleich an ihnen abgehandelt.

Beim Versuchen trifft intentionales, systematisches und meist wiederholtes Handeln auf materielle Um- und Widerstände. Das gilt für jegliche Bedingungen und Kontexte, in denen Experimente stattfinden, für künstlerische etwa ebenso wie für wissenschaftliche Versuche. Das Misslingen fordert dabei Erklärungen ein, die das gelungene Experiment auch, aber in der Regel weniger drin-

gend verlangt: Neben der praktischen Kompetenz der Produzentin des Versuchs müssen unweigerlich und oft auch vorrangig die materiellen Bedingungen des Versuchs in Rechnung gestellt werden. Warum sich die Frage nach der Beteiligung der verwendeten Materialien, Instrumente oder Programme nicht ausschließlich, aber in besonderer Weise für Fehlversuchen stellt, hat mit deren iterativer Zeitlichkeit zutun: Im Hinblick auf einen vorausichtlichen Neuversuch und eine entsprechende Neukalibrierung der Versuchsanordnung gilt es das, was nicht funktioniert hat oder zum Nichtfunktionieren beigetragen hat, zu identifizieren, um es gegebenenfalls anzupassen, auszutauschen, umzustellen, wegzulassen etc. Oder die nicht intendierten, unerwarteten Versuchsergebnisse führen zu einer Neukalibrierung der Erfolgskriterien, das heißt zu einer Umwertung des Experiments und seiner Gelungenheitsnorm(en). In jedem Fall muss also erwogen werden, dass neben dem, was wir als handelnde Subjekte verstehen, noch anderes am (erfolglosen) Ausgang des Versuchs beteiligt gewesen sein könnte.

Mit dieser Erwägung der am Fehlversuch beteiligten Handlungsaspekte, die nicht hinreichend auf menschliche Handlungssubjekte zurückgeführt werden können, möchte ich mich im vorliegenden Beitrag befassen. Dabei gehe ich davon aus, dass der theoretische Nachvollzug von Fehlversuchen, die im Rahmen künstlerischen Handelns statt- und bisweilen bis ins ausgestellte, publizierte, projizierte Werk hineinfinden, tendenziell auf das Zugeständnis einer Beteiligung nichtmenschlicher Einflussgrößen hinführt und damit – je nach Sichtweise – auf ein Zugeständnis ihres Handlungspotenzials, das heißt ihrer *Agency*.¹ Die Zentrierung menschlicher, handlungsmächtiger und aktiver Subjekte steht dabei zumindest vorläufig zur Debatte. Die wesentliche Frage bezieht sich darauf, wie dieser Wirkungsanteil materieller Faktoren beschrieben werden könnte und wie in dieser Beschreibung über die letztlich hinfällige Formel eines »Zusam-

1 Der Begriff wird fürs Erste im weitesten Sinne verstanden als »verändernde Wirksamkeit« oder »Anteil an Handlungen«, vgl. Michael Cuntz: »Agency«, in: Christina Bartz et al. (Hg.), *Handbuch der Mediologie. Signaturen des Medialen*, München: Fink 2012, S. 28–40, hier S. 28.

menwirkens« (oder einer »Ko-Produktion«²) menschlicher und nicht-menschlicher Aspekte hinausgegangen werden kann. Das Nachdenken über materielle Handlungsanteile an Fehlversuchen in der künstlerischen Praxis fordert herkömmliche Handlungsbegriffe heraus und lässt sich gleichwohl nicht in einer Dezentrierung menschlicher Subjekte auflösen, da Versuche gerichtete Handlungen im emphatischen Sinne darstellen.

Die nachfolgenden Erörterungen bieten eine erste Annäherung an die Auseinandersetzung mit Fehlversuchen als spezifischer Konstellation des künstlerischen Handelns und die Rolle nichtmenschlicher Variablen in ästhetischen Produktionsprozessen. In einem ersten Schritt wird dabei das begriffliche Feld abgesteckt, innerhalb dessen ich eine Befragung herkömmlicher Vorstellungen von Handlung und Handlungspotenzial (Agency) im Kontext künstlerischer Praxis vornehmen möchte. In einem zweiten Schritt wird erläutert, inwiefern die Beschäftigung mit scheiternden Versuchen neue Perspektiven eröffnet, die unter anderem eine Problematisierung von Können bzw. von Kompetenz zu ermöglichen versprechen. Zur Veranschaulichung dieser Zusammenhänge wird das eingangs genannte Beispiel hinzugezogen. Dabei gilt es herauszuarbeiten, was unter Fehlversuchen genau zu verstehen ist und welche besonderen Schwierigkeiten sich in deren Beschreibung andeuten.

Nichtmenschliche Handlungsanteile und ihr theoretisches Feld

Von der Erdrotation und der durch sie bestimmten Tageszeit über abstrakte Regelwerke, Architektur, Luftfeuchtigkeit, Akkuladestatus, Werkzeug bis zur Brillenkorrektur – nichtmenschliche Sachverhalte haben einen Einfluss darauf, ob, wann und wie Menschen handeln. Das lässt sich widerspruchsfrei und unbestritten feststellen. Sobald aber die Aufgabe wahrgenommen wird, diesen »Ein-

2 Vgl. Olga Moskatova: »Co-Production. Towards a Relational Ontogenesis of Media-Aesthetic Objects«, in: Stephan Schmidt-Wulffen/German A. Duarte (Hg.), *The Object as Process. Essays Situating Artistic Practice*, Bielefeld: transcript 2022, S. 85–99.

fluss« zu benennen und konkrete Dinge und die Situationen, in die sie verwickelt sind, angemessen wiederzugeben – also zum Beispiel künstlerische Tätigkeit zu beschreiben –, drängen sich nuancierte Entscheidungen auf, die weder unbestritten noch widerspruchsfrei zu treffen sind: Ist das Wirken nichtmenschlicher Faktoren auf eine Art von Intentionalität zurückzuführen (die »technologische Intentionalität« von Artefakten etwa),³ tragen Dinge ein Handlungsangebot im Sinne der Affordanz,⁴ oder müssen wir von ihrem »Mit-Handeln«⁵ ausgehen? Diese Beschreibungsvarianten lassen sich mehr oder weniger treffend dem Sammelkonzept *Material Agency* zuordnen, das grundsätzlich wie folgt zusammengefasst werden kann: »Material agency denotes the possibility that things can act. The defining criterion for such agency has varied between theoretical strands, but generally entails the notion that material objects have an effect on the course of action that is irreducible to direct human intervention.«⁶ An dieser grundsätzlichen Fassung von *Material-Agency*-Konzepten wäre jedoch zu beanstanden, dass Handeln-Können (»things can act«) und Sich-auf-Handlungsablauf-Auswirken (»material objects have an effect on the course of action«) nicht deckungsgleich sind. Nur der zweite Teil der Definition gibt ein Merkmal an, das den vielfältigen entsprechenden Konzepten gemeinsam ist. Der erste Teil der Definition hingegen bedingt eine Vorentscheidung zugunsten eines schwachen

3 Vgl. Don Ihde: *Technology and the Lifeworld*, Bloomington: Indiana University Press 1990.

4 Vgl. James J. Gibson: *The Ecological Approach to Visual Perception*, Boston: Houghton Mifflin 1979.

5 Vgl. Werner Rammert/Ingo Schulz-Schaeffer: »Technik und Handeln. Wenn soziales Handeln sich auf menschliches Verhalten und technische Artefakte verteilt«, in: *Technical University Technology Studies Working Papers 4* (2002), S. 3–17.

6 Astrid Van Oyen: »Material Agency«, in: Sandra Lorena López Varela (Hg.), *The Encyclopedia of Archaeological Sciences*, Oxford: Wiley 2018, S. 1–5, hier S. 1. Das Konzept der *Material Agency* geht laut Van Oyen mit dem Material Turn einher. Dieser setzt Objekte in den Fokus von Geistes- und Sozialwissenschaften und handelt sie nicht länger als passive Instrumente oder mit sozialen Symbolen und Bedeutung befüllbare Hülsen ab. Im Zuge dessen kommt es zu einer generellen Infragestellung ontologischer Kategorien wie Natur und Kultur, aktiv und passiv, Menschen und Dinge.

Handlungsbegriffs, die durchaus nicht alle Konzepte von *Material Agency* teilen.⁷ Noch grundlegender könnte *Material Agency* mit Michael David Kirchhoff als ontologische und epistemologische Zuordnung der herkömmlicherweise als menschliche Kapazität verstandenen *Agency* zu materiell-kulturellen Phänomenen definiert werden.⁸

Weshalb neben menschlichen auch nichtmenschliche Handlungsanteile – gefasst durch ihre *Material Agency* – bei der Betrachtung und Beschreibung künstlerischen Handelns zu berücksichtigen sind, wurde einleitend angedeutet. Besonders hinsichtlich (scheiternder) Versuchspraxis drängt sich eine solche Betrachtung auf, so die These. Denn der Versuch ist eine gewollte und gerichtete Handlung, deren Ausgang zwar tentativ entworfen wird, die aber zugleich signifikant ungewiss ist und angesichts der materiellen Bedingungen der Versuchsanordnung immer auf dem Spiel steht. Versuche verweisen ausdrücklich auf eine menschliche Absicht, zugleich aber auch auf eine Widerständigkeit oder gar Gerichtetheit nichtmenschlicher (oder mehr-als-menschlicher)⁹ Handlungsanteile, die – im Falle erfolgloser Versuche – mit der menschlichen Handlungsrichtung kollidieren. Weil der Fehlversuch eine zielgerichtete, aber das Ziel verfehlende Handlung ist, stellt er viele herkömmliche Handlungsmodelle (und entsprechende Modelle handlungsmächtiger Subjekte) vor Herausforderungen: Intentional verursachte Ereignisse, die sich in einer abweichenden Handlungskette (das heißt in einem abwegigen Handlungsablauf) fortsetzen, sind weder von kausalen noch von teleologischen Erklärungen

7 »Material Agency« kann entweder die Fähigkeit von materiellen (oder nicht-menschlichen) Faktoren bezeichnen, sich Handlungen zu widersetzen, Handlungen zu beeinflussen oder selbst zu handeln. Vgl. Michael David Kirchhoff: »Material Agency. A Theoretical Framework for Ascribing Agency to Material Culture«, in: *Society for Philosophy and Technology Quarterly Electronic Journal* 13 (2009), S. 1–31.

8 Vgl. ebd.

9 Der Ökologe und Philosoph David Abram hat den normativen Gehalt menschlich-nichtmenschlicher Verschränkung und Bezogenheit herausgestellt und den Begriff des *more-than-human* dabei wesentlich geprägt. Vgl. David Abram: *The Spell of the Sensuous. Perception and Language in a More-than-human World*, New York: Pantheon Books 1996.

zufriedenstellend abgedeckt¹⁰ und es ist etwa denkbar, die Lücken in abweichenden Kausalketten durch materielle Widerstände zu erklären.

Dass die materiellen Gegebenheiten der Versuchsanordnung, die verwendeten Dinge, Werkstoffe oder Hilfsmittel (auch »Dinge« digitaler, virtueller Prägung) sich den Absichten der Experimentierenden entziehen oder ihnen sogar entgegenwirken können, ist im Grunde sinnfälliger. Die Frage ist allerdings, wie dies konzeptuell gefasst werden kann. Wie dieser »Anteil an Handlungen«¹¹ des Nichtmenschlichen beschrieben, wie dessen konkrete Wirksamkeit in Prozessen nachvollzogen und in deren Verlauf verfolgt werden kann und welche revidierten Ontologien denkbar werden, wenn dieser Handlungsmacht theoretisch stattgegeben wird, wurde etwa von der Akteur-Netzwerk-Theorie¹² oder von Ansätzen des Neuen Materialismus und Posthumanismus ins Feld geführt.¹³ Der Fehlversuch ist so gesehen eines von unzähligen Paradigmen, wenn auch ein durchaus exemplarisches, anhand dessen diverse Formen der »Agentialität«, ihre praktische, beschreibbare Wirksamkeit und die aus ihr ableitbaren Ontologien befragt werden können. Beachtlicher als die Feststellung, dass im künstlerischen Handeln und besonders im Rahmen von Fehlversuchen die Handlungsmacht des Nichtmenschlichen – *Material Agency* –

10 Vgl. Guido Löhrer: »Abweichende Kausalketten, abwegige Handlungsverläufe und die Rückkehr teleologischer Handlungserklärungen«, in: Deutsche Zeitschrift für Philosophie 54 (2006), S. 785–800.

11 Vgl. M. Cuntz: »Agency«, S. 28.

12 Z.B. John Law/Annemarie Mol: »Notes on Materiality and Sociality«, in: The Sociological Review 43 (1995), S. 274–294. Oder Bruno Latour: Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory, Oxford: Oxford University Press 2005. Und zur Übersicht: Andréa Belliger/David J. Krieger (Hg.): ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie, Bielefeld: transcript 2006.

13 Z.B. Nancy Katherine Hayes: How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics, Chicago: The University of Chicago Press 1999. Oder Karen Barad: »Posthumanist Performativity. Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter«, in: Signs 28 (2003), S. 801–831. Und zur Übersicht: Rosi Braidotti: The Posthuman, Cambridge: Polity Press 2013.

eine Rolle spielt, ist daher die Frage, welche Einsichten sich eröffnen, wenn diese Feststellung auf die Praxis des Versuchens zurückgeworfen wird. In Bezug auf künstlerische Praxis ist folglich zu fragen, was damit gewonnen wäre, wenn wir künstlerisches Handeln, spezifischer künstlerische Fehlversuche und deren Inszenierung beziehungsweise deren ostentative Reflexion *innerhalb* des Kunstwerks unter Bezugnahme auf Konzepte von *Material Agency* betrachten? Welche Auswirkungen könnten sich für einen theoretischen Handlungsbegriff eröffnen, der sowohl die Beteiligung nichtmenschlicher Akteure als auch Scheitern und Unvermögen (*inability* und *disability*) berücksichtigt? Zudem stellt sich die Frage, wie bestehende Konzepte von »Handlungsinitiative« angepasst oder erweitert werden müssten, um den möglichen Nivellierungen fundamental verschiedener Kategorien von Akteuren und Verfahren durch den *Agency*-Begriff entgegenzutreten. Denn ein starker *Agency*-Begriff, wie ihn die Ansätze der oben genannten Denkschulen (ANT, Posthumanismus oder Neuer Materialismus) grosso modo einsetzen, bringt laut Christoph Ernst die Gefahr mit sich, »den Unterschied zwischen Operationen, Praktiken und Handlungen einzuebennen oder die epistemologischen Unterschiede zwischen den unterschiedlichen Formen der Verkettung von materiellen (natürlichen) und semiotischen (kulturellen) Praktiken zu kaschieren«.¹⁴

Insofern Handlungen üblicherweise als Ausdruck von Willen (und damit von Vernunft)¹⁵ verstanden werden, muss der von der Idee einer nichtmenschlichen Handlungsinitiative (*Material Agency*) abgeleitete Handlungsbegriff aus philosophischer Sicht unmittelbar zweifelhaft sein. Dies stellt etwa Sven Grampp fest und möchte daher »den Handlungsbegriff im engeren Sinn [...] für mensch-

14 Christoph Ernst: »Imaginary/Agency. Zur Imagination zukünftiger Interaktionen mit autonomen Waffensystemen«, in: Berenike Jung/Klaus Sachs-Hombach/Lukas R. A. Wilde (Hg.), *Agency postdigital. Verteilte Handlungsmächte in medienwissenschaftlichen Forschungsfeldern*, Köln: Halem 2022, S. 88–115, hier S. 100.

15 Vgl. Daniel Martin Feige: *Design. Eine philosophische Analyse*, Berlin: Suhrkamp 2018, S. 146.

liche Akteure und deren Intentionalität«¹⁶ reservieren. Wird die Vorstellung einer Handlungsträgerschaft des Nichtmenschlichen konsequent (in jedem Fall) und kategorisch (also für alle und nicht nur für bestimmte Dinge wie etwa hochentwickelte Technologie) angenommen, muss zwangsläufig von einem »schwachen« Handlungsbegriff ausgegangen werden, »der auf den Aspekt des Bewirkens von Veränderungen eingeschränkt ist und sowohl die Frage des Anders-handeln-Könnens wie auch die der Intentionalität des Handelns ausklammert«.¹⁷ Die ausgewiesene Differenzierung des Handlungsbegriffs im engeren Sinn gegenüber einer nicht auf menschliche Akteure beschränkten *Agency* scheint daher ebenso erforderlich wie schwierig. Ich kann und möchte eine solche Differenzierung im vorliegenden Beitrag nicht leisten, sondern im Sinne der titelgebenden »Vorüberlegungen« erste Trittsteine in diese Richtung legen.

Fatal Error – Künstlerische Fehlversuche und Material Agency

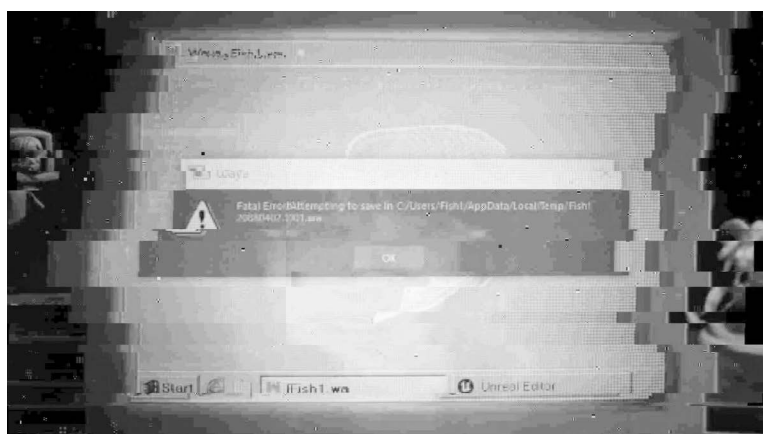
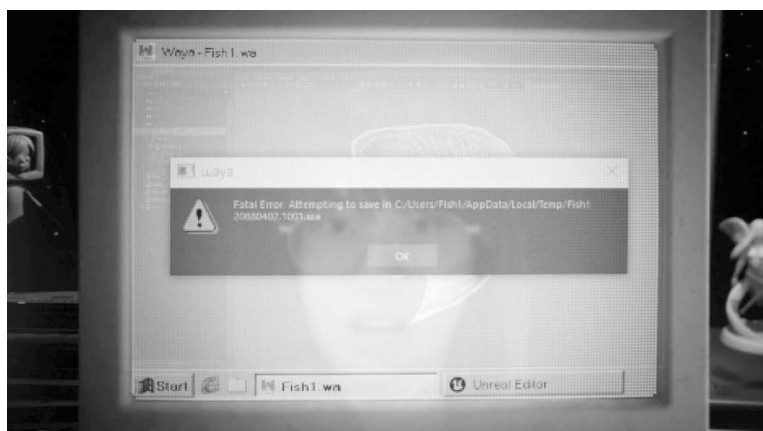
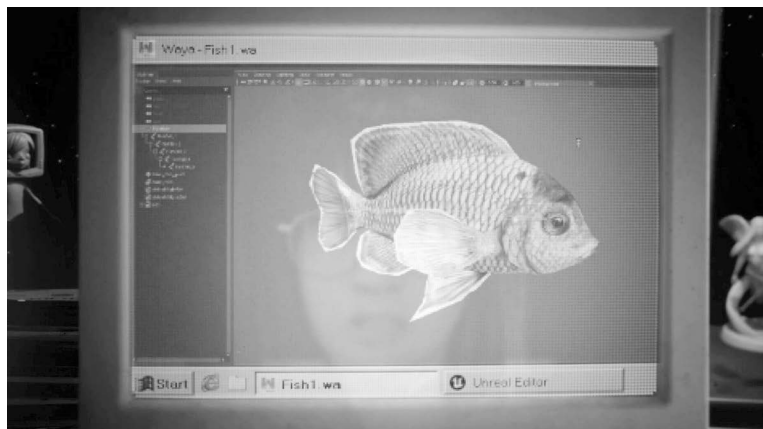
Der Cursor bewegt einen pixeligen Fisch in einem Computerprogramm. Gerahmt sind die Eingriffe am Fisch vom Fenster der Programmoberfläche (mit Menüleiste, Schaltflächen etc.), das seinerseits umfasst ist vom beigen Kunststoffgehäuse eines PC in einem dunklen Raum, wiederum gerahmt vom Bildausschnitt und schließlich vom Monitor, auf dem dieses Bildkonstrukt für uns wiedergegeben wird. Diese mehrstufige Cadrange schließt uns als Zuschauer:innen insofern in ihre Konstruktion ein, als sie die realweltliche Rahmung der Bildwiedergabe (auf unserem Monitor, auf der Leinwand im Ausstellungsraum etc.) mehrfach spiegelt. Dies aktualisiert sich innerhalb des Bildes zudem darin, dass sich auf der Bildschirmoberfläche des abgebildeten Computers ein Gesicht spiegelt (siehe Abb. 1): das Gesicht der Person, die das Computer-

16 Sven Grampp: »Die Agentur für Medien. Plädoyer für eine Medium-Netzwerk-Wissenschaft«, in: Berenike Jung/Klaus Sachs-Hombach/Lukas R.A. Wilde (Hg.), *Agency postdigital. Verteilte Handlungsmächte in medienwissenschaftlichen Forschungsfeldern*, Köln: Halem 2022, S. 227–256, hier S. 230 f.

17 W. Rammert/I. Schulz-Schaeffer: »Technik und Handeln«, S. 13f.

programm bedient, deren Perspektive wir als Betrachtende momentan einnehmen. Wir hören währenddessen das mechanische Surren des Computers und ungeduldiges Mausklicken (es scheint offenbar nicht so zu funktionieren, wie gewünscht), dann plötzlich einen grellen Warnton, während auf dem Bildschirm ein Fenster erscheint mit der Fehlermeldung »Fatal Error. Attempting to Save in C:/Users/Fish/AppData/Local/Temp/Fish20890402.1001.ma«. Die Ansicht der Szene zerbricht abrupt und alles verschwindet, als wäre nicht nur die auf dem Computer bearbeitete Datei korrupt, sondern der gesamte mehrschichtige Bildkomplex.

In der nächsten Einstellung des Kurzfilms *Raise An Animation* der in Shanghai und Kalifornien tätigen Künstlerin und Gameplay-Animatorin Lydia Wang von 2022 kommt die Programmnutzerin, deren Perspektive wir zuvor innehatten, in einer ungewöhnlichen Welt zu sich: Eine Art Schachbrett unter Wasser erinnert an das Rasterfeld von Grafikprogrammen, Befehlssymbole wie in einer digitalen Nutzerschnittstelle treiben in der Strömung. Wir sind mit der Figur (der Computernutzerin bzw. Künstlerin) offenbar in eine begehbare, subaquatische Version des Programms eingetaucht und haben damit neben dem oben beschriebenen mehrfachen, die Bildfläche betreffenden Rahmungsgebilde einen weiteren Rahmen nachgewiesen und zugleich überwunden: die Rahmenerzählung (über eine Künstlerin, die am Bildschirm sitzt). Durch die fiktionsinterne Binnenwelt (Metadiegeese) mit eigenen Regeln und Hindernissen wird die Rahmenerzählung als solche bekundet. Fortan beobachten wir die zumeist erfolglosen Versuche der Nutzerin, besagten Fisch zu animieren – im eigentlichen Sinne (Leben einhauchen) und zugleich im technischen (in Bewegung versetzen). Mit dem »Material« müht sich die Künstlerin ähnlich ab wie ihre fiktionale Stellvertreterin – beiden gelingt die Animation nur bedingt, darauf komme ich gleich zurück. Dieses Material ist zugleich formbar und widerspenstig, die Operationen sind einmal intuitiv, dann wieder vertrackt und somit ausgesprochen fehleranfällig. Im metaleptisch erzählten Handlungsraum werden die Operationen der Künstlerin – das Bedienen einer Nutzeroberfläche – zum verkörperten Tun ihrer virtuellen Stellvertreterfigur, die Prozesse des Programms werden zu berührbarer, plastischer Materie. Die Oberfläche des Monitors, die davor



Screenshots aus Lydia Wangs Kurzfilm
Raise An Animation.

noch Tun und Wirkung (das Bedienen der Maus und das Erfolgen der Rechnerleistung) getrennt hatte und damit auch Aktivität und Passivität als vermeintlich differenzierbare Qualitäten ausgewiesen hatte, ist nun im wahren Sinne durchbrochen.

Obwohl der Figur das Animieren des Fisches nach und nach gelingt (der Künstlerin muss es folgerichtig auch gelungen sein), bleibt der Eindruck bestehen, dass hier etwas scheitert, im Versuch verhaftet bleibt und nicht eingelöst wird. Es fehlt nach wie vor etwas: Die Bewohner dieser Unterwasserwelt, die die Figur mit ihrem Tun heraufbeschwört, wirken weiterhin hohl und künstlich, ihre Bewegungen ungenau. Eine solche Unzulänglichkeit computergenerierter Bilder kann sicher allgemein konstatiert werden, sie wird in Wangs Arbeit aber eindeutig als künstlerischer Fehlversuch aufgezeigt und dabei verhandelt. Wenn die Figur zum Schluss von den Fesseln ihres mühseligen Handwerks befreit mit einem bunten Schwarm von Meereslebewesen mitschwimmt und im Gegenlicht des Sonnenaufgangs nun selbst in der Form des Fisches auftaucht, wird das Animieren als pathetische Geste der Verlebendigung ausgewiesen, das heißt als formelhafte Geste mit ausgeprägter Affektwirkung, deren Artikulation manchmal (wie hier) mehr Gewicht hat als der Inhalt, den sie befördert.¹⁸ Pathetisch ist sie auch aufgrund der ungeklärten Authentizität der hier in Erscheinung tretenden Bewegung bzw. Lebendigkeit: Laut Allen Cholodenko scheitert *und* gelingt Animation immer gleichermaßen, sofern animierte Bilder immer zwischen Stillstand und Bewegung suspendiert, in der Schwebe zwischen Leben und Nichtleben aufgehoben sind.¹⁹

18 Im Abspann des Films wird das plakative, plump-rührselige Bild der Verwandlung der Künstlerin in den endlich wahrhaftig zum Leben erwachten, in den Sonnenuntergang springenden Fisch wiederum gewendet: Mit realfilmischen Aufnahmen wird ihm etwas Authentisches, Rührendes hinzugefügt. Videoaufnahmen der Künstlerin als Kleinkind zeigen diese bei ihren ersten erfolglosen Gehversuchen, während sie ihren Eltern in einer Bildunterschrift auf Englisch und Chinesisch dafür dankt, sie großgezogen zu haben. Der Titel des Films lautet ja auch *Raise An Animation*, also: eine Animation großziehen.

19 Zur Suspension von Nicht/Leben im Animationsfilm vgl. Alan Cholodenko: »Speculations on the Animatic Automaton«, in: ders. (Hg.), *The Illusion of Life 2. More Essays on Animation*.

Dieses unüberwindbare Fehlen beschreibt auch der britische Künstler Ed Atkins, der wie Wang fast ausschließlich mit computergenerierten Animationen arbeitet. Die Figuren seiner Filme seien aus einer Leere generiert, sagt er in einem Interview mit der Kunst- und Museumsplattform *Louisiana Channel*. Und er erläutert weiter: »There's something missing from that world, and from the characters that are in that world [...]. The thing that is missing sort of defines it.«²⁰ Die mit diesem *Fehlen* in Verbindung stehenden Gefühle von Verlust, Unvermögen, Unfähigkeit und Versagen hält Atkins dabei für »the absolut bedrock of making things«. Dem unüberwindbaren Mangel kann selbst mit unzähligen Versuchen nicht endgültig beigegeben werden und in diesen letztlich nie vollends erfolgreichen Versuchen besteht die künstlerische Praxis zu einem großen Teil (nachweislich zumindest bei Wang oder Atkins). Das scheint Atkins hier auch anzudeuten, wenn er Unvermögen, Versagen etc. als Fundament des Tuns und Herstellens bezeichnet. Das *Fehlen* und die resultierenden *Fehler* – im beschriebenen Beispiel sind es Systemfehler (»Fatal Error«) ebenso wie auf menschliche Unzulänglichkeit angesichts ungeeigneter Werkstoffe und Instrumente zurückzuführende Fehler – sind konstituiert durch die materiellen Bedingungen, das »Material«, mit dem die Künstler:innen arbeiten, während deren Handlungen zwar zentral sind und als zentral thematisiert werden, aber gegen diese materiellen Widerstände letztlich oft nicht ankommen und »Fehlversuche« bleiben.

Hinsichtlich des eben beschriebenen Beispiels können die künstlerischen Absichten und das entsprechende künstlerische Handeln nicht ohne Weiteres eindeutig einem der beiden Pole des Dualismus von Erfolg und Misserfolg zugeordnet werden. Das gilt wohl für alle Fehlversuche, die ins »fertige« Werk Einzug finden, denn wir haben es in solchen Fällen zugegebenermaßen mit einer erfolgreichen Darstellung des Versuchs als erfolglos zu

Sydney: Power Publications 2007, S. 486–528; sowie Vera Schamal: »Somehow alive: Animationsforschung und Lebensbegriff«, in: dies., *Very Evidently in Motion. Eine Begriffserweiterung des Animationsfilms anhand der Forschungsgeschichte bewegter Materie*. Zürich/Berlin: Diaphanes 2024.

20 <https://channel.louisiana.dk/video/ed-atkins-something-missing> von Oktober 2017.

tun (werkintern oder durch Titelgebung etc.), was nuancierter beschrieben werden muss als mit dem besagten Dualismus. Ich gehe davon aus, dass ein Werk als solches durchaus gelungen sein kann, während es zugleich (teilweise) auf offensichtlich scheiternde Handlungen zurückgeht. Meinen Begriff des Fehlversuchs möchte ich konzeptuell in diese unsichere Zone einsetzen, was in den folgenden Abschnitten erläutert wird.

Die künstlerischen Absichten sind schon in der Ausgangslage eines Versuchs zu differenzieren: Es gibt auf die narrative und visuelle Gestaltung des Versuchs bezogene Absichten (beim Film etwa die *Mise en Scène*, die Inszenierung) und daneben Absichten, die auf den Versuch selbst bezogen sind (bei Wang zum Beispiel die Absicht, einen computergenerierten Fisch zu animieren). Diese Absichten überschneiden sich zwar vielfach, unterliegen aber nicht unbedingt denselben Gelungenheitsmaximen (eine gelungene Inszenierung ist wie gesagt manchmal auf misslungene Handlungen des oder der Künstler:in zurückführbar). Das heißt, dass Künstler:innen nicht nur einen Werkprozess in Gang bringen, also die Gestaltung betreffende Absichten haben, etwa Ansprüche in Bezug auf die Bildkomposition. Außerdem bringen sie auch einen (gegebenenfalls zweitrangigen oder sogar weitestgehend belanglosen) Prozess der Erkundung in Gang und hegen dabei auf den Versuch bezogene Absichten, haben also den Ausgang des (ästhetischen) Experiments betreffende Intentionen. Im rudimentärsten Fall bezöge sich die Erkundung auf das Nicht/Funktionieren des Versuchs oder von Aspekten des Versuchseignisses (zum Beispiel: »Ich kann einen Fisch (nicht) lebensnah animieren«). Besonders letztere, auf das Versuchsergebnis gerichtete Absichten werden jedoch wie angedeutet wiederum fraglich, wenn gescheiterte Versuche in irgendeiner Form Eingang ins »fertige«, das heißt ausgestellte, veröffentlichte oder projizierte Werk finden. Sie müssen in Zweifel gezogen werden, gerade durch die Tatsache der Inszenierung des Versuchs: Wenn wir ihm als Betrachter:innen beiwohnen, muss der Versuch entsprechend zu einem erwünschten (wenn auch nicht ursprünglich gewünschten) Ergebnis geführt haben. Das Ergebnis war entweder tatsächlich beabsichtigt – der Versuch war darauf ausgerichtet, das *angebliche* Scheitern herbeizuführen, das also eigentlich kein Scheitern ist. Oder aber

das Ergebnis ist tatsächlich unbeabsichtigt erfolglos und spricht sich damit sogar potenziell selbst die Qualifikation ab, Kunst zu sein,²¹ was etwa dann geschieht, wenn ein rezipierter Gegenstand als bloße Vorarbeit oder Skizze interpretiert wird und damit vom Werk-Status in die Produktionsphase zurückgebannt wird.

Gerade angesichts solcher komplexen Sachlagen scheint es unumgänglich, eine produktionsästhetische Perspektive einzunehmen und sich vorrangig mit dem künstlerischen Handeln zu befassen. So wird es möglich, über Fehlversuche im Rahmen künstlerischer Praxis nachzudenken und davon das Scheitern von Kunst *als Kunst* bzw. von Kunst als »guter« Kunst prinzipiell zu unterscheiden. Fehlversuche als Werkbestandteil verstehe ich unter dieser Prämisse als künstlerische Reflexionen über die Ambiguität des künstlerischen Handelns – und des Handelns überhaupt – in Bezug auf dessen Gelingen und dessen Gelungenheitsnormen. Dabei zeichnet sich erneut ab, dass die mit dem Fehlversuch in Zusammenhang stehenden Handlungsformen – unwillentliches Nichthandeln (nur noch zuschauen können, was sich entfaltet) oder unwillentliches Handeln (aktives Tätigsein, das der Zielsetzung aber entgegenläuft) oder schließlich, wie eben beschrieben, Handeln mit ambivalenter Willensgebundenheit (als Scheitern inszeniertes Handeln) – von einem herkömmlicherweise »substantialistisch« gefassten Verständnis intentionalen Handelns²² nicht vollumfänglich erfasst werden kann.

Anders gesagt: Das, was ich unter Fehlversuchen verstehe, kann sich nicht im »ästhetischen Misslingen« erschöpfen, sondern steht mit einem produktionsästhetisch verstandenen Handeln in Zusammenhang: Es geht nicht um das Scheitern von etwas *als Kunst* und auch nicht um dessen Scheitern als gelungene, »gute« Kunst. Unter künstlerischem Handeln verstehe ich entsprechend nicht ein Handeln, das Kunst hervorbringt, sondern ein Handeln, das im Kontext einer spezifischen Praxis

21 Künstlerische Fehlversuche (failed art-attempts) als Fall von Nicht-Kunst (non-art) diskutiert etwa Christopher Mag Uidhir: »Failed-Art and Failed Art-Theory«, in: Australasian Journal of Philosophy 88 (2010), S. 381–400.

22 Vgl. Ingo Schulz-Schaeffer: Zugeschriebene Handlungen. Ein Beitrag zur Theorie sozialen Handelns, Weilerswist: Velbrück Wissenschaft 2007, S. 434.

verortet ist. Was hier potenziell nicht gelingt, ist also nicht das Kunstwerk *als gelungenes* oder *als solches*, sondern die Handlung an sich *und* im Kontext der spezifischen künstlerischen Praxis. Diese Setzung kann in produktiven Dialog gebracht werden mit Positionen wie etwa derjenigen Daniel Feiges, der vorschlägt, das künstlerische von sonstigem Handeln gerade darin zu unterscheiden, dass es auf eine andere Art misslingt, etwa in »Privationen« dessen, was es eigentlich ist.²³ Das heißt im Scheitern wird den künstlerischen Handlungen abgesprochen, ebensolche zu sein. Ich würde demgegenüber die These aufstellen, dass sich im künstlerischen Handeln dieselbe Art von Scheitern ereignet wie in jeder anderen Praxis auch, dass aber die Reflexion über die eigene Praxis als scheiternde in besonderer Weise vollzogen werden kann. An Feiges Argumentation ist daher der Gedanke für mich interessant, wenn auch fraglich, dass künstlerisches Handeln der Form nach anders ist als anderes Handeln, gerade weil es uns Handeln insgesamt erschließt: »[K]ünstlerisches Handeln [macht] Aspekte dessen, was es überhaupt heißt, dass wir handelnde Lebewesen sind, explizit.«²⁴ Wenn künstlerisches Handeln das Handeln expliziert, meine ich, expliziert es auch das Versuchen und eben auch das Scheitern, das dabei aber gerade *nicht* dem Wesen oder der Art nach anders ist. Der Fehlversuch im Rahmen der künstlerischen Praxis »expliziert« das Scheitern *per se* mit dem Scheitern der künstlerischen Handlung.

Fazit und Ausblick: Künstlerisches Nicht/Handeln

Versuchen heißt Erkunden, Erproben, Prüfen, In-Erfahrung-Bringen. Es handelt sich um eine ausdrücklich gewollte und gerichtete Handlungsform, deren Absichten nicht selten in irgendeiner Form festgehalten werden (in Anleitungen, Protokollen, Drehbüchern, Storyboards)

23 Vgl. Daniel Martin Feige: »Die Form künstlerischen Handelns. Eine Analyse aus dem Geiste ästhetischen Gelingens«, in: Daniel Martin Feige/Judith Siegmund (Hg.), *Kunst und Handlung. Ästhetische und handlungstheoretische Perspektiven*, Bielefeld: transcript 2015, S. 173–191, hier S. 175.

24 Ebd., S. 177.

oder nachträglich rekonstruierbar sind (auf die Schwierigkeit einer eindeutigen Rekonstruktion von Direktiven des Gelingens habe ich oben hingedeutet). Das Versuchen als von einer konkreten Intention geleitetes und bewusst entworfenes Handeln bildet im Gegensatz zu Routinen und Gewohnheiten gerade keine vorherrschende Form alltäglicher sozialer Aktivität,²⁵ sondern eine verhältnismäßig selten anzutreffende Form. In ihrer geradezu ostentativen Intentionalität scheint sich diese Handlungsform einwandfrei – oder einwandfreier als etwa habituelles Handeln oder unkontrollierbar-intransparente Handlungsformen – in klassische, subjektzentrierte Handlungskonzepte einsetzen zu lassen. Der Versuch impliziert also immer eine zugrundeliegende Absicht, die im Versuchereignis oftmals hervortritt, indem sie beispielsweise eingelöst oder negiert wird. Obwohl eine Absicht im Versuch per Definition immer mehr oder weniger eindeutig identifizierbar ist – und gerade deshalb –, ist es möglich, ein angeblich im Voraus definiertes Bestreben nachträglich anzupassen oder umzuwandeln, oder dem Experiment gar eine vermeintlich vorab fixierte Absicht nachträglich hinzuzudichten. Diese Absicht tritt mit den materiellen Gegebenheiten, oder genauer: mit den nichtmenschlichen Faktoren des Versuchs bisweilen in Konflikt, was die Intentionalität der bewusst initiierten Handlung wiederum von der »anderen Seite«, nämlich unter Berücksichtigung eines Handlungspotenzials nichtmenschlicher Akteure fraglich werden lässt. Das heißt: Erfolglose Versuche stellen sowohl *Material Agency* als auch *Human Agency* in mehrerlei Hinsicht zur Debatte. Da absichtsvolle menschliche Praxis und der Handlungsanteil nichtmenschlicher Einflussgrößen gleichermaßen berücksichtigt werden wollen, provoziert die Auseinandersetzung mit Fehlversuchen eine Verknüpfung von Erwägungen zu *Material Agency* mit handlungstheoretischen Überlegungen und konfrontiert hierin beide Denkansätze mit wesentlichen Problemlagen. Die Dezentrierung des Subjekts (in Anbetracht von *Material Agency*) mit an ein Subjekt gekoppelter Intentionalität (im Sinne vieler Handlungstheorien) zusammenzudenken,

25 Vgl. Anthony Giddens: *The Constitution of Society. Outline of the Theory of Structuration*, Berkeley: University of California Press 1984.

verspricht produktive Widersprüche und Schnittflächen zu generieren, die anschlussfähig sind an breitere und aktuelle Debatten. In dieser Perspektive stellt sich die Frage, inwiefern es das theoretische Fundament der meisten herkömmlichen Handlungsbegriffe zu überdenken gilt, das auf Intentionalität, Souveränität, Aktivität, Kontrolliertheit, Freiheit etc. rekurriert. Welche Konsequenzen ergeben sich allenfalls für einen Handlungsbegriff, der die Mitwirkung des Nichtmenschlichen (oder Mehr-als-Menschlichen) gleichermaßen wie menschliches Unvermögen, Scheitern und Einschränkungen der Handlungsfähigkeit einfassen soll? Und umgekehrt: Wie müssen gängige Konzepte von »Handlungsinitiative« bzw. *Agency* verfeinert werden, um die kategorische Verschiedenheit von Akteuren und Prozessen einzubeziehen und so möglichen Nivellierungen durch den *Agency*-Begriff entgegenzuwirken, das heißt der Spezifik der menschlichen Handlungsleistung – seiner »difference of embodiment«²⁶ – stattzugeben?

Wie erläutert, erschöpft sich der Fehlversuch nach meinem Verständnis nicht im ästhetischen Misslingen: Nicht das Gelingen des Kunstwerks als gutes oder wertvolles oder als solches steht angesichts von Fehlversuchen auf dem Spiel, zumindest nicht in erster Linie, sondern das Gelingen von künstlerischen, das heißt in einer spezifischen Praxis verorteten Handlungen. Wenn wir davon ausgehen, dass künstlerische Praxis in Kontinuität zu anderen menschlichen Praktiken steht²⁷ und sich das Scheitern im künstlerischen Fehlversuch eben nicht prinzipiell vom Scheitern als solchem unterscheidet,²⁸ lässt es sich also unter denselben theoretischen Bedingungen, das heißt mit den Konzepten der Praxis- und Handlungstheorie beschreiben.

Aktivität und Passivität können menschliche und nichtmenschliche Faktoren gleichermaßen betreffen und werden darin auch fraglich (von passivem Material und

26 Vgl. M. D. Kirchhoff: »Material Agency«, S. 13.

27 Vgl. Georg W. Bertram: Kunst als menschliche Praxis. Eine Ästhetik, Berlin: Suhrkamp 2014, S. 11.

28 Zur entgegengesetzten Ansicht, das Misslingen von Kunstwerken sei »eine andere Art des Misslingens« als dasjenige anderer Handlungen, etwa weil es das Kunstwerk als solches negiere, siehe D. M. Feige: »Die Form künstlerischen Handelns«, S. 175.

aktiven Künstler:innen kann nicht ausgegangen werden). Künstler:innen gehen anlässlich von Fehlversuchen und im Rahmen der spezifischen Zeitlichkeit des Fehlversuchs gerade nicht in die Position der wartenden Beobachtenden, sondern bleiben durch ihr Wagnis involviert und werden »affiziert«. Das besprochene Beispiel *To Raise an Animation* verhandelt diese Affizierung auf verschiedenen Ebenen. Die Frustration der Hauptfigur spiegelt die Frustration der Künstlerin, die zur Erstellung des Films mit derselben Aufgabe betraut ist wie die Figur (mit dem Animieren), und sie spiegelt sich auch auf dem Bildschirm im Film (durch den bestürzten Gesichtsausdruck der Figur, s. Abb. 1). Infolge des Systemfehlers wird die Figur sogar so weit affiziert, dass sie regelrecht absorbiert wird und fortan in einem unter anderen Bedingungen funktionierenden Handlungsraum agieren muss. Ihr »Material« verändert sich dabei: Die spiegelnde, undurchlässige Bildschirmoberfläche, die ein striktes Gegenüber von handelndem Subjekt und materiellen Handlungsbedingungen suggeriert, eine vermeintliche Differenz von Handlung (Bewegen einer Computermouse) und Wirkung (Wiedergabe auf dem Display bzw. Arbeitsleistung des Computers), weicht einer anderen Welt. In dieser Welt werden Berührungen möglich, der Fisch lässt sich nicht mehr nur anklicken, sondern ermöglicht unmittelbare Handlungen (anfassen, hochheben, biegen etc.), die Befehle sind nicht mehr in einer Oberfläche verhaftet, sondern flottieren in der Strömung, Material ist nun plastisch und wirkt zurück.

Die Idee einer Affizierung menschlicher und nicht-menschlicher Handlungsanteile im gesamten Verlauf einer Versuchshandlung (nicht nur in deren Initiation) steht herkömmlichen Modellen zur Beschreibung von künstlerischen Versuchen teilweise entgegen. In der Regel werden Versuche mit einer vorübergehenden Inaktivität und Abgabe von Kontrolle in Verbindung gebracht, die ich infrage stellen möchte. Oft ist die Rede von einer zeitweilig (wenn auch noch so kurz) wartenden, beobachtenden und dabei mehr oder weniger unbeteiligten Haltung des Künstlers oder der Künstlerin. In ihrer Abhandlung zum Experiment in der zeitgenössischen Kunst hält Nicole Vennemann etwa fest, dass der Künstler im Versuchereignis »zu einem Beobachter von Prozessen [wird], die er zwar als Konzept angestoßen hat,

aber die er gleichzeitig ohne weitere Einflussnahme auf den Handlungsablauf verfolgt«. ²⁹ Wenn durchaus auch eine betroffene Beobachtung denkbar ist und Einflussnahme nicht Anteilnahme gleichkommt, wird hier dennoch eine klare Trennung gemacht zwischen vorgängiger Aktivität und anschließender Passivität angesichts des »angestoßenen« Prozesses. Die künstlerische Kontrolle falle weg »zugunsten des Neuen als Überraschungsmoment«, so Vennemann. ³⁰ Dieser Sichtweise zufolge gibt der oder die Künstler:in Autorität, Einflussvermögen und Intention vorübergehend ab und tritt in die Beobachter:innenrolle: Temporäre Inaktivität und eine bewusste Abgabe der Kontrolle werden geltend gemacht, wobei an Theorien der Interaktivität, Prozesskunst oder Kontingenz angeknüpft wird. ³¹ Künstlerische Strategien und Produktionsanordnungen, die auf absichtlicher Absichtslosigkeit und Zufall beruhen, werden dementsprechend beschrieben als »disempowerment of the artist and as desubjectivation of aesthetic activity. They explore the limits of human control and capacities.« ³² Eine solche Beschreibung hebt laut Olga Moskatova zwar richtigerweise Delegation und Warten als Aspekte künstlerischer Praxis in den Fokus und stehe somit im Einklang mit einer post-humanistischen Dezentrierung des Subjekts, es sei aber fraglich, inwiefern damit »Passivität« angemessen umschrieben sei. ³³ Die aktive Dimension des Wartens hervorzuheben, es als absichtsvollen »Unterlassungsakt« zu verstehen, geht Moskatova entschieden nicht weit genug. Denn weiterhin bleiben Willen und Autonomie des Subjekts, das souverän über sein Nicht/Handeln entscheidet, selbstverständlich in entsprechende Erklärungen eingebunden. Hier setzen auch meine Überlegungen an. Im

29 Nicole Vennemann: Das Experiment in der zeitgenössischen Kunst. Initiierte Ereignisse als Form der künstlerischen Forschung, Bielefeld: transcript 2018.

30 Ebd., S. 117.

31 Vgl. z.B. Juliane Rebentisch: Ästhetik der Installation. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2003, oder Dieter Mersch: Epistemologien des Ästhetischen. Zürich: Diaphanes 2015.

32 Olga Moskatova: »In the Event of Non-Happening. On the Activity and Passivity of Materials«, in: Marcel Finke/ Friedrich Weltzien (Hg.), State of Flux. Aesthetics of Fluid Materials, Berlin: Reimer 2017, S. 105–120, hier S. 114.

33 Vgl. ebd.

Fehlversuch steht zugleich die Souveränität des handelnden Subjekts und die vermeintliche Passivität des bearbeiteten Materials infrage: Künstler:innen bleiben im Versuchereignis auch unfreiwillig involviert, werden zuweilen blockiert, sind überfordert oder handlungsunfähig gegenüber dem verwendeten Material, gegenüber Benutzeroberflächen etc. – und zwar nicht nur in der Entwurfsphase, sondern bis ins Werk hinein. Künstlerische Tätigkeit ist daher meines Erachtens gerade *nicht* »immer als eine ›skillful performance‹ von kompetenten Körpern zu verstehen«, ³⁴ oder Können bzw. Kompetenz muss grundsätzlich neu und vielleicht eher epistemisch gedacht werden, sowohl spezifisch menschliche Verkörperung als auch materielle Wirksamkeit umfassend.

Literatur

-
- Abram, David: *The Spell of the Sensuous. Perception and Language in a More-than-human World*, New York: Pantheon Books 1996.
-
- Barad, Karen: »Posthumanist Performativity. Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter«, in: *Signs* 28 (2003), S. 801–831.
-
- Belliger, Andréa/Krieger, David J. (Hg.): *ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie*, Bielefeld: transcript 2006.
-
- Bertram, Georg W.: *Kunst als menschliche Praxis. Eine Ästhetik*, Berlin: Suhrkamp 2014.
-
- Braidotti, Rosi: *The Posthuman*, Cambridge: Polity Press 2013.
-
- Cholodenko, Alan: »Speculations on the Animatic Automaton«, in: ders. (Hg.), *The Illusion of Life 2. More Essays on Animation*. Sydney: Power Publications 2007, S. 486–528.
-
- Cuntz, Michael: »Agency«, in: Christina Bartz et al. (Hg.), *Handbuch der Mediologie, Signaturen des Medialen*. München: Fink 2012, S. 28–40.
-
- Ernst, Christoph: »Imaginary/Agency. Zur Imagination zukünftiger Interaktionen mit autonomen Waffensystemen«, in: Berenike Jung/Klaus Sachs-Hombach/Lukas R. A. Wilde (Hg.), *Agency postdigital. Verteilte Handlungsmächte in medienwissenschaftlichen Forschungsfeldern*, Köln: Halem 2022, S. 88–115.
-

34 Andreas Reckwitz: »Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken. Eine sozialtheoretische Perspektive«, in: *Zeitschrift für Soziologie* 32 (2003), S. 282–301, hier S. 290.

-
- Feige, Daniel Martin: »Die Form künstlerischen Handelns. Eine Analyse aus dem Geiste ästhetischen Gelingens«, in: Daniel Martin Feige/Judith Siegmund (Hg.), *Kunst und Handlung. Ästhetische und handlungstheoretische Perspektiven*, Bielefeld: transcript 2015, S. 173–191.
-
- Feige, Daniel Martin: *Design. Eine philosophische Analyse*, Berlin: Suhrkamp 2018.
-
- Gibson, James J.: *The Ecological Approach to Visual Perception*, Boston: Houghton Mifflin 1979.
-
- Giddens, Anthony: *The Constitution of Society. Outline of the Theory of Structuration*, Berkeley: University of California Press 1984.
-
- Grapp, Sven: »Die Agentur für Medien. Plädoyer für eine Medium-Netzwerk-Wissenschaft«, in: Berenike Jung/Klaus Sachs-Hombach/Lukas R. A. Wilde (Hg.), *Agency postdigital. Verteilte Handlungsmächte in medienwissenschaftlichen Forschungsfeldern*, Köln: Halem 2022, S. 227–256.
-
- Hayes, Nancy Katherine: *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, Chicago: The University of Chicago Press 1999.
-
- Idhe, Don: *Technology and the Lifeworld*, Bloomington: Indiana University Press 1990.
-
- Jung, Berenike/Sachs-Hombach, Klaus/Wilde, Lukas R. A. (Hg.): *Agency postdigital. Verteilte Handlungsmächte in medienwissenschaftlichen Forschungsfeldern*, Köln: Halem 2022.
-
- Kirchhoff, Michael David: »Material Agency. A Theoretical Framework for Ascribing Agency to Material Culture«, in: *Society for Philosophy and Technology Quarterly Electronic Journal* 13 (2009), S. 1–31.
-
- Latour, Bruno: *Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford: Oxford University Press 2005.
-
- Law, John/Mol, Annemarie: »Notes on Materiality and Sociality«, in: *The Sociological Review* 43 (1995), S. 274–294.
-
- Löhrer, Guido: »Abweichende Kausalketten, abwegige Handlungsverläufe und die Rückkehr teleologischer Handlungserklärungen«, in: *Deutsche Zeitschrift für Philosophie* 54 (2006), S. 785–800.
-
- Mag Uidhir, Christopher: »Failed-Art and Failed Art-Theory«, in: *Australasian Journal of Philosophy* 88 (2010), S. 381–400.
-
- Mersch, Dieter: *Epistemologien des Ästhetischen*, Zürich: Diaphanes 2015.
-
- Moskatova, Olga: »In the Event of Non-Happening. On the Activity and Passivity of Materials«, in: Marcel Finke/Friedrich Weltzien (Hg.), *State of Flux. Aesthetics of Fluid Materials*, Berlin: Reimer 2017, S. 105–120.

-
- Moskatova, Olga: »Co-Production. Towards a Relational Ontogenesis of Media-Aesthetic Objects«, in: Stephan Schmidt-Wulffen/German A. Duarte (Hg.), *The Object as Process. Essays Situating Artistic Practice*, Bielefeld: transcript 2022, S. 85–99.
-
- Oyen, Astrid Van: »Material Agency«, in: Sandra Lorena López Varela (Hg.), *The Encyclopedia of Archaeological Sciences*, Oxford: Wiley 2018, S. 1–5.
-
- Rammert, Werner/Schulz-Schaeffer, Ingo: »Technik und Handeln. Wenn soziales Handeln sich auf menschliches Verhalten und technische Artefakte verteilt«, in: *Technical University Technology Studies Working Papers* 4 (2002), S. 3–17.
-
- Rebentisch, Juliane: *Ästhetik der Installation*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2003.
-
- Reckwitz, Andreas: »Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken. Eine sozialtheoretische Perspektive«, in: *Zeitschrift für Soziologie* 32 (2003), S. 282–301.
-
- Schamal, Vera: »Somehow alive: Animationsforschung und Lebensbegriff«, in: dies., *Very Evidently in Motion. Eine Begriffserweiterung des Animationsfilms anhand der Erforschungsgeschichte bewegter Materie*. Zürich/Berlin: Diaphanes 2024.
-
- Schulz-Schaeffer, Ingo: *Zugeschriebene Handlungen. Ein Beitrag zur Theorie sozialen Handelns*, Weilerswist: Velbrück Wissenschaft 2007.
-
- Vennemann, Nicole: *Das Experiment in der zeitgenössischen Kunst. Initiierte Ereignisse als Form der künstlerischen Forschung*, Bielefeld: transcript 2018.
-

Filmverzeichnis

Raise an Animation (USA 2022, R: Lydia Wang).
