

## Denkmal, virtuelles

Jens Fehrenbacher

»Ich werd' die schlechtesten Sprayer dieser Stadt engagier'n / Die soll'n nachts noch die Trümmer mit Parolen beschmier'n« (Denkmal, Wir Sind Helden)

Wenn etwas sprichwörtlich *noch nicht in Stein gemeißelt* ist, dann ist es noch nicht final abgeschlossen und offen für Veränderung. Das Denkmal dagegen, in Stein gemeißelt oder in Bronze gegossen, suggeriert eine Abgeschlossenheit, an der sich vorerst nichts mehr ändert. Mit dem Begriff der → Virtualität und gegenwärtigen Entwicklungen von Augmented-Reality (AR) Denkmälern lässt sich allerdings dieses *vorerst* genauer in den Blick nehmen: Aktuelle Debatten fordern Veränderungen an der öffentlichen Repräsentation von Erinnerung, sei es hinsichtlich der Repräsentation von weiblichen oder PoC-Personen oder auch der Kritik an der kolonialen Amnesie. Dabei zeigen Denkmalstürze, Forderungen zu Umwidmungen, Kommentierung oder Neuerrichtungen von Denkmälern, dass diese Aushandlungsprozesse durchaus zu materiellen Veränderungen oder auch nicht-physischen, etwa Software-basierten Denkmälern führen können (→ King Uthal.zip). Diese Spannweite von Dynamiken lassen sich unter dem Vorzeichen der Virtualität behandeln, um die Notwendigkeit der Aktualisierung als umformenden Aufgriff auszuformulieren. Andererseits lässt sich vor diesem Hintergrund auch der Virtualitätsbegriff dahingehend kommentieren, weniger einen freischwebenden Raum der Potenzialitäten als eine Dringlichkeit der verantwortungsvollen Veränderung zu implizieren. Durch die Arbeit des Ästhetikers Étienne Souriau, die ich hier in der Lesart

der Wissenschaftsforscher:innen Isabelle Stengers und Bruno Latour skizziere, lässt sich der virtuelle Status von Denkmälern, ob physisch oder App-basiert, als eine drängende Unabgeschlossenheit verstehen, als etwas zu Vollbringendes oder zu Beerbendes.

In der derzeit noch zögerlichen Entwicklung von Augmented-Reality-Denkmälern<sup>1</sup> fällt eine Verbindung zur Virtualität als »Modus der Existenz« (Souriau 2015a: 85) auf, den Souriau im Jahre 1943 noch gänzlich ohne Bezug zu digitalen Medientechnologien ausarbeitet. So beschreibt Souriau etwa die virtuelle Existenz einer zu bauenden Brücke, die sich noch in der Planung oder im Bau befindet, oder auch nur als naheliegende Lösung für ein bestehendes Problem vorliegt (vgl. ebd. 136). Es handelt sich also um einen unvollendeten Zustand des »zu [V]ollbringenden« (Souriau 2015b: 195), wobei insbesondere der Kommentar von Stengers und Latour darauf pocht, dass es hier nicht um die Umsetzung eines vorgefertigten Handlungsentwurfes geht, sondern um eine Aufgabe, die keinen Weg zu ihrer Lösung vorgibt: »Alles entscheidet sich unterwegs« (Stengers/Latour 2015: 14)<sup>2</sup>. Virtuelle Existenzen steuern auf eine

- 1 Auch wenn in diesem Beitrag der Fokus auf Augmented Reality liegt, soll nicht verschwiegen werden, dass sich auch in einigen Virtual Reality Anwendungen Fragen zu virtuellen Denkmälern aufdrängen (vgl. Bunnenberg 2020) (→ Zeitreise, virtuelle).
- 2 Stengers und Latour weisen in diesem Zusammenhang auf die Parallelen zum Souriau-Leser Gilles Deleuze hin (vgl. Stengers/Latour 2015: 10), der in *Differenz und Wiederholung* beschreibt: »Das Virtuelle besitzt die Realität einer zu erfüllenden Aufgabe, nämlich eines zu lösenden Problems« (Deleuze 1992: 268). Dessen Verständnis von *Aktualisierung*, das im vorliegenden Beitrag aufgegriffen wird,

lebensweltliche Wirksamkeit hin, sind aber dabei hochgradig abhängig von den Praktiken ihrer Aktualisierung, von denen einige hier gezielt beleuchtet werden. Diese Vollzüge der Aktualisierung, das heben alle drei hervor, können jederzeit scheitern.

## AR-Denkmäler als Rekonstruktionen

Vor diesem Hintergrund lassen sich zwei AR-Denkmäler betrachten, die explizit der Rekonstruktion verschrieben sind. Benno Elkan's *Mahnmal für die wehrlosen Opfer des Bombenkriegs*<sup>3</sup> existiert in Souriaus Sinne nur virtuell: als Entwurf, der 2008 im Nachlass des 1960 verstorbenen Künstlers entdeckt wird. Laut eines ebenfalls nachgelassenen Briefes soll der gebürtige Dortmunder Elkan, der 1934 wegen seiner Verfolgung als Jude nach England flieht, eine Verwirklichung dieses Werkes in Dortmund gewünscht haben. Sieben schwarz-weiß Fotografien eines verschollenen Gips-Modells ohne weitere Angaben und Maßstäbe werden nun 2016 zur Grundlage einer dreidimensionalen, digitalen Rekonstruktion des Mahnmals. Halbnackte, flehende, verzweifelte, verschlungene, schmerzverzerrte, sterbende Körper in einer Kulisse aus Trümmern

portraitieren das Leiden durch den Bombenkrieg, den Elkan selbst in London erlebt und der seine Heimatstadt Dortmund verwüstet. Diesem Erbe in Form von Fotografien und einem schriftlichen Wunsch nachzukommen, bedeutet also weit mehr als nur die computationale Aufarbeitung durch digitale Bildanalyse und Modellberechnung. Das Projekt muss nicht allein dem Entwurf Elkans gerecht werden, sondern ebenfalls seiner Biographie, einer historischen Konstellation sowie einem Anspruch der Aktualität, der über eine spektakuläre Präsentation technischer Innovation hinaus geht. Ästhetische Entscheidungen müssen getroffen werden, etwa hinsichtlich der Materialität, Farblichkeit, Größe, Platzierung, technischer Einbettung und Kontextualisierung des virtuellen Objekts. Dabei variieren erstere bei den zwischen der Präsentation auf der Projekt-Webseite und der AR-Anwendung auf dem Smartphone zwischen steinernem, stumpfem Grau und einer glänzenden, rotbräunlichen Optik, die an Bronze-Skulpturen erinnert (Abb. 1).

---

beschreibt kurz gefasst den Prozess der antwortenden Auseinandersetzung, der weder durch das Problem bzw. das Objekt, noch durch an dieses herangetragene Intentionen vorbestimmt ist.

- 3 Die Betitelung der Arbeit ist in der zugehörigen Webseite uneinheitlich. Teils wird sie als »Mahnmal für die Toten des Krieges«, teils als »Mahnmal für die wehrlosen Opfer des Bombenkriegs« bezeichnet (vgl. <https://benno-elkan.de/> (letzter Zugriff: 15.05.2023)).

Abb. 1: Screenshot der Anwendung Benno Elkan AR (2020) im Dortmunder Museum für Kunst und Kulturgeschichte. Virtuelle Augmentierung vor einem Bildschirm, in dem die App vorgestellt wird.



Bereits der *In der Wohnung*-Modus der entsprechenden App zeigt eindrücklich den Detailreichtum dieser affektiv wirksamen Darstellung, die, auf einem ausgedruckten QR-Code verankert, von allen Seiten betrachtet werden kann: Die Smartphone-Kamera erkennt den QR-Code als *Bildanker*, woraufhin das virtuelle Objekt auf dem Bildschirm in die abgefilmte Umgebung hineinmontiert wird. Um den Eindruck zu erwecken, es stünde tatsächlich an diesem Ort, wird es entsprechend der Bewegung des Smart-

phones gedreht und skaliert, sodass die Details der Skulptur einzeln aus der Nähe betrachtet werden können. Das Objekt behält dabei eine ephemere Qualität. Der visuellen Augmentierung haftet eine Schwerelosigkeit an, da sie trotz vieler technischer Kniffe nie gänzlich an ihrer *Verankerung* verbleibt und sich nicht den situativen Lichtbedingungen anpasst (→ Reality, augmented). Die digitale (mutmaßliche) Bronze-Simulation lässt doch in manchen Momenten an Kunststoff oder Videospiegelgrafiken denken. Gerade diese punktuellen Ungenauigkeiten erinnern daran, dass nicht nur die Entwicklung der Anwendung von einem komplexen technischen Gefüge und menschlichem Engagement abhängig ist. Auch das *fertige* AR-Denkmal ist nicht einfach physisch anwesend, es müssen erst die technischen Bedingungen hergestellt werden, damit es, in Sourius Sinne, *vollbracht* werden kann. Eine App muss heruntergeladen und der QR-Code ausgedruckt werden, was an technischen Inkompatibilitäten wie auch an schwierigen Lichtbedingungen oder einer verschmutzten oder defekten Handy-Kamera scheitern kann. In meinem Fall konnte lediglich der ausgedruckte QR-Code augmentiert und auch die kleine Version des Mahnmals am dafür vorgesehenen Ort im Dortmunder Museum für Kunst und Kulturgeschichte erzeugt werden. Die Suche nach dem im Stadtraum platzierten QR-Code dagegen führte zu einer Odyssee rund um das Dortmunder U, die trotz vieler, eher ratender Hilfestellungen durch Museumsmitarbeitende zu keinem Erfolg führte. So musste ich zumindest teils unverrichteter Dinge wieder abreisen. Ein Scheitern liegt in der Luft. Das AR-Format erhält auch nach einer vermeintlichen Realisierung des Projekts dessen »existenzielle Unfertigkeit« (Souriau 2015b: 196) aufrecht. Das AR-Denkmal

ist somit ein virtuelles Objekt sowohl im Sinne von etwas zu *Vollbringendem* als auch im Sinne einer medientechnisch erzeugten, nicht-physischen Objekthaftigkeit und zeigt die Überschneidung beider Verständnisse auf.

## AR-Denkmäler als Kritik öffentlicher Repräsentation

Jenseits der Rekonstruktion zeigt sich in anderen zeitgenössischen Denkmalprojekten der Versuch der Neuaushandlung von Sichtbarkeit angesichts eines als einseitig eingestuftem kulturellen Erbes: Welche historischen Ereignisse, welche Narrative und auch welche Körper dominieren in Form von öffentlichen Denkmälern die Erinnerungskultur? Die konstitutive Unfertigkeit der Denkmalarbeit wird dabei insbesondere über ihre Leerstellen herausgestellt und als eine Forderung der Umgestaltung an Politik und Gesellschaft gerichtet: Welche Denkmäler sind noch zu errichten, welche womöglich zu entfernen? Das Projekt *denkFEmale*, das 2021 aus einer studentischen Initiative hervorgeht, greift den Umstand auf, dass Denkmäler in München zu größten Teilen Abbilder (oft kriegstreibender) Männer darstellen. Dieses Ungleichgewicht wird durch eine zu diesem Anlass neu entworfene AR-Skulptur der Frauenrechtlerin und Pazifistin Anita Augspurg thematisiert. Sie ist von nun an per Smartphone vor dem Bayerischen Nationalmuseum abrufbar und wird durch Zitate Augspurgs in Schrift und Ton ergänzt (Abb. 2). Interessant ist dabei, wie durch die klangliche Ebene zusätzliche Rückwirkungen auf die bespielten Räume in den Blick geraten. Bereits ohne Audioeinspielungen stellt das konzentrierte Fokussieren eines leeren Raums in unterschiedlichen Perspektiven

eine sichtbare Abweichung von der konventionalisierten Raumnutzung dar, die andere Anwesende womöglich aufmerken lässt. Die Haltung und Bewegung könnte aber auch die Vermutung nahelegen, dass hier etwas fotografiert wird, während die nachgesprochenen Zitate von Augspurg, je nach Lautstärke, auch für Unbeteiligte hörbar werden und so als eine akustische Intervention in jene Räume verstanden werden können.

Diesem ersten Prototypen, der auf positives mediales Echo stieß, folgten zunächst weitere virtuelle Denkmäler in München, die Frauen abbilden und seit 2022 eine Ausstellungsreihe in Kooperation mit dem New Yorker Projekt *Make Us Visible*, durch die eine Vielzahl virtueller Denkmäler in New York, München und Venedig realisiert wurden. In Projekten wie diesen deutet sich eine Dynamisierung wie auch eine Dezentrierung der Denkmalarbeit an. Sie wird zum einen dynamischer, insofern u.a. Stilmittel der Animation, der klanglichen Ergänzung oder auch der Interaktion Verwendung finden und die AR-Skulpturen teils an unterschiedlichen Orten aktiviert werden können. Darüber hinaus bedarf die Entwicklung einer dreidimensionalen Skulptur (je nach Aufwand der Gestaltung) weniger Zeit und materielle Ressourcen und sie ist nicht *in Stein gemeißelt*, sondern per Update unkompliziert revidierbar. Damit hängt eine Dezentrierung des Prozesses zusammen: Solange keine physischen Eingriffe in den Stadtraum getätigt werden, hängt die Entwicklung nicht von behördlichen oder politischen Genehmigungs- und Entscheidungsverfahren ab. Studentische, künstlerische oder politische Gruppen, Kulturinstitutionen etc. können, ggf. mithilfe von Förderungen, eigenmächtig AR-Denkmäler entwerfen und verbreiten. Das Verhältnis zur

kommunalen Administration kann dabei von der expliziten Guerilla-Aktion bis hin zur Institutionalisierung durch auf (temporären oder permanenten) Plaketten platzierte QR-Codes reichen.

Abb. 2: Filmstill aus der Videodokumentation von *denkFEmale*



## Virtuelle Denkmalpflege

In der Kombination dieses Anspruchs auf dauerhaftes Fortwirken mit einem höchst ephemeren Medium lässt sich nun eine strukturelle Problematik ausmachen: eine ganz neu zu verstehende Frage der Pflege mit Hinsicht auf virtuelle Denkmäler. Das Projekt *Make Us Visible* formuliert den Vorsatz, an einer dauerhaften und wachsenden Sammlung von ortsspezifischen AR-Skulpturen zu arbeiten. So besteht die Mission des Projekts darin: »to create a framework to empower representation on a mass scale« (Extended Reality Ensemble o.D.).<sup>4</sup> Ebenso impliziert der auf der

Landing Page prangerte Slogan »You are surrounded – By Invisible Art« (ebd.) eine Gleichzeitigkeit von Flüchtigkeit und eine dauerhafte virtuelle Präsenz der Denkmäler, die eine langfristige Veränderung des repräsentationalen Ungleichgewichts anvisiert. Der Vorsatz, einem Denkmal Dauerhaftigkeit zu verleihen, ist indes strukturell an gewisse Praktiken der Pflege gekoppelt. Dies gilt ebenso für die vernachlässigte Marmor-Statue, die zwar materiell auf Dauer ausgelegt ist, aber mit verwitterter Inschrift zum bedeutungslosen Hintergrunddekor von Parkanlagen wird, wie für die AR-App, die nach einmaliger Release-Aufmerksamkeit zu einer Karteileiche im App-Store verkommen und von späteren Betriebssystemen nicht mehr abgerufen werden kann.

Das AR-Denkmal ist allerdings in offensichtlicher Weise abhängig von praktischen Vollzügen als das physische Monument. Es bedarf der Einbindung in institutionalisierte Kulturprogramme durch Flyer und Veranstaltungskalender, in schulische Ausflüge, Stadtführungen oder auch politische Aktionen, um überhaupt, im nutzenden Vollzug, situativ und temporär hervorgebracht zu werden. Es bedarf der ganz konkreten, informationstechnischen Aktualisierung der Software in Form von Updates, die Fehler oder Inkompatibilitäten beheben und auch nachträgliche inhaltliche Überarbeitungen erlauben. Als *Denkmalpflege* könnte also hier der Aufwand durch Einzelpersonen, Institutionen oder Communities verstanden werden, durch den die AR-Denkmäler auf immer wieder neue Weise *vollbracht* werden können – ein Commitment, dass auch davon abhängt, inwiefern die Arbeit als

4 Dieser wie der folgende Slogan waren zentral auf der Projektseite: <https://makeusvisible.io/> (letzter Zugriff: 10.02.2023). Im Frühjahr 2023 wurde das Projekt in *Arora* umbenannt wurde und die Seite überarbeitet, der Slogan »You are surrounded – By Invisible Art« wird nicht mehr genutzt (letzter Zugriff 22.03.2024). Er findet sich lediglich in vergangenen Social-Media-Posts: <https://www.facebook.com/SoExcitedAboutMusic/videos/you-are-surrounded->

[by-invisible-art-makeusvisible-reveal-31-magical-ar-sculpture/319298810176327/?\\_rd](https://www.facebook.com/SoExcitedAboutMusic/videos/you-are-surrounded-by-invisible-art-makeusvisible-reveal-31-magical-ar-sculpture/319298810176327/?_rd) (letzter Zugriff 22.03.2024).

relevant, künstlerisch wertvoll oder auch curricular anknüpfbar bewertet wird. Aus meiner forschenden Auseinandersetzung mit AR-Denkmalern muss ich dabei leider festhalten, dass die Anwendungen in vielen Fällen in Vergessenheit geraten und kaum noch auffindbar sind (vgl. Fehrenbacher 2024). Das hängt zum einen damit zusammen, dass die Projektförderungen, durch welche die Entwicklungen finanziert werden, nur auf einen bestimmten Zeitraum begrenzt sind und die fortlaufende Pflege nicht unterstützt wird, zum anderen fühlt sich der bundesdeutsche Denkmalschutz (noch) nicht für virtuelle Denkmäler zuständig.

### Unabgeschlossenheit als Forderung

Dass diese Fragen der Dauerhaftigkeit und des Ephemereren sowie der praktischen Einbettung nicht auf diese genuin virtuelle AR-Technologie beschränkt sind, zeigen aktuelle Diskussionen wie jene um die Neukontextualisierung des monumentalen Hamburger Bismarck-Denkmal. Diese wird aufgrund Bismarcks zentraler Rolle im deutschen Kolonialismus gefordert und findet sich zum Zeitpunkt des Verfassens dieses Textes in Vorbereitung.<sup>5</sup> Wie die Künstlerin und Kuratorin Hanni-mari Jokinen, Mitglied der Arbeitsgruppe *Hamburg Postkolonial* beschreibt, stellt sich damit die Frage, wie ein zeitgemäßes bzw.

postkoloniales Denkmal überhaupt beschaffen sein könnte und führt aus: »ich glaube das ist nicht etwas das man für die nächste Ewigkeit errichtet, sondern [...] etwas prozesshaftes und fluides [...], ein Raum an dem viele Menschen sich beteiligen können, auch gestalterisch« (Gläser/Jokinen/Schwarz 2020: o.S.). Die zentral organisierte Geste der Macht, die sich gerade in dieser 34 Meter hohen Statue manifestiert, soll also gerade nicht wiederholt werden, sondern andere Formate erprobt werden, deren Gestalt aber noch nicht absehbar ist. Es besteht ein Spannungsfeld zwischen der Ablehnung einer dauerhaften Manifestation und dem Versuch, ein nachhaltiges Wirken anzustoßen. Gerade ein postkoloniales Denkmal soll kein abschließendes Begleichen einer Schuld implizieren, sondern vielmehr die Forderung aufrechterhalten, sich unabgeschlossenen Vergangenheiten zu stellen, ohne diese Forderung durch einfache Lösungen entkräften zu können.

Über das Denkmal unter dem Vorzeichen der Virtualität nachzudenken, bedeutet also, die Offenheit der Frage der angemessenen Manifestation von Gedächtnis auszubreiten, von der sowohl physische Monumente als auch *Erinnerungs-Software* betroffen sind. Neue Medienformate wie die AR sind in der Lage, diese Unabgeschlossenheit, die Notwendigkeit der Aktualisierung wie auch die Möglichkeit des Scheiterns herauszustellen, sowie Wege eines möglichen Umgangs zu skizzieren. Doch auch sie müssen daraufhin befragt werden, welche Versprechungen sie formulieren. Gerade entsprechend den Logiken von Kunstförderung und Kulturinstitutionen verkommt das hohe Ideal fortlaufender, lebendiger Auseinandersetzung allzu schnell zu einem punktuellen Spektakel. Eine nachhaltige Wirkung von Denkmä-

5 Zu diesem Zweck lief bis Mitte 2023 ein Ideenwettbewerb. Vgl. <https://www.hamburg.de/bkm/koloniales-erbe/16842042/bismarck-denkmal-ideenwettbewerb/> (letzter Zugriff: 15.05.2023). Keine der Einreichungen wurde jedoch zur Umsetzung empfohlen (vgl. [https://issuu.com/shmh/docs/230810\\_1416\\_brosch\\_re\\_neu\\_digital/32](https://issuu.com/shmh/docs/230810_1416_brosch_re_neu_digital/32) (letzter Zugriff: 22.08.2024)).

lern aller Art bedarf einer Aktualisierung durch rezeptive, künstlerische und nicht zuletzt auch strukturelle Praktiken, welche Zugänge herstellen und Kontexte eröffnen – was gleichermaßen bedeutet, diese Manifestationen immer wieder neu in Frage zu stellen.

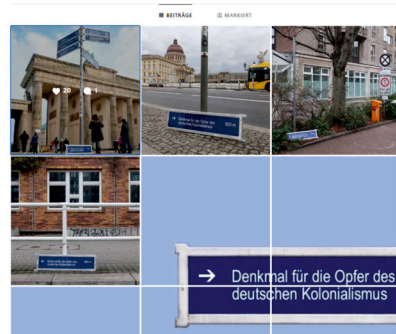
Medientechnisch erzeugte Virtualität und Souriaus Verständnis der Virtualität als *zu Vollbringendes* überschneiden sich also in diesem Gegenstand: Jedes virtuelle Objekt in AR oder auch VR bedarf konkreter Praktiken der Aktualisierung, des Downloads, des Startens der Anwendung, des leiblichen Vollzugs. Andersherum wird so die Rezeption als Praxis mit Konsequenzen situiert: Welche Techniken und Anwendungen nutze ich und auf welchen Infrastrukturen beruhen sie (→ INF)? Welche problematischen Narrative oder auch Konzerne unterstütze ich mit meiner Rezeption? Welche anderen Geschichten lassen sich finden und weitererzählen?

»Wie erben?«, genau das ist die Frage, mit der wir uns, wenn wir Souriau lesen, konfrontiert sehen. Eine »Befragungssituation« der er selbst keine Antwort beibringt, aber von der er die Kraft hatte, zu zeigen, »dass sie uns betrifft« [Herv. i.O.]« (Stengers, Latour 2015: 75)

Diesen Beitrag beschließen möchte ich mit einem virtuellen Denkmal, das zunächst ohne digitale Medientechnik auskommt. Das *Denkmal für die Opfer des deutschen Kolonialismus* existiert lediglich als Straßenschild, welches auf dieses Denkmal in 900 Meter Entfernung hinweist (Abb. 3). In Fotografien eines namenlosen Instagram-Accounts lehnt es am Fuß eines Berliner Sightseeing-Wegweisers oder auch in einer Hecke am Straßenrand. Eine Suche nach dem tatsächlichen, physischen Denkmal bleibt offensichtlich vergeblich. Und so konfrontiert das Straßenschild damit, dass hier

eine Unabgeschlossenheit, etwas zu Vollbringendes vorliegt und zur Aushandlung auffordert, ohne dass eine angemessene, geschweige denn abschließende Antwort absehbar ist.

Abb. 3: Screenshot des Instagram-Accounts *kolonialismusopferdenkmal*



## Literatur

- Deleuze, Gilles (1992): *Differenz und Wiederholung*, übers. von Joseph Vogel, München: Fink.
- Fehrenbacher, Jens (2024): »AR als Relationale Intervention. Dynamiken ästhetischer Aushandlung zwischen Medientechnologie, Nutzenden und Umwelten«, in: *IMAGE Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft*, Heft 1(20), Online unter: <https://image-journal.de/ar-als-relationale-intervention/> (letzter Zugriff: 10.05.2024).
- Gläser, Kodjo/Jokinen, Hannimari/Schwarz, Marietta (2020): »Debatte um Denkmäler. Wie Bismarck dekolonisieren?« Kodjo Gläser und Hannimari Jokinen im Gespräch mit Marietta Schwarz«, in: *Deutschlandfunk Kultur* (18.07.2020). Online unter: <https://www.deutschlandfunkkultur.de/debatte-um-denkmaler-wie-bismarck-dek>

- olonisieren-100.html (letzter Zugriff: 15.05.2023).
- Jaeger, Roland (1993): »Truppentriumph und Kaiserkult. Ephemere Inszenierungen in Hamburg«, in: Michael Diers (Hg.), *Mo(nu)mente. Formen und Funktionen ephemerer Denkmäler*, Berlin: Akademie-Verlag, S. 77–92.
- Pely, Amadea/März, Lukas/Horban, Katharina (2021): »Denkmäler. Ein Selfie mit Anita Augspurg«, in: *sueddeutsche.de* (16.05.2021). Online unter: <https://www.sueddeutsche.de/muenchen/muenchen-denkmaeler-frauen-digital-denkfemale-interview-1.5313421> (letzter Zugriff: 15.05.2023).
- Souriau, Étienne (2015a): Die verschiedenen Modi der Existenz, übers. von Thomas Wäckerle, Lüneburg: meson.
- Souriau, Étienne (2015b): »Über den Modus der Existenz des zu vollbringenden Werks. Supplement«, in: Ders.: *Die verschiedenen Modi der Existenz*, übers. von Thomas Wäckerle, Lüneburg: meson.
- Stengers, Isabelle/Latour, Bruno (2015): »Die Sphinx des Werks. Vorwort«, in: Étienne Souriau. *Die verschiedenen Modi der Existenz*, übers. von Thomas Wäckerle, Lüneburg: meson, S. 9–76.
- Vollmer, André/Retiet, Florian/Heuer, Thomas (2016): »Pokémon Go: Zeitzeuge, Medienkonvergenz und Möglichkeiten von Mixed-Reality«, in: *Jahrbuch immersiver Medien 8*, Marburg: Schüren, S. 146–158.

## Abbildungsverzeichnis

- Abb. 2: Filmstill aus DenkFeMale. Online unter: <https://www.dailymotion.com/video/x7zm9cs> (letzter Zugriff: 15.05.2023).

- Abb. 3: Screenshot des Instagram-Accounts *kolonialismusopferdenkmal*. Online unter: <https://www.instagram.com/kolonialismusopferdenkmal/> (letzter Zugriff: 15.05.2023).

## Digitalität

---

*Herausgeber:innen*

Nicht der reine Kern der Virtualität, so lautet zumindest unsere These (zur Multiplizität des Begriffs siehe: → Virtualität). Gemeinhin: 0/1. Ein Umwandlungsprozess: Dinge werden als Informationen handhabbar- und rechenbar gemacht. Und gleichzeitig ist die digitale Form der Information flexibel und flüchtig.

## Early Career Forum

---

*Herausgeber:innen*

Das Early Career Forum (ECF) umfasst die Gesamtheit der Wissenschaftlichen Mitarbeiter:innen des SFB 1567 *Virtuelle Lebenswelten* (→ 1567, → Anfänge, → Arbeitspraktiken, → Kommunikationskanäle, → Lab of Unfinished Thoughts, → Situationsanalyse, situierte, → Situierung).