

## 4. Verfassen einer Masterarbeit: Digitale Praktiken im Arbeitsprozess

---

Das vorliegende Kapitel bringt zur Sprache, wie digitale Praktiken im Laufe der Entwicklung der Masterarbeit genutzt werden. Der Einsatz digitaler Praktiken während dieser Phase kann für Studierende hilfreich und produktiv sein, er kann sich aber auch als heraus- und überfordernd erweisen. Auf welche Weise diese mit den Angeboten und Möglichkeiten umgehen, hängt, wie bereits im vorherigen Kapitel ausgeführt wurde, unter anderem davon ab, wie sie daran herangeführt werden. Entscheidend ist zudem, in welchem (digitalen) Umfeld sich die Studierenden innerhalb und außerhalb der Kunsthochschule bewegen, in welchen sozialen Netzwerken sie aktiv sind, über welche Geräte und Programme sie verfügen. Schließlich geht es auch darum, welche Vorstellungen und Ideen sie von deren Einsatz in der künstlerischen Praxis haben. Wenn digitale Aktivitäten den Alltag von Kunststudierenden heute deutlich prägen, ist es keineswegs selbstverständlich, dass sie deswegen alle Entwicklungen in ihren Komplexitäten grundlegend zu verstehen vermögen oder anspruchsvolle digitale Anwendungen bereits umfassend beherrschen.

Die Masterarbeit ist die große Abschlussarbeit am Ende des Masterstudiums. Sie setzt sich, je nach Studiengang, aus unterschiedlichen Bestandteilen zusammen. Im Wesentlichen besteht sie aus einem theoretisch-reflexiven Teil, und einem in Bezug dazu stehenden praktischen Teil. Die Theoriearbeit wird meist, wenn auch nicht immer, schriftlich verfasst. Die praktische Arbeit wird der Öffentlichkeit bei Abschlusspräsentationen, Konzerten, einer Ausstellung gezeigt. Eine Jury ist anwesend, stellt Fragen und bewertet sodann die Arbeit insgesamt. Die Studierenden arbeiten über eine längere Zeit daran, je nach Studiengang ist das Thema der Arbeit bereits Gegenstand der Bewerbung an der Hochschule (z.B. Design). Die Arbeit bildet den Schlusspunkt des Schaffens während des Masterstudiums und erlaubt den Studierenden, noch

einmal aus dem Vollen zu schöpfen und sich ganz einem Thema zu widmen, das frei gewählt ist.

Das Gewicht der folgenden Beschreibungen legen wir weitgehend auf die praktischen Arbeiten, darauf, was in den Abschlusspräsentationen einem breiteren Publikum gezeigt wird. Große Unterschiede, so viel als ein Befund unserer Analysen schon mal vorweg, sind bei Studierenden dazu zu beobachten, wie sie mit digitalen Vorstellungen und Anforderungen, mit technischen Wünschen und Vorhaben umgehen, welche Geräte und Mittel sie auf welche Weise in ihrem Studienalltag und hinsichtlich der Erarbeitung ihrer Masterarbeit einsetzen, mit wem sie zusammenarbeiten oder wen sie etwa bei Herausforderungen und Hürden um Hilfe bitten. Unser Einblick in den Einsatz digitaler Praktiken, den wir durch die Gespräche und unsere ethnografischen Beobachtungen erhalten konnten, hat keinen hochkomplexen Umgang mit den vernetzten digitalen Strukturen dieser Welt zutage gebracht. Von Kenntnissen diffiziler Verschlüsselungstechnologien, vertieftem Wissen über den Aufbau und die Verschaltung von Datensätzen und Programmiersprachen oder dem Wunsch nach Durchdringung technikökonomischer Mechanismen von Medien- und Netzwerkkonglomeraten etc. hat im untersuchten Jahrgang niemand berichtet. Vielmehr beschäftigt die Kunsthochschulstudierenden, wie sie möglichst elaborierte Aufnahme- und Abspielgeräte einsetzen können, wie sie digitale Bildsprachen analysieren und weiterzuentwickeln vermögen oder wie sie Ablagesysteme in der Vermittlung dank neuer Applikationen sinnvoll einsetzen können.

Dieses Kapitel widmet sich der Frage, wie die untersuchten Studierenden der Abschlussklassen in den Studiengängen, Design, Kunst und Kunstvermittlung das Digitale nutzen. Wie gestaltet sich dabei der Umgang mit digitalen Technologien? Welche Ansätze verfolgen, welche Themen beschäftigen sie? Lassen sich besondere Fertigkeiten beobachten, die sich aus dem Einsatz der genutzten Geräte, Programme, Services etc. ergeben? Um diese Fragen beantworten zu können, richten wir den Fokus hin zu dem, was während der Erarbeitung der Master-Thesis passiert.

Im Folgenden werden wir verschiedene Momente während der Entwicklung einer Masterarbeit betrachten. Dem Arbeitsprozess folgend – der in Realität oftmals alles andere als linear verläuft – fokussiert ein erstes Kapitel den Beginn der Masterarbeit (Kapitel 4.1). Wie gelingt es, eine Idee für eine Arbeit zu entwickeln? Vor welchem Hintergrund findet die Suche nach einer Ausgangsfrage, einem Thema statt? Spielen dabei digitale Praktiken eine Rolle? In einem weiteren Kapitel wenden wir uns Fragen des Recherchierens und Sam-

melns zu (Kapitel 4.2). Wie finden die ersten Recherchen statt? Wie wird nach Material gesucht und wann inspiriert das gefundene Material zu einer spezifischen Arbeit? Danach wird besprochen, wie digitale Praktiken in der Er- und Verarbeitung der Abschlussarbeit zum Einsatz kommen (Kapitel 4.3). Welche Bedeutung kommt den Inhalten hinsichtlich der Umsetzung einer Arbeit zu? Wann kommen digitale Kenntnisse zum Einsatz? Sodann wenden wir uns dem Selektionieren von Material zu, das der Abschlussarbeit in Hinblick auf die Präsentation eine Form geben soll (Kapitel 4.4). Ein weiteres Kapitel ist der Präsentation selbst gewidmet und der Frage, wie in Bezug auf das Zeigen der Arbeit digitale Praktiken auftauchen oder auch zum Verschwinden gebracht werden (Kapitel 4.5). Den Schritten des Dokumentierens des Arbeitsprozesses und der eigenen künstlerischen Leistung und deren Bedeutung sowohl für Studierende als auch die Hochschule selbst, wendet sich schließlich der letzte empirische Abschnitt zu (Kapitel 4.6.). Die Studierenden investieren viel Zeit und teilweise auch Geld in diesen Schlussmoment ihres Kunsthochschulstudiums und es entsteht der Eindruck, dass die Möglichkeiten des Digitalen hier sehr gezielt eingesetzt werden können, aber diese Möglichkeiten nicht von allen gleichermaßen genutzt werden.

## 4.1 Beginnen

Der Beginn einer Masterarbeit kann durch eine thematische oder gestalterische Idee, aber auch durch Erlebnisse oder Erfahrungen markiert sein. Die interviewten Studierenden haben uns verschiedene Geschichten über diesen Anfang, über das Recherchieren, das Suchen, das Ideen-Entdecken und zuweilen auch Verwerfen erzählt. Dies verdeutlicht, wie unterschiedlich dieser Findungsprozess verläuft. Studierende wenden sich Themen zu oder vertiefen solche, denen sie sich schon länger gewidmet haben oder die sie nun ganz neu aufgreifen wollen (4.1.1). Der Wunsch nach Zusammenarbeit ist für etliche Studierende zentral (4.1.2). Andere Studierende wiederum können eindeutig identifizierbare Schlüsselmomente nennen, die zu einer bestimmten Auseinandersetzung geführt haben (4.1.3). Schließlich berichten Studierende auch davon, wie sie in Bezug auf das Vertiefen von Fragestellungen oder komplexen Entscheidungsmomenten mit dem Digitalen umgingen (4.1.4).

#### 4.1.1 Die Masterarbeit hat schon begonnen: Wählen, Sammeln, Ausprobieren

»Also, es hat nicht wirklich ... Es gibt nicht wirklich einen Start sozusagen.«

(Sofie<sup>1</sup>)

Vielen Studierenden fällt es eher schwer, den Startpunkt ihrer Masterarbeit genau zu bestimmen. Das liegt oftmals in der Natur der Sache: Häufig stellt die Masterarbeit die Fortsetzung bereits begonnener Aktivitäten dar. Deutlich wird dies beispielsweise in den künstlerischen Arbeiten. Dabei geht es zuweilen darum, sich für eine Auswahl an Arbeiten zu entscheiden, die an der Abschlussausstellung gezeigt werden können oder bestimmte schon vorhandene Arbeiten weiterzuentwickeln etc. Die noch vorhandene Zeit wird allenfalls genutzt für das Füllen von Lücken, die Produktion weiterer Arbeiten. Dies zeigt das Beispiel der folgenden Studentin:

»Es ist ein Gemisch, eine Sammlung, die in den letzten drei Jahren entstanden ist. Ich habe dem versucht, eine Form zu geben, die ich aufhänge ... nun ja, es könnte auch etwas anderes sein. Der Stein kommt immer wieder vor. Stein als Material, als Form ... es könnte sicher auch etwas anderes sein, ja. Aber es war irgendwie in den letzten drei Jahren ein Thema, das Sinn gemacht hat.« (Tina<sup>1</sup>)

Bei dieser Studentin beruht die Masterarbeit auf inhaltlicher Kontinuität, die sich an einem bestimmten Material, ja hier sogar einem konkreten Objekt orientiert: einem Stein als Material und Form. Mit diesem werden Versuche angestellt, vieles ausprobiert, bevor eine Engführung hinsichtlich der Abschlussarbeit stattfindet. Die Idee scheint eine konkrete Form annehmen zu können, ihr ist ein Denk- und Handlungsprozess vorangegangen. Die Arbeit entsteht prozessual, verschiedene Gedanken und Überlegungen, aber auch Vorarbeiten oder eine bestimmte soziale Konstellation (hier eine Zufallsbegegnung, aber auch Freundschaften, Arbeitsbeziehungen) fügen sich im Laufe der Zeit zueinander.

Es gibt auch Studierende, bei denen die Abschlussphase zunächst einmal relativ wenig zielgerichtet eingeleitet zu werden scheint. Hier spielt das Angebot digitaler Plattformen bei der Suche durchaus eine Rolle:

»Ich habe immer sehr viele Ideen und es ist recht schwierig für mich nachher, so nach unten zu schrauben und bei der Masterarbeit tu ich einfach mal schnell eine Viertelstunde »pinteresteln« und schauen ... Also jetzt habe ich zum Beispiel irgendwie Spaghettisachen gesammelt, weil mich gerade Spaghetti als Material interessiert. Dann sammle ich Bilder, Poster über Spaghetti, Memes über Spaghetti [lacht] also ja, ein bisschen so. Es ist nicht mit so einem Fokus oder so [lacht].« (Sofie1)

Bei dieser Studentin, die im ersten Interview über den Beginn ihrer Masterarbeit noch von der Lust am Analogen, am Haptischen, hier aber auch vom Sammeln von Bildern spricht, kommt es sodann zu einer Zusammenarbeit mit einer Kollegin. Dies erfahren wir im zweiten Interview, das wir nach Beendigung der Abschlussarbeit durchgeführt haben. Der Ideenfindungsprozess, den sie zusammen mit dieser Kollegin fortgesetzt hat, nimmt eine neue Wendung. Nach erfolgreicher und produktiver Zusammenarbeit in einem Kurs beschließen die beiden, sich im Rahmen ihrer Masterarbeit mit einem spezifischen digitalen Format zu beschäftigen. Das Ausprobieren und Sammeln von Material und damit vermutlich auch von Ideen prägt den Start der Arbeit:

»Und nachher haben wir damit gestartet, dass wir, am Anfang haben wir ganz viele Sachen ausprobiert, also wir haben noch keinen Fokus gehabt. Wir haben einerseits Material gesammelt, ganz wild drauf los, also wir haben gleich im Internet geschaut, was gibt es für GIFs, was könnte interessant sein.« (Sofie2)

Die beiden bleiben zunächst in ihrer Vorgehensweise eher unspezifisch und offen. Allmählich scheint die Suche dann spezifischer zu werden. Der Fokus des Interesses wird von Spaghettis zu sogenannten GIFs, Bildern und Animationen im Graphics Interchange Format, verschoben. Bedenken, dass es sich hierbei um zu kompliziertes Material handeln könnte, äußert die Studentin keine. Sie orientiert sich an den Inhalten, die sie interessieren.

### 4.1.2 Zusammenarbeiten

Mit Kolleg\*innen und Freund\*innen zu kooperieren oder *für* andere etwas zu schaffen und zu bewirken, scheinen uns zwei Seiten der Medaille möglicher Formen von Zusammenarbeit zu sein.

In mehreren Interviews kommt zum Ausdruck, dass der Masterarbeit der Wunsch nach oder der Entschluss zu einer Zusammenarbeit *mit jemandem*

vorausgeht. Es gibt einige Studierende, die berichten, davon zu zehren mit einem/einer bestimmten Kolleg\*in, die Arbeit an einem Thema fortzuführen oder sich in bestimmte Fragestellungen vertiefen zu können, die in früheren Kursen aufgegriffen wurden. Zuweilen geht dem Beginn der Masterarbeit bereits eine langjährige Zusammenarbeit voraus.

»Also eben, die Masterarbeit, die haben wir schon 2012 angefangen mit der Lea zusammen. Mit ihr habe ich eben den Bachelor gemacht und eigentlich war das unser Abschlussprojekt im Bachelor – aber noch in einer anderen Form. Und wir haben das eigentlich so als Hobby nebenbei immer etwas weiter gemacht, weil wir es interessant fanden, eben unser anderes Interesse an Natur. Das interessiert uns beide sehr. Ich hätte auch gerne etwas in Richtung Natur gemacht. Also ich wollte auch immer Biologe werden. Und jetzt ist das halt eine gute Gelegenheit, beides ein bisschen zu verbinden.« (Ingo1)

Der Entscheid des Studenten, mit einer Partnerin zusammenzuarbeiten, beruht, wie bei anderen kollaborativen Projekten auch, auf Erfahrungen einer früheren Kooperation, die während des Studiums startete, positiv verlaufen ist und als gewinnbringend und fruchtbar erlebt wurde. Eine Studentin erzählt:

»Und dann hat mich die Liana gefragt, ob wir nicht zusammenarbeiten. [...] Es wäre doch sowieso schön, in der Masterarbeit wieder zusammenzuarbeiten, wir haben davor schon mal in einer Blockwoche [...] zusammengearbeitet.« (Sofie2)

Bei einer anderen Studentin klingt es ähnlich:

»Für uns ist klar, dass wir zusammenarbeiten werden, das ist schon mal gesetzt. Zu einer großen Wahrscheinlichkeit werden wir am Anfang bei der Recherche dort weiterfahren, wo wir jetzt sind, also mit dem Video, mit der Performance, mit dem Installativen, aber es kann gut sein, dass es sich dann in eine andere Richtung entwickelt, dass wir dann dort weitergehen, aber das kann ich jetzt momentan überhaupt noch nicht sagen.« (Emma1)

Die beiden Beispiele verweisen auf Studentinnen, die sich bereits in früheren Kursen mit digitalen Formaten auseinandergesetzt haben – und diese Erfahrung für sie offenbar so erfreulich erlebt haben, dass sie beschließen, wieder zusammenzuarbeiten und sich bestimmten Themen und Formaten vertieft zu widmen.

Die Frage, ob und mit wem man allenfalls zusammenarbeitet, scheint den Beginn oder die Anfangsphase von Masterarbeiten zu prägen. Einer kooperativen Vorgehensweise kann, wie eingangs angetönt, auch ein Bedürfnis nach unmittelbarem Austausch zugrunde liegen. Studierende sehen es als Möglichkeit, mit Menschen ins Gespräch zu kommen oder für diese etwas zu bewirken. Eine Studentin formuliert es so:

»Und, ja [...] also gerade in der ersten Phase habe ich sehr fest analog gearbeitet, weil ich das auch bewusst so wollte. Also wirklich wieder mehr mit Leuten arbeiten.« (Zoe1)

Zusammenarbeit wird entsprechend als Möglichkeit gesehen, eine reale Erfahrung in der analogen Welt zu machen, ganz unabhängig davon, ob in der Folge eher analoge oder digitale Praktiken zum Einsatz kommen. Dass der Start einer Masterarbeit von der gegenwärtigen Tätigkeit beeinflusst sein kann, stellt sich beim Bericht einer weiteren Studentin heraus. Sie bringt zum Ausdruck, dass sie nach einer Möglichkeit suchte, zusammen mit anderen »etwas zu machen«. Diese Art des »Zusammens« soll etwas ausführlicher dargestellt werden.

»Jetzt bin ich so ein bisschen im Abschluss, ja. Ich überlegte mir dann sehr lange, was könnte ich echt machen in meiner Masterarbeit, was interessiert mich? Und ja, ich habe dann am Anfang ... war es wirklich sehr so, ich merkte, ich war voll beeinflusst von dem anderen, von dem, was ich jetzt arbeite [Unterrichtspraktikum]. Ich dachte, ach man könnte ja so viel machen mit all diesen Möglichkeiten, die ja, die diese Leute, mit denen ich zusammenarbeite, mitbringen. Ich schaute auch mit denen, ob man nicht zusammen irgendwie etwas machen könnte.« (Ruby1)

Auf die Nachfrage der Interviewerin hin, ob sie eine konkrete Idee nennen könne, erzählt die Studentin sodann folgendes:

»Es ist nie mega konkret geworden. Aber ich überlegte mir wie, ob es nicht Möglichkeiten gäbe, um wie etwas zu verbessern in dem Sinne. Irgendwie ein Tool. Oder etwas zu entwickeln, das mich dann [...] – oder uns – das uns unterstützen würde beim Unterrichten. Also es war dann schon aufs Unterrichten ausgerichtet. Dass ich mir überlegte, hey, vielleicht könnte man wie eine Plattform aufbauen, die ... oder irgendwie ein App machen. Ja das sind so die ersten Ideen. [...] Dass man einfach den Lehrberuf unterstützen könnte.« (Ruby1)

Die Zusammenarbeit, von der diese Studentin spricht, bezieht sich auf ihre ganz reale Praktikumsituation und damit einen Kontext, der nach dem Studium relevant sein wird. Sie beschreibt, dass sie lange darüber nachgedacht hat, was sie in ihrem Abschlussprojekt machen und mit wem sie diese Aufgabe realisieren könnte. Sie erzählt, dass ihre aktuelle Arbeit sie während der Themensuche beeinflusst hat und berichtet davon, dass ihr während des Unterrichtspraktikums die Idee kam, für Lehrpersonen ein digitales Tool zu entwickeln. Dieses könnte in Form einer App der Unterrichtsvorbereitung dienen und konkret zur Entlastung beim Ordnen von Materialien beitragen. Zunächst formuliert sie den Wunsch, etwas zu entwickeln, das für die Lehrpersonen hilfreich sein könnte. Im Laufe ihrer Arbeit legt sie aber den Fokus auf Interviews mit verschiedenen Lehrpersonen, um mehr über deren Bedürfnisse herauszufinden:

»[...] Aber jetzt im Nachhinein kann ich eben sagen aus diesen Interviews, die ich jetzt bisher führte, was so Sachen sind, die mega mühsam sind, sind wirklich die ganzen Ordnungssysteme auf den Laptops. Also, dass du wie beginnst, einmal zu ordnen. Dann merkst du, hey, irgendwie geht das nicht auf, es geht gar nicht auf, so wie ich das ordne. Und du machst dir vielleicht gar nicht so große Gedanken im Vorhinein.« (Ruby1)

Im weiteren Gespräch wird deutlich, dass die Studentin nach medialen und technischen Lösungen sucht. Deshalb verwundert es wenig, dass das Digitale in der Darlegung ihrer Fragestellungen und Motivation eine wichtige Rolle spielt. Obwohl sie einen Zusammenharkontext imaginiert, der für die Realisierung der Arbeit von Bedeutung ist, führt sie die Arbeit in der Folge allein aus. So fällt der Austausch und das Gespräch über die Vor- und Nachteile eines von ihr entwickelten Ordnungssystems schlussendlich weniger interaktiv aus, als von ihr ursprünglich erhofft. Fehlen wird ihr – wie wir noch sehen werden (4.1.4) – auch das entsprechende Know-how zur technischen Realisierung des von ihr imaginierten Tools, der Plattform, von der sie gesprochen hat.

### 4.1.3 Unterwegs sein: Ideen kommen draußen, beim Gehen, Spazieren oder Reisen

Nur wenigen Studierenden gelingt es, einigermaßen präzise Angaben dazu zu machen, wann und wie sie ihre Masterarbeit begonnen haben. Dies scheint auffälligerweise eher dann der Fall zu sein, wenn die Ideen mit Reisen, mit

Bewegung, auch Spazieren in Verbindung gebracht werden können. Die entsprechenden Erfahrungen haben zunächst wenig mit digitalen Praktiken zu tun. Es zeigt sich bei genauerer Betrachtung dieser Narrative, dass gerade das ganz simple, aber aktive Unterwegssein manchen Studierenden den Anstoß bietet, sich bewusst praktisch – und schließlich tatsächlich offline – mit konkreten Projekten oder noch abstrakten Konzepten zu beschäftigen. Eine Studentin, von der wir hier berichten möchten, erinnert sich beispielsweise an ein Schlüsselmoment während eines Auslandsaufenthalts:

»Das liegt jetzt drei Jahre zurück, wo ich eigentlich zum ersten Mal selber wie so ein Schlüsselerlebnis gehabt habe vom gemeinsamen Zeichnen. Und zwar bin ich damals in [Land in Mittelamerika] gewesen und irgendwo in einem Park habe ich für mich skizziert und dann ist die Schule aus gewesen am Mittag und eine Horde Kinder sind auf uns zu gerannt und ... im besten Fall kann man dann noch die Seiten umblättern, damit sie nicht die eigenen Skizzen irgendwie [lacht], sie wollen ja alle auch mitzeichnen. [...] Ich habe die nächste Seite aufgeschlagen und habe diese auch den Kindern hingestreckt und die Kinder haben sich dort eben wie ein bisschen austoben dürfen. [...] Und auf meinem Blatt ist so ein richtiger Paradiesgarten entstanden. [...] Ja, das ist so ein Schlüsselereignis gewesen, also mit den Kindern zusammen, und dann zwei Jahre später ist die Idee gekommen mit der Master-Thesis.« (Noraz)

Eine weitere Studentin erzählt ebenfalls davon, dass sie die Projektidee während einer Sommerreise entwickelte. Diese Reise und damit verbunden die Distanz zu ihrem Atelier, erlaubt es ihr, eine Masterarbeit ins Auge zu fassen, die sie ganz anders ausrichtet und für die sie andere künstlerische Praktiken nutzt als diejenigen, die sie während des Studiums hauptsächlich zum Einsatz brachte. Ein von ihr erzähltes Erlebnis, von dem sie sagt, »Es war irgendwie keine Entscheidung«, geht für sie mit einer recht weitreichenden Abgrenzung von ihrer bisher eher digital ausgerichteten Arbeitsweise einher:

»Ich habe eine Reise gemacht diesen Sommer und irgendwann hab ich dann, ja, zu kritzeln begonnen. Dann ist es plötzlich so zum Alltag geworden, als Beifahrer im Auto, dass ich immer mehr gezeichnet hab und dann wieder gemerkt hab, [...] ja, irgendwie [...] sehr verbunden mit Kind-Sein, also wahrscheinlich, weil ich das als Kind so viel gemacht hab. [Es hat] einfach etwas sehr Befreiendes, wahrscheinlich weil ich nicht ständig stolpere über diese digitalen Probleme und natürlich auch, weil wie, es ist wie et-

was da, also ich mache eine Zeichnung und die ist dann real da und bei dieser Arbeit mit dem Videomaterial hatte ich immer wieder ... Ich meine, da arbeitet man stunden-, tagelang und dann ist es halt auf irgendeiner Festplatte und es existiert dann irgendwie gar nicht real. Und ich hab da auch immer wieder das Gefühl so in den letzten Jahren, irgendwie hab ich gar nichts gemacht, obwohl ich wahrscheinlich Hunderte Timelines angefangen hab mit Videos, fast fertigen Filmen. Aber irgendwie war da nie was da, es gab schlussendlich nie ein Resultat. Das war sehr unbefriedigend und jetzt sitze ich irgendwie in meinem Atelier und die Wände sind voll mit diesen Zeichnungen und es ist irgendwie das erste Mal seit Jahren, dass ich das Gefühl hab, es passiert wirklich was.« (Annika<sup>1</sup>)

Den Rückgriff auf das Zeichnen beschreibt diese Studentin als für sie sehr befriedigend. »Diese digitalen Probleme« kann sie damit vermeiden. Zu diesen gehörte, dass das digitale Material im Computer verbleibt, es kann weder berührt noch gerochen und vor allem, darauf weist sie hin, nicht betrachtet werden, wie dies nun mit Zeichnungsmaterial, das »dann real da« ist, der Fall ist. Außerdem bietet das Arbeiten mit Filmmaterial sehr viele, vielleicht zu viele Optionen, die der Studentin die Fertigstellung erschwerten. Sie hat jeweils, so berichtet sie, zu viele Timelines begonnen, aber während der Arbeit daran nicht zu einem befriedigenden Resultat gefunden. Daraus kann geschlossen werden, dass die Möglichkeiten, die durch das Videobearbeitungsprogramm eröffnet werden, für sie nicht zufriedenstellend genutzt werden können. Die Reduktion des Materials scheint ihr schwerzufallen. Vielleicht fehlt ihr die Unterstützung, die sie sich auch nicht holt, jedenfalls ist das kein Thema an dieser Stelle des Gesprächs. Das Zeichnen gibt ihr im Vergleich dazu einen Zugang zu einer Realität, die sich um sie herum räumlich und materiell manifestiert. Wenn die Wände ihres Ateliers voll von Zeichnungen sind, ergibt sich für sie ein Bild der produktiven Arbeit, das ihr zu helfen scheint.

Zudem verbindet sie die Praxis des Zeichnens mit dem Kind-Sein, was sie als befreiend empfindet und vor allem als etwas Vergessenes wahrnimmt. Die digitale Praxis ist für sie dagegen eher problembehaftet, zeitintensiv, unbefriedigend. Das Schneiden von Filmen am Bildschirm bleibt ihr als etwas Unreales, Unfertiges im Kopf. Das – wieder kann man vielleicht sagen – zum Alltag gewordene Kritzeln markiert den Startpunkt ihrer Masterarbeit und bringt gleichzeitig eine tiefgreifende Auseinandersetzung mit der Frage nach einer Neu-Ausrichtung ihrer Arbeitsweise zum Ausdruck. Ihre Praxis führt

sie nun während ihrer Masterarbeit analog weiter, während sie sich vom Digitalen vordergründig »befreit«.

Es fällt an diesem Beispiel auf, dass die Studentin sich für eine andere Praxis (das Zeichnen) entscheidet als diejenige, mit der sie über lange Zeit gearbeitet und für die sie auch Kunstpreise gewonnen hat. Ihre Entscheidung markiert damit einen Weg von einer digitalen zurück zu einer analogen Praxis. Dieser Weg kristallisiert sich nicht während des Unterrichts heraus, sondern in ihrer Freizeit, außerhalb der Hochschule, auf einer Reise.

Auch in einem anderen Fall sind Themen für die Masterarbeit zunächst in den Köpfen präsent und tauchen unterwegs, auf einem Spaziergang, zum ersten Mal auf. So erzählt eine Design-Studentin, die seit Jahren mit einem Partner kooperiert:

»Und bei der Idee brainstormen wir immer zusammen. Also die Idee für das Video haben wir unterwegs gehabt, während wir zusammen gelaufen sind an der Badenerstrasse. [...] Da haben wir das so besprochen irgendwann: »Ah vielleicht können wir ja so etwas machen.« Also, so ist das dann entstanden. Ich glaube, so in der Ideenphase ist sehr viel im Austausch entstanden. Konkret umsetzen ist wie ..., ich glaube, das ist gut aufteilbar.«  
(Lea1)

Das heißt, wir haben also eine ganze Reihe von Beispielen gefunden, in denen Studierende recht klar benennen können, wo und wann ihnen eine zentrale Idee für ihre Arbeit gekommen ist. In diesen Fällen ist die Ideenfindung mit einer Art Schlüsselmoment verbunden, der sie an ein Unterwegssein, an Bewegung erinnert. Die Beispiele machen deutlich, dass gestalterisches Schaffen im Alltag stattfindet, keine Pausen kennt und die Grenzen zwischen Arbeits- und Freizeit aufhebt. Die räumliche Erfahrung vermag die Erinnerung an den Ausgang des Geschehens offenbar gut zu koppeln. Unterwegs zu sein, kann hier möglicherweise auch metaphorisch mit der Reise durch das Studium interpretiert werden, das sich hier nun auf einen konkreten Punkt hin zubewegt. Das mag Zufall sein, aber es fällt doch auf, dass die Themenfindung bzw. die Initialzündung dieser Studierenden fernab der Ateliers, auch außerhalb der Hochschule – und somit auch fern von digital-ausgerüsteten Arbeitsplätzen, von Computern und fern von Videokameras – stattfindet oder zumindest so erinnert wird.

#### 4.1.4 Vertiefen, Entscheiden, Ausschließen

Aufgrund der geführten Interviews wird deutlich, dass das Finden einer Idee für eine Abschlussarbeit oder das Formulieren einer klar eingegrenzten Fragestellung durch die Fülle verschiedener Materialsorten und durch die vielfältigen medialen Zugänge die Studierenden stark herauszufordern vermag.

In einem Fall zeigt sich, dass der Wunsch nach einem digitalen Projekt im Rahmen des Masters zu zeitintensiv und möglicherweise auch von der Betreuung her zu anspruchsvoll konzipiert sein kann, so dass auf die Umsetzung verzichtet werden muss. Rückwirkend kann diese Studentin zum Zeitpunkt unseres Gesprächs erklären, dass sie bereits früh ein Interesse an Ordnungssystemen auf Laptops hatte. Das Thema Ordnen begleitet sie offensichtlich schon eine Weile und nimmt auch in ihrer (künstlerischen) Praxis viel Raum ein. Es beschäftigt sie zum Zeitpunkt der Themenwahl, während dem sie sich zeitgleich in einem Praktikum befindet. Sie erzählt:

»[...] Ich nahm drei Ideen zu meiner Konzeptbesprechung [mit meinen Mentorinnen] mit. Und es war dann wie, ja im Rahmen einer Masterarbeit, du hast halt doch beschränkte Zeit, wir waren schon relativ spät dran mit diesen Konzeptbesprechungen. Und [...] man muss es einfach runterbrechen. Weil, sonst machst du irgendwie ein Projekt, das zwar mega cool ist, aber du brauchst ein halbes Jahr dafür oder ein Jahr. Und das habe ich dann so nicht riskieren wollen.« (Ruby1)

Die Studentin hat also drei Ideen entwickelt, die sie zu ihrer Konzeptbesprechung mitbringt und sie orientiert sich anschließend an den Rückmeldungen aus diesem Gespräch. Eine Idee war, eine Applikation zu entwickeln, die Lehrpersonen beim Unterrichten unterstützen würde. Ein Grund für ihre Entscheidung, von der Entwicklung dieser App abzusehen, ist einerseits, so deutet sie es jedenfalls an, der vorgegebene Zeitrahmen. Andererseits, das erzählt sie anderer Stelle, fehlt ihr der Studienkollege, mit dem sie sich schon an entsprechende Arbeiten gewagt hatte. Im Austausch mit ihren beiden Mentorinnen bemerkt die Studentin, dass sie die frühe Idee, eine Ordnungssystem-App für die kunstpädagogische Arbeit, in der vorgegebenen Zeit nicht realisieren kann. Das Gespräch stellt sich als Reflexionsmoment heraus, bei dem sie festhält, dass sie sich auch besonders für die Vorbereitungsräume und die dabei verwendeten Arbeitsmittel interessiert, bei dem aber immer noch zum Ausdruck kommt, dass sie gerne ein Tool entwickelt hätte:

»Und darum bin ich dann wie so auf diese Vorbereitungsräume und Arbeitsmittel gekommen, weil, das hängt ja auch ein bisschen damit zusammen. [...] In diesen Interviews finde ich genau solche Sachen heraus, die mir helfen würden oder die mich unterstützen würden, so ein Tool zu entwickeln, aber der Fokus liegt im Moment nicht mehr auf dem. Sondern ist jetzt halt wirklich halt mehr so in diese Richtung gegangen, dass ich eher untersuche, wie man vorbereitet, womit, was sind die Qualitäten der Räume und der Arbeitsmittel.« (Ruby1)

Wie hier deutlich wird, verändert sich die Idee im Laufe der Arbeit daran. Das Wegkommen von der Realisierung einer digitalen App stellt sie in den Kontext der Zeitressourcen. Dennoch bleibt sie bei dem Plan, Vorbereitungsräume und deren Arbeitsmittel zu untersuchen. Um dies zu tun, führt sie Interviews mit Lehrpersonen. Klar wird jedoch auch, dass sie die Ursprungsidee des Tools nicht einfach loslassen kann und sie diese in ihren Interviews weiterhin verfolgt. Im weiteren Verlauf des Gesprächs mit ihr wird deutlich, dass sie durchaus ein Interesse für digitale Praktiken hat, dass sie etwa gewisse Programme als hilfreich empfindet und diese gerne nutzt, beispielsweise auf dem Laptop. Bereits in einem Praktikum, das sie vor ihrem Studium machte, lernte sie Managementprogramme wie Outlook etc. kennen und schätzen. Aus ihren Erläuterungen schließend, hat sie jedoch noch nie eine App programmiert. Dafür fehlen ihr die Kenntnisse und die Zeit, sich diese anzueignen. Ihre Masterarbeitsidee repräsentiert zwar einen Prozess des wachsenden persönlichen Interesses und des Wunsches nach einer Auseinandersetzung mit digitalen Tools, sie scheitert aber an Vorkenntnissen, Zeitressourcen und adäquater Unterstützung.

Ihre Entscheidung gegen die Entwicklung einer Applikation ist gleichzeitig die Entscheidung gegen eine technisch-digitale Ausrichtung ihrer Abschlussarbeit. Die Entwicklung einer App hätte die enge Zusammenarbeit mit einer/einem IT-Spezialist\*in bedingt, weil sie das eigene technische Know-how zur Entwicklung einer App nicht mitbringt. Obwohl sie erklärt, dass sie diese Zusammenarbeit interessant gefunden hätte und auf die Tatsache hinweist, dass die andere Person nicht kunstaffin sein müsste und dies das Projekt vorantreiben könnte, entscheidet sie sich dagegen. Auffällig ist, dass sich nach dem erwähnten Mentorsgespräch die Beschäftigung mit den Vorbereitungsräumen intensiviert. Wie sie genau zu dieser Entscheidung kommt, führt sie nicht weiter aus, vielleicht ist ihr das auch selbst nicht bewusst.

Das Beispiel dieser Studentin verdeutlicht, wie sich die Idee einer Masterarbeit entfalten bzw. auch verändern kann. Obwohl zu Beginn eine recht klare Vorstellung davon vorhanden war, was sie machen möchte – eine App –, hindern sie ihre eigenen digitalen Kenntnisse daran, diese Idee zu verwirklichen. Die digitalen Werkzeuge, die sie einsetzen müsste, stellen eine Hürde bei der Entwicklung und Realisierung ihrer Idee dar und sie entscheidet sich schlussendlich dagegen. Gleichwohl wird im weiteren Verlauf des Interviews deutlich, dass die Studentin gerne digitale Geräte wie iPad, Smartphone, Laptop nutzt, und dass sie verschiedene Apps und Programme gerne ausprobiert und einsetzt – sowohl im Alltag als auch in der künstlerischen Praxis. Sie verwende, so erzählt sie, beispielsweise keine analoge Agenda mehr, wie viele ihrer Kolleg\*innen, sondern handhabe ihre Termine digital. Diese von ihr wahrgenommene Affinität für digitale Dinge hat sie zur Entwicklung ihrer Ursprungsidee geführt. Gleichzeitig bräuchte die Umsetzung ihrer ursprünglichen Idee, konkret die Realisierung einer App, sowohl konzeptionelle als auch gestalterisch-technische Unterstützung oder sogar den (vorgängigen) Erwerb einer Kompetenz, die sie offensichtlich noch nicht ausreichend für sich selbst zur Verfügung hat.

Alles in allem zeigt sich, dass Masterarbeiten in vielen Fällen lange vor dem eigentlichen Start ›schon begonnen‹ haben. In dieser Phase, wo ein Einstieg in die Realisierung der Abschlussarbeit, die sodann der Jury und der Öffentlichkeit gezeigt werden kann, gefunden werden muss, geht es darum, ein Thema zu benennen, erste Entscheide zu fällen, das Zeitmanagement zu überprüfen. Auch Arbeitskonstellationen müssen sortiert, Ideen und Konzepte entwickelt werden. Nicht zuletzt gilt es, sich Unterstützung zu sichern. Der Traum von analogen Projekten scheint, das ist ein erstaunliches Resultat, bei einigen Studierenden weit weg vom Bildschirm und den Suchplattformen ausgelöst worden zu sein und seinen Anfang auf Reisen, an der freien Luft und weit weg vom Atelier oder der Hochschule genommen zu haben. Die realen Betreuungsangebote vor Ort und seitens der Hochschule erweisen sich in diesem Zusammenhang als bedeutsam. Sie scheinen entscheidend dafür, ob z.B. ambitionierte digitale Projekte in eine Richtung führen können, die realistisch und realisierbar ist.

## 4.2 Recherchieren und Produzieren

Wie die oben beschriebenen Einstiegspunkte einer Masterarbeit deutlich machen, können diese bereits richtungsweisend für das Projekt sein. In vielen Fällen, so zeigt sich aufgrund der Analyse der Gespräche, sind es aber gar nicht so klare Einstiegsmomente und Entscheidungen, die zu einem Projekt führen, sondern vielmehr stehen am Anfang der Masterarbeitsphase Momente des Sammelns oder Herstellens von Material. Als Material kann dabei fast alles verstanden werden: Es kann sich um Ideen, Gespräche, recherchierte Bilder, gesammelte Dokumente, Texte, Vorarbeiten und anderes mehr handeln. Gleichzeitig zeigt sich in den Auskünften der Studierenden, dass das Sammeln von Material eng mit dem Aufbewahren und Ordnen von gefundenen Dingen in jeder Form einhergeht. Die Praxis des Sammelns ist eine Tätigkeit, die vielen Studierenden als künstlerische Inspirationsquelle dient. Der Prozess ist von der Herausforderung des Ordners des gefundenen Materials begleitet, ebenso wie vom Sortieren und Strukturieren großer und heterogener Mengen an Bildern, Videos, Informationen etc. Zunächst (4.2.1) werden wir nun den Blick auf das *Wie*, die Praxis des Sammelns werfen, um sodann (4.2.2) zu untersuchen, wie mit Sammlungen umgegangen wird, wie Sammlungen angelegt werden. Schließlich wird das Ineinandergreifen gesammelten und gezeigten Materials besprochen (4.2.3). Um besser zu verstehen, wie Studierende mit ihrem Wissen und ihren Fähigkeiten auch von den digitalen Entwicklungen profitieren können, richtet sich der Fokus immer wieder spezifisch auf den Einsatz digitaler Praktiken.

### 4.2.1 Sammeln als Praxis: Alles sammeln, wie sammeln, künstlerisches Sammeln?

Die Studierenden haben uns von ihren aktiven Such- und Sammelanstrengungen berichtet, mit denen die Anfangsphase der Masterarbeit verknüpft ist. Ihre entsprechenden Aktivitäten beziehen sich dabei auf verschiedene Sorten von Material, in den meisten Fällen geht es ihnen zunächst um das Auffinden von Informationen innerhalb eines bestimmten Themengebiets, häufig wird auch visuelles Material gesucht, zuweilen tasten sich die Studierenden zudem praktisch, z.B. zeichnerisch, malend, schreibend an eine Aufgabenstellung heran. Von einem breiten, offenen Sammeln gelangen die meisten Studierenden dabei im Laufe der Zeit zu einer spezifischeren Suche.

Etliche Studierende bringen zum Ausdruck, dass sie die Suche nach Materialien und Informationen zu ihrem Themengebiet online starten. Das Internet, seine permanente Verfügbarkeit und die damit zusammenhängende Freiheit, suchen zu können, wann und wie lange man möchte, wird geschätzt und auch intensiv genutzt. Oft wird die Suche im Internet als so selbstverständlich empfunden, dass es nicht einmal erwähnenswert erscheint, die entsprechenden Suchmaschinen als erste Anlaufstelle für die Materialsuche zu nennen. Wir konnten beobachten, dass dies für fast alle Sammelprozesse, die uns während der Interviews begegnet sind, gilt. Obwohl eine physische Bibliothek an der Kunsthochschule vorhanden ist, wird sie von Studierenden zum Teil als Anlaufstelle kaum wahrgenommen oder genannt, und nur in wenigen Fällen wird sie intensiv genutzt. Erwähnt wird sie in den Interviews bis auf eine Ausnahme nicht. Das Internet hingegen wird gleichgesetzt mit einem unermesslichen, unerschöpflichen Fundus, den die Studierenden entsprechend einsetzen. Es gebe ihr, wie eine Studentin erzählt,

»eine Riesenfreiheit, um mir extrem viele Informationen zu beschaffen, wann immer, wo immer ich will und auch zu arbeiten, wo immer ich will.«  
(Zoet)

Häufig wird entsprechend unbeschwert erstmal gesammelt. Eine Studentin sammelt quasi *für* die Arbeit und *als* Arbeit selbst Ideen:

»Eher so, dass ich Inspirationen für den Unterricht sammle und dort Dinge durchspiele, sei es analog oder digital. Jetzt ist es ein Gemisch, wo ich Schwächen und Stärken kombinieren kann und mich nicht nur auf die Schwächen konzentriere.« (Paulina1)

Das Internet wird von praktisch allen Studierenden zur Recherche verwendet, allerdings wird es von diesen unterschiedlich kritisch gehandhabt. Als Vorteil wird von einer Studentin z.B. gesehen, dass das Internet eine Recherche in verschiedenen Sprachen erlaubt. Die Recherchen finden nicht nur via Google und ähnlichen Browsern statt, sondern auch auf Instagram oder Pinterest etc. Die Suche wird zudem mobil betrieben, denn: Auch unterwegs können Informationen gesucht, aufbewahrt bzw. abgelegt werden.

»Ich such häufig auf dem iPhone, beim Zufahren oder so, suche ich auf dem Internet irgendwie Bilder oder über Pinterest oder [...] suche ich Bilder oder Informationen. Und mache nachher einen Printscreen und über

Airdrop konnte ich es nachher immer mega schnell auf das MacBook laden und somit konnte ich es dann einfach ins InDesign ziehen.« (Ruby2)

Bei den Recherchestrategien handelt es sich um Praktiken, die Studierende bereits vor ihrer Masterarbeitsphase angewendet haben. Das sei etwas, wie eine andere Studentin sagt, »das mich mega begleitet«. Ihren Sammelprozess mithilfe von Tools wie Instagram oder Pinterest beschreibt sie wie folgt:

»Das sind alles so Tools zum Ideen-Sammeln oder [...], ja doch Ideen-Sammeln, Inspiration. Irgend so den kreativen Prozess anzuregen. [...] Es ist ab und zu recht wirr, weil es einfach so tausend Dinge gibt, wo man irgendwo gesammelt hat. Ich weiß nicht, wie viele Links, oder ich schaue auch mega oft Dokumentationen, wenn ich zum Beispiel arbeite.« (Sofie1)

Die eingesetzten digitalen Tools helfen der Studentin, Material zu sammeln: Bilder, Videos, aber auch Links, Ideen und Eindrücke. Es ist ein sehr allgemeines und breites Vorgehen, eine Praxis, die ihr offensichtlich zur Anregung des kreativen Prozesses dient. Sie gesteht aber auch ein, dass sie manchmal überwältigt werde von den vielen Möglichkeiten und Themen, die sie dabei finden kann. Das ist gleichwohl kein Hinderungsgrund auf das Internet zuzugreifen.

Neben der Internetrecherche am Computer werden für das Sammeln von Information auch mobile digitale Geräte eingesetzt: Das Smartphone kommt z. B. mit dem Fotografieren oder Filmen für das Sammeln von (stillen oder bewegten) Bildern zum Einsatz. Die dabei entstandenen digitalen Bilder gehen zuweilen in einen Fundus ein, auf den beliebig zugegriffen werden kann. Eine Studierende beschreibt, wie sie das Smartphone zur Sammlung von Filmmaterial verwendet:

»Also, am stärksten hab ich das Smartphone, glaub ich, benutzt, also ich war [...] vor zweieinhalb Jahren war ich einen Monat in [Stadt in Asien], wo ich auch viel gefilmt hab, aber dort hab ich halt wirklich die Erfahrung gemacht, dass es teilweise viel angenehmer ist, mit dem Smartphone zu filmen, weil es halt so normal ist und jeder macht es. Das ist dann halt so dieses auffällig sein mit der Kamera, das fällt dann irgendwie weg und das ist nur ein Smartphone und die Leute sehen ja auch nicht, ob du nur ein Foto machst oder filmst. Das heißt, da [...] konnte ich auch Situationen filmen, wo man sonst aus Pietätsgründen nicht mit einer Videokamera filmen würde.« (Annika1)

Die Studentin nutzt die Kamera des Smartphones für das Sammeln von Informationen oder von Bildmaterial in Situationen, bei denen es ihr als unangemessen erscheint, mit einer größeren Fotokamera zu filmen. Der Einsatz des Smartphones ist, wie sie sagt, »normal«, auf ethische Fragen kommt sie nicht zu sprechen. Die Niederschwelligkeit des Smartphones erweist sich hierbei als ideal. Es kommt allgegenwärtig zum Einsatz, was dessen Gebrauch normalisiert. Während deutlich wird, dass sich hier eine künstlerische Praxis sozusagen mit dem »Erheben von Daten« kreuzt, lässt sich auch für das im Internet Gesammelte eine zunehmend durchlässige Grenze zwischen Informationen und künstlerischem Material konstatieren.

Die erzählten Sammelstrategien, wenn von solchen gesprochen werden kann, beziehen sich darauf, vieles, oft »alles« zu sammeln, was online gesammelt werden kann. Die Grenze zwischen einer sich einen ersten Überblick verschaffenden und einer vertiefenden Recherche zu einem Themengebiet, um damit auch den Gegenstand allenfalls schärfer fokussieren zu können, verwischt in diesem Zusammenhang. Es fällt auf, dass wenig darüber berichtet wird, ob und wie man sich Gedanken über Suchstrategien macht, und also etwa über geeignete Schlagworte nachdenkt, ob man überlegt, wie eine Suche eingegrenzt oder ausgeweitet werden könnte, je nachdem, wie erfolgreich die Suche ist.

#### 4.2.2 Eine Sammlung anlegen: »Das sammelt alles«

Während die Suche nach Information und Inspiration im Internet den Studierenden erstaunlich selbstverständlich erscheint, wird der Umgang mit den gefundenen Objekten zur Herausforderung. Die Frage stellt sich, wie das Material am besten aufbewahrt und geordnet werden kann, damit es dereinst der Weiterverarbeitung wirklich dient.

Eine Möglichkeit damit umzugehen, wird von einer Studentin beschrieben, die konkrete Strategien entwickelt und Programme gezielt auf ihre Einsatzmöglichkeiten beim Ordnen, Sortieren und Archivieren testet:

»Ganz am Anfang, als ich noch nicht wusste, wie ich arbeiten werde, da habe ich auf InDesign begonnen alles Material zu sammeln. Ich habe begonnen Bilder zu suchen und diese zusammenzustellen, im InDesign. [...] Also ich habe bewusst angeschaut, wie ich dokumentiere, weil ich wusste, das ist eine Frage, die ich mir jetzt stellen muss und nicht am Schluss. Und ich habe zuerst noch Prezi angeschaut als Tool, aber das war für mich wie zu wenig

intuitiv, als dass ich mich einfach schnell organisieren kann und einfach Notizen machen. Es ist zu kompliziert, um schnell Notizen abzulegen. Und jetzt habe ich einfach ein InDesign-Dokument gemacht, in dem ich alles sammle, von Notizen, Besprechungen, ja eigentlich auch Stichworte, die ich mir [...] mal in einem Notizbuch notiere und dann dort reinnehme. Für mich sammelt das alles. Dort ist alles von meiner Masterarbeit.« (Ruby1)

Die digitalen Tools, die hier eingesetzt werden, müssen den Ansprüchen der Studentin entsprechen. Interessanterweise setzt sie zum Sammeln und Ordnen mit InDesign ein Programm ein, das als klassisches Layoutprogramm nicht in erster Linie für das Sammeln und Ordnen von Material angelegt ist. Auch Prezi, ein Programm, das sie ebenfalls evaluiert, ist als Präsentationsprogramm nicht in erster Linie dafür prädestiniert, Informationen und Daten abzulegen, zu ordnen und die Übersicht über das Material zu behalten. Aus der Aussage geht hervor, dass die Studentin sich eigenständig umschauchen muss, um ein entsprechendes Instrument für die Ablage ihrer Informationen zu identifizieren. Es scheint naheliegend, dass sie sich unter diesen Umständen Programme anschaut, die sie bereits kennt. Die Auswahl fällt sodann auf ein Tool, das ihr einfach und handlich erscheint, in das alles integriert werden kann – und so kann eine Materialsammlung entstehen, auf die sie jederzeit wieder zugreifen kann. Im Alltag lassen sich mittels Screenshots laufend Bilder, Fotos, Snaps etc. sammeln und in diesen einen Topf schmeißen. Mit dem von ihr präferierten Programm weiß sie zumindest, dass sie alles an einem Ort versammelt hat, und es kann ihr sodann dazu dienen, beliebig wieder reinzuschauen. Damit einher geht vielleicht auch eine Bestätigung des Gefühls: Siehe da, was ich schon alles habe. Entsprechend wird das, was da drin ist, zur ganzen Welt, während alles, was außen geblieben ist, ja auch dazugehören oder interessant sein könnte, nicht mehr beachtet werden muss. So wird ihre Beschreibung des Programms mit »das sammelt alles« zum Vorteil eines Tools, das alles versammeln kann.

### 4.2.3 Sammeln und zeigen

Das Internet wird von allen interviewten Studierenden zur Recherche verwendet, allerdings auf sehr unterschiedliche Weise. Eine Recherche kann entweder durch eine Bildersuche oder eine Begriffssuche gestartet werden. Dafür nutzen Studierende auch Social-Media-Plattformen wie Pinterest oder Instagram. Bei Pinterest handelt es sich um eine Plattform, bei der User\*innen

nach spezifischen Themen, Begriffen suchen können. Es kann als eine Art Online-Pinnwand verstanden werden, bei der vor allem Bilder, aber auch Rezepte oder Gebrauchsanleitungen für Themen bereitgestellt, thematisch sortiert und für den/die User\*in zugeschnitten werden können. Themen können markiert bzw. gepinnt werden. Instagram ist im Vergleich dazu eher eine (Selbst-)Präsentationsplattform, die ebenfalls über Bilder funktioniert. Man kann hier nicht Themen, sondern Personen bzw. deren Profil folgen und somit regelmäßig mit Bildern aus deren Leben versorgt werden. Beide Angebote werden von den Studierenden rege genutzt, um zu Material zu gelangen und dieses auch auf gewisse Weise vorzusortieren und bereits weiteren Öffentlichkeiten zu zeigen.

»Ich habe auch ganz viele Pinterest-Sammlungen, zu Themen, jetzt auch für den Master. In denen ich einfach alles sammle, das ich irgendwie interessant finde oder irgendeinen Bezug hat, zu dem, was mich gerade beschäftigt und Instagram ist auch etwas, das mich mega begleitet, so. Ich habe einen Instagram-Account, wo ich Fotos poste.« (Sofie1)

Für diese Studierende scheint das Sammeln und Zeigen der Sammlung nahe beieinander zu liegen. Sie nutzt ihre Accounts, um Bilder zu veröffentlichen und diese dort gleichzeitig zu sammeln. Das Sammeln und gleichzeitige Markieren oder Posten von Bildern, Informationen oder Inspirationen ist demnach eine Praxis, welche sie sich angewöhnt hat und die ihr offensichtlich sinnvoll erscheint. Die erwähnten Social-Media-Services ermöglichen, wie andere Angebote auch, neben der gezielten Suche derweil ein gleichzeitiges Ablegen und Zeigen der gefundenen Objekte. Die Sammlung wird damit auch bereits der Evaluation und Bewertung zugeführt, die durch andere Betrachtende, durch Likes und Klicks geschehen kann.

Auch andere Kolleg\*innen sammeln und bereiten ihre Daten bzw. ihr Material auf, einige wenige tun dies nicht nur online und mithilfe digitaler Möglichkeiten. Einer Sammlung, auch als Archiv verstanden, kann im künstlerischen Kontext der Kunsthochschule schließlich auch ein repräsentativer und vor allem dauerhafter Wert zukommen. Ihre Sammlung wird denn z.B. von einer Studentin als eine Art Wertanlage für später, für ihre Zeit nach dem Studium verstanden. Und in diesem Zusammenhang, also wenn es um langfristige Perspektiven geht, scheint der analogen Form ebenfalls noch eine hohe Bedeutung zuzukommen:

»Also eine wichtige Frage war, ob ich das Archiv oder die Sammlung digital oder analog machen würde. Und ja, an sich bin ich immer noch am Zweifeln. Aber eigentlich habe ich mich jetzt entschieden, das analog zu machen in Büchlein-Form, damit ich am Schluss doch für mich etwas haben werde, womit ich eine Präsentation zeigen kann. Damit ich etwas für mich habe, in das ich immer hineinschauen kann, das ich durchblättern kann. Und dass ich aber trotzdem die Dinge für mich digital gut strukturiert und geordnet habe und dass diese Strukturen stark zusammenhängen zwischen dem InDesign-Dokument und dem Büchlein und zwischen der Ordner-Struktur, die ich auf meinem Computer habe.« (Paulina)

Gleichwohl entbehrt diese Vorgehensweise, das macht die Studentin deutlich, nicht des Drucks, auch eine gute digitale Struktur zu schaffen. Sie arbeitet hierfür ebenfalls mit InDesign und sie versteht, dass das entsprechende digitale Dokument, ebenso wie das gedruckte Büchlein und die Ordner, in denen sie auf ihrem Computer Material ablegt, im gleichen Zusammenhang gesehen werden müssen.

Wie die Beispiele gezeigt haben, ist das Sammeln von Material oftmals mit dem Einsatz digitaler Werkzeuge verbunden. Diese können helfen, beliebig viel Material zusammenzutragen, welches wiederum mittels digitaler Tools, wie etwa bestimmten Programmen sortiert und strukturiert bzw. archiviert und gesammelt werden kann. Bei den interviewten Studierenden ist immer wieder von InDesign, Instagram und Pinterest die Rede. Zu betonen ist aber, dass die Tools sich laufend ändern und wieder neue dazukommen, die andere Funktionalitäten aufweisen.

Das Sammeln im Internet ist vergleichbar mit dem Anlegen eines thematisch ausgerichteten Archivs, wobei dieses Archiv sich an den persönlichen Interessen der Studierenden ausrichtet und in diesem Fall als Basis für die kreative Arbeit der Masterarbeit dient. Die Analyse der Aussagen von Studierenden bringt hervor, dass die digitalen Hilfen nicht nur als Unterstützung für ihre Recherchen gesehen werden, sondern sozusagen selbst zu praktischen Akteuren der Suche werden (»das sammelt alles«). Das soll nicht heißen, dass Tools eingesetzt werden, die aktiv Suchstrategien enthalten. Vielmehr geht es darum, dass sie dazu dienen, unterschiedliche Sammelobjekte (Fotos, Screenshots, Videos, eigene Anmerkungen und Notizen) an einem Ort zusammenzubringen und besser als das eigene Gedächtnis zu funktionieren, so dass auf sie jederzeit wieder zurückgegriffen werden kann. Gleichzeitig prägen dieses

Tools selbstredend auch das, was festgehalten werden kann, während sie andere Formen des Erinnerns möglicherweise nicht aufzubewahren vermögen.

Abbildung 14–15: Präsentation gesammelter Forschungsmaterialien analog oder digital?



Foto 14: Forschungsteam; Foto 15: Pamela Gardi.

Die Suche wird gleichzeitig nicht unbedingt als rein private Aktivität verstanden. Die digitalen Tools (z.B. Instagram, Pinterest) ermöglichen und unterstützen es, noch während die Erarbeitung der Thesen im Gange ist, Kollektionen gleichzeitig bereits für Öffentlichkeiten sichtbar zu machen. Da, wo es dann darum geht, diese Sammlung dem Studiengang bekannt zu machen oder als der Masterarbeit zugehörig darzustellen und vor allem: sichtbar

zu machen, kommen schließlich wieder handfeste Bedürfnisse der analogen Welt zum Ausdruck. Ein gedrucktes Büchlein in Papier wird beispielsweise als nützlicher befunden, wenn es darum geht, in (noch nicht ganz) absehbarer Nach-Studiums-Zukunft darauf zurückgreifen zu können. Es wird als nachhaltigerer Wert empfunden.

Die Gefahr, sich beim Suchen im Internet zu verlieren, geht aus den Gesprächen deutlich hervor. Was bisher nur zwischen den Zeilen angesprochen wurde, ist die große Menge an Material, die im Laufe der Rechercheaktivitäten entsteht und weiterverarbeitet werden muss. Die gesammelte Materialflut kann sowohl zu Krisen führen als auch als Chance gesehen werden, denn auf die Flut folgen Selektions- und Entscheidungsprozesse. Diesen Arbeitsschritten und der Frage nach dem Einsatz digitaler Werkzeuge und Praktiken darin, widmet sich das folgende Kapitel.

### 4.3 Verarbeiten

Digitale Praktiken gelangen im Realisierungsprozess der Masterarbeit auf vielfältige Weise zum Einsatz. Dies wurde bereits im vorangehenden Kapitel deutlich, das darauf einging, wie Grundlagen- und Informationsmaterial gesammelt wird, das sodann der Abschlussarbeit dient. Bei den darauffolgenden Schritten zur Erarbeitung des Projekts kommt eine noch weitere Palette an digitalen Tools zum Zug. Der Fokus dabei liegt nun neben den Applikationen auch auf Geräten. Dazu gehören neben Computern, Laptops und Smartphones zahlreiche Aufnahmegeräte für visuelle und akustische Phänomene. Beamer und Lautsprecher kommen unter anderem beim Abspielen und Zeigen von Arbeiten zum Einsatz. Für die Verarbeitung von Material werden diverse Programme, Applikationen und die Nutzung von Plattformen eingesetzt. Es stellt sich nun die Frage, in welchem Verhältnis diese Angebote zu den Handlungen der Studierenden stehen und wie damit, mit anderen Worten, ein »soziotechnisches System« (Schwartz Cowan 1997) im und durch den Entstehungsprozess der Masterarbeit realisiert wird. Was wird von Studierenden eingesetzt, wovon profitieren sie und wie gewinnen sie daraus »digitales Kapital«? Oder aber: Wo setzen sie Kapital bei der Umsetzung einer Masterarbeit ein? Wie schaffen sie es, aus einer zunächst vagen, im Laufe der Zeit deutlicher werdenden Idee sowie den verschiedenen Materialien, die zum Thema gesammelt werden, zu einem Projekt zu kommen, in dem etwas

getan wird, das etwas leistet, das künstlerischen, gestalterischen, kunstvermittlerischen Gehalt hat?

Im Folgenden wird zunächst das Verfügen über digitale Geräte thematisiert (4.3.1), das Ausprobieren und der Erwerb von Know-how steht sodann im Fokus (4.3.2). Bereits im ersten Kapitel kam zum Ausdruck, dass einige Arbeiten auf Kooperationen beruhen, hier geht es nun darum, wie die Arbeit organisiert und geteilt wird (4.3.3). Eine Inhalt-vs.-Technik-Kluft wird auch für das Einholen von Unterstützungsleistungen sichtbar (4.3.4). Zudem wird auf die fantasievollen und erfinderischen Umgangsweisen mit digitalen Praktiken durch Studierende eingegangen (4.3.5).

### 4.3.1 Geräte und Zugänge: Über das Verfügen und Sich-Aneignen

Für eine digitale Praxis von Kunststudierenden ist das Geräte-Angebot der Hochschule äußerst zentral. Vielleicht nie vorher und möglicherweise kaum mehr danach haben sie die Möglichkeit, eine solche Vielfalt an Aufnahme- und Abspiegelgeräten auszuprobieren und für künstlerische, vermittlerische, gestalterische Arbeiten einzusetzen wie während des Studiums.

»Also wir haben auch experimentiert, mega viel, mit dem Beamer und haben geschaut, ob man einen Raum auf eine Wand projizieren kann, so dass der Raum weitergeht, oder das Umgekehrte davon, eine Person in einen Raum hineinprojizieren, oder eine Person auf eine Person projizieren. Wir haben dort einfach mal einen Beamer genommen und haben dort alle Möglichkeiten, die uns in den Sinn gekommen sind, durchprobiert und haben nachher ausgewertet, was wir davon nehmen wollen.« (Emma1)

Studierende im Master greifen häufig auf Erfahrungen aus ihrer Vorbildung zurück, und auch wenn sie über aktuelle Vorhaben erzählen, wird das prozessuale Vorgehen in einem künstlerischen Arbeitszusammenhang immer wieder deutlich. Davon zeugt beispielsweise die obenstehende Aussage einer Studentin, die sich bereits im Bachelor an einer anderen Hochschule mit einer Kollegin zusammengetan hat. Für beide war offenbar klar, dass sie auch im Rahmen ihrer Abschlussarbeit wieder zusammenarbeiten würden. In der Zwischenzeit haben sich die beiden als Künstlerduo bereits zu einem gewissen Grad etablieren können. Im Gespräch zeigt sich, dass sie ziemlich routiniert vorgehen, sie scheinen zu wissen, worauf es ankommt, wie der Aufwand für ihre Arbeit ungefähr einzuschätzen ist. Am Beginn ihrer Abschlussarbeit

steht – neben dem erwähnten Aufräumen des Ateliers – das Verfügen über geeignete Aufnahmegeräte und eine realistische Planung:

»Jetzt haben wir sicher mal ein paar Sachen ausgeliehen, aus dem [Media-Lab], also Beamer und Kameras, so dass wir das Zeug dann sicher haben. Weil, erfahrungsgemäß ist es gut, wenn man das früh genug hat und früh genug testet und weiß, ob es funktioniert. Da sind wir schon oft an unsere Grenzen gestoßen! [Lacht] Wobei Bern da noch recht gut ausgerüstet ist, jetzt im Vergleich zu [andere Stadt in der Schweiz], hat Bern dort weniger Fehlerpotenzial. Weil es halt so gut betreut ist, das MediaLab. [...] Dort hat es einen mega guten Support.« (Emma1)

Auch anderen Studierenden sind die materiellen Möglichkeiten, die die Hochschule ihnen bietet, wichtig. Sie scheinen das technisch zur Verfügung stehende Angebot im Rahmen ihrer Masterarbeit zu schätzen:

»Also wir arbeiten hier mit extrem guten Mitteln, mit extrem guten Werkzeugen. Wir haben ... So ein Premiere Pro bietet so unendlich viele Möglichkeiten, mit denen man wirklich Hollywoodfilme drehen kann. Wir haben hier Gerätschaften im MediaLab, wo wir finden, sind oft nicht so gebraucht für das, was sie eigentlich könnten. [...] Und das haben wir genutzt und das hat extrem viel Spaß gemacht.« (Max2)

Für die Gerätschaften gibt dieser Student, sicherlich auch wegen der eigenen ökonomischen Möglichkeiten, an, dankbar zu sein. Offensichtlich nimmt er das Angebot, mit den zur Verfügung stehenden Aufnahmegeräten nun endlich einmal gründlich zu arbeiten, gerne an. Wie aus einem Werkzeugkasten bedient er sich der Tools, die ihm zur Verfügung gestellt werden, um sein künstlerisches Handwerk einzuüben.

Tatsächlich hängt es nicht nur von den persönlichen Ressourcen, dem professionellen Know-how und der Unterstützung ab, ob eine Arbeit genau und zufriedenstellend fertiggestellt und präsentiert werden kann, sondern auch von finanziellen Mitteln.

»Die HKB hat, etwa einen Monat vor der Ausstellung oder ziemlich kurz davor, einen neuen Beamer gekauft und mit dem hat es dann nachher geklappt. Und mit den anderen hätte es aber eben nicht geklappt. Das Bild wäre viel zu schwach gewesen.« (Tina2)

Die digitalen Probleme und Herausforderungen liegen, so wie sie sich in diesem Beispiel zeigen, nicht nur bei den äußeren technischen Umständen und

der Leistung, die Geräte so anzupassen, dass das Video zu der Arbeit werden kann, die sie sein soll. Das adäquate Zeigen hängt auch von der Verfügbarkeit bzw. dem Vorhandensein eines passenden, perfekt lichtstarken Beamers, des geeigneten Programms, Zugriffs auf Services etc. ab. Hinsichtlich dieser Verfügbarkeiten wird die Abhängigkeit Studierender vom von der Hochschule zur Verfügung gestellten Angebot nochmals besonders deutlich.

Unsere Analyse ergab zudem, dass es große Unterschiede darin gibt, inwiefern Studierende von der Unterstützung zu profitieren vermögen. Zögern manche Studierende nicht, Beratungspersonen des MediaLabs beizuziehen, so sehen sich andere wiederum stärker auf sich selbst gestellt. Ein Student erzählt während des Interviews davon, dass die Studierenden seines Fachs (Design) aufgefordert gewesen waren, ein kurzes Video über ihr Projekt zu erstellen. Sie seien dabei nicht unterstützt worden, es sei vorausgesetzt worden, dass sie das könnten. Daraufhin habe er sich dies selbst beigebracht: »Ich habe es wirklich (lernen) müssen«, erzählt er, er habe dafür ungefähr drei Tage gebraucht und es sich mittels Tutorials erworben. »Ja, ich bin wirklich mit Tutorials, jeden Schritt halt nachschauen« gegangen. In der Folge kommt das Gespräch auf das Programm, mit dem er die Aufgabe bewältigt habe.

*Interviewerin 1:* »Aber mit welchem Programm habt ihr das dann gemacht?«

*Ingo:* »Mit dem After Effects-Programm. Wieso weiß ich auch nicht. Ich hätte gerade kein anderes gewusst [lacht].«

*Interviewerin 2:* »Ist fast schwieriger.«

*Ingo:* »Was denn?«

*Interviewerin 2:* »Also das hättest du mit dem Final Cut machen können.«

*Ingo:* »Ich habe eben kein Final Cut mehr.«

*Interviewerin 2:* »Ah, okay.«

*Ingo:* »Ja, das ist das Problem. Das ist eben jetzt kostenpflichtig und ich habe die Cloud und darum habe ich das Adobe Programm genommen. Aber ja, Final Cut, das weiß ich, mit dem habe ich früher gearbeitet, das ist super gewesen, das Programm, wirklich toll.« (Ingo1)

Es stellt sich heraus, dass das Team zwar ein besser geeignetes Programm gekannt hätte, über dieses Programm zu dem Zeitpunkt aber nicht mehr verfügte und auch nicht darauf zugreifen konnte. Wäre der Studierende zum Support gegangen, hätte sich hierfür womöglich eine Lösung finden lassen. Die hier genannten Beispiele weisen einerseits auf die Bedeutung ökonomischen Kapitals hin, das in Bezug auf die Bildungschancen der Kunststudierenden gerade hinsichtlich der Realisierung ambitionierter Arbeiten nicht zu

unterschätzen ist. Sobald sie nicht mehr an der Hochschule sein werden, werden sie nicht mehr »mal ein paar Sachen« reservieren bzw. ausleihen können, sondern womöglich grundlegende Entscheidungen über die Anschaffung bestimmter und den Verzicht auf andere Geräte zu treffen haben. Andererseits legt dieses Beispiel auch offen, dass die Studierenden sich hinsichtlich adäquater Programme nicht immer besonders gut auskennen. Das entsprechende Adobe Programm für Final Cut wäre Adobe Premiere gewesen. Der Student setzte hier für eine Schnitтарbeit ein Animationsprogramm ein, weil er es besser kannte und somit besser bedienen konnte.

Der Zugriff auf eine passende Ausrüstung, Geräte und Material spiegelt nur einen Aspekt der digitalen Praktiken, die im Rahmen der Abschlussarbeit von Studierenden angeeignet und erfolgreich gemeistert werden sollen. Ein weiterer Aspekt dreht sich darum, die Geräte und die Programme zum sinnvollen Einsatz zu bringen.

### 4.3.2 Ausprobieren und Kapital erwerben

Während der Interviews wurde wiederholt zum Ausdruck gebracht, wie sehr es die Studierenden schätzen, einen großen »Gerätepark« zu ihrer Verfügung zu haben, während sie an der Hochschule studieren. Das erlaubt es ihnen, mit den Geräten frei zu hantieren, vieles auszuprobieren, spielerisch damit umgehen zu lernen. Eine Studentin erzählt davon, wie sie zusammen mit ihrer Kollegin filmisches Material in verschiedenen Formaten und Qualitäten aufnahm. Die einzelnen Fragmente mussten anschließend am Bildschirm zusammengebracht und bearbeitet werden (Sofie1). Die folgenden Ausschnitte aus dem Interview zeugen von einer spielerischen, leichten Herangehensweise:

»... haben auch angefangen so Skizzen zu machen mit dem Material, also wir haben so einerseits ... im Photoshop haben wir wie Sachen ausprobiert, also Bilder übereinander zu lagern oder wirklich zuzuschneiden und zu versuchen, eine Verbindung zu machen.« (Sofie2)

»... haben aber auch mit so Screenrecordings. Also wir haben das GIF wie aufploppen lassen auf dem Bildschirm. Und das Hintergrundbild halt wie angepasst und es wie abgefilmt und dann in ein GIF verwandelt also sehr so ... sehr wirr und hin und her und sehr viel Zeug ausprobiert. Sehr experimentell haben wir gearbeitet.« (Sofie2)

Teilweise nehmen sie das Material sogar »nur« mit dem Smartphone auf, was gelegentlich der Nachbearbeitung bedarf, um es anderem Bildmaterial anzupassen. Nach ersten Versuchen, mit einem programmierten Zufallsgenerator zu arbeiten, entscheiden sich die beiden Studentinnen für eine videoinstallative Collage mit einem klassischen Videoschnitt, in dem sie die Bildfolge und den Rhythmus selbst klar bestimmen. Auf die Nachfrage, ob sie das entschieden haben, weil es zu kompliziert geworden wäre, einen Zufallsalgorithmus zu programmieren, erhält die Interviewerin die interessante Antwort:

»Nein, das haben wir ausprobiert. Also, wir haben es eigentlich schon programmiert. Wir haben schon mit dem [Mitarbeiter vom MediaLab] und der kennt sich recht gut mit Programmieren aus und wir haben uns mit ihm getroffen und haben zusammen eine Runde programmiert. [...] Also du machst halt einfach einen Ordner, wo all dein Material reinkommt. Und dann kannst du eigentlich bestimmen ... also es hat dann so Parameter, die du bestimmen kannst. Das haben wir ausprobiert, aber irgendwie hat uns das nicht so befriedigt.« (Sofie2)

Mitunter stoßen die Studierenden, wie hier beschrieben, während ihrer Arbeitsprozesse auf Schwierigkeiten, die technischer und digitaler Natur sind. Diese können allerdings sowohl als Grenzen des Machbaren als auch als Herausforderung wahrgenommen werden. Interessanterweise ist diese Studentin, die die Einführung in digitale Angebote während ihrer Gymnasialzeit als »positive Erfahrung« bezeichnet hat, durchaus bereit, sich mit verschiedenen Varianten und Herausforderungen einer digitalen Praxis auseinanderzusetzen, ohne diese als problematisch wahrzunehmen.

### 4.3.3 Kluft zwischen Inhalt und Technik?

Ungefähr ein Drittel der 15 Studierenden, mit denen wir Interviews durchgeführt haben, hat die Masterarbeit nicht allein, sondern mit Kolleg\*innen zusammen umgesetzt. Während dies bei Kunststudierenden nicht vorkam, war die kollektive Arbeit v.a. bei Studierenden der Kunstvermittlung und im Design beliebt. In den Gesprächen kam die Arbeitsteilung zur Sprache. Die Arbeit wird, so erfuhren wir, gerne nach Kompetenzen aufgeteilt:

»Bei uns ist es so, dass das Technische meist [...] ich übernehme. [...] Also meistens hocken wir zusammen vor dem Schnittprogramm und schauen mal die Sachen an, und es braucht dann nachher nicht zwei, die ständig

vor dem Computer hocken, sondern dann treffen wir die Entscheidungen zusammen und schauen, was wie kommen soll und nachher setzt es jemand um. Und irgendwie kann ich mich dort mega gern vertiefen und die Zeit vergessen.« (Emma1)

Es gibt also, das zeigt das Beispiel, Studierende, die realisieren, dass sie aufgrund bestimmter unterschiedlicher Kompetenzen bestimmte Arbeiten besser durchführen können und so auch im digitalen Bereich weiterkommen. Bestenfalls wird ihnen dadurch auch klar, dass sie von sich gegenseitig lernen können. Eine solche Arbeitsteilung scheint sich auch bei einem Trio bewährt zu haben, das zusammen einen Film realisierte:

»Es hat immer, wir haben gemerkt, es gibt für alles so ein bisschen den Experten. Jeder hat so ein bisschen sein Know-how im Filmischen. Anton war sehr gut mit der Kamera, wie die Kamera einstellen. Yves war sehr gut mit dem Ton, ich beherrschte die Lichttechnik, alles gut ausgelichtet. Und das war lustig, weil, man hat gleichzeitig von den anderen noch gelernt, wie alles funktioniert. Und so ist das alles zusammengekommen. Dann haben wir mit einer Sony-Kamera aufgenommen. So eine Sony-Kamera 110, glaube ich, war das. Vom MediaLab. Eine sehr gute Kamera, sehr hohe Auflösung. Das war uns auch wichtig, dass wir diesen Film mit top, top scharfer Auflösung aufnehmen.

[...] Als wir dann so viel Rohmaterial hatten, haben wir das im Premiere Pro geschnitten. Und da haben Anton und ich mehr Erfahrung gehabt, weil Yves immer mit Final Cut geschnitten hat. Aber das war gut für ihn, so in dieses neuere Programm hereinzuschauen. Und jeder von uns hat eine Episode geschnitten, den Lead gehabt in einer Episode. Und die anderen haben dann daneben beraten.« (Max2)

In der Schilderung des Zustandekommens dieses Films kommt nicht nur zum Ausdruck, dass gewisse Kompetenzen und Aufgaben möglichst gerecht verteilt wurden. Eine weitere Arbeitsteilung zeigt sich hinsichtlich des Inputs, den sie von ihren Betreuungspersonen erhalten haben:

»Also wir sind sehr froh um unsere beiden Mentorate. Wir hatten sehr viel Austausch, viel auch digital. [...] Wir haben sehr viel geskyp't. Wir haben immer so die Resultate wieder abgegeben auf Dropbox [...], damit sie uns wieder eine Rückmeldung schreiben konnten. Mit dem [Name des Mentors] war es mehr so ein Mentorat, bei dem es um den Inhalt ging. Bei [Name der

Mentorin] ging es mehr so ums Machen. Also wie kreieren wir Charaktere? Wie filmen wir jetzt? Wie gehen wir jetzt mit dieser Technik um? Ist das verständlich? Funktioniert diese Schnittart? Braucht es mehr Zeit? Sind die Lacher zu schnell eingespielt? Und so weiter und so fort.« (Max2)

Der Student beschreibt mit seinen Worten eine Unterscheidung zwischen den mentorierenden Personen. Während eine Person für den Inhalt zuständig gewesen sei, so sei die andere eher für die technischen Fragen und die gestalterische Umsetzung zur Seite gestanden, für das »Machen«. Eine Trennung kommt hier zum Ausdruck, die nicht einfach so gegeben ist. Sie hat mit der Vorstellung einer Trennung von Technik und inhaltlicher bzw. konzeptueller Arbeit zu tun.

#### 4.3.4 Digitale/soziale Arbeitsteilung in der Unterstützung

Bei anderen Studierenden ist eine Arbeitsteilung, die sich während des Verfassens ihrer Masterarbeit auf inhaltliche vs. technische Fragen bezieht – und bei der sich die technische Kompetenz als im Grunde »digitales Kapital« in reiner Form offenbart, nicht so einfach ersichtlich. Aber in Bezug auf klar benennbare Inanspruchnahme von Beratungsleistungen spielen Kapitalsorten ebenfalls eine Rolle. Wo Kolleg\*innen sich nicht gegenseitig über ihr Können verständigen oder Ressourcen gemäß Vorlieben und Stärken aufteilen, wird dies zuweilen im Austausch mit Beratungspersonen aus der Hochschule zu einem Thema. Die Unterstützung einer digitalen Praxis wird sodann durch den Einsatz sozialen Kapitals ersichtlich.

Post-hoc kann das Fertigstellen und damit Beweisen der Kenntnisse in dem Feld als Kompetenz für die Studierenden selbst erkennbar werden. So zeigt sich dies im Falle einer Studentin, die ihr Video als Kernstück bezeichnet:

»Und für mich ist natürlich das Video das gewesen, [...] das zentrale Stück von der Arbeit. Ich glaube, für mich. Und das ist für mich auch der Anfang gewesen.« (Tina2)

Das Holen von Hilfe oder Bitten um Beratung führt bei ihr ebenfalls zu einer Arbeitsteilung in der Produktion der Abschlussarbeit. Nachdem ihr ein Mitarbeiter noch ein paar Tipps und Tricks hinsichtlich der Bearbeitung des Videos gegeben hat, erhält sie sodann auch Unterstützung in der technischen Einrichtung der Arbeit vor Ort im Ausstellungsraum. So zeigt sich, dass aus

einem Vortragen eines Problems eine faktische Unterstützungsleistung resultieren kann.

Dasselbe Phänomen lässt sich bei einer anderen Studentin beobachten, die in ihrer praktischen Masterarbeit einen Roman realisiert. Sie möchte ihre theoretische Arbeit nicht in klassisch schriftlicher Form verwirklichen und entscheidet sich deshalb dafür, eine Radiosendung zu machen. In der Folge führt sie Interviews durch und erstellt damit ein Audiofile, das die Form eines Podcasts annehmen soll. Zur Realisierung dieses Ziels muss sie sich mit dem Schneiden von Audiodateien befassen. Das hat sie vorher noch nie gemacht. Im Interview wird sie gefragt, wie sie vorgehen wird:

»Ja, ich gehe jetzt über die Schule, dass ich mich nochmals treffe, mit jemandem von ja der [Hochschule], wo mir das auch ein bisschen erklärt oder sagt, was die besten Sachen sind. Ich glaube, ich probiere es sicher so und dann habe ich selber noch Freunde, die beim Radio arbeiten. Journalisten, [...] [die] helfen im Notfall, [...] mit denen ich mich auch schon mal darüber unterhalten habe, was irgendwie Sinn macht.« (Mia1)

Es zeigt sich: Die Studentin hat eine klare Vorstellung davon, wen sie um Hilfe fragen kann, um ihre eigene fehlende digitale Kompetenz aufzufangen. Ihr Plan sieht vor, zuerst an der Hochschule nachzufragen, sich dort »ein bisschen erklären« zu lassen, wie es geht und was die »besten Sachen« – sprich Programme sind. In anderen Worten, sie sieht vor, sich Tipps zu holen, die ihr dabei helfen weiterzuarbeiten. Dann wird sie selbst weiter ausprobieren. Im Zweifelsfall, quasi als Absicherung, wenn sie es brauchen sollte, das weiß sie schon, kann sie sich weitere Hilfe in ihrem sozialen Umfeld holen. Auch da hat sie eine konkrete Vorstellung davon, wer ihr bei diesem technischen Problem helfen könnte: Freunde, die selbst beim Radio arbeiten. Jede/r dieser Bekannten hat ein anderes Wissen, das sie sehr präzise einschätzen kann und wenn nötig beiziehen wird:

»Ich habe eine Freundin, mit der ich schon gearbeitet habe. Also die so zum Teil so Soundarbeiten gemacht hat. [...] Und sie hat mir am Anfang ein paar grundlegende Sachen gezeigt. Und nachher habe ich mir den Rest dann halt irgendwie selber im Machen beigebracht.« (Miaz)

Hier kommt nun ebenfalls eine Art Inhalt-Technik-Unterscheidung zum Tragen. Die eigenen digitalen Lücken lassen sich durch ein soziales Netzwerk, in anderen Worten: dank ihrem sozialen und kulturellen Kapital, auffangen. Kulturell ist an diesem Kapital, dass ein Netzwerk vorhanden ist, das über die

nachgefragten Kompetenzen verfügt. Sozial stark ist ihr Kapital, weil sie, so wie die Studentin es schildert, keine Scheu zu haben scheint, diese Personen anzusprechen und um Hilfe und Unterstützung zu bitten. Im weiteren Verlauf des Interviews kommt sie denn auch immer wieder darauf zu sprechen, wie sie dieses Netzwerk einsetzt, um gezielt die Wissenslücken zu füllen, die sie selbst bei sich bemerkt.

Allgemein betrachtet handelt es sich bei diesen externen Hilfen um das Einholen von Expertenwissen, mit dem die inhaltliche Fokussierung ergänzt und für die Abschlussarbeit letztendlich »getränkt« bzw. durchdrungen wird. Manchen Studierenden gelingt es besser – anderen ein bisschen schlechter –, davon zu profitieren, die »digitale Kompetenz«, die es »ein bisschen braucht«, wie es die eine Studentin formulierte, zu erkennen und einzubauen. Kommen kann diese von Studien-Kolleg\*innen, von Familienmitgliedern, Freunden, aus dem privaten Kreis, aber auch aus dem Hochschulumfeld. Eine ähnliche Feststellung hat Pangrazio (2019) in ihrer Studie zum Einsatz von Online- und Offline-Praktiken gemacht. Sie beobachtet, dass diese nicht unabhängig voneinander zum Einsatz kommen und vor allem auch, dass Studierende ihr privates Umfeld gezielt dafür einsetzen, digitale Praktiken anzuwenden, über die sie selbst nicht verfügen. Mit anderen Worten: Studierenden, die über genügend soziales oder kulturelles Kapital verfügen, kann es gelingen, ihre Netzwerke hierbei zum Zuge kommen zu lassen, um digitales Wissen/Kapital, welches ihnen persönlich fehlt, auszugleichen.

Unsere Beispiele zeigen, dass es Studierende gibt, die herausfinden, dass sie sich digitales Können selbst aneignen können, und andere, die mittels Zusammenarbeit ihre Kenntnisse poolen, zusammenbringen, in einen Topf werfen, um damit mehr machen zu können, ihren digitalen Einsatz stärken, um so auch individuell ihre Arbeit und ihr Können noch zu verbessern. Weitere Studierende erreichen dasselbe, wenn sie über genügend Ressourcen, »Kapital« verfügen, indem sie mit Personen aus ihrem eigenen sozialen Netzwerk oder Vertreter\*innen des hochschulischen Beratungsangebots in Kontakt treten und sich so Unterstützung organisieren. Deutlich wird hierbei die Verantwortung, die der Hochschule zukommt, um die offensichtlichsten Unterschiede auszugleichen und die Studierenden gleichermaßen zu unterstützen.

### 4.3.5 Erfinden und Herausfinden: Digitale Tricks und cheape Effekte

Allert, Asmussen und Richter haben für die Frage, um was es in einer digitalisierten und sich weiterhin digitalisierenden Welt für das Selbst geht, auf den Spannungsbogen zwischen Autonomie und Fremdbestimmung hingewiesen, nämlich auf »(...) die Fähigkeit zu produktiver Umnutzung von Technologien wie auch die Fähigkeit und Bereitschaft zu Selbst-, Mitbestimmung und Solidarität« (Allert, Asmussen & Richter 2017: 15). Bisher zum Ausdruck kamen in den vorherigen Abschnitten Aussagen und Erfahrungen von Studierenden über ihre Netzwerke. Die Rede war von ihrem Eingebundensein in einen hochschulischen und freundschaftlich-familiären Kontext, den sie produktiv nutzen können, indem sie davon erzählen, wie sie durch Unterstützungsnetzwerke getragen sind oder dass sie realisieren, wie sie sich und ihre Arbeit durch das Zusammenlegen von Kompetenzen stärken können. Dies sind gewissermaßen Reaktionsweisen auf soziotechnische Entwicklungen. Im Folgenden gehen wir auf ein paar Beispiele ein, die die produktive Umnutzung von Technologien zum Gegenstand haben. Während sie daran sind, ihre Masterarbeit zu produzieren, machen Studierende bewusst oder en passant immer wieder auch einige originelle digitale Entdeckungen. Sie finden neue Anwendungen heraus, sie haben nicht zuletzt aufgrund digitaler Möglichkeiten wichtige Erkenntnisse und anderes mehr. In der Art und Weise des Berichtens über ihr Vorgehen kommt zuweilen eine große Freude am digitalen Experimentieren zum Ausdruck, was als eigene Leistung erkannt und erzählt werden kann.

Inspiration und Ideen holen sich Studierende aus verschiedenen praktischen Aktivitäten. Einige Studierende sind dabei etwas stärker auf digitale Aspekte fokussiert, die sie nicht außer Acht lassen. Dies kommt bei einer Frau zum Ausdruck, deren Vorgehen auf die Beobachtung alltäglicher Begebenheiten fokussiert ist.

»Die Inspiration holen wir uns aus ganz vielen Ecken. Es kann auch sein, dass uns ein digitaler Effekt gerade mega interessiert und dann nehmen wir den auf und dann kann es sein, dass uns eine Hausecke mega gefällt und dann halten wir diese mit der Fotokamera fest. Und dann kann es sein, dass uns ein Tischbein zu einem Kostüm inspiriert und dann halten wir das fest und am Schluss haben wir so eine große Sammlung und dann können wir das Zeug so miteinander vernetzen. Und etwas Neues daraus kreieren. Also oft arbeiten wir so.« (Emma1)

Gerade in diesem Fall zeigt sich sodann, dass alltägliche Beobachtungen ohne Weiteres mit digitalen Herangehensweisen kombiniert werden können. Die Studentin nimmt Beobachtetes auf und geht damit in ihrer Arbeit spielerisch um. Dabei werden digitale Effekte gezielt offengelegt.

»Wir haben auch schon Arbeiten gemacht, wo wir extra digitale Effekte offengelegt haben, dann ist es um [...] gegangen und da haben wir mit digitalen und analogen Effekten gespielt und sie zum Inhalt der Arbeit gemacht. [...] Wir wollten uns dort extra [...] »cheap« gestalteter Effekte bedienen. Also billige Effekten. [...] Zum Beispiel gibt es ein Bild, wo wir beide so über einen Tisch kriechen und nachher hat es in der Mitte einen Schnitt. Also der Tisch sieht aus, als wäre es einer. Der Tisch und in der Mitte hat es einen Schnitt und dann siehst Du einfach, dass wir dort ineinander rein .... Die Effekte sind extrem offensichtlich.« (Emmat)

Mit dem Problem, nicht immer über die geeigneten Tools zu verfügen und also zu wenig ökonomische Mittel zu haben, um sich jedes geeignete Programm sogleich zu kaufen, wird zuweilen ebenfalls erfinderisch umgegangen. In einem Fall gelingt es einer Studentin, ein kostenpflichtiges Tool einzusetzen, ohne dass sie es kaufen muss. Damit erstellt sie ein Mindmap, das Teil der Abschlussarbeit sein wird und das auch an der Präsentation gezeigt werden kann.

»Da habe ich recht lange gesucht für ein Tool, das gratis ist und einfach wirklich simpel anwendbar. Ich habe zwei Tools mal runter geladen und ausprobiert und beim einen habe ich nachher bemerkt, dass das wie, du kannst es gar nicht exportieren und also, es wäre wie kostenpflichtig, und beim anderen ist es vielleicht auch kostenpflichtig, aber du kannst es als PDF exportieren. Also ich habe einen kleinen Trick herausgefunden, und zwar habe ich es nachher wie gedruckt und nachher als PDF exportiert und dann wie die Größe angegeben. Und dann kannst du es nachher gleich exportieren. Aber eigentlich wäre die Funktion auch nicht gratis gewesen. Aber ja, es reichte [lacht].« (Ruby2)

Aus der Not geboren, ein Programm nicht erwerben zu wollen oder zu können, resultiert eine erfinderische Umgangsweise mit den zur Verfügung stehenden digitalen Ressourcen und dem entsprechenden Wissen dahinter. Die Studentin nutzt digital bastelnd einen Trick, um eine Darstellung dennoch erstellen und abbilden zu können.

Andere Studierende erfinden selbst ganze digitale Tools, so zum Beispiel zwei Studierende, die an einer filmischen Arbeit gesessen haben. Das von ihnen entwickelte Werkzeug steht nicht im Zentrum der Abschlussarbeit, vielleicht ist das der Grund, weshalb nur in einem Nebensatz, gewissermaßen als lustige Anekdote, davon erzählt wird. Es geht darum, dass sich nicht alles Filmische zunächst vor einer Kamera befinden muss, sondern durchaus auch ein filmischer Umgang mit Bildern aus dem Internet gefunden werden kann. Der Student erzählt, wie er und seine Kollegen im Laufe des Prozesses verstanden haben, dass sie eigene Ideen, wie man Film digital gestalten kann, entwickeln können:

»Und dass es nicht immer so sein muss, dass etwas aufgenommen wird vor einer Kamera. Sondern, dass wir auch Found Footage aus dem Netz einsetzen können. Bild mit Ton ist so eine große Referenz aus [Filmbeispiel], die wir verwenden. [...] Und was wir auch vor [...] etwa einem Jahr entwickelt haben, der Yves und ich, ist ein Tool, das wir *Screen Capture Movie* nennen. Bei dem man Bildschirmaufnahmen eigentlich als Film verwenden kann, indem man sie zusammenschneidet und mit verschiedenen Layers nachher Geschichten erzählt. Das ist eigentlich nichts anderes als, dass man Desktopaufnahmen, Videoaufnahmen auf dem Desktop, macht und seine Aktionen mitaufnimmt, was viele Leute [brauchen], um Tutorials zu machen.«  
(Max1)

Diesen Studierenden gelingt es, im Rahmen ihrer Arbeit ein digitales Tool, ein Werkzeug, zu entwickeln. Wir dürfen aber nicht vergessen zu erwähnen, dass auch in analogen Praktiken Entdeckungen gemacht und Erkenntnisse gewonnen werden können, und dies nicht zuletzt als Erfahrung der Abkehr vom digitalen Arbeiten:

»Also das merke ich auch beim Zeichnen, da ist es genau dasselbe. Also es ist immer so dieses Spiel, was passiert mit dem Bild, wenn dieser Text dazukommt? Also es hat sich viel verändert, aber eigentlich auch nicht. Das ist vielleicht auch gerade das Schöne daran, dass ich merke, dass ich eigentlich nicht losgelassen habe, das Interesse, aber ich habe wahrscheinlich jetzt doch ein Medium gefunden, das mir mehr entspricht.« (Annika2)

In einer digital-affinen Welt werden sodann auch analoge Praktiken wie das Zeichnen ziemlich schnell und mit großer Freude digitalen Prozessen ausgesetzt:

*Interviewerin:* »Welche digitalen Praktiken hast du jetzt bei dieser ganzen Arbeit eingesetzt?«

»Hm ... einerseits kopieren ... [...] ich habe dazwischen alle [Zeichnungen] gescannt, also, hochaufgelöst gescannt ... und dann schon bei diesen nach dem Scannen ... da sind schon auch Bildbearbeitungen drin. [...] Und dann ... also eben, Photoshop, Elemente wieder rausnehmen ... oder eben Photoshop, Elemente kombinieren ... und nachher, ja, dann habe ich zum Schluss ... weil ich dann Freude daran gehabt habe, die Sachen zum Teil größer zu machen, habe ich dann viel mit dem Plotter gearbeitet. [...] Also im Original ist nichts größer als A3 und dann nachher ist dann zum Beispiel etwas zwei Meter hoch gewesen. Ich habe es extrem klein aufgelöst gescannt und dann nachher geplottet.« (Annika2)

Analoges Arbeiten wird mit einer digitalen Praxis kombiniert bzw. das eine schichtet sich sozusagen auf das andere. Dies wird bei der Aussage folgender Studentin deutlich, die eine von ihr angeleitete Vorgehensweise im Fachpraktikum anspricht:

»Also zum Beispiel bei der Collage haben sie verschiedene Versionen gemacht, ohne dass sie es aufgeklebt haben und dann haben sie es immer mit dem Handy fotografiert. [...] Ich arbeite auch so. Dann arrangiere ich etwas, fotografiere es und dann tu es irgendwie wieder weg.« (Sofie1)

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass eine ganze Reihe an digitalen Lernprozessen aufscheint, wenn man in die Erzählungen der Studierenden hineinzoomt und ihre künstlerischen Praktiken unter die Lupe nimmt. Dazu gehört nicht zuletzt, dass Studierende lernen, wie man mit digitalen Effekten spielen bzw. diese extra offenlegen kann, oder wie eine Studentin herausfindet, dass und wie sie ein kostenpflichtiges Programm nutzen kann, ohne es kaufen zu müssen. Andere Studierende entwickeln ein filmisches Tool, für das sie die Computerkamera statt eines mobilen Apparats nutzen, während eine weitere Person schließlich erkennt, dass Zeichnen der direkteste Weg ist, um Gedanken sichtbar zu machen. Diese Praktiken finden in einem Zwischenraum, einem Hybrid zwischen digitalem und analogem Tun statt, sie gehen kombinatorisch und erfinderisch damit um, ohne dass genau diese Praxis institutionell viel Beachtung finden würde.

## 4.4 In den Raum bringen

Für die Abschlusspräsentation spitzen die Studierenden Aspekte der Arbeit der vorausgegangenen Wochen oder Monate zu. Sie überlegen sich, was und wie sie ihr Werk an der Präsentation und während der Ausstellung zeigen möchten. Sie stellen das zu Zeigende außerdem in Bezug zu ihrer Theoriearbeit, die meist schriftlich verfasst ist.<sup>1</sup> Wenn die interviewten Studierenden über die Vorbereitung ihrer Schlusspräsentation sprechen, erzählen viele zunächst von der Herausforderung, aus der Fülle an Material, das sie sich im Laufe der Zeit erarbeitet haben, eine Auswahl zu treffen. Es geht nun darum, was und wie sie diese am Ende als »das Masterabschlussprojekt« präsentieren können. Hierbei lässt sich eine allgemeine Beobachtung festhalten: Egal, ob die Studierenden nun mit Malerei arbeiten oder eine Videoarbeit zeigen möchten – eine Herausforderung für die meisten Studierenden liegt darin, das erarbeitete Material zu bündeln, die wichtigsten Aussagen zu erkennen und zu strukturieren und die ganze Arbeit in eine mündlich präsentierbare und für die Zuschauenden nachvollziehbare Form zu bringen. Wurde die Arbeit bis hierhin vor allem im Atelier, am Computer oder allenfalls im (Forschungs-)Feld vorgebracht, beginnen sich die Studierenden nun Gedanken über die räumliche Situation des Zeigens der Arbeit zu machen.

In dieser abschließenden Phase spielen digitale Praktiken nicht bei allen, aber bei einigen Studierenden eine Rolle. Diese können den Findungsprozess des Projekts unterstützen, ihn aber auch verkomplizieren. Die mit der Abschlusspräsentation verbundenen Entscheidungsmomente gehen meist mit technischen und/oder digitalen Fragen einher. Für die folgenden Ausführungen sind deshalb Aspekte zentral, die die Reduktion und das Zuspitzen des Arbeitsmaterials betreffen (4.4.1). Die Studierenden beschäftigt zudem, wie sie die Arbeit im Raum platzieren und präsentieren können (4.4.2). Sie suchen dabei häufig nach einer digitalen Optimierung der eingesetzten Medien. Dieser Thematik ist ein weiteres Unterkapitel (4.4.3) gewidmet.

---

1 Gerade im Masterstudiengang Kunst ist die Form der Theoriearbeit frei, so hat eine Studentin bspw. einen Podcast als theoretische Reflexion zu ihrer Praxisarbeit gemacht.

#### 4.4.1 Reduktion und Zuspitzung

»And also the realizing of the work is also a nice process. Because for me it was a work that was only, I saw it for the first time in the exhibition. And so, all the ideas I had about it, I could see there, if they were correct or not.«

*(Patrikz)*

Aus den Gesprächen mit Studierenden wird deutlich, dass ihre Arbeit nicht einfach fertig wird und aus dem Atelier sodann in den Ausstellungs- oder Präsentationsraum bewegt werden kann. Nicht nur bei den freien künstlerischen Fächern, sondern auch in der Kunstvermittlung und sogar im Design, wo es im Wesentlichen um eine mündliche Präsentation mithilfe einer digitalen Unterstützung, also etwa PowerPoint oder ähnlichen Tools geht, spielt die Frage, was aus der Arbeit erfahrbar wird und wie diese Auswahl präsentiert wird, eine zentrale Rolle. Entsprechend wird während der Abschlussphase oft viel Zeit dafür verwendet, die Arbeit für die Schlusspräsentation bereit zu machen. Eine Studentin beschreibt beispielsweise einen Moment während ihrer Vorbereitungen zur Präsentation an der Diplomausstellung:

»Jetzt geht es langsam darum, auf die Diplomausstellung hin zu schauen und diese vorzubereiten, zu planen. Ja, die Elemente habe ich schon, würde ich sagen, die meisten sind schon da. Ich muss jedenfalls nicht mehr viel produzieren. Es geht darum, nun die passende Form für den Raum zu finden. Wie, was, wo. Ja, eine gute Auswahl zu treffen für das Filmmaterial.«  
*(Tina1)*

Die Studentin widmet sich in der Schlussphase der Masterarbeit nicht mehr der Produktion von neuem künstlerischem Material, sondern der Reduktion und der Konzeption der Arbeit für die Ausstellung. Sie wird nicht nur eine Videoarbeit zeigen, sondern darüber hinaus Ergebnisse ihrer künstlerischen Recherche ausstellen. Sie ist damit, wie wir im nächsten Abschnitt sehen werden, sowohl mit technischen als auch mit rein praktischen materialbasierten Herausforderungen konfrontiert.

In dieser Phase spielen bei einigen Studierenden gerade technisch-digitale Fragen eine Rolle.

»And that I have to be more creative. So for this time, I chose to create posters. So for that I also use the computer and I printed the poster and I will put them in the public space and bring a recorder to make a video and I will talk during the video for my presentation. [...] So yeah, maybe I will start with some definition, then the research question and then all the things that I wrote for my thesis. So my state of research, state of my own research, the term she [die Mentorin] called background that I use in the project. And so these shapes [zeigt auf Computerbildschirm] that I use here come from the video that I made to put on the website.« (Mathildat)

Im Beispiel dieser Design-Studentin lässt sich heraushören, dass sie die Art und Weise der Präsentation eng damit verknüpft, was sie inhaltlich sagen wird. Sie ist angehalten, ihre mündliche Präsentation, die von den digitalen Möglichkeiten profitieren soll, möglichst »kreativ« zu gestalten. Sowohl räumliche Aspekte – ihr ist bewusst, dass sie sich in einem realen öffentlichen und nicht digitalen Raum befinden wird – als auch die Kombination des visuell gezeigten mit ihren mündlichen Beiträgen spielen dabei eine Rolle.

#### 4.4.2 Die Arbeit in den Raum bringen

Die Verschiebung und abschließende Ausarbeitung der Arbeit auf den Ausstellungs- oder Vortragsraum hin, ist eine weitere praktische Leistung der Studierenden. Dass eine ganze Reihe konzeptioneller und praktischer Entscheidungen damit einhergeht, die Arbeit aufzubauen, einzurichten und im Raum auf geeignete Weise zu platzieren, wird schließlich beim Folgen entsprechender Erzählungen ersichtlich.

»Ich hatte nicht ein Raumkonzept. Für mich war eigentlich mein Konzept zu produzieren. [...] Ich habe bis zum Schluss Dinge gemalt und eigentlich auch nicht mit Rücksicht darauf, dass es jetzt zusammenpassen muss [...] aber es ist halt schon so, also man kann schon skrupellos sein, aber es sind ja trotzdem die Bilder zusammen in einem Raum. Und es hatte eigentlich schon so gewisse Spannungen zwischen [...] diesen verschiedenen Bildern. Und es gibt halt irgendwann auch einmal diesen Punkt, an dem es einfach wirklich zu viel verschiedenartig wird.« (Elioz)

Eine Studentin gibt ihre eigene Auseinandersetzung mit der Raumsituation, in der sie am Ende präsentieren wird, folgendermaßen wieder:

»Also [...] ich habe jetzt etwas mega Kleines gemacht. Also beziehungsweise, das was ich nachher gemacht habe, ist schnell gegangen, aber der Weg dorthin ist mega lang, oder ja ist ein langer Prozess gewesen, weil ich an mega vielen Sachen herumstudiert habe. Und ich nachher gefunden habe, so eben das Endprodukt ist das Buch und es soll nicht der Fokus auf die Ausstellungssituation gelenkt werden. Ich habe irgendwie noch ausprobiert, Türmli zu bauen mit Stühlen und die Tische aufzutürmen oder eine Leiter [aufzustellen], wo man hinaufklettern müsste, um das Büchlein anzuschauen. Alles so Zeug, wo ich ausprobiert habe und nachher gefunden habe, nein irgendwie ist es zu viel dafür, dass eigentlich eben das Büchlein das Resultat ist. Und nachher habe ich mich für so etwas Einfaches entschieden.« (Paulinaz)

In diesem Beispiel wird deutlich, wie zentral die Entscheidung für ein bestimmtes Ausstellungs-Setting ist. Um den Fokus auf ihr Resultat, d.h. ihr Buch und dessen Inhalt, zu legen, entscheidet sich diese Studentin gegen einen aufwendigen Aufbau. Bevor sie zu dieser Entscheidung gelangt, spielt sie verschiedene Varianten durch. Schlussendlich verzichtet sie auf jeden Schnickschnack. Sie präsentiert ihr Buch simpel und schlicht auf einem Tisch. Ihre Präsentation hält sie in einem separaten Raum mittels des klassischen PowerPoint-Programms. Ihren Vortrag unterbricht sie immer wieder, um die schriftlichen Inhalte ihrer Masterarbeit mittels kurzer praktischer Interventionen beispielhaft zu veranschaulichen.

Abbildung 16: Modell der Ausstellungssituation.

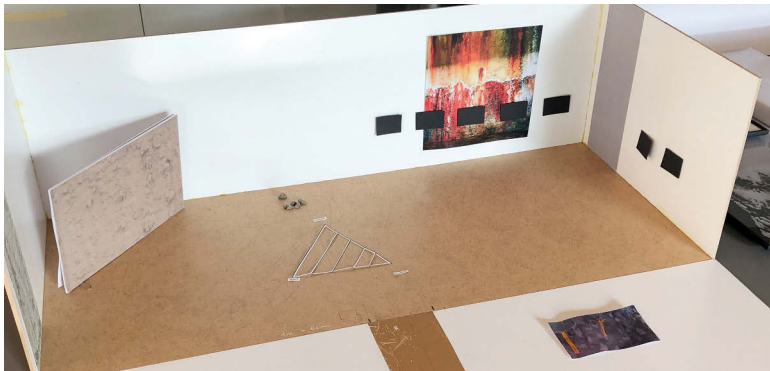


Foto: Meret Knobel.

Abbildung 17: Die Abschlusspräsentation wird durch kurze praktische Interventionen unterbrochen.



Foto: Anonym.

### 4.4.3 Digitale Optimierung im Ausstellungsraum

Im Selbstverständnis einer künstlerischen Ausbildung gibt es keinen Abschluss ohne die Darlegung des Resultats. Die räumliche Integration ist entsprechend Teil der Abschlussarbeit. Wie zeitintensiv und aufwendig die Integration der Arbeit in den Ausstellungsraum dann werden kann, wenn digitale Praktiken damit verbunden sind, beschreibt die folgende Studentin am Beispiel ihrer installativen Videoarbeit:

»Wir haben sehr, sehr, sehr viel Zeit investiert in das ... also einerseits den Raum zu finden und danach aber auch im Raum, es wie so richtig einzurichten. [...] Ja, es ist eigentlich eine mega Sache gewesen, das Bild genau dort in die Wand einzupassen. Wir [...] haben es mit dem *Premiere* gemacht, also wir haben [das Videobild] einfach schwarz gemacht. Also das Bild wie runtergezogen, dann projiziert es einfach schwarz oben. Und damit es genau in den Raum passt, haben wir so mit dem Maß vom Hausdienst gearbeitet. Aber die Wand ist so schräg und sie hat keine Ecken, sondern sie sind abgerundet. [...] Am Boden hat es auch keine richtigen Ecken. [...] Und dann ist es einfach eine mega Sache gewesen, dass der Beamer wirklich genau gerade projiziert, richtig und nicht verzerrt. Da haben wir, glaube ich, wirklich Stunden verbracht.« (Sofiez)

Im Falle dieses Beispiels ist der Aufwand insbesondere daran geknüpft, dass die Videoinstallation an den Raum angepasst werden muss. Analoges Raum und digitale Geräte müssen aufeinander abgestimmt werden. Diese Abstimmung zwischen den beiden Ebenen ist zeitintensiv und aufwendig. Indem in den Aufbau der Installation so viel Zeit investiert wird, wird dieser Arbeitsprozess zu einem Teil der Arbeit selbst.

Während des zweiten Interviews, das nach der Schlusspräsentation stattfindet, bilanziert eine andere Studentin, die eine Videoarbeit zeigt, dass ihre frühzeitige Planung nicht nur hilfreich, sondern notwendig war. Sie erläutert, dass sie sich nicht nur um die Planung der Videoinstallation kümmern musste, sondern auch um weitere Elemente in der Ausstellung, da sie eine Gesamtinstallation mit ausgeplotteten Fotos und Klebestreifen am Boden plante. Mit dem Entscheid, das Video im Museum zu zeigen, war eine Reihe von Folgeproblemen verbunden. Dazu gehörte etwa die Frage nach der Größe, in der das Video gezeigt werden sollte. Zu ihren minutiösen und beharrlichen Vorbereitungsarbeiten gehörte aber auch, dass sie in dem Raum, in dem sie

ausstellen sollte, schwierige Lichtverhältnisse antraf. Im Rückblick spricht sie über den Zeitaufwand dieser technischen Vorbereitungen:

»Es ist nachher vor allem eine Frage der Umsetzung gewesen. An der Projektion habe ich noch relativ viel gearbeitet. Das denkt man eigentlich gar nicht, weil ich das Video gehabt habe und den Ton habe ich gehabt, aber ... Ich habe wahnsinnig viele Tests gemacht, mit wahnsinnig vielen verschiedenen Beamern. Ich bin in [Stadt in der Schweiz] im [Videogeräte-Verleih] Beamer ausleihen gegangen. Habe verschiedene Beamer getestet. Bin ins [Museum] gefahren an einem freien Tag, um zu schauen, ob das klappt mit der Helligkeit und habe eine provisorische Leinwand in der Größe aufgestellt. Die ich auch vorbereiten musste. Also, es sind dann gleich viele Stunden dahinter gewesen, um das so hinzubringen, wie es dann gewesen ist.« (Tinaz)

Der Entscheid für die richtigen Geräte beschäftigt die Studentin. Wenn sie auf eine Ausleihe bei einer privaten Firma zurückgreifen muss, sind damit weitere Kosten verbunden.<sup>2</sup> Abgesehen davon, dass es sich hier um eine zeitintensive Auseinandersetzung mit der Präsentation des Projekts handelt, wird außerdem ein weiterer Punkt angesprochen: wie die digitalen Aspekte der Videoarbeit, also die Form, in der sie am Ende installiert ist und gezeigt wird, umgesetzt werden können. Es reicht nicht, ein Video aufzunehmen und es ablaufen zu lassen. Vielmehr geht es um konzeptionelle Arbeit, die sich mit technischer Arbeit mischt, denn sowohl die inhaltlichen Fragen der Auswahl als auch die technischen Fragen der Machbarkeit und Umsetzbarkeit entscheiden am Ende, was gezeigt wird und gezeigt werden kann. Die Studentin braucht Wissen über einen Beamer, wie dieser funktioniert, welche Bilder er projizieren kann und in welcher Stärke er das

---

2 In einem anderen Fall wurde bereits während der »Diplomabnahme«, wie die letzte Vorbesprechung genannt wird, einem Studenten von einer Dozentin empfohlen, eine Offerte bei derselben Firma einzuholen. In den Feldnotizen ist folgender Eintrag zu finden: »In seiner Theoriearbeit beschäftigte sich Yannick mit Spiegel und Spiegelphänomenen. Im Museum Pasquart in Biel wird er im Sammlungsraum ausstellen und möchte zwei Projektionen vis-à-vis voneinander, die jeweils das gleiche Video zeigen. Die Technik ist er noch am Abklären. Damit auf dieser kleinen Distanz zwei Beamer Platz haben, benötigt er eigentlich einen Weitwinkelbeamer. Allerdings sind die der Hochschule qualitativ zu schwach. Mindestens Full HD oder 4K. Die Dozentin rät dazu, eine Offerte einzuholen bei [einem Videogeräte-Verleih]« (vgl. FN\_CAP\_140519\_Diplomabnahme\_ea).

schaft. Sie beschreibt diese Arbeit als »Umsetzung«. Dieses Moment des Ineinandergreifens von inhaltlichen und technischen Fragen ist zentral für den Prozess einer künstlerischen Masterarbeit, denn er entscheidet darüber, was gezeigt und am Ende gesehen wird. Darüber wird schließlich debattiert, dazu bekommen die Studierenden ihre Noten. Zu ihren Erläuterungen passt zudem der oben von ihr geschilderte technische Aufwand, den sie in Kauf nimmt, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen. Das Ziel, eine (körperliche) Reaktion bei ihrem Publikum zu erzeugen, kann die Studentin gemäß dieser Sicht nur mithilfe eines verstärkten Einsatzes digitaler Dinge erreichen (Vergrößerung, besserer Beamer etc.), ein kleines Video hätte den erwünschten Effekt nicht.

Das Beispiel verdeutlicht, dass die inhaltliche Vorbereitung der Schlusspräsentation mit technisch-gestalterischen Arbeitsschritten einhergeht. In diesem Falle ist damit eine intensive Ausarbeitungsphase verbunden, während der die digitalen Dinge, wie etwa die Projektion mittels eines geeigneten Beamers im Ausstellungsraum ausprobiert und die Geräte in der Folge sorgfältig eingestellt werden müssen. Die Studentin ist darauf angewiesen, ihr soziales und kulturelles Kapital dabei gut einzusetzen. Es gelingt ihr schließlich, ihre Überzeugungskraft so einzusetzen, dass sie den von der Hochschule neu angeschafften Beamer für ihre Arbeit nutzen darf. Ebenso wird sie – wie wir in Kapitel 4.5.3 sehen werden – es schaffen, sich nicht an den Rat ihrer Mentorin zu halten und die Arbeit in dem Format zu zeigen, dass ihr persönlich richtig erscheint. Schließlich gewinnt sie – das wird sich während ihrer Präsentation dann zeigen – an neuem und hier nun auch digitalem Kapital durch die große Video-Arbeit, mit der sie das Publikum zu beeindrucken vermag. Den künstlerischen Habitus, so zeigt sich während des Interviews, weiß sie so einzusetzen, dass auch hier die technisch-praktischen Anteile des Ausstellungsaufbaus und der Feinjustierung nicht als solche – pragmatisch-praktischen Handgriffe – erkennbar werden, sondern als intrinsischer Teil der Umsetzung der künstlerischen Arbeit aufscheinen. So gelingt es ihr denn, die an der Hochschule vorhandenen digitalen Angebote zur »Formung des künstlerischen Selbst« (König 2019: 268) zu nutzen.

*Abbildung 18: Feinjustierung der Videoprojektion.*



Foto: Meret Knobel.

*Abbildung 19: Helligkeitstests verschiedener Videoprojektoren.*



Foto: Meret Knobel.

## 4.5 Zeigen

Ist der Moment der Schlusspräsentation dann endlich gekommen, zeigt sich einerseits eine große Versiertheit darin, digitale Werkzeuge zum Einsatz zu bringen und andererseits eine ebensolche darin, diese gleich wieder verschwinden zu lassen. Beeindrucken gewisse Präsentationen nämlich z.B. durch den leichtfüßigen Umgang mit Smartphones, Videos, Audios etc., so staunt man auch darüber, wie wenig die digitale Unterstützung bemerkbar wird. Im Ohr hat man als Ethnografin noch die Erläuterungen der Studierenden, die erzählt haben, wie viele Stunden sie brauchten, um die Geräte einzustellen und die Programme zu justieren, wie froh sie gewesen sind, den passenden neusten Beamer erhalten zu haben, aber auch wie erleichtert sie waren, zu merken, dass sie stattdessen auch Zeichnungen zeigen konnten.

Da es sich um individuelle Masterprojekte handelt, wundert es nicht, dass die Präsentationen der praktischen Abschlussarbeiten auf sehr unterschiedliche Arten und Weisen ablaufen: Von Hängungen von Gemälden bis zur Präsentation von Websites, von der Präsentation von Drucken, die sich an der Wand befinden und die gleichzeitig auf einem Computer gezeigt werden, bis hin zur Erläuterung von PowerPoint-Darstellungen oder dem Vorlesen aus einem Buch ist eine ganze Spannweite an Darstellungsweisen vorhanden. Digitale Mittel kommen, wie bereits deutlich wurde, sehr vielfältig zum Einsatz, sei dies mittels Beamern für Videopräsentationen, Computerbildschirmen, um eine Website zu zeigen, Audioabspielgeräten und Lautsprechern, um eine Komposition abzuspielen und anderem mehr. In den Interviews wird deutlich, dass sich die Studierenden überlegen, wie sie durch die Ausstellungssituation einen Fokus auf ihr Werk legen können, welche Wirkung ihre Ausstellungssituation auf Betrachtende hat und wie zugänglich und lesbar sie für Außenstehende ist. Sie treffen konzeptuelle Entscheide, wenn es um die Ausstellungssituation geht.

Folgende Themen tauchen hinsichtlich digitaler Praktiken auf: Zunächst spielen die verschiedenen digitalen Hilfsmittel eine Rolle, die zwecks Präsentation der Arbeit und auch zwecks Demonstration digitaler Versiertheit (*digital literacy*) eingesetzt werden (4.5.1). Des Weiteren beschäftigt insbesondere gewisse Studierende, wie sie mit digitalen Mitteln abwesende Teile der Arbeit präsent machen können (4.5.2). Schließlich geht es darum, wie technische Aspekte hinter dem inhaltlich Gezeigten wieder zum Verschwinden gebracht werden können (4.5.3).

### 4.5.1 Einsatz digitaler Hilfsmittel während der Präsentation: Einen Rahmen schaffen

Digitale Hilfsmittel sind während der Präsentationen häufig präsent, und in den meisten Fällen sind sie eigentlich auf den ersten Blick ersichtlich. Dazu gehören viele Geräte, die gar nicht mehr spezifisch zur Kenntnis genommen werden, sondern deren Einsatz als selbstverständlich, beinahe als ›Must‹, angesehen werden. Dass Bilder in einem Vortragssaal mit einem Projektor auf eine Leinwand projiziert werden können, scheint heute so selbstverständlich, dass diese technische Aktivität nicht besonders zur Kenntnis genommen werden muss. Erst wenn neue oder neuere Hilfsmittel zum Einsatz kommen, fallen sie auf und sind – auch seitens der Studierenden – zuweilen erklärungsbedürftig. Im Folgenden gehen wir auf Beispiele ein, die genau das zum Ausdruck bringen: die selbstverständliche Annahme der Präsenz digitaler Geräte und die Überlegungen, die beim Einsatz von neuen Dingen angestellt werden müssen.

Gewisse digitale Hilfsmittel werden, wie gesagt, von Studierenden schon fast als ein Must-have angesehen. Sie versuchen damit zu spielen. Dies zeigt das Beispiel einer Studentin, deren Arbeit die Erfahrungen im öffentlichen Raum thematisierte.

»My first idea for my presentation was to go outside and to present outside in the public space but then I was like: It's cold, they won't be able to write notes, so it's going to bother them that they cannot write. They won't have visual support so it will also be a problem for the examination board. So, I decided to bring public space to them with the video. So, we can all sit comfortably in a warm room but still have public space for them.« (Mathilda1)

Die Studentin spricht davon, dass bei einer Präsentation im öffentlichen Raum bzw. in freier Natur nicht nur die Tatsache, dass die Jury und andere Anwesende Probleme damit hätten, sich Notizen zu machen, ein Problem darstellen könnte. Ebenso könnte ihnen der visuelle Support, also etwa eine PowerPoint-Präsentation, fehlen. Aus diesem Grunde oder als Folge dieser Überlegung wird ihr klar, dass sie den Ort ihrer Abschlusspräsentation nicht beliebig aussuchen kann. In der Folge entscheidet sie sich dafür, diese nicht draußen abzuhalten, was außergewöhnlich gewesen wäre und den Fokus der Anwesenden auf die Umgebung und damit das Thema der Studentin gelenkt hätte. Sodann sucht sie denselben Effekt zu erreichen, indem sie den öffentlichen Raum mit digitalen Mitteln (und einer selbst gebauten Bushaltestelle,

wie sie ebenfalls erzählt) in den Innenraum bringt. Dort können die digitalen Mittel wie gewohnt zum Einsatz kommen.

Auf eine noch eher ungewohnte Form, die Schlusspräsentation zu zeigen, geht ein Student ein, der beschlossen hat, seine Präsentation mit dem Smartphone zu steuern. Ein Eintrag in den Feldnotizen weist auf eine solche Episode hin. Eine Forscherin beobachtet den Start einer Präsentation eines Designer-Duos. Sie hat notiert:

»Ich denke mir, dass ein Smartphone einfach immer etwas fehlt am Platz aussieht, auch wenn es als Arbeitsinstrument benutzt wird.«  
(FN\_MAD\_240119\_LH)

Nicht nur der Ethnografin fällt der Gebrauch des digitalen Hilfsmittels auf. Auch der Student thematisiert diesen Einsatz im Interview. Die Interviewerin fragt nach der Steuerung der Präsentation mittels Smartphone und möchte wissen, wie sie funktionierte.

»Ja, das ist einfach bei Keynotes, das Programm, um Präsentationen zu machen, da gibt es eine App dazu und da kann man das verbinden mit dem Computer und dann kann man ganz einfach swipen auf die nächste Folie. Aber wir sind auch ein bisschen hin- und hergerissen, also, ob das dann ein bisschen blöd aussieht, wenn ich dann da am Natel<sup>3</sup> bin. Aber dann haben wir gefunden, einerseits ist es möglich, dass wir halt hinter dem Tisch sind, hinter dem Computer und dann haben wir gefunden, es ist immer noch besser, wenn wir so in der Mitte oder frei stehen und dann habe ich halt das Natel in der Hand und Lea die Notizzettel.« (Ingo1)

Hier wird nun eine digitale Aktivität sichtbar, die offenbar noch nicht alltägliche Praxis ist. Der Student beschreibt in diesem Interviewausschnitt, dass er und seine Kollegin die gemeinsame Schlusspräsentation mit dem Natel gesteuert haben: Hierzu haben sie eine App auf das Smartphone geladen, die sich mithilfe des Programms *Keynotes* mit dem Laptop verbindet und die Bildschirm-Präsentation darauf sichtbar macht. Dadurch können sie sich während der Präsentationssituation frei im Raum bewegen und sich beim Sprechen gegenseitig unterstützen. Der Einsatz des digitalen Werkzeuges will gut überlegt sein. Schließlich ist es für den Studenten auch eine Frage der Ästhetik, des Stils. »Blöd aussehen« sollte es nicht. Offensichtlich sind die beiden

---

3 Schweizerdeutsch für Handy.

Studierenden bei ihrer Entscheidung mit einer ästhetischen Norm konfrontiert, die sie überschreiten müssen. Die Etikette sieht es (noch) nicht vor, dass während einer Schlusspräsentation ein Smartphone in der Hand gehalten wird, zumal dieses eher mit Ablenkung und Zerstreung konnotiert ist. Gleichwohl finden die beiden Studierenden eine Lösung. Der Student erwähnt das nicht, aber man könnte vermuten, dass das »blöd aussehen« mit dem Ausspielen einer gewissen *digital literacy* konkurriert, gemäß der offensichtliche Einsatz digitaler Mittel ein Distinktionsmerkmal sein kann.

#### 4.5.2 Abwesendes digital anwesend machen

Digitale Werkzeuge kommen insbesondere als Hilfsmittel zum Zuge, um Gezeigtes wirkungsvoll in Szene zu setzen. Ein Aspekt davon ist, dass sie auch dazu dienen, abwesende Inhalte, das können Resultate oder erstellte Visualisierungen sein, anwesend zu machen.

Mit digitalen Hilfsmitteln, wie im folgenden Fall einem Computer, den Betrachter\*innen Informationen zugänglich zu machen, ist ein Ansatz, den eine Studentin besonders interessiert. Ihre Masterarbeit zeichnet sich durch einen forschenden Charakter aus. Wie sie im zweiten Interview, nach ihrer Präsentation erzählt, hat sie im Verlauf ihrer Masterarbeit viele Informationen gesammelt, die sie der Öffentlichkeit möglichst umfangreich präsentieren wollte. Da in ihrem Prozess die Datenerhebung und die Datenauswertung im Vordergrund standen, habe sie ihre Ausstellungssituation mit einem Fokus auf diese beiden Dinge gestaltet (vgl. Ruby2). In der Folge entscheidet sie sich, ihre große Datenmenge mithilfe einer Website sichtbar zu machen. Der Bildschirm auf einem Ausstellungstisch bringt die Website in den analogen Ausstellungs- und Präsentationsraum. An die Wände hat sie farbige Prints gehängt. Es sind Codierungen, die eine Visualisierung der Datenauswertung darstellen. Als Grundlage ihrer »visuellen Codierungen« nutzte sie Dokumentations-Fotografien. Im Interview beschreibt die Studentin, dass das Verhältnis vom Analogen zum Digitalen in ihrer Forschungsarbeit eine wesentliche Rolle spielt, weshalb sie auch beide Aspekte in ihrer Präsentationsform zeigen wollte.

»[...] weil, ich habe ja den Spagat zwischen Digital und Analog wie ein bisschen behandelt und untersucht und daher wollte ich das auch in meiner Arbeit oder beziehungsweise in meiner Präsentationsform vorhanden haben.« (Ruby2)

Während der Fragerunde in der Präsentation erläutert sie zudem, dass sie alles Wissen digital zusammengetragen habe und nun hier wieder habe zurück in den Raum bringen wollen. Eine gewisse Unsicherheit bleibt allerdings bezüglich der Frage, inwiefern das gelingen kann, auch bei der Studentin:

»Und daher habe ich mich nachher für die Website entschieden. Die es halt wie möglich machte, die Arbeit einer größeren Menge von Leuten zugänglich zu machen. Und, man konnte es ja wie auch mitnehmen, also ich habe noch einen QR-Code hingetan. Ich weiß nicht, ob das überhaupt jemand brauchte, aber theoretisch hättest du das auf deinem Mobilphone, also auf deinem Handy, mitnehmen können und noch genauer durchlesen. Weil, im Normalfall, wenn man durch so Ausstellungen läuft, dann hat man nicht so viel Zeit, um sich zu vertiefen in eine Arbeit. [...] Ja, ich habe [den QR-Code] einfach unten beim iMac hingetan. Aber eben, [...] ich glaube, es ist ja immer so bei Werken, man muss nachher schon mega interessiert sein und sich damit länger auseinandersetzen wollen.« (Ruby2)

Die Studentin vermutet im Nachhinein – vielleicht hat sie das auch beobachtet –, dass das Publikum nicht genügend Zeit haben kann, sich die Website auf dem Computer gründlich anzuschauen. Sie ist sich auch nicht ganz sicher, inwiefern der QR-Code auf Interesse gestoßen ist. Warum sie ihre Recherchen dennoch auf diese Weise präsentiert, bleibt offen, aber immerhin gelingt es ihr, damit eine gewisse digitale Versiertheit zu demonstrieren. Der Rahmen, innerhalb dessen diese zur Kenntnis genommen werden kann, ist ihr aber womöglich erst im Nachhinein deutlich geworden. Digitales Kapital kann in diesem Beispiel gewissermaßen als digitale Versiertheit in dem Sinne zur Schau gestellt werden, als dass den Teilnehmenden und auch der Jury Analogien von Formen vorgeführt werden, die sowohl auf dem Computerbildschirm als auch auf den Drucken an der Wand gezeigt werden. Das Publikum erahnt dann wohl mehr, dass hier noch sehr viel Wissen im Hintergrund vorhanden ist, das nicht ausgespielt werden kann.

Ein Thema, das aus diesem Beispiel hervorgeht, bezieht sich auf die Frage des Raums: Was passiert mit Abschlussprojekten, die nicht physisch im Ausstellungsraum anwesend sind. Selbstverständlich reicht es nicht, einen virtuellen Raum im Internet zu bespielen. Die entsprechende Arbeit muss dem Publikum einer Abschlusspräsentation vermittelt werden. Die erwähnte Studentin hat dafür einen Computer als Bindeglied zwischen Museumsraum und virtuellem Raum eingesetzt (um damit das digital gesammelte Material wieder ›zurück in den Raum zu bringen‹ (Feldnotiz)).

Abbildung 20: Wer sieht hier wirklich auf den Bildschirm?

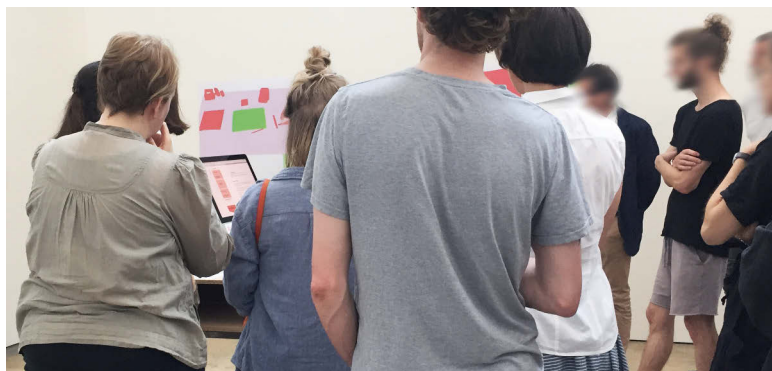


Foto: Forschungsteam.

Abbildung 21: Mit einem QR-Code macht die Studentin ihre Website für alle Besucher\*innen zugänglich.



Foto: Pamela Gardi.

Wegen Zeitmangels bleibt es aber aus Sicht des Publikums – im Ausstellungsraum – weitgehend offen, ob das, was angesprochen oder versprochen wird, am Ende auf der Website überhaupt zu sehen ist oder nicht. Das große Wissen der Studentin über digitale Ordnungssysteme, mit denen sie auf verschiedene Arten gespielt hat, lässt sich offensichtlich nur schwer ›zurück

in den Raum tragen, wie sie es vorgesehen hat und so bleibt es auch schwer zeig- und nachvollziehbar für die Menschen, die präsent sind in diesem Raum.

### 4.5.3 (Digital) Anwesendes abwesend machen

Studierende bemühen sich, dies eine weitere Erkenntnis aus unseren Analysen, mit sorgfältiger Vorarbeit darum, die von ihnen benutzten und eingesetzten digitalen Dinge wieder unsichtbar zu machen. Sie haben verschiedene Gründe, dies zu tun. Der Inhalt der Arbeit soll wirken, nicht das Video selbst. Sie haben das Bedürfnis darauf hinzuweisen, dass eine Masterarbeit es erlaubt, nachhaltig etwas in den Händen zu halten. Diesen Studierenden ist es ein Anliegen, dem Ephemeren, das digitale Zugänge zuweilen mit sich bringen, etwas entgegenzusetzen.

Für ihre Abschlusspräsentation hat beispielsweise eine Studentin allerlei Materialien und Gegenstände auf einem kleinen Tisch vorbereitet (FN\_AE\_240619\_EA). Hinter sich projiziert sie mit einem Beamer an die Wand. Während ihrer Erläuterungen nimmt sie immer wieder kleine Interventionen mit den Gegenständen auf dem Tisch vor. Sie demonstriert ein performatives Verhalten, das von den Anwesenden am Ende mit Applaus honoriert wird – und zeigt außerdem, dass sie sowohl mit digitalen als auch analogen Praktiken wechselweise umzugehen weiß. Als Arbeit in der Ausstellung zeigt sie schließlich ein Buch, das eine bestimmte Art von Handlungsanweisungen enthält. Sie hat es zum Abschluss produziert. Sie habe es, wie sie während des zweiten Interviews erzählt, produziert, um vom Digitalen wegzukommen. Sie macht sodann aber deutlich, dass sie alles auch in einem digitalen Archiv gesammelt und geordnet habe. Auf Nachfrage hin, erläutert sie, weshalb sie sich entschieden hat, ein Buch zu machen:

»Das ist ja auch noch die Frage gewesen, ob die Sammlung digital oder analog sein soll. [...] Ich habe jetzt mega Freude, ist es ein Buch. Und es ist ein Buch, das auch eine Größe hat, die ich dabei haben kann. Und ich habe jetzt ja auch so eine Struktur auf dem Computer. Also das digitale Archiv oder die digitale Sammlung ist ja auch vorhanden eigentlich, für mich. Ich habe es irgendwie noch wichtig gefunden, dass es irgendeine Form annimmt.« (Paulina2)

Offenbar war es ihr ein Bedürfnis, etwas sich materialisieren zu lassen. Außerdem hat sie das Büchlein nicht nur produziert, um später ein dauerhaftes

Objekt in den Händen zu halten, ›dabeihaben‹ zu können. Auch während der Präsentation wollte sie den Zuschauenden ein handfestes, materielles Produkt mitgeben können.

»Ich glaube, auch für mich ist es einerseits wichtig und ich glaube, auch für die Ausstellung ist es von Vorteil gewesen, wenn man etwas wirklich in die Hände nehmen konnte und anschauen und nicht nur irgendeine Ordnerstruktur hatte auf dem Computer. Und ich wollte ja auch wegkommen von dem Digitalen.« (Paulina2)

Auf Nachfrage der Interviewerin hin, wie es sich angefühlt habe, die ganze Zeit zu versuchen, nicht so digital zu arbeiten, erklärt sie:

»Eine Zeit lang hat es gut funktioniert. Aber ich bin halt schon immer wieder zurückgekommen zum Computer.« (Paulina2)

Ein großer Teil der Vorarbeit hat nur mithilfe des Computers, mit Ordnungssystemen, Archivordnern etc. stattfinden können. Gleichwohl war es der Studentin wichtig und es ist ihr auch gelungen, Wege zu finden, wieder aus dem digitalen Raum herauszukommen, die digitale Arbeitsweise abwesend bzw. ein gegenständliches Objekt anwesend zu machen.

Eine andere Studentin erzählt von ihren Bemühungen darum, eine Videoarbeit so zu zeigen, dass der technische Rahmen, die digitale Infrastruktur hinter die Erfahrung der Besuchenden zurücktreten. Sie beschreibt zunächst, wie die Präsentation die Arbeit widerspiegelt. Ihr ist dabei sehr bewusst, was von ihr erwartet wird:

»Es geht sicher um deine Arbeit, die du dort zeigst. Aber wie du sie dort zeigst, gehört eigentlich auch zur Arbeit, also beeinflusst die Arbeit natürlich auch. Ich habe jetzt ein Video und wenn ich das auf einem Bildschirm zeige, dann ist das nicht dasselbe wie als Installation in einem Raum. Ja, ich habe nie Kriterien gelesen, aber das gehört logischerweise dazu.« (Tina1)

Die Art und Weise, wie etwas gezeigt wird, entscheidet über die Art und Weise, wie es rezipiert wird, das ist dieser Studentin sehr wohl bewusst. Sie erklärt, dass sie ihre Videoarbeit als Projektion präsentieren wird, weil es für das, was sie zeigen möchte, am besten funktioniert, weil es zur Arbeit »gehört«.

Da die Studentin mit Videos gearbeitet hat, muss sie sich überlegen, wie sie das zeigen will und kann. Mit der technischen Umsetzung ist eine inhaltliche Konzeption verbunden. Die Größe der Videoarbeit bringt es mit sich,

dass die Technik hinter der immersiven Wahrnehmung verschwindet. Das ist durchaus gewollt. Hierzu beschreibt sie konkret:

»Das [Video] ist vergrößert. Auf jeden Fall. Ja und für mich ist das wirklich uh<sup>4</sup>-wichtig gewesen, weil, ich hatte auch ein Gespräch mit der Mentorin, weil, sie hat auch gesagt, zeig doch das Video so klein. Also, das geht bei mir nicht. [...] Ich fand das wichtig. Dass es so körperlich wie etwas auslöst. Weil, ich habe das Gefühl gehabt, wenn wir das jetzt hier am Bildschirm anschauen würden. [...] Ich glaube dort ist nachher wie meine Entscheidung von, wie bringt man ein Element ins Museum. Also, dort ist für mich die Entscheidung ganz klar gewesen.« (Tina<sup>2</sup>)

Aus dem Verlauf des Interviews zeigt sich im Grunde sehr deutlich, dass die inhaltliche und die technische Ebene einer künstlerischen Abschlussarbeit nicht voneinander zu trennen, beziehungsweise ineinander verwoben sind. Damit einher geht ihre Bemühung, die Technik so einzusetzen, dass sie nicht mehr gesehen und wahrgenommen werden kann. Wie sie beschreibt, ist entsprechend die Größe des gezeigten Videos ein zentraler Punkt. Dieser ist so wichtig, dass sie sich sogar gegen den Rat ihrer Mentorin stellt, die ihr zu einem kleineren Video rät. Die körperliche Reaktion, die nur durch ein großes Video ausgelöst werde, so argumentiert die Studentin, bevor sie es selbst ausprobiert haben kann im Museum, sei ihr enorm wichtig. Wie sich nach der Präsentation zeigen wird, nimmt die Jury diese Entscheidung tatsächlich sehr gut auf. Ihre eigene Rechtfertigung der Handlungen gewinnt durch die gute Aufnahme der Präsentation ihres Projekts im Nachhinein (Interview 2) an Bedeutung. Ex post kann diese als eine nicht einfach willkürliche oder technische, sondern eine sehr bewusste künstlerische Entscheidung dargestellt werden.

In diesem Kapitel stand im Zentrum, inwiefern verschiedene Aspekte des Digitalen in den Praktiken der Studierenden beim Zeigen der Abschlussarbeiten eine Rolle spielen können. Zum einen werden digitale Hilfsmittel eingesetzt, die noch eher unüblich sind (z.B. das iPhone, um die PowerPoint-Präsentation zu steuern). Damit setzen sich die Studierenden dem Risiko aus, dass es entweder ›blöd‹ aussieht oder aber – in der Hoffnung, gewissermaßen digitales Kapital gewinnen zu können –, dass sie damit ihre digitale Unverfrorenheit und Mut, ihre Versiertheit demonstrieren können. Studierende

---

4 Schweizerdeutsch für sehr.

suchen digitale Praktiken zu nutzen, um abwesende Erkenntnisse digital heranzuholen. Dafür, so wird aufgrund der Analyse deutlich, ist Klarheit im Inhalt unumgänglich. Schließlich kommt auch das Bedürfnis von Studierenden zum Vorschein, digitale Aspekte der Arbeit durch analoge zu ergänzen oder schließlich, digitale Infrastrukturen möglichst unsichtbar werden zu lassen. Digitale Versiertheit geht, wenn man das hier zu bilanzieren versucht, mit mutigem Ausprobieren, mit klaren inhaltlichen Konzepten, mit Kenntnissen über die technischen Geräte einher.

## 4.6 Was bleibt?

Mit der Präsentation wird auch die Arbeit an der Dokumentation des Prozesses abgeschlossen. Bestimmte Elemente der studentischen Dokumentation fließen danach in die Darstellung der abgeschlossenen Arbeiten durch die Studiengänge ein. Auf diese Weise können diese über die Beendigung des Studiums hinaus gezeigt und gesehen werden.

Die Studiengänge Design und Kunstvermittlung dokumentieren alle Abschlussarbeiten auf ihren offiziellen Hochschul-Websites. Diese Sammlung dient den Studiengängen gleichzeitig als Archiv, auf denen die Arbeiten einheitlich dokumentiert sind. Aus der Perspektive eines Studienganges wird im öffentlichen Online-Archiv ein Nutzen sowohl für die Studierenden wie auch für die Institution gesehen:

»Es ist natürlich unser Archiv, diese Website. Weil, wenn wir es brauchen, dann haben wir es gerade da, weil die Bilder alle digital sind. Sie sind dann einfach digital im Netz und nicht nur bei uns auf dem Server. Und, es arbeitet sehr stark mit dem Punkt von, [...] also, dass sowohl die Einzelperson wie auch die Institution ein Interesse daran haben, quasi weltweit gesehen zu werden. Und das passiert natürlich jetzt durch das Netz. Also, es ist so eine Form von Unterstellung natürlich auch, mit der wir arbeiten. Also, Unterstellung, in dem Sinne, wenn wir jetzt sagen, ist doch für euch super, wenn ihr eure Sachen auf dem Netz habt und dann habt ihr sie gerade da und könnt allen Leuten immer gleich zeigen, also ich hab das als Minor-Projekt<sup>5</sup> damals an der HKB gemacht, pass auf, ich zeig's dir. Und dann gehst

---

5 Ein Minor-Projekt ist ein selbstbestimmtes und -organisiertes Vermittlungsprojekt, das im zweiten Semester des Masterstudienganges Kunstvermittlung durchgeführt wird.

du auf diese [Website], bist schon dreimal umgezogen, hast selber überhaupt kein Material mehr dazu. Aber eben auf unserer Website ist das alles noch, [...] du hast die Information, die du damals abgeben musstest. Das kriegt ein Format.« (Dozent\*in, FGG\_1\_Art Education)

Die Dokumentation von Masterarbeiten auf Websites der Hochschule hat einen doppelten Effekt: Die aus der studentischen Selbstdokumentation hervorgehende Kommunikation ihrer Abschlussarbeiten verhilft zum einen den Studierenden hinsichtlich ihres Abschlusses über ihr Studium hinaus sichtbar zu bleiben. Andererseits dient sie der Selbstpräsentation und Legitimation der Studiengänge.

Im Folgenden gehen wir zunächst auf die Erfahrungen der Studierenden mit den Dokumentationsanforderungen ein (4.6.1) und besprechen des Weiteren, welcher Aufwand und welche Leistungen mit einem studentischen Selbstdokumentationsprojekt einhergehen (4.6.2).

#### **4.6.1 Vorbehalte gegenüber den digitalen Selbstdarstellungsanforderungen der Hochschule**

Ganz allgemein wird in den verschiedenen Studiengängen die Frage nach der Selbstdokumentation nicht mit vorbehaltloser Begeisterung zugunsten digitaler Möglichkeiten beantwortet. Dies beginnt mit konzeptuellen Überlegungen hinsichtlich des Aufnehmens, Festhaltens der eigenen Praxis im Rahmen der Abschlussarbeit:

»Also das kann sich alles noch ändern, aber ich werde wahrscheinlich auch fotografisch das ein bisschen dokumentieren, dass ich so Zwischenstände aufnehme. Aber das war schon immer mit dabei – diese Überlegung, ja es wär doch jetzt einfacher, einfach auf einen Knopf zu drücken und das Ganze auf Video aufzunehmen. Das wäre doch das Einfachste. Aber ja, ich habe kürzlich einen Text von Andrea Sabisch gelesen, der mir so ein bisschen wie ausdeutscht, was ich als Begründung schon immer irgendwie auch wahrscheinlich intuitiv so gesehen habe, und zwar, dass Aufmerksamkeit nicht teilbar ist und dass, wenn du ein Video hast, dann hast du einen ganzen Bandwurm an Bildern, die alle gleichwertig so aufgereiht sind. Hingegen wenn ich jetzt mitzeichne, dokumentierend, dann ist das schon eine erste Strukturierung, also dann zeigen sich Brüche eben auch offener und es sind eigentlich auch die Brüche, die viel mehr über den Prozess erzählen. Und jetzt denke ich, es wird auf diese Variante hinauslaufen.« (Nora1)

Im Fach Design werden die Abschlussarbeiten neben Text- und Bilddateien zudem zusätzlich mit Promo-Videos auf der Website dokumentiert. Eine Studentin erklärt im Interview, dass sie die Idee dahinter so verstehe, dass das Ziel sei, die Projekte nochmals kurz und bündig in einer verständlichen Form zusammenzufassen. Schließlich gehe es in ihrem Studium genau um die Frage »Wie kommunizieren wir Projekte?« (Zoe). Auf diese Weise bleiben die Arbeiten verschiedener Jahrgänge über den Abschluss hinaus online auffindbar. Mit dem Archiv des Studiengangs erhält die Öffentlichkeit so die Möglichkeit, die Vielfaltigkeit und steigende Zahl von Arbeiten, die an der Hochschule erstellt wurden, zu sehen.

Der Studiengang empfiehlt außerdem allen Studierenden, die Masterarbeitsprojekte bereits während des Erarbeitungsprozesses über einen Wordpress-Blog zu dokumentieren. In den Interviews zeigt sich allerdings, dass diese Empfehlung mitunter kritisch betrachtet wird. Eine Studentin erläutert diese Anforderung und weshalb sie nicht ganz ohne Probleme zu erfüllen sei:

»They want us to have a documentation and they told us to do it as a blog. Which also created some problems because not everyone wanted to share their project online. And I shared the minimum online because I don't want to share too much. But in the master they see internet as this wonderful place where you can share everything and... but yeah, we see it a bit differently, so we had a lot of problems with that in the master.« (Mathilda1)

Ein anderer Student erklärt, wieso er sich gegen die Empfehlung entschieden hat:

»Zuerst mussten wir die Master-Thesis abgeben und eine Dokumentation – in welcher Form auch immer. Sie haben einen Blog empfohlen. So einen Wordpress-Blog. Das haben wir aber nicht gemacht. Wir haben es in ein Google Docs [gestellt], weil es einfach einfacher für uns ist, um zusammenzuarbeiten und wir wollten nicht, dass die Sachen öffentlich sind. Weil, wir wollten einfach alles da reintun, auch Notizen, nicht nur schön formulierte Texte, sondern [...] dass wir das für uns selber einfach alles gesammelt haben. Darum haben wir uns für Google Docs entschieden.« (Ingo1)

Den Studierenden wird empfohlen, Projekte auf einem öffentlichen Blog zu dokumentieren. Damit riskiert die Studiengangsleitung natürlich auch eine Selbstzensur durch die Studierenden und die Produktion von Text, der womöglich anders lauten könnte. Es scheint sich zu zeigen, dass Studierende es

vorziehen, ausgearbeitete Projekte ins Netz zu stellen und nicht unbedingt davon begeistert sind, bereits Einblicke in unabgeschlossene Prozesse zu gewähren. Hinzu kommt der fließende Übergang des Arbeitens in verschiedenen Formaten und Programmen. Wenn sich ein Format nicht als praktisch erweist, kann spielend auf ein anderes gewechselt werden – was offensichtlich auch getan wird. Es ist aber nicht so, dass die Studierenden ihre Arbeiten nicht gerne im Netz präsentieren würden – nur wird zwischen der Reflexion des Arbeitsprozesses und dem Genre der Selbstdokumentation bzw. der Selbstpräsentation der eigenen Leistung deutlich und sorgfältig unterschieden.

#### 4.6.2 Zwischen Anspruch und Überforderung: Digitale Selbstdokumentation

Etwa die Hälfte aller befragten Studierenden besitzt eine eigene Website, auf der die künstlerisch-gestalterischen Arbeiten und die Erfolge als Selbstständige dokumentiert werden. An was es genau liegt, dass besonders die interviewten Design-Studierenden alle eine Website besitzen, ein Großteil der Kunst-Studierenden ebenfalls über eine verfügt, aber keine der interviewten Kunstvermittlungs-Studierenden, ist schwer zu sagen.<sup>6</sup> Künstler\*innen und Designer\*innen nutzen ihren Webauftritt offenbar anders. Sie müssen über ihren Internetauftritt »gefunden« werden können, damit sie für Ausstellungen oder Auftragsarbeiten angefragt werden können. Kunstvermittler\*innen sind häufig angestellt und nicht selbstständig tätig, aus diesem Grund ist es womöglich weniger dringend einen eigenen Internetauftritt zu haben.

Wie bereits erläutert und im Folgenden noch detaillierter exemplifiziert, ist es besonders Teil des Selbstverständnisses als Designer\*in, ein Produkt oder sich selbst (digital) zu präsentieren. Als Gründe für eine eigene Website werden die eigene Sichtbarkeit im Netz, die Positionierung des eigenen Künstler\*innen-Daseins, Marketingzwecke und die jederzeit verfügbare Dokumentation der eigenen Arbeiten (im Sinne von Portfoliozwecken) angegeben. Im Fach Design scheint es der fachinternen Norm zu entsprechen, eine eigene Website zu haben, häufig ist diese auch bereits Teil der Masterarbeit.

---

6 Ausgeschlossen davon sind diejenigen Websites, die eigens für die Masterarbeit erstellt wurden, die aber nach der Präsentation wieder gelöscht oder weiterhin nur passwortgeschützt zugänglich gehalten werden.

Eine Studentin spricht davon, dass man »als Visitenkärtchen [...] einfach irgendwas online stellen [muss]« (Celina). Später fügt sie an:

»Also das Projekt muss ich eigentlich nur bei den Kunden vor allem bei den Kunden sichtbar machen. Und für das Publikum, das ich ansprechen möchte, ist einfach der persönliche Kontakt am allerwichtigsten, habe ich gemerkt. Dann braucht es natürlich eine Website. Es muss nicht mega speziell sein, aber es braucht einfach eine simple Website.« (Celina)

Eine andere Studentin erzählt zudem, dass zu ihrem Masterprojekt auch der Verkauf von Produkten ins Ausland gehört. Die Überwindung der Distanzen sei dank des Internets leichter möglich. Sie und ihr Businesspartner wissen um die Wirkungsweisen von Suchmaschinenoptimierungs-Strategien. Die beiden arbeiten bewusst daran, dass ihre Website im Netz besser gefunden wird. Ihr Partner erklärt im Interview, dass man fast dazu gezwungen sei, dieses Basic-Wissen anzuwenden. Dazu gehöre es beispielsweise, an den geeigneten Stellen Keywords zu integrieren. Er erklärt sehr präzise den Aufbau der Website:

»Wir haben im Rahmen des Masters so eine Homepage gemacht, wo wir zuerst kurz sagen, wer wir sind, nachher, dass man so einen kurzen Überblick hat über die Produkte selber. Dass man sieht, was [wir] für Kategorien [haben] eben zum Beispiel, Displays oder die Karten oder Couverts oder Notizbücher oder Prints. Nachher gibt es so die Bereiche wie immer, die sich eben immer ein bisschen ändern, das ist auch wichtig für die Suchmaschine, dass es sich immer, die Webseite, dass man das wöchentlich oder, also das schaffen wir nicht wöchentlich zu ändern. Aber dass wir es immer wieder ein bisschen aktuell halten. Und daher haben wir das so aufgebaut, hier sieht man die News, die wir haben. Oder das neuste Produkt oder einen Einblick in unseren Prozess. Dass man sieht, wie wir die Sachen machen. Das ist auch wichtig, so Impressionen. Dass man sieht, wie die Sachen funktionieren, wie die nachher angewendet werden oder wie die Leute die nachher zu Hause ausstellen. [...] Nachher über die Läden, wo wir die Sachen verkaufen. Dass die Leute sehen, wo wir so unterwegs sind. Und auch ein Foto von uns selber, dass die Leute vertrauen haben und nicht das Gefühl haben, das ist eine Verarschung oder so. Dass es halt ein bisschen persönlicher ist. Und nachher noch über den Druckprozess. Und am Schluss ist einfach nochmals der Shop verlinkt.« (Ingo1)

Weil das Aktualisieren der Website sehr zeitintensiv sei, hätten sie ihre Website einfachheitshalber auf Englisch veröffentlicht, erklärt der Student im weiteren Verlauf des Interviews (vgl. Ingo1). So können sie Kund\*innen weltweit ansprechen und von diesen verstanden werden. Das Wissen zum Online-Marketing haben sich die beiden Studierenden während ihres Master-Studiums angeeignet. Allerdings wurde es ihnen nicht im Rahmen des Curriculums vermittelt:

»Und wir probieren eben so, die Basics wenigstens zu machen. Und hier ein bisschen zu verfolgen, was das für Auswirkungen hat. Also wir sind jetzt daran, eben alles etwas zu optimieren und dann nachher auch zu überprüfen auf Google Analytics, was es dann für eine Auswirkung hat.« (Ingo1)

Die beiden Studierenden erwähnen verschiedentlich den hohen Arbeitsaufwand, den die Betreuung einer Website mit sich bringt. Um sich einen Teil des Arbeitsaufwands zu sparen, hat sich eine andere Studentin die Website professionell erstellen lassen. Der Einsatz von Arbeitsteilung kommt denn auch in Bezug auf die Dokumentation der Masterarbeit wieder zum Vorschein. Ein Freund von ihr sei Grafiker, erzählt diese Studentin. Dieser habe für sie eine simple Website erstellt, die mit Links und PDFs funktioniere, erklärt sie. Sie müsse die Website somit nur noch mit Inhalten befüllen. Gleichzeitig ist sich die Studentin aber unsicher, ob die Website überhaupt etwas bringe, oder ob sie eine aufwendigere benötige. Anders als die beiden oben erwähnten Design-Studierenden verfolgt diese Studentin die Zugriffe auf die Site nicht akkurat mit Analyse- und Statistical-Tools. Hierzu fehlt ihr womöglich der Support, der ihr Sinn und Unsinn solcher Kontrollmechanismen erläutern würde. Dazu passt auch, dass ihr, wie sie erzählt, die Lust fehle, sich mit dem Erstellen einer Website zu befassen (Mia1).

Dass die zeitliche Beanspruchung mit einer auch inhaltlich-technischen Überforderung einherzugehen vermag, wird durch das folgende Beispiel nochmals bestärkt. In diesem Fall erzählt eine Kunst-Studentin, dass sie schon immer mal gerne eine Website erstellen wollte. Dabei wägt sie aber ab:

»Aber ich hätte immer gerne selber eine Website für mich machen wollen. Einfach, damit die Sachen ..., die Arbeiten, die ich mache, die sind immer bei mir und in meinem Atelier und zwischen mir und jemand anderem, aber überhaupt nicht sichtbar. Und ich habe schon das Gefühl, eine Website würde einem schon erlauben, wenn du einmal jemanden triffst ... Man wird schon oftmals gefragt, ob man nicht irgendwo nachschauen kann ... und

ja. Das ist bestimmt einmal etwas, das ich gerne machen möchte. Aber ich habe auch nicht so Arbeiten, die sich eignen würden. Häufig sind es Installationen, die recht schwierig sind. Das hat mich immer ein bisschen davon abgehalten.« (Tina1)

Deutlich wird, dass nicht nur der zeitliche Aufwand diese Studentin daran hinderte, eine Website zur Dokumentation ihrer künstlerischen Arbeit zu erstellen. Auch die Arbeiten selbst scheinen sich möglicherweise nicht so einfach dokumentieren lassen. Ihr ist nicht klar, wie sie ihre Arbeiten am besten online zeigen und für die Webseite aufbereiten kann.

»Ja, ich weiß nicht, ich bin einfach immer so ein wenig im Konflikt mit dieser Dokumentierbarkeit von den Sachen irgendwie. Also das braucht so wahn-sinnig viel Zeit irgendwie und ich hätte das Gefühl, ich müsste für jedes einzelne Ding wie eine eigene Form finden. Das, das überfordert mich irgendwie. Und dann habe ich sofort so eine Anti-Haltung wieder. Wo ich so das Gefühl habe, ja wenn man sich interessiert für ein spezifisches Projekt, kann man eigentlich googeln und findet wahrscheinlich, durch die Splitter, die man findet, wie [...] habe ich das Gefühl, ist das fast wieder die bessere Dokumentation. Aber, vielleicht ist das eine Ausrede. Keine Ahnung.« (Mia2)

Schließlich wird ersichtlich, dass eine künstlerische Haltung, die davon ausgeht, dass das Oeuvre gewissermaßen für sich selbst spreche, in Konflikt geraten ist mit aktuellen digitalen Anforderungen.

Anhand der Interviews lässt sich feststellen, dass die Frage einer digitalen Präsenz der eigenen Arbeit über alle untersuchten Studiengänge hinweg eine bedeutende Rolle spielt. Gleichzeitig werden einige Themen aufgeworfen, die sich offensichtlich noch in einem institutionellen Schwebezustand befinden. Eine eigene Website zu haben, kann strategisch das Marketing von Produkten und Dienstleistungen unterstützen, verbessert die Sichtbarkeit im Netz und dient als jederzeit abrufbares Portfolio im Sinne einer digitalen Visitenkarte. So nützlich wie eine Website sein kann, sie birgt auch Arbeit und die Anforderungen einer digitalen Praxis in sich. Die Inhalte müssen repräsentativ sein und demnach sorgfältig ausgewählt und aufbereitet werden. Der Zeitaufwand ist nicht zu unterschätzen und auch das Wissen um SEO (Suchmaschinenoptimierung) müssen sich Studierende erst aneignen. Es ist nachvollziehbar, dass einige Studierende die Hilfe von professionellen Webdesi-

gner\*innen hinzuziehen oder auf den Einsatz »einfacher« Templates zurückgreifen.

Den Studiengangsleitenden, um abschließend wieder auf die Ebene der Hochschule zurückzukommen, scheint die Bedeutung der digitalen Präsentationsmöglichkeiten zwar bewusst und wichtig zu sein, in das Programm ist der Umgang damit aber noch nicht vollständig eingegangen. Einige sind überzeugt, dass ihre Studierenden bereits sehr versiert damit umgehen können, wiederum andere überlegen sich, die Diskussion über eine digitale Präsenz in ihr Curriculum aufzunehmen:

*Dozent:* »Das ist natürlich zum Beispiel etwas, das interessant wäre mal zu diskutieren, wie macht ihr eine Homepage, was macht ihr drauf, was tut ihr drauf, welche Beziehung zu wem, was immer. Das finde ich echt ein gutes Thema.«

*Dozentin:* »So diese Selbstdarstellung als Künstler\*innen im virtuellen, digitalen Raum.«

*Studiengangsleitung:* »Das finde ich sehr wichtig. Das machen wir eigentlich nie in dieser Form, oder. Oder als Kollektiv. Es passiert wahrscheinlich schon.«

*Dozentin:* »Individuell.«

*Studiengangsleitung:* »In den Mentoraten, oder, nicht so als Gruppe.« (Dozierende & Studiengangsleitung, FGG\_3\_Kunst)

Es zeigt sich also: Für die verschiedenen Fächer der Hochschule fungiert denn eine Website als Archiv und Präsentationsformat zugleich, um Abschlussarbeiten zu zeigen und die eigene Arbeit, das eigene Dasein zu legitimieren (Meyer & Rowan 1977). Manche Studierende erstellen bereits während des Studiums eine eigene Website, auf der die Masterarbeit entweder eine zentrale Rolle spielt oder aber mindestens prominente Erwähnung findet. Für viele der Studierenden und künftigen Kunstschaffenden in unserem Sample ist mit den digitalen Selbstdarstellungsanforderungen eine zeitliche Beanspruchung und teilweise digitale Überforderung verbunden. Und diese hat nicht nur mit den digitalen Anforderungen zu tun: Auch über das Selbstverständnis als Künstler\*in und Designer\*in gilt es in diesem Zusammenhang nachzudenken. Inwiefern diese Ansprüche in Zukunft in das Programm der Studiengänge eingehen, scheint noch offen zu sein.

Abbildung 22: Dokumentation mit Stift und Hand.

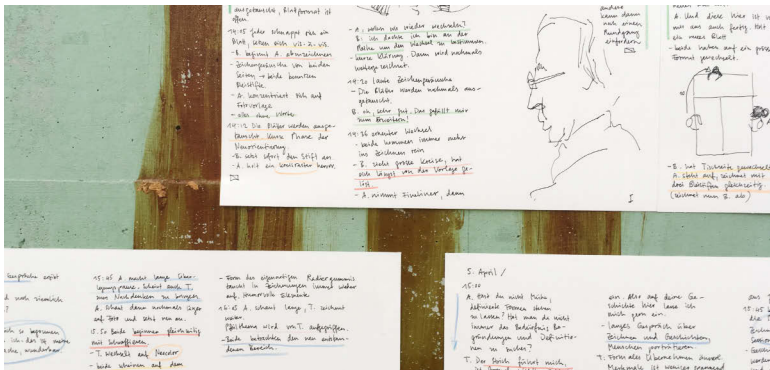


Foto: Forschungsteam.

### 4.7 Schlussfolgerungen

Das Kapitel zum Einsatz digitaler Praktiken im Masterabschlussprojekt von Kunststudierenden unterstützt die Beobachtung, dass wir uns in einem Zeitalter des »rapidly evolving age of technology-based learning« (Ossiannilsson et al. 2016: 161) befinden. Digitale Praktiken sind im Hochschulalltag sowohl eine reale Tatsache als auch zentrale Indikatoren des studentischen Handelns (vgl. Ladell et al. 2018). Zu Beginn des Kapitels wurden deshalb Fragen gestellt wie: Wie werden digitale Praktiken beim Abfassen der Masterarbeit von Kunststudierenden eingesetzt? Welche (digitalen) Fertigkeiten oder Kompetenzen kommen hierbei zum Einsatz? Welche neuen Möglichkeiten ergeben sich für die Kunststudierenden aus der Nutzung dieser digitalen Werkzeuge?

Zuerst einmal zeigt sich, dass die von uns interviewten Studierenden sich in ihren Arbeiten häufig auf die eine oder andere Weise eines digitalen Medieneinsatzes bedienen. Niemand hat sich als Programmierer\*in betätigt oder den Fokus auf medien- oder netzkünstlerische Themen gelegt. Aber es mussten doch einige digitale Fertigkeiten erworben werden, um Videoarbeiten auf großen Leinwänden bzw. Monitoren zeigen zu können, um Filme zu produzieren, um Websites oder digitale Plattformen zu kreieren, schließlich auch, um in der Arbeit eine Auseinandersetzung mit GIFs führen oder um ein Hörspiel kreieren zu können. Selbstverständlich gab es auch Studierende, die aus unterschiedlichen Gründen auf einen starken digitalen Medieneinsatz

bewusst verzichteten. Zuweilen verloren sich Studierende in der Datenflut, konnten keine Kooperation mehr herstellen, waren sie stärker an analogen Techniken wie dem Zeichnen interessiert oder wollten sich mit künstlerisch-konzeptuellen Fragen auseinandersetzen.

Der Einsatz digitaler Werkzeuge wird an verschiedenen Punkten der Masterarbeit als hilfreich empfunden, beispielsweise bei der Ideen- und der Formfindung, bei der Recherche oder der Selbstpräsentation, und er erweist sich auf diese Weise als heutzutage praktisch unerlässlicher Bestandteil des kreativen Arbeitsprozesses. Eine Herausforderung bleibt bei der Entwicklung von Konzepten und Analysen, beim Verarbeiten, der Sortierung und Strukturierung des Materials. Selbstredend wird der Einsatz digitaler Praktiken manchmal auch als fordernd, beschwerlich, manchmal sogar als hinderlich angesehen. Dieser Fall trifft beispielsweise dann ein, wenn komplizierte technische Lösungen erforderlich werden, die sich nur schwer in den Arbeitsablauf eingliedern lassen. In solchen Fällen werden digitale Mittel als zeit- und ressourcenaufwendig wahrgenommen – wenn sie überhaupt wahrgenommen werden.

Lösungswege, um solche Hürden zu überbrücken, fallen unterschiedlich aus. Manche Studierende greifen auf analoge Lösungen zurück und wenden sich von digitalen Werkzeugen ab, während andere sich Hilfe bei Dritten, bei ihrem sozialen Netzwerk suchen oder die Technikspezialist\*innen der Hochschule zur eigenen Unterstützung zu gewinnen wissen. Darüber hinaus werden nicht nur eigene finanzielle Mittel eingesetzt, um beispielsweise professionelle Drucker verwenden zu können, sondern auch Zeit und Personen investiert – eben Tauschbeziehungen aktiviert. Studierende, die hierbei über ein breites Netzwerk verfügen, das ihre eigenen Defizite ausgleicht und arbeitsteilig eingesetzt werden kann, können digitale Hürden besser meistern als jene, welche sich auf sich allein gestellt fühlen und Hilfe nur selten oder schlecht in Anspruch nehmen (können). In anderen Worten: Das digitale Kapital eines/einer Studierenden mag vielleicht gar nicht so hoch sein, wenn aber über genügend kulturelles und/oder soziales Kapital verfügt wird, vermag hiermit ein Ausgleich hergestellt oder zumindest ein Defizit in gewisser Weise aufgefangen werden. Der Schluss, dass ohne digitales Vorwissen, solches auch nicht eingesetzt werden kann, greift zu kurz. Die Herkunft und das vorhandene Kapital aller Sorten spielen beim Einsatz digitaler Praktiken eine zentrale Rolle (vgl. Getto & Kerres 2017, Getto, Hinze & Kerres 2018).

Werden an der Hochschule »neue« Fertigkeiten erworben, die sodann in die Abschlussarbeit einfließen? Aufgrund der Schilderungen der Studieren-

den ist nicht zu erkennen, dass ein besonderer konzeptueller Umgang mit dem Einsatz des Digitalen gepflegt wird oder dieses besonders gefördert wird. Das Profil der Hochschule ist nicht spezifisch auf z.B. Medienkunst oder einen digitalen Kunstapproach ausgerichtet. Digitale Praktiken kommen deshalb als technische Angebote eher punktuell dort zum Einsatz, wo sie nützlich und hilfreich erscheinen. Dabei zeigt sich, dass, wenn es nicht spezifisch eingefordert, abgerufen oder aufgefordert und geplant wird, z.B. das Entwickeln einer App eigentlich schon als zu anforderungsreich behandelt wird. In einigen wenigen Video-/Film- und Sound-Arbeiten findet eine gewisse digitale Auseinandersetzung statt, auf diese werden wir im Kapitel »Evaluation« genauer eingehen.

