

Leuphana Universität, Lüneburg,  
 Fakultät Kulturwissenschaften  
 Vortrag im Rahmen des Habilitationsverfahrens  
 Donnerstag, 30. November 2017, 14:00 Uhr  
 Raum C 7.319

Dr. Andreas Broeckmann

## Zur postdigitalen Ästhetik der "Post-Internet Art"

### 1. Vorrede

Herzlichen Dank für die Einladung zum Vortrag, und Dank auch noch an die Gutachter\*innen, die sich zuletzt mit meiner Habilitationsschrift beschäftigt haben.

Das Thema des Vortrags heute führt uns unmittelbar an die Gegenwart heran. Ich möchte Ihnen das Phänomen der "Post-Internet Art" darstellen und es vom Konzept des Postdigitalen abgrenzen. Ich schlage einige analytische Differenzierungen vor, die zur kunstwissenschaftlichen Verortung dieser Debatte beitragen sollen, und möchte in dem Zuge auch Hinweise auf das geben, was wir als eine Ästhetik des Postdigitalen bezeichnen können.

### 2. Was ist "Post-Internet Art"

Die Bezeichnung "Post-Internet Art" ist erst in den letzten zehn Jahren aufgekommen und firmierte unter anderem in einer Reihe von Ausstellungen, deren Signets ich Ihnen hier zeige.

Der Begriff "Post-Internet Art" hat eine allgemeine und eine spezifische Bedeutung. Im Allgemeinen bezeichnet er Phänomene zeitgenössischer Kunst, die mehr oder weniger explizit auf das Internet und die kulturellen Ausprägungen digitaler Technologien "antworten" (Gronlund 2016); die verwendeten Medien können dabei computergenerierte Videos oder Fototapeten sein, 3D-gedruckte Skulpturen oder *Tumblr*-Blogs.

Im Speziellen wird der Begriff "Post-Internet Art" verwendet, um eine bestimmte Klasse von Werken und künstlerischen Projekten zu Kunstbetrieb und Kunstmarkt in Beziehung zu setzen. Der Begriff markiert hier eine Haltung und thematische Affinität auf Seiten der Künstler\*innen, die Aspekte der digitalen Kultur in eine Form bringen, die für den zeitgenössischen Kunstbetrieb verdaulich ist.

In der Ankündigung zu einer Ausstellung in Helsinki wird dies so formuliert:

*ARS17* is an "exhibition of international contemporary art on the theme of the digital revolution" [...] "expanding the viewing experience into the online realm."

Eine eben eröffnete Ausstellung des *Moma PS1*, kuratiert von Klaus Biesenbach im *K11 art space* in Shanghai, pointiert die Frage nach dem veränderten Zustand der Kunst:

"How is art changing in the digital era? ... [The exhibition *.COM/.CN* shows works] extending from the recent pre-internet era through to the "post-internet" condition of the present."

In den rhetorisch forcierten Konzepttexten des Künstlerkollektivs DIS zur letzten *Berlin Biennale* fällt das Stichwort vom "Post-Present", und dass

"die 9. *Berlin Biennale* ... die digitalen Konditionen und die Paradoxien greifbar machen [will], die die Welt im Jahr 2016 zunehmend prägen: das Virtuelle als das Wirkliche,

Nationen als Marken, Menschen als Daten, Kultur als Kapital, Wellness als Politik, Glück als Bruttoinlandsprodukt und so weiter."

Mit solchen kuratorischen Programmen wird der Rahmen abgesteckt, in dem künstlerische Positionen der "Post-Internet Art" präsentiert werden.

Noch vor diesen Ausstellungen waren die ersten Publikationen erschienen, in denen junge Kurator\*innen und Kritiker\*innen im Dialog mit einigen Künstler\*innen Texte, Bilder und Strategien vorstellen. Sie zeigen eine kurze Genealogie des Konzepts "Post-Internet" von einer künstlerischen über die kuratorische zu einer kunstkritischen Perspektive.

Der Begriff der "Post-Internet Art" ist dagegen online schon seit etwa 2009 präsent. Er entsteht zuerst im Umfeld des Web 2.0 mit seinen leicht editierbaren und erweiterbaren Websites und Blogs. Hier sammeln Künstler\*innen – einzeln oder in "surf-clubs" wie *vwork.com* – ihre Entdeckungen, interessante Websites, Abbildungen von Kunstwerken, lustige oder schockierende Funde. Die kommerzielle Plattform *Tumblr*, gegründet 2007, macht das Erstellen dieser kollaborativen Online-Alben besonders einfach und wird stilprägend für Seiten wie den *Post Internet Survival Guide* von Katja Novitskova oder den *New Aesthetic* Blog von James Bridle.

Das Paradoxon, dass "Post-Internet Art" im Internet selber entsteht, hat mit einem kulturellen Prozess zu tun, der vor allem diejenigen Künstler\*innen betrifft, die schon länger mit dem Medium gearbeitet haben. Eine erste Version des Begriffs hatte die Künstlerin Marisa Olson 2008 auf ihre eigene Arbeit angewendet, nämlich für solche Projekte, die sie "nach dem Internet-Surfen", "*after surfing the internet!*", machte.

Statt dieses heuristischen "Post-Internet"-Begriffs setzt sich aber ein allgemeineres Verständnis durch. Denn mit den kommerziellen Plattformen des Web 2.0 und der Einführung des Smartphones 2007 verliert das Internet den Nimbus des Nischenmediums, der seine öffentliche Wahrnehmung in den 1990er Jahren geprägt hatte. Der Kritiker Gene McHugh begründet die Wortprägung "Post-Internet" so:

"What we mean: the Internet changed, and Post-Internet was shorthand for that change: less technical (Web 2.0), here comes everybody; and changed from a refuge [einem Refugium], to [a place] where life was conducted, incl. bills, meetings, newspapers, ..."

Gleichzeitig findet eine Annäherung der Kunstwelt an das Internet statt – als Teil dieser neuen Alltäglichkeit (McHugh 2011, 5; vgl. Cramer 2016, 59). Ausstellungshäuser und Galerien legen nun verstärkt Wert auf ihren Internet-Auftritt und die Online-Kommunikation mit ihrem Publikum, Künstler\*innen und Künstler nutzen Content Management Systeme wie *Wordpress* oder gleich das generische *Facebook* für ihre Online-Präsentationen, die Videos ihrer Werke und Projekte werden auf *Youtube* und *Vimeo*, Fotos auf *Flickr* und *Instagram* präsentiert. – Was hier geschieht sind komplexe soziale, ökonomische und ästhetische Prozesse, die auch in den 1990er Jahren schon möglich waren, damals aber Nischenphänomene blieben und erst weitere Aufnahme finden durch die leichten, mobilen Endgeräte, wie Smartphone und Tablet-Computer, sowie durch die drahtlose Datenübertragung in WLAN und Mobilfunknetzen.

Allerdings reflektiert die "Post-Internet Art" – anders als die Medienkunst vordem – explizit *nicht* auf diese Entwicklungen, sondern nimmt ihre eigenen technischen Bedingungen als gegeben an und beschäftigt sich nur mit den ästhetischen und sozialen Phänomenen, die sich aus diesem kulturtechnischen Kontext ergeben.

"Post-Internet Art" ist damit eher ein taktischer Begriff, der auf eine konzeptionelle Rahmung, Vermittlung und die Vermarktbarkeit der so rubrizierten künstlerischen Arbeiten zielt. Auch eine Kritik ihrer thematischen Fokussierung auf die globale Konsumwelt spielt in den Diskussionen um die "Post-Internet Art" nur am Rande eine Rolle, weil hier die Produktion und Distribution von Kunst verstanden wird als Teil einer globalen Ökonomie, in der Kunstwerke wie andere Waren und Botschaften flottieren – und in der eine in Vietnam genähte Jeans und ein in Sri Lanka gemaltes Tafelbild das gleiche Gewicht haben wie ein von Künstler\*innen gedrehter Werbe-Clip für ein japanisches Mode-Label.

Wenn hier ausdrückliche Kritik geübt wird, dann ist es in aller Regel eine Kritik an den Mechanismen der Wertschöpfung im Kunstsystem. Es gibt eine intensive Beschäftigung damit, wie Bilder, Zeichen

oder *Memes* im Internet und zwischen dem Netz und der Realwelt zirkulieren. Deshalb hat der Kritiker Kolja Reichert hierfür, als Alternative zu "Post-Internet Art", den Begriff des "Zirkulationismus" vorgeschlagen – ein Vorschlag, auf den ich später zurückkommen möchte.

Vorher aber möchte ich noch kurz den Begriff des Postdigitalen einführen und danach auf einige künstlerische Arbeiten eingehen, anhand derer sich Charakteristika der Post-Internet Art aufzeigen lassen. Im Folgenden werde ich dann argumentieren, dass die Werke selber über den interpretativen Rahmen des "Zirkulationismus" hinausgehen und dass wichtige Aspekte wesentlich besser mit dem Konzept des Postdigitalen zu fassen sind. Anhand des Begriffs des Postdigitalen können Schnittstellen ausgemacht werden zu Debatten, die sich nicht erschöpfen in einer Selbstreferentialität des Kunstfeldes, sondern die sich öffnen zu Fragen von Technologiekritik, Dekolonisierung und Posthumanismus.

### 3. Kurz zu "post-digital"

Der Begriff "Postdigital" hat eine kaum längere Geschichte als der der "Post-Internet Art". Der Ausdruck entstand zunächst als Gegenreaktion auf die Ideologie technischer Präzision und ästhetischer Perfektion, die – auch gegen alle Alltagserfahrung mit Hardware und Software – den Mythos des Digitalen noch immer begleitet. Der Musiker Kim Cascone schlug im Jahr 2000 den Begriff "*postdigital aesthetics*" vor, der in der digitalen Klangerzeugung für einen kreativen Umgang mit Fehlern und Störungen stehen sollte, gegen perfekte und glatte Klangflächen und für die Arbeit mit den *glitches*, den Ausfällen, Übersteuerungen und dem Rauschen, wie sie in elektronischen und digitalen Systemen vorkommen.

Wie "Post-Internet Art" dient der Begriff "post-digital" jedoch bald nicht mehr der Kritik und Abgrenzung, sondern markiert eher die Akzeptanz und Assimilation einer neuen, technik-kulturellen Dimension. So wie "Post-Internet" nur Sinn macht, wenn man das Internet noch als ein diskretes Phänomen denkt, zu dem man in Differenz treten kann, so macht auch der Begriff "post-digital" nur Sinn, solange "digital" eine relevante kulturelle Kategorie darstellt. In beiden Fällen weist die Vorsilbe "post" darauf hin, dass die Differenz zum Vorherigen – also zur künstlerischen Erkundung des Internet bzw. digitaler Techniken – dass diese Differenz noch signifikant ist. – Man kann sich die Bedeutsamkeit und Relevanz des Begriffs als eine Art Gefälle vorstellen, das allmählich abflacht und das auf eine Differenz und Spannung zwischen den aktuellen technisch-kulturellen Bedingungen und ihrer diskursiven Rahmung hinweist.

Dabei wird "post-digital" im Gegensatz zu "Post-Internet" als "technischer" empfunden und wird eher in Diskursen der digitalen Kultur als in der zeitgenössischen Kunst verwendet. Während technokulturell orientierte Texte wie die von Berry und Dieter, von Florian Cramer oder Michael Betancourt den Begriff im Titel führen, kommt "post-digital" beispielsweise im Buch von Melissa Gronlund zu "*Contemporary Art and Digital Culture*" überhaupt nicht vor – dabei ist dies erklärtermaßen eine Studie zur kunsthistorischen Einordnung der Post-Internet Art.

Aufschlussreich ist in diesem Zusammenhang, dass die Zeitschrift *Kunstforum International* ihre beiden Themenhefte von 2016 unter dem Titel "postdigital" laufen läßt. Herausgeber Franz Thalmair kommt aus dem Umfeld der Angewandten in Wien und dem Ausstellungsraum der Wiener Secession und damit eher aus dem Feld einer kritischen, medienaffinen kuratorischen Praxis, die Distanz hält zur marktgängigen Galerie- und Biennalen-Kunst. Thalmair versucht hier, den Begriff des "Postdigitalen" für eine Gegenwartsanalyse fruchtbar zu machen, wogegen das Schlagwort von der "Post-Internet Art" zunehmend als Marketing-Slogan wahrgenommen und in den beiden Heften so auch kritisiert wird.

#### 4. Merkmale einer postdigitalen Ästhetik in der Post-Internet Art

Um nun die Ausprägungen des Postdigitalen in Werken der Post-Internet Art darzustellen, möchte ich auf zwei Aspekte besonders eingehen, nämlich den der Materialität und den der Kontextualisierung.

Nur *en passant* zeige ich Ihnen vorher einige Werkbeispiele zu zwei anderen Aspekten, nämlich *Virtual Reality* und Autorschaft, die hier aber nur zur Einführung dienen sollen.

In Arbeiten, die *Virtual Reality*-Systeme und Computer-generierte Bilder verwenden, spielen oftmals Fragen der medialen Wirklichkeit und ihrer Wahrnehmung eine zentrale Rolle. Auch Identitätskonstruktionen und ihre *queere* Überschreitung werden, beispielsweise in den Arbeiten von Sidsel Meineche Hansen, thematisiert.

Dieses Genre hat durch das Internet in den letzten Jahren neue Impulse bekommen – zum Beispiel in Form der Online-3D Welt *Second Life*. Es steht in einer direkten, wenn auch teils unbewussten Kontinuität mit Diskussionen um virtuelle Realitäten und Simulationen, die seit den 1980er Jahren zum Beispiel in Bezug auf die Simulationstheorien von Jean Baudrillard und anderen diskutiert werden.

Ein zweiter Bereich, den ich hier nur streifen will, dreht sich um Fragen von Autorschaft und Eigentum, ein Thema, das durch das mehr oder weniger freie Flottieren digitaler Inhalte im Netz dramatisch forciert worden ist gegenüber künstlerischen Praxen, die sich seit den 1960er Jahren mit verwandten Fragen beschäftigten. Die Diffusion von Autorschaft und die Infragestellung semiotischer und ökonomischer Referenz zieht sich durch weite Teile zeitgenössischer künstlerischer Praxis und muss – hier kommt die "*post-internet condition*" zu sich – mit dem Bedürfnis des Kunstbetriebs nach Namen, Marken und Waren vermittelt werden.

Um einen starken Begriff des "Postdigitalen" auszubilden, das unterscheidbar ist vom "Digitalen", könnte man differenzieren zwischen einer digitalen Ästhetik, in der Digitalität explizit und bedeutungstragend eingesetzt wird, während in der Ästhetik des Postdigitalen eine Unterscheidung zwischen digital und nicht-digital redundant ist. In der postdigitalen Perspektive spielt die Frage der Technik keine entscheidende Rolle, die Unterschiede zwischen online und offline, zwischen virtuell und real, zwischen *Bit*, *Pixel* und Pinselstrich erscheinen unerheblich.

Bemerkenswerter Weise ist die künstlerische Befragung von Autorschaft und Eigentum deshalb wohl noch dem modernistischen Paradigma des "Digitalen" zuzurechnen, in dem mit Fragen der Wahrheit und der Operationalisierbarkeit gerungen wird. Wirklich "post-moderne" Positionen, in denen moderne Markierungen wirklich ignoriert werden, sind dagegen eher die Ausnahme.

#### 5. Materialität

Zunächst also einige Beobachtungen zum Thema der Materialität. Es erhält gegenwärtig in sehr vielen Bereichen große Aufmerksamkeit, von der Materialforschung im Design bis hin zur Philosophie des New Materialism. Begründet ist diese Konjunktur durch zwei gegenläufige Bewegungen, nämlich zum einen durch eine Neubesinnung auf die physische Wirklichkeit, und zum anderen durch das, was ich eine "Verallgemeinerung der Immaterialität" nennen würde.

Die "Wiederentdeckung" des Materiellen ist zunächst eine späte Reaktion auf dessen eingebildetes "Verschwinden" im Zuge der Diskurse der Simulacra, der Digitalisierung und der Virtualisierung, die seit den 1970er Jahren prägend waren. Zuletzt ist das Thema der Materialität in der Verknüpfung mit ökologischen und machttheoretischen Debatten und mit Fragen der technischen Infrastrukturen, des Verbrauchs natürlicher Ressourcen und der Vermüllung wieder stärker in den Vordergrund getreten.

In der Post-Internet Art schlägt sich dieses Materialitätsverständnis in Werken nieder, in denen technische Geräte als Skulptur begriffen werden: ihrer Funktion enthoben und deformiert – wie in den Arbeiten von Simon Denny und Julia Varela –, oder als funktionales *Black-Box*-Objekt, wie Mark Leckey's *Green Screen Refrigerator* oder Trevor Paglens *Autonomy Cube*. Stets scheinen diese

Geräte belebt und animistisch beseelt, doch sie stehen isoliert und verschließen sich einem funktionalen Verständnis. Hier ist keinerlei Form von Interaktivität mit dem Menschen angelegt.

In einer zweiten Bewegung allerdings tritt dieser "Wiederentdeckung des Materiellen" ein Gedanke entgegen, der schon für Jean-François Lyotards Konzept der Immaterialien von 1985 leitend war: Materialität im Sinne von Stofflichkeit und Form ist nicht als absoluter Zustand zu verstehen, sondern nur als ein möglicher Aggregatzustand, den Materie und Zeichen unter wechselnden Bedingungen annehmen können. Immaterialität im Sinne Lyotards ist nicht die Abwesenheit von Materie, sondern verweist auf die Vielfältigkeit der möglichen Formen – zwischen physischem Objekt und Sprache, Algorithmus und Bild, Geruch und Berührung – und auf die Vielfältigkeit der Codes, nach denen das Gegebene sich strukturiert und in Erscheinung treten kann.

In der zeitgenössischen Kunst wird diese Auffassung einer instabilen, immateriellen Materialität nicht zuletzt anhand von 3D-Druck-Verfahren untersucht.

Ich zeige Ihnen Arbeiten von Oliver Laric und Josh Kline, sowie die im buchstäblichen Sinne expressiven *Cramp*-Bilder von Nicolas Deshayes.

Für das Projekt *Lincoln 3D Scans* von Oliver Laric wurden zahlreiche Objekte aus der Sammlung eines Museums im englischen Lincoln gescannt und die Daten der Scans im Internet öffentlich zur Verfügung gestellt. Die skulpturale Ausführung – wie sie beispielsweise auf dem Cover des *postdigital* Kunstforums erschien – ist nur eine mögliche Version eines Gegenstandes, der auch als Bild, als Animation und als Datensatz existiert und in jeder dieser Gestalten bearbeitet und weiterentwickelt werden kann.

Für Laric gehört dieses *version management* zu seiner künstlerischen Praxis unmittelbar dazu, weshalb er auf der Projektwebsite auch eine Galerie-Seite eingerichtet hat, auf der die Versionen gezeigt werden, die andere Nutzer\*innen aus den Datensätzen erzeugt haben.

Diese Auseinandersetzung mit der Immaterialität basiert auf der Übersetzbarkeit digitaler Datensätze in Objekte, die in Form des 3D-Drucks erst seit kaum mehr als zehn Jahren allgemein verfügbar ist. Es handelt sich, was die Form der Herstellung angeht, um ein additives Verfahren – vergleichbar mit Tonskulpturen, die stufenweise aufgebaut werden, – das freilich hier durch die Computer-Steuerung und die maschinelle Ausführung charakterisiert ist. Von ähnlichen bildhauerischen Verfahren unterscheidet es sich vor allem dadurch, dass eine direkte Kopplung von algorithmischen Rechenoperationen mit der materiellen Produktion und Bearbeitung stattfindet.

Eine künstlerische Theorie hierzu findet sich im *3D Additivist Manifesto* (2015) von Allahyari und Rourke, das in teils poetischer, teils sarkastischer Sprache "Spekulationen über die Materie und ihr digitales Schicksal" vorträgt, wie sie im Additivismus einer 3D-gedruckten Welt in Erscheinung tritt:

"Additivism will be instrumental in accelerating the emergence and encounter with The Radical Outside.

Additivism can emancipate us.

Additivism will eradicate us.

[...] only Additivism can accelerate us to an aftermath whence all matter has mutated into the clarity of plastic."

Demgegenüber sind die Arbeiten von Aleksandra Domanovic, die sich ebenfalls des 3D-Drucks bedienen, eher mit der Rekonstruktion von Vergangenenem befasst. Mit der *Belgrader Hand* hat sie eine Prothese rekonstruiert und in Erinnerung gebracht, die Anfang der 1960er Jahre in Jugoslawien entwickelt wurde. Sie verweist auf eine Variante der Geschichte von Mensch-Maschine-Schnittstellen und Cyberkultur, die in den Kriegen der 1990er Jahre genau in dem Moment in Vergessenheit geriet, als das Internet so dringend Alternativen zur Kalifornischen Ideologie hätte brauchen können, in deren Bild es sich dann entwickelte.

Die Papierstapel der Serie *Untitled (30.III.2010)* von Domanovic reflektieren auf den Moment, als die jugoslawische Top-Level-Domain ".yu" im März 2010 abgeschaltet und die Bundesrepublik Jugoslawien damit auch aus dem Internet verschwand, sieben Jahre nach ihrer politischen Auflösung. Die Bilder auf den Stapeln entstehen nach einem dem 3D-Druck verwandten Verfahren, bei dem

einzelne A4-Blätter so bis zum Rand bedruckt werden, dass sie im Stapel und über tausende Blattkanten hinweg vollständige Bilder wiedergeben – in diesem Fall von Hooligans, die sich bei einem für den ex-jugoslawischen Kontext bedeutsamen Fußballspiel mit Pyrotechnik bekriegen.

Die mediale Form dieser Fotografien, die wie auf einem Fernsehbildschirm zeilenweise aufgebaut sind zu einem ebenso flüchtigen wie monumentalen Bild, gibt einen Eindruck von dem, was Lyotard als "*infra-mince*", den ultradünnen Zustand der Immaterialien bezeichnet hat. Von einer Dematerialisierung des Kunstobjekts kann hier nicht die Rede sein, und damit auch nur indirekt von einer Referenz auf die Konzeptkunst, der Lucy Lippard ihr berühmt gewordenes Buch von 1973, "Six Years: The Dematerialization of the Art Object from 1966 to 1972" gewidmet hatte. Es geht der Post-Internet Art nicht um Dematerialisierung und eine konsequente oder technisch präzise Form des Konzeptualismus, sondern um anschauliche Darstellungen der Transformation und Zirkulation von materiellen, digitalen und ästhetischen Objekten, von Bildern, Daten und Werten.

Zugleich entziehen sich die Darstellungen solcher Werke einer Konzeption des Materiellen als dem Greifbarem, dem physischen Zugriff Verfügbaren. Das Ergebnis der Materialisierung des digital Möglichen, des Virtuellen, hat hier stets vorläufigen Status und kann – wie die Biokunststoffe, die beim 3D-Druck verwendet werden, – durch Granulieren und Erhitzen ohne große Umstände wieder in andere Form und Funktion gebracht werden.

Diese herkunftlose Materialität war übrigens der Anlass für den Titel der einflussreichen Ausstellung "Speculations on Anonymous Materials", die Susanne Pfeffer 2013 in Kassel präsentiert hat und bei der im Rahmen eines Symposiums ganz offensiv ein Bezug zu zeitgenössischen philosophischen Debatten um den Neuen Materialismus und den Akzelerationismus hergestellt wurde – nicht zuletzt in der Person des Philosophen Reza Negarestani, der den Begriff der "anonymous materials" schon 2008 in's Spiel gebracht hatte.

## 6. Das Präfix "post-"

Erlauben Sie mir, eine kurze Bemerkung zum Präfix "post" einzuschieben. – Es taucht zwar im Vortragstitel gleich zweifach auf, seine Verwendung ist aber von mir – das sollte inzwischen deutlich geworden sein – nicht programmatisch gemeint, sondern reagiert auf existierende Diskurse, in denen die entsprechenden Begriffe benutzt werden.

Das Präfix "post" macht rhetorisch eine Distanz auf, die zuerst als ein Danach, als eine Distanznahme in der Zeit gefasst wird. Wichtiger als diese zeitliche Dimension ist aber schon in Lyotards Adaption des Begriffs der "Postmoderne" von 1979 der Gestus der Skepsis – in dem Falle einer Skepsis gegenüber den legitimierenden Meta-Diskursen der Moderne, und ist dort verbunden mit der Forderung, Konzepte wie Wahrheit und Gerechtigkeit neu zu denken.

Seit den 1960er Jahren ist die Vorsilbe "post" zunehmend, und teilweise inflationär, verwendet worden – als Markierung eines Zweifels, eines Unbehagens, oder auch des Wunschs nach Überwindung von Strukturen und Konzepten in ihrem jeweiligen, aktuellen oder angeblichen Zustand. Bisweilen umweht diese Begriffe eine gewisse Nostalgie und Schicksalhaftigkeit, indem sie eine scheinbare Unumkehrbarkeit beschwören. Dies scheint auch für Post-Internet und post-digital zu gelten, die nicht so sehr auf überwundene Techniken verweisen, sondern auf die verloren geglaubte Netzkultur des Internet der 1990er Jahre.

Dagegen läßt sich das Präfix "post" auch produktiver einsetzen, wenn es nämlich die Notwendigkeit einer sprachlichen Veränderung und einer Deterritorialisierung des Denkens markiert. Folglich gibt es auch immer wieder Vorschläge für eine Überwindung der "post"-Zustände durch eine terminologische Weiterentwicklung mithilfe von Vorsilben wie "alter" (also "verschieden", wie in Altermoderne), "trans" (wie in transdisziplinär), oder "de-" (wie in Dekolonialisierung). Der französische Kurator Nicolas Bourriaud hat in einem Essay von 2002 darauf hingewiesen, dass bei der "Post-Produktion" der audiovisuellen Medien das "post" nicht für etwas überwundenes oder für eine Negation steht, sondern für eine "Handlungszone" ("*zone of activity*"), in der nicht kopiert oder wiederholt wird, sondern wo

kulturelle Codes angeeignet und zur Anwendung gebracht werden. (Bourriaud 2002/2005, 17-18) In der Lesart von Florian Cramer verbindet sich beispielsweise in den Sound-Performances von Tara Transitory aka One Man Nation das Konzept des Postdigitalen mit denen von Post-Punk und Postkolonialität, mit Afrofuturismus und Queerness. (Cramer 2016, 66)

Dabei fällt auf, dass im Diskurs der "Post-Internet Art" solche Analysen der Überschreitung und des epistemischen oder ästhetischen Widerstands gegen hegemoniale Narrative und gegen hegemoniale Formen der Wissensproduktion keine Rolle spielen. – So übernimmt zum Beispiel Sidsel Meineche Hansen die computergenerierte Figur eines idealisierten Frauenkörpers, ohne eine auch technische Aneignung und Dekonstruktion des Avatars in Betracht zu ziehen.

## 7. De/Kontextualisierung

Wichtiger noch als die Materialität, auf die ich soeben eingegangen bin, ist für die Ästhetik der "Post-Internet Art" die Frage des Kontexts bzw. der Dekontextualisierung von Bildern, Objekten und Konzepten. Das digitale Bild- und Videomaterial, das im Internet verfügbar ist, kann mehr oder weniger beliebig kopiert, modifiziert und wiederverwendet werden. Für den amerikanischen Kunstwissenschaftler David Joselit unterscheiden sich die neuen künstlerischen Bildregime dadurch, dass die Bilder nun vor allem *zirkulieren*, wo sie in der Vergangenheit ihre Bedeutung durch ihre kontextuelle Situiertheit erlangten. (Joselit 2013, 13; vgl. Gronlund 2017, 200) Im Internet, so Joselit, würden Bilder nicht bedeutsam durch eine privilegierte Platzierung z.B. auf institutionellen Websites, sondern durch die Verstärkung ihrer Sichtbarkeit beim Teilen, Weiterleiten und Verändern.

Diese anti-institutionelle Auffassung gehört zum Selbstverständnis der "Post-Internet Art", auch wenn für die Künstler\*innen die Vertretung durch eine mächtige Galerie und die große Einzelausstellung in einem angesehenen Museum noch immer mehr Gewicht haben dürfte als die *Internet-credibility*, die sich aus einem aktiv betriebenen Instagram- oder Twitter-Feed ergeben. Zudem bleibt die Online-Verfügbarkeit von Videos beispielsweise von Hito Steyerl, Camille Henrot oder Ryan Trecartin in den letzten Jahren eingeschränkt. Steyerls "Verteidigung des armen Bildes" (in ihrem vielzitierten Text "*In defense of the poor image*") bezieht sich daher wohl eher auf die frei flottierenden *image memes* als auf ihre eigenen marktgängigen Produktionen. Dekontextualisierung findet deshalb auch zunehmend als Thema der künstlerischen Arbeit statt – und weniger als künstlerische Praxis im engeren Sinne.

Eine der stärksten visuellen Metaphern für diese Dekontextualisierung ist die monochrome Fläche des Greenscreen. Die Technik erlaubt die Ersetzung des grünen (oder gelegentlich blauen) Hintergrunds durch beliebige andere Bildinhalte. Als mechanische Maskierung und Doppelbelichtung wurde das Verfahren in der Filmproduktion schon seit den 1930ern verwendet, die elektronische Variante des *Chroma-Keying* findet in der Fernseh- und Videoproduktion seit den 1970er Jahren Anwendung. Die leistungsfähigeren *Personal Computer* neuerer Generationen und die Software-Pakete zur Videobearbeitung machen hieraus nun ein allgemein verfügbares Verfahren, das das freie Collagieren von Bildern und Bildräumen ermöglicht.

Die Rauminstallationen von Camille Henrot greifen dieses Motiv auf – ich zeige Ihnen Bilder von ihrer Installation "The Pale Fox" von 2014. In dem komplett blau ausgemalten Raum werden Bild- und andere Objekte platziert, die wie aus dem *cache*-Zwischenspeicher nach dem Surfen im World Wide Web in den Ausstellungsraum gekippt zu sein scheinen. Einiges ist, wie auf dem *Desktop* des Computers, sorgsam arrangiert und zueinander in Beziehung gesetzt, anderes liegt scheinbar ungeordnet vor- und übereinandergestapelt herum und wartet darauf, durchgesehen oder gelöscht bzw. in den Papierkorb verschoben zu werden.

Henrot realisierte die Ausstellung "The Pale Fox" gleich nach ihrer Video-Arbeit für die Biennale in Venedig, die im Smithsonian Institute in Washington entstand. Hier hatte Henrot Zugang zum digitalen Archiv mit seinen Fotografien der umfangreichen natur- und kulturgeschichtlichen Sammlungen.

In diesem Video, "*Grosse Fatigue*", also "große Erschöpfung", arbeitet Henrot mit Abbildungen unterschiedlicher Bildmedien: Fotografie, Video, Web-Seiten, Bücher, in denen geblättert wird.

Wichtigste ikonografische Komponente aber sind die einander ständig überlagernden Bildfenster des Computermonitors, auf dessen Oberfläche wir beim Betrachten des Videos zu blicken scheinen. Aus dem Off hört man dazu eine ausdrucksstarke Spoken-Word-Performance, deren Text sich aus unterschiedlichen Mythen über die Erschaffung der Welt zusammensetzt.

Eine andere Form der Bearbeitung digitaler Bilder und ihrer Rekontextualisierung finden wir in den Bildobjekten von Katja Novitskova und Seth Price. Novitskova, die auch den Blog des "*Post Internet Survival Guide*" betreibt, zieht großformatige Fotos auf Alu-Dibond und macht diese Bild-Aufsteller damit beliebig platzierbar. – Nicht zufällig erinnert ihre Installation, die 2015 im Kunstverein Hannover zu sehen war, an den kulissenhaften Hintergrund eines Fernsehstudios, in dem das Bild der Marsoberfläche den Greenscreen bereits ersetzt.

Die Folienarbeiten von Seth Price bieten die Metapher der Transparenz auf, um die schockierenden Fernsehbilder von der Enthauptung eines Gefangenen in reduzierter, abstrahierter Form zeigen zu können.

Die Herkunft solcher Bilder aus den Datenbanken der Fotoagenturen, aus Blogs und Online-Archiven wird zu einem wichtigen Teil ihrer Signatur. Die Künstler\*innen bearbeiten, übersetzen, stellen frei und montieren ohne Anspruch auf Autorenschaft für das verwendete Material. Vielmehr ist die Entlehnung der Bilderdaten aus Online-Kontexten – und sei es die Google-Bildsuche – ein wesentlicher Aspekt der Werkdeutung. Deshalb kann man meines Erachtens auch nicht im engeren Sinne von einer Dekontextualisierung sprechen. Denn so wie hier die digitalen Objekte in den spezifischen Kontext des *White Cube* platziert und damit rekontextualisiert werden, so tragen auch die Kontexte des Internet – sei es die eigene *Facebook*-Seite, oder ein *4chan*-Blog, oder ein *Instagram*-Profil – eine spezifische, an diesen Kontext gebundene Bedeutung.

Insofern wird auch die "Post-Internet Art" von der Einsicht eingeholt, die schon für die Kontextkunst der 1980er und 90er Jahre wichtig waren – nämlich dass es keine kontextfreien Zonen gibt –, auch wenn es damals stärker um die Bedingungen ging, unter denen Kunst produziert und gezeigt wird. Diese Art der kunst-kritischen Befragung tritt in der "Post-Internet Art" zurück – zugunsten einer Auseinandersetzung mit den Bildern, den Medien und ihren Kopplungen.

## 9. "Zirkulation"

Lassen Sie mich abschließend noch etwas zum Stichwort des "Zirkulierens" sagen.

In "post-internet" Zeiten findet die Bedeutungsproduktion von Bildern, David Joselit zufolge, wie erwähnt, vor allem durch deren Zirkulation im Netzwerk statt. Dieselbe Schlussfolgerung zieht der Kunstkritiker Kolja Reichert aus seiner Analyse einer Gegenwart, die für ihn geprägt ist von der beschleunigten Zirkulation medialen Contents; einer breiten Streuung der Mittel für Produktion und Distribution, die im Spannungsverhältnis steht zur Kontrolle der Kommunikationsmittel durch immer weniger, immer mächtigere Konzerne; und das Auseinanderbrechen klassischer Vorstellungen von Öffentlichkeit als Bezugspunkt für künstlerische Produktion. Für die Kunst bedeutet dies, den Anspruch auf Autonomie aufzugeben. Die „Post-Internet Art“ bricht, so Reichert mit der

"Vorstellung der Möglichkeit von Distanz [...]. Statt des Schutzraums der Autonomie sucht sie das Einschalten in Zirkulationen, [und] die Reflektion mittels Involvierung."

Als Alternative zum Begriff „Post-Internet Art“ schlägt Reichert vor, dieselbe als

"eine Kunst des „Zirkulationismus“ [zu bezeichnen], die das Kunstobjekt (sei es materiell oder immateriell) als Agent versteht, der seine Wirkung nicht durch Interpretation im Ausstellungsraum ausübt, nicht durch die Behauptung eines autonomen Raumes, sondern in der Zirkulation. ... Der Fokus auf die Zirkulation erlaubt es, zu unterscheiden zwischen Arbeiten, die sich auf der Ebene des

Desktops aufhalten, und Arbeiten, die tatsächlich an den gesellschaftlichen Code langen." (Reichert 2016, 110-111)

Reichert sieht diesen Zirkulationismus in einer Traditionslinie mit Dadaisten wie John Heartfield, mit den russischen Produktivisten, dem Situationismus, mit On Kawara und der Multiple-Bewegung der 1960er-Jahre – Referenzen, die wohl im einzelnen zu diskutieren wären.

Zwei zeitgenössische Beispiele, an denen Reichert diesen Zirkulationismus vorführt, sind zum einen das *Lincoln 3D* Projekt von Oliver Laric, auf das ich vorhin schon eingegangen bin.

"Die künstlerische Formfindung [so Reichert] wird [hier] aus dem Objekt auf Prozesse, Systeme und Zirkulationen verlegt." (98)

Das zweite Beispiel ist das Projekt „No. 3: 100 Hamilton Terrace“, in dem die Künstlergruppe Shanzhai Biennial bei der Londoner Frieze Art Fair von 2014 zusammen mit einer Immobilienfirma im Foyerbereich einen Messestand gestaltete, mit dem eine 32 Millionen Pfund teure Londoner Luxusimmobilie vermarktet werden sollte.

"Hier [so Reichert] räumten die Künstler das Feld der Kritik und machten ernst mit der Identifikation mit jenen Aufwertungsprozessen, welche Künstler seit Jahren aus den Londoner Innenbezirken vertreiben. Damit spiegelten sie grell wider, was auf den Messeständen, egal wie sublimiert oder reflektiert, ohnehin geschieht." (107)

Wie im Corporate Design des Kollektivs DIS, in dessen Magazin viele der Post-Internet Artists gefeatured wurden und das auch die letzte Berlin Biennale kuratierte, werden im Projekt der Shanzhai Biennial die Unterschiede zwischen Kunstwerk, Werbung und Verwertungsstrategien am Kunstmarkt geschleift. Der "gesellschaftliche Code", den Reichert hier offengelegt sieht, ist vornehmlich der des Betriebssystems Kunst. Auf eine Referenz außerhalb seiner ökonomisch-symbolischen Kreisläufe wird wenig Wert gelegt, von einem kritischen Wissen oder Denken über die Technik, auf der diese "Zirkulationen" stattfinden, ganz zu schweigen. – In den einschlägigen Blogs werden nicht einmal die Struktur und die begrenzten gestalterischen Freiheitsgrade von *tumblr* oder *WordPress* reflektiert, die den technisch-institutionellen Rahmen dieser künstlerischen Praxen darstellen. Und kein Wort fällt in der konsumaffinen Welt der "Post-Internet Art" zum Thema Elektroschrott, zum Hardware-Recycling oder zu den ökologischen Folgen der industriellen Massenproduktion.

Der inzwischen historisch zu nennenden Medienkunst wird gelegentlich eine unreflektierte Affirmation des Technokulturellen nachgesagt. Dagegen haben die Arbeiten von Künstler\*innen wie Seiko Mikami, David Rokeby oder Marko Peljhan diese Techniken sichtbar und kritisierbar gemacht, indem sie genau diejenigen medialen Bedingungen von Wahrnehmung und Wahrheitsproduktion befragt haben, die der Zirkulationismus als gegeben hinzunehmen scheint. In der "Post-Internet Art" werden technische Infrastrukturen eingesetzt, als wären sie schicksalhaft gegeben, und werden bestenfalls – wie in den Arbeiten von Simon Denny – an ihren repräsentativen Oberflächen einem kritischen Zugriff verfügbar gemacht.

Die Beobachtung des Zirkulierens als ästhetischer Funktion ist ohne Zweifel nützlich und ein wichtiges Kriterium für die Beurteilung des Potenzials dieser künstlerischen Positionen. Es setzt sie – wie Reichert betont – in Beziehung zu historischen Vorläufern wie der Pop-Art, der Konzeptkunst und der künstlerischen Institutionskritik. Zudem macht Reicherts Analyse deutlich, dass es sich hier nicht um eine "Medienkunst" handelt, sondern um eine zeitgenössische Kunst, die zwar gemerkt hat, dass die Medien, derer sie sich bedient, an ihren Werken mitschreibt, die sich aber nicht dafür interessiert, wie die Medien und ihre Techniken dies tun. Das Präfix "post" steht damit auch für eine besondere Form der Amnesie.

Hiervon zu unterscheiden – und damit komme ich zum Schluss – wäre eine Haltung zur technokulturellen Gegenwart, die "postdigital" insofern ist, als sie, wie Kim Cascone es formulierte, die Überheblichkeit und angebliche Perfektion genau jener digitalen Techniken in Frage stellt, auf denen die Zirkulationen der "Post-Internet Art" ablaufen.

Dass dies möglich ist und jenseits der Kreisbewegungen der "Post-Internet Art" auch stattfindet, zeigen so unterschiedliche Praxen wie die sozio-ökonomischen Fiktionen von Melanie Gilligan, und

der technik-kritische "contra-internet"-Aktivismus eines Zach Blas, und die performative, vielleicht "postkoloniale" Kritik andauernder ökonomischer und kultureller Ausbeutungsstrukturen durch knowbotiq, und die exaltierten posthumanen Experimente von Johannes Paul Raether und Ryan Trecartin. Nicht zuletzt die Arbeit von Trecartin, oft präsentiert im "Post-Internet"-Zusammenhang, weist inhaltlich wie formal über einen Zirkulationismus hinaus und mag die Überzeugung nähren, dass starke künstlerische Positionen auch Begriffskonjunkturen und strategische Vereinnahmungen überstehen können.

Ich danke für Ihre Aufmerksamkeit.

## Literatur

- Moreshin Allahyari & Daniel Rourke: The 3D Additivist Manifesto (2015)
- Jean Baudrillard: Agonie des Realen. Berlin: Merve, 1978.
- David M. Berry, Michael Dieter (eds.): Postdigital Aesthetics. Art, Computation And Design. London: Palgrave, 2015
- Michael Betancourt: Glitch Art in Theory and Practice. Critical Failures and Post-Digital Aesthetics. London: Routledge, 2017.
- Jay David Bolter, Richard Grusin: Remediation. Understanding New Media. Cambridge, MA: MIT-Press, 1999
- Nicolas Bourriaud: Post-Production. (2002) 2nd edition. New York: Lukas & Sternberg, 2005
- Nicolas Bourriaud: Radikant. Berlin: Merve, 2009.
- Melanie Bühler (Hrsg.): No Internet, No Art. A Lunch Bytes Anthology. Amsterdam: Onomatopée, 2015.
- Kim Cascone: The Aesthetics of Failure: "Post-Digital" Tendencies in Contemporary Computer Music, Computer Music Journal, 24:4, pp. 12–18, Winter 2000
- Scott Contreras-Koterbay and Łukasz Mirocha: The New Aesthetic and Art: Constellations of the Postdigital. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2016.
- Florian Cramer: "What is 'Post-Digital'?" In: APRJA, 2014.
- Florian Cramer: "Nach dem Koitus oder nach dem Tod? Zur Begriffsverwirrung von 'Postdigital', 'Post-Internet' und 'Post-Media'." In: Kunstforum International, Bd. 242, Sept.-Okt. 2016, 54-67.
- Elisabeth Fiedler, Christa Steinle, Peter Weibel (Hrsg.): Postmediale Kondition. Graz: Neue Galerie Granz am Landesmuseum Joanneum, 2005.
- Beryl Graham and Sarah Cook: Rethinking Curating. Art after New Media. Cambridge, MA: MIT Press, 2015
- Melissa Gronlund: Contemporary Art and Digital Culture. London, New York: Routledge, 2017.
- David Joselit: After Art. Princeton: Princeton University Press, 2013.
- Omar Kholeif (Hrsg.): You Are Here. Art After the Internet. Manchester: Cornerhouse, 2014.
- Omar Kholeif (Hrsg.): Electronic Superhighway. From Experiments in Art and Technology to Art After the Internet. London: Whitechapel Gallery, 2016.
- Kunstforum International, postdigital 1 und 2 (Hg. Franz Thalmair), Bd. 242-243, Herbst 2016
- Katja Kwastek: "Wir sind nie digital gewesen." In: Kunstforum International, Bd. 242, Sept.-Okt. 2016, 68-81.
- Reza Negarestani: Cyclonopedia. Complicity with anonymous materials. London: re.press, 2008.
- Seth Price: "Dispersion." 2002/2016
- Domenico Quaranta: Beyond New Media Art. Brescia: LINK Editions, 2013.
- Kolja Reichert: "Für einen neuen Zirkulationismus. „Post-Internet“ und Kritik." In: KUNSTFORUM International, Band 242 (Postdigital 1), 2016.
- Kerstin Stakemeier: "Prothetische Produktionen. Die Kunst digitaler Körper. Über „Speculations on Anonymous Materials“ im Fridericianum, Kassel." In: Texte zur Kunst, Vol. 24, Heft 93, März 2014, 166-180.
- Kerstin Stakemeier: "Austauschbarkeiten. Ästhetik gegen Kunst." In: Texte zur Kunst, Vol. 25, Heft 98, Juni 2015, 124-143.
- Hito Steyerl: "In Defense of the Poor Image", in: E-Flux Journal, 2009.