

Make It Real & Get Dirty!

Zur Entwicklung postdigitaler Ästhetiken im Musikvideo

Unter dem imperativischen Titel „Make It Real & Get Dirty!“ geht es um die Entwicklung postdigitaler Ästhetiken im Musikvideo. Wie Postdigitalität und Realness – letztere verstanden als materielle, gegenständliche Echtheit und Fassbarkeit –, wie dies beides zusammenhängen kann, dafür sollen zunächst zwei Beispiele angeführt werden. Anschließend gilt es, mit theoretischer Begriffsarbeit das semantische Spektrum von Postdigitalität genauer zu erfassen, um dann an ausgewählten Beispielen die Entwicklung postdigitaler Ästhetiken im Musikvideo zu verfolgen, und zwar ansatzweise historisch.

Ferruccio Lavianis handgeschnitztes „Glitch“-Möbel (2013)¹ aus Holz ist das erste Beispiel für Postdigitalität, das hier angeführt werden soll. Es sieht so aus, als wäre eine digitale Bildstörung oder ein Ladefehler über das Möbelstück gegangen, denn es weist jene typischen Verzerrungen auf, die man mit digitalen Fehlern verbindet. Hier wurde, und das ist kennzeichnend für einen Aspekt des Begriffes der Postdigitalität, eine digitale Ästhetik bzw. Fehler-Ästhetik in ein analoges Material übertragen, mithin materialisiert. Digitalität erscheint nun haptisch fassbar und erfahrbar.

Das zweite Beispiel führt in den Bereich häuslicher Bewältigung der fortschreitenden Digitalisierung des Lebens. Es handelt sich um eine US-amerikanische TV-Werbung für Photo Pearls.² Das digitale Foto, scheinbar ein bruchloses visuelles Kontinuum, wird in einem digitalen Verfahren nicht in harte Quadrat-Pixel, dafür jedoch in wohlige Kreise zerlegt. Stück für Stück werden diese Repräsentationen der kleinsten digitalen Einheiten nun wieder zusammengesetzt, um ein Bild zu erstellen, das deutlich auf der digitalen Pixelästhetik basiert und dennoch als materielles, analoges Plastikrelief haptisch erfassbar und erfahrbar wird.

Diese beiden Beispiele wurden gewählt, weil sie unterschiedliche soziale Gruppierungen betreffen und zeigen, wie Menschen versuchen, mit der fortschreitenden Digitalisierung des Lebens umzugehen, sie zu bewältigen, indem sie die Digitalisierung auf eine bestimmte Weise ästhetisieren, so, dass die Immaterialität des

.....

- 1 Ferruccio Laviani, „Glitch“-Möbel aus der Good Vibrations Collection für Fratelli Boffi Products, Mailand, 2013, <http://www.laviani.com/#!fratelli-boffi-product/ctnk> – Zugriff: 22.04.2015.
- 2 O. Verf., Photo Pearls, TV-Werbe-Clip, o.O., ca. 2009, <https://www.youtube.com/watch?v=8hMsyrK415w> – siehe auch: <http://www.photopearls.se/de/frontpage> – Zugriff: 22.04.2014.

Lund, Holger (2015): „Make It Real & Get Dirty! Zur Entwicklung postdigitaler Ästhetiken im Musikvideo.“ In: Kulle, Daniel/Lund, Cornelia/Schmidt, Oliver/Ziegenhagen, David (Hrsg.): *Post-digital Culture*, <http://www.post-digital-culture.org/hlund>.

Digitalen aufgehoben und seine scheinbar bruchlose visuelle Kontinuität aufgebrochen wird. Resultativ führt das zu analogen Produkten, die ästhetisch von der Digitalität abhängen, ohne sie nicht gedacht und verstanden werden können, weil – bei aller Analogizität – eine digitale Anmutung das ästhetische Ziel ist.³ Und an diesem Punkt sind wir bei einem Fundament des Begriffes der Postdigitalität angelangt. Benedikt Köhler beschrieb das vor kurzem so:

Der Begriff ist, wie die meisten Post-Begriffe, äußerst anfällig für Missverständnisse, ja scheint sie sogar herauszufordern. Postdigital heißt gerade nicht, dass digitale Technologien und digitale Medien heute keine Rolle mehr spielen. Genau das Gegenteil ist der Fall: Die tiefe und nachhaltige Durchsetzung der Digitalisierung ist eine notwendige Bedingung für den postdigitalen Zustand.⁴

Köhler und mit ihm Martin Recke weiten den Begriff der Postdigitalität, indem sie ihn zur Beschreibung eines gesellschaftlichen Zustandes⁵ nutzen und ihn nicht nur als eine bestimmte Form des Mediengebrauchs oder als eine medial-ästhetische Haltung definieren. Postdigitalität ist damit kein elitäres Spartenphänomen, sondern, wie die beiden Eingangsbeispiele auch zeigen, ein gesellschaftliches Phänomen, das den Umgang mit Digitalität und deren Defiziten oder als defizitär empfundenen Momenten beschreibt.

Postdigitalität ist, so gesehen, eine bestimmte Form der Bewältigung von Digitalität.⁶ Wo genau liegen nun deren Defizite oder deren problematischen Bereiche und welche Strategien ihrer Bewältigung lassen sich erkennen?

Digitalität bedingt die Zerlegung von jedweden Entitäten, sie müssen in den binären digitalen Code eingespeist werden. An diesem Punkt zerbricht notwendigerweise die Ganzheit von Entitäten im Zuge ihrer digitalen Verarbeitung und Repräsentation. Wenn das Echte des Analogen – mathematisch gesprochen – im inkontinuierlichen Kontinuum von Werten steckt, etwa bruchlosen akustischen, visuellen und haptischen Werten, so wächst mit der zunehmenden Digitalisierung, bei der alles in den binären, diskreten Code des Digitalen zerlegt wird, das Bedürfnis, jenes echte, unzerteilte Ganze, das mit dem Begriff des Analogen verbunden ist, nicht zu verlieren. Susan Hayward diagnostiziert in ihrem Grundlagenwerk zum Film ein fundamentales Ungenügen an der Digitalität in ihrem Eintrag zu „Digital Cinema/ Post-digital Cinema“⁷. Dieses Ungenügen zentriert sich um die „perfectibility“, die „cleanliness“ und die „immateriality“ des Digitalen.⁸ All dies sieht sie „in denial of

.....

3 Vgl. Andrews 2002.

4 Benedikt Köhler, zit. in Recke 2012.

5 Vgl. Recke 2012.

6 Auch Cramer schlägt vor, das Präfix „post“ nicht als antithetisch (wie bei dem Begriffspaar Moderne – Postmoderne), sondern als Fortführung einer Auseinandersetzung zu begreifen (wie bei Punk – Postpunk oder Postkolonialismus). Vgl. Cramer 2013.

7 Hayward 2013, S. 104–108.

8 Ebd. S. 106f. Ähnlich sieht das auch Andrews, 2002. Er verknüpft ebenso die Ästhetik des Digitalen mit Perfektion.

the human touch“⁹, woraus „a need to re-introduce humanity“¹⁰ als Gegenbewegung resultiere.

Dazu lassen sich gegenwärtig vier mediale Strategien erkennen, die auch und gerade im Musikvideo entwickelt worden sind, wie später noch gezeigt werden soll. Als Gegenbewegung, „to re-introduce humanity“, wird – erstens – entweder ganz einfach vollständig analog vorgegangen, wovon etwa in Musik und Video die Rückkehr zu Analogsynthesizern und Bastelästhetik künden. Korg etwa produziert mit dem Synthesizer „Volca“ aus der *Analogue Synth Series* (2013)¹¹ wieder ein analoges Gerät, als ein Beispiel für Bastelästhetik kann das Video von Lamar & Nik zur Musik von Lushlife mit dem Titel *Magnolia* (2012)¹² angeführt werden. Neo-Analogizität als Anti-Digitalität, so könnte man diese Haltung beschreiben.¹³

Oder – zweitens – Analogizität wird digital simuliert, etwa mit digitalen Simulationen von Analogsynthesizern und Bastelästhetik. Analogizität als Anti-Digitalität lautet auch hier die Haltung, nur wird diese Analogizität digital simuliert. So geschieht es etwa bei der Roland MC 303 Groovebox (1996)¹⁴, die analoge TB 303-Sounds mit digitalen Samples simuliert. Ähnlich verhält es sich bei Astu Prasydas Video zu Filastines Musik mit dem Titel *Colony Collapse* (2012)¹⁵. Digitale Materialitäts- und Alterungsfilter simulieren hier analoges Filmmaterial. An dieser Stelle kann bereits der Begriff der Postdigitalität ins Spiel kommen, weil Digitalität Analogizität um der Realness willen simulieren soll.

Oder – drittens – es werden Hybride gebildet, die „handmade-digital“ gefertigt sind. Dabei wird digitale Technik mehr oder minder offen genutzt, primär jedoch zur Unterstützung des Interesses am echten Realen, an menschlichen Vorgängen und deren erkennbar menschlicher, oftmals händischer Bearbeitung.¹⁶ Ein Beispiel hierfür ist die audiovisuelle Performance *Asynthome* (2010)¹⁷ von Transforma und Yro. Menschliche Handlungen werden von Menschen digital aufgenommen und auf der Bühne vor Ort direkt digital bearbeitet. Hier wäre der Begriff der Postdigitalität vielleicht noch dringlicher anzusetzen, weil Digitalität bewusst und erkennbar zur (Rück-)Gewinnung der Realness von analogen, menschlichen Handlungen eingesetzt wird.

Als vierte Möglichkeit wäre noch ein Phänomen ins Spiel zu bringen, das mit Hyperdigitalisierung bezeichnet werden könnte. Entweder wird dabei Digitalität

9 Hayward 2013, S. 107.

10 Ebd.

11 Vgl. Korg, „Volca Series“, o.O., 2013, <http://www.korg.com/volcaserie> – Zugriff: 22.04.2014.

12 Lamar & Nik (Regie), Lushlife (Musik), *Magnolia*, <https://www.youtube.com/watch?v=bhVgQW3UhFM> – Zugriff: 22.04.2015.

13 Vgl. Cramer 2013.

14 Vgl. Roland MC 303 Groovebox, o.O., 1996, <http://www.rolandus.com/products/details/171> – Zugriff: 22.04.2015.

15 Astu Prasyda (aka Tooliq, Regie), Filastine (feat. Nova, Musik), *Colony Collapse*, o.O., 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=DXLED5Hul8o> – Zugriff: 22.04.2015.

16 Vgl. Lund/Lund 2012, S. 132.

17 Vgl. Transforma & Yro, *Asynthome*, Berlin, 2010, <http://transforma.de/projects/asynthome/> – Zugriff: 22.04.2015.

exponiert – gegenläufig zu Perfektion des digitalen Illusionismus und dessen scheinbarer Unmittelbarkeit – und damit auf die Problematik der Digitalität aufmerksam gemacht. Ein Beispiel dafür ist Markus Wambsganss' Video zu Michael Fakeschs *Miko* (2007)¹⁸. Das Video nutzt bewusst eine exponierte Pixeligkeit.

Oder es wird eine Hyperdigitalisierung konstruiert, die auf selbstreflexive Weise die digitale Verfasstheit nicht leugnet, sondern etwa spielerisch thematisiert, wie es etwa Dent de cuirs für Modeselektors *Evil Twin* (2012)¹⁹ realisiert haben. Auf einige dieser Möglichkeiten und Beispiele wird im Kommenden erneut zurückgegriffen.

Die genannten Möglichkeiten zielen allesamt darauf, das Ungenügen an der Digitalität zu beseitigen. Der „need to re-introduce humanity“ treibt dabei merkwürdige Blüten. Selbst Unternehmen, die bislang ausschließlich digital durch ihre Internetexistenz erfahrbar waren, wie Zalando und Ebay, eröffnen unvermutet tatsächliche Laden-Shops, werden non-virtuell, echt, im Sinne von anfassbar, ansprechbar, sie werden unzerteilte Materie und bekommen dadurch den „human touch“ des Analogen.²⁰ Der Grad der Digitalisierung scheint somit soweit fortgeschritten, dass parallel dazu das postdigitale Zeitalter als Re-Analogisierung oder Hyperdigitalisierung bereits begonnen hat. Verbunden mit der Gegenreaktion auf die Digitalität sind, folgt man Hayward, Unperfektheit, Schmutz und mehr oder minder krude Materialität. Bei einigen der erwähnten Beispiele ist das auch bereits zu sehen. In einem ähnlichen Sinne wie Hayward, was die Unperfektheit angeht, hatte Kim Cascone bereits 2000 Postdigitalität mit einer „aesthetics of failure“ in Beziehung gesetzt, bei der digitale Fehler und Verunreinigungen, sogenannte „glitches“, intentional zum Einsatz kommen.²¹ Inwiefern sich daraus ein postdigitaler ästhetischer Imperativ als eine Kombination aus „make it real!“ und „get dirty!“ entwickeln lässt, wird noch zu verfolgen sein.

Bevor nun die Entwicklung postdigitaler Ästhetiken als Re-Analogisierung und Hyperdigitalisierung im Musikvideo genauer analysiert wird, soll noch ein Blick zurück geworfen werden. Und zwar auf das „digital cinema“, wie es Lev Manovich definierte,²² um das komplexe Verhältnis von Analogizität und Digitalität, das im Begriff der Postdigitalität und den genannten Möglichkeiten medialer Strategien fortlebt, genauer zu untersuchen.

Lev Manovich meinte bereits 1995: „Digital media redefines the very identity of cinema.“²³ Dies deshalb, weil das – im Sinne von Roland Barthes – indexikalische analoge Kino, das Manovich als „recording medium“ versteht, just in puncto Indexikalität einen Identitätswechsel erfährt. Computer Generated Images und digitale Postproduktion transformieren Film „into something which has perfect photogra-

.....

18 Markus Wambsganss (Regie), Michael Fakesch (Musik), „Miko“, o.O., 2007, <https://vimeo.com/2159849> – Zugriff: 22.04.2015.

19 Dent de cuir (Regie), Modeselektor (Musik), „Evil Twin“, o.O., 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=3Sp8Vhwts6U> – Zugriff: 22.04.2015.

20 Vgl. o. Verf.: „Vom Online-Shop zum Laden um die Ecke“, 2012.

21 Vgl. Cascone 2000.

22 Manovich 1995.

23 Ebd.

phic credibility, although it was never actually filmed²⁴. An diesem Punkt entfällt daher die Indexikalität. Besonderen Wert legt Manovich darauf, dass digitale Bilder durch „manual construction“, also händisch, mit Software erstellt werden können, für ihn vergleichbar der Bildherstellung bei dem prä-kinematografischen Film des 19. Jahrhunderts, der auf händischer, analoger Animation basiert. Dadurch kommt er zu dem verblüffenden Schluss: „Cinema can no longer be clearly distinguished from animation. It is no longer an indexical media technology but, rather, a sub-genre of painting.“²⁵ Im „digital cinema“ sind also analoge, prä-kinematografische Elemente enthalten, so analog wie Grafik und Malerei, die Manovich als Vergleichsmomente für das „digital cinema“ heranzieht. Der Verlust des Indexikalischen als der Verlust des Materiellen, Greifbaren und Existenten, geht mit einer Rückkehr zu animatorischer Handarbeit einher, und konstruiert laut Manovich eine „elastic reality“²⁶, eine „schwabbelige Realität“, welche, so könnte man mit Hayward argumentieren, dann ihrer Re-Existenzialisierung bedarf. Diese kann über die genannten vier medialen Strategien erreicht werden.

Ian Andrews beobachtet, dass digitale Ästhetik von Anfang an „as much as possible analogue sound and technology“²⁷ emuliert. Dies geschieht vermutlich aus zwei Gründen. Einmal als Ausweis der Perfektion und Beweis der Überlegenheit des Digitalen, indem dieses via Inklusion des Analogenen sich dem Analogenen als überlegen erweisen möchte, und zum anderen, hier kann Andrews Beobachtungen an der Musik gefolgt werden, der Klang durch Ausrichtung an analogem Sound „warmer, fatter“²⁸ erscheint. Andrews kommt daher, wie Manovich, zu einem nicht minder verblüffenden Schluss: „the digital has developed an ‚analogue aesthetic‘“²⁹. Folgerichtig beobachtet Andrews für postdigitale Musik: „Post-digital music has developed a distinctly ‚digital‘ aesthetic, one that centres around sounds and timbres that could only be possible with contemporary digital equipment certainly.“³⁰ Beispielhaft dafür wäre die bereits erwähnte Glitch-Ästhetik.

Zusammengefasst lässt sich somit festhalten: Digitalität hat zur Entwicklung einer analogen Ästhetik im Digitalen geführt, das sieht Manovich, zumindest produktionsmedial, ähnlich. Postdigitalität hingegen hat zur Entwicklung einer digitalen Ästhetik im Postdigitalen geführt. Diese Überlegungen werden helfen, die genannten medialen Strategien besser zu begreifen.

„The genre of music video has been a laboratory [...],“³¹ so Lev Manovich in seinem Text über das „digital cinema“. Für Lev Manovich geht das Ende des indexikalischen „cinematic realism“ einher mit dem Beginn des Musikvideos: „Probably not by accident,

.....

24 Ebd.

25 Ebd.

26 Ebd.

27 Andrews 2002.

28 Ebd.

29 Ebd.

30 Ebd.

31 Manovich 1995. Dies gilt umso mehr, als die Digitalisierung die Musik schon viel früher als andere Lebensbereiche erfasst hat.

the genre of music video came into existence exactly at the time when electronic video effects devices were entering editing studios.³² Und tatsächlich folgt die visuelle Entwicklung in den Musikvideos – sehr generell und verkürzt gesehen – der fortschreitenden Elektronisierung der Musik. Das gilt auch für die Digitalisierung der Musik, speziell mit den digital basierten Genres Techno und House im Verlauf der 1980er-Jahre. Sobald die Software es zulässt, werden digitale Bilder, die zunächst aufgrund ihrer Pixelhaftigkeit unausweichlich als solche zu erkennen sind, im Rahmen einer digitalen Ästhetik digitaler Musik beigelegt, etwa bei Raves oder Visualisierungen von digitaler elektronischer Musik auf DVDs. Das zieht sich bis in die 2000er-Jahre hinein. Ein Beispiel dafür ist das Video von Madame Chao zur Musik von Darshan M. Lopez, Benno/Bodo, o.T., aus dem Jahr 2002.³³ Die digitale Ästhetik der Bilder reflektiert hierbei jene der Musik, bis hinein in die Ästhetik der Frequenzamplituden. Doch bereits zu genau derselben Zeit entstehen schon ganz andere Koppelungen, nämlich von digitaler Musik mit analogem Bildmaterial. Als Beispiel sei das Video *Melt 2000 Mix* von Your Mum angeführt, der Musik-Mix stammt von Rita Ray, gleichfalls aus dem Jahr 2002.³⁴ Analoges Filmmaterial, das an seinen Verschmutzungen als solches zu erkennen ist, gleichviel, ob diese nun auf einem digitalen Simulationsfilter oder echtem analogen Filmmaterial beruhen, wird digital geprägter Musik beigelegt. Die analoge Ästhetik der Bilder und die digitale Ästhetik der Musik werden hierbei bewusst einerseits kontrastiv eingesetzt, andererseits werden die afrikanischen Wurzeln eben dieser Musik und ihre Trance-Funktion so hervorgehoben. Dieses Beispiel entspricht der ersten medialen Strategie, insofern eine Rückkehr zu analogem Material erfolgt. Dabei wird kein Hybrid gebildet, es wird lediglich eine analoge visuelle Ästhetik neben eine digitale akustische Ästhetik gestellt.

Erkennbar digitale Bildwelten, wie sie eigentlich so gut zu digital basierter Musik passen, konnten sich nicht wesentlich über die 2000er-Jahre hinaus halten. Dann verlangte selbst die Avantgarde digitaler Musik langsam aber sicher nach Visualisierungen ihrer Musik, die Züge des Analog-Handgemachten aufweisen oder vollständig daraus bestehen. Papier und Pappe, Schere und Stift halten Einzug in die Musikvideos, Polaroid und Super-8-Look erscheinen, Maschinen und technoide Futurismen werden mit Landschaften und Tieren ergänzt oder sogar davon verdrängt.

.....

- 32 Manovich 1995. Historisch ist das gut nachweisbar, vgl. die Videoarbeiten von Michael Leckebusch für den Beat Club von Radio Bremen/WDR, Beat Club-Channel auf Youtube: <https://www.youtube.com/beatclub?hl=de&gl=DE> – Zugriff: 22.04.2015.
- 33 Madame Chao (Regie), Darshan M. Lopez, Benno/Bodo (Action Wheels Remix, 2001, Musik), o.T., in: V.A., Exotic Robots – RECreate, Atmospherex – DVD6054X, 2002, vgl. <http://www.discogs.com/Various-Exotic-Robots-RECreate/release/903138> – Zugriff: 22.04.2015.
- 34 Your Mum (Regie), music mix: Rita Ray (Rashid & Krishna, Bushmen of the Kalahari (Quando remix); Siya Dengelela (Hwnni), Sangomas; Biosphere (Geir Jenssen), Bushmen of the Kalahari (Sandscape Mix), 2000), *Melt 2000 Mix*, in: V.A., AV:X.08 Mixmasters – Episode Four, Moonshine Music – DVD MM 89110-9, 2002, vgl. <http://www.discogs.com/Various-AVX08-Mixmasters-Episode-Four/release/235048> – Zugriff: 22.04.2015.

Besonders markant wird diese Entwicklung bei dem Musikvideo von Kristofer Ström zu Minilogues *Hitchhiker's Choice* (2006)³⁵. Ein typischer digitaler Minimal-Track, typische Laptopmusik, wird mit einer Stopptrick-Animation verbunden, die auf zeichnerischer Handarbeit basiert. Zwar spielt die Analog-Ästhetik hier eine ganz zentrale Rolle – die Hand, das Zeichnen, das Händisch-Gezeichnete – jedoch nutzt Regisseur Kristofer Ström gezielt und erkennbar die Möglichkeiten digitaler Aufnahme und digitaler Postproduktion. Somit liegt hier letztlich eine Ästhetik des „handmade-digital“ vor, ein Hybrid aus analogen und digitalen Anteilen. Ströms Video war im übrigen so erfolgreich und beliebt, dass – medialer Wechsel zu noch mehr Handarbeit – zwei Jahre später eine Hommage darauf in Knetmasse entstand, für die das Video von Ström in minutiöser Handarbeit re-analogisiert und dann re-digitalisiert worden ist: Carrie and the Fam verfasste *Hitchhiker's Choice in Clay* (2008)³⁶.

Neben den beiden soeben aufgezeigten medialen Strategien, der Rückkehr zum Analogen und den analog-digitalen Hybriden, etablierte sich die Strategie der Hyperdigitalisierung. Sie geht Hand in Hand mit einer intentionalen digitalen Low-Fi- oder Low-Res-Ästhetik. Als Beispiel sei erneut auf Markus Wambsgans' Video zu Michael Fakeschs *Miko* verwiesen (2007).³⁷ Das Video erzählt eine Stalker-Geschichte, bei der ein junges Mädchen verfolgt wird von jemandem, der nicht zu sehen ist, dafür jedoch filmt. Gefilmt wurde mit einer Handykamera, in VGA-Auflösung mit 15 fps. Die Digitalität des Bildmaterials wird nicht verschwiegen, sondern im Gegenteil besonders explizit exponiert, als ästhetische Position eingesetzt, die sich gegen illusionistisch perfekte digitale Bildwelten stellt. Das Exponieren der Digitalität mit „grainy clouds of pixels“³⁸, wie es Ian Andrews nennt, dient ihrer kritischen Reflexion und verleiht gerade dadurch den Stalker-Bildern der Handykamera viel mehr Authentizität als eine hochaufgelöste und hochpolierte Version der erzählten Stalker-Geschichte dies bieten könnte. Realness als Echtheit des Geschehens wird durch die gewählte Low-Res-Version viel glaubwürdiger und treffender konstruiert als durch eine High-Res-Version.

Fehlerhaftigkeit und Verschmutzung waren, wie erwähnt, bereits für Cascones Auffassung von Postdigitalität zentral, Hayward sieht darin den „human touch“. Erreichen lässt sich der ästhetische Imperativ des „Get dirty!“ entweder mit einer Low-Res-Hyperdigitalisierung oder mit digitalen Filtern, die Analogizität simulieren. Ein Beispiel, das dem ästhetischen Imperativ des „Get dirty!“ auf mehreren Ebenen folgt, stammt von Astu Prasadya zur Musik von Filastine aus dem Jahr 2012, betitelt mit *Colony Collapse*³⁹. Typisch postdigital wirken die digitalen Filter, welche das Filmmaterial absichtlich alt, abgenutzt und analog wirken lassen. Hayward sieht ein

.....

35 Kristofer Ström (Regie), Minilogue (Musik), *Hitchhiker's Choice*, o.O., 2006, <https://www.youtube.com/watch?v=u46eaeAfeqw> – Zugriff: 22.04.2015.

36 Carrie and the Fam (Regie), Minilogue (Musik), *Hitchhiker's Choice in Clay*, o.O., 2008, <https://www.youtube.com/watch?v=8yK249UWDxM> – Zugriff: 22.04.2015.

37 S. Fußnote 18.

38 Andrews 2002.

39 S. Fußnote 13.

wesentliches antihumanes Charakteristikum digitaler Produktionen in ihrer Unfähigkeit zu altern.⁴⁰ Dateien lassen sich schließlich ohne Qualitätsverluste immer wieder abspielen. Analogeffekte tragen dann, wie bei Filastines Video, zu einer künstlichen Alterung bei, welche digitale Produktionen qua medialer Verfasstheit tatsächlich nie erreichen können. Analog und alt – hier öffnet sich die Schnittstelle zu jenem Phänomen, das Simon Reynolds 2011 mit *Retromania* bezeichnet hat.⁴¹ In der Tat dürften die Retro-Orientierung in so vielen gesellschaftlichen Bereichen, nicht nur den Künsten, und postdigitale Strategien zusammenhängen, zumindest jene, die eine Re-Analogisierung ansteuern. Im Video von Filastine lässt sich das gut verfolgen, die Musik, obgleich zeitgenössische digitale Computermusik, soll, so legt es das Video nahe, von einem alten Drumset, alten Megafonen und Mikrofonen sowie einem alten Analog-Synthesizer stammen, nichts davon ist tatsächlich der Fall. Instrumente und Bildfilter lassen die Musik virtuell altern, Müllgegenstände und Müllorte führen gleichsam den ästhetischen Imperativ des „Get dirty!“ fort, alles soll keinesfalls so wirken, als wäre es clean in einem Studio digital aufgezeichnet, digital bearbeitet und digital hergestellt worden. Im Gegenteil, maximale Authentizität, maximale Realness soll mit einem Ensemble ästhetischer Effekte erreicht werden, alles soll alt, analog und vermüllt wirken, so, wie es „echte“ Musik einmal war, als sie von rohen Jugendlichen in roher Form an rohen Orten gespielt wurde und noch Rock'n'Roll hieß. Simon Reynolds würde das vermutlich in ähnlicher Weise interpretieren. Postdigitalität arbeitet hier also einer Retroisierung zu, ausgehend von dem impliziten Konsens, dass nur das Alte das Echte und Wahre sein kann. Hier schließen sich postdigitale und retromane Tendenzen zusammen. Zwei weitere Beispiele hierfür sind das Video von Tuomas Vauhkonen und Jeremias Nieminen für Quasimotos (aka Madlib) *Catchin' the Vibe* sowie das Video von Nic Hamilton zu Actress' Track *Grey over Blue*.⁴² In *Catchin' the Vibe* werden inszenierte analoge Video-Störungen und verschredderte 8-Bit-Schnipsel mit Müll-Locations und einem müllsammelnden Hauptprotagonisten kombiniert, der schließlich einen seltsamen, verdreckten Kuchen zu backen scheint, der sich dann als Vinyl-Schallplatte entpuppt, die am Ende, ganz hiphop-mäßig, schwarzmarkthändlerisch „verdealt“ wird. In *Grey over Blue* wird auf digitalem Wege ein dystopisches Szenario entwickelt. Mit langen Kamerafahrten und Top Shots zu einer langsamen, ambient-verhallten Musik wird eine analog wirkende, schwarz-grau-rostbraun-weiße Steampunk-Trümmerwelt in den Blick genommen, eine post-humane Welt ohne Lebewesen, ohne jegliches bewegtes Leben. In ihr scheint selbst das Filmische an ein Ende gelangt zu sein, da eine der Hauptmüllformen frame-artige Vierecke sind. Postdigitalität, Schmutzigkeit und Retroeskes werden bei diesen Beispielen gleichermaßen miteinander verknüpft.

.....

40 Vgl. Hayward 2013, S. 107.

41 Reynolds 2011.

42 Tuomas Vauhkonen/Jeremias Nieminen (Regie), Quasimoto (aka Madlib, Musik), *Catchin' the Vibe*, Los Angeles, 2013, <https://vimeo.com/72058644> - Zugriff: 22.04.2015; Nic Hamilton (Regie), Actress (Musik), *Grey over Blue*, 2013 - Zugriff: 22.04.2015.

Mit einem letzten Beispiel soll noch einmal zur postdigitalen Strategie der Hyperdigitalisierung zurückgekehrt werden, allerdings nicht in der Low-Res-Variante, sondern in der Variante der selbstreflexiven Thematisierung von Digitalität. Wiederum wird Digitalität dabei explizit exponiert. Im Falle von Dent de cuir Video zu Modeselektors *Evil Twin*⁴³ aus dem Jahre 2012 werden digitales Vorgehen und digitales Resultat in einer Kombination von Making-Of und Endprodukt verschmolzen. Jay David Bolter und Richard Grusin haben mit „remediation“ eine Begrifflichkeit entworfen, die sich analytisch für das Video von Dent de cuir und den Umgang mit Digitalität darin nutzen lässt.⁴⁴ Der Begriff basiert auf einer doppelten Logik und einem Wechselverhältnis von Hypermedialität, welche Medialität thematisiert, und transparenter Unmittelbarkeit, welche Medialität negiert. Hypermedial bei Dent de cuir Video ist der sogenannte Fensterstil, bei dem mehrere Filmfenster auf einer Desktop-Ebene liegen, was klar anzeigt, dass digitale Medien genutzt werden. Transparente Unmittelbarkeit liegt innerhalb der Fenster vor, in denen die Digitalität dem Eindruck von realen Vorgängen dient. Interessanterweise, und das liegt dann wieder jenseits jeglicher Plausibilität, kann zwischen den Fenstern agiert werden bzw. zwischen Fenstern und Desktop-Ebene. Hier setzt das selbstreflexive mediale Spiel an, das Realismen produziert, um sie dann mit einer Verletzung der repräsentativen Ebenen zwischen Fenstern sowie Fenstern und Desktop aufzubrechen. Ähnlich brüchig sind übrigens die Objekte und Musikinstrumente geraten, die, entgegen der digitalen Hi-Res-Ästhetik, aus Pappe gefertigt sind und die zuvor erwähnte analoge Bastelästhetik aufgreifen. Auch auf der gegenständlichen Ebene wird also postdigital verfahren, allerdings bereits ironisch, indem nicht direkt analoge oder digitale Geräte, sondern deren analoge Pappnachbauten verwendet werden. Dent de cuir Video bietet damit ein medial selbstreflexives Spiel, bei dem Postdigitalität deutlich ironisiert wird. Eine Ästhetik des „handmade-digital“ hat sich hier entwickelt, die nun ihrerseits ihre eigene Postdigitalität reflektiert: als paradoxer, computergenerierter Versuch, das unzerteilte echte und reale Analoge mit den Mitteln der Echtheit und Realität zerteilenden Digitalität zu bekommen. Jedoch: vielleicht liegt gerade in diesem paradoxen Bemühen auch eine neue Realness? Vielleicht ist es die Realness der Ironie, um die es geht? Dent de cuir Video zieht jedenfalls eine Summe, indem, Andrews zufolge, die Ästhetik des Analogen im Digitalen erscheint und die Ästhetik des Digitalen im Postdigitalen, das seinerseits über seine Selbstreflexivität thematisiert wird. Postdigitalität kann dabei als Kombination und Reflexion analoger und digitaler Ästhetik verstanden werden – genau hierin ist Dent de cuir Video einen entscheidenden Schritt weiter gegangen, hervorgegangen aus dem „laboratory“ als das Manovich „the genre of music video“ sieht.

.....

43 S. Fußnote 19.

44 Vgl. Bolter/Grusin 1999.

QUELLENVERZEICHNIS

- Andrews, Ian: „Post-digital Aesthetics and the Return to Modernism“, o.O., 2002, <http://www.ian-andrews.org/texts/postdig.html> – Zugriff: 22.04.2015.
- Bolter, Jay David/Grusin, Richard: *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, Massachusetts, 1999.
- Cascone, Kim: „The Aesthetics of Failure: ‚Post-Digital‘ Tendencies in Contemporary Computer Music“, in: *Computer Music Journal*, 24/4, S. 12–18, Massachusetts Institute of Technology, Winter 2000.
- Cramer, Florian: „What Is ‚Post-Digital‘“, in: Kunshal Aarhus (Hrsg.): *Post-digital-research*, Posting vom 14.12.2013, <http://post-digital.projects.cavi.dk/?p=599> – Zugriff: 22.04.2015.
- Hayward, Susan: „Digital Cinema/Post-digital Cinema“, in: *Cinema Studies: the Key Concepts*, 4. Auflage, New York, 2013, S. 104–108.
- Lund, Cornelia/Lund, Holger: „Live Event to Object – Zur Objektwerdung audiovisueller Live-Performances am Beispiel des audiovisuellen Kollektivs Transforma“, in: Guido Kempter/Horst O. Mayer/Karl-Heinz Weidmann (Hrsg.): *design2product. Beiträge zur empirischen Designforschung*. Band 2, 2012, S. 129–137.
- Manovich, Lev: „What Is Digital Cinema?“, o.O., 1995, in: *manovich.net*, http://manovich.net/content/04-projects/009-what-is-digital-cinema/07_article_1995.pdf – Zugriff: 22.04.2015.
- O. Verf.: „Vom Online-Shop zum Laden um die Ecke“, Blogpost vom 03.05.2012, in: *www.marketingfish.de*, <http://www.marketingfish.de/all/vom-online-shop-zum-laden-um-die-ecke-5948/> – Zugriff: 22.04.2015.
- Recke, Martin: „Post-digitale Monster“, Blogpost vom 23.04.2012, Hamburg, in: *fischmarkt.de*, http://fischmarkt.de/2012/04/post-digitale_monster/ – Zugriff: 22.04.2015.
- Reynolds, Simon: *Retromania. Pop Culture's Addiction to Its Own Past*, London, 2011.

ÜBER DEN AUTOR

Holger Lund arbeitet als Kunst- und Designwissenschaftler sowie als Kurator und DJ. 2008 bis 2011 vertrat er die Professur für Theorien der Gestaltung (Hochschule Pforzheim), seit 2011 ist er Professor für Mediendesign (DHBW Ravensburg). Er kuratierte zahlreiche Screenings und Ausstellungen und betreibt das Vinyl-Label Global Pop First Wave (Berlin). Zusammen mit Cornelia Lund leitet er seit 2004 die unkommerzielle und unabhängige Medienkunstplattform fluctuating images e.V. Diese ist seit 2009 Mitglied bei General Public/disk e.V. (Berlin). Er ist Co-Herausgeber von *Audio.Visual – On Visual Music and Related Media*, Stuttgart 2009 (Arnoldsche) und *Design der Zukunft*, Stuttgart 2014 (avedition). www.fluctuating-images.de.