

Digital Blending, Digital Fake

Künstlerische Strategien im Kontext der Postdigitalität¹

When too perfect, lieber Gott böse.

(Nam June Paik)

Der Begriff der „Postdigitalität“ soll in einem ersten Schritt zunächst medienübergreifend skizziert werden. Als Ausgangspunkt dienen mir die Vorträge der Tagung „Postdigitalität und Film“², die im Juli 2013 an der Universität Hamburg stattgefunden hat. In einem weiteren Schritt soll untersucht werden, ob und inwieweit die sogenannten „postdigitalen“ Phänomene bereits in die Fotografie eingedrungen sind. Die verschiedenen Ausführungen und Stimmen der Medienwissenschaftler_innen und Kommentatoren_innen des Symposiums werden dann auf zwei Arbeiten bezogen, die aktuell im Kontext der künstlerischen Fotografie ausgestellt werden.

Weiter werden tradierte wie neuartige Operationen mit Bildern vorgestellt und diskutiert in Hinblick auf die Frage, inwieweit die gegenwärtige technologische Entwicklung, insbesondere die Vereinnahmung der optischen Technologie durch die Computertechnologie, die Arbeit mit der Fotografie inspiriert und neuartige Perspektiven (auf unsere und fremde Welten) hervorbringt und inwieweit die Digitalisierung mit ihren Möglichkeiten der Konstruktion von Wirklichkeit auf der Objektebene eine Abwendung von der fotografischen Spur bzw. der „fotografischen Struktur“ nach Roland Barthes bedeutet.

Auf der Hamburger Tagung zur Postdigitalität führte Peter Kirn³ als Gastredner zur Elektronischen Musik offensichtlich erstaunt und amüsiert aus, dass sein Freund, der Musiker Kim Cascone, im Jahre 2000 diesen Begriff zum ersten Mal verwendete, als er „Fehler-Ästhetiken“ als neuartige Tendenzen innerhalb der aktuellen Computermusik beschrieb.⁴ Zur gleichen Zeit war in der medienwissenschaftlichen

.....

- 1 Der vorliegende Artikel ist eine leicht bearbeitete Fassung des Kapitels 5.5 „Digital Blending, Digital Fake / Künstlerische Strategien im Kontext der ‚Postdigitalität‘“ aus der an der HfBK Hamburg entstandenen künstlerischen Dissertationsarbeit: Birgit Wudtke: *Fotokunst in Zeiten der Digitalisierung. Künstlerische Strategien in der digitalen und postdigitalen Phase*, Bielefeld, 2016.
- 2 Tagung „Postdigitalität und Film – Post-digitality and Film“, Universität Hamburg, 19./20. Juli 2013, <http://postdigital-film.de>.
- 3 Peter Kirn, „Between Thought and Object: Music and the Material“ (Vortrag), Tagung „Postdigitalität und Film – Post-digitality and Film“ (wie Anm. 2).
- 4 Vgl. Cascone 2000.

Wudtke, Birgit (2016): „Digital Blending, Digital Fake. Künstlerische Strategien im Kontext der Postdigitalität.“ In: Kulle, Daniel / Lund, Cornelia / Schmidt, Oliver / Ziegenhagen, David (Hrsg.): *Post-digital Culture*, <http://www.post-digital-culture.org/wudtke>.

Debatte um die Analog-Digital-Differenz in Folge der Vermischung der Strukturen eher die Rede von neuartigen „analogitalen“⁵ Formen.

Am Beispiel der Filmrestauration wird besonders deutlich, dass etwa die Materialität der fotochemischen Epoche bei der digitalen Aufbereitung (z.B. Kolorierung, Staubfilterbearbeitung) und Archivierung medial transformiert werden und manipulative Spuren synthetischer *cleanliness* aufweisen.⁶ Es ist nun zu fragen, ob chemische Abdrucke, aber auch Kratzer, Risse und Nahtstellen als zeitspezifische Spuren innerhalb archivarischer Methoden nicht erhalten werden müssen. Soll man sie als Folgen der Alterung überarbeiten und glätten, gar eliminieren, oder als Verweise auf vordigitale Prozesse, Materialien und Apparate soweit als möglich erhalten?

Im Diskurs um „postdigitale“ Phänomene geht es unter anderem um die bewusste Neuinszenierung dieser – ehemals nicht beabsichtigten – zeitbedingten Störungsmomente. So verweist etwa ein ins Musikstück hinein arrangiertes „Rillen-Grundrauschen“ auf die ehemals hörbare Tonabnahme einer Langspielplatte; ein „Klacken“ beim Bildwechsel einer Projektion auf den gleichzeitig betriebenen Dia-Apparat – diese akustischen Gesten sind heute als Klangmodus-Option den digitalen Präsentations-Softwares optional beigefügt. Unstete Bildwechselfrequenzen in ersten Kinofilmen verweisen auf die damals gebräuchlichen Kameras mit Handbetrieb; die Kratzer wiederum auf die Filmschicht. Diese Artefakte können nun als digitale Stilmittel etwa in historisierender Absicht produktiv oder spielerisch eingesetzt werden.

Die Computerindustrie hat ihrerseits keine immateriellen oder gar Ressourcen schonenden Technologien hervorbracht; Software-Versionen und Hardware-Komponenten funktionieren nur in gegenseitiger Abhängigkeit. Nicht nur ältere, auch inkompatible Hardware und Software können digitale Bild-und-Ton-Störungen verursachen. Bei Stromschwankungen oder Verunreinigungen können fehlerhafte Scanvorgänge ungewollte Linienmuster auf Bildkopien erzeugen; Signalfehler können Pixelstörungen bei der Fernsehübertragung hervorrufen; diese Artefakte inszenieren Künstler_innen und Kreative heute bewusst, um digitale Perfektion zu brechen, um der Langeweile der *cleanliness*⁷ eine Poesie des Scheiterns und des Fehlers hinzuzufügen und das Vorhandensein der magischen Apparate zu enttarnen. So gehört etwa der Klang einer „springenden“ CD im Laufwerk jetzt zum Repertoire experimenteller Künstler_innen in der Elektronischen Musik. Derartige Praktiken werden als Glitch-Art bezeichnet.⁸

.....

5 Begriff aus dem Vortrag von Verena Kuni, „Nach dem Film ist vor dem Film F (ANALOGITAL)“, Tagung „Postdigitalität und Film – Post-digitality and Film“ (wie Anm. 2). Siehe auch die Textfassung „F(ANALOGITAL)“ auf der vorliegenden Publikationsplattform: <http://post-digital-culture.org/kuni/>.

6 Siehe auch Franziska Heller, „Ständig zurück in die Zukunft. ‚Mythos Digital‘ und Konzepte der Mediengeschichte im Alltag“, Tagung „Post-Digitalität und Film – Post-digitality and Film“ (wie Anm. 2).

7 Zur Frage der *cleanliness* siehe Hayward 2013, S. 106f.

8 Siehe dazu auch Lasse Prangs Beitrag „GLITCHs Not Dead Der aktuelle Stand definitorischer Schwierigkeiten einer postdigitalen Ästhetik“ auf der vorliegenden Publikationsplattform:

Zu den analogen Störungsphänomenen kommen also digitale hinzu, die wiederum historisierend neuinterpretiert werden können. Zudem sind die technischen Innovationen im Bereich der Digitalisierung nicht abgeschlossen, es werden also immer neue Störungsmomente dazukommen. Im Gegensatz zur „Post-Moderne“ oder „Post-Industrialisierung“ handelt es sich hierbei also weniger um den Begriff für eine neue Epoche als vielmehr um eine Umschreibung der Gleichzeitigkeit von epochalen Prozessen (vgl. Post-Punk, Post-Colonial).⁹

Man könnte sich auch fragen, ob es sich nicht um einen Ausdruck der Sehnsucht nach einer neuen Epoche handelt, in der der technologische Fortschritt langsamer taktet und weniger technische Innovationen in unseren Alltag einziehen, in der es mehr Zeit gibt, medienreflektiert zu denken und zu handeln, bevor man neue Gadgets probieren muss. Jede neue Technologie führt auch zu Verlusten, mindestens zur Verdrängung bestehender Technologien, wobei die Technologien der 1980er und 1990er Jahre zu denjenigen zählen, die innerhalb nostalgischer Retro-Strategien bereits wiederbelebt werden.

Jede Hardware und Software weist auf eine gewisse Zeitspanne innerhalb der Digitalisierung hin. Die groben Pixelstrukturen der ersten Computerspiele etwa (z.B. *Space Invaders* (1978) oder *Pac-Man* (1980)) finden daher wiederholt Verwendung innerhalb aktueller Design-Konzeptionen und gelten als Retro-Style. Die simplen Pixelfiguren tauchen auf in Videoclips¹⁰, auf LP-Covers oder Stoffdrucken der Modeindustrie¹¹. Aufgrund ihrer wiederentdeckten *low-tech*-Anmutung können sie ebenfalls als „postdigitale“ Phänomene bezeichnet werden.

Innerhalb der künstlerischen medialen Strategien im Kontext der Postdigitalität können derzeit vier unterschiedliche Praktiken festgestellt werden.¹² Dabei sind zuallererst jene anzuführen, die wieder auf traditionelle, rein analoge Verfahrensweisen zurückgreifen. Eine Motivation mag in der existenziell-ökonomischen Situation der Künstler_innen zu finden sein, wobei genrespezifische Faktoren und individuelle Umstände bei den jeweiligen Kunstproduktionen gesondert zu berücksichtigen sind. Die Digitalisierung macht es einerseits möglich, das Produktionsteam, etwa bei der Film- oder Musikproduktion, zu verkleinern, mitunter ist es sogar am günstigsten, vollständig allein am Computer zu arbeiten. Andererseits werden ältere (wenn auch hochqualitative) Apparaturen erschwinglich angeboten – wie etwa Dia- und Tageslichtprojektoren, Kassettenspieler (Audiokassetten), VHS-

.....

<http://www.post-digital-culture.org/prang>.

9 Siehe hierzu auch Cramer 2014.

10 Beispielsweise in Nima Nourizadeh (Regie), *Architecture in Helsinki* (Musik), *Do the Whirlwind*, 2005, <https://www.youtube.com/watch?v=MXIzyquw-kc> – Zugriff: 08.08.2016; Niina Koivusalo/Ville Konttinen (Regie), Leeni (Musik), *underworld*, 2008, https://www.youtube.com/watch?v=ecRSh_4YkXI – Zugriff: 08.08.2016; C. Spencer Yeh (Regie), Deerhoof (Musik), *Buck and Judy*, 2009, https://www.youtube.com/watch?v=_ZQvAl-xnEE – Zugriff: 08.08.2016; Shynola (Regie), Junior Senior (Musik), *Move Your Feet*, 2011, http://www.dailymotion.com/video/xgya-ju_junior-senior-move-your-feet-hd-regenerated_music – Zugriff: 08.08.2016.

11 Beispielsweise Aaryn West surface design studio, „keep it pixelated“-Kollektion, Frühjahr 2012 oder Kunihiro Morinagas Kollektion für Anrealage, Herbst/Winter 2011/2012.

12 Lund 2015, S. 3f.

Rekorder (Videokassetten), Polaroidkameras (Polaroidfilme), Schallplattenspieler (Schallplatten), Röhren- und Transistorfernseher. So greifen einige Medienkünstler_innen auf diese älteren (analogen) Apparaturen zurück. Viele der ersten Mittelformatkameras werden heute gebraucht erworben, um die schon damals erreichte hohe Qualität des Filmmaterials zu nutzen. Performance-Künstler_innen nutzen alte Tageslichtprojektoren, um visuelle Collagen direkt vor Ort zu inszenieren.

Möglicherweise wird sich eine Arbeit ohne Apparaturen und Geräte (Performance/Street-Art) dann vermehrt einstellen, wenn Künstler_innen aufgrund von Wirtschaftsspleiten und Kürzungen der Kulturgelder weniger Produktionsmittel zur Verfügung haben. Dann ginge es nicht mehr nur um „rein analoge“ Arbeitsweisen, sondern um ein freies Experimentieren mit allen noch vorhandenen und verfügbaren Mitteln.

Die Unterscheidung zwischen „analog“ und „digital“ wird innerhalb der Debatte um Postdigitalität kaum mehr greifen, da heute beinahe jede Apparatur einen Analog-Digital-Konverter integriert, womit eine klare Unterscheidung der signalabhängigen Technologien bezüglich des Differenzverhältnisses unmöglich wird. Als weitere künstlerische Strategie im Kontext der Postdigitalität gilt die Digitalisierung analoger Artefakte, um diese später als Effekte in Kunstproduktionen wieder einführen und kontemporär arrangieren zu können. Dazu gehören auch postproduktive Verfahren des Blendings, wozu unter anderem Störungsebenen in die Rohdaten eingerechnet werden. Des Weiteren werden etwa in den Bereichen Musik und Theater die Praktiken der Live-Digitalisierung und des Live-Samplings genutzt und unter physischen Echtzeitbedingungen Bilder und Töne aufgenommen und direkt vor Ort arrangiert, so dass sich performative digital-analog Hybride ergeben. Zuletzt sei noch die Strategie der „Überdigitalisierung“¹³ genannt als selbstreflexive Anwendung digitaler Strategien auf das digitale Medium selbst. Damit kann eine intendierte Übertreibung digitaler Effekte (Pixelstrukturen) genauso wie die Strategie der „Überperfektion“ (*cleanliness*) gemeint sein.

Kann der Begriff der Postdigitalität also sinnvoll auf die aktuellen Phänomene und künstlerischen Strategien angewendet werden? Oder gilt seine Einführung vielmehr dem Bestreben eine gute medienwissenschaftliche Erzählung fortzuführen: Am Anfang war die Epoche der „digitalen Revolution“ mit ihren Utopien in den 1990er Jahren, gefolgt von der Epoche der sozialen Netzwerke, die zeitlich mit dem Millennium bzw. mit der Zeit kurz danach zusammenfällt. Ungefähr ab 2010 ist eine neue Phase zu beobachten, in der das Digitale in alle Lebensbereiche unserer Alltagswelt unumkehrbar eingezogen ist: eine Phase, in der es bereits zur Strategie wird, Störungsphänomene veralteter Technologien als Effekte wieder in digitale Simulationen einzubauen. Jene Effektpalette kann nun innerhalb verschiedenster (historisierender) Formate ausgereizt werden. Dabei bleibt zu untersuchen, ob diese zur kulturellen Aufarbeitung beitragen oder aber die Erinnerungen verwischen, indem sie irgendwann nicht mehr unterscheidbar werden von den historischen Formaten, die hierbei zitiert werden. Eine zeitgenössische künstlerische Strategie

.....

13 Zur „Überdigitalisierung“ oder auch „Hyperdigitalisierung“ siehe Lund 2015 S. 3f und S. 9.

des Reenactments, der Re-Inszenierung historischer Situationen und Ereignisse, scheint, laut einer Untersuchung der Kunsthistorikerin Inke Arns, inhaltlich daraus zu resultieren,

dass Welterfahrung, ob geschichtlich oder aktuell, immer weniger auf direkter Anschauung beruht, sondern heute fast ausschließlich medial, also über Bilder oder anderweitige Aufzeichnung von (historischen) Ereignissen funktioniert; Geschichte scheint zu jeder Zeit und an jedem Ort präsent zu sein, gleichzeitig rückt aber auch jegliche Form von Authentizität durch diese permanente Verfügbarkeit medialer Repräsentation in weite Entfernung. In der heutigen Situation des potenzierten Spektakels herrscht eine zunehmende Verunsicherung darüber, was die Bilder bedeuten.¹⁴

Die Störungsphänomene verweisen allerdings nicht nur auf Materialitäten vergangener Epochen; sie stehen auch für physische Erfahrbarkeit von allen (noch) vorhandenen Technologien. So geht es, laut Peter Kirn, heute vor allem darum, jene (physische) Erfahrbarkeit wieder möglich zu machen, zum Beispiel um den Versuch, das „Haptische“ in den elektro-digitalen Bereich wieder einzuführen. Weiter geht es nach Kirn darum, alle Technologien transparent vorzuführen („postdigital transparency versus invisible virtuality“¹⁵) im Zuge einer politischen Autonomisierungsstrategie, die allen ökonomischen Versuchen trotz, eine Inkompatibilität zwischen digitaler Hardware und Software festzulegen und wiederholt neue Technologien als feste Einheiten verkaufen zu wollen. In diesem Sinne bleibt zu erwarten, dass sich Künstler_innen in Zusammenarbeit mit Techno-Ingenieuren_innen (oder Techno-Ingenieure_innen als Künstler_innen) auf kreative Weise den Kontrollzentren der Cybermächte entgegenstellen. Kirn erklärt so anhand einer Reihe aktueller Beispiele eine kontemporäre Strategie, die jegliche Alltagsgegenstände selbst elektro-sensitiv gestaltet und dabei live performativ zu vernetzen weiß. Weiter, dass es sich hierbei nicht um Retro-Inszenierungen handelt, sondern vielmehr um eine Offenlegung aller (mikro-)elektronischen Materialitäten, die bisher kaum jemand gesehen oder beachtet hätte – von denen bisher kaum jemand etwas wissen oder auch nur verstehen wollte. Vielleicht ein wichtiger Hinweis darauf, dass in Zukunft neben der algorithmischen Programmierung auch die mikroelektronische Lehre (künstlerische) Freiheit und Autonomie im Arbeitsprozess bedeuten könnte.

Es gehören also zum Spektrum aller Störungsmomente jene der Filmschicht (z.B. Kratzer, Staub, Risse), der Chemie (z.B. Alterung, Schlieren), der defekten Technologien und Geräte (z.B. Rauschen, Knacken, digitales „Springen“, De-Fragmentierung) und der fehlerhaften Anwendung (z.B. Unschärfe, Über-/Unter-Belichtung, Profil-/Kompressionsfehler), womit auch die Artefakte der digitalen Störungen erfasst sind (vgl. Glitch-Art).

.....

14 Arns/Horn 2007, S. 42.

15 Siehe Vortrag Kirn 2013.

Hinsichtlich des Versuchs, dem Digitalen „Störungen“ bzw. Fehlerästhetiken einzurechnen, muss man fragen, ob es sich dabei immer um Praktiken der Simulation und damit um Fake-Strategien handelt. Es bleibt im Einzelfall zu untersuchen, ob die Störungsphänomene im fehlerhaften Herstellungsprozess entstanden und damit authentisch sind (als Teil der Denotationsebene) und in welchem Falle sie dagegen als authentisierende Ästhetik postproduktiv und damit konnotativ eingesetzt wurden.

Bezüglich der Fotografie weist Roland Barthes bereits 1990 darauf hin, dass derartige Konnotationsverfahren (Ästhetizismus, Syntax, Fotogenität) „strenggenommen nicht zur fotografischen Struktur [gehören]“¹⁶. Eine Strategie des Ästhetizismus ist nach Barthes der Versuch, „sich selbst als ‚Kunst‘ zu bedeuten [...], oder um ein gewöhnlich subtileres oder komplexeres Signifikat herauszustellen, als dies andere Konnotationsverfahren erlauben würden.“¹⁷ Unter anderem ging es ihm dabei um eine beschreibende Unterscheidung zwischen dem „spirituellen Wesen“ gewisser Gemälde, einer „Seinsweise“, die sich bei der Betrachtung offenbare und einer „strukturierten Botschaft“ einer Fotografie, die keine signifikante Einheit derartiger „Seinsweisen“ anbiete. Jene „Spiritualität“ alter Gemälde würde in der Fotografie also konnotativ erzeugt, durch eine „imitierende“ Inszenierung (Pose, Objekt, Montage) oder „eine Komposition, die absichtlich ‚pastos‘ bearbeitet ist“¹⁸ in Anlehnung an Vorbilder aus der Malerei – etwa Aspekte der Unschärfe und des Gegenlichts bei Henri Cartier-Bresson.

Die Bildbearbeitung mit Photoshop bietet nun heute eine ganze Palette von Effekt-Filtern an, die einen malerischen Fake-Duktus synthetisch in die Bilder einrechnen können: Gegenlichteffekte und Weichzeichnungen, gewisse historische (und kulturelle, etwa als poetisch geltende) Phänomene werden dabei postproduktiv simuliert. Neben diesen konnotativen Strategien eines Ästhetizismus wurde zuletzt auch die Montage, wie schon bei Barthes beschrieben, in vergleichender Komposition zur Malerei angewendet mit eben jenem Resultat, Kunst großformatig in die Museen bringen zu können. So können etwa Andreas Gurskys Fotografien mit Jackson Pollocks Malerei oder diejenigen Jeff Walls mit Hokusais Kompositionen in Verbindung gebracht werden.

Im Bereich der dokumentarischen Fotografie tauchen neuerdings Reportage-Arbeiten auf, die nicht nur aufgrund ihrer Nachbearbeitung diskutiert und bisweilen disqualifiziert werden, sondern auch wegen der Verwendung von Software-Filtern (z.B. SW-Filter, Filmkornfilter, Blendeneffekte) und iPhone-Applications (z.B. Hipstamatics, Instagram) als fragwürdig gelten.¹⁹ Dabei ist denkbar, dass auch Störungsphänomene aus der fotochemischen Epoche ins Spiel gebracht werden (Lochkamera und Polaroid-Look), um im Vergleich mit Vorlagen der einst wegweisenden und geschätzten Agentur-Fotografie (z.B. Magnum, Associated Press) zu bestehen. Grundsätzlich lässt sich feststellen, dass dem dokumentarischen Bereich der

.....

16 Barthes 1990, S. 16.

17 Ebd., S. 19.

18 Ebd.

19 Vgl. dazu etwa David Guttenfelders Nutzung der iPhone Application *ShakeItPhoto* für seine Fotografien der Schlacht von Marjah, Afghanistan. Bicker 2010.

Fotografie die radikalsten Veränderungen im Zuge der Digitalisierung widerfahren, denn beinahe jede Auftragsarbeit kann heute von Laien mit Profiausrüstung, wie auch von Profis mit Laienausrüstung, etwa einem iPhone, durchgeführt werden. Tatsächlich gibt es heute immer mehr Journalisten_innen, die Texte schreiben und gleichzeitig das nötige Bildmaterial mitliefern. Bei aufwendigeren Berichten können zusätzliche Bild- und Textinformationen der Nachrichtenagenturen per Software generiert, also passend angeboten und verarbeitet werden. Sie müssen zuletzt von dem bzw. der für die Postproduktion Verantwortlichen druckfähig gesetzt werden. Angesichts dieser Veränderungen versuchen dokumentarisch engagierte Fotografen_innen, ihre Arbeiten kleinformatig in Galerien zu zeigen oder in Eigenregie eigene Fotobücher zu gestalten und zu vertreiben. Solche Bestrebungen können wertvoll werden, weil sich die Medienerinnerung angesichts der Datenflut der Nachrichtenagenturen und informativen E-Formate verflüchtigt und bald kaum mehr archivierbar sein wird. Eine zukünftige Reflexion der Zeitläufe wird aber nur bei freiem Zugriff auf erhaltene Formate möglich sein.

Zukünftig werden die vertrauten Störungsästhetiken veralteter Apparate den neuen, mischtechnischen Looks weichen, da jede Generation mit den ihr eigenen zeitspezifischen Apparaturen und Anwendungen aufwächst. Eine Zuordnung gewisser Störungsmomente wird dadurch noch erschwert werden. Tendenziell muss auch in der zeitgenössischen Kunst ein Prozess der individuellen Autonomisierung und konzeptionellen Konzentration stattfinden, wenn der Laie weiter aufrüstet und sich die Qualität von Profis und Laien produktionstechnisch angleicht und kaum mehr unterscheidbar wird. Wie auch immer man die derzeitige Phase der Digitalisierung bezeichnen mag – es scheint, dass sämtliche authentisierenden Formalismen synthetisch herstellbar werden und sich das Spektrum transmedialer Strategien dazu noch erweitern ließe. In einer Phase, in der versucht wird, eine kreative Operation durch Simulation von Störungsästhetiken glaubhaft erfahrbar zu machen und alle technoiden Applikationen dazu verfügbar werden, mag der/die Künstler_in oder das Künstlerkollektiv sich in eine medienferne (stillere) Auseinandersetzung zurückziehen, um selbst noch als Medium zu wirken in einer Situation, in der alle zur Verfügung stehenden Apparate im Sinne der Ideen technisch justiert werden können und sich weitestgehend unterordnen. Eine gesellschaftliche Ausnahmesituation also, in der auch die mikroelektronischen Einheiten zum Material des Handwerks werden können wie die Ölfarbe, das Papier, die Tonerde und all jene verfügbaren Werkstoffe, die den/die Künstler_in oder das Künstlerkollektiv zur Praxis führen.

Mit dem Begriff der „Postdigitalität“ schafft sich die Medienwissenschaft eine Situation, in der es möglich ist, auf die Vielzahl ästhetischer Trends schnelllebiger Medienformate diskursiv zu reagieren. Gleichzeitig kann der Diskurs dazu beitragen, dass das aktuelle und gleichsam widerständige Potential gewisser künstlerischer Strategien wahrgenommen wird, obgleich es sich bei ihnen um langjährige Praktiken handelt, die sich von den vorherrschenden technologischen Veränderungen kaum haben beeinflussen lassen.

In diesem Sinne wäre etwa die fotografische Arbeit des Künstlers und Biologen Jochen Lempert als „postdigitale“ Praktik deutbar, da es sich dabei ausschließlich

um „rein analoge“, fotochemische Papierversuche handelt, die ausgerechnet jetzt, in dieser Phase der kreativen High-End-Produktion, häufig ausgestellt werden.²⁰

Lemperts Arbeit widmet sich vornehmlich dem Studium von lebenden Organismen im Labor und von Tieren im städtischen Raum. Er präsentiert Handabzüge kleinformatiger Schwarz-Weiß-Negative, die das Filmkorn absichtlich vergrößert abbilden, so dass eine pulvrige Gradation von Grauwerten entsteht. Lempert experimentiert mit Belichtungsweisen, die das Umfeld des Dargestellten vom helleren Grau zum Papierweiß auslaufen lassen, so dass einige Bögen beinahe unfertigen, fragmentarischen Bleistiftskizzen ähneln. Sein gewähltes Papier führt er als Resultat des Experiments im Labor vor. Das Papier wird ohne Rahmung punktuell an Ausstellungswänden fixiert, so dass das Material weiterhin auf Luft und Feuchtigkeitsveränderungen der Räume reagiert und „atmen“ kann. Die großen Bögen und kleineren Fotopapiere in den Vitrinen führen alle technischen Mängel einer fotochemischen Versuchsreihe vor. Eine Poesie des Makels und der Unvollkommenheit wirkt in Lemperts Präsentationen und fokussiert seine Arbeiten auf ein elementares Zeigen ohne jede effekthafte Überhöhung.

Die enge Beziehung zwischen biowissenschaftlicher Studie und fotografischem Laborversuch wird bei der Betrachtung seiner Fotogramme besonders deutlich. Diese Bilder werden allein auf der Oberfläche des Materials erzeugt, indem etwa leuchtende Organismen, Algen oder Glühwürmchen das Papier direkt belichten, oder indem sich im Bildpositiv die Schatten von kleinen Fröschen hell fixieren. Lemperts Bilder entstehen in Versuchsreihen in der Dunkelkammer und im Rahmen seiner alltäglichen Feldforschung.

Die schwarz-weißen Aufnahmen wirken dabei niemals historisierend, sie dokumentieren vielmehr einen sehr spezifischen interdisziplinären und unerwarteten Versuch mit der Fotografie: ein Experiment, bei dem sich Lebendiges in totes, abstraktes Bildmaterial verwandelt. Es handelt sich hier um eine zeichenhafte und zeitlose Studie von lichtsensitiven Abdrucken (*prints/empreintes*), die ausgerechnet im postdigitalen Zeitalter an den Ursprung der Fotografie erinnert.

Beinahe 170 Jahre nach *The Pencil of Nature* (1844/45) knüpfen Lemperts Versuche an die Enthusiasmen zu Zeiten Henry Fox Talbots an, dass die Fotografie eine „Magie der Natur“ sei. Was eine Fotografie zeigte, schien bei der damaligen Bewunderung weniger relevant zu sein als die Frage nach dem Zustandekommen des fotografischen Abdrucks, der immer auf einer physischen Verbindung mit dem Dargestellten beruhte. Die Bilder sind „mit optischen und chemischen Mitteln“ geformt. „Die Hand der Natur hat sie abgedruckt [...]“. Eine fotografische Aufnahme zeigt ein „Schauspiel von Licht und Schatten“, das „sein Abbild (Image) oder seinen Abdruck (Impression) auf dem Papier hinterlassen hat“²¹.

Lemperts fotochemische Praktik reduziert den fotografischen Prozess auf die notwendigen Schritte der Belichtung und der Entwicklung und Fixierung des

.....

20 Beispiel für eine Ausstellung: Jochen Lempert, Galerie der Gegenwart, Hamburg, September 2013.

21 Zit. nach Geimer 2009, S. 17.

Lichts auf Papier – dem Material seiner Präsentationen im Ausstellungsraum. Seine Arbeitsweise klammert eine digitale Produktionskette aus, die fortwährend Oberflächen simuliert und die materiale Präsentation bis zuletzt in Frage stellt; die Kette einer Produktion, die ihrerseits durch kamera- und softwareinterne Einstellungen von Programmierern eine komputierte und kalkulierte Ästhetik anbietet. Sämtliche „Fehler“-Korrekturen (analoger Artefakte) werden heute von der eingebauten Technik selbstständig durchgeführt oder als immerwährende, begleitende Praktik angeboten. Die totale Korrektur fotochemischer „Fehler“ oder auch digitaler Belichtungsfehler wird erst mit der digitalen Nachbearbeitung möglich. Zuvor galten alle dem fotografischen Prozess innewohnenden Artefakte als Folgerealität der Produktion und wurden zuweilen nicht als „Störung“, sondern ganz einfach als bildgebend empfunden. Somit wird auch die inhaltliche Analyse jener neuartigen digitalen Ästhetik (*cleanliness*) erst im Vergleich zwischen den bildgebenden Technologien möglich.

Lempert wählte sein Material (SW-Filme/SW-Chemie) bereits zu Beginn seiner künstlerischen Tätigkeit Anfang der 1990er Jahre. Seine Entscheidung in Schwarz-Weiß zu arbeiten, wirkte auch in der Weise, Motive zu sehen und immerfort neu zu entdecken. Es handelt sich bei den zuletzt ausgestellten Arbeiten zugleich um die Präsentation einer grundsätzlichen Haltung und eines langjährigen Autonomisierungsprozesses innerhalb der Fotografie.

Entgegen allen (technischen) Trends bleibt Lempert dem Material und der Feldforschung verbunden und ist damit heute wieder attraktiv: Alle Stadien der „Berührung“, des Lichts, der Laugen, der lebenden Organismen mit dem Material, berühren zuletzt auch die Betrachter_innen. Ohne Verglasung vorgeführt, werden seine Papiere, einer fotografischen Haut ähnlich, „lebendig“.

Nicht nur im menschlichen Körper kann dem Eigenrauschen etwas Unfassbares innewohnen, auch in den Apparaten bietet es eine gastfreundliche Sphäre für die Gespenster, jene Verlockungen ohne Gegenstück oder bekanntes Muster. [...] Mit der Hinwendung zum vom Rauschen optimal befreiten Digitalen wird die Grundlage dafür gelegt, dunkle, undurchsichtige Bereiche zu bereinigen und die Erscheinungen unkontrollierten Rauschens aus den Maschinen zu vertreiben. [...] Wovon man nicht sprechen kann, darüber muss man schweigen.‘ [Wittgenstein] Aus ihm wird immer öfter ein: ‚Worüber man nicht sprechen kann, was sich nicht beschreiben lässt, soll aus den Abläufen verschwinden.‘²²

.....

22 Dany 2013, S. 37f.

„FOTOGRAMME FÜR DAS 21. JAHRHUNDERT“²³ ?

Im Folgenden soll Lemperts Arbeit „Vier Frösche“ (2010) einer aktuellen Arbeit von Thomas Ruff „phg.04_I“ (2013) gegenüber gestellt werden (Bildquellen Verweis H²⁴). Die Bilder haben ganz offensichtlich nichts miteinander gemein und doch wird ein deklarativer Zusammenhang hergestellt, indem beide Werke als „Fotogramme“ bezeichnet werden. Im Falle Lemperts zurecht, denn es handelt sich um eine Papierbelichtung von vier kleinen springenden Fröschen, deren teils bewegungsunscharfe Körperschatten hier als helle Aussparung, schablonenhaft belichtet und fixiert wurden. Daneben nun die Bilddatei einer 3D-Software, in der zuvor per Mausclick modellierte, teils errechnete Kristalle mit einer synthetisch generierten Licht-Situation versehen wurden, deren Schatten und Reflexionen hierbei algorithmischen Kontrastberechnungen entsprechen. Ein Jahr lang haben Thomas Ruff und sein Team mit der 3D-Software 3D Studio an sechs Computern gleichzeitig gearbeitet, um dieses Bild mit einer neuen Serie an die Galerie David Zwirner in New York liefern zu können. Die Ausstellung „photograms and ma.r.s.“ zeigt außerdem Nasa-Aufnahmen der Marsoberfläche, die Ruff und sein Team so nachbearbeitet haben, dass die Formen nun mithilfe einer 3D-Brille betrachtet werden können.

Der farbige Ausdruck der Datei „phg.04_I“ im Magazin Monopol wirkt auf den ersten Blick wie eine Werbekampagne von Swarovski. Die 3D Brille, die eine Besucherin der Zwirner Ausstellung trägt, kennt man aus den 1970er Jahren. Was ist neu an den Bildern, die im Monopol als „Fotogramme [des] 21. Jahrhunderts“ bezeichnet werden? Sie sind groß, bunt und scharf²⁵, aber kann das die Betrachter_innen noch überraschen? Die Bilder der Werbekampagnen vor der Haustür sind auch groß, bunt und scharf. Sie sind zudem ebenso synthetisch nachbearbeitet.

Ruff bezeichnet sich selbst als Künstler und Bildermacher – nicht als Fotograf. Es handelt sich bei seinen Bildern seit den 2000er Jahren auch nicht mehr um Fotografien. Fotogramme sind nicht mit einer Fotokamera erstellt; Fotos sind sie jedoch, da es sich um lichtensitive Abdrucke aus der Dunkelkammer (Fotovergrößerer) handelt. „phg.04_I“ ist ein in kreativer Anwendung erstelltes Datenformat der Software 3D Studio. Es ist kein Fotogramm. Es entspricht der Sichtbarkeit einer komputierten Datenmenge.

Frösche auf Lemperts Fotos betrachten ist, wie wenn man selbst auf seinen Wegen eine Entdeckung macht. Schaut man auf zu den glatten, verglasten Postern von Ruff, dann ruft diese Art der kalkulierten Perfektion ganz andere Vergleiche auf: Sie erinnern an Kampagnen vor der Haustür, an Schaufenster von Schmuckfilialen, an Diamanten von De Beers. In der Vorstellung mag jeder Krieg, vom Mars aus

.....

23 So Alexandra Wachs Interpretation der Fotogramme Ruffs. Wachs 2012, S. 23.

24 Jochen Lempert, Vier Frösche, 2010: <http://fokussiert.com/2010/04/26/jochen-lempert-das-auge-des-biologen> – Zugriff: 08.08.2016; vgl. Thomas Ruff, phg.04_I, 2012, in: *Monopol Magazin für Kunst und Leben*, Sonderheft DC Open, Berlin, Sept. 2012, S. 22.

25 „I think the success of the so called Düsseldorf School was the preciseness of the image. It was just the sheer sharpness and the size of the image, people had not seen before.“ Thomas Ruff in *Haus der Kunst* 2012.

betrachtet, schön anzuschauen sein: ein funkelndes Glühen vielleicht. In Distanz zum Leben wird der Widerschein des Schrecklichen schön. Doch was genau interessiert Ruff an der Arbeit mit neuen Technologien?

[Okwui Enwezor:] What do you see as the challenge of photography, now that you have gone from the analog to the digital. What is that new frontier for you that perhaps interests you at this particular time? [Thomas Ruff:] I must confess I don't know, because it is not me who is deciding. It is the companies who create new technologies. So I think everybody of us will run after, we are no more able to decide anything we are just running after what people produce and give us as a kind of a Spielgerät. So we have no chance.²⁶

Ruff weiß mit dem Apparat zu spielen – aber nicht mit ihm gegen ihn zu spielen.²⁷ Seine Strategie wirkt weniger autonom als marktorientiert. Er agiert mit seinen Bemühungen als Testperson der Konzerne, indem er Computersimulationen den tradierten Fotogrammen gleich macht und sich von der Verbindung zu den Fotogrammen von László Moholy-Nagy einen öffentlichkeitswirksamen Werbeeffect verspricht. Was er dem/der Betrachter_in damit nachhaltig vermittelt, ist vor allem eine Distanz zum Leben und eine atmosphärische Leere. Ein Ausschnitt dieser Leere mit einer Kennziffer wie „phg.04_I“ kostet 70.000 Euro.²⁸

Als Künstler und Autor kritisiert Hans-Christian Dany die Verführungskraft der digitalen Räume und das Internet als das Land, „wo die Schatten leer sind [...] wie der Charme einer leeren Person, die verführt, weil sich alles Mögliche in sie hineinprojizieren lässt“.²⁹ Demnach muss der/die Betrachter_in angesichts synthetischer Bilder ausfüllen, was Apparat und Operateur nicht zu vermitteln vermögen: die Bedeutung der Wechselbeziehung der neuen Technologien und Maschinensysteme mit dem Menschen. Das synthetische Bild als Bild der „nulldimensionalen Existenzebene [...] ,Nichts“³⁰ lässt sich noch feiern, weil es die Differenz zum „Bild vom Leben“ darstellt, so wie sich dunkle Materie erst als Diskrepanz zwischen beobachteter Materie und bestimmter Masse erklären lässt.

Das virtuelle Bild ist eine Synthese der lichtgewordenen Materie, es ist eine Sichtbarkeit, die in ihrer Inhärenz stattfindet und sich damit begnügt, einfach nur sie selbst zu sein, ohne die Modems zu transzendieren, die es auf numerische Weise steuern. Deshalb erwartet seine Klarheit, sein Strom von Flüssigkristallen nichts

.....

26 Ebd.

27 Siehe Kapitel 5.3. „Apparate Freiheit / Zu den Bedingungen der Möglichkeit ‚gegen den Apparat zu spielen‘“, in Wudtke 2016, mit Bezug auf Vilém Flusser: „Freiheit ist die Strategie, Zufall und Notwendigkeit der menschlichen Absicht zu unterwerfen. Freiheit ist, gegen den Apparat zu spielen. [...] Die Philosophie der Fotografie hat die Aufgabe, über diese Möglichkeit der Freiheit – und damit der Sinnggebung – in einer von Apparaten beherrschten Welt nachzudenken.“ Flusser 1983, S. 73.

28 Siehe Woeller 2014.

29 Dany 2013, S. 84.

30 Flusser 1990, S. 126.

mehr von oben. Seine Schönheit strebt nicht nach der Spur einer unerreichbaren, ewigen (éternelle) Gestalt, sondern verästelt sich und höhlt sich in einem Hohlraum, dessen Widerschein, um ein Wort Péguy's zu verwenden, ‚inwendig‘ (internelle) wäre.³¹

Produkte der puren Imagination und phantasierenden Vorstellungskraft können mit digitalen Werkzeugen so perfekt ins Bild gesetzt werden, dass sie die Betrachter_innen mit ihrer Eindeutigkeit, Brillanz und Klarheit verführen und überzeugen. In Abwendung von den 3D-Modulationen kann hinzugefügt werden: Auch die tradierte Fotografie ist ein Versuch, dem Tempo und der Fülle der Phänomene in dem uns umgebenden Ereignisraum mithilfe einer Komposition, einer favorisierten Farbgebung zu begegnen und das Chaos der Lebenswelt durch einen sorgfältig gewählten Ausschnitt einzugrenzen und in eine stilgebende Präsentation zu überführen. Die Möglichkeiten der nachträglichen Manipulation der Einzelaufnahme sind dabei aber begrenzt. Unintendierte Details müssen akzeptiert werden und können überraschend zum Gelingen eines Motivs – der Generierung von unerwarteten Bedeutungen – beitragen. Es eröffnet sich also eine rückblickende Entdeckung von Zufälligkeiten, ein Spiel mit dem „Unvorhersehbaren“, dem Nicht-Kalkulierten.

Dieses Spiels in und mit der Lebenswelt nehmen sich zunächst auch die Fotografiker_innen³² an, wenn sie mit ihrer Kamera auf die Reise gehen und an ausgesuchten Orten – wissend um die Bildnachbearbeitung – ihr Rohmaterial produzieren. Die Bildnachbearbeitung gibt ihnen ein mächtiges Kontrollwerkzeug an die Hand, nämlich die Möglichkeit, die Aufnahmen entweder nachträglich ihrer zufälligen Details zu entleeren oder aber mit überschüssigen Details und Objekten aufzufüllen. Mit den Worten Martins: die fotografische Struktur in den Strom von Flüssigkristallen hinein zu holen und den Konsistenzraum in einen (der eigenen Intention anhaftenden) Hohlraum zu verwandeln. Damit nicht genug, lassen sich den so gewonnenen Bildprodukten zuletzt noch mit gekonnter Regieführung bildzeretzende Filterungen zufügen, die mit imitierenden Störungselementen auftreten oder als operative Verweise auf historische Fotografien und auf die Dinge im Sein – die Kamera, das Licht, Staub usw. – gelesen werden. Der/die Computerkünstler_in beherrscht die hohe Kunst der Künstlichkeit. Sein/ihr Anliegen ist nicht mehr die Auseinandersetzung mit der Vergangenheit anhand fotografischer Aufzeichnungen, sondern die Konstruktion einer phantastischen Zukunft, zu deren Entwurf die Fotografie nur mehr als Material dient.

.....
31 Martin, 1999, S. 195.

32 Als digitale Fotografiken können alle Fotos bezeichnet werden, die als Computergrafiken interpretiert werden; Gottfried Jäger benutzt die Spezifizierung „Fotografik“ bereits 1988 als Sammelbegriff für alle analogen bildnerischen Verfahren, bei denen fotografische und grafische (zeichnerische, drucktechnische, montierende) Mittel zusammenwirken: „ihr Kennzeichen ist das Zusammenspiel zwischen Apparat (Foto) und Hand (Grafik)“. Jäger 1988, S. 274.

QUELLENVERZEICHNIS

- Arns, Inke/Horn, Gabriele (Hrsg.): *History will repeat itself. Strategien des Reenactment in der zeitgenössischen (Medien-)Kunst und Performance*, Frankfurt am Main, 2007.
- Barthes, Roland: *Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn*, Edition Suhrkamp, Frankfurt am Main 1990.
- Bicker, Phil: „David Guttenfelder’s iPhone Photography: From the Series Photojournalism at the Crossroads“, in: *Time Magazine online*, 29.12.2010, <http://time.com/3774919/photojournalism-at-the-crossroads-2-david-guttenfelders-iphone-photography/#1%20/> – Zugriff: 08.08.2016.
- Cascone, Kim: „The Aesthetics of Failure: ‚Post-Digital‘ Tendencies in Contemporary Computer Music“, in: *Computer Music Journal*, 24/4, Massachusetts Institute of Technology, Winter 2000, S. 12–18.
- Cramer, Florian: „What Is ‚Post-Digital‘“, in: Andersen, Christian Ulrik/Cox, Geoff/Papadopoulos, Georgios (Hrsg.): *Post-digital Research. APRJA Journal*, 3/1, 2014, http://www.aprja.net/?page_id=1291 – Zugriff: 08.08.2016.
- Dany, Hans-Christian: *Morgen werde ich Idiot. Kybernetik und Kontrollgesellschaft*, Hamburg, 2013.
- Flusser, Vilém: *Für eine Philosophie der Fotografie*, hg. von Andreas Müller-Pohle, Edition Flusser Band 3, Göttingen, 1983.
- Flusser, Vilém: „Eine Einbildungskraft“, in: Bohn, Volker (Hrsg.): *Bildlichkeit*, Frankfurt am Main, 1990, S. 115–126.
- Geimer, Peter: *Theorien der Fotografie*, Hamburg, 2009.
- Haus der Kunst (Hg.): „Künstlergespräch: Thomas Ruff und Okwui Enwezor“, München, 2012. http://www.hausderkunst.de/index.php?id=132&no_cache=1&tx_ttnews%5Btt_news%5D=1345&cHash=ecf966def6789ef02f05c8a7715faee1 – Zugriff: 08.08.2016.
- Hayward, Susan: „Digital Cinema/Post-digital Cinema“, in: *Cinema Studies: the Key Concepts*, New York, 2013 (4. Auflage), S. 104–108.
- Jäger, Gottfried: *Bildgebende Fotografie. Fotografik. Lichtgrafik. Lichtmalerei. Ursprünge, Konzepte und Spezifika einer Kunstform*, Köln, 1988.
- Lund, Holger: „Make It Real & Get Dirty! Zur Entwicklung postdigitaler Ästhetiken im Musikvideo“, 2015, in: Kulle, Daniel/Lund, Cornelia/Schmidt, Oliver/Ziegenhagen, David (Hrsg.): *Post-digital Culture*, <http://www.post-digital-culture.org/hlund> – Zugriff: 08.08.2016.
- Martin, Jean-Clet: „Die Mauer des Bildes“, in: Samsonow, Elisabeth von/Alliez, Eric (Hrsg.): *Telenoia. Kritik der virtuellen Bilder*, Wien, 1999, S. 182–195.
- Wach, Alexandra: „Aus der Umlaufbahn“, in: *Monopol. Magazin für Kunst und Leben*, Sonderheft DC Open, Sept. 2012, S. 23.
- Woeller, Markus: „Die simulierte Dunkelkammer. Seine neuen Bilder in der Galerie Johnen nennt Thomas Ruff ‚Fotogramme‘. In Wahrheit sind es digitale Erfindungen“, in: *Der Tagesspiegel online*, 18.01.2014, <http://www.tagesspiegel.de/die-simulierte-dunkelkammer/9350362.html> – Zugriff: 08.08.2016.

ÜBER DIE AUTORIN

Birgit Wudtke, Dr. phil. in art., beschäftigt sich als Künstlerin mit Fotografie, Bildbearbeitung und Fototheorie. Während ihres Auslandsstudiums (2003–2005) arbeitete sie zwei Semester als Assistentin der Bergen Academy of Art and Design. Es folgte eine Workshop-Assistenz bei der Kestnergesellschaft Hannover und Vorträge zum digitalen Fotodesign an der Hongkong

Art School und der Hongkong Academy of Visual Arts. Birgit Wudtke arbeitete mehrere Monate als *Artist in Residence* in Island und Hongkong. Sie beteiligte sich als Künstlerin an zahlreichen Gruppenausstellungen und Projekten verschiedener Künstlergruppen und an Magazinprojekten. In den Jahren 2005 bis 2012 wirkte sie als Mitbegründerin innerhalb des Künstlernetzwerkes *TheBeetoBeeNet*. 2011 begann Birgit Wudtke mit ihrem Forschungsprojekt an der Hochschule für bildende Künste Hamburg, das 2012 mit einer Promotionsförderung von *Pro Exzellenzia* unterstützt wurde. Es folgte die Disputation im Herbst 2015, und eine Publikation erscheint im Transcript-Verlag (Bielefeld) im Sommer 2016 mit dem Titel: *Fotokunst in Zeiten der Digitalisierung. Künstlerische Strategien in der Digitalen und Postdigitalen Phase*.