

Kataloge und Essays | Band 63

TILLMANN DAMRAU | SABINE FUNK

TRADIGITAL

DORTMUNDER | SCHRIFTEN
ZUR KUNST

TILLMANN DAMRAU | SABINE FUNK

TRADIGITAL

NATHALIE BLOCH
LENA BODINGBAUER
ANNE EVERS
DANIEL HAARMANN
JÖRDIS HOLTSMANN
SARAH JÜNGERHANS
EVA KEPA
ANNA LEVINE & DAVID MELLIN
PATRICIA MÄDER
DOĞAN MATAR
ACELYA ÖRDÜ
JAMIN PANIM
PASCAL PASCHKE
NORA REUL
LENA RÜTHER
PIA VAN DEN WYERBERGH
SABINE FUNK & IVAN IOVINE





DRIPPING WITH PIXELS / KLECKSEN MIT PIXELN

PAINTING BETWEEN ANALOGUE AND DIGITAL / MALEREI ZWISCHEN ANALOG UND DIGITAL

In 2017, when the Painting section of TU Dortmund's Department of Art and Material Culture set up a strand for Digital Painting, there were no firm ideas about the potential outcomes. In the same way that digital environments are gradually entering and altering almost every sphere of daily life, digital media and techniques have been seeping increasingly into traditional painting and giving rise to *tra-digital* blends. Opening painting up more broadly and confronting it with digital options and influences promises to be an interesting exercise. What can the new tools do that cannot be done by analogue means? Where are the limitations, where is the room for expansion, and what might the additional benefits be?

As the probing and testing cautiously began, it seemed reasonable to imitate and perhaps even perfect what had already been achieved on canvas with brush and paint. However, it was only by letting go of expectations which at first seemed intuitively obvious that empirical enquiries into the newly emerging and as yet unfathomed sequels for painting could properly begin. An appetite for experimentation had been whetted: painting could be discovered afresh, re-understood, re-examined, discarded or challenged. The digital process is a catalyst for revisiting concepts like original and copy, authorship and reproduction, genuine and authentic. Materials and materiality can no longer be taken for granted but have themselves become objects in this research. Painting is usually associated with a haptic surface. The new digital options unleash it from that traditional categorization, prompting new departures and self-reflection. Rather than being obsolete and retrograde, as widely thought, the traditional medium of painting seems, on the contrary, to have been liberated, strengthened and revitalized by the new developments. Art critic Larissa Kikol describes this new openness and freedom in her article "Remmidemmi!" in a volume of *Kunstforum International* devoted to the liberation of the genre in 2020: "Painting is not currently under pressure to demonstrate its intellectual credentials... We can laugh again, the party continues."¹

Als 2017 das Fachgebiet Malerei am Institut für Kunst und Materielle Kultur der TU Dortmund einen Schwerpunkt *Digitale Malerei* einrichtete, gab es noch keine festen Vorstellungen von zukünftigen Ergebnissen. So wie sich digitalere werdende Umgebungen vermehrt in fast alle Bereiche unserer alltäglichen Lebenswelten mischen und diese verändern, wirken auch die Einflüsse digitaler Medien und Techniken auf Formen traditioneller Malerei ein und lassen dabei *tra-digitale* Zwischenformen entstehen. Die Möglichkeit die Malerei zu öffnen und mit den digitalen Wegen und Einflüssen zu konfrontieren war neu und führte zu Fragen und Herausforderungen: Was können die neuen Tools, was analog nicht geht? Wo befinden sich Grenzen, wo mögliche Erweiterungen und worin liegt der Mehrwert dieser digitalen Strategien?

Beim ersten Herantasten und Ausprobieren war es naheliegend, das zu imitieren und möglicherweise zu perfektionieren, was bereits auf der Leinwand mit Pinsel und Farbe möglich war. Doch erst durch das Loslassen der intuitiv naheliegenden Erwartungen, konnten die gerade entstehenden und noch unergründeten Anschlussmöglichkeiten der Malerei empirisch erforscht werden. In experimentellen Settings konnte Malerei neu entdeckt, verstanden, untersucht, wieder verworfen und hinterfragt werden. Der digitale Prozess gab Anstoß, Begrifflichkeiten wie Original und Kopie, Autor*innenschaft und Vervielfältigung, Echtheit und Authentizität erneut zu überdenken. Das Selbstverständnis von Materialität wurde ebenso in Frage gestellt und Teil der Untersuchungen. Für gewöhnlich wird Malerei mit haptischen Oberflächen verknüpft. Die neuen digitalen Möglichkeiten lösen sie von dieser tradierten Zuordnung und stoßen sie zu Weiterentwicklung und Selbstreflexion an. Anstatt sie zu überholen und zurückzulassen, wie anfangs vielfach vermutet, erscheint das Medium gegenteilig wie befreit und aus den neuen Entwicklungen gestärkt und lebendig hervorzu kommen. Die Kunstkritikerin Larissa Kikol be-

schreibt 2020 in ihrem Artikel „Remmidemmi! – Zur Gegenwartsbefreiung der Malerei“ genau diese neue Offenheit und Freiheit: „Malerei steht gegenwärtig nicht unter dem Druck, sich intellektuell beweisen zu müssen... Es darf wieder gelacht werden, die Party geht weiter.“¹

Dass dies ebenso für die digitalen Strömungen in diesem Medium gilt, beweisen auch die vielfältigen Ergebnisse im Forschungsgebiet *Malerei, Digital & Expanded Painting*: Neben dem Erproben verschiedenster technischer Herangehensweisen und Präsentationsformen entstehen hier unterschiedliche inhaltliche Auseinandersetzungen. Wie in der traditionellen Malerei ist es im Digitalen zunächst ebenfalls möglich, sich forschend oder spielerisch mit Farbe, Fläche und Komposition zu beschäftigen. Einige der abstrakten oder gegenstandslosen Arbeiten versuchen hierbei, die Möglichkeiten der Malerei im Digitalen neu herauszufordern und Antworten auf die Fragen der Malerei *an sich* zu formulieren. Es tauchen aber auch vielfach aktuelle gesellschaftliche oder politische Themen in den Arbeiten der Studierenden auf, wie beispielsweise Ausgrenzung und Zugehörigkeit oder Selbstdarstellung in sozialen Medien. Einige Arbeiten setzen sich zudem mit dem Thema der Alltagsbewältigung und der damit verbundenen digitalen Bilderflut auseinander und verarbeiten *found footage*² zu neuen überfordernden Collagen oder reizüberflutenden Videospielen. Inhalte verschiedenen Ursprungs werden hierbei kombiniert, verfremdet oder *remixed*. Die neuen Arbeitsweisen lassen Vervielfältigung, Überlagerung und ständige Editierbarkeit zu und machen dies gleichzeitig zu einem weiteren Thema ihrer (Selbst-)Reflexion.

Die digitalen Einflüsse in der Malerei eröffnen viele weitere Möglichkeiten, das Medium an sich zu offenbaren, indem beispielsweise Glitches, also digitale Fehler oder Störungen, Pixel, grafische Icons, Memes oder Zitate der verwendeten Software eingearbeitet, in eine zeitgenössische Gesellschaftssprache übersetzt und damit offengelegt werden. Physischer und digitaler Raum überschneiden sich mehr und mehr: Um eine Aufmerksamkeit hierfür zu schaffen, werden in einigen Arbeiten die Grenzverläufe und Übergänge zwischen diesen beiden Sphären ausgelotet, indem diese überlagert, animiert, ineinander kopiert oder aufeinander projiziert werden. Im Spiel miteinander erweitern sie sich gegenseitig und stellen sich gleichzeitig in Frage. Augmented und Virtual Reality eröffnen zusätzlich neue Möglichkeits- und Erfahrungsräume.

Mittlerweile scheint sich *das Digitale* in der Malerei mehr und mehr verselbstständigt zu haben. Es ist integriert und teilweise verschmol-

The same applies to the digital currents in this medium, as versatile findings from research in the field of *Digital & Expanded Painting* have demonstrated: apart from analysing a wide range of procedural techniques and presentation formats, it has generated some very different approaches to content. As with traditional painting, it is equally possible in the digital sphere, a priori, to investigate or play with colour, shape and composition. Some abstract and non-representational works have attempted to question the potential of painting in new ways by exploring digital options and to formulate answers to questions about painting *per se*. But frequently students' work also touches upon current social or political issues, such as exclusion and belonging, or self-styling in social media. Some projects address coping with present life and its formidable flood of digital imagery, reworking *found footage*² to make new overloaded collages or hyperstimulating video games. Content from different sources is combined, alienated or *remixed*. These new methods permit reproduction, overlays and permanent editability, at the same time offering another topic for (self-) reflection.

The digital influences on painting present many more opportunities to unmask the medium itself by, for example, incorporating glitches, pixels, graphic icons, memes or software citations, translating these into contemporary social jargon and in the process exposing them. As in everyday life, physical and digital space encroach upon each other more and more. To draw attention to this, some works explore the boundaries and transitions between the two spheres by superimposing them, animating them, pasting them inside each other or projecting them onto each other. Through this interplay they are reciprocally expanded and questioned. Augmented and virtual reality, moreover, unfurl entirely new spaces for opportunity and experience.

By now the *digital* in painting seems to have evolved into a life of its own. It has been integrated into and in some respects merged with other media, without any judgmental distinction being applied to *old* and *new*. The digital options complement and inspire traditional painting – and vice versa. Increasingly, analogue and digital elements demand that each be contemplated in relation to the other. New, uncustomary results and perspectives arise. Habits of perception are undermined. Recent developments, not least in the dynamic course of digital transformation, can be illuminated and dissected from new angles. Where painting is headed remains an open and exciting question. The latest currents are stimulating new ideas and expanding the scope for intensive research.

Some of the exhibited works can be seen in this volume. They form part of a development and document an interim status in the research into the new medium. They were shown at the exhibition TRADIGITAL on the floor of the university Campus Stadt at the Dortmund U from 7 December 2019 until 2 February 2020.

A big thank you is due to everyone involved in promoting the exhibition and helping to put it on. We are grateful to the university staff under Professor Barbara Welzel for the seamless collaboration, to Dr Niklas Gliemann, the curator responsible for TU Dortmund's exhibitions at the Dortmund U, and Candan Bayram, head of the marketing unit at TU Dortmund. We cordially thank TU Dortmund and TU I Kultur for funding the exhibition and the catalogue. In addition, we are indebted to the Painting team at TU Dortmund and especially to Jutta Niggemann, Sarah Jüngerhans and the late Uwe Penner, who is deeply missed, for their all-round support. Credit must go, as well, to Mareile Zimmermann for accompanying the project with her camera and to Sandra Opitz for her creative commitment in designing this publication.

We are particularly grateful to the students and artists who took part: Nathalie Bloch, Lena Bodingbauer, Anne Evers, Daniel Haarmann, Ivan Iovine, Jördis Holtmann, Sarah Jüngerhans, Eva Kepa, Anna Levine, Patricia Mäder, Doğan Matar, David Mellin, Acelya Ördü, Jamin Pamin, Pascal Paschke, Nora Reul, Lena Rüter and Pia van den Wyenbergh. Without their lack of prejudice and delight in experimenting, this exhibition would have been a very different one. Very special thanks to Professor Tillmann Damrau, whose enthusiasm, confidence and openness constantly spawn and spur new visions :)

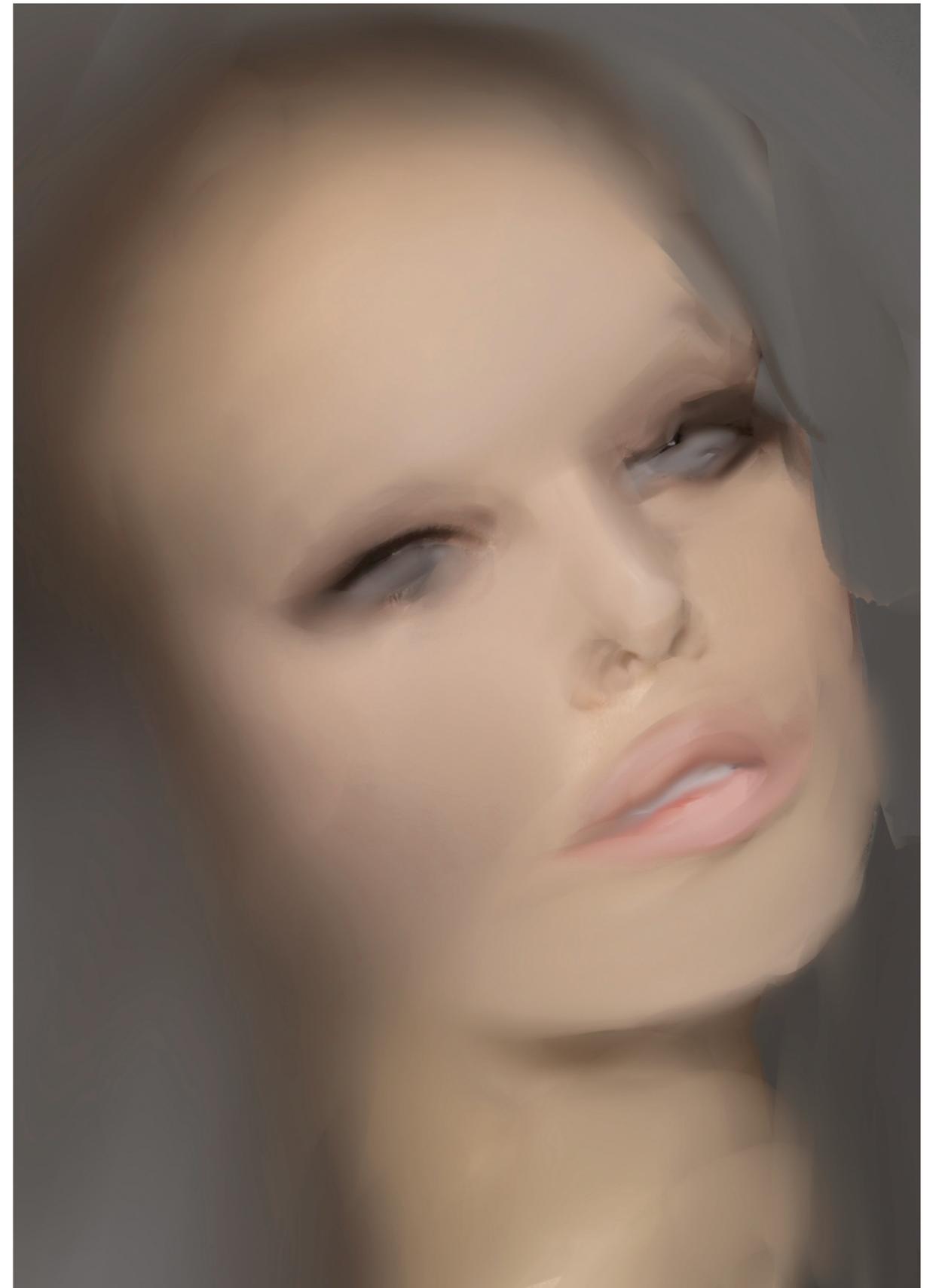
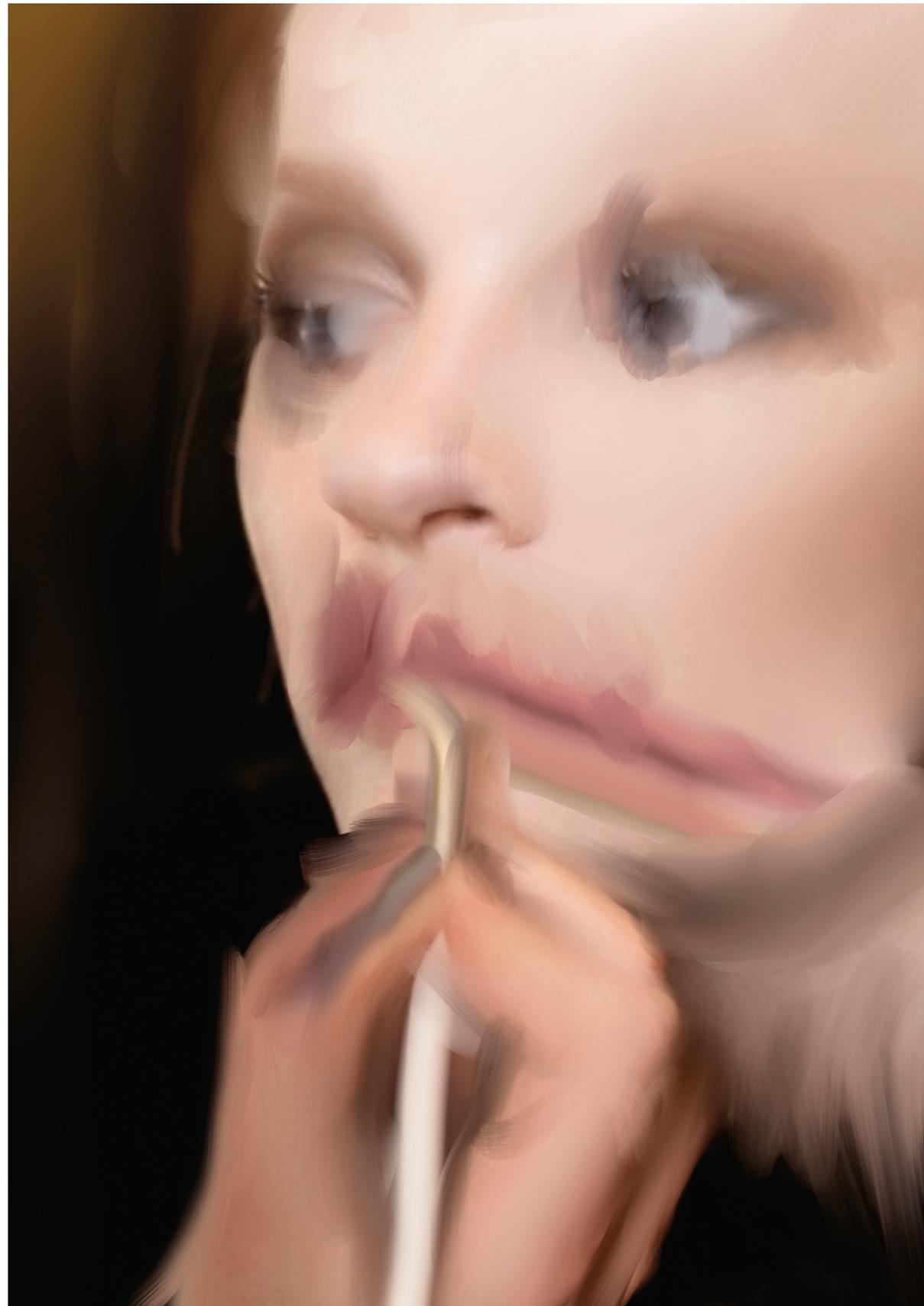
-
- 1 See KIKOL, Larissa: Remmidemmi! In: Bechtloff, Dieter (ed.): Kunstforum International. Gegenwartsbefreiung Malerei. Tendenzen im 21. Jahrhundert. vol. 268. Rossdorf: TZ-Verlag 2020, p.56. / Vgl. KIKOL, Larissa: Remmidemmi! In: Bechtloff, Dieter (Hg.): Kunstforum International. Gegenwartsbefreiung Malerei. Tendenzen im 21. Jahrhundert. Bd. 268. TZ-Verlag, Rossdorf 2020, S.56.
 - 2 The term "found footage" derives originally from the film world, where it referred to works made up entirely or partially of material not shot or conceived by the filmmaker. This material is often removed from its original context, with new meanings emerging from the montage. Use of the term has recently been extended to other artistic media, such as collage. / „found footage“: „Gefundenes Bildmaterial“. Ursprünglich stammt der Begriff aus dem Filmbereich und wurde „... für solche Werke benutzt, die ganz oder teilweise aus Material bestehen, welches nicht von den Filmemachern selbst erstellt oder konzipiert wurde“. Oft wird das Material „aus seinem ursprünglichen Kontext“ gelöst und durch die Montage neu gedeutet. Die Bedeutung wird häufig auch auf andere künstlerische Medien wie bspw. die Collage übertragen. Vgl.: https://de.wikipedia.org/wiki/Found_Footage (letzter Zugriff: 30.06.2022).

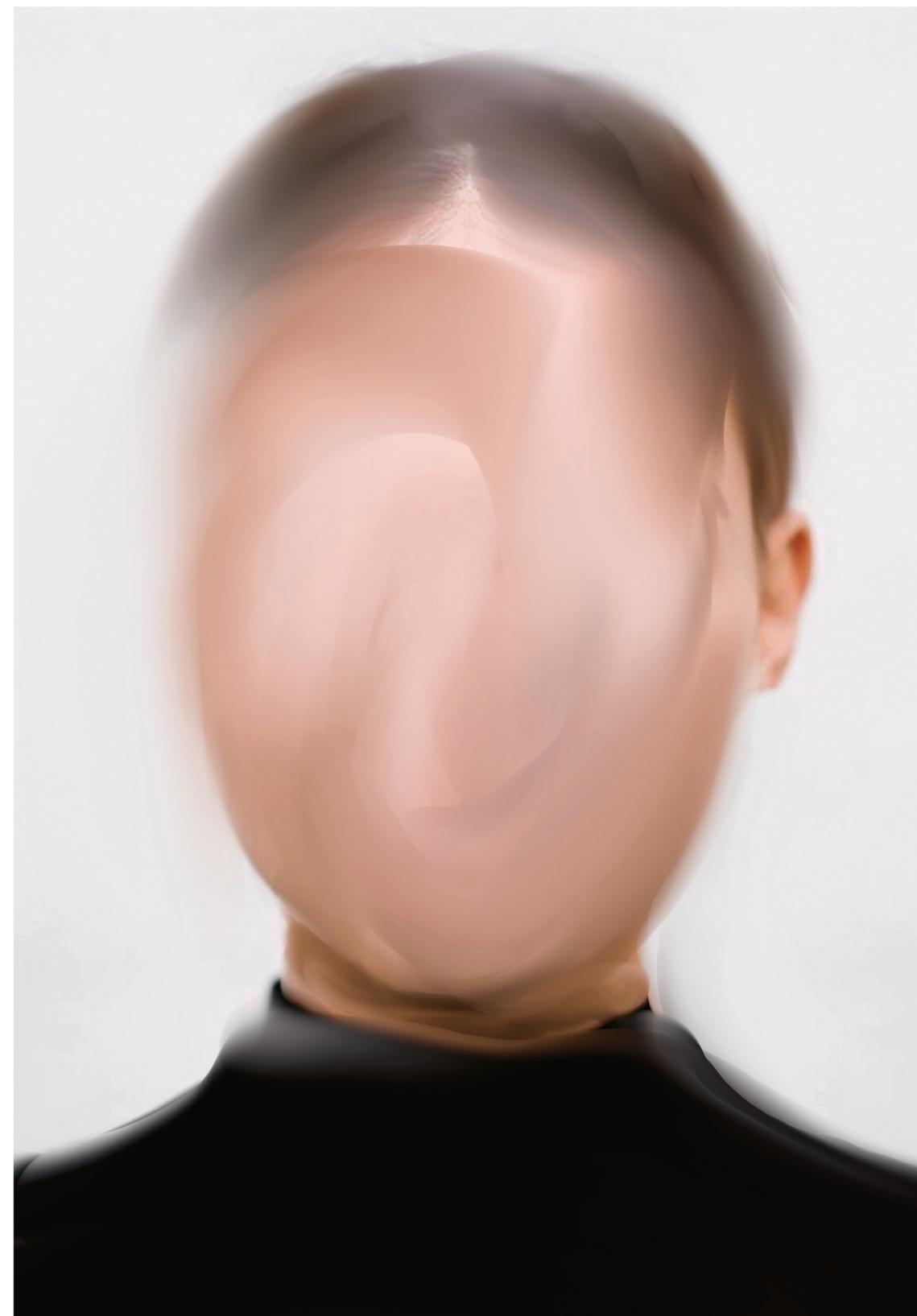
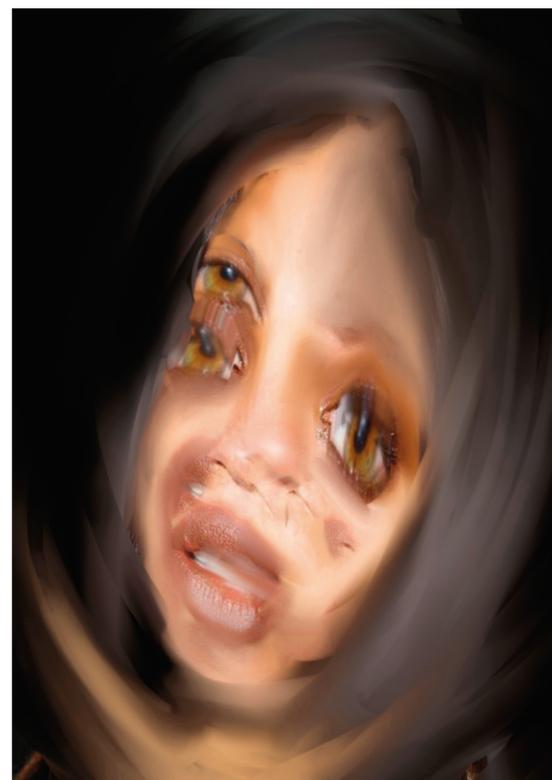
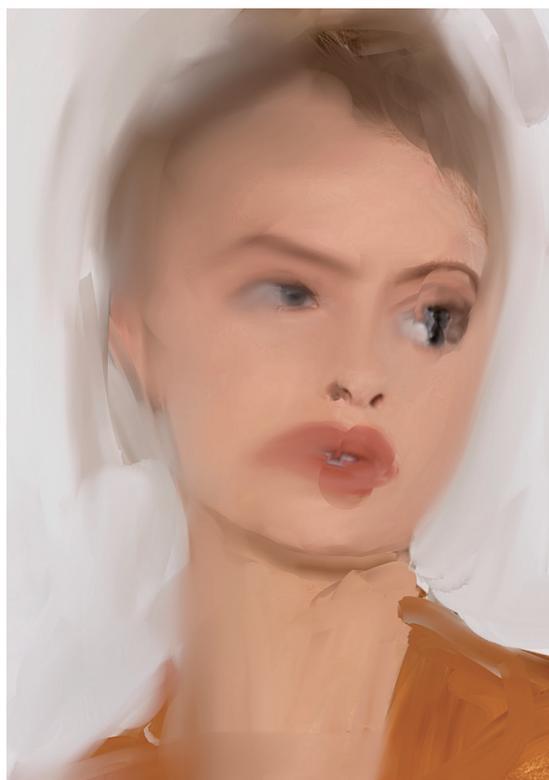
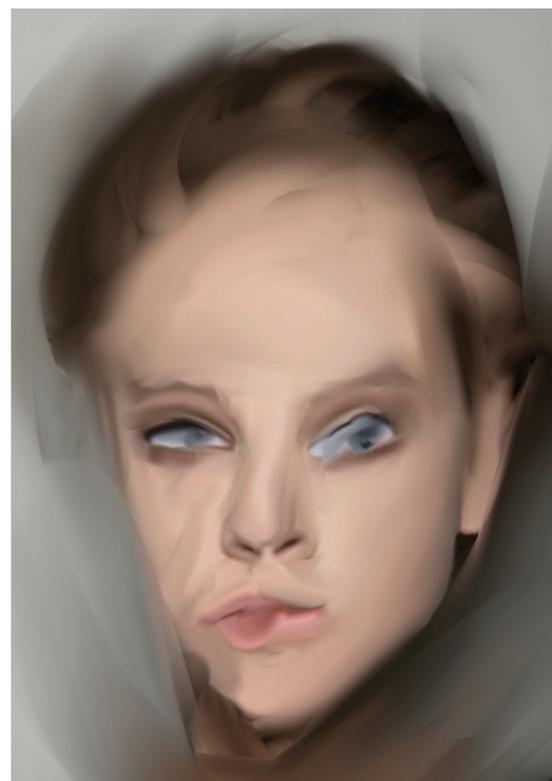
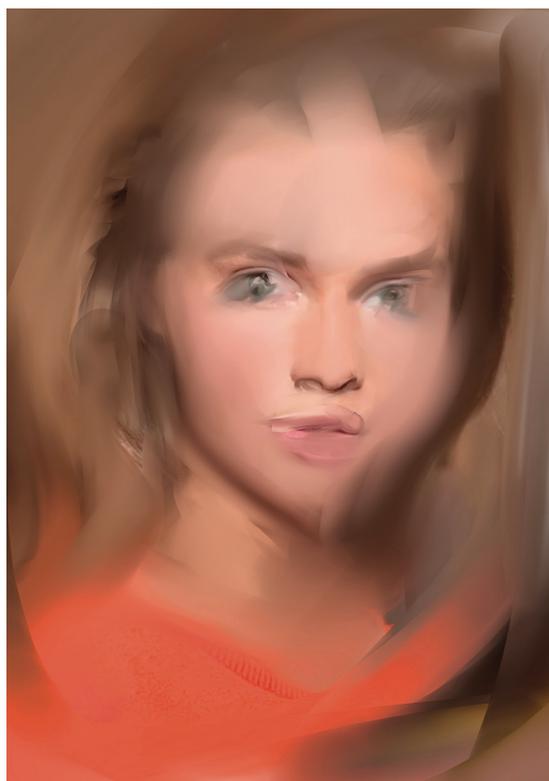
zen in und mit den anderen Medien, ohne hier wertend zwischen *alt* und *neu*, Tradition und Innovation zu unterscheiden. Die digitalen Möglichkeiten ergänzen und inspirieren die traditionelle Malerei – und umgekehrt. Ebenso fordern sich das Analoge und das Digitale ständig gegenseitig dazu auf, sich in Bezug zueinander zu setzen und selbst zu überprüfen. Es entstehen neue, ungewohnte Ergebnisse und Perspektiven, Wahrnehmungsgewohnheiten werden irritiert. Die Entwicklungen – auch im Zuge der digitalen Transformationsdynamik – können aus neuen Blickwinkeln beleuchtet und hinterfragt werden. Es bleibt offen und spannend, wohin die Malerei sich entwickelt, der Spielraum für intensive Forschung ist eröffnet.

In diesem Band sind einige der ausgestellten Arbeiten zu sehen – sie sind Teil einer Entwicklung und dokumentieren einen Zwischenstand in der Forschung zum neuen Medium. In der Ausstellung TRADIGITAL auf der Hochschultage Campus Stadt im Dortmunder U wurden sie vom 07. Dezember 2019 bis zum 02. Februar 2020 gezeigt.

Ein großer Dank gilt allen Beteiligten, die die Ausstellung unterstützt und bei ihrer Realisierung mitgewirkt haben. Wir bedanken uns für die gute Zusammenarbeit auf der Hochschultage bei der wissenschaftlichen Leitung Prof. Dr. Barbara Welzel, dem wissenschaftlichen Kurator Dr. Niklas Gliemann sowie der Leiterin des Referats Hochschulmarketing Candan Bayram der TU Dortmund. Für die finanzielle Förderung der Ausstellung und der Publikation danken wir herzlich der TU Dortmund und der TU I Kultur. Des Weiteren bedanken wir uns beim Malerieteam der TU Dortmund, insbesondere bei Jutta Niggemann, Sarah Jüngerhans und dem zwischenzeitlich leider verstorbenen Uwe Penner, den wir sehr vermissen, für ihre umfassende Unterstützung. Mareile Zimmermann danken wir für die fotografische Begleitung des Projekts, Sandra Opitz für ihr gestalterisches Engagement beim Erstellen dieser Publikation.

Besonders herzlich bedanken wir uns bei den beteiligten Studierenden und Künstler*innen Nathalie Bloch, Lena Bodingbauer, Anne Evers, Daniel Haarmann, Ivan Iovine, Jördis Holtmann, Sarah Jüngerhans, Eva Kepa, Anna Levine, Patricia Mäder, Doğan Matar, David Mellin, Acelya Ördü, Jamin Pamin, Pascal Paschke, Nora Reul, Lena Rüter und Pia van den Wyenbergh, ohne deren Unvoreingenommenheit und Experimentierfreude diese Ausstellung eine ganz andere geworden wäre. Ein ganz besonderer Dank gilt Prof. Tillmann Damrau, dessen Begeisterungsfähigkeit, Vertrauen und Offenheit stets neue Visionen hervorbringt und ermöglicht :)





EVA KEPA







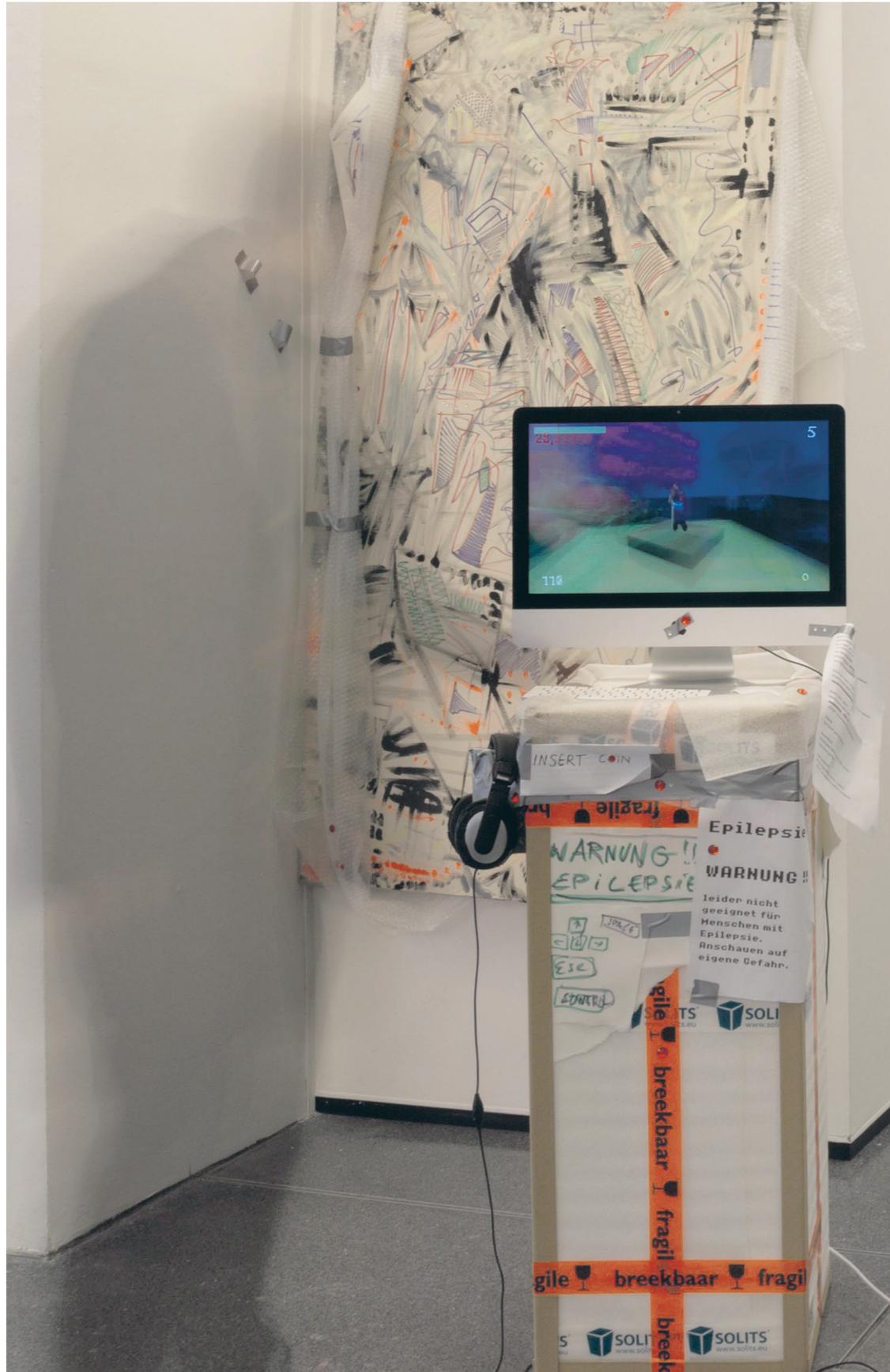
beamed with joy, Digitale Malerei auf Fotografie, Beamer-Installation/ Digitaldruck auf Papier, 2019

LENA BODINGBAUER



DOGAN MATAR





PAINTING! / MALEREI!

"EXPERIMENT ESCORTS US LAST"¹
EMILY DICKINSON

"La peinture est morte, à dater de ce jour!" ("As of today, painting is dead!") So the French history painter Paul Delaroche is said to have exclaimed when he was first shown a photograph, in this case a daguerreotype, in the late 1830s. Whether Delaroche actually spoke those words is uncertain, because they were attributed to him much later, by Gaston Tissandier, in his book "Les Merveilles de la Photographie", published in 1873.² Anyway, Paul Delaroche did not give up painting after his encounter with photography. On the contrary, like many other painters of the nineteenth century, he tapped into the potential that photography could offer him for his painting.³

Of course, the remark attributed to Delaroche chimes very well with forecasts of the imminent death of painting that have rung out in ever new variations since the advent of photography. And even if painting was not always doomed to be put out of business altogether, certain types of it were lightly dismissed as relics of art history by whichever avant-garde was setting the tone at the time. The When and Why of this demise varied, but they always had to do with the fact that the traditional visualization processes summarized under the technically pertinent label *painting* no longer seemed compatible, for various reasons, with progress. Repeatedly, artistic modernism accused painting of an anachronistic approach to reality and of collaborating with old and outdated forces.⁴

Progress, as Lyotard tells us, is the double narrative of modernity: on the one hand, the narrative of ever new insights, our constantly expanding knowledge and technical prowess, and on the other its counterpart, the narrative of human emancipation, of more and more freedom for us all.⁵

„La peinture est morte, à dater de ce jour!“ „Seit heute ist die Malerei tot.“, das soll der französische Historienmaler Paul Delaroche ausgerufen haben, als ihm Ende der achtzehnhundertdreißiger Jahre zum ersten Mal eine Fotografie, in diesem Fall, eine Daguerrotypie gezeigt wurde. Sicher ist es allerdings nicht, dass Delaroche die Äußerung tatsächlich so gemacht hat, denn diese wird ihm erst sehr viel später zugeschrieben, von Gaston Tissandier, in dessen 1873 erschienenem Buch „Les Merveilles de la Photographie“.² Paul Delaroche hat das Malen nach seiner Begegnung mit der Fotografie aber nicht aufgegeben. Im Gegenteil, wie viele andere Maler des neunzehnten Jahrhunderts auch, hat er hat die Möglichkeiten der Fotografie für seine Malerei genutzt.³

Selbstverständlich passt die dem Maler Paul Delaroche zugeschriebene Bemerkung sehr gut zu der seit dem Aufkommen der Fotografie in immer neuen Varianten vorgetragenen Prognose vom nahen Ende oder vom Tod der Malerei. Auch wenn der Malerei nicht immer generell der Garaus gemacht werden sollte, wurden zumindest bestimmte Arten von Malerei durch die jeweils tonangebenden Avantgarden leichtthin als Relikte der Kunstgeschichte entsorgt. Je nachdem, wie dieses Ende im Detail hergeleitet und vorhergesagt wurde, immer hatte es damit zu tun, dass die tradierten, unter dem technisch grundierten Label *Malerei* zusammengefassten Visualisierungsverfahren, dem Fortschritt aus verschiedenen Gründen nicht mehr kompatibel zu sein schienen. Die Malerei sah sich deshalb in der Moderne immer wieder konfrontiert mit der Diagnose eines von ihrer Seite anachronistischen Herangehens an die Wirklichkeit und einer damit verbundenen Komplizenschaft mit dem Alten und Überlebten gegen den Fortschritt.⁴

Fortschritt meint hier mit Lyotard das doppelte Narrativ der Moderne, einerseits die Erzählung vom steten Zuwachs an Erkenntnis, der unablässigen Ausweitung unseres Wissens und unseres technischen Zugriffs auf die Welt sowie, damit verbunden, die Erzählung von der Emanzipation des Menschen, von unser aller zunehmenden Freiheit.⁵

Schließlich blieb es für die Malerei auch nicht bei der Konkurrenz durch die Fotografie. Zum Ende des neunzehnten Jahrhunderts kam auch noch der Film dazu, dessen von einem Projektor animierte, fotografische Bildfolgen jede Alltäglichkeit zur Sensation machten und ein bis dahin ungekanntes Resonanzverhältnis herstellten, zwischen dem Publikum und einem technisch erzeugten Bildablauf, der eine Welt in Bewegung vergegenwärtigte. Damit hatte die von Leon Battista Alberti schon 1435/36 für die Malerei formulierte Forderung, Bilder sollten körperlich und seelisch bewegte Menschen zeigen, eine attraktive neue Möglichkeit der technischen Umsetzung zur Verfügung.⁶ Dank der Entwicklungen in der Drucktechnik und der Vermarktung konnten sich Zeitungen und Zeitschriften, als Illustrierte vor allem, massenwirksam des Bildes zur Ergänzung und Erweiterung der Texte bedienen.⁷ Ab der Mitte des zwanzigsten Jahrhunderts dann etablierte sich das Fernsehen als audiovisuelles Alltagsmedium und mit der Videotechnik wurde bald noch ein weiteres Aufzeichnungs- und Wiedergabeformat für Bild- und Klangfolgen entwickelt und am Markt durchgesetzt. Seit den neunziger Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts dann hat die Digitalisierung den verschiedensten Bildtypen Möglichkeiten erschlossen, die bis dahin kaum vorstellbar gewesen sind und deren Verfügbarkeit und Ubiquität durch die populären Social Media-Plattformen flagrant präsent ist. Die katastrophisch getönte, auch in der Wissenschaft vielfach gebrauchte Metapher von der Bilderflut⁸ hat diese Entwicklung bis heute begleitet.

Lange Zeit galt das Foto als Standardreferenz für Bildlichkeit.⁹ Das Paradigma Fotografie wird meines Erachtens seit einiger Zeit jedoch abgelöst vom Paradigma Display, das sich herausbildet im gewohnheitsmäßigen Umgang mit den multimodalen und interaktiven Medienarrangements, die uns von digitalen Interfaces präsentiert werden. Dieser ‚Paradigmenwechsel‘ verdankt sich sicher auch der zunehmend erodierten Authentizitätssuggestion der Fotografie, ausgelöst durch die immer differenzierteren Möglichkeiten digitaler Bildmanipulation, die Fotografie als Computational Photography etabliert haben.¹⁰ Die Digitalisierung hat einen grundlegend neuen Umgang mit Bildern hervorgebracht und unser Verständnis von Bildern noch einmal entscheidend verändert. Bilder sind auf den diversen Endgeräten mit Hilfe entsprechender Programme, Funktionen und Apps mehr oder wenig einfach zu generieren und zu bearbeiten. Professionelle Kompetenzen sind hierfür nicht mehr unbedingt die Voraussetzung. Bilder sind damit im Alltag für sehr unterschiedliche Gestaltungsinteressen und Kommunikationsbedarfe in den verschiedensten

For painting, once the dominant pictorial medium, photography was not to be the final competitor. The end of the nineteenth century saw the advent of film, whose strings of photographic images animated by a projector could turn any trivial event into a sensation, establishing an unprecedented resonance between the audience and a sequence of technically generated frames that visualized a world in motion. Here lay another exciting new opportunity, thanks to engineering, to meet the criterion formulated by Leon Battista Alberti back in 1435/36 that pictures should present people moved in body and soul.⁶ Developments in printing and marketing enabled newspapers and journals, especially illustrated magazines, to put images to mass effect as additions and extensions for text.⁷ Then, from the middle of the twentieth century, television took hold as an audiovisual medium in ordinary homes, and before long video swept the market as another recording and playback format for tracks of image and sound. Since the 1990s, digitization has created unimagined potential for using all kinds of imagery, its flagrant availability and ubiquity underpinned by popular social media platforms. All along, these developments have elicited a flood metaphor, even in academic publications, that is tinged by connotations of disaster.⁸

For a long time, the photograph was considered the standard reference for pictoriality.⁹ In my opinion, however, the *paradigm of the photograph* has, for some time, slowly been replaced by the *paradigm of the display*, which is emerging from the habitual handling of the multi-modal and interactive media arrangements presented to us by digital interfaces. This ‘paradigm shift’ certainly owes something to the erosion of photography’s suggestion of authenticity, provoked by the proliferating possibilities for digital image manipulation which have established photography as computational photography.¹⁰ Digitization has brought about a fundamentally new way of dealing with images and has, once again, decisively changed our understanding of what images are. Images can be edited more or less easily on various end devices with the help of the relevant software, functions and apps. Professional skills are no longer necessarily required. This has made images ordinarily available to meet a wide range of design interests and communicative needs in a variety of contexts. Our experience of the “plasticity”¹¹ of digitally generated images is a key feature of how we interact with them. Moreover, through the interweaving of image and text formats, the displays of our digital end devices present images as elements within interfaces that enable us to select and manage additional functionalities. The interactivity of displays, virtual and augmented reality allows and requires us to work with and within images. More and more, we are agents in extended pictorial worlds. We are dealing with a new

continuum of visibility, and if you add sound, even audiovisuality.¹² The boundary between text, image, and object begins to blur here. Our physicality is also being re-situated by digital visibility and how we deal with its particular materiality.¹³ It is increasingly important, then, to develop a differentiated understanding of the range, functioning, and peculiarities of visual presence and meaning production in the various media.

I would boldly venture the hypothesis that, given the abundance and potential of overwhelming contemporary image production of sometimes unbelievable technical complexity,¹⁴ if we still paint pictures (by hand) that has to do with the fact that art and hence painting in modern Europe since the late sixteenth century have been part of a development or – more pointedly – a revolution¹⁵ driven by the emerging natural sciences and their response to the world founded on an attitude of technical experiment.¹⁶ A world that Francis Bacon (1561–1626) thought must be “forced out of her natural state, and squeezed and molded” because the actual nature of things, when thus questioned by human art, revealed itself more easily than in its untouched state.¹⁷ For us today, this formulation unquestionably contains an element of violence, which has been rooted from the outset in what was once commonly called technical progress.¹⁸

For Theodor W. Adorno, accordingly, the experimental was a synonym for all that was violently, shockingly new in works of modern art.¹⁹ For Christoph Menke, every piece of art is an experiment, with a clear stress on the emancipatory questioning of routine in approaches to the world.²⁰ In the context of artistic research, experiment as artistic practice has been discussed and differentiated, with reference to the work of Hans-Jörg Rheinberger, as a common stock in the methodologies of artistic research and science, especially the natural sciences.²¹

The natural sciences that emerged in modern Europe standardized observation by beginning to develop apparatus and experimental settings to make the observation of nature independent of the situational sensitivities of observers and the claims of conventional hearsay. The situations, i.e. the experimental settings and the observations, could ideally be repeated and systematically verified. This brought mediatization to the observation of the world.

The world presented²² itself from now on as a collection of “epistemic things”²³ in the medium of an experimental setting embedded in a scientific discourse. This was accompanied by a discussion about the

Zusammenhängen verfügbar. Die Erfahrung der „Plastizität“¹¹ digital generierter Bilder ist ein wesentliches Element unseres Umgangs mit diesen. Die Displays unserer digitalen Endgeräte präsentieren Bilder dazu in der Verschränkung von Bild- und Textformaten als Elemente von Interfaces, die den Aufruf und die Steuerung weiterer Funktionalitäten erlauben. Die Interaktivität der Displays, der Virtual und Augmented Reality ermöglichen und fordern das Handeln mit und in Bildern. Mehr und mehr sind wir Akteur*innen in erweiterten Bildwelten. Wir haben es mit einem neuartigen Kontinuum von Visualität, wenn man die Töne hinzunimmt, sogar von Audiovisualität zu tun.¹² Die Grenze zwischen Text, Bild und Gegenstand beginnt hier zu verschwimmen. Auch unsere Körperlichkeit wird durch die digitale Visualität und den Umgang mit deren besonderer Materialität neu situiert.¹³ Immer wichtiger ist es somit, ein differenziertes Verständnis für die Bandbreite, das Funktionieren und die Eigenheiten visueller Präsenz und Sinnproduktion in den verschiedenen Medien zu entwickeln.

Beherzt möchte ich hier die These wagen, dass wir angesichts der Fülle und der Möglichkeiten einer überwältigenden und technisch teils unglaublich aufwändigen zeitgenössischen Bildproduktion¹⁴ immer noch Bilder (von Hand) malen, auch damit zu tun hat, dass die Kunst und damit auch die Malerei im neuzeitlichen Europa ab dem späten sechzehnten Jahrhundert eine Entwicklung oder – pointierter – eine Revolution¹⁵ durch die sich herausbildenden Naturwissenschaften mitvollzieht, welche der Welt von nun an mit einer technisch-experimentellen Grundhaltung begegnen.¹⁶ Einer Welt, von der Francis Bacon (1561–1626) meinte, dass diese „durch die Kunst und Hand des Menschen aus ihrem natürlichen Zustand herausgezogen und geknetet und geformt“ (Übersetzung T.D.) werden müsse, weil die tatsächliche Natur der Dinge, so durch menschliche Kunst befragt, sich leichter verriete, als in deren unangetastetem Zustand.¹⁷ Für uns heutige Menschen enthält die Formulierung fraglos ein Moment von Gewalt, das dem, was landläufig einmal technischer Fortschritt hieß, von Anfang an eingesenkt gewesen ist.¹⁸

Für Theodor W. Adorno war dementsprechend das Experimentelle ein Synonym für das Gewalttätige und Schockierende des Neuen in den Werken der Kunst der Moderne.¹⁹ Für Christoph Menke dann ist generell jedes Kunstwerk ein Experiment, mit einem deutlichen Akzent auf die emanzipatorische Infragestellung bloß routinierter Weltzugänge.²⁰ Im Kontext künstlerischer Forschung wurde das Experiment als künstlerische Praxis mit Bezug auf die Arbeit von Hans-Jörg Rheinberger als gemeinsamer methodolo-

gischer Bestand von künstlerischer Forschung und Wissenschaft – insbesondere den Naturwissenschaften – diskutiert und differenziert.²¹

Die in der europäischen Neuzeit entstehenden Naturwissenschaften standardisierten das Beobachten, indem sie begannen, Apparate und experimentelle Settings zu entwickeln, die das Beobachten der Natur unabhängig machten von den situativen Befindlichkeiten der Beobachtenden und den Behauptungen des bloß Überlieferten. Beobachtungssituationen mitsamt den Beobachtungen konnten im Idealfall wiederholt und überprüft werden. Dies bedeutete eine Mediatisierung der Beobachtung von Welt.

Die Welt zeigte²² sich von nun an als Ansammlung „epistemischer Dinge“²³ im Medium eines experimentellen Settings, eingebettet in einen wissenschaftlichen Diskurs. Damit einher ging eine Diskussion der Unterscheidung von Begriff, Erscheinung und Tatsächlichkeit der Objekte von Erkenntnis, die bis heute nicht abgeschlossen ist.²⁴ Den Naturwissenschaften vergleichbar, konstituierte sich auch die Kunst mehr und mehr als explizite Mediatisierung von Weltwahrnehmung, von Beobachtung, die im Vollzug ihrer medien-spezifischen Konkretisierung und der Reflexion von Wahrnehmungsbedingungen erst sich einstellte, ja möglich wurde. Ein Maler wie Diego Rodríguez de Silva y Velázquez (1599–1660) ist beispielhaft für diese Entwicklung. Seine Darstellung des legendären antiken Dichters Aesop mag dies belegen. Velázquez reflektiert in diesem Werk einerseits die Tradition der bis in seine Zeit gängigen Darstellungen des Dichters, von dem keine authentische Darstellung überliefert ist. Andererseits weicht er von dieser Tradition in wesentlichen Punkten ab und präsentiert uns den Dichter als Menschen, als Gegenüber. Velázquez war ein herausragender Porträtmaler – nicht nur seiner Zeit. An seinen Porträts fasziniert bis heute, dass er die Porträtierten als Resultat eines analytisch effizienten Farbauftrags präsentiert und sie zugleich als Menschen zeigt, anscheinend ganz unabhängig von Rollen und gesellschaftlichen Gepflogenheiten.²⁵ So ist es ihm gelungen, auch in seiner Darstellung des Aesop statt der bloß illustrierenden Gestaltung einer legendären Figur oder eines Typs, einen eigenwillig gestimmten Menschen zu präsentieren, der Interesse und Empathie weckt.

“The figure itself was rapidly painted with highly diluted pigments applied with broad, rapid brushstrokes. In some areas, such as the forehead, the pigments are thickly applied, while in others they barely cover the intermediate layer. [...] By interweaving broad strokes of the brush, Velázquez gradually builds up all of the image, except for head, where he used short, light

distinction between concept, appearance, and factuality of the objects of knowledge, which has not been concluded to this day.²⁴ Comparable to the natural sciences, art also constituted itself more and more as an explicit mediatization of the perception of the world, of observation, which only emerged, indeed became possible, in the course of its media-specific concretization and thus the reflection of conditions of perception. A painter like Diego Rodríguez de Silva y Velázquez (1599–1660) exemplifies this development. His depiction of the legendary ancient poet Aesop attests as much. On the one hand, in this work, Velázquez reflects then traditional depictions of the poet, of whom no authentic portrait has survived. But, on the other hand, he deviates from this tradition in essential points and presents the poet to us as a human being, as a counterpart. Velázquez was an outstanding portrait painter – not only of his time. What is fascinating about his portraits to this day is that he presents his sitters as the result of an analytically efficient application of paint and, at the same time, as human beings, apparently quite independently of roles and social conventions.²⁵ Thus, even in his depiction of Aesop, instead of merely illustrating a legendary figure or type, he succeeded in showing a distinctive individual who arouses interest and empathy.

“The figure itself was rapidly painted with highly diluted pigments applied with broad, rapid brushstrokes. In some areas, such as the forehead, the pigments are thickly applied, while in others, they barely cover the intermediate layer. [...] By interweaving these broad strokes of the brush, Velázquez gradually builds up all of the image, except for the head, where he used short, light touches. By adding these touches one after another, he gradually creates the impression of an older man with sagging flesh and wiry, unkempt hair.”²⁶ Velázquez no longer paints bodies, objects, and spaces; instead, he uses paint to create optical phenomena on canvas that allow us to see and experience all this. To paint here means to show something that could not otherwise be seen. To paint here means to generate visibility.

In painting, “what matters is out on the pitch”,²⁷ or in other words the concrete form, the concrete image on the canvas or any other picture carrier, whether it has been generated by digital or analogue means.²⁸ The operation of painting that results in a picture, through this picture, makes an observer and her observation of the world – that is, the artist and her creative interest – visible for the observation of others. A particular creative interest is visualized through the operation of painting and thus also objectified. The concern of painting is thus slowly transformed into the visualization of a subject’s interaction with the world in the medium of images. Painting provides access to the world through visual tools, through “access to tools”.²⁹ Alva Noë calls artworks “strange tools”³⁰ because they create unfamiliar connections that help us understand ourselves. The goal of this technical access to the world by painting is operationalization. In the pictorial operations of painting, content, or meaning, is not something given; meaning is first created by painting. Thus, the picture, as a result of pictorial operations, makes an experience manifest and opens the option for viewers to connect their own experiences to it. When looking at pictures, at paintings, we become visible to ourselves. “Art is putting our true nature on display before ourselves”, writes Alva Noë.³¹

Research in the artistic field of painting reflects the progressive digitalization and mediatization of our lifeworlds through a pictorial practice in which the experience of still, static images and of the moving images of film, television, and video, as well as the experience of interactive displays and image worlds, converge. In this way, painting not only reflects the various contemporary pictorial experiences and pictorial media and uses the broad spectrum of different types of images for its own concerns; painting thus asserts itself in the context of image media as a pointed adaptation of media “affordances”³² for creating unique possibilities of a reflected, media-accentuated, epistemic intervention.

touches adding these touches one after another, he gradually creates the impression of an older man with sagging flesh and wiry, unkempt hair.”²⁶ Velázquez malt nicht mehr eigentlich Körper, Gegenstände und Räume vielmehr schafft er mit Farbe auf Leinwand optische Phänomene, die uns all das erst sehen, erleben und erfahren lassen. Zu malen bedeutet hier, etwas zu zeigen, das so sonst nicht gesehen werden könnte. Zu malen bedeutet hier, Sichtbarkeit zu generieren.

Für die Malerei bedeutet dies, „Entscheidend ist auf’m Platz“²⁷, das heißt, entscheidend ist die konkrete Bildgestalt, das konkrete Bild auf der Leinwand oder jedem anderen Bildträger, sei dieses Bild nun digital oder analog generiert.²⁸ Die Operation des Malens macht Beobachtende und deren Beobachtung von Welt, das heißt, die Künstler*innen und ihr Gestaltungsinteresse, durch die Bild gewordene künstlerische Arbeit für die Beobachtung anderer sichtbar. Ein besonderes Gestaltungsinteresse wird mittels der Operation des Malens visualisiert und damit auch objektiviert. Das Anliegen der Malerei wandelt sich so langsam zur Visualisierung der Interaktion eines Subjektes mit der Welt im Medium der Bilder. Malerei liefert Zugang zur Welt, indem sie Zugang zu visuellen Werkzeugen, „access to tools“²⁹ ermöglicht. Alva Noë nennt Kunstwerke „seltsame Werkzeuge“, „strange tools“³⁰, weil sie ungewohnte Zusammenhänge stiften, die uns helfen, den Menschen zu verstehen. Ziel dieses technischen Weltzugangs der Malerei ist Operationalisierung. Bei den bildnerischen Operationen der Malerei sind Inhalte, ist Sinn nicht etwas Vorgegebenes, Sinn wird beim Malen erst erzeugt. Das Bild als Resultat bildnerischer Operationen macht eine Erfahrung manifest und eröffnet den Betrachtenden die Option, daran eigene Erfahrungen anzuschließen. Beim Betrachten von Bildern, von Malerei werden wir für uns selbst sichtbar. „Art is putting our true nature on display before ourselves“, so Alva Noë.³¹

Forschung im künstlerischen Handlungsfeld Malerei reflektiert die fortschreitende Digitalisierung und Mediatisierung unserer Lebenswelten durch eine Bildpraxis, in der die Erfahrung der unbewegten, statischen Bilder und die der bewegten Bilder von Film, Fernsehen und Video sowie auch die Erfahrung der interaktiven Displays und Bildwelten konvergieren. Malerei reflektiert damit nicht nur die verschiedenen zeitgenössischen Bilderfahrungen und Bildmedien, sie nutzt auch das breite Spektrum sehr unterschiedlicher Bildtypen für ihre Anliegen. Die Malerei behauptet sich damit im Kontext der Bildmedien als pointierte Adaption medialer „Angebote“³² für die Generierung individueller Möglichkeiten einer reflektierten, medial akzentuierten, epistemischen Intervention.

- 1 DICKINSON, Emily: The poems of Emily Dickinson, ed. by R. W. Franklin, Cambridge, Mass: Belknap Press of Harvard University Press 1998, p.470. / Vgl. DICKINSON, Emily: The poems of Emily Dickinson, hg. von R. W. Franklin, Cambridge, Mass: Belknap Press of Harvard University Press 1998, S.470.
- 2 HANNAVY, John (ed.): Encyclopedia of Nineteenth-century Photography, New York: Taylor & Francis Group 2008, p.407 and: BANN, Stephen: Paul Delaroché: History Painted, Princeton, N.J.: Princeton University Press 1997, ch.3, note 131, p.291. / Vgl. HANNAVY, John (Hrsg.): Encyclopedia of Nineteenth-century Photography, New York: Taylor & Francis Group 2008, S.407 und: BANN, Stephen: Paul Delaroché: History Painted, Princeton, N.J.: Princeton University Press 1997, Kap.3, Anm. 131, S.291.
- 3 FONT-RÉAULX, Dominique de: Painting and Photography, 1839–1914, London: Thames & Hudson 2012. / Vgl. FONT-RÉAULX, Dominique de: Painting and photography, 1839–1914, London: Thames & Hudson 2012.
- 4 MEINHARDT, Johannes: Ende der Malerei und Malerei nach dem Ende der Malerei, Ostfildern-Ruit: Cantz 1997. / Vgl. MEINHARDT, Johannes: Ende der Malerei und Malerei nach dem Ende der Malerei, Ostfildern-Ruit: Cantz 1997.
- 5 LYOTARD, Jean-François: The Postmodern Condition: A Report on Knowledge [1979], Manchester: Manchester University Press 2005. / Vgl. LYOTARD, Jean-François: Das postmoderne Wissen: Ein Bericht [1979], Wien: Passagen Verlag 2005.
- 6 ALBERTI, Leon Battista: Über die Malkunst, ed. by Oskar Bätschmann and Sandra Gianfreda, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 2007, p.131 ff. / ALBERTI, Leon Battista: Über die Malkunst, hg. von Oskar Bätschmann und Sandra Gianfreda, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 2007, S.131 ff.
- 7 BERGER, John: Uses of Photography, in: About Looking, London: Bloomsbury 2009, pp.52–68, here p.53. "The first mass-media magazine was started in the United States in 1936. At least two things were prophetic about the launching of *Life*, the prophecies to be fully realised in the postwar television age. The new picture magazine was financed not by its sales, but by the advertising it carried. A third of its images were devoted to publicity. The second prophecy lay in its title. This is ambiguous. It may mean that the pictures inside are about Life. Yet it seems to promise more: that these pictures *are* Life. The first photograph in the first number played on this ambiguity. It showed a newborn baby. The caption underneath read 'Life begins...'" (author's emphasis). / BERGER, John: Uses of Photography, in: About Looking, London: Bloomsbury 2009, S.52–68, hier S.53. „The first mass-media magazine was started in the United States in 1936. At least two things were prophetic about the launching of *Life*, the prophecies to be fully realised in the postwar television age. The new picture magazine was financed not by its sales, but by the advertising it carried. A third of its images were devoted to publicity. The second prophecy lay in its title. This is ambiguous. It may mean that the pictures inside are about life. Yet it seems to promise more: that these pictures *are* life. The first photograph in the first number played on this ambiguity. It showed a newborn baby. The caption underneath read 'Life begins...'" (Hervorhebungen durch den Autor).
- 8 „Bilderflut“, for example BOEHM, Gottfried: Die Wiederkehr der Bilder, in: Boehm, Gottfried (ed.): Was ist ein Bild?, Munich: W. Fink 1994, p.11–38, here p.35; BREDEKAMP, Horst: Theorie des Bildakts, Frankfurt M.: Suhrkamp 2010, p.13; BRUHN, Matthias: Das Bild: Theorie, Geschichte, Praxis, Berlin: Akademie Verlag 2009, p.21 u. 49; RIMMELE, Marius und Bernd Stiegler: Visuelle Kulturen – Visual Culture zur Einführung, Hamburg: Junius 2012, p.68; SACHS-HOMBACH, Klaus und Jörg R. J. Schirra: Medientheorie, visuelle Kultur und Bildanthropologie, in: Sachs-Hombach, Klaus (ed.): Bildtheorien, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2009, p.393–426, here p.397; SCHOLZ, Oliver Robert: Bild, Darstellung, Zeichen: Philosophische Theorien bildlicher Darstellung, Frankfurt a.M.: Klostermann 2004, p.2; TREMPLE, Jörg: Medusa Touch – Vom Schrecken im Zeitalter der Television, in: Sachs-Hombach, Klaus (ed.): Bild und Medium, Cologne: Halem 2006, p.164–177, here p.164. / Vgl. BOEHM, Gottfried: Die Wiederkehr der Bilder, in: Boehm, Gottfried (Hrsg.): Was ist ein Bild?, München: W. Fink 1994, S.11–38, hier S.35; Vgl. BREDEKAMP, Horst: Theorie des Bildakts, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2010, S.13; Vgl. BRUHN, Matthias: Das Bild: Theorie, Geschichte, Praxis, Berlin: Akademie Verlag 2009, S.21 u. 49; Vgl. RIMMELE, Marius und Bernd Stiegler: Visuelle Kulturen – Visual Culture zur Einführung, Hamburg: Junius 2012, S.68; Vgl. SACHS-HOMBACH, Klaus und Jörg R. J.

- Schirra: Medientheorie, visuelle Kultur und Bildanthropologie, in: Sachs-Hombach, Klaus (Hrsg.): Bildtheorien, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2009, S.393–426, hier S.397; Vgl. SCHOLZ, Oliver Robert: Bild, Darstellung, Zeichen: Philosophische Theorien bildlicher Darstellung, Frankfurt a.M.: Klostermann 2004, S.2; Vgl. TREMPLE, Jörg: Medusa Touch – Vom Schrecken im Zeitalter der Television, in: Sachs-Hombach, Klaus (Hrsg.): Bild und Medium, Köln: Halem 2006, S.164–177, hier S.164.
- 9 BÖHME, Gernot: Theorie des Bildes, Munich: W. Fink 1999, p.131. / Vgl. BÖHME, Gernot: Theorie des Bildes, München: W. Fink 1999, S.131.
 - 10 Cf.: <https://uni-tuebingen.de/fakultaeten/mathematisch-naturwissenschaftliche-fakultaet/fachbereiche/informatik/lehrstuehle/computergrafik/lehrstuhl/lehre/archiv/sommersemester-2018/computational-photography/> (accessed 20/03/2023). / Vgl. <https://uni-tuebingen.de/fakultaeten/mathematisch-naturwissenschaftliche-fakultaet/fachbereiche/informatik/lehrstuehle/computergrafik/lehrstuhl/lehre/archiv/sommersemester-2018/computational-photography/> (aufgerufen am 20.03.2023).
 - 11 REISSMANN, Wolfgang: Digitalisierung, Mediatisierung und die vielen offenen Fragen nach dem Wandel visueller Alltagskultur, in: Lobinger, Katharina (ed.): Handbuch Visuelle Kommunikationsforschung, Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden 2017, pp.1–17, here pp.6, http://link.springer.com/10.1007/978-3-658-06738-0_4-1 (accessed 09/06/2022). / Vgl. REISSMANN, Wolfgang: Digitalisierung, Mediatisierung und die vielen offenen Fragen nach dem Wandel visueller Alltagskultur, in: Lobinger, Katharina (Hrsg.): Handbuch Visuelle Kommunikationsforschung, Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden 2017, S.1–17, hier S.6 f., http://link.springer.com/10.1007/978-3-658-06738-0_4-1 (aufgerufen am 09.06.2022).
 - 12 KRÄMER, Sybille: Gibt es eine Performanz des Bildlichen? Reflexionen über "Blickakte", in: SCHWARTE, Ludger (ed.): Bild-Performanz, Munich: Wilhelm Fink 2011, pp.63–88, here p.83. ---. Operative Bildlichkeit. Von der 'Grammatologie' zu einer 'Diagrammatologie'? Reflexionen über erkennendes 'Sehen', in: HESSLER, Martina and Dieter MERSCH (eds.): Logik des Bildlichen – Zur Kritik der ikonischen Vernunft, Bielefeld: Transcript 2009, pp.94–122, here p.95. / Vgl. KRÄMER, Sybille: Gibt es eine Performanz des Bildlichen? Reflexionen über „Blickakte“, in: SCHWARTE, Ludger (Hrsg.): Bild-Performanz, München: Wilhelm Fink 2011, S.63–88, hier S.83. Dies: „Operative Bildlichkeit. Von der „Grammatologie“ zu einer „Diagrammatologie“? Reflexionen über erkennendes „Sehen“, in: HESSLER, Martina und Dieter MERSCH (Hrsg.): Logik des Bildlichen – Zur Kritik der ikonischen Vernunft, Bielefeld: Transcript 2009, S.94–122, hier S.95.
 - 13 The importance of the body, of bodily situatedness, for cognitive processes has been addressed by the cognitive sciences since the mid-noughties under the label "4E-Cognition". "4E" stands for *Extended, Embedded, Embodied, Enactive Cognition*. The adjectives characterize different aspects of the physical situatedness and the resulting world reference of human cognition. BRUIN, Leon de, Albert NEWEN und Shaun GALLAGHER (eds.): The Oxford Handbook of 4E Cognition, Oxford: Oxford University Press 2018. / Die Bedeutung des Körpers, der körperlichen Situiertheit für kognitive Prozesse wird seit Mitte der Nullerjahre unter dem Label „4E-Cognition“ von den Kognitionswissenschaften thematisiert. „4E“ steht für *Extended, Embedded, Embodied, Enactive Cognition*. Die Adjektive charakterisieren unterschiedliche Aspekte der körperlichen Situiertheit und des daraus resultierenden Weltbezugs menschlicher Kognition. Vgl. BRUIN, Leon de, Albert NEWEN und Shaun GALLAGHER (eds.): The Oxford Handbook of 4E Cognition, Oxford: Oxford University Press 2018. (Hrsg.): The Oxford Handbook of 4E Cognition, Oxford: Oxford University Press 2018.
 - 14 We might think of plans and the various diagrams, maps, charts, infographics, and pictograms, of the blockbusters of the film and video game industry, of the missions of different space probes for the photographic documentation of distant regions of the universe, the abundance of satellite images of the Earth, the incredible amount of image data generated by the particle accelerator LHC as well as the vast number of images published daily on social media platforms. / Denken wir nur an Pläne und die verschiedensten Schemata, an Diagramme, Karten, Schaubilder, Infografiken und Piktogramme, an die Missionen diverser Raumsonden zur fotografischen Dokumentation ferner Regionen des Alls, die Fülle von Satellitenbildern der Erde, die geradezu unfassbare Menge der vom Teilchen-

beschleuniger LHC generierten Bilddaten sowie an die riesige Zahl der täglich auf Social Media Plattformen veröffentlichten Bilder oder auch an die Blockbuster der Film und Video Game Industrie.

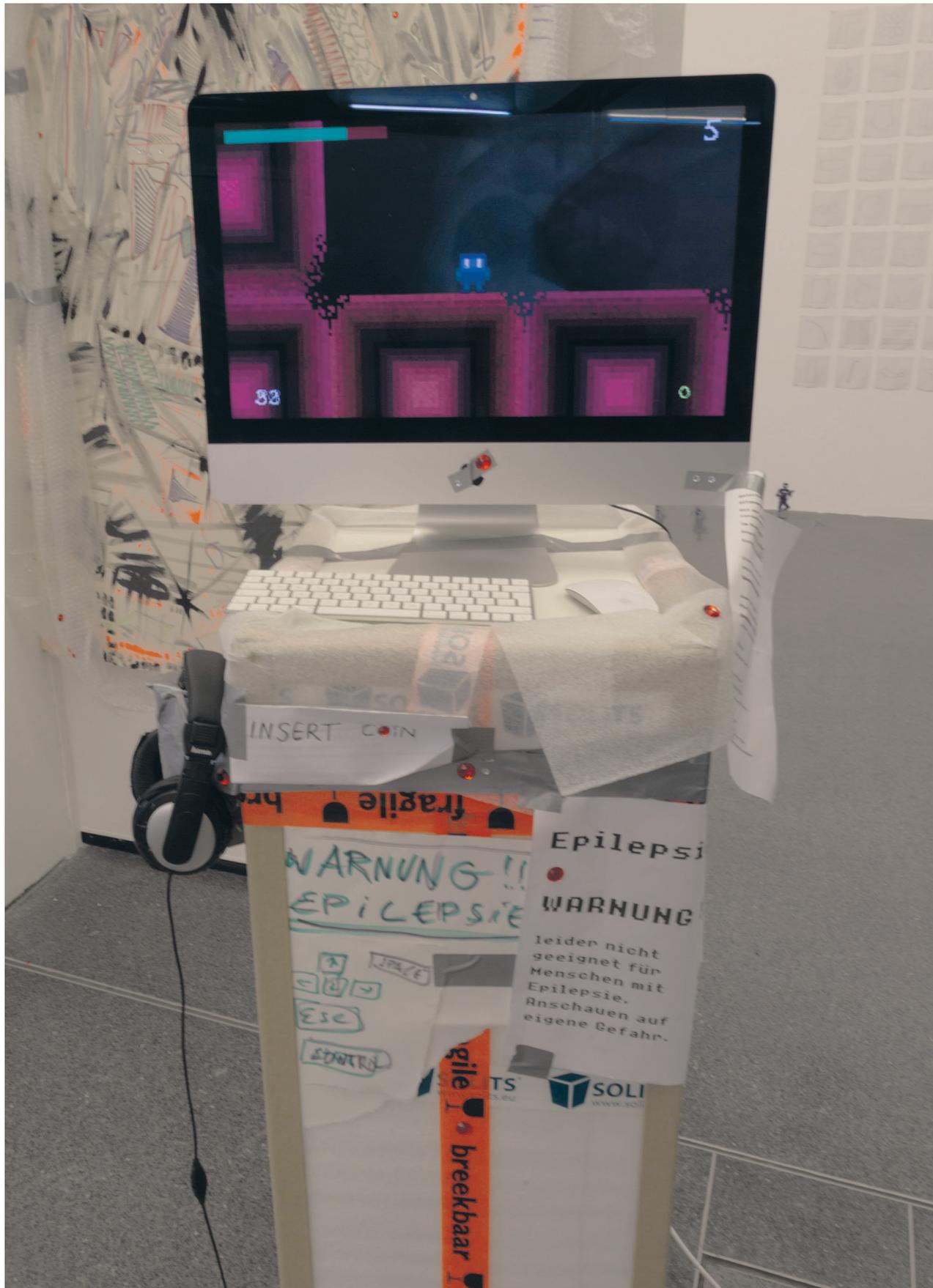
- 15** HALL, Rupert: The Scholar and the Craftsman in the Scientific Revolution, in: Clagett, Marshall (ed.): Critical Problems in the History of Science, Madison, Wisc., USA: The University of Wisconsin Press 1959. The literature on the 'Scientific Revolution' is very extensive. As for the arts – 'art' in the Baconian sense – an interesting discussion of the so-called 'Zilsel Thesis' by the historian of science Edward Zilsel, published in 1942, states – in an overly abbreviated way – that for the scientific awakening of modern Europe at the turn from the sixteenth to the seventeenth century, the collaboration between academic science, non-academic scholarship, and craft was crucial. Zilsel emphasizes the proliferation of technology through crafts as the significant factor. Others – including Rupert Hall – point to science as the driving force behind this technization of research through the retrieval and use of craft skills. Frances Yates, in "Giordano Bruno and the Hermetic Tradition (1964)", highlights the importance of the hermetic tradition for the Renaissance and the scientific dispositif of the European modern age, and similar observations can be made about the emergence of our concept of media in the nineteenth century. SCHÜTTPELZ, Erhard: Mediumismus und moderne Medien. Die Prüfung des europäischen Medienbegriffs, in: Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte 86/1 (03.2012), pp.121–144, <http://link.springer.com/10.1007/BF03374750> (accessed 26/03/2019). / HALL, Rupert: The Scholar and the Craftsman in the Scientific Revolution, in: Clagett, Marshall (Hrsg.): Critical problems in the History of Science, Madison, Wisc., USA: The University of Wisconsin Press 1959. Die Literatur zur „Scientific Revolution“ ist sehr umfangreich. Hinsichtlich der Künste – „art“ im Bacon'schen Sinn – interessant ist die Diskussion der 1942 publizierten sog. „Zilsel Thesis“ des Wissenschaftshistorikers Edward Zilsel, welche – überaus verkürzt – besagt, dass für den wissenschaftlichen Aufbruch der europäischen Neuzeit an der Wende vom sechzehnten zum siebzehnten Jahrhundert die Zusammenarbeit von akademischer Wissenschaft, nichtakademischer Gelehrsamkeit und Handwerk entscheidend gewesen ist. Zilsel akzentuiert die Proliferation von Technik durch das Handwerk als wesentlichen Faktor. Andere – so auch Rupert Hall – verweisen auf die Wissenschaft als treibendes Moment dieser Technisierung der Forschung durch den Abruf und Einsatz von handwerklichen Fertigkeiten. Frances Yates akzentuiert in ihrer Schrift „Giordano Bruno and the Hermetic Tradition (1964)“ dazu die Bedeutung hermetischer Überlieferung für die Renaissance und das wissenschaftliche Dispositiv der europäischen Neuzeit, die auch noch für die Entstehung unseres Medienbegriffs im 19. Jahrhundert angenommen werden darf. Vgl. SCHÜTTPELZ, Erhard: Mediumismus und moderne Medien. Die Prüfung des europäischen Medienbegriffs, Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte 86/1 (03.2012), S.121–144, <http://link.springer.com/10.1007/BF03374750> (aufgerufen am 26.03.2019).
- 16** BLUMENBERG, Hans: Nachahmung der Natur: Zur Vorgeschichte der Idee des schöpferischen Menschen (1957), in: ---. Ästhetische und metaphorologische Schriften, Frankfurt M.: Suhrkamp 2004, pp.9–46, and Lebenswelt und Technisierung unter Aspekten der Phänomenologie (1963), in: ---. Schriften zur Technik, Berlin: Suhrkamp 2015, pp.163–202. / Vgl. BLUMENBERG, Hans: Nachahmung der Natur: Zur Vorgeschichte der Idee des schöpferischen Menschen (1957), in: ders.: Ästhetische und metaphorologische Schriften, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2004, S.9–46, und ders.: Lebenswelt und Technisierung unter Aspekten der Phänomenologie (1963), in: ders.: Schriften zur Technik, Berlin: Suhrkamp 2015, S.163–202.
- 17** BACON, Francis: The Works of Francis Bacon, vol. IV, Stuttgart Bad-Cannstatt: Frommann-Holzboog 1989, p.29. "[...] by art and the hand of man she is forced out of her natural state, and squeezed and molded. [...] seeing that the nature of things betrays itself more readily under the vexations of art than in its natural freedom." Francis Bacon certainly understood 'art' differently than we do today, i.e., not as 'art' in our sense. Nevertheless, we can argue that today's conceptual field of 'art' has also assimilated the meanings of his time. / Vgl. BACON, Francis: The Works of Francis Bacon. Vol. IV, Stuttgart Bad-Cannstatt: Frommann-Holzboog 1989, S.29. "[...] by art and the hand of man she is forced out of her natural state, and squeezed and moulded. [...] seeing that the nature of things

betrays itself more readily under the vexations of art than in its natural freedom." Francis Bacon hat unter „art“ sicher etwas anderes verstanden als wir Heutigen, also nicht „Kunst“ in unserem Sinne. Trotzdem lässt sich vertreten, dass das heutige Begriffsfeld „Kunst“ auch die seinerzeitigen Bedeutungen assimiliert hat. Vgl. ALPERS, Svetlana: The Vexations of Art: Velázquez and Others, New Haven, Conn.: Yale Univ. Press 2007, S.5, und dies.: The Art of Describing: Dutch Art in the Seventeenth Century, Chicago: University of Chicago Press 1983, Kapitel 3.III, insbesondere S.103.

- 18** Paradigmatic publications on this subject: HORKHEIMER, Max and Theodor W. ADORNO: Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente (1944/47), Frankfurt M.: Fischer 2010, and: MEADOWS, Donella H. and Club of Rome (eds.): The Limits to Growth: A Report for The Club of Rome's Project on The Predicament of Mankind, New York: Universe Books 1972. / Paradigmatische Veröffentlichungen hierzu: HORKHEIMER, Max und Theodor W. ADORNO: Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente (1944/1947), Frankfurt a.M.: Fischer 2010, und: Vgl. MEADOWS, Donella H. und Club of Rome (Hrsg.): The Limits to Growth: A Report for The Club of Rome's Project on The Predicament of Mankind, New York: Universe Books 1972.
- 19** ADORNO, Theodor W.: Ästhetische Theorie, Gesammelte Schriften, vol.7, Frankfurt M.: Suhrkamp 1970, p.42. / ADORNO, Theodor W.: Ästhetische Theorie, Bd.7, Gesammelte Schriften, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1970, S.42.
- 20** MENKE, Christoph: Die Kraft der Kunst, Berlin: Suhrkamp 2013, pp.82 / MENKE, Christoph: Die Kraft der Kunst, Berlin: Suhrkamp 2013, S.82 ff.
- 21** SCHWAB, Michael (ed.): Experimental Systems: Future Knowledge in Artistic Research, Leuven: Leuven University Press 2016. / Vgl. SCHWAB, Michael (Hrsg.): Experimental Systems: Future Knowledge in Artistic Research, Leuven: Leuven University Press 2016.
- 22** RHEINBERGER, Hans-Jörg: Spalt und Fuge: Eine Phänomenologie des Experiments, Berlin: Suhrkamp 2021, p.67. "It is certainly not too far-fetched to claim that making things visible that do not show themselves to the observer of their own accord, that are therefore not immediately evident and before the eyes, is part of the basic outline and basic gesture of modern science in general. Visualizing – in the German expression of making visible, making is directly and prominently addressed – is always already connected with manifold forms of intervention in the thing to be represented and the manipulation of its components. [...] In this sense – the tool-boundness of scientific knowledge – one can speak of a fundamental technological constitution of the production of scientific knowledge. There is, then, something like a technical momentum at the very heart of the scientific forms of gaining knowledge." (Translation T.D.) / Vgl. RHEINBERGER, Hans-Jörg: Spalt und Fuge: Eine Phänomenologie des Experiments, Berlin: Suhrkamp 2021, S.67. „Es ist gewiss nicht zu weit hergeholt, wenn man behauptet, dass das Sichtbarmachen von Dingen, die sich dem Betrachter nicht von alleine zeigen, die also nicht unmittelbar evident sind und vor Augen liegen, zum Grundriss und Grundgestus der modernen Wissenschaften überhaupt gehört. Visualisieren – im deutschen Ausdruck des Sichtbarmachens ist das Machen direkt und prominent angesprochen – ist immer schon mit mannigfachen Formen des Eingreifens in das Darzustellende und der Manipulation seiner Bestandteile verbunden. [...] Man kann in diesem Sinn – der Werkzeuggebundenheit des wissenschaftlichen Wissens – von einer grundsätzlichen technologischen Verfasstheit der naturwissenschaftlichen Erkenntnisproduktion sprechen. Es gibt also im Innersten der naturwissenschaftlichen Formen des Wissensgewinns so etwas wie ein technisches Momentum.“
- 23** RHEINBERGER, Hans-Jörg: Toward a History of Epistemic Things: Synthesizing Proteins in the Test Tube, Stanford, Calif. Stanford University Press 1997, p.28. "In inspecting experimental systems more closely, two different yet inseparable elements can be discerned. The first I call the research object, the scientific object, or the 'epistemic thing'. They are material entities or processes physical structures, chemical reactions, biological functions – that constitute the objects of inquiry. As epistemic objects, they present themselves in a characteristic, irreducible vagueness. This vagueness is inevitable because, paradoxically, epistemic things embody what one does not yet know." / Vgl. RHEINBERGER, Hans-Jörg: Toward a History of Epistemic Things: Synthesizing Proteins in the Test Tube, Stanford, Calif.: Stanford University Press 1997, S.28. „In inspecting experimental systems more closely, two different yet inseparable elements can be

discerned. The first I call the research object, the scientific object, or the 'epistemic thing'. They are material entities or processes – physical structures, chemical reactions, biological functions – that constitute the objects of inquiry. As epistemic objects, they present themselves in a characteristic, irreducible vagueness. This vagueness is inevitable because, paradoxically, epistemic things embody what one does not yet know."

- 24** References to the literature are superfluous. I would not know where to start and where to stop. / Hierzu erübrigen sich Literaturhinweise. Ich wüsste nicht wo anfangen und wo aufhören.
- 25** For example ALPERS, 2007, p.138. / Vgl. ALPERS, 2007, S.138.
- 26** BROWN, Jonathan and Carmen GARRIDO: Velázquez – The Technique of Genius, New Haven: Yale University Press 1998, pp.166 / Vgl. BROWN, Jonathan und Carmen GARRIDO: Velázquez – The Technique of Genius, New Haven: Yale University Press 1998, S.166 f.
- 27** To quote Dortmund's legendary footballer Adi Preissler: <https://www.bvb.de/News/uebersicht/Adi-Preissler-BVB-Legende-wuerde-heute-seinen-90.-Geburtstag-feiern>, (accessed 13/06/2022). / <https://www.bvb.de/News/uebersicht/Adi-Preissler-BVB-Legende-wuerde-heute-seinen-90.-Geburtstag-feiern>, (aufgerufen am 13.06.2022).
- 28** The distinction between image and image carrier, i.e., between what the image shows or represents and the material conditions of this presentation, i.e., paper, canvas, paint, etc., refers to a position in image science inspired by Edmund Husserl and oriented towards the theory of perception. In my view, the material conditions determining digitally generated images in each case – files, computer, beamer, screen, or the like – can also be understood in sum as image carriers – image files, for example, in analogy to the negatives of conventional photographs, which also allowed prints of various sizes. / Die Unterscheidung von Bild und Bildträger, also von dem, was das Bild zeigt bzw. darstellt und den materiellen Bedingungen dieser Präsentation, d. h. Papier, Leinwand, Farbe, etc., referiert eine von Edmund Husserl inspirierte, wahrnehmungstheoretisch orientierte Position in der Bildwissenschaft. Meines Erachtens können die für digital generierte Bilder jeweils bestimmenden materiellen Bedingungen, Dateien, Computer, Beamer, Bildschirm, o. Ä. – in Summe auch als Bildträger verstanden werden – Bilddateien zum Beispiel in Analogie zu den Negativen herkömmlicher Fotografien, welche auch Abzüge verschiedener Größe erlaubt haben.
- 29** "Access to Tools" was the subtitle of the "Whole Earth Catalog", published from 1968 to 1974 and edited by Stewart Brand. The publication's cover displayed the first images of the Earth from space. Here is the link to the first issue from autumn 1968: https://monoskop.org/images/0/09/Brand_Stewart_Whole_Earth_Catalog_Fall_1968.pdf, (accessed 13/06/2022). / So lautete der Untertitel des von 1968 bis 1974 erschienenen und von Stewart Brand herausgegebenen „Whole Earth Catalog“, dessen Cover erste Aufnahmen der Erde aus dem Weltall zeigten. Hier der Link zur ersten Ausgabe vom Herbst 1968: https://monoskop.org/images/0/09/Brand_Stewart_Whole_Earth_Catalog_Fall_1968.pdf. (aufgerufen am 13.06.2022).
- 30** NOË, Alva: Strange Tools: Art and Human Nature, New York: Hill and Wang 2015. / Vgl. NOË, Alva: Strange Tools: Art and Human Nature, New York: Hill and Wang 2015.
- 31** It is probably not too far-fetched to see this formulation as expressing the actualization of a basic operationalist, technical-experimental attitude. / Vgl. ebd., S.206. Es ist wohl nicht abwegig, diese Formulierung als Ausdruck der Aktualisierung einer operationalistischen, technisch-experimentellen Grundhaltung zu lesen.
- 32** GIBSON, James J.: Perception and Environment, M & S Psychology, Munich, Vienna: Urban & Schwarzenberg 1982, pp.137. ---. The Theory of Affordances (1979), in: Giesecking, Jen Jack, et al. (eds.): The People, Place, and Space Reader, New York, London: Routledge, Taylor & Francis Group 2014. / „affordances“, Vgl. GIBSON, James J.: Wahrnehmung und Umwelt, M & S Psychologie, München, Wien: Urban & Schwarzenberg 1982, S.137 ff. und ders.: The Theory of Affordances (1979), in: Giesecking, Jen Jack u. a. (Hrsg.): The People, Place, and Space Reader, New York, London: Routledge, Taylor & Francis Group 2014.

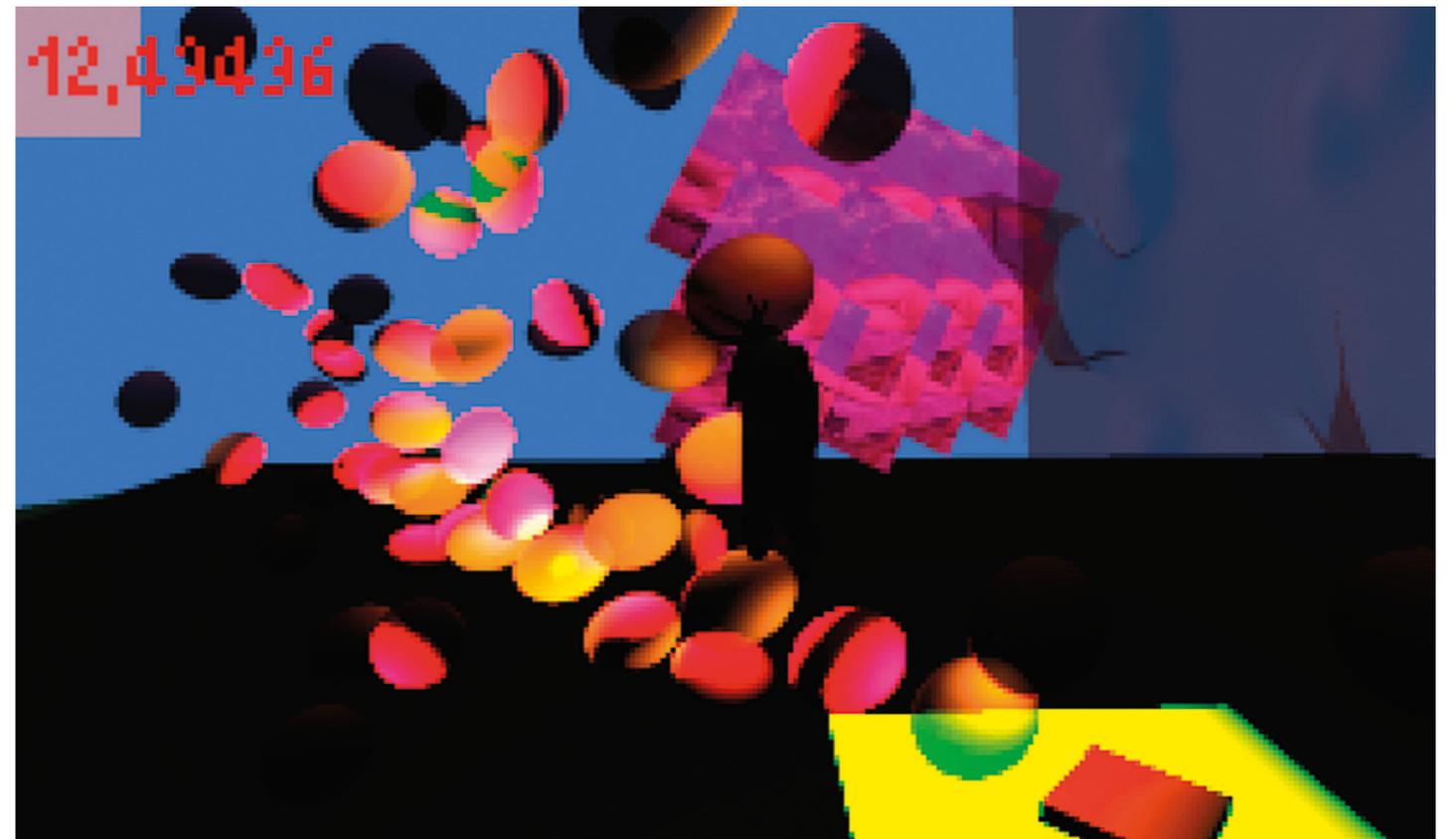
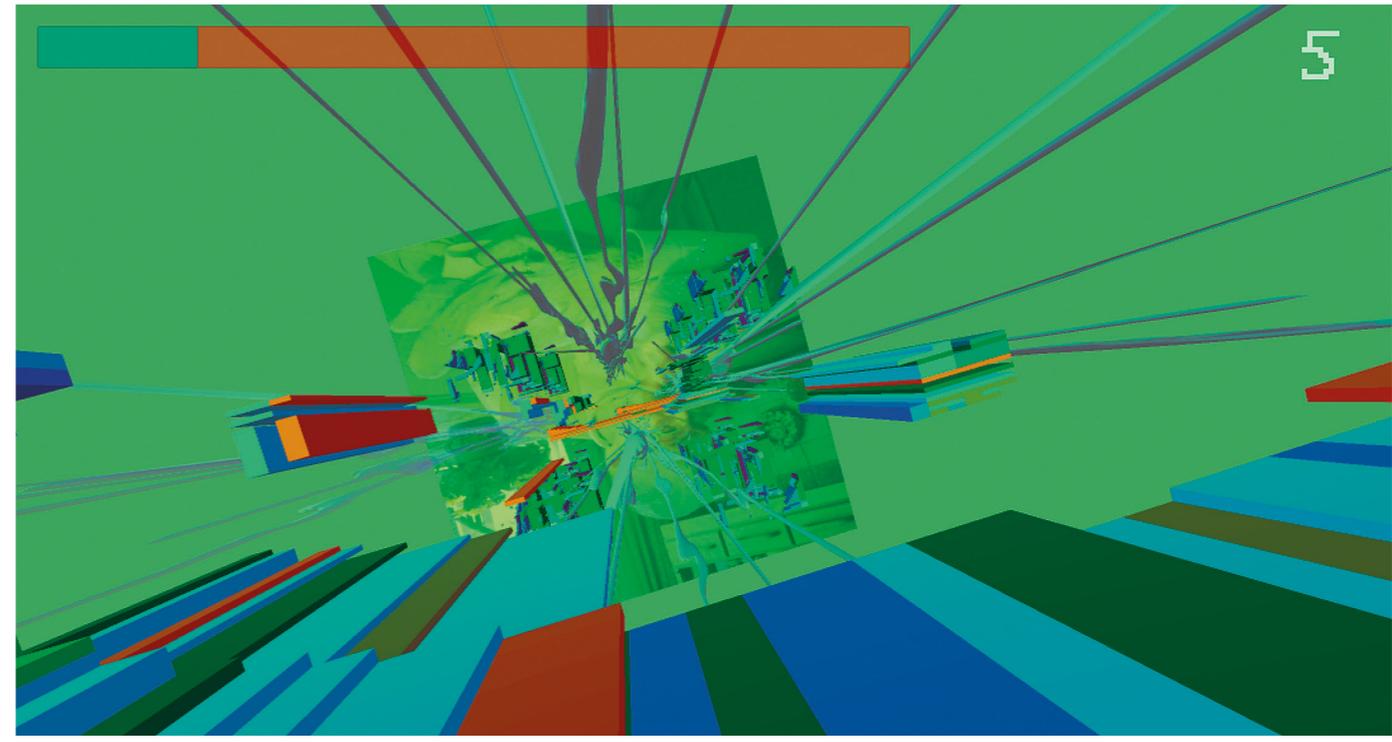
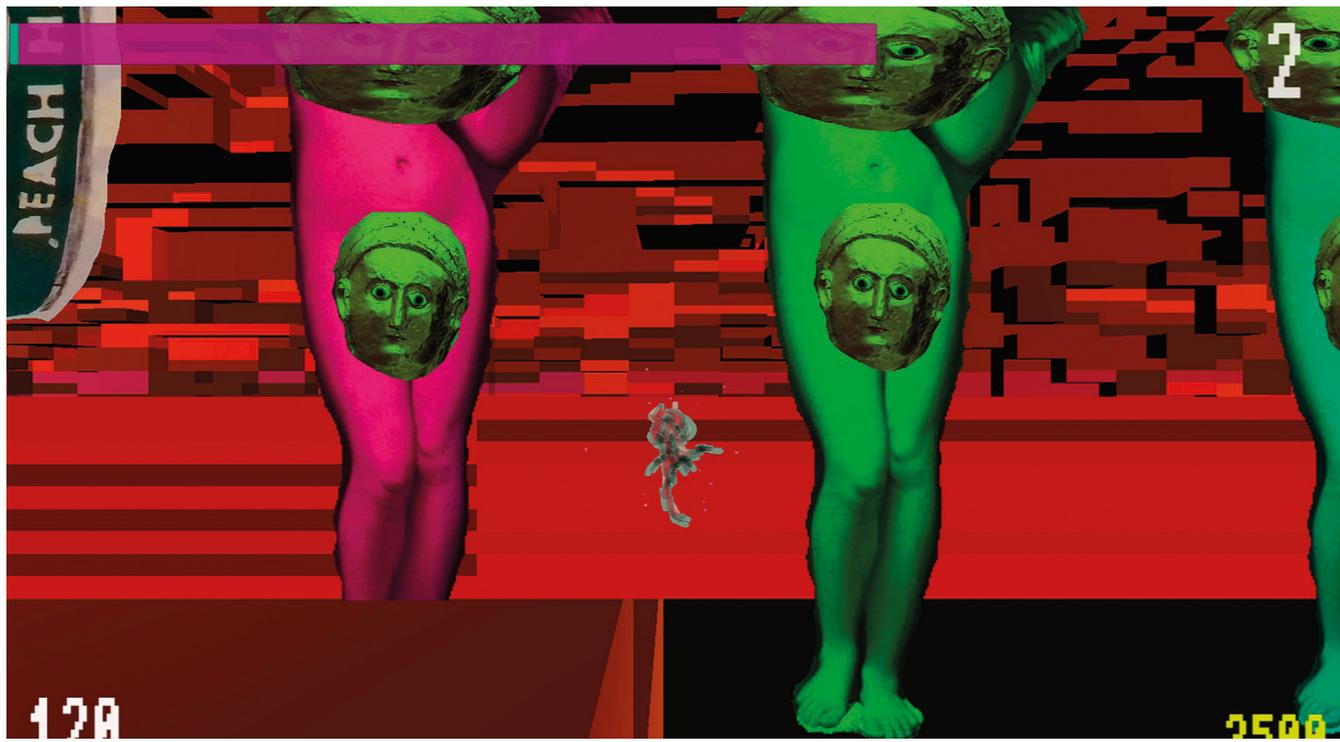


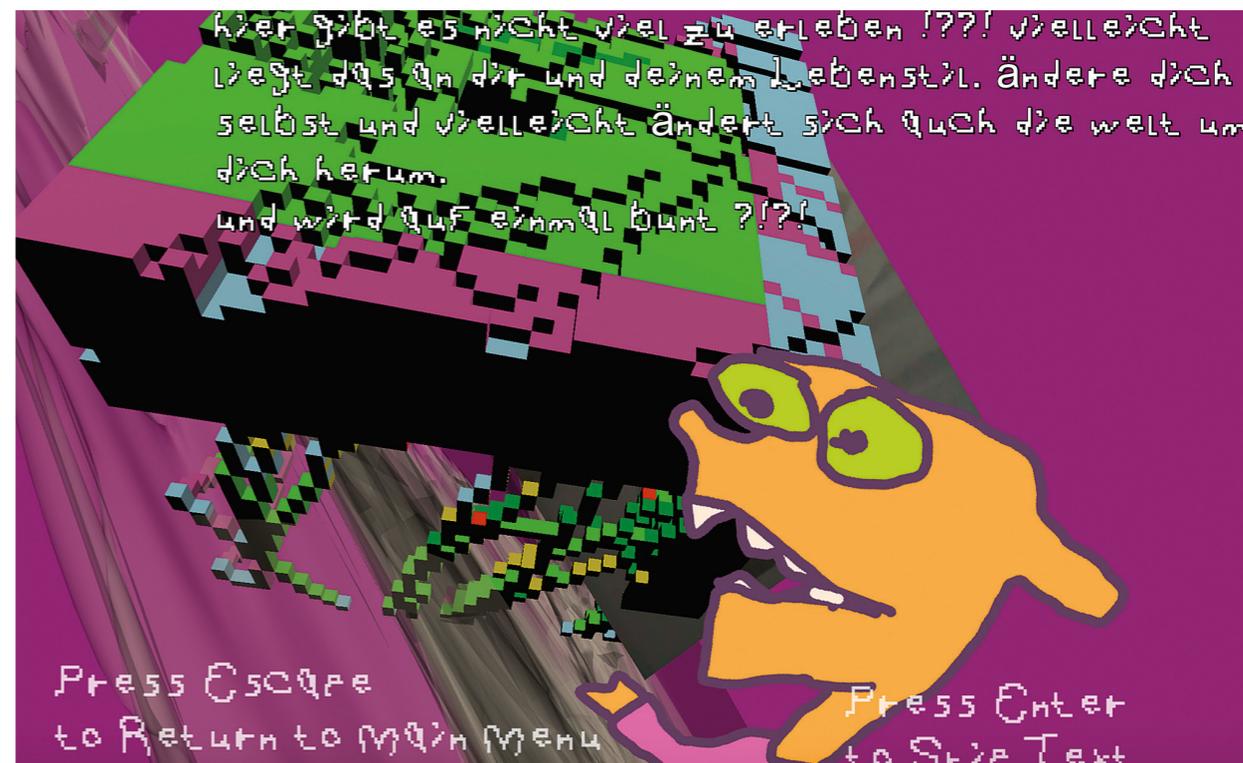
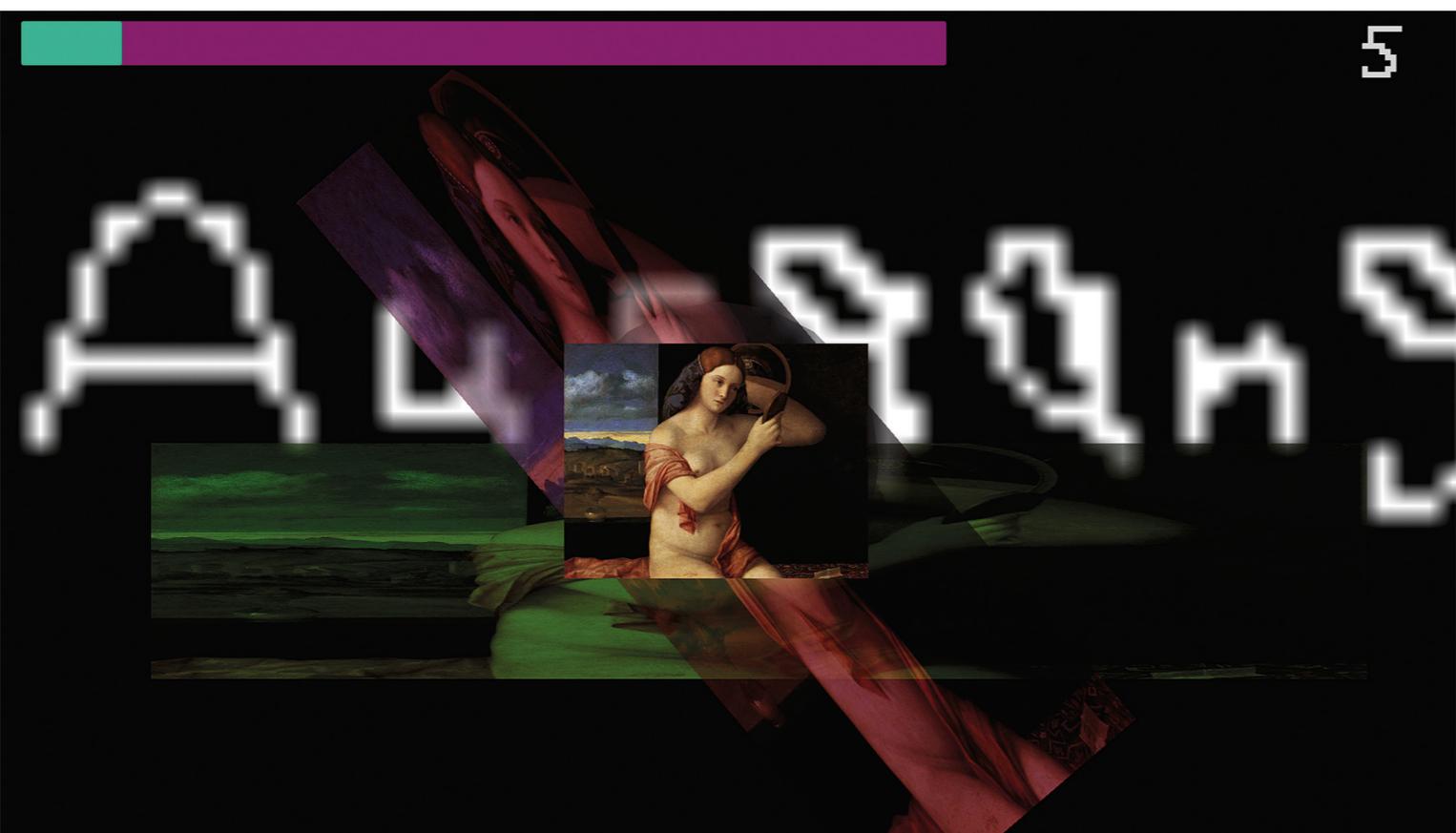
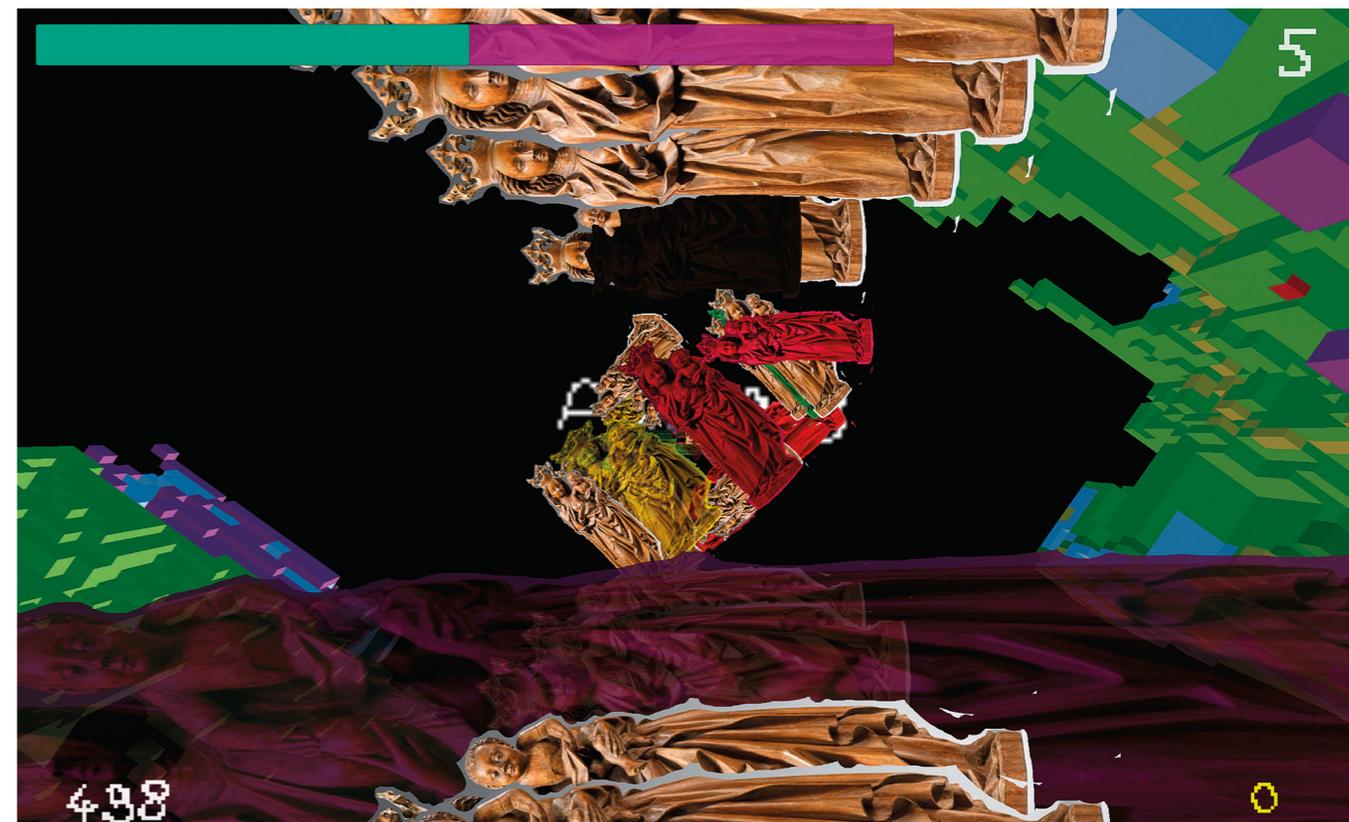
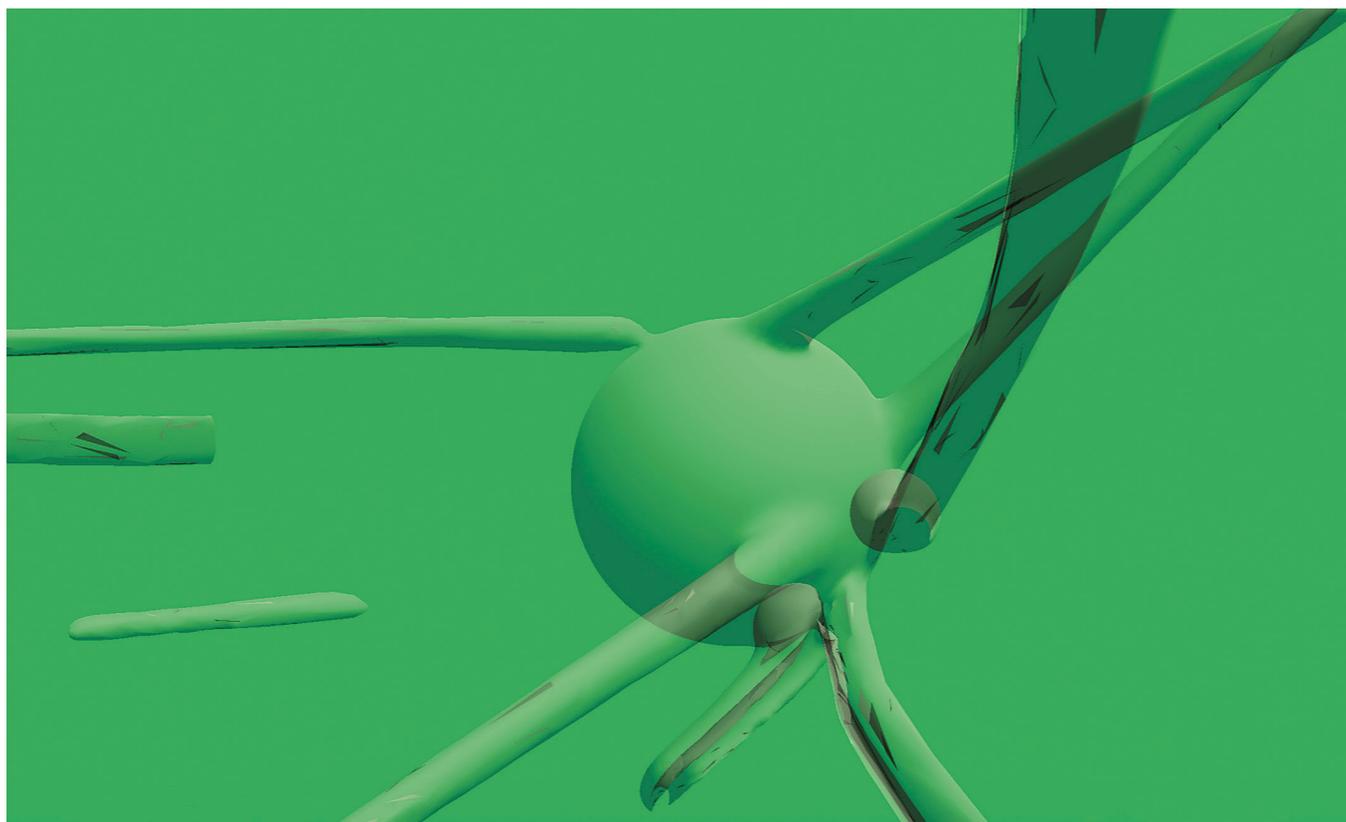
OneMoreLevel-App

Videospiel „gomagam“ von gomgomh
https://gomgomh.itch.io/gomagam-beta-demo?fbclid=IwAR1DvBucYhg2TdoV-VLLV-ROFyzkEH5hB44XjU6hvfTSOXYy6L_1P3KrTV

Kurzanleitung:
 Pfeiltasten (oben/ unten/ links/ rechts): Auswahl/ Bewegen der Spielfigur
 Enter: Auswahl bestätigen



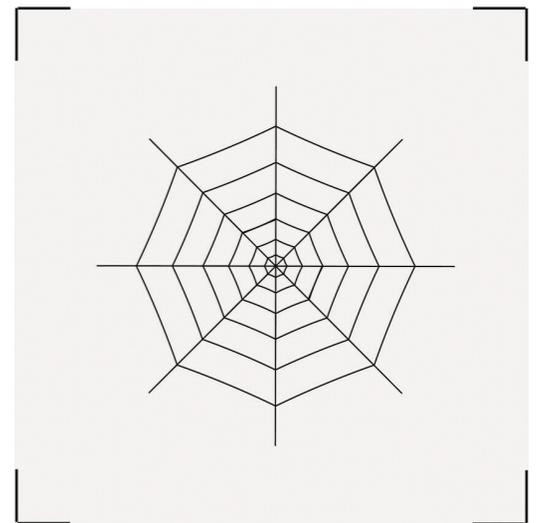
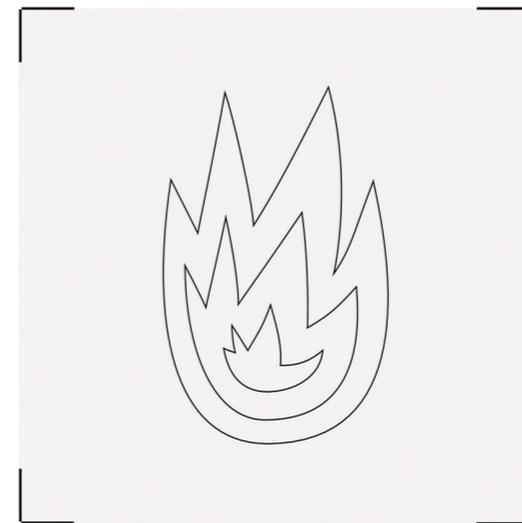
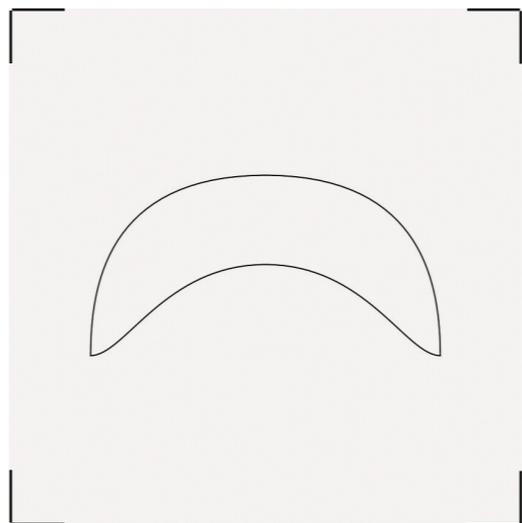
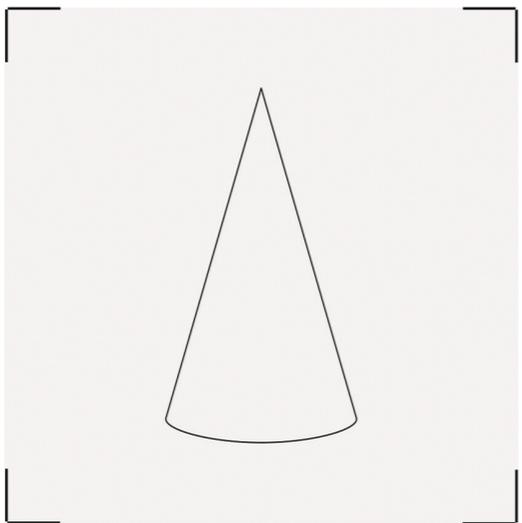
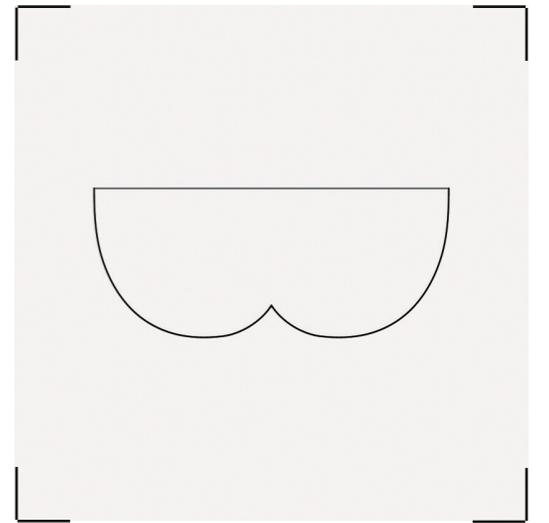
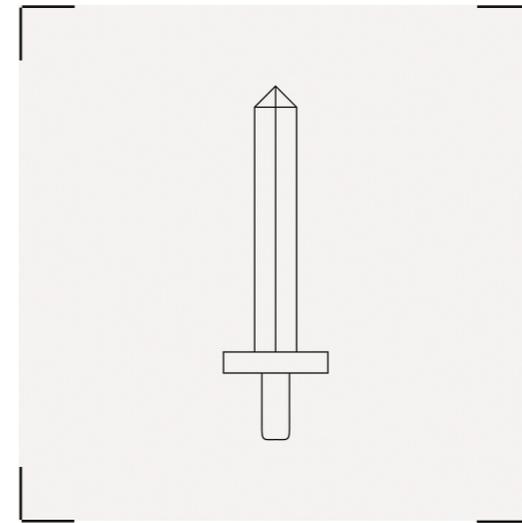
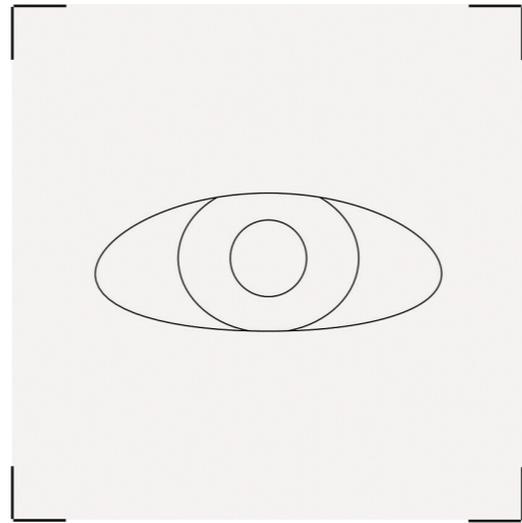
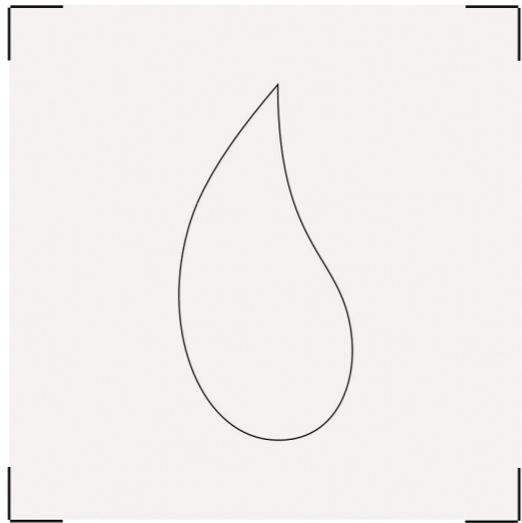
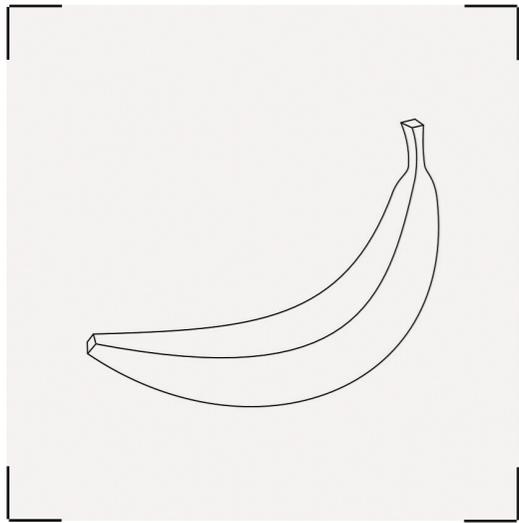
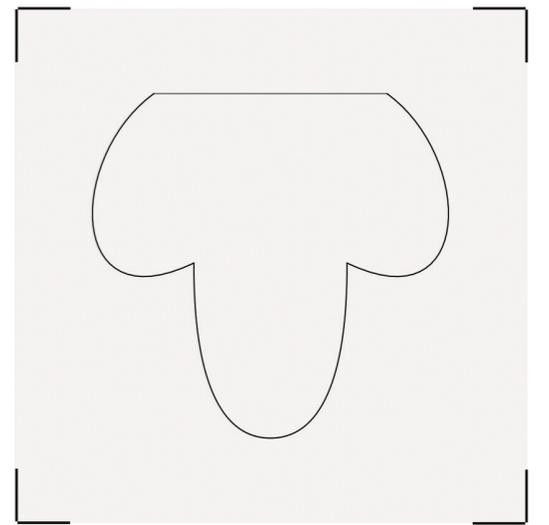
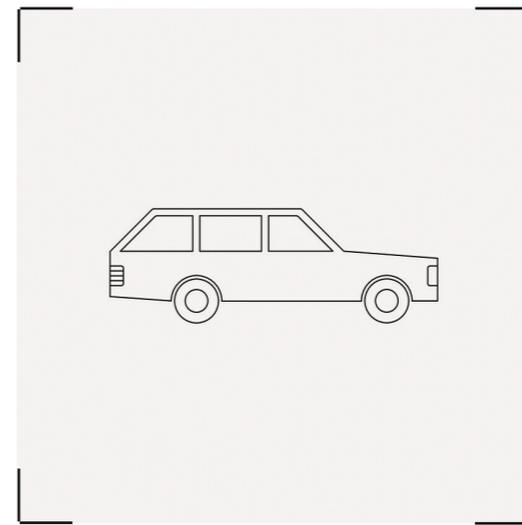
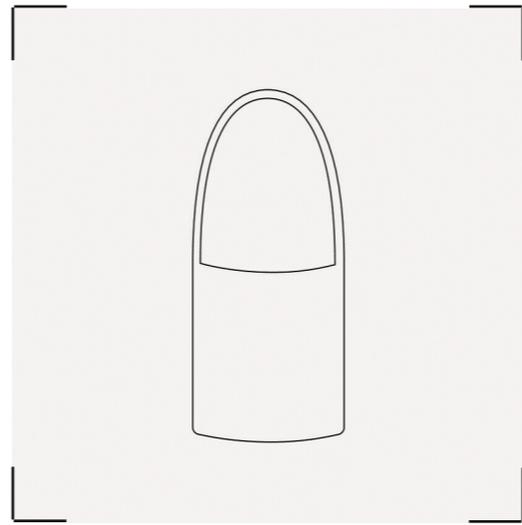
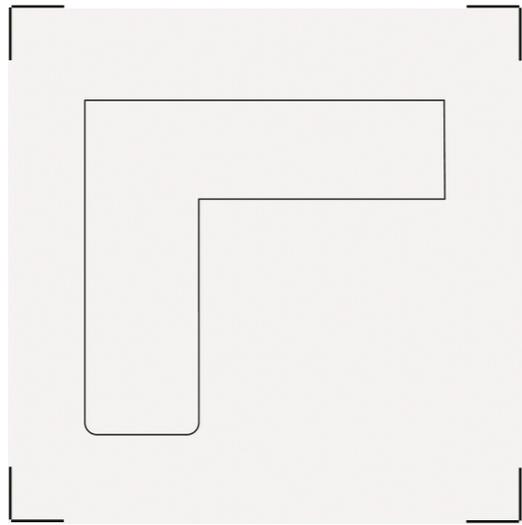
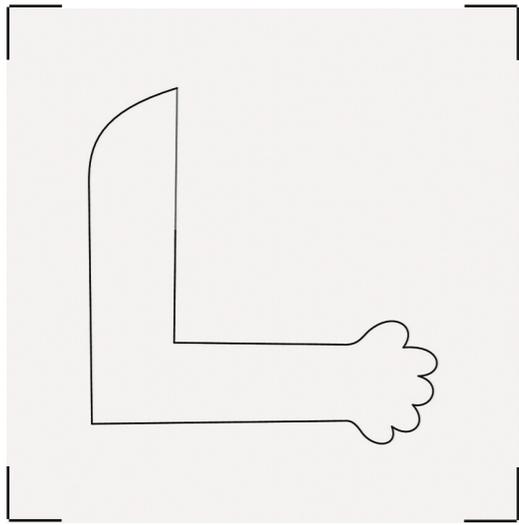




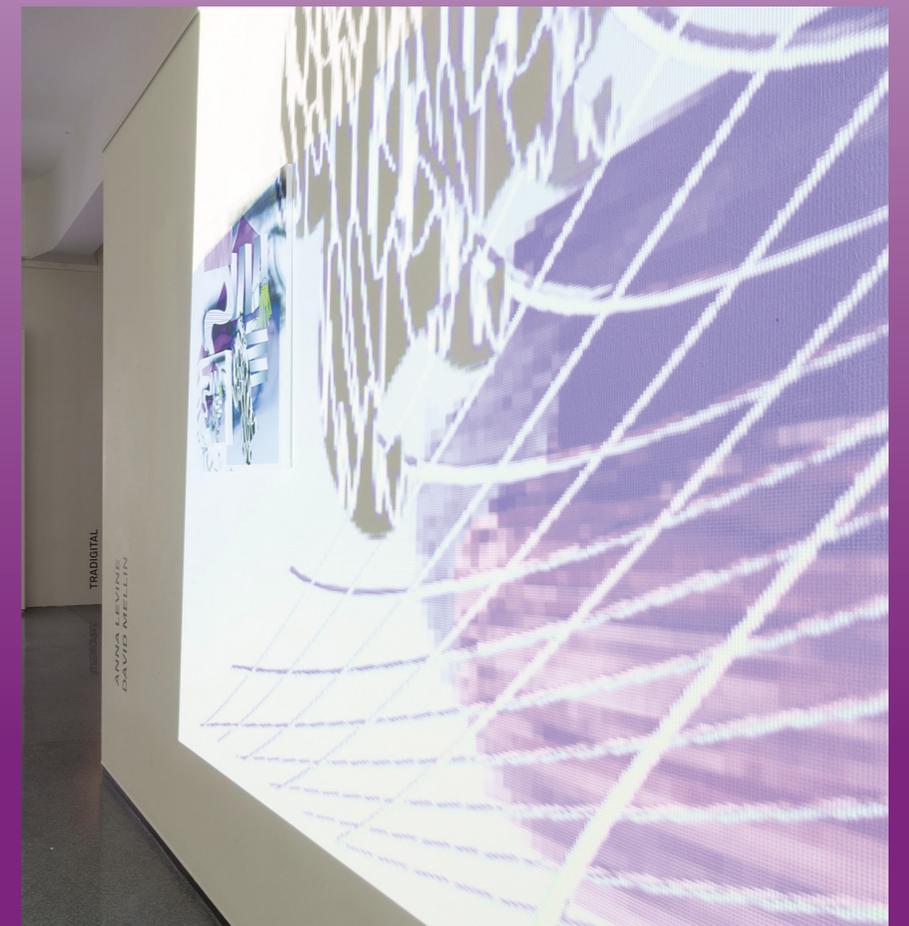
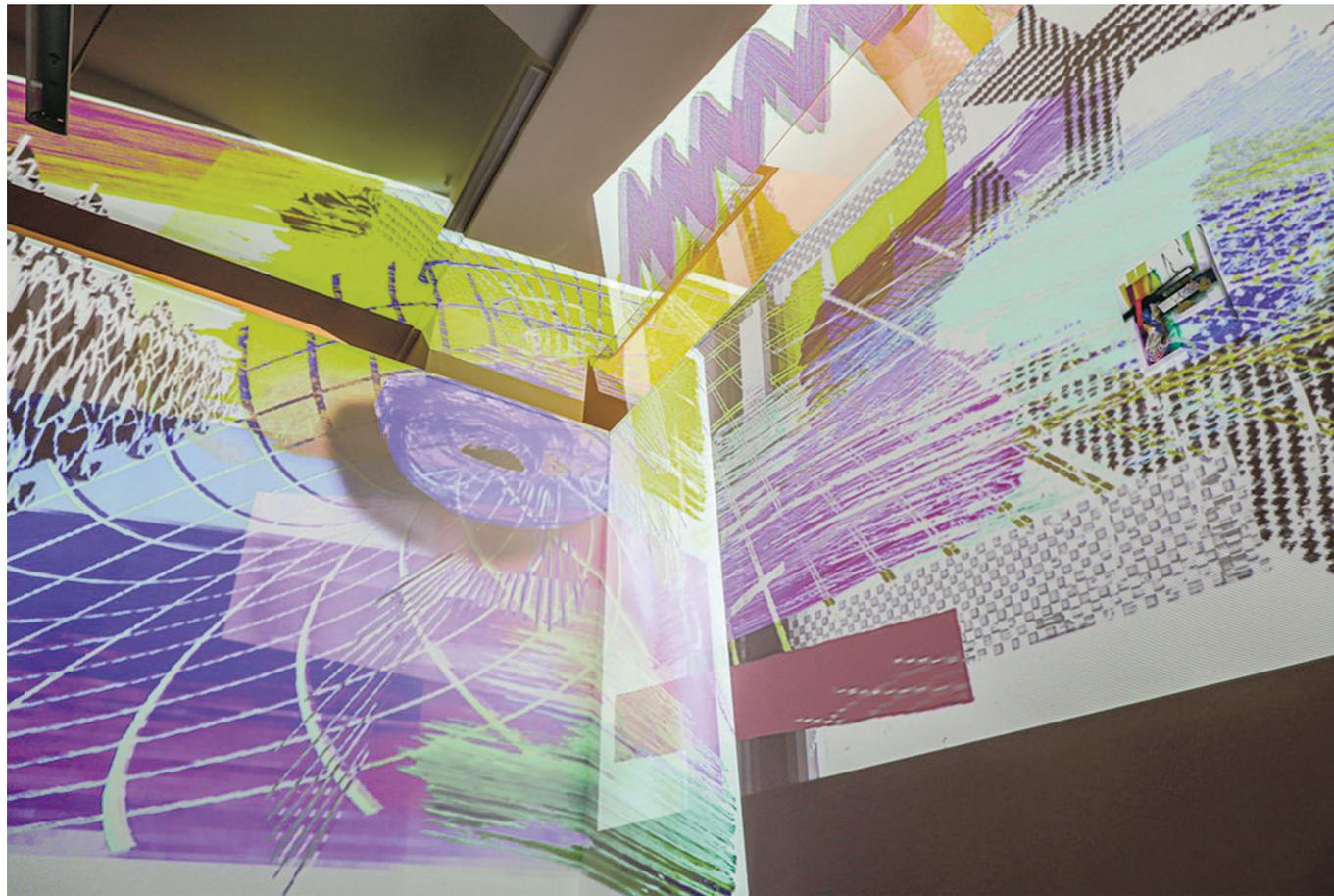


o.T., Digitale Malerei,
Digitaldruck auf Papier,
Maße variabel, 2019





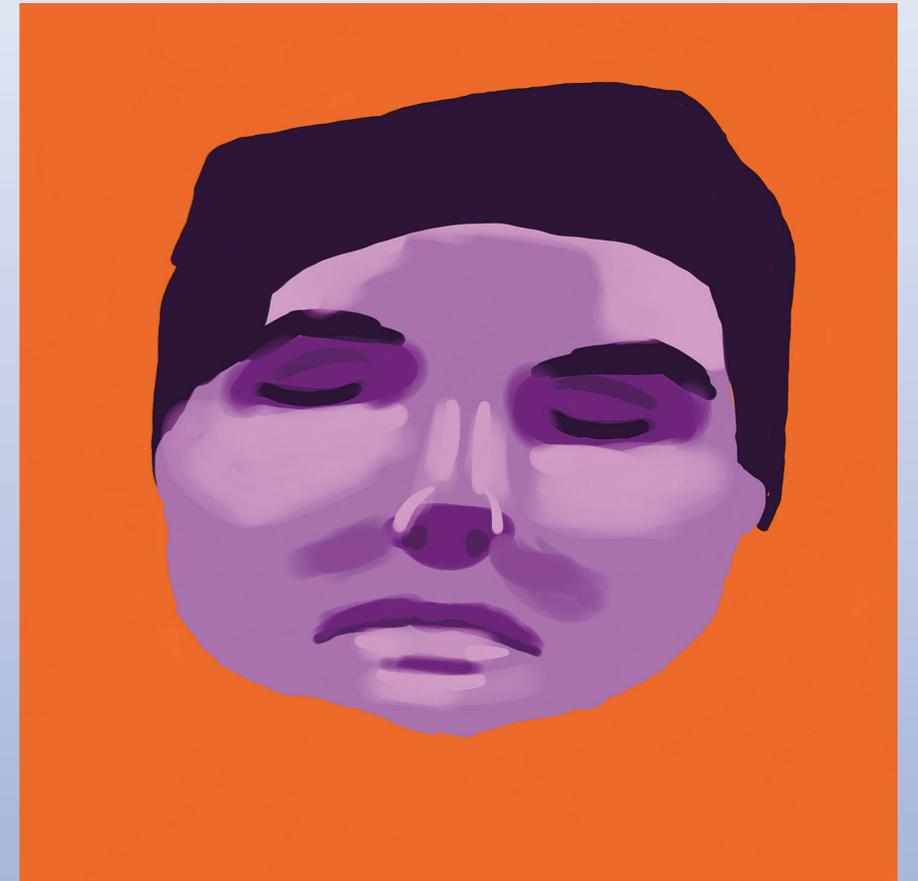
ANNA LEVINE & DAVID MELLIN





Lieber Maler, leuchte mir, Digitale Malerei/ Digitaldruck auf Leinwand, Beamer-Installation, 2019









DIGITALIZATION IN ART AND THE ART WORLD / DIGITALISIERUNG VON KUNST UND KUNSTWELT

AN INSTITUTIONAL VIEW THROUGH THE LENS OF ART HISTORY / EIN KUNSTHISTORISCHER UND INSTITUTIONELLER BLICK AUF DIE DIGITALE KUNST

After all the artistic delight in experimenting that marked the last century and the resulting disintegration of traditional categories, the idea that there is *one* digital art must be questioned from the outset. What makes these distinctions all the trickier is that, with such a great diversity of styles, the technology is now just one component of the artwork among many.

Art history primarily talks of "digital art" when traditional art forms such as sculpture, painting or music are continued digitally by using technological tools. But a purely thematic response to the technology can also be classified as digital art. The term, it follows, embraces works that comment on technology in view of its impact on society and/or that deploy software or the Internet as a creative medium. The works explore the characteristics, content and aesthetic of the new media. This art form is subsumed under media art or new media art, which also includes film, video and sound art.¹ The media used to record, transmit and play are various, can be combined in different ways and are regarded as short-lived and diverse because of the fast pace of technological progress. The works are mostly complex constructs composed of language, static or moving images, and sound that either follow a composition and/ or unfold interactively. Multimedia creations, then, appeal to different senses, address their audience on different levels and allow them to participate physically throughout.²

This means that digital art has roots in Dada, futurism, Fluxus and ready-mades. What these movements and artworks have in common is their experimentation with media, the integration of existing objects and an acceptance of the random principle. The art form itself is considered to have emerged in the 1960s, parallel to conceptual art, happenings and kinetic art, which similarly dispense with object status and opt for dematerialisation.³ Essentially they not only open art up to

Angesichts der künstlerischen Experimentierfreudigkeit im letzten Jahrhundert und der damit einhergehenden Auflösung traditioneller Kategorisierungen ist die Auffassung, es gäbe *die eine* digitale Kunst, von Beginn an in Frage zu stellen. Eine derartige Einteilung stellt sich als besonders diffizil heraus, da die Technologie durch verschiedene Ausdrucksformen mittlerweile in Kunstwerken eine Komponente von vielen bildet.

In der Kunstgeschichte wird vorrangig von „digitaler Kunst“ gesprochen, wenn durch das technologische Werkzeug traditionelle Kunstformen wie Plastik, Malerei oder Musik digital weitergeführt werden. Aber auch die rein inhaltliche Auseinandersetzung mit der Technologie kann als digitale Kunst bezeichnet werden. Der Terminus fasst folglich Werke zusammen, welche Technologie in Anbetracht der Auswirkungen auf die Gesellschaft kommentieren und/ oder Software beziehungsweise das Internet als kreatives Medium verwenden. Die Arbeiten setzen sich mit den Eigenschaften, Inhalten und der Ästhetik der neuen Medien auseinander. Die Kunstform wird der Medienkunst oder New Media Art zugeordnet, welcher auch die Film-, Video- und Klangkunst angehört.¹ Ihre Aufnahme-, Übertragungs- und Wiedergabemedien sind verschieden, unterschiedlich kombinierbar und gelten aufgrund der rasanten technischen Entwicklung als kurzlebig sowie vielfältig. Die Werke sind meist komplexe Konstrukte aus Sprache, statischem oder bewegtem Bild sowie Sound, die einer Komposition folgen und/ oder interaktiv angelegt sind. Die multimedialen Konzeptionen sprechen daher verschiedene Sinne an, adressieren die Rezipient*innen auf unterschiedlichen Ebenen und lassen diese von Beginn an physisch teilhaben.²

Aufgrund dessen setzen die Wurzeln der digitalen Kunst bei Dada, Futurismus, Fluxus und Ready-mades an. Gemein haben die Kunstströmungen und Werke sowohl das Experimentieren mit den

Medien, die Einbeziehung vorgefertigter Gegenstände sowie das Gestaltungsprinzip des Zufalls. Die tatsächlichen Anfänge der Kunstform werden jedoch auf die 1960er Jahre datiert – parallel zu Konzeptkunst, Happenings und kinetischer Kunst, die mit ihr das Kriterium der Objektlosigkeit und Entmaterialisierung teilen.³ Ausschlaggebend ist hier nicht nur die Öffnung der Kunst gegenüber dem alltäglichen Leben und der partizipativen Einbeziehung des Publikums, sondern eine damit einhergehende Infragestellung der traditionellen Kunstauffassung, an welcher in der Postmoderne nach wie vor festgehalten wird.⁴ Damit lässt sich diese Kunstrichtung von Beginn an der Anti-Kunst zuordnen.

Die ersten Erscheinungsformen waren Pixelbilder oder Grafiken, welche nach mathematischem Verfahren zu Papier gebracht worden sind. Die prozesshaften Ergebnisse wurden unter dem Begriff „Algorithmuskunst“ zusammengefasst und waren dem Charakter nach vor allem konzeptueller Natur. Voraussetzung für diese Kunstproduktion war jedoch der Zugang zu den Rechenmaschinen, die in den 1960er und 1970er Jahren noch teuer sowie unhandlich waren. Erst in den 1980er Jahren erschien der erschwinglichere „Personal Computer“ auf dem Markt.⁵ Das Genre etablierte sich demnach in der Kunstwelt ab den 1980er und 1990er Jahren. Neue Präsentationsformen kamen auf – wie das Electronica Festival, welches erstmals 1979 in Linz stattfindet, die Eröffnung des Zentrums für Kunst und Medien (ZKM) in Karlsruhe 1989 oder das NTT InterCommunication Centre 1990 in Tokio.⁶ Die Ausstellung „Mediascape“ im Guggenheim Museum in New York City setzte die Medienkunst 1996 erstmals in den Kontext zeitgenössischer Kunst. Ein weiteres Kapitel in der Menschheitsgeschichte und somit auch in der Kunst wurde mit dem Aufkommen des World Wide Webs geschrieben, dessen erste Seite 1990 online ging. Durch die Verbreitung der Internettechnologie erweiterten sich die Gestaltungsmöglichkeiten der Kunst, sodass in den 2000er Jahren die „Net Art“ ihren Anfang nahm. Mit dem Aufkommen der ersten Social Media Plattformen 2005 wurde die digitale Kunst in eine sogenannte „post-digitale“ Kunst überführt.⁷ Die Wissenschaft verwendet diesen Terminus mit Synonym „Post-Internet“, um ein Zeitalter zu beschreiben, in welchem das Digitale omnipräsent ist. Mit der Erweiterung des technologischen, digitalen oder auch virtuellen Paralleluniversums formt sich eine „Neue Ästhetik“ als Zustand unserer Gesellschaft, die alle Lebensbereiche betrifft.⁸

Da die Produktion digitaler Kunst ein erhebliches Maß an technischem Wissen voraussetzt, arbeiten Künstler*innen oftmals mit Vertreter*innen

everyday life and participatory audience involvement, but in the process challenge the traditional understanding of art to which postmodernism still adheres.⁴ In this sense, digital art can be identified from the outset with anti-art.

The earliest manifestations came in the form of pixel drawings or paper-based graphics generated by mathematical procedures. The products were grouped together under the label “algorithmic art” and they were primarily conceptual by nature. Production relied, however, on access to a computing machine, and in the 1960s and 1970s this equipment was expensive and cumbersome. Not until the 1980s did more affordable “personal computers” appear on the market.⁵ The genre accordingly established itself in the art world from the 1980s and into the 1990s. New presentation frameworks emerged – like the Electronica Festival, first held in Linz, while the Zentrum für Kunst und Medien (ZKM) opened in Karlsruhe in 1989 and the NTT InterCommunication Centre in Tokyo in 1990.⁶ Mediascape at the Guggenheim Museum in New York City in 1996 was the first exhibition to display media art within the context of contemporary art. A new chapter in human history and hence also in art began with the advent of the World Wide Web, with the first website going live in 1990. As Internet technology spread, the creative opportunities for art expanded as well, and Net Art was born in the 2000s. After the first social media platforms were set up in 2005, digital art gave way to what became known as “post-digital” art.⁷ Academic research uses the synonym “post-Internet” to describe an era of digital omnipresence. As the parallel universe – be it technological, digital or, indeed, virtual – grows, a “New Aesthetic” is taking shape as a condition affecting all spheres of social life.⁸

Because the production of digital art requires a considerable degree of technical knowledge, artists often work with specialists from various other disciplines, such as natural science, cultural studies, technology and philosophy.⁹ Rather than galleries, research centres and labs have provided the setting for digital art ever since it began and they determine the work environment.¹⁰ One aspect of this collaboration revolves around authorship and copyright – a crucial issue given the use of computer equipment, algorithms, apps or robots in making art. This is not the only factor to impact market activity in relation to the art form, for although it can be stored as data, it is not physically tangible, and that implies immateriality. One response from the art market has been to sell licences, and there is a certain similarity here to conceptual art.¹¹ A completely new chapter in digital art had opened by 2021, if

not before, with non-fungible tokens (NFTs). A certain quantity of these tokens are attributed to the object, rather like certificates that confirm ownership of a digital original. NFTs have given rise to a new, parallel and above all digital market, and this includes CryptoArt, a form of digital art thus called because it is usually purchased with cryptocurrency. Transactions are based on blockchain technology, which not only promises greater security, but also constitutes another step towards the democratisation of art by redistributing the risks and the costs. The market value of new media artists is primarily gauged in terms of their followers on social platforms, who become collectors, with open collections as a new format for sales strategies and parallel online distribution channels.¹² Traditional auction houses have jumped on this bandwagon, too. In March 2021, Christie’s auctioned its first digital artwork, paid for with the cryptocurrency Ether. “Everydays: The First 5,000 Days” by the hitherto unknown artist Beeple (Mike Winkelmann) consists of 5,000 images saved on a 319 MB JPEG file. After 353 bids, the work sold for US \$ 69 million.¹³ Digital art, then, has long since entered the peak-price segment of the market, but because of its purported immateriality and its reproducibility it has drawn attention to yet another paradox in the art market. Whether NFT art is more than mere hype remains to be seen, but in the meantime the first private collections are already taking shape.

They are still the exception – like the Julia Stoscheck Collection, which has focused since 2007 on purchasing, displaying and researching media works. Of course, the archiving calls for knowledge of soft- and hardware, not to mention a potential need for upgrades following new releases or for technical emulators enabling older versions to be played on new systems.¹⁴ Developing programs and databases is not only time-consuming and costly but calls for trained maintenance staff. External partnerships are essential to implementation in many cases, as it is still far from standard practice for arts institutions to have their own digital or IT departments. Interdisciplinary coordination and communication pose new challenges, from wide-ranging technical vocabulary to the feasibility of implementation. Procurement law is already an acute issue for museums and in the long term they will need to ensure maintenance even if their project funding expires.¹⁵ There is an indispensable need for additional resources, for non-profit or profit-making organisations, and for digital art archives.¹⁶

Initially curators saw computer screens as the principal solution for showing Net Art, with the result that documenta 10 (1997) created an office atmosphere in a blue room with no Internet connection.¹⁷

verschiedener Fachrichtungen wie Natur- und Kulturwissenschaft, Technik und Philosophie.⁹ So sind nicht die Galerien, sondern akademische Forschungszentren und Labore von Beginn an Schauplätze digitaler Kunst und bestimmen deren Arbeitsumfeld.¹⁰ Ein Teilaspekt solcher Kollaborationen ist die Frage nach Autorenschaft und Urheberrecht – gravierend durch die Nutzung von Computertechnik, Algorithmen, Apps oder Robotern zur Kunstherstellung. Nicht nur dies hat Auswirkungen auf das Marktverhalten bezüglich der Kunstform:

Zwar als Daten speicherbar, doch physisch nicht greifbar, birgt sie eine vermeintliche Immaterialität. Der Kunstmarkt reagierte darauf zeitweise mit dem Angebot von Lizenzen – ähnlich wie bei der Konzeptkunst.¹¹ Ein völlig neues Kapitel der digitalen Kunst wird spätestens 2021 mit sogenannten Non-Fungible Tokens (NFTs) geschrieben. Eine bestimmte Menge an nicht austauschbaren Tokens werden dabei einem Objekt zugewiesen und entsprechen einem Zertifikat für das Eigentum an einem digitalen Original. Mit NFTs hat sich ein neuer, paralleler und vor allem digitaler Markt eröffnet, welcher die sogenannte CryptoArt einschließt. Denn die digitale Kunst wird hier in der Regel mit Kryptowährung gezahlt. Abwicklungen basieren auf der sogenannten Blockchain-Technologie, die nicht nur mehr Sicherheit verspricht, sondern durch Risiken- und Kostenumverteilung auch einen weiteren Schritt der Demokratisierung von Kunst bedeutet. Dabei wird der Marktwert von New Media Artists vor allem an der Zahl ihrer Follower*innen auf sozialen Plattformen gemessen. Diese wiederum werden zu Sammler*innen, neue Verkaufskonzepte wie Open Collections finden statt und parallele Online-Distributionskanäle ergeben sich.¹² Doch auch traditionelle Auktionshäuser springen auf den Markt auf: Christie’s versteigerte im März 2021 erstmals ein digitales Kunstwerk, welches mit Ether – einer Kryptowährung – bezahlt wurde. “Everydays: The First 5.000 Days” des bis dato unbekanntesten Künstlers Beeple (Mike Winkelmann) besteht aus 5.000 Bildern; ist seiner Form nach eine JPEG-Datei von 319 MB. Die Arbeit wurde nach 353 Geboten für 69 Millionen US-Dollar versteigert.¹³ Damit hat digitale Kunst längst das hochpreisige Marktsegment erreicht, deckt jedoch angesichts ihrer vermeintlichen Immaterialität wie auch Vervielfältigungsmöglichkeit abermals ein Paradoxon des Kunstmarktes auf. Ob es sich bei der NFT-Kunst nur um einen Hype handelt, wird sich zeigen, doch entwickeln sich bereits erste Privatsammlungen.

Private Sammlungen wie die Julia Stoscheck Collection, welche sich seit 2007 auf das Ankaufen, Präsentieren und Erforschen medialer Werke konzentriert, bilden nach wie vor die Ausnah-

me. Denn für die Archivierung sind Kenntnisse über Soft- oder Hardware notwendig; erweitert um die potenzielle Notwendigkeit von Upgrades für neue Versionen oder technische Emulatoren, sodass alte Versionen in neuen Systemen abgespielt werden können.¹⁴ Die Entwicklung bestimmter Programme oder Datenbanken ist nicht nur zeitaufwendig und kostspielig, sondern erfordert die Wartung durch ein geschultes Personal. Die Kooperation mit externen Partnern zur Umsetzung ist oftmals unabdingbar, da eigene Digital- beziehungsweise IT-Abteilungen in Kulturinstitutionen noch lange kein Standard sind. Die interdisziplinäre Abstimmung bzw. Kommunikation birgt neue Herausforderungen, angefangen bei diverser Fachvokabular bis hin zu Machbarkeit von Umsetzungsvorstellungen. Akut werden die Museen mit Vergaberecht konfrontiert; langfristig mit der Instandhaltung trotz eventuell auslaufender Projektförderungen.¹⁵ Die Notwendigkeit zusätzlicher Ressourcen, gemeinnütziger oder gewinnorientierter Organisationen sowie Archive für digitale Kunst ist daher unabdingbar.¹⁶

Anfangs sahen Kurator*innen eine Lösung für die Präsentation von Net Art vor allem im Computerebildschirm, was zur Folge hatte, dass auf der documenta 10 (1997) eine Büroatmosphäre in einem blauen Raum ohne Internetverbindung entstand.¹⁷ Vor allem Künstler*innen gaben ab dem Millennium passende Präsentationsformen vor, um den Anforderungen gerecht zu werden. Heutige Umsetzungen sind meist individuell an die Kunstwerke angepasst.¹⁸ Die Ausstellungskonzepte traditioneller Kunst wurden dabei ebenso wenig adaptiert, wie die Art des Kuratierens zu einer Materialisierung des Digitalen geführt hat. Probleme beim Ausstellen digitaler Kunst scheint es ebenso wie kreative Grenzen keine mehr zu geben.¹⁹ Ausschlaggebend ist dabei der mittlerweile hohe technische Stand, wodurch sich eine Bandbreite an eleganten Lösungen aus Flachbildschirmen, Apps, QR-Codes oder anderen Gadgets darbietet. Die meisten Menschen haben ein Smartphone und damit fast immer ein Abspielgerät in der Hand. Voraussetzung ist natürlich – und leider immer noch nicht überall selbstverständlich – ein Internetzugang in den Kulturhäusern. Außerdem hat sich eine neue Berufssparte durch digitale Ausstellungen eröffnet: die des „digital curators“, welche*r neben einer kunsthistorischen Ausbildung, auch Kennt-

From the turn of the millennium, it was usually the artists who specified presentation formats that would meet their requirements. These days implementation is usually geared to the artwork on a one-to-one basis.¹⁸ The exhibition strategies used for traditional art were hardly adapted, just as curating methods did not lead to a materialization of the digital form. Exhibiting digital art no longer seems to pose a problem, and the creative boundaries also appear to have dissolved.¹⁹ The key lies in the high technical standards that now apply, with a spectrum of elegant solutions from flatscreens to apps, QR codes and other gadgets. Most people have a smartphone and so almost always have a player to hand. Naturally, this does not work without Internet access, something that not every arts venue can necessarily provide. Besides, digital exhibitions have triggered a new professional profile, that of the “digital curator”, who ideally needs not only a training in art history but also IT skills. Temporary exhibitions on the subject of digitalization, with a variety of specimens from the genre, have become quite frequent in recent years. Examples are “How to Make a Paradise – Seduction and Dependence in Generated Worlds” from 27 March until 16 August 2020 and “Empathic Systems” from 14 June 2019 until 8 September 2019, both at the Kunstverein in Frankfurt. The Museum der bildenden Kunst (Mdbk) in Leipzig ran a show from 17 December 2019 until 15 March 2020 called “Link in Bio: Art after Social Media”, addressing recent post-digital art conceived by a generation responding explicitly to the social media and their content. Exhibition strategies are versatile and creative.

In the long term, institutions will not be able to avoid technological upgrades. Competition to the art sector comes from the entire leisure market. Meanwhile, public funding is on the wane. Visitors, for their part, are increasingly eager for events that offer a certain entertainment factor. New media and the technique of storytelling are used to appeal to the various target groups and cater for this demand. Even if many academics oppose this development, there is evidence that the emotionality triggered enables content to be better structured and digested.²⁰ Outreach teams in art museums are already familiar, therefore, with exhibition apps, multi-media guides, tablets and virtual reality glasses. The Louvre in Paris, for example, provided VR glasses for its Leonardo da Vinci retrospective from 24 October 2019 until 24 February 2020. The accompanying programme “Mona Lisa: Beyond the Glass” provided information about the work, the sitter and restoration methods. One virtual highlight was rising smoke to underpin the explanation of sfumato.²¹ Institutions that translate paintings by old

masters into a digital 3D experience also promise a unique access to art. The Atelier des Lumières in Paris, for one, stages exhibitions where works by, say, Vincent van Gogh are projected onto the walls as large-format reproductions so that visitors can immerse themselves completely in the Dutchman’s world. The Kunstkraftwerk in Leipzig adopted a similar approach with its changing “Lightshows”. Sceneries from the Renaissance or by Friedensreich Hundertwasser, but also individual digital art projects, fill the huge industrial workshops. These entertainment exhibitions raise issues about the appropriation and modification of originals and about what Walter Benjamin called a “loss of aura”. On the other hand, digital processing has the potential to reach a new audience and apparently makes it easier for people to appreciate art via a playful approach. Digital exhibitions such as those on the website ZDF-Kultur, operated by German public broadcasters, and robot-guided tours like those facilitated by the Van Abbemuseum in Eindhoven draw on the advantage of not being bound to a time and place. In this way, museums are coming closer to meeting their objective of ensuring inclusive access. Contacts between the institution and its visitors are now closer thanks to social media. Since crises such as the covid-19 pandemic in 2020, if not before, these have been playing a more significant role in the art world. If people are unable to meet physically, there is a need for a virtual meeting space. During the lockdowns, this additionally acquired the form of exhibitions accompanied by videos, online auctions and digital trade fairs. Even before the Internet was created, there were calls to make everybody part of a global network. The fanaticism required is still hamstrung by a dystopian phobia – as in the case of the International Council of Museums (ICOM), which has been trying since 2019 to integrate digitalization into a definition for museums... so far in vain.²²

By implementing technology, art has evolved from a static object to the fixation of a process. Space and time have been conquered; the boundaries between art forms and between art and daily life have become blurred due to the digital.²³ These changes have not merely altered manifestations and views of art, but have had an impact on the art market, on research, collecting, preserving, exhibition and promoting art. And yet despite a history that now exceeds 50 years, digital art has not entirely secured its place in the art world but seems rather to foster a parallel existence. The digitalization of arts institutions is still in its infancy and the infrastructure urgently needs updating in order to integrate what is now an established art form and to ensure that they are not left behind by the way art is understood today.

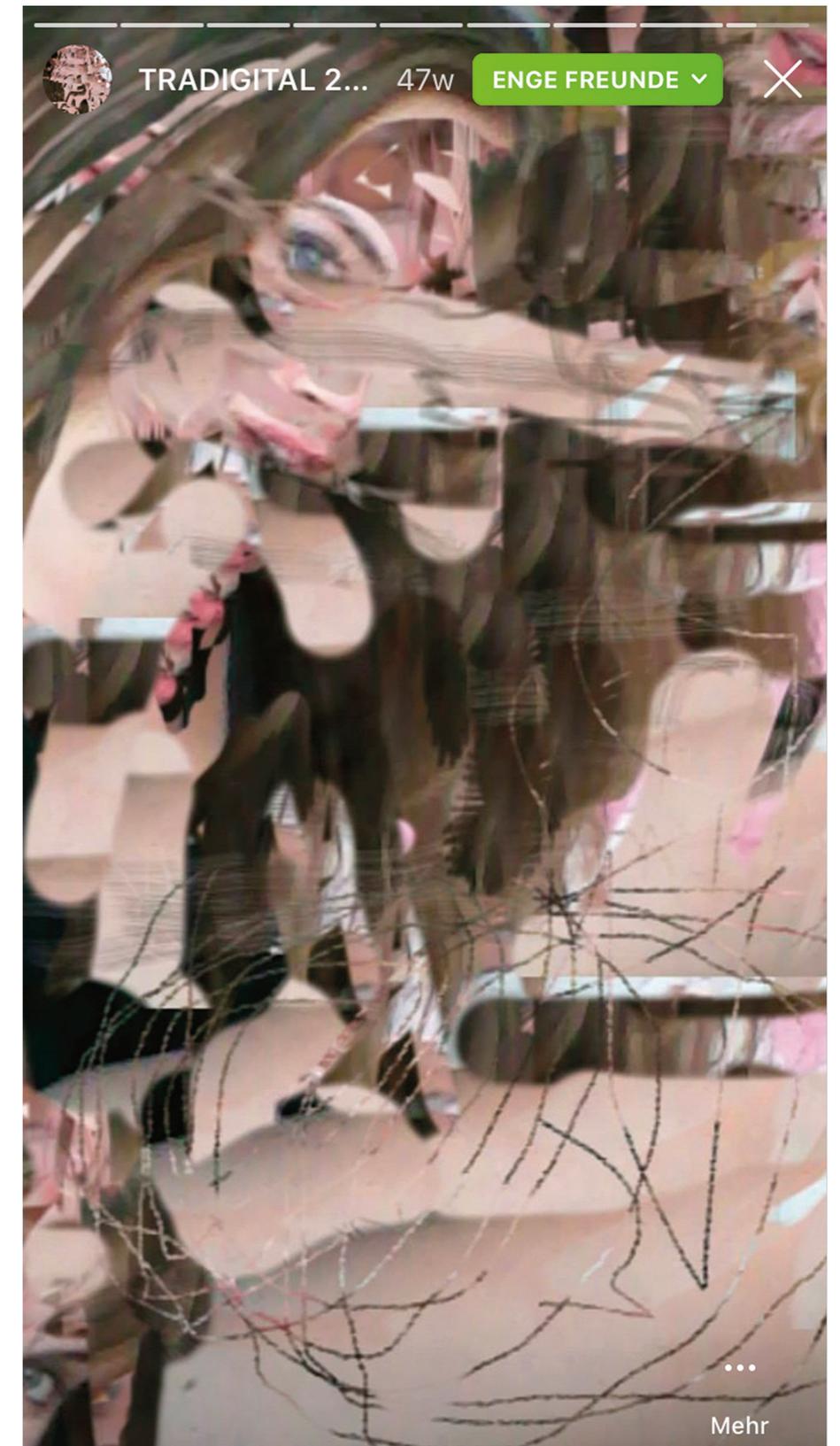
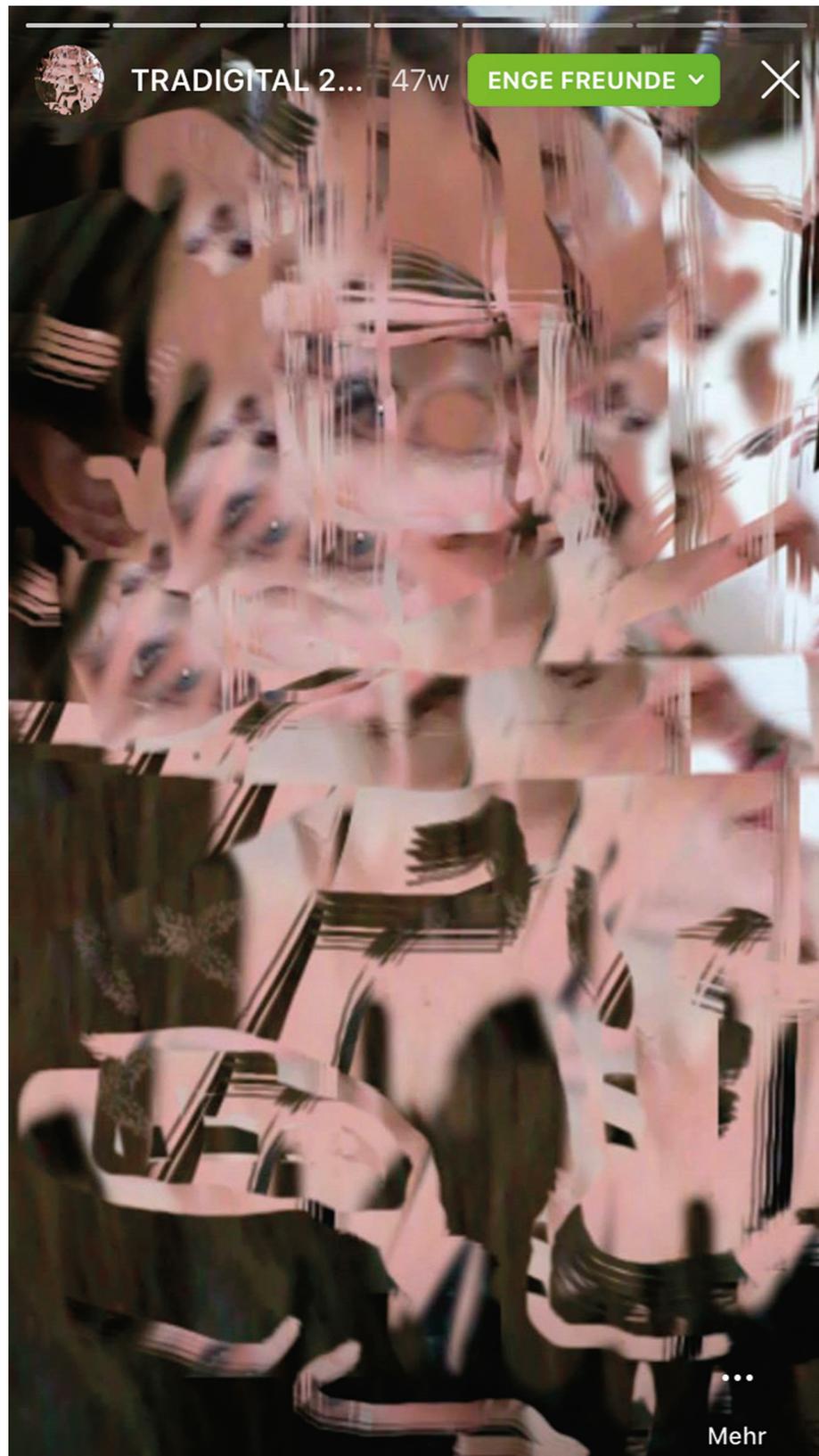
nisse im IT-Bereich aufweisen sollte. Sonderausstellungen zum Thema Digitalisierung häuften sich in den letzten Jahren und versammelten verschiedene Werke des Genres, darunter zum Beispiel „How to Make a Paradise – Sehnsucht und Abhängigkeit in generierten Welten“ vom 27. März bis 16. August 2020 oder „Empathische Systeme“ vom 14. Juni 2019 bis 08. September 2019, jeweils im Frankfurter Kunstverein. Das Museum der bildenden Kunst (Mdbk) Leipzig widmete sich vom 17. Dezember 2019 bis 15. März 2020 in „Link in Bio: Kunst nach den sozialen Medien“ der aktuellen post-digitalen Kunst, welche von einer Generation konzipiert wird, die explizit auf die sozialen Medien sowie deren Inhalte reagiert. Die Ausstellungskonzepte sind dabei vielfältig und kreativ.

Langfristig kommen die Institutionen nicht um den technologischen Ausbau herum. Der gesamte Freizeitmarkt ist und bleibt die Konkurrenz des Kultursektors. Gleichzeitig nimmt die öffentliche Förderung ab. Das Publikum wiederum fordert zunehmend ein Event mit gewissem Unterhaltungsfaktor. Neue Medien sowie das Mittel des Storytellings werden genutzt, um die unterschiedlichen Zielgruppen anzusprechen und der Nachfrage gerecht zu werden. Auch wenn manche Wissenschaftler*innen gegen diese Entwicklung sind, ist es nachgewiesen, dass durch die ausgelöste Emotionalität, Inhalte besser strukturiert wie auch aufgenommen werden können.²⁰ In der Kunstvermittlung sind daher ausstellungsbegleitende Apps, Multi-Media-Guides, Tablets und Virtual Reality-Brillen keine Neuheit mehr. Das Louvre in Paris zum Beispiel bot für die Retrospektive zu Leonardo da Vinci vom 24. Oktober 2019 bis 24. Februar 2020 VR-Brillen an. Das dazugehörige Programm „Mona Lisa: Beyond the Glass“ gab Auskünfte über das Werk, die Porträtierte sowie über restauratorische Techniken. Virtuelles Highlight war beispielsweise das Aufsteigen von Rauch bei der Erklärung des Sfumato.²¹ Einzigartige Zugänge zur Kunst versprechen zudem Institutionen, welche die Kunst Alter Meister in digitale Raumerlebnisse übertragen. So bietet das Atelier des Lumières in Paris Ausstellungen, in welchen beispielsweise die Gemälde Vincent van Goghs als großformatige Reproduktionen an die Wände geworfen werden und die Besuchenden so ganz und gar in die Welten des Niederländers abtauchen können. Ein ähnliches Kon-

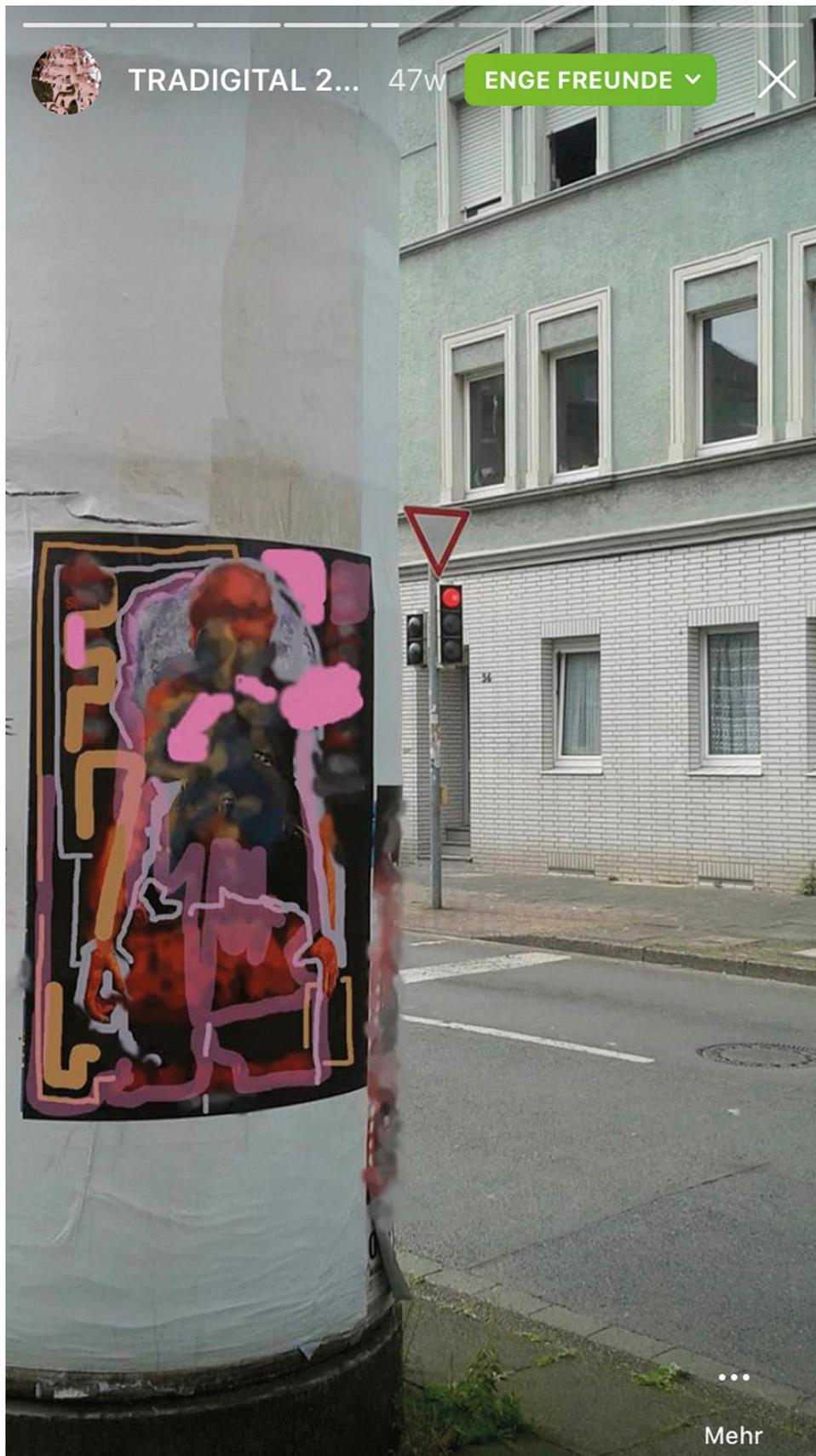
zept verfolgt das Kunstkraftwerk in Leipzig mit wechselnden „Lightshow“-Ausstellungen. In den riesigen Industriehallen werden Bildwelten der Renaissance, von Friedensreich Hundertwasser, aber auch individuelle Digital Art-Projekte projiziert. Bei diesen Entertainment-Ausstellungen stellt sich die Frage nach der Aneignung und Veränderung des Originals ebenso wie der nach Walter Benjamin bezeichnete „Verlust der Aura“. Dennoch verspricht die digitale Aufarbeitung, ein neues Publikum anzusprechen und erleichtert scheinbar den Zugang zur Kunst auf spielerische Art und Weise. Digitale Ausstellungen wie auf der Website von ZDF-Kultur oder die Teilnahme an Führungskonzepten mittels eines Roboters, wie im Van Abbemuseum in Eindhoven angeboten, nutzen den Vorteil der Orts- und Zeitunabhängigkeit. Museen werden damit schrittweise dem Anspruch der Inklusion gerecht. Der Kontakt zwischen Institution und Besucher*innen ist nicht zuletzt durch die Sozialen Medien enger geworden. Diese haben innerhalb der Kunstwelt spätestens in Krisenzeiten wie der Corona-Pandemie 2020 an Bedeutung gewonnen. Wenn sich die Menschen nicht physisch begegnen dürfen, muss ein virtueller Begegnungsraum geschaffen werden. Während der Lockdowns äußerte sich dies zudem in Form von filmisch begleiteten Ausstellungen, Online-Auktionen sowie digitalen Messen. Schon vor Einführung des Internets äußerte sich der Wunsch, alle Menschen global zu vernetzen. Der damit einhergehende Fanatismus steht nach wie vor einer dystopischen Phobie entgegen – so auch beim internationalen Museumsbund (ICOM). Dieser bemüht sich seit 2019, die Digitalisierung in einer Definition für Museen zu integrieren... bis dato vergeblich.²²

Die Kunst hat sich durch die Implementierung der Technologie vom statischen Objekt zur Fixierung eines Prozesses entwickelt. Raum und Zeit wurden überwunden; die Grenzen zwischen den Kunstformen wie auch zu unserer alltäglichen Lebenswelt sind durch das Digitale verschwommen.²³ Diese Veränderungen haben nicht nur die Erscheinungsformen und Auffassung von Kunst verändert, sondern zeigen auch Auswirkungen auf den Kunstmarkt sowie das Forschen, Sammeln, Bewahren, Ausstellen und Vermitteln von Kunst. Doch trotz ihrer Entwicklungsgeschichte von mittlerweile über 50 Jahren ist digitale Kunst nicht vollends in der Kunstwelt angekommen; scheint viel mehr parallel zu existieren. Die Digitalisierung der Kulturinstitutionen steht immer noch am Anfang und die Infrastruktur muss dringend angepasst werden, um die mittlerweile etablierte Kunstform zu integrieren und den Anschluss an ein aktuelles Kunstverständnis nicht zu verlieren.

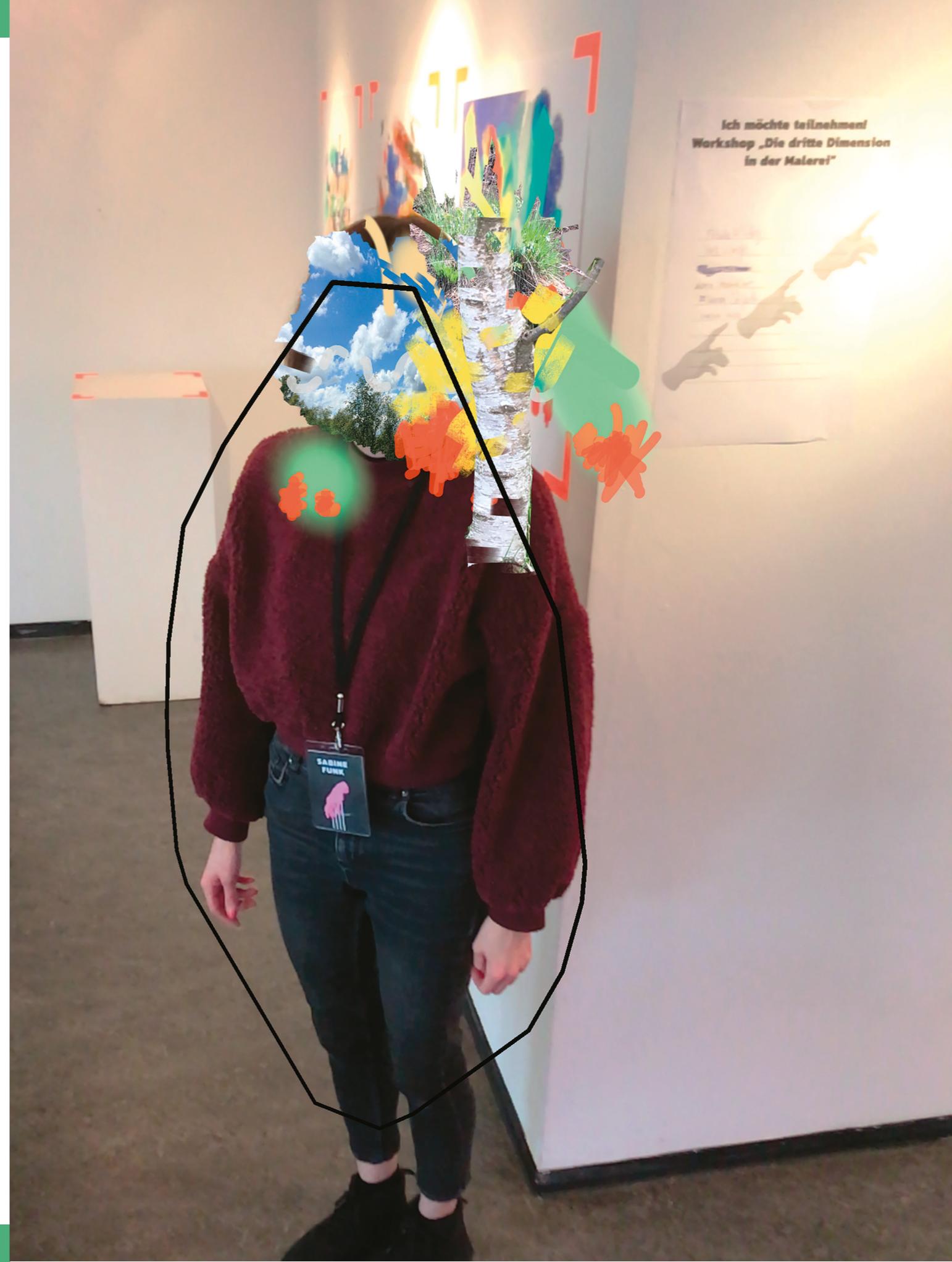
- 1** See FISCHER, Veronika: Digitale Kunst und freie Benutzung. Systematisierung und Flexibilisierung [Diss. Freiburg], Freiburg 2017, p.18. / Vgl. FISCHER, Veronika: Digitale Kunst und freie Benutzung. Systematisierung und Flexibilisierung [Diss. Freiburg], Freiburg 2017, S.18.
- 2** See HUEMER, Birgit: Semiotik der digitalen Medienkunst. Eine funktionale Kunstbetrachtung [Diss., Universität Wien], Vienna 2010, pp.15–16. / Vgl. HUEMER, Birgit: Semiotik der digitalen Medienkunst. Eine funktionale Kunstbetrachtung [Diss., Universität Wien], Wien 2010, S.15–16.
- 3** See FISCHER 2017, p.19, 29. / Vgl. FISCHER 2017, S.19, 29.
- 4** See HUEMER 2010, p.23. / Vgl. HUEMER 2010, S.23.
- 5** See *ibid.* 20; PAUL, Christine: Museums in the Post-Digital Past and Future: Materials, Mediation, Models, in: Giusti, Lorenzo/ Ricciardi, Nicola (eds.): Museums at the Post-Digital Turn, Milan: Amaci – OGR – Mousse Publishing 2019, pp.143–159, here pp.151–152. / Vgl. *ibid.* S.20; PAUL, Christine: Museums in the Post-Digital Past and Future: Materials, Mediation, Models, in: Giusti, Lorenzo/ Ricciardi, Nicola (Hrsg.): Museums at the Post-Digital Turn, Mailand 2019, S.143–159, hier S.151–152.
- 6** See *ibid.*, p.153. / Vgl. *ibid.* S.153.
- 7** See QUARANTA, Domenico: Exhibition Strategies for Digital Art: Examples and Considerations, in: Giusti, Lorenzo/ Ricciardi, Nicola (eds.): Museums at the Post-Digital Turn, op. cit., pp.179–201, here pp.180–182; PAUL 2019, p.154. / Vgl. QUARANTA, Domenico: Exhibition Strategies for Digital Art. Examples and Considerations, in: Giusti, Lorenzo/ Ricciardi, Nicola (Hrsg.): Museums at the Post-Digital Turn, Mailand 2019, S.179–201, hier S.180–182; PAUL 2019, S.154.
- 8** See *ibid.*, p.143. / Vgl. *ibid.* S.143.
- 9** See FISCHER 2017, pp.18–19. / Vgl. FISCHER 2017, S.18–19.
- 10** See PAUL 2019, p.154. / Vgl. PAUL 2019, S.154.
- 11** See *ibid.*, p.156. / Vgl. *ibid.* S.156.
- 12** See MEIER, Anika: Was sind NFTs – und warum spricht gerade die ganze Kunstwelt davon?, *monopol – Magazin für Kunst und Leben* (online), 24 Feb. 2021, <https://www.monopol-magazin.de/was-sind-nfts-und-warum-sprechen-alle-gerade-davon> (accessed on 02/09/2021). / Vgl. MEIER, Anika: Was sind NFTs – und warum spricht gerade die ganze Kunstwelt davon?, *monopol – Magazin für Kunst und Leben* (Online), 24. Febr. 2021, <https://www.monopol-magazin.de/was-sind-nfts-und-warum-sprechen-alle-gerade-davon> (aufgerufen am 02.09.2021).
- 13** See ADRIAN, Raphael: Christies versteigert NFT-Kunst für 69 Millionen USD, *Kryptoszene*, <https://kryptoszene.de/news/christies-versteigert-nft-kunst-fuer-69-millionen-usd/> (accessed on 02/09/2021). / Vgl. ADRIAN, Raphael: Christies versteigert NFT-Kunst für 69 Millionen USD, *Kryptoszene*, <https://kryptoszene.de/news/christies-versteigert-nft-kunst-fuer-69-millionen-usd/> (aufgerufen am 02.09.2021).
- 14** See *ibid.*, p.147. / Vgl. *ibid.* S.147.
- 15** See PETT, Inge: Museum und Emotionen, in: *Restauro* 01/2020, pp.16–17, here p.17. / Vgl. PETT, Inge: Museum und Emotionen, in: *Restauro* 01/2020, S.16–17, hier S.17.
- 16** See PAUL 2019, p.157. / Vgl. PAUL 2019, S.157.
- 17** See QUARANTA 2019, p.183. / Vgl. QUARANTA 2019, S.183.
- 18** See *ibid.*, p.192. / Vgl. *ibid.*, S.192.
- 19** See *ibid.*, p.194. / Vgl. *ibid.* S.194.
- 20** See KRAMPER, Andrea: *Storytelling für Museen. Herausforderungen und Chancen*. 1st edition. Bielefeld: transcript (Schriften zum Kultur- und Museumsmanagement) 2017, p.89, 95. / Vgl. KRAMPER, Andrea: *Storytelling für Museen. Herausforderungen und Chancen*. 1. Auflage. Bielefeld: transcript (Schriften zum Kultur- und Museumsmanagement) 2017, S.89, 95.
- 21** See WACH, Alexandra: Zum Greifen nah?, in: *Restauro* 01/2020, pp.18–19. / Vgl. WACH, Alexandra: Zum Greifen nah?, in: *Restauro* 01/2020, S.18–19.
- 22** A conference on “Opportunities and Side Effects – Museum 4.0” was held by ICOM Germany at Schloss Nymphenburg from 16 to 24 November 2019. / Eine Tagung „Chancen und Nebenwirkungen – Museum 4.0“ von ICOM Deutschland fand vom 16. bis 24. November 2019 auf Schloss Nymphenburg statt.
- 23** See HUEMER 2010, p.21, 23. / Vgl. HUEMER 2010, S.21, 23.



@nor.elur: faceless 1-3, Digitale Fotobearbeitung/ Digitale Malerei auf Papier, Installation, 2019



@nor.elur: Nonreklama, Digitale Fotobearbeitung/ Digitale Malerei auf Papier, Installation, 2019



BIOGRAPHIEN

NATHALIE BLOCH

*1997 in Lüdinghausen

seit 2015 Studium der Kunst und Germanistik an der TU Dortmund mit den Schwerpunkten digitale Malerei bei Sabine Funk und Graphik bei Prof. Bettina van Haaren; 2020 Bachelor of Arts. AUSSTELLUNGEN (Auswahl)

2019/20 TRADIGITAL, Dortmund U (K).

LENA BODINGBAUER

*1996 in Werne a.d. Lippe

2016–2023 Studium der Kunst und Germanistik an der TU Dortmund.

AUSSTELLUNGEN (Auswahl)

2022 TPLI – TABULA PICTA LOREM IPSUM, Dortmund U; 2021/22 INTERCONNECTIONS, Gustav Lübcke Museum Hamm (K); 2019/20 TRADIGITAL, Dortmund U (K); 2018 RUNDGANG KUNST, Dortmund U.

ANNE EVERS

*1997 in Emden

seit 2016 Studium der Kunst, Germanistik und Mathematik an der TU Dortmund mit den Schwerpunkten Malerei bei Prof. Tillmann Damrau und Graphik bei Prof. Bettina van Haaren und Patrick Borchers.

AUSSTELLUNGEN (Auswahl)

2019/20 TRADIGITAL, Dortmund U (K); 2018/19 BILDWECHSEL, TU Dortmund; 2015 GESICHTER UNSERER STADT, Rathaus Norden; 2013 WERKSCHAU KUNSTSCHULE NORDEN, KVHS Norden.

DANIEL HAARMANN

*1985 in Dortmund

seit 2018 Studium der Kunst an der TU Dortmund.

AUSSTELLUNGEN (Auswahl)

2019/20 TRADIGITAL, Dortmund U (K); 2018 RUNDGANG KUNST, Dortmund U.

JÖRDIS HOLTMANN

*1981 in Bochum

seit 2019 Masterstudium Neuere deutsche Literatur, FernUniversität Hagen; seit 2018 Studium der Kunst an der TU Dortmund mit den Schwerpunkten Malerei bei Prof. Tillmann Damrau und Graphik bei Prof. Bettina van Haaren; 2015 Bachelor Kulturwissenschaften; seit 2007 freischaffende Grafikerin und Videojournalistin.

AUSSTELLUNGEN (Auswahl)

2020 TRIPTYCHON, Witten; ARTBOX PROJECTS ZÜRICH 2.0; VENICE BORDERS 2020 – FRAGMENTED IDENTITIES; 2019/20 TRADIGITAL, Dortmund U (K).

SARAH JÜNGERHANS

*1991 in Osnabrück

Studium der Kunst an der Universität Hildesheim; Studium der Kunstvermittlung an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf; 2017–2021 Studium der Kunst an der TU Dortmund.

AUSSTELLUNGEN (Auswahl)

2019/20 TRADIGITAL, Dortmund U (K). 2018 AUSSTELLUNG IN DER FAMILIENBILDUNGSSTÄTTE, Ratingen; Aesop@TU, Dortmund U (K).

EVA KEPA

*1994 in Schwelm

2013–2020 Studium der Kunst und Anglistik/Amerikanistik an der TU Dortmund; 2015 Auslandsaufenthalte in Liverpool und Guildford.

AUSSTELLUNGEN (Auswahl)

2019/20 TRADIGITAL, Dortmund U (K).

ANNA LEVINE

*1994 in Boston, USA

seit 2012 Studium der Kunst an der TU Dortmund mit dem Schwerpunkt Malerei bei Prof. Tillmann Damrau; seit 2019 Studium der Freien Kunst an der Kunstakademie Düsseldorf.

AUSSTELLUNGEN (Auswahl)

2019/20 TRADIGITAL, Dortmund U (K); 2019 EMERGING ARTISTS, UZWEI, Dortmund U; &ZITRONENLIMONADE, Museum Ostwall, Dortmund; RUNDGANG KUNST, Dortmund U (und 2018).

DAVID MELLIN

*1989 in Arnsberg (Westfalen)

2012–2022 Studium der Kunst an der TU Dortmund mit den Schwerpunkten Malerei und Digital Painting bei Prof. Jan Kolata und Prof. Tillmann Damrau; 2014 Kunstpreis der TU Dortmund für Malerei; 2013 Gründungsmitglied der Künstlergruppe Neuer Graben.

AUSSTELLUNGEN (Auswahl)

2022 TPLI – TABULA PICTA LOREM IPSUM, Dortmund U; 2021/22 INTERCONNECTIONS, Gustav Lübcke Museum Hamm (K); 2019/20 TRADIGITAL, Dortmund U (K); 2019 &ZITRONENLIMONADE, Museum Ostwall, Dortmund; 2018 Aesop@TU, Dortmund U (K); 2017 KUNSTPUNKTE, Atelierhaus Höherweg 271, Düsseldorf; KURZUM, Dortmund U.

PATRICIA MÄDER

*1990 in Berlin

seit 2016 Studium der Kunst und Sozialpädagogik an der TU Dortmund.

AUSSTELLUNGEN (Auswahl)

2019/20 TRADIGITAL, Dortmund U (K); 2019 GERECHTIGKEIT, f2 Fotofestival, Dortmund U; 2018 BILDWECHSEL, TU Dortmund.

DOĞAN MATAR

*1995 in Hamm

2015–2023 Studium der Kunst und Anglistik/Amerikanistik an der TU Dortmund.

AUSSTELLUNGEN (Auswahl)

2021/22 INTERCONNECTIONS, Gustav Lübcke Museum Hamm (K); 2019/20 TRADIGITAL, Dortmund U (K).

ACELYA ÖRDÜ

*1998 in Bochum

2017–2023 Studium der Kunst und Anglistik/Amerikanistik an der TU Dortmund mit den Schwerpunkten Malerei bei Sabine Funk und Graphik bei Patrick Borchers.

AUSSTELLUNGEN (Auswahl)

2022 TPLI – TABULA PICTA LOREM IPSUM, Dortmund U; 2019/20 TRADIGITAL, Dortmund U (K); 2019 GERECHTIGKEIT, f2 Fotofestival, Dortmund U.

JAMIN PAMIN

*1994 in Hagen

seit 2013 Studium der Kunst und Germanistik an der TU Dortmund; seit 2020 Studium der Freien Kunst an der Kunstakademie Münster; seit 2018 Mitglied im Salon Atelier, Dortmund.

AUSSTELLUNGEN (Auswahl)

2022 TPLI – TABULA PICTA LOREM IPSUM, Dortmund U; 2020 VIVA BVB – ECHTE LIEBE, Salon Atelier, Dortmund; 2019/20 TRADIGITAL, Dortmund U (K); 2019 SALOON, Salon Atelier, Dortmund; 2017/18 BILDWECHSEL, TU Dortmund; 2018 RUNDGANG KUNST, Dortmund U (und 2017); 2017 ORTSBEGEHUNG: Urbanes Storytelling heute, Dortmund U.

PASCAL PASCHKE

*1996 in Gelsenkirchen

2015–2022 Studium der Kunst und der Anglistik/Amerikanistik an der TU Dortmund mit dem Schwerpunkt Digitale Malerei bei Sabine Funk; 2018 Studium an der University of Leeds, Großbritannien.

AUSSTELLUNGEN (Auswahl)

2019/20 TRADIGITAL, Dortmund U (K).

NORA REUL

*1990 in Münster

2014–2020 Studium der Kunst und Germanistik an der TU Dortmund mit dem Schwerpunkt Plastik/ Neue Medien bei Prof. Ursula Bertram und Carolina Kreuzsch.

AUSSTELLUNGEN (Auswahl)

2019/20 TRADIGITAL, Dortmund U (K); 2017 JENSEITS DER KRITERIEN, Klub Schlägel und Eisen e.V., Herten; RUNDGANG KUNST, Dortmund U (und 2016), BILDWECHSEL, TU Dortmund (und 2016).

LENA RÜTHER

*1995 in Witten

2014–2020 Studium der Kunst und Anglistik/Amerikanistik an der TU Dortmund mit den Schwerpunkten Malerei und Fotografie.

AUSSTELLUNGEN (Auswahl)

2019/20 TRADIGITAL, Dortmund U (K); 2019 GERECHTIGKEIT, f2 Fotofestival, Dortmund U; 2019 BILDWECHSEL, TU Dortmund; 2019 RUNDGANG KUNST, Dortmund U; 2017 GRENZEN DER FOTOGRAFIE, f2 Fotofestival, Dortmund U; 2017 FORMAT F NO.3, Künstlerhaus Dortmund.

PIA VAN DEN WYERBERGH

*1994 in Münster

2015–2023 Studium der Kunst und der Förderschwerpunkte Lernen, emotionale und soziale Entwicklung an der TU Dortmund.

AUSSTELLUNGEN (Auswahl)

2019/20 TRADIGITAL, Dortmund U (K); 2019 ENGINEERING MEETS ART, Dortmund U; BIENNALE DI FOTOGRAFIA, Lo studio fotografico di Zelio Cutecchia, Bari, Italien.

TILLMANN DAMRAU

Tillmann Damrau ist Maler. Er studierte von 1983–1989 an der Akademie der Bildenden Künste in München und war Meisterschüler von Robin Page. Seine künstlerische Arbeit wurde mehrfach ausgezeichnet und international ausgestellt. 2007/08 und 2014/15 vertrat er eine Professur an der Philipps-Universität Marburg. Darüber hinaus war er eingeladen für Lehraufträge, Vorträge, Workshops und Projekte an Hochschulen im In- und Ausland. Seit 2016 ist er Professor für Malerei am Institut für Kunst und Materielle Kultur der TU Dortmund.

SABINE FUNK

Sabine Funk ist gelernte Bühnenmalerin und Kommunikationsdesignerin. Sie war an verschiedenen Kunsthochschulen (Städelschule Frankfurt/Main) und Kunstinstituten (Philipps-Universität Marburg, TU Dortmund) als wissenschaftliche Mitarbeiterin tätig. Sie forschte im künstlerischen Arbeitsbereich Malerei, Digital & Expanded Painting und entwickelte den Bereich „Digital Painting“. Seit 2021 arbeitet sie an der Kunstakademie Münster im Bereich Digitalisierung von Lehre/ digitale Hochschulentwicklung.

IVAN IOVINE

Ivan Iovine arbeitet als Interaction Designer am Fraunhofer IGD in Darmstadt. Gleichzeitig ist er im Bereich der neuen Medienkunst tätig. Seine Arbeiten beschäftigen sich hauptsächlich mit der nicht greifbaren menschlichen Seite von Maschinen. Iovines Arbeiten wurden unter anderem auf der European Maker Faire in Rom, auf dem Medienkunstfestival LAB30 in Augsburg, auf dem Pikel Festival in Bergen und auf der Art Machines 2 Conference in Hongkong ausgestellt.

SANDRA OPITZ

geb. 1989, ist Zeichnerin, Druckgraphikerin und Malerin. Sie hat Bildende Kunst an der TU Dortmund bei Prof. Bettina van Haaren, Prof. Jan Kolata und Patrick Borchers sowie an der Kunstakademie Düsseldorf studiert. Seit 2017 gibt sie Seminare zur Zeichnung an der TU Dortmund. Zudem ist sie als Kunstvermittlerin mit den Schwerpunkten Zeichnung und Druckgraphik an verschiedenen kulturellen Einrichtungen, u.a. am Museum Folkwang, Essen, sowie als Kommunikationsdesignerin tätig.

FRAUKE MARIA PETRY

hat Kunst- und Bildwissenschaft an der Humboldt Universität zu Berlin sowie Kunstvermittlung und Kulturmanagement an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf studiert. 2019–2021 produzierte sie mit Ines Lange den Podcast „Kunststoff“ und arbeitete ab 2020 bei RuhrTourismus GmbH als Online Marketing Managerin. Seit 2021 leitet sie das Projekt „Design inklusiv erleben“ an „Die Neue Sammlung – The Design Museum“ in der Pinakothek der Moderne, München. Hier ist sie für digitale und inklusive Kulturvermittlung zuständig.

Legende
(K) = Katalog

TRADIGITAL

Diese Publikation erscheint anlässlich der Ausstellung / This publication has been published to accompany the exhibition

TRADIGITAL

Dortmunder U, 27.DEZ.2019 – 02.FEB.2020

Dortmunder Schriften zur Kunst
Kataloge und Essays | Band 63
Dortmund 2023

HERAUSGEBER*INNEN / EDITOR

Tillmann Damrau
Sabine Funk

AUTOR*INNEN / AUTHORS

Tillmann Damrau
Sabine Funk
Frauke Maria Petry

ÜBERSETZUNGEN / TRANSLATIONS

Katherine Vanovitch besorgte die Übersetzung der Beiträge von Sabine Funk und Frauke Petry ins Englische sowie das Lektorat des Beitrags von Tillmann Damrau.

FOTOGRAFIE / PHOTOGRAPHY

Mareile Zimmermann

BILDBEARBEITUNG / IMAGE EDITING

Sandra Opitz
Mareile Zimmermann

GESTALTUNG / DESIGN

Sabine Funk
Sandra Opitz

FONT / SCHRIFT

Phase-C GX 60-57-0, www.eliaschanzer.com/phase
Commodore 64 Rounded
Eurostile LT Std

GESAMTHERSTELLUNG / PRODUCTION

Druckerei LUC GmbH, Selm

Bibliografische Informationen der Deutschen Bibliothek
Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der deutschen Nationalbibliographie; detaillierte bibliographische Daten sind im Internet über portal.dnb.de abrufbar.

Bibliographic information published by the Deutsche Nationalbibliothek. The Deutsche Nationalbibliothek lists this publication in the Deutsche Nationalbibliographie; detailed bibliographic data are available on the internet at <http://dnb.dnb.de>.

© 2023 Künstler*innen und Autor*innen / Artists and Authors

ISBN 978-3-947323-44-9
Printed in Germany

Ein besonderes Wort des Dankes gilt der
Technischen Universität Dortmund für die großzügige
Unterstützung des Projekts.

Special Thanks to TU Dortmund University
for its generous support of this project.

tu technische universität
dortmund