

## post internet art

der cyberspace ist keine digitale vision mehr und auch immer weniger ein kampfplatz emanzipatorischer kunst-aktionen. die urgesteine netzaffiner experimente sind weitestgehend verstummt oder werden nicht mehr wahrgenommen, während sich die mit dem internet gross gewordenen als digital native von einem politischen opponieren verabschieden. es geht nicht weiterhin darum, eine globale vernetzung dezentral zu gestalten, eher um das effiziente ausschachten von optionen. in einer omnimedialen gesellschaft wird der fortschritt der kommunikationstechnik kaum noch mit einem sozialen aufbruch verbunden.

virtuelle räume werden heute pragmatischer gesehen. die schlüsseltechnologien liegen in den händen von wenigen mega-unternehmen und das surf-verhalten sowie eigenständige publizieren geht im rauschen von unterhaltenden angeboten unter. wer einst mit phantasie und verve solche entwicklungen anprangerte, arbeitet inzwischen in der werbung oder hat als desillusionierter einfach aufgegeben. kunstwissenschaftler, welche sich mit der kunst im internet als theoretiker erfolgreich profiliert haben, bedauern dies zwar, konnten sich jedoch im günstigsten fall mit einer professur oder einer festeinstellung im kulturbetrieb etablieren.

was von einstigen utopien übrigbleibt, ist in einer zeit medialer grenzenlosigkeit teil einer globale müllhalde geworden. man kann darüber lamentieren, muss allerdings akzeptieren, dass schon äusserst viel in jener hinsicht lamentiert wird. wer es mehr mit der realität hält, fischt im sich trübenden digitalen weiter nach imposanten phantomen. diese haltung kann, wie jetzt eine ausstellung im Hannoverischen Kunstverein zeigt, durchaus zu verblüffenden resultaten führen. wenn bilder und texte aus den sozialen medien herausgefiltert und in veränderte kontexte gestellt werden, ergeben sich andere perspektiven. ausgedruckt, collagiert oder mit einem 3D-printer in eine handfeste form gebracht, verwandelt sich manches profan virtuelle zu einem bizarr coolen ausstellungsobjekt. in einigen präsentationen werden solche husarenstücke als Post-Internet-Art gefeiert und in Hannover als die Kunst der Generation "Copy and Paste" vorgestellt.

kuratorisch konfirmiert wurde der neue trend mit der ausstellung „Speculations on Anonymous Materials“ zum jahreswechsel 2013/2014 im Kasseler Fridericianum. seitdem zeigt man häufiger in museen arbeiten, welche gezielt digitalen trash bei YouTube, Facebook & Co. mit einer mehr oder weniger gewollten konzeptlosigkeit zu sublimieren versuchen. das gelingt zum beispiel Katja Novitskova respektabel galerietauglich, wenn sie fotos von chamäleons, pinguinen oder schmusenden giraffen von webseiten entwendet, in lebensgrösse auf Alu-Dibond druckt und sperrig in den raum stellt. monolithisch surreal wird es, wenn per 3D-scanner Yngve Holen fleischstücke in einer metzgerei abtastet und in Carrara-Marmor nachmodellieren lässt, so dass sie mit rotem glanz und weisser maserung als steinharte plastik vorliegen. mitunter kommt auch zeitkritisches wie bei den selektierten satellitenaufnahmen von Mishka Henner zustande, welche aus der vogelperspektive einen investigativen designer-blick auf die öl-gewinnung oder die massentierhaltung in Nordamerika wagen.

die nachrückende generation von digitalen medienkünstlern will wieder für authentisch gehalten werden, während alles virtuell engagierte mit dem drang nach weltverbesserung als schnee von gestern gilt. das internet ist als kommunikations- und archivmedium so selbstverständlich geworden, dass man es nicht mehr vorder- oder hintergründig thematisieren will. ein kritisches befragen seiner ökonomischen und politischen strukturen führt schnell in allzu bekannte diskussionen, die niemand weiterhin führen mag. was mit der Post-Internet-Art als neue bewegung ausgegeben und in vielen feuilletons abfällig kritisiert wird, ist wahrscheinlich ein ernst zu nehmender paradigmen-wechsel. ihn kulturpessimistisch zu kritisieren wäre zu einfach, ihn zu feiern, reichlich gewagt. vielleicht handelt es sich hierbei um einen übergang oder eine umbruch-phase, mit der etwas weitergehendes vorbereitet wird.

die netzkunst war einst eine anarchisch unbestimmte kunst, bei der sich der absurde nonsens als formale innovation und als politisches intervenieren keiner instrumentalisierung andienen wollten. es wurden neue interfaces, interaktions- und telematik-modelle experimentell ausgetestet, um imaginativ zu sensibilisieren oder zu irritieren. wie in der aktionskunst der sechziger und siebziger jahre frapierten lebenskünstler mit chaotischen angeboten, aber allzu dys- oder hyperfunktionales wurde in den foren ignoriert oder sogar verbannt. kuratoren und kunstwissenschaftler favorisierten für thematische präsentationen lieber projekte,

die auf festivals oder in ausstellungen schnell einzuordnen waren und medienaffine erwartungen bedienten.

richtig dreist oder zu sehr kunst sollte die netzkunst in ihrer blütezeit nicht sein. es wurden vornehmlich interaktive intentionen von den immer gleichen aktoren befördert, insofern sie beispielgebend hermeneutische diskurse über den technologischen wandel unterfüttern. für repräsentative darstellungen hatten digitale projekte sich inhaltlich mit den bedingungen des internets zu beschäftigen und kommunikative potentiale zu reflektieren. unberücksichtigt blieben ansätze, welche den vernetzten computer als mittel für weiterführende, etwa konstruktivistisch generische experimente verstanden. mit der beschränkung auf eingängig plausible ansprüche wurde die einst viel diskutierte netzkunst dabei immer apodiktischer und stetig weniger wahrgenommen.