

Inhalt

Vorwort	6
Gala Rebane EMOJIS	11
Anhang	71
Kolja Reichert KRYPTO-KUNST	87
Anhang	150
Katja Müller-Helle BILDZENSUR	161
Anhang	222
Thomas Dreier COPYRIGHT	235
Anhang	302
Jacob Birken VIDEOSPIELE	311
Anhang	380
Glossar	385

Vorwort

Infolge der Digitalisierung haben Bilder einen enormen Bedeutungszuwachs erfahren. Mit Smartphones lassen sie sich schneller, variabler und professioneller denn je erstellen und durch Soziale Medien nahezu beliebig verbreiten und teilen. Erstmals in der Kulturgeschichte kann man sich mit Bildern fast genauso selbstverständlich und vielfältig austauschen wie mit gesprochener oder geschriebener Sprache. Das führt nicht nur zur vielbeschworenen ›Bilderflut‹, sondern verleiht Bildern auch zahlreiche, zum Teil völlig neue Funktionen. Sie dienen nicht mehr nur der Illustration, sondern insbesondere der Kommunikation. Mit ihrer Hilfe wird Politik gemacht, werden Identitäten gebildet, Karrieren geschaffen oder auch zerstört. Der schon vor Jahren proklamierte ›Iconic Turn‹ ist mittlerweile Realität geworden: Stärker als je zuvor prägen Bilder Kultur, Gesellschaft und Politik.

Je mehr Funktionen digitale Bilder erhalten, desto mehr Bildmuster und -praktiken etablieren sich. Zum Teil haben sie Vorläufer in der analogen Welt, zum Teil sind sie nur aus den Mechanismen der Sozialen Medien heraus verständlich. Wegen ihrer Neuheit gibt es oft noch keine passenden Kriterien zur Beurteilung dieser Phänomene. So werden viele Bildformate der Sozialen Medien – von Selfies über Emojis bis hin zu GIFs und Memen – als banaler, oberflächlicher

Zeitvertreib abgetan oder erscheinen gar als Symptome eines Kulturverfalls. Dass digitale Bilder fast nie den Charakter von (Kunst-)Werken haben und oft anonym zirkulieren, lässt sie aus herkömmlicher Perspektive ebenfalls defizitär erscheinen. Tatsächlich ist die gegenwärtige Bildkultur Symptom eines umfassenden und durch die Digitalisierung angestoßenen kulturellen Wandels, der die etablierten Konzepte von Werk, Autorschaft, Produktion und Rezeption, Identität und Kollektivität, Öffentlichkeit und Privatheit großen Veränderungen unterzieht.

Daher ist es höchste Zeit, die digitalen Bildkulturen eigens in den Blick zu nehmen und neben den Bildern auch die Infrastrukturen zu analysieren, in denen sie eine Rolle spielen. Stärker als bisher ist zu würdigen, dass Bilder in den Sozialen Medien kaum einmal passiv rezipiert, sondern vielmehr aktiv weiterverwendet, adaptiert und variiert werden; sie sind hochmobil und, wie alle digitalen Dateien, sehr fluid. In den Sozialen Medien ist ein eigener öffentlicher Raum entstanden, der sich von analogen Formen von Öffentlichkeit zum Teil stark unterscheidet. So hinterlässt im digitalen Raum fast alles Spuren, wird gespeichert und kann noch nach Jahren Folgen haben. Ist der digitale öffentliche Raum damit einerseits riskanter als der analoge, so erscheint er andererseits auch unabhängiger, da er keine physische Präsenz der Akteure verlangt und es ihnen erlaubt, sich hinter Inszenierungen zu verstecken.

Angesichts der neuen Bildgattungen und -funktionen, die das Denken und Handeln tiefgreifend beeinflussen, braucht es vermehrt Kompetenz im Umgang mit Bildern und ihren Kontexten. »Digital natives« sollten ihre alltäglichen Praktiken stärker reflektieren, »digital immigrants« besser erkennen,

wie sich die Welt geändert hat und weiter ändert. Zu beidem will die Reihe ›Digitale Bildkulturen‹ einen Beitrag leisten.

Die hier versammelten fünf Untersuchungen zu digitalen Bildkulturen widmen sich Emojis, Videospiele, Krypto-Kunst, Copyright und Bildzensur.

Aus dem digitalen Alltagsleben sind *Emojis* nicht mehr wegzudenken. Dabei sind sie viel mehr als niedliche oder harmlose Bildzeichen, mit denen sich Kommunikation spielerisch gestalten lässt. Im Spannungsfeld rivalisierender Interessen werden Emojis vielmehr auch ideologisch aufgeladen und politisiert. Die einen knüpfen an sie die Hoffnung einer neuartigen – oder gar ersten – Weltsprache, die anderen fürchten dagegen einen Sprach- und Zivilisationsverfall.

Für viele ist *Krypto-Kunst* noch rätselhafter als ihr Name. Warum werden für eine Datei plötzlich Millionen gezahlt? Und wozu berechtigt ein digitales Eigentumszertifikat überhaupt? Dass NFTs – so der populärere Begriff für Krypto-Kunst – oft eine nostalgische Computerspielästhetik aufweisen, lässt Rückschlüsse auf ihre Fans zu. Hier entsteht gerade eine Kunstwelt parallel zur bisherigen. Ob sie ein kurzer Hype sein oder sich ernsthaft etablieren wird, ist offen.

Die Sozialen Medien sind auch Orte der *Bildzensur*. Die großen Plattformen verbannen User, die gegen Compliance-Regeln verstoßen, autoritäre Regime verfolgen unliebsame Inhalte, Content-Moderatoren sortieren Postings mit Bildern aus, die als anstößig empfunden werden könnten. So neu die technischen Infrastrukturen der Löschung sind, so undurchsichtig bleibt, nach welchen Kriterien sie funktionieren.

Welche Auswirkungen hat das *Copyright* auf die digitale Kommunikation? Die Auseinandersetzung um Urheberrechte im digitalen Raum hat in den letzten Jahren jedenfalls Züge eines Kulturkampfes angenommen. Rechteinhaber und User stehen einander unversöhnlich gegenüber. Die einen sehen in Copyright-Verstößen ihre ökonomische Grundlage bedroht. Die anderen setzen auf eine Internetkultur des Teilens, zu der die herkömmlichen Formen des Urheberrechts nicht mehr passen. Gibt es einen Ausweg aus diesem erbitert geführten Bilderstreit?

Die Bildwelten von *Videospielen* prägen die Weltbilder von Millionen. Gaming ist Hobby und globales Massenspektakel. Dabei lässt sich die Geschichte der Videospiele als die ihres technischen Fortschritts erzählen. Bestanden Figuren anfangs aus wenigen Pixeln, so ermöglichten steigende Rechenleistungen immer überzeugendere Simulationen von Wirklichkeit. Neuere Videospiele beleben aber auch rudimentäre Ästhetiken der Anfangszeit wieder. Kann der mit Spielen verbundene Eskapismus als eine Allegorie gegenwärtiger Handlungsunfähigkeit angesehen werden – in einer Zeit, wo man zugleich für alles verantwortlich ist?

Die Reihe DIGITALE BILDKULTUREN wird ergänzt durch die Website www.digitale-bildkulturen.de, durch den YouTube-Channel *Digitale Bildkulturen* sowie durch den Instagram-Account @bildkulturen.

Annekathrin Kohout & Wolfgang Ullrich
September 2023



CryptoPunk 8620, verkauft am 3. August 2021 für 400 ETH
(zu dem Zeitpunkt ca. 1 Million US-Dollar)

Kolja Reichert

KRYPTO-KUNST

NFTs und digitales Eigentum

Einleitung: eine neue Sorte Ware

Es war im Februar 2021, knapp ein Jahr nachdem die Corona-Pandemie in fast allen Teilen der Welt die Kunsterfahrung aus Ausstellungsräumen auf den Bildschirm verlagert hatte, da machte plötzlich eine neue Sorte Kunst von sich reden. Wie aus dem Nichts entstand ein neuer Kunstmarkt, und er sah auf den ersten Blick ganz anders aus als der bisherige. Was auf diesem Markt gehandelt wurde, löste unter Angehörigen dessen, was sich bislang Kunstwelt genannt hatte, Entsetzen und Unverständnis aus: Digitale Animationen in Computerspielästhetik, animierte Farbverläufe, geometrische Grafiken und männliche Teenager-Fantasien aus dem 3D-Designprogramm erzielten vierstellige Beträge. Rendings virtueller Möbel, die nur als Daten existieren, brachten sechsstelligen Summen ein. Musiker:innen verkauften drei Jahre alte Alben noch einmal als limitierte Edition oder traten plötzlich als Bildende Künstler:innen hervor so wie Grimes, die mit Variationen des Artworks ihres letzten Albums auf einer Online-Auktion binnen Stunden 5,8 Millionen US-Dollar einfuhr.¹ Als schließlich eine digitale Collage aus fünftausend Zeichnungen und 3D-Grafiken des Mediengestalters Mike Winkelmann alias Beeple beim weltältesten und -größten Auktionshaus Christie's für 69,36 Millionen US-Dollar den Besitzer wechselte, schienen alle bisherigen Koordinaten für die Bildung kultureller Werte infrage zu stehen. Das drittteuerste jemals gehandelte Kunstwerk eines lebenden Künstlers: eine JPEG-Datei? Noch dazu eine mit zweifelhaftem Kunstwert und latent bis offen misogynen und rassistischen Inhalten?²

Eine neue Kategorie von Ding war in der Welt, ohne physischen Körper, aber unverwechselbarer und leichter handelbar als alle anderen Dinge, die es gibt. Drei Buchstaben von federnder Pneumatik versprachen Investitionssicherheit und grenzenlose Gewinnaussichten, und so wurden nach der besagten Christie's-Auktion alle Künstler:innen mit Rang und Namen von findigen Entwickler:innen und Unternehmer:innen mit der Forderung umschwärmt, sich doch ebenfalls an die Herstellung dieser Wunderwerke zu machen: NFTs, Non Fungible Tokens, digitale Eigentumszertifikate mit fälschungssicherer Verzeichnung in der Blockchain.

War das Internet in den Neunzigerjahren von Entwickler:innen, Aktivist:innen und Künstler:innen als barrierearmer Raum beschworen worden, in dem Eigentum und feste Identitäten überwunden werden könnten, drehte sich 2021 endgültig alles um die zweifelsfreie Zuschreibung von Urheberschaft und Eigentum. Selbst der kulturelle Wert von Memes, der aus der oft interesselosen Interaktion mit Millionen anonymer Internetnutzer entstand, wurde jetzt kapitalisiert: 600 000 US-Dollar brachte die zehn Jahre alte *Nyan Cat*, die Kult gewordene GIF-Animation einer fliegenden Pop Tart mit Katzensicht und Regenbogenschweif in verpixelter 8-Bit-Primärfarb-Ästhetik, ihrem Urheber Chris Torres ein.³

Mit NFTs schien plötzlich alles kapitalisierbar: Twitter-Gründer Jack Dorsey versteigerte seinen ersten Tweet für 2,9 Millionen US-Dollar. Ein Redakteur der *New York Times* versteigerte seinen Kommentar über NFTs als NFT. Und Edward Snowden veröffentlichte aus seinem Moskauer Exil eine Collage aus seinem Konterfei und dem Gerichtsurteilstext über die Unrechtmäßigkeit des 2013 von ihm aufgedeckten

Massenüberwachungsprogramms der NSA. Bislang leiten Museen, Galerien und Auktionshäuser den Wert von Werken aus deren Stellung in der Kunstgeschichte ab. Die Snowden-Grafik bezieht ihren Wert allein aus der jüngeren Zeitgeschichte, Prominenz und politischer Positionierung. Er betrug laut Auktionsergebnis auf der Plattform Foundation.app sechs Millionen US-Dollar.⁴

Seit der sagenhaften Konzentration von Reichtum in der Digitalwirtschaft und dem Aufstieg der Tech-Branche zur kulturellen Leitindustrie hatte die Kunstwelt vergeblich darauf gewartet, dass Tech-Entrepreneur:innen sich für Kunst interessieren und ihr dasselbe Interesse an Gelehrsamkeit, Unterscheidungsfähigkeit und historischem Bewusstsein entgegenbringen wie die aussterbenden Sammler:innen aus der kunstbesseren westlichen Nachkriegsgeneration. Jetzt sammeln sie plötzlich, allerdings ihre eigene Kunst, die sich auf ihre eigene Geschichte bezieht, nämlich die des Internets und der Krypto-Kultur. Und die Stakeholder der alten Kunst stürzen sich in einen Wettlauf um ihre digitalen Geldbörsen: Auf den Beeple-Erfolg von Christie's folgten NFT-Auktionen der Auktionshäuser Phillips und Sotheby's. Nachdem wiederum Christie's im Rahmen einer Auktion für zeitgenössische Kunst 14,5 Millionen US-Dollar mit der Neuversteigerung von neun CryptoPunks einspielte, vier Jahre alten Klassikern der Krypto-Kunst, überraschte es mit der rückwirkenden Eingemeindung einer der führenden Marken der jüngeren Kunstgeschichte in die neue Technologie: Gemeinsam mit der Nachlassstiftung Andy Warhols versteigerte das Auktionshaus fünf digitale Malereien des Pop-Art-Künstlers auf einem Amiga aus den Achtzigerjahren als NFTs. Sotheby's bot

inzwischen sogar den von Tim Berners-Lee 1990 verfassten Original-Code für das World Wide Web für 5,435 Millionen US-Dollar aus.⁵

Wie hoch das kulturelle Versprechen der neuen Warensorte ist, zeigt sich in den umgehenden Bemühungen von Museen, sich in die neue Ereigniskette einzuschreiben: Das Universalmuseum Joanneum Graz produzierte Schlagzeilen mit dem Erwerb zweier NFTs regionaler Künstler für die eigene Sammlung, allem Anschein nach ohne spezifisches Interesse oder kritische Prüfung.⁶ Das Guggenheim Museum lässt eine Arbeitsgruppe die mögliche Bedeutung von NFTs für künftige Sammlungsstrategien prüfen.⁷ Und die Uffizien gleichen ihre Einbußen durch die Corona-Pandemie mit dem Verkauf digitaler Scans von Werken Alter Meister aus.⁸ Schließlich fanden schon kurz nach den ersten spektakulären Versteigerungen zwei NFT-Kunstmessen statt – ausgerechnet in Miami, wo die letzte Art Basel wegen der Pandemie ausfallen musste und es jetzt eine »NFT Bazl« gibt.

Wie im Kunstmarktjournalismus üblich, kreiste die Berichterstattung über NFTs zunächst um die schwindelerregenden Preise. Dagegen ist nichts einzuwenden. Geld ist als Kommunikationsmittel über Gemeingüter und kulturelle Werte weithin unterschätzt, das Reden darüber wird zu Unrecht verbrämt. Am Preis entzündet sich das Wundern: War es einer Mehrheit schon schwer zu vermitteln, warum achtstellige Beträge für Ölbilder oder für stählerne Ballonhunde gezahlt werden, so stellt sich nun die große Frage, warum dieselben Summen für Dinge erzielt werden, die es gar nicht gibt. Oder die es tatsächlich endlos oft gibt, denn schließlich lassen sich die gehandelten Dateien beliebig oft kopieren, teilen

und von überall aus betrachten. Den Käufer:innen kommen nicht einmal besondere Rechte zu. Sie besitzen nichts als die beglaubigte Fiktion, dass sie über ein Original verfügen.

Man mag digitales Eigentum für einen Fetisch halten.⁹ Das ändert nichts daran, dass sein Kurswert im Steigen begriffen ist, und die Gründe dafür sind möglicherweise alles andere als banal. So schwärmen viele Künstler:innen, insbesondere Musiker:innen, von einem neuen Mäzenatentum im dezentralen »Web 3.0«, das ihre Werke der Ausbeutung durch Streaming- und Social-Media-Plattformen im Web 2.0 entreißt und direkten Austausch mit dem Publikum und Mitproduzent:innen erlaubt. So hat die Blockchain auch eine neue juristische Person hervorgebracht: DAOs, »Dezentrale Autonome Organisationen«, die per Blockchain basisdemokratische Entscheidungen ohne Vermittlerinstanz treffen.

Man mag sich angewidert abwenden vom Triumphzug der Hobbykunst, den die erste Schwemme an NFT-Kunst darstellt, von der Einebnung aller Unterscheidungen zwischen Bildender Kunst und Kreativwirtschaft. Man mag sich winden ob der bemerkenswerten Verschränkung von Populismus und Avantgardeanspruch, wenn zum Sturm auf die angebliche Elite der Kunst und ihrer Gatekeeper geblasen wird (und diese durch eine noch steilere Machtpyramide einer überschaubaren Zahl vermögender Krypto-Künstler:innen und -sammler:innen ersetzt wird, ohne jede Form der Verständigung über Anspruch und Qualität). Man mag der Ansicht sein, dass es bei NFTs weniger um künstlerische als um unternehmerische Innovationen geht. Und hat damit recht: NFTs sind nichts anderes als eine neue Buchhaltungstechnologie. Auf diese laufen die Wetten, weniger auf künstlerische

Programme. Gleichzeitig ist aber nicht von der Hand zu weisen, dass im Boom von NFTs Entwicklungen der letzten Jahre kulminieren, die jetzt in neuer Schärfe Fragen über einen fundamentalen Wandel von Gesellschaft und Kultur aufwerfen. Sogar Rolle und Natur des Geldes stehen infrage: Blockchain-Technologie erlaubt es, der institutionell verbrieften Fiktion des Wertes von Euro, Dollar, Yuan usw. beliebig viele andere Fiktionen hinzuzufügen, für deren Beglaubigung es keiner staatlichen Institution mehr bedarf, nur Rechenkraft und Codes. Die in der digitalen Geldbörse gehaltenen Vermögen und Kunstwerke unterscheiden sich kategorisch nur darin, dass Letztere einzigartig sind. Mit Krypto-Kunst wird der semiotische Karneval weiter angefacht, der im Banden-Investment um den Software-Händler GameStop einen Höhepunkt fand¹⁰ und von Tesla-Chef Elon Musk mit seinen Bitcoin- und Dogecoin-Spielereien munter weiter befeuert wird. Die Scharniere der Kultur sind am Zittern, ihr Code flirrt. Und möglicherweise muss in diesem Sturm die Kunst, wie wir sie kannten, mit ihren langfristigen Wertbildungen und Bildungsvoraussetzungen, ihre Rolle und ihre Ansprüche neu erklären und legitimieren.

Nur das Recht scheint festzustehen. Aber auch dieses verändert sich: Im April 2021 beschloss der US-Bundesstaat Wisconsin die Gleichsetzung von DAOs mit GmbHs und NGOs.¹¹ Nie haben sich Kultur, Geld und Moral so sehr einander angenähert wie auf dem Markt für NFTs. Der Horizont dieser Entwicklung ist bislang nur zu erahnen. Dieses Buch sammelt dafür die Fragen und das Material.

Es ist unabsehbar, wie sehr die Kunst von Krypto-Technologie profitieren wird, denn ihre Einschreibungen in die