

Lukas Fuchsgruber

## Virtualität und Ökonomie Ästhetische Potentiale der vernetzten Hypergraphik

In diesem Text werden drei aktuelle Beispiele vorgestellt, in denen sich Künstler digitaler Räume mit unterschiedlicher Struktur bedienen. Formal ist ihnen gemeinsam, dass eine Auflösung der Grenzen von einzelnen Bildern in digitale Zusammenhänge vorgenommen wird, teilweise bis hin zum Verschwimmen von Skulptur, Bild und Architektur, aber auch Film und Text. Als erstes geht es um künstlerische Interventionen in gegenwärtige korporatistische Netzoberflächen, ein kollektives Projekt mit dem Titel *Game Over Facebook*<sup>1</sup>. Zweitens um komplexe digitale Räume und Installationen im Rahmen des *WrongGrid*-Projekts in einer Simulationsumgebung namens *OpenSim*. Drittens um den Hyperimage-Künstler Systaime (Michaël Borrás), der eine Ausstellung in einer Galerie gleichzeitig in die *OpenSim*-Welt verdoppelte, um die Hyperimages räumlich auszuweiten und aufzuladen. In allen drei Fällen spielen ökonomische Aspekte eine Rolle, die an *Game Over Facebook* Beteiligten konstruieren sich als Außenseiter Nischen im streng regulierten Medium Facebook, das nicht für künstlerischen Ausdruck konzipiert ist. *WrongGrid* hingegen hat eine unkommerzielle Alternative zum Bodenrecht in *Second Life* gefunden und kann daher die künstlerischen Möglichkeiten des Mediums an seine technischen Grenzen treiben. Systaime setzt sich in seinen Hyperimages mit der Ästhetik der Finanzwelt auseinander und nutzt digitale Kunst zur Bearbeitung von neueren digitalen Aspekten von Ökonomie.

### **Game Over Facebook**

*Game Over Facebook* ist ein Kanal mit hypergraphischen Interventionen auf einer kollektiv betriebenen Facebookseite. Hypergraphik ist ein Begriff, der hier als Ausgangspunkt dem Begriff des Hyperimage gegenübergestellt werden soll. Während Hyperimages die Kombination von Bildern und die daraus neu entstehende Bildsprache beschreibt<sup>2</sup>, so ist der Begriff der Hypergraphik (auch Metagraphik) auf radikale künstlerische Ansätze der 1950er und 60er Jahre zurückzuführen, vorangetrieben durch die künstlerischen Bewegungen der Lettristen und Situationisten, wie Isidore Isou, Maurice Lemaître, Guy Debord. Diese wollten Bilder durch die Kombination mit Schrift bewaff-

nen, ihnen einen Zweck jenseits des Genusses oder der Illustration verschaffen. Bei den Lettristen lag das ästhetische Potential im Buchstaben, dieser war das Mittel um die Bilder aufzuladen. Für die Situationisten ging es dann um das Einbinden von Text wie politischen Parolen<sup>3</sup>. Diese prä-digitalen Strategien finden sich derzeit wieder in Projekten, die sich an einem neuen Kontext und einer neuen Ökonomie der Kunst reiben, nämlich den sozialen Medien. Die weit verbreitete Plattform Facebook ist zu einem Forum für Experimente geworden, die den sehr streng formalisierten Rahmen, der für hochgeladene Inhalte vorgesehen ist, unterminieren.



Abb. 1: *Game Over Facebook* Beitrag am 01.02.2015, Bildschirmfoto Lukas Fuchsgruber

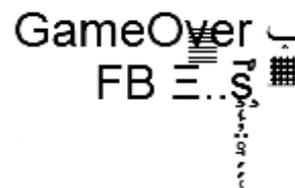
Die Verwendung industrieller Methoden durch Lettristen und Situationisten - vom normierten Zeichen Druckbuchstabe bis zur industriellen Malerei mittels Chemieexperimenten - entsprach der kulturellen, politischen und ökonomischen Situation der 1950er und 60er Jahre. Im heutigen post-industriellen Alltag

besonders in westlichen Metropolen eignen sich ähnlich konfrontativ agierende Künstler informationstechnologische Verfahren an.

Das Projekt *Game Over Facebook* wird betrieben von einem Zirkel junger, größtenteils in Brasilien lebender Künstler im Umfeld um den Multimedia-Künstler Pedro Paulo Rocha. Das Projekt findet rein auf der Plattform Facebook statt und läuft seit Ende 2014. Die Hauptaktivität entfaltete es Anfang 2015, inzwischen orientieren sich die Beteiligten eher wieder in Richtung anderer Projekte, wie dem *Teatro Hacker*, die eher vor Ort in São Paulo stattfinden. Die zahlreichen Aktiven des Projekts stellten in hoher Aktualisierungsrate Graphiken her und verbreiteten diese über den gemeinsamen Kanal. Spielerisch wurden dabei Photographien mit eingebunden, beispielsweise jeweils der aktuellen Anzahl von Abonnenten entsprechende Nummerierungen des öffentlichen Nahverkehrs in São Paulo.

Die Graphiken wiederum waren oft Reihen und Vergrößerungen von Details der Oberfläche von Facebook. Oft wurde dafür die Technik der Plattform selbst benutzt, etwa im vielfachen Hochladen einer aus der Benutzeroberfläche selbst genommenen Graphik, so dass ein Mosaik entsteht. Als selbstbetitelt „pädagogische Institution der anti-sozialen Medien“<sup>4</sup> zweckentfremdeten die aktivistischen Künstler die Plattform, auf der sie zu Gast waren. Inspiriert wurden sie vom spezifischen Graffiti der brasilianischen Großstädte, dem Pichação, wie die mehrfache Verwendung von Bildbeispielen dieser Szene belegt. Teilweise verwendeten die Künstler auch eigene Wandbilder im digitalen Kanal. Nicht nur über diese urbane, teilweise illegale Ästhetik trat das Wechselverhältnis von Bild und Schrift hier jedoch auf. Einen weiteren Ansatzpunkt bot die digitale Verzerrung von Buchstaben durch Verwendung des weiten Schriftbilds des UTF-8-Systems. Dieses System beinhaltet Millionen von vielfältigen Zeichen der globalen Schrift- und Notationssysteme und wird von Plattformen wie Facebook aufgrund ihres internationalen Kundenstamms unterstützt. Unter digitalen Künstlern ist es beispielsweise verbreitet, den eigenen Namen in den digitalen Plattformen mit Fragmenten aus dem UTF-8-Spektrum zu dekorieren, einzelne Buchstabenelemente wuchern dann in verschiedene Richtungen, oder verschlingen sich ineinander. Hier besteht ein qualitativer Sprung von den bisherigen künstlerischen Interventionen in Telekommunikationssystemen, die nur mit dem viel kleineren ASCII-Spektrum arbeiteten.

Im *Game Over Facebook*-Projekt wird das UTF-8-Spektrum genutzt, um dann beeinflusst von Pichação digitales Graffiti und konkrete Poesie in die Feeds, also die Ströme von Informationen, die die Benutzer fortlaufend angezeigt bekommen, einzuschleusen. Eine besondere Herausforderung für diesen digitalen Lettrismus besteht darin, das Layout von Facebook zu überschreiben, also Buchstabengebäude zusammenzusetzen, die die bestehenden Rahmungen durchdringen. So liest sich der Titel des Projekts auf Facebook nach zahlreichen Änderungen - Anfang 2015 wurden diese teilweise im Minutentakt vorgenommen - nun folgendermaßen:



Der Begriff „Game Over“ verweist sowohl darauf, dass Facebook als Medium der Kampf angesagt wurde, um es an seine künstlerischen Grenzen zu treiben, als auch darauf, dass die Künstler ihren Kanal als ein interaktives Spiel inszenierten. Die von Besuchern der Seite hinterlassenen Kommentare wurden dabei in den Fluss der Projekte mit einbezogen und außerdem aus dem Kreis dieser Mitspieler neue Mitglieder rekrutiert, die dann im Namen des Projekts Beiträge verfassen konnten<sup>5</sup>.

*Game Over Facebook* ist ein Projekt von vielen, das mit der Ästhetik sozialer Medien und dem elektronischen Buchstaben experimentiert<sup>6</sup>, hob sich aber durch die erklärte kritische Haltung ab. Es operierte in einer spezifischen Ökonomie, subvertierte und unterminierte diese durch Regelbrüche, und war dadurch wiederum erfolgreich in dieser, konnte beispielsweise Aufmerksamkeit durch die für Facebook ungewohnte Ästhetik erlangen. Es trug die Potentiale von Kunst direkt in die digitale Ökonomie und inszenierte radikal den Bruch. Damit wurden neue ästhetische Positionen in diesem Kontext möglich. In den Veröffentlichungen von *Game Over Facebook* kamen Text und Bild in unterschiedlichsten Formen zusammen, es handelte sich nicht um Hyperimages, sondern um intervenierende Hypergraphik im digitalen Kontext.

### ***WrongGrid***

Ebenfalls 2015 startete das *WrongGrid*-Projekt. Es handelt sich um einen von Frère Reinert und François-

se Apter kuratierten „Pavillon“ auf der zweiten Ausgabe der rein im Internet statt findenden, von David Quiles Guilló veranstalteten *Wrong Biennale*. Die meisten Pavillons dieser Biennale waren Webseiten, die teilweise Graphik oder Filme präsentieren, aber auch komplexe Hyperimages oder interaktive Umgebungen. Das *WrongGrid* ging einen sich deutlich abgrenzenden Weg, da der Pavillon nicht mehr im auf Hypertext basierenden Netz anzusteuern war, sondern in einer speziellen 3D-Umgebung namens *OpenSim* realisiert wurde. *OpenSim* ist eine offene und unkommerzielle Alternative zu einer der bekanntesten 3D-Welten, *Second Life*. Der Unterschied liegt im Bodenrecht

Bei Betreten des Pavillons landete man in einem Vorraum, der dann mittels einzelner Portale den Zugang zu einzelnen Stationen, die von den beteiligten Künstlern gestaltet wurden, ermöglicht. Die Liste der Künstler besteht dabei größtenteils aus Pseudonymen, die nur teilweise aufgelöst werden können: Fotis Begetis, Ynfab Bruno (Fanny Bruno), Jeannot GrandLapin, Esauph Hatener (Hatner), Paul Hertz, Mark Klink, Zves Konstantinos, Nikolas Korolov, Mammifero (Francesco Cussu), Cherry Manga, Potentiel (Enzo Pontes Leite), Ronen Shai, Systaime (Michaël Borrás), TTY (Thierry Art), Tù.úk'z (Arthur Machado), Vash Yeah (Antonin Laval). In den einzelnen Stationen angekommen umgab

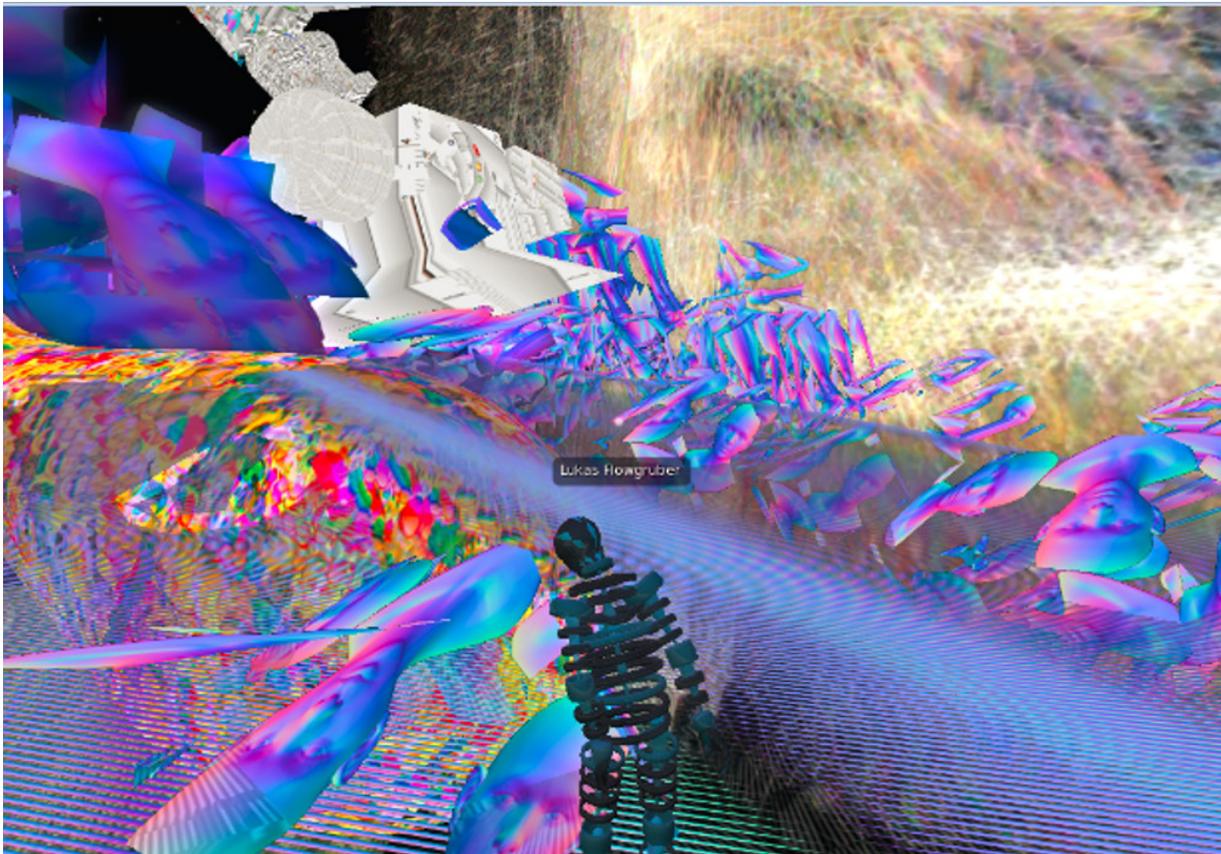


Abb. 2: Besuch der Installation von Ynfab Bruno (Fanny Bruno) im *WrongGrid*. Bildschirmfoto Lukas Fuchsgruber

der virtuellen Welten, während sich *Second Life* an Konsumenten richtet, die dort digitalen Grund kaufen, um darauf ihre Gebäude zu errichten, arbeiten die Künstler, die in *OpenSim*-Umgebungen Projekte durchführen, direkt mit Serverbetreibern zusammen und können dort daher sehr frei mit dem Raum umgehen. Das *WrongGrid* wurde auf dem Server FrancoGrid eingerichtet, der regelmäßig Kunstprojekte beherbergt.

einen dann eine komplett vom Künstler gestaltete Architektur oder Landschaft. Teilweise wurde sich für erfassbare Räume mit klaren Wegen entschieden, die das Publikum mit seinen Avataren erkunden konnte, doch gab es auch architektonische Konstruktionen, die enorm verschachtelt waren und nur noch im digitalen Flugmodus erforscht werden konnten, da sich allenthalben Abgründe auftaten. Einzelne Künstler stellten digitale Skulpturen in ihre Welt, bei anderen wurde die gesamte Welt zu einer Installation. Zudem waren einzelne Elemente animiert, es ergaben sich also Zwischenformen von Skulptur, Architektur, Bild

und Film. Die Künstler zeigten nicht nur, was die ökonomische Freiheit von *OpenSim* gegenüber *Second Life* für sie möglich machte, sondern auch eine von Materialkosten und sonstigen materiellen Beschränkungen befreite Kunst.

In einer virtuellen Realität, einer programmierten und gestalteten digitalen Umgebung werden Bilder vom Publikum vorgefunden, sie sind nicht aktuell, die Umgebung ist bereits geformt und wird lediglich abgerufen. Der Gegensatz von aktuell und virtuell kann als ein zeitlicher verstanden werden<sup>7</sup>. Ein plausibler Gegenvorschlag zum Begriff der virtuellen Realität wäre daher surreale Virtualität, denn die künstlerisch gestalteten Traumwelten bleiben selbst virtuell, wir begeben uns in sie aktiv aus einer Realität heraus, in eine Virtualität hinein. In der immersiven Bildwelt ist deren innere Differenz für das Publikum der bewusste Unter-

Bildgedächtnis, menschlicher Gedächtnisspeicher und digitaler Codespeicher treten in Wechselwirkung. Dies betrifft nicht nur die Erfahrung von Bildern und Räumen, sondern dezidiert auch die Erfahrung von Zeit. Beispielsweise entfalten sich nicht-lineare Aspekte.

Die digitalen Räume, Bilder und Objekte rollen also einerseits die gesamte Frage des Verhältnisses von Landschaft, Skulptur und Architektur neu auf, die oft rein räumlich diskutierte Fragestellung, etwa in den Überlegungen von Rosalind Krauss zur Land Art<sup>10</sup>, wird in den am Bildschirm oder per 3D-Brille erfahrenen Arbeiten verschoben, hin zur Virtualität als einer Erfahrung von verschiedenen Zeitebenen. Der Ökonomie als Gegenwelt zur Kunstwelt entziehen sich diese Arbeiten also auf mehr als einer Ebene, sie fallen sowohl aus dem Raum als auch aus der Zeit.



Abb. 3: Ausstellungsansicht *Curating Money* von Systaime (Michaël Borrás), Fotografie: Galerie Jed Voras

schied zwischen aktuell und virtuell, zwischen einer Situation und einer Sensation. Weder auf Zeit, noch auf Raum des digital vorgefundenen kann im Erleben eingegriffen werden. In der simulativen Umgebung existiert eine klare Regie, das Situative ist aus dem Sensorischen abgezogen, diese Welt bietet nur Sensationen, es ist digitale Kunst, nicht digitale Situation<sup>8</sup>. Genau dieser Kunstcharakter, also eine surreale Virtualität und nicht eine virtuelle Realität, regt eine techno-imaginäre neue Einbildungskraft an<sup>9</sup>. Wenn wir uns in diese Welt begeben, treffen die abgerufenen gespeicherten Bilder des virtuellen Raums auf unser

### **Curating Money**

Auf das *WrongGrid* Projekte folgte 2016 eine weitere Ausstellung von Systaime (Michaël Borrás) in der *OpenSim*-Umgebung. Dieses Mal fand die von Aleksandra Smilek kuratierte Ausstellung jedoch sowohl online statt wie auch in der Galerie Jed Voras in Paris. Der Galerieraum wurde von Ellectra Radical (Françoise Apter), einer der *WrongGrid*-Kurator/innen, in der digitalen Welt nachgebaut. Während das Publikum in Paris der Eröffnung beiwohnte, wurde auch online gefeiert, mit schrillen Avataren und zusätzlichen Werken. Umgekehrt waren bei der Eröffnung in Paris Performer in Ganzkörperanzügen zugegen, als Gegenbesuch von Avataren in der Stadt.

Verschiedene, manipulierte angeeignete Videos und Photographien und eigens produziertes Material verschwimmen bei *Curating Money* in großen Collagen mit traditioneller Währung und Repräsentationen von Bitcoin. Kombiniert wurde dies in einem Vaporwave-Stil, mit Kombination von Symbolen und Graphiken, die auf die Ästhetik der frühen Jahrzehnte des World Wide Webs verwiesen, mit starken Anleihen an farblich hoch gesättigten Naturdarstellungen, sowie an Goldrahmen oder klassische Statuen als Chiffren von Kunst. Diese wiederum wurden kombiniert mit Elementen aus gegenwärtigen Kommunikationstechnologien, zum Beispiel Textbotschaften im Stil von Chats. Es liefen Essayfilme auf Bildschirmen in der Galerie und auf virtuellen Bildschirmen innerhalb der 3D-Galerie, sowie ergänzend auf Webseiten und den verschiedenen weiteren Kanälen des Künstlers auf digitalen Plattformen. Die Hyperimages wurden in diesen mit einem gesprochenen Text ergänzt, wurden so zur mit Theorie aufgeladener Hypergraphik. Sie beschäftigen sich mit der Frage von Reichtum bezogen auf digitale Währungen, sowie mit der Vorstellung einer post-digitalen Ökologie<sup>11</sup>.

Die Virtualität der Bildkunst und der Kunsträume wurde hier inhaltlich in eine Richtung getrieben, es entstand eine Meta-Virtualität, die nicht lediglich sensualistische Aspekte beinhaltete, sondern eine didaktische Interkommunikation. Stan VanDerBeek hat 1966, vor dem Zeitalter der digitalen virtuellen Realität die Konstruktion von Kuppeln vorgeschlagen, in denen das Publikum tausenden Bildern in einem collagierten Rundumfilm ausgesetzt sein sollte, um Menschheitsgeschichte im Modus der Überladung und Überforderung zu lernen<sup>12</sup>. Im Zuviel der Bildwelt lag für ihn ein pädagogischer Effekt: das Lernen eines neuen menschlichen Maßstabs, des Globalen. Ihm schwebte auch die Einrichtung von kugelförmigen Kinos vor, in denen ausgebildete, der Technologie mächtige Künstler dann Werke inszenieren könnten.

Für Systaime stellte sich, da er in heutiger Zeit die Technologien der virtuellen Realität benutzen kann, die Frage des Raums anders dar als in den Beispielen VanDerBeeks. Er verwendete eine Reproduktion des Galerieraums, um seine Hyperimages zu erweitern. Die Auseinandersetzung mit der Ästhetik von Geld wird verräumlicht. Systaimes Arbeit ist das Beispiel für ein Hyperimage, das sich hypergraphische Aspekte angeeignet hat. In den digitalen Collagen wurden unterschiedlichste Bildbeispiele von Währungen zusammengesetzt. Die Hypergraphiken von Systaime verwi-

schen den Unterschied von Bild und Geld in einer Hyperrealität.

## Fazit

Die drei dargestellten Projekte arbeiten sich an ihren ästhetischen und ökonomischen Rahmenbedingungen ab, sie hacken und manipulieren ihre Kontexte, sie loten die Grenzen ihrer Medien aus. Es handelt sich nicht um Kunst für Bildschirme, sondern um Kunst, die ihre spezifischen digitalen Medien bearbeitet. Der Bruch zwischen ökonomischen Aspekten der Kunstwelt und unermesslichem Bildreichtum virtueller Welten wird dadurch zu einem maßgeblichen Moment, die Frage von Autonomie aktualisiert.

Im Umschiffen der Mythen vom großen Preis einerseits und des einsamen, autonom genialen Künstlers andererseits, entsteht dabei eine tatsächliche Innovation in den Projekten dieser digitalen Hyperimage-Produzenten. Tendenziell ist dieser künstlerische Ausdruck befreit von tradierten anti-ökonomischen Ansprüchen an die Reinheit des Kunstwerks, die in Wirklichkeit seinen Warencharakter ausmachen, als teuerste Nicht-Ware, die vorstellbar ist. Diese Kunst geht stattdessen auf Konfrontationskurs und setzt ihre Ästhetik als produktiv, zirkulierend, konsumierbar, jenseits einer vorgeführten Distanz zu diesen Fragen. In ihrem Markt ist das Netzwerk nicht theoretische Abstraktion der wirklichen ökonomischen Prozesse, sondern Funktionsweise. Denn Publikum, Kritik, Käufer, Händler, Künstler sind alle an die gleichen Speicher und Leitungen angeschlossen und transformieren gemeinsam diese Kunstwelt. Virtualität wird zum Möglichkeitsraum. In diesem interaktiven Prozess entstehen neue künstlerische Strategien. Ihren Kunstmarkt werden zumindest die rein digitalen Arbeiten erst noch erfinden müssen, vielleicht wird mit Bitcoins zu zahlen sein.

## Endnoten

1. Das gesamte Archiv des Projekts ist einsehbar unter <http://facebook.com/poememe9>, wobei Anfang 2015 als Kernphase zu sehen ist.
2. Felix Thürlemann, *Mehr als ein Bild. Für eine Kunstgeschichte des ‚hyperimage‘*, München 2013.
3. Der verwandte Begriff der Metagraphik wurde von Guy Debord, dem zentralen Akteur der *Situationistischen Internationale* anfangs noch synonym verwendet, siehe etwa Guy Debord und Gil Wolman, *Mode d'emploi du détournement*, in: *Les Lèvres Nues*, Band III, Heft 8, 1956, S. 6. Später grenzte er den Begriff von der lettristischen Hypergraphik ab, siehe unter anderem ein Brief Debords an Ivan Chtcheglov vom 30. April 1963, in Guy Debord, *Correspondance*, Band 2, 1960-1964, Paris 2001, S. 218. Der Unterschied war für ihn, dass die si-

tuationistischen Experimente mit Text und Bild kommunikative Ziele hätten, die lettristische Hypergraphik hingegen nur eine künstlerische Form geworden sei. Streng genommen wären die hier behandelten heutigen Beispiele zu poetisch sowohl für die Hypergraphik der Lettristen als auch die Metagraphik der Situationisten. Das Interkommunikative (vgl. Anmerkung Nr. 12 zu Stan VanDerBeek) und Konfrontative der hier vorgestellten Medienzusammenstellungen rechtfertigt die aktualisierte Verwendung des Hypergraphik-Begriffs, insbesondere als Abgrenzung zum Hyperimage.

4. Zitat aus dem Impressum von *Game Over Facebook* auf Facebook.
5. An dieser Stelle möchte ich offenlegen, dass ich selbst auf diesem Weg zu einem der zahlreichen Administratoren ernannt wurde, da ich das Projekt schon früh begleitete. Dies bedeutet, dass ich nicht nur von Seiten des Publikums oder als Kunstkritiker mit dem Projekt interagiere, sondern auch hinter den Kulissen. Die künstlerischen Strategien die ich hier beschreibe, waren zu diesem Zeitpunkt allerdings schon zu beobachten und wurden nicht von mir an das Projekt herangetragen.
6. Vgl. Kyle Chayka, *Art in the Corporatized Sphere. The Impact of Commercial Social Media on Online Artistic Practice*, in: *A Companion to Digital Art*, hg. v. Christiane Paul, West Sussex 2016, S. 413-425.
7. Dieser Gedanke und die daran anschließenden Ausführungen zur ästhetischen Differenz in virtuellen Räumen sind inspiriert von Gilles Deleuze, *Bergsonism*, New York 1988.
8. Von Konzepten wie der von Steven Best und Douglas Kellner angeführten „Cybersituation“, die auf eine andere Art und Weise lettristische und situationistische Praktiken für digitale Kontexte aktualisieren wollen, soll sich mit diesem Text abgegrenzt werden. Steven Best/Douglas Kellner, *Debord, Cybersituations and the Interactive Spectacle*, in: *SubStance*, Band XXVIII, Heft 3, Ausgabe 90, Sonderausgabe: *Guy Debord*, 1999, S. 129-156.
9. Diese Begriffe gehen auf Vilém Flusser zurück, vgl. „We are the first generation to command the power to envision in the strict sense of the word, and all vision, imagination, and fictions of the past must pale in comparison to our images. We are about to reach a level of consciousness in which the search for deep coherence, explanation, enumeration, narration, and calculation, in short, and historical, scientific, and textually linear thinking is being surpassed by a new, visionary, superficial mode of thinking.“ Vilém Flusser, *Into the Universe of Technical Images*, Minneapolis 2011, S. 38.
10. Rosalind Krauss, *Sculpture in the Expanded Field*, in: *October*, Band VIII, Heft 1, 1979, S. 30-44.
11. Die Videos zirkulieren unter den Titel *Post Internet Ecology* und *Bitcoin Abundance* inzwischen auch auf den Plattformen Vimeo und Youtube, auf Youtube können sie mittels einer Videobrille im 360 Grad Modus erfahren werden.
12. Stan VanDerBeek, *Culture, Intercom and Expanded Cinema. A Proposal and Manifesto*, in: *Film Culture*, Nr. 40, 1966, S. 15-18.

## Abbildungen

- Abb. 1: *Game Over Facebook* Beitrag am 1.2.2015, Bildschirmfoto: Lukas Fuchsgruber
- Abb. 2: Besuch der Installation von Ynfab Bruno (Fanny Bruno) im *WrongGrid*. Bildschirmfoto: Lukas Fuchsgruber
- Abb. 3: Ausstellungsansicht *Curating Money* von Systaime (Michaël Borrás). Fotografie: Galerie Jed Voras

## Zusammenfassung

Drei digitale Kunstprojekte aus den Jahren 2015 und 2016 werden in diesem Text vorgestellt und verglichen, *Game Over Facebook*, *WrongGrid* und *Curating Money*. Ihnen ist gemeinsam, dass sie in Konfrontation zu ihrem jeweiligen technischen und ästhetischem Kontext stehen, beispielsweise zu den digitalen Plattformen, auf denen sie gespeichert sind, aber auch zu den künstlerischen Tendenzen, denen sie formal zugehörig sind. Die Projekte loten die künstlerischen, technischen und ökonomischen Grenzen ihres Bezugssystems aus. Ein neu konstruierter Bruch zwischen ökonomischer und künstlerischer Welt lässt sich hier konstatieren, denn die virtuelle Welt wird zu einer besonders zugespitzten Instanz der Kunstwelt. Virtualität wird dabei zum Möglichkeitsraum, in dem wiederum ökonomische Zusammenhänge künstlerisch thematisiert werden können. Bezogen auf Virtualität verhandelt dieser Text nicht nur die Künstlichkeit des gestalteten Raums, sondern auch die spezifische Zeitstruktur.

## Autorin/Autor

Lukas Fuchsgruber, M.A. Kunstwissenschaft und Kunsttechnologie, studierte in Berlin und Nürnberg. 2011-2014 arbeitete er für das DFG/ANR Projekt *Art-TransForm*, das ein zweibändiges Lexikon über die Ausbildungsreisen junger deutscher Maler nach Paris im 19. Jahrhundert veröffentlichte. Seit 2014 ist er für das Forum *Kunst und Markt* tätig und betreut dort ein Nachwuchsnetzwerk. Er arbeitet an einer Promotion über die Gründung des Auktionshauses Hôtel Drouot. Neben dem Kunstmarkt beschäftigt er sich mit Kunst in urbanen und digitalen Räumen.

## Titel

Lukas Fuchsgruber, *Virtualität und Ökonomie. Ästhetische Potentiale der vernetzten Hypergraphik*, in: *kunsttexte.de*, Themenheft: *Hyperimages in zeitgenössischer Kunst und Gestaltung*, hg. von Sabine Bartheleim, Nr. 3, 2016 (6 Seiten), [www.kunsttexte.de](http://www.kunsttexte.de).