

Sophie Ribbe

VON VLOGGER*INNEN, DEFAULTS UND DIGITALEM SUBAMATEURISMUS

(KÜNSTLERISCHES) ARBEITEN MIT UND AUF YOUTUBE IN NADJA BUTTENDORFS *ROBOTRON - A TECH-OPERA*

Robotron – a tech opera ist eine fortlaufende Serie, deren erste Folgen Nadja Buttendorf 2018 auf YouTube veröffentlicht hat. Darin macht sie das Prinzip des Amateurvideos zum Programm, indem sie alle Rollen spielt und auch sonst alle Aufgaben der Produktion, wie Recherche, Skript, Regie und Postproduktion, übernimmt. Zwei Staffeln mit dreizehn Episoden, zwei Teasern und jeweils einem Vorspann sowie drei kurze Clips einer dritten Staffel als *quarantine version* dauern insgesamt etwa 15 Minuten. Inhaltlich drehen sich die kurzen Folgen um Computertechnik und den als Liebesgeschichte erzählten Arbeitsalltag bei Robotron.¹

Das ehemalige Kombinat wurde 1969 mit Sitz in Dresden gegründet, um damit alle „IT-Kapazitäten und Kompetenzen Ostdeutschlands“ an einem Ort zu konzentrieren.² Hier, im Großrechenzentrum des Kombinats, dem Zentrum für Forschung und Technik, spielt Buttendorfs Serie, in der Hauptrolle Kollegin H, die dort „seit 1976 als Operator 3 im Bereich E43“ arbeitet, wie Buttendorf in *STAFFEL 1 / EPISODE 01* erklärt.³ Die Serie ist mit Einschüben gespickt, die von dieser frühen Phase der Computertechnik in der ehemaligen DDR erzählen, und nimmt so ihren Ausgangspunkt in einem heute wenig bekannten Kapitel der Informationselektronik, über die abgesehen von einigen Technik-Legenden aus dem Silicon Valley insgesamt ein geringes historisches Bewusstsein herrscht.⁴ Dass die Erzählung zudem auf Buttendorfs Familiengeschichte basiert, wird sowohl von der Künstlerin selbst als auch im Ausstellungskontext stets benannt. Mithilfe ihrer digitalen Klone und durchweg weiblichen Figuren reenacted Buttendorf die Liebesbeziehung ihrer Eltern, die sich bei Robotron kennengelernt und zeitgleich mit der Abwicklung der Treuhand scheiden lassen haben.⁵

Kollegin H, M, und X, alle verkörpert von Buttendorf und nur über die verschiedenen Kostüme auseinanderzuhalten, sind in digitalisierte Archivbilder der Produktionshallen hineinmontiert (Abb. 1).



Abb. 1: Nadja Buttendorf: *Robotron - a tech opera*, STAFFEL 01 VORSPANN, 2018, HD-Video (Farbe, Sound), 00:57 Min., Still.

Nicht nur treffen damit Bilder und Anekdoten der mittlerweile historischen sozialistischen Computerherstellung in der DDR mit aktuellen Verfahren digitaler Bildmontage und -simulation zusammen. Darüber hinaus handelt *Robotron – a tech opera* vor der Folie der Computerindustrie der DDR von den Bedingungen der Produktion, Distribution und Rezeption von Video auf YouTube. Um diese Verlagerung der Produktion – von der industriellen Elektronikherstellung hin zu einer heute ebenfalls schon industrialisierten digitalen Wertschöpfung – zu verdeutlichen, werde ich zunächst nachzeichnen, was im Kontext Sozialer Medien unter digitaler Arbeit zu verstehen ist. Anhand der ersten Folgen von *Staffel 01*, in denen Buttendorf als Vloggerin in Erscheinung tritt, lässt sich dabei die Ambivalenz des YouTube-Vlogs zwischen Amateurismus und semiprofessionellem Selbstunternehmertum aufzeigen. Anschließend werde ich diskutieren, inwiefern digitale Plattformen und die Anwendung standardisierter digitaler Tools die Tätigkeiten von Künstler*innen und Prosumer*innen angleichen: Sind sie als digitale *Creators* letztlich noch zu unterscheiden, und inwiefern werden ihre Tätigkeiten gar von der algorithmischen Logik digitaler Plattformen, ihrer Feedback-Schleifen und Aufmerksamkeitshierarchien absorbiert?

YOUTUBE ALS MEDIUM UND GEGENSTAND VON KÜNSTLER*INNEN

Unter den Begriffen *artist* und *art* kollidieren in der Stichwort-Suche auf YouTube Videos von Musiker*innen, Ausstellungsdokumentationen und Atelierbesuchen mit Kunsthandwerk, Tutorials zu künstlerischen Techniken und Karriereratgebern. Wenn YouTube auch eine wichtige Funktion als Reservoir kreativer Akteur*innen und Kunst-

fertigkeiten zugesprochen werden kann, lässt sich deren unmittelbare Geltung im klassisch definierten Terrain der Kunst bisher als gering einstufen.⁶ Jedoch offeriert die Plattform seit ihrer Gründung im Jahr 2005 eine „tendenziell unkontrolliert und rhizomatisch“⁷ ablaufende mediale Produktion und Distribution, die insbesondere eine jüngere Generation von (Video-)Künstler*innen in ihr Arbeiten einbezieht, darunter z.B. das Kollektiv JODI, Constant Dullaart, Jayson Musson, Bastian Hoffmann und Ji Su Kang-Gatto.⁸ Dass sich dies in erster Linie mit dem Namen YouTube verbindet, lässt sich darauf zurückführen, dass die Plattform neben verschiedenen anderen Anbietern zu einer unangefochtenen Institution und zum Synonym für den dadurch erst alltäglich gewordenen Umgang mit Online-Video geworden ist.⁹

Bei Nadja Buttendorf tritt die vertraute Benutzeroberfläche von YouTube bei der Präsentation im Ausstellungsraum direkt als Rahmung der einzelnen Folgen in Erscheinung, mit den typisch verteilten Elementen: Das untertitelte Videofenster auf der linken und die Vorschau der als nächstes abgespielten und empfohlenen Videos auf der rechten Seite, entspricht die Ansicht – lässt man einmal die Größe des Screens beiseite – ganz der persönlichen Nutzererfahrung. In der Online-Version wird dieser Eindruck noch dadurch verstärkt, dass die Einbettung des Videos tatsächlich live und damit variabel erscheint, sei es durch die Zahl der *views* oder die algorithmisch generierten Verlinkungen auf der Seite. Die Offline-Version zeigt dagegen einen aufgezeichneten Screencast der Benutzeroberfläche, was zwar optisch kaum auffällt, aber hinsichtlich der musealen Präsentation von Werken aufschlussreich ist, die sich online abspielen: Schon die Verfügbarkeit und Stabilität einer Internetverbindung ist ein basales, jedoch durchaus herausforderndes Kriterium, wenn es darum geht, das Zirkulationssystem von YouTube in den White Cube zu transferieren.¹⁰

EINSTIEG IN DIE SERIE IN *PRE-FOLGE* UND *EPISODE 01: ARBEIT AN SICH UND ARBEIT AM BILD*

In der Auskopplung der ersten Staffel, *PRE-FOLGE: emotional eyebrows (room tour & squiggle eyebrows) omg*, inszeniert Buttendorf mit Rekurs auf frühe YouTube-Vlogs und die mit Online-Video verbundene Kultur der Selbstdarstellung ihr Multitasking als Erzählerin, Darstellerin und Produzentin. Gleichzeitig macht sie die darin sichtbar werdende Produktionsarbeit zum eigentlichen Gegenstand einer zeitgenössisch umgedeuteten Arbeitskultur.¹¹ Im Kostüm von Kollegin H, einer Bluse mit Kuhflecken-Muster, ist Buttendorf zunächst frontal und in Nahansicht vor der Kamera zu se-

hen, bis sie sich mit einer Drehbewegung am Objektiv herauszoomt und der Ausschnitt eines Zimmers sichtbar wird (Abb. 2).



Abb. 2: Nadja Buttendorf: *Robotron – a tech opera*, PRE-FOLGE: *emotional eyebrows (room tour & squiggle eyebrows) omg*, 2018, HD-Video (Farbe, Sound), 04:13 Min., Still.

In der Einleitung, „Wir befinden uns hier am Set von *Robotron – a tech opera*“, zitiert Buttendorf einen schon standardisierten Satz aus Reportagen oder Making-ofs von Filmsets. Nur dass Filmset, Schlafräum und Arbeitszimmer hier offenbar eins sind: Der grüne Hintergrund entpuppt sich als Teil des – in ihren Worten – „Greenscreen Paradieses“, das an der gegenüberliegenden Zimmerwand installiert ist. Der „Kostümfundus“ ist ein auf einem Kachelofen aufgestellter Klapp-Wäscheständer, das Bett der Künstlerin ragt noch ins Bild.

Ein nicht näher bestimmtes Publikum adressierend, imitiert Buttendorf mit Seufzern und Minenspiel überzeugend den *confessional mode* von monologischen Vlogs, der sich von Vorläufern wie dem tagebuchähnlich geführten Blog und Reality TV herleitet.¹² Was nun aber genau in der Arbeit an der Serie „wirklich schwer“ gewesen sei, bleibt durch die zahlreichen Schnitte, die ihre Sätze abgehackt wirken lassen oder ganz unterbrechen, offen. Das für Vlogs typische Spannungsverhältnis von authentisch-spontanem Auftreten vor der Kamera und kalkulierter Inszenierung und Nachbearbeitung wird so ins Absurde überspitzt. Authentisch phrasenhaft kommentiert Buttendorf den abrupten Wechsel zum Tutorial-Teil: „Was ich euch heute zeigen will, ist, wie man zu DDR-Zeiten squiggle eyebrows gemacht hat“. Damit bleibt Buttendorf ganz der

Rhetorik und Gestik von YouTube-Vlogs treu, die aktuell im Bereich Beauty enorm populär sind, und dabei tatsächlich auch *squiggle brows* abdecken.¹³ Die nach einer zeitaufwendigen Behandlung mit Bürsten, Kleber, Puder, Farbstiften und Concealer wie Applikationen prangenden wellenförmigen Brauen sind für die meisten YouTuber*innen wohl eher ein Anlass, um Aufmerksamkeit mit dem Clownesken zu generieren. Dies sollte jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass das in Frauen- und Lifestyle-Magazinen ausgiebig und ernsthaft behandelte Styling von Augenbrauen in digitale Soziale Medien importiert worden ist und enorme Reichweiten erzielt. Die eingeübte Bearbeitung und Darstellung des eigenen Äußeren scheint sogar in der mehr oder weniger professionellen Maskenbildner*innen und den Kommentaren zu den *squiggle brows* auf. In der maßgeblich über das Selbstporträt bestimmten Bildkultur Sozialer Medien¹⁴ beschränkt sich die Arbeit am Selbst aber nicht allein auf die Vorbereitung des potenziellen eigenen Abbildes, sondern erfordert, wie die unzähligen Tutorials verdeutlichen, gleichermaßen technisches und strategisches Wissen der Bildproduktion. So führt die *PRE-FOLGE* mit der Adaption des Making-ofs, des Vlogs und des Schmink-Tutorials eine paradigmatische Verbindung der Arbeit an sich mit der Arbeit am Video vor Augen.

Auch die darauffolgende *EPISODE 01* der ersten Staffel weist das Format des Vlogs auf: Abermals frontal vor der Web-Cam sitzend – der Wäscheständer, der Greenscreen und die Softboxen zur Beleuchtung sind unverändert im Hintergrund sichtbar – gibt Buttendorf einen einstudiert wirkenden Abriss über die Computerherstellung in der DDR. Ihr zuerst eher nüchterner Vortrag wird bald von Memes unterbrochen, wie einem mit Flammen animierten und von Rockgitarren-Riffs begleiteten Bild eines

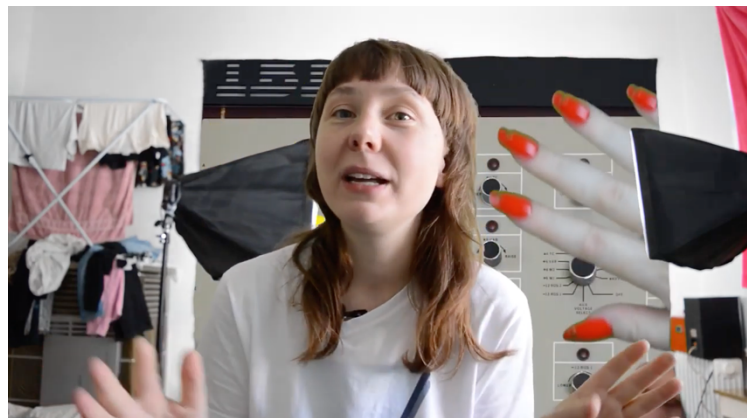


Abb. 3 und 4: Nadja Buttendorf: *Robotron – a tech opera*, STAFFEL 01 / EPISODE 01, 2018, HD-Video (Farbe, Sound), 03:15 Min., Stills.

damals ‚feindlichen‘ IBM-Computers, der von einem formell gekleideten Mann bedient wird (Abb. 3). Unkommentiert von der Künstlerin, die stoisch weiter in die Kamera spricht, sind auf dem Greenscreen Computergrafiken von bunten Explosionen und Videos zu sehen, in denen mit langen künstlichen Nägeln versehene Hände über Rechenmaschinen aus dem Hause Robotron streifen (Abb. 4).

Mehr noch als mit der *PRE-FOLGE* kündigt sich damit zum einen die Machart der weiteren Folgen an, die offensichtlich gänzlich vor dem Greenscreen produziert wurden: Mithilfe digitaler Freistellung und Montage der eigenen Figur taucht Buttendorf hier in ihren verschiedenen Rollen vor dem wechselnden zweidimensionalen Hintergrund der Archivbilder auf. Zum anderen wird so schon in der Einleitung des Plots Buttendorfs spezielle Interpretation von Arbeit im ostdeutschen Technologiesektor deutlich: Obschon detailliert benannt, sind die Rechenmaschinen ihrer eigentlichen Funktion als Arbeitsinstrumente entledigt und dienen vielmehr als Kulissen oder werden Gegenstand einer geradezu obsessiven Berührung durch manikürte Hände, die an Tätigkeiten wie Nail Design denken lassen.¹⁵ Alltägliche Szenen der Nicht-Arbeit, in denen die geklonten Kolleginnen Witze erzählen, in der betriebseigenen Zeitung lesen oder in der Kantine essen, konterkarieren Vorstellungen produktiver Arbeit. Einschübe wie „Wicklerinnen in der Panelfertigung“, „rollende Woche“ und „Vierschichtsystem“ wirken hier eher wie ironische Reminiszenzen auf die Arbeitsideologie der DDR. Zugleich ist die Assoziation mit einer heutigen digitalen Kultur in Form von Musik, Memes und sprachlichen Wendungen permanent präsent und erzeugt einen historisch-kulturellen Clash. Allerdings erweist sich die auf den ersten Blick anachronistische Gleichzeitigkeit von historischen Großrechenanlagen und digitaler Online-Produktion eher als folgerichtiges Foreshadowing. Denn nicht nur sind die Verbreitung von Computern und damit verbundene Technisierungsprozesse generell mit einem Strukturwandel hin zu einer postfordistischen, digital informatisierten Arbeitswelt verknüpft. Speziell der Zusammenbruch des Sozialismus und die Deindustrialisierung in Ostdeutschland werden rückblickend mit dem endgültigen Verschwinden der Fabrikarbeit und Arbeiterkultur in Verbindung gebracht.¹⁶ Wie die wiederholt eingeblendeten Fotografien von verfallenden Gebäuden und Brachland verdeutlichen, markiert die Fabrik in *Robotron – a tech opera* bereits eine Leerstelle, über die sich heute eine digital entgrenzte Fabrik spannt.

DIGITALE ARBEIT IN DER KREATIVINDUSTRIE: YOUTUBES *CREATORS*

Dass Online-Aktivitäten nicht nur als Freizeit und Konsum, sondern als Arbeit zu perspektivieren sind, ist spätestens seit den 2000er Jahren Gegenstand medien- und sozialwissenschaftlicher, aber auch stellenweise öffentlich geführter Debatten. So rückte die juristische Auseinandersetzung zwischen einigen *volunteers* und der Plattform AOL (America Online) schon Ende der 1990er Jahre Arbeitsbedingungen der digitalen Ökonomien in den Vordergrund, die maßgeblich von gar nicht oder geringfügig entlohnten Tätigkeiten profitieren.¹⁷ So fasste Tiziana Terranova das Moderieren von Chats, Partizipieren in Mailing-Listen und Modifizieren und Distribuieren von Software in ihrem einschlägigen Aufsatz aus dem Jahr 2000 als *free labor* zusammen. Gewollt widersprüchlich ist darunter sowohl freiwillige als auch unbezahlte, aus Vergnügen geleistete wie ausgebeutete Arbeit zu verstehen.¹⁸ Dies folgt zum einen der Absicht, informelle Online-Tätigkeiten, wie eben jene der AOL *volunteers*, die weder als digitalisierte Dienstleistungsberufe noch allein durch Partizipation zu beschreiben sind, als Arbeit, und damit ihren Ressourcenaufwand, ihre Verteilung oder gar Ausbeutung, sichtbar zu machen. Zum anderen argumentiert Terranova, dass digitale Arbeit nicht allein als Phänomen der Online-Ökonomien, sondern als fortgesetzte Verwertung von Kommunikation, Affekten und Wissen in den sogenannten postindustriellen vernetzten Gesellschaften zu verstehen sei:

„These types of cultural and technical labor [...] have not developed simply as an answer to the economic needs of capital. However, they have developed in relation to the expansion of the cultural industries and are part of a process of economic experimentation with the creation of monetary value out of knowledge/culture/affect.“¹⁹

Unter dem Eindruck der Entwicklung und Nutzung von digitalen Kommunikationstechnologien, wie dem stets präsenten Smartphone und den monopolartigen Online-Konzernen und Plattformen, müsste Terranovas Aufzählung erweitert werden. Die in den letzten Jahren erheblich ausgeweitete digitale kulturelle Produktion umfasst kommentieren und schreiben, hochladen und teilen, das Recherchieren und Zusammentragen von Links und Information. Zusätzlich sind googlen, liken, Klicks sowie allein Verweildauer und Scroll-Verhalten, das heißt basale Formen der digitalen Infrastruktur-Nutzung, Teil der informationellen Wertschöpfung. Zwar haften diesen Tätigkeiten von User*innen nach wie vor Zuschreibungen an, die der Vorstellung entfremdeter Arbeit zuwiderlaufen, wie Unterhaltung, Gemeinschaftlichkeit und Selbstverwirklichung. Andererseits hat die Forschung in den Digital Labour Studies offengelegt, dass

schon der Kontrollverlust über den aus Daten generierten Mehrwert, die zwanghaften Strukturen formaler Zugangsbedingungen und die obligatorisch gewordene Teilnahme in Netzwerken durchaus als Form der Ausbeutung gewertet werden können.²⁰ Die *Creators* wiederum, deren als Mikro-Unternehmen fungierende Kanäle YouTube bzw. der Mutterkonzern Alphabet als wichtige Basis der Community bewirbt, gehören überwiegend zu den meist unsichtbar bleibenden oder in der anonymen Masse untergehenden Produzent*innen von Online-Contents.²¹ Insofern sie gering bezahlt sind, wenig oder keinen Arbeitsschutz genießen und redundante, auf die Mechanismen von Suchmaschinen und Plattformen zugeschnittene Arbeit verrichten, haben sie weitaus mehr mit den prekären digitalen Micro-Worker*innen und Klick-Arbeiter*innen gemein, als mit den als digital-kulturelle Avantgarde gehandelten Influencer*innen.²²

Die Assoziation Sozialer Plattformen mit dem Bild einer digitalen Fabrik liegt also durchaus nahe. Hierin schreiben Pelle Snickars und Patrick Vonderau gerade YouTube eine zentrale Funktion zu: „YouTube has transformed not only the very notion of ‚platform,‘ but also the character of its ‚community,‘ and will continue to do so in a neat competition for industrializing ‚usage.‘“²³ In diesem Kontext wurden Vlogs hartnäckig als eine spielerische, an die Community gerichtete Partizipation von Amateur*innen betrachtet, die erst durch die Kommerzialisierung der Plattform im Zuge ihrer Übernahme durch Google im Jahr 2007 verdrängt worden sei.²⁴ Dagegen argumentieren Jean Burgess und Joshua Green, dass vielmehr YouTube selbst die Grenzen zwischen Amateur*innen und professionellen Akteur*innen, kommerziellen und nicht-kommerziellen Anliegen, Produktion und Konsum aufgelöst habe.²⁵ Gerade die für die Plattform emblematischen simpel produzierten, thematisch vielfältigen, kommunikativen Vlogs stellen sie als Hybrid aus Grassroots-Kultur und Strategien professioneller Medienunternehmer*innen heraus. Sie bescheinigen prominenten Vlogger*innen unternehmerische Qualitäten, indem diese virtuos Branding mit Partizipation innerhalb der Community verbinden und die YouTube-internen Erfolgsmechanismen geschickt nutzen würden.²⁶ Dennoch verteidigen sie YouTube als dynamische kulturelle Umgebung und die in den Vlogs zum Ausdruck kommende Kreativität als einen „sozialen Prozess“:

„Indeed, vlogging is a prototypical example of ‚situated creativity‘ – that is, creativity as a social process, rather than a static individual attribute, embedded within and co-evolving with YouTube as a dynamic cultural environment, not an inert publishing mechanism.“²⁷

Dagegen ließe sich einwenden, dass sich gerade unter dem Stichwort ‚Kreativität‘ die Doppelbödigkeit von *free labor* offenbart. Schließlich gilt erstere in postindustriellen kapitalistischen Gesellschaften heute als ein Imperativ individualisierter und flexibilisierter Arbeit.²⁸ Und die einstmals außerhalb der produktiven Sphäre verorteten Künstler*innen werden als *role models* der ausgeweiteten Klasse der Kreativen angesehen, die ehemalige Forderungen nach Selbstbestimmung als Selbstverausgabung in der Arbeit internalisiert haben.²⁹ Durch Soziale Plattformen schließlich wird Kreativität endgültig zu einem ubiquitären Prinzip, um in Konkurrenz zu Millionen anderer Nutzer*innen immer neue einschlagende Contents zu kreieren und sich in der Aufmerksamkeitshierarchie ständig selbst zu aktualisieren. In der Riege der Kreativen relativ neu sind die hauptsächlich jugendlichen Stars der Sozialen Medien, für die YouTuber*in, Instagrammer*in und Influencer*in quasi zu Berufsbezeichnungen geworden sind und ‚Lifestyle‘ allein zum Produktivitätsprinzip wird. Derweil dürften die sich mit der Aussicht auf günstige Möglichkeiten des Publizierens, Netzwerkens und Karrierechancen auf denselben Plattformen tummelnden Künstler*innen und Kultur-Freelancer*innen überwiegend unvergütet bleiben.³⁰ Nähert sich damit das Künstler-Subjekt vom Schöpfer (*creator*) über den Kreativen heute den nunmehr im Plural existierenden digitalen Massen der *Creators* an?

DIE KÜNSTLERIN ALS YOUTUBERIN?

So wie Duchamps Readymade eine Reaktion auf die massenhafte industrielle Produktion von Konsumgütern gewesen sei, meint der Künstler Brad Troemel, adaptiere die künstlerische Produktion aktuell die schnelllebige, algorithmisch gesteuerte Aufmerksamkeitsökonomie Sozialer Medien: „For these artists, art is no longer traded like a stock – it’s created like one, too.“³¹

Eine solche beschleunigte Veräußerung trifft etwa auf die Instagram-Performances von Amalia Ulman oder Andy Kassier zu, die Social Networking selbst zum künstlerischen Projekt machen, das von der individuellen Eigenwerbung auf der Plattform nicht zu unterscheiden ist: Ihre auf Instagram geposteten Bilder und Videos gehen vollkommen in der Nachfrage nach immer neu eingespeisten Inszenierungen von markenähnlichen, dem Konsum verschriebenen Individuen auf. Folgt man Troemel, zeigt sich die Utopie eines von den Gatekeepern des Kunstmarktes befreiten Raums hier bereits von neoliberalen Mechanismen eingeholt: Statt Kontemplation und handwerklichem Können gelte für Künstler*innen das Prinzip ständiger Produktion für ein nicht unbedingt kunstaffines Publikum, dessen Aufmerksamkeit den Status im digitalen Raum, aber

auch Sichtbarkeit und Erfolg in klassischeren Kunstkontexten bestimme.³² Indem Künstler*innen so zu Manager*innen ihrer selbst werden, entstehe laut Troemel gar eine Situation von „Künstler*innen ohne Kunst“.³³ Ähnlich ist die rhetorische Frage der Kuratorin und Kolumnistin Anika Meier zu deuten, inwiefern Kunst und Content überhaupt noch zu unterscheiden seien.³⁴ Lässt die Anverwandlung von Influencer*in oder digitaler Produzent*in und Künstler*in noch ein Alleinstellungsmerkmal von künstlerischer Produktion zu?

Zurück zu Nadja Buttendorf: Auch sie ist auf YouTube mit einem Kanal vertreten, der neben der Webserie weitere Videos beinhaltet, wie Demonstrationen von futuristischen Körper-Extensionen und Hacks, die zum Teil kollaborativ mit anderen Künstler*innen wie Aram Bartholl entstanden sind. Mit ihrem Profil auf Instagram, wo sich unter dem durch andere Nutzer*innen erstellten Hashtag ihres Namens Links zu Museumsausstellungen und Abbildungen ihrer Werke finden lassen, partizipiert Buttendorf an jenem System sozialer Plattformen, in dem eine Online-Identität überhaupt erst durch die Sichtbarkeit ihrer materiellen und immateriellen Produkte Gültigkeit erlangt.³⁵ Dazu lässt sich aus einem Interview der Künstlerin mit Anika Meier eine ambivalente Haltung ablesen: Einerseits sei es ihr Ziel gewesen, mit Arbeiten im Netz viral zu gehen, was sich mit prothesenhaften Schmuckstücken wie dem *FINGERring* erfüllt hat (Abb. 5).



Abb. 5: Nadja Buttendorf, *Fingerring*, 2016, Replik des linken Ringfingers der Künstlerin, Silikon, lebensgroß.

Andererseits widerstrebe ihr das verinnerlichte Verlangen nach Instagram-Likes und die damit einhergehende Gleichförmigkeit. Diese Ambivalenz findet sich in *Robotron – a tech opera* in den hier floskelhaft eingesetzten und überzeichneten Gepflogenheiten einer digital geprägten Jugendkultur wieder, an der auch in der von Futuremapso30 gerappten Zeile „Stasi war voll Instagram“ Kritik mitschwingt.³⁶

Auf YouTube bettet Buttendorf die als Playlists verklammerten Folgen der Serie in ein schier unüberschaubares Angebot ähnlich verschlagworteter Inhalte ein. So kann es zwar passieren, dass YouTube-Nutzer*innen unabsichtlich auf einzelne Folgen stoßen, worauf einige Kommentare schließen lassen. Angesichts der für die erste Staffel zwar beachtlichen mehreren Tausend Klicks, für die zweite und dritte Staffel aber deutlich geringeren Resonanz, dürften solche Treffer jedoch eher die Ausnahme und die gezielte Suche der übliche Weg der Rezeption sein. Anders als bei den Instagram-Performances von Kassier und Ulman spricht dies dafür, dass Buttendorf die Verbreitung der Serie auf YouTube als Konzept durchspielt, die Präsentation in Museen, Galerien oder auf Festivals jedoch ausschlaggebend bleibt.³⁷ Nicht zu unterschätzen ist aber die direkte Nachbarschaft zu weiteren Clips der Künstlerin. So deckt der Einblick in andere Werkserien nicht nur inhaltliche Parallelen auf, die einer Profilierung von Buttendorfs künstlerischen Interessen zuspitzen. Durch den hier eher informellen, privaten Charakter der offensichtlich mit dem Smartphone aufgenommenen Videos und das wiederholte Auftauchen der Künstlerin in Sound und Bild stellt sich außerdem eine unmittelbare Verknüpfung mit ihrer Person her: Auch unabhängig von Buttendorfs Personalunion in *Robotron – a tech opera* taucht sie hier zugleich als Designerin, Kunsthandwerkerin, Rapperin, YouTuberin und nicht zuletzt Networkerin auf, sodass sich künstlerisches Arbeiten über eine Vielzahl von Tätigkeiten verstreut. Dass Buttendorf diese Perspektive ganz bewusst in ihrem Werk aufgreift und oftmals humorvoll untermauert, zeigt sich zuletzt in ihrer *make art with me*-Serie auf YouTube: Während der Corona-Lockdown auch den Kunstbetrieb stark einschränkte, übertrug Buttendorf im Stil der auf YouTube populären „study with me“-Videos regelmäßig Live Streams, betitelt als „1 hr real time work“. Das ubiquitäre Homeoffice aufgreifend, ist vordergründig die leger gekleidete Künstlerin bei geradezu kontemplativ wirkender Computerarbeit in einem aufgeräumten Altbau-Zimmer zu beobachten, während nur die im Hintergrund dezent wechselnden digitalen Effekte etwas von ihrer eigentlichen künstlerischen Tätigkeit durchblicken lassen.³⁸

DEFAULTS UND DIGITALER SUB-AMATEURISMUS

Wie schon angedeutet, fügt sich *Robotron – a tech opera* auf den ersten Blick in die von digitalem Video und Sozialen Medien geprägte Umgangssprache des Webs. Dies spiegelt sich etwa in der kurzen Dauer der Clips und der rhetorischen Coolness, die der Track *Eisblock* des Rappers Yung Hurn im Jingle der Serie perfekt verkörpert. Im Vergleich mit anderen YouTube-Contents weist die Serie aber einen Retro-Charakter auf, der sich nicht nur durch die trashige Verbindung von Vorabend-Soap Opera und Achtziger Jahre-Klamotten ergibt. Schon im Umgang mit Video bezieht sich Buttendorf, wie sie in der *PRE-FOLGE* selbst anspricht, auf eine frühere Spielart der Online-Kultur. 2007 demonstrierte Petra Cortright in *VVEBCAM* damals noch neue Formen des Konsumierens und Produzierens von Video, die potenziell allen offen stehen, die über eine Bildschirrkamera und einen mit Video-Software ausgestatteten Rechner verfügen: Das ursprünglich auf YouTube hochgeladene Video zeigt, wie Cortright mit unbewegtem Gesicht und begleitet von monotoner elektronischer Musik vor der Webcam sitzt, während animierte Pizzastücke, Gitarren und Blitze im Bild auftauchen und verschwinden.³⁹ Einerseits an diese schon überkommene Phase von Webcam-Videos, Vlogs und YouTube-Performances anknüpfend, stehen bei Buttendorf andererseits die höhere Bildauflösung und die auch im Verbund mit Studio-Ausstattung erweiterte digitale Bildmanipulation heraus: Digitale Filter von Anbietern wie Snapchat legen per algorithmischer Gesichtserkennung und Augmented Reality-Effekt zum Beispiel Katzenohren über die Gesichter der *Robotron*-Kolleginnen (Abb. 6). Und deren wiederkehrenden Selfie-Posen verdeutlichen, dass sich dies heute nicht mehr nur auf dem Desktop-Computer vor der Webcam abspielt, sondern Teil der durch mobile Geräte fast überall und augenblicklich möglichen Produktion und Distribution von Bildern ist.



Abb. 6: Nadja Buttendorf: *Robotron – a tech opera*, STAFFEL 01 VORSPANN, HD-Video (Farbe, Sound), 00:57 Min., Still.

Diese standardisierten, mit Kameras und Software gleich mitgelieferten Effekte der digitalen Produktion und Postproduktion – Defaults – sieht der Künstler Guthrie Lonergan als Symptom dafür, dass das Do-It-Yourself im Internet im Mainstream angekommen sei. Dem Computer bzw. der Software die Gestaltung zu übertragen, sei eine Reaktion auf die unendlichen Möglichkeiten des Digitalen. Dennoch sieht Lonergan darin Potenzial, den Strukturen der Standardisierung und Einebnung zu widerstreben: „You can’t get off the grid, but the struggle of normal, basic internet users to get something real through this existing grid is really exiting.“⁴⁰ Lonergans Ansatz zu Defaults aufgreifend, verbindet Ed Halter die zunehmend nutzerfreundlichen, einem tieferen Verständnis jedoch weitgehend entzogenen Medientechnologien mit dem Verschwinden des Amateurs als autodidaktischer Technik-Kenner. Apparate seien nurmehr über ihre reine Funktionalität definiert, das Interesse für Produktions- und Wiedergabemechanismen rücke zugunsten der Inhalte in den Hintergrund. Die per Defaults von User*innen hergestellten Contents im Netz würden, so Halter, auf eine erstarkte Form des „Sub-Amateurismus“ hindeuten:

„The phenomenon of defaults point to the end of the amateur, and the emergence of a new category that has always lurked within it: one that completely ignores the formal properties of images in favor of their raw instrumentality. In order [to] understand the sub-amateur, we need not a vocabulary of forms, but a vocabulary of functions.“⁴¹

Dabei klingt letztlich die Ablösung eines handwerklich-technischen Könnens und Verständnisses an, denn automatisierte Instrumente versprechen Kreation ohne Aufwand. Weder die technische Ausstattung noch zeitaufwendig erlernte Fertigkeiten sind noch ausschlaggebendes Distinktionsmerkmal von Amateur*innen und Professionellen. Und angesichts der Distributionsmöglichkeiten des Internets – siehe YouTube – gehen private und kommerzielle Zwecke, Hobby und Karriere ineinander über. Sofern sub-amateuristische Praktiken zudem unter den Mechanismen von Plattformen und Suchmaschinen operieren, geht es sogar weniger um die Inhalte, wie Halter meint, sondern vielmehr um ihre Verbreitung, Sichtbarkeit, Kombinationsmöglichkeiten und Anknüpfungspunkte.⁴²

Ebensowenig wie die von Lonergan genannten „basic internet users“ besitzt Nadja Buttendorf eine spezielle Ausbildung im Bereich digitaler Medien. Sie ist gelernte Goldschmiedin und hat an der Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle ein Kunststudium absolviert. In einem Interview erklärt sie, dass sie sich den Umgang mit Kamera und Greenscreen erst mithilfe von YouTube-Tutorials habe aneignen müssen.⁴³

Dabei seien zum einen die fehlenden finanziellen Mittel ausschlaggebend für die Produktion in Eigenregie gewesen. Zum anderen spiele ihre durch das Handwerk verinnerlichte Haltung hinein, alles selber machen und kontrollieren zu können.

Obwohl Buttendorf so die Aktualität einer Do-It-Yourself-Kultur bekräftigt, die, neben vielen anderen Feldern, den Umgang mit digitalen Produktionstechniken vermittelt, widerspricht dies nicht einer von Defaults gesättigten Online-Kultur. Schließlich geht Lonergan zufolge Do-It-Yourself das Widerständige des Hackings ab, indem vorgegebene Tools bereitwillig adaptiert würden, selbst wenn die Absicht eine kritische sei.⁴⁴ Gleichzeitig wird in dieser als ‚Post-Internet‘ bezeichneten Online-Kultur, in der die Kommerzialisierung und Standardisierung des Netzes zur Gewissheit geworden sind, doch immer wieder der/die ordinäre User*in bemüht: So durchforstet Lonergan das Internet nach Websites und Videos, die abseits viraler Phänomene „das Wirkliche“ in Form privater Obsessionen und alltäglicher Hobbys erkennen lassen.⁴⁵ Und der Künstler Artie Vierkant vermutet Radikales und Fortschrittliches in dem, was sich unterhalb standardisierter Distributionskanäle oder künstlerischer Labels der Wahrnehmung entziehe.⁴⁶

Nadja Buttendorf ist weniger Ethnographin oder Kuratorin dieser Phänomene, wie etwa Lonergan und die sogenannten künstlerischen Surf Clubs der 2000er Jahre, sondern praktiziert selbst und imitiert zugleich den Sub-Amateurismus der YouTube-Vlogger*in als dilettantische und zugleich schon professionalisierte Figur. In dieser Doppelrolle von Künstlerin und Userin vermag sie es, technisch-visuelle und soziale Defaults herauszustellen: Digitale Filter und Effekte der (Post-)Produktion von Bildern, Memes, die Aneignung existierender Inhalte per Copy und Paste, Google-Recherchen oder auch die Art und Weise der Selbstdarstellung vor der Kamera.

Auffällig ist, dass digitales und analoges Do-It-Yourself bei Buttendorf eine Mischung eingehen: So zum Beispiel mit den *binary nails*, die in *SEASON 02 / EPISODE 06 _Neuerertätigkeit_* als menschliche Rechenprothese zum Einsatz kommen. Indem die einzelnen Finger- und sogar Fußnägel von Kollegin H mit sich jeweils verdoppelnden Zahlenwerten versehen sind, kommen die *binary nails* ganz ohne elektronische Datenverarbeitung aus. Trotzdem ist das Rechnen mit diskreten Einheiten, hier den Fingern (engl. *digits*), eben doch als digital zu bezeichnen.⁴⁷ Darin, und auch im oftmals futuristisch anmutenden Schmuck, scheint nicht nur die humorvoll gebrochene Bedeutung des Goldschmiede-Handwerks in Buttendorfs Arbeiten durch. Sie sprechen außerdem für eine ‚post-digitale‘ Praxis, die neben Vorstellungen industrieller Innova-

tion und High Tech-Euphorie auch die Grenzen zwischen ‚alten‘ und ‚neuen Medien‘ revidiert.⁴⁸ Beispielhaft dafür können ebenso Buttendorfs DIY-Remixes von DDR-Rechnern und Online-Video-Kultur stehen wie ihre an Hacking und Open Source orientierten Workshops. Hier deutet sich eine Einschränkung der mit Subamateurismus und Defaults skizzierten These an, dass digitale Medientechnologien grundlegend einen Verlust kritischer Handlungsfähigkeit bedeuten. Die bei Buttendorf oftmals gemeinschaftliche experimentelle Umwertung von technischen Apparaten und Anwendungen spricht vielmehr von Selbstermächtigung und Widerstand gegenüber vorprogrammierter Technik und damit verbundenen Konzepten von Produktivität.

FAZIT: KÜNSTLER*IN GLEICH SUB-AMATEUR*IN GLEICH *CREATOR*?

Inwiefern gehen digitales Arbeiten in der Content- und Daten-Fabrik von Online-Plattformen und künstlerisches Arbeiten also ineinander über? Ist die Künstlerin als Subamateurin auch schon *Creator*, wenn sie, wenn zwar nicht ausschließlich dem viralen Erfolg, so doch ihrer Anerkennung im Kunstkontext wegen, in Sozialen Medien veröffentlicht?

Buttendorfs Imitation der YouTube-Vloggerin im *Making-of/behind-the-scenes* der *PRE-FOLGE* und *Episode 01* der ersten Staffel lässt sich als kritische Reflexion der ambivalenten Professionalisierung und Produktivität von Amateur*innen auf YouTube sehen. Trotz des Do-It-Yourself-Modus stellt Buttendorf heraus, dass sich frühere Phasen eines ‚authentischen‘ Netz-Amateurismus höchstens retrospektiv oder archivierend wiederfinden lassen. Dabei stehen standardisierte Funktionen und Effekte – Defaults – emblematisch für die industrialisierte Nutzung des Internets, womit eine ständige Postproduktion, das heißt die Aneignung und Verwertung bereits zirkulierenden Materials, angesprochen ist. Beides lässt sich anschließend an Brad Troemel im Sinne einer ‚Kunst nach den Sozialen Medien‘ perspektivieren: Künstler*innen partizipieren an den Mechanismen der beschleunigten Produktion, Distribution und Zirkulation und werden wie andere User*innen auch zu Manager*innen ihrer Online-Identität oder vielmehr ihres eigenen Brandings, das einer im weitesten Sinne ‚handwerklichen‘ Herstellung übergeordnet ist.⁴⁹ Während Buttendorfs DIY sie also zunächst mit künstlerischen (Medien-)Amateurismen in Verbindung bringt, zeigen sich dessen subversiven Gehalte bereits von einem ubiquitären Prosuming eingeholt. Auf YouTube erreicht es nicht als Alleinstellungsmerkmal der Künstlerin, dass Buttendorf die subamateuristischen Praktiken der Userin humorvoll sondiert und imitiert. Schließlich sind Parodie und Humor im Umgang mit Phänomenen der Online-Kultur bereits in selbst-

ironische Contents eingegangen, sodass nicht nur Künstler*innen, sondern „everybody else“ zu ihrem (selbst-)kritischen Kommentator werden kann.⁵⁰

Damit wird an *Robotron – a tech opera* schließlich auch die nach wie vor bedeutsame Rolle klassischer Kunstinstitutionen deutlich: Nicht Klickzahlen, sondern die beispielsweise über Hashtags und Künstlerinterviews mit dem Kunstkontext eng verbundene Rezeption bestimmt die Sichtbarkeit der Serie als künstlerisches Werk. Digitale Aufmerksamkeitsökonomien und eine im Kunstfeld schon tradierte Erwartung der Selbstinszenierung verbinden sich hier zu einem gesteigerten Imperativ, die eigene Produktivität sichtbar zu machen. Bereits einer ‚post-digitalen‘ Generation von Künstler*innen zuzuordnen, bedient Buttendorf diese digitalen Aufmerksamkeitskanäle, stellt dies zugleich aber, etwa in Making-ofs ihrer Produktion, mit aus. Dabei kehrt sie die heute schon über Künstler*innen hinausreichenden Erwartungen an ‚kreative Arbeit‘ ins Absurde, wenn sie mit einer Stunde live-gestreamter Computerarbeit im Homeoffice partizipativen Einblick in ihr künstlerisches Arbeiten verspricht. Gerade in diesem Spiel mit der Assimilation an die/den Angestellten oder Prosumer*in steht am Ende allerdings eine Differenz, die Buttendorfs künstlerisches Arbeiten weder vollständig sichtbar werden noch in algorithmisch bedingten und plattformig-sozial gesteuerten Produktionsmechanismen aufgehen lässt.

¹ Nadja Buttendorfs YouTube-Kanal mit den entsprechenden Videoclips findet sich hier:

<https://www.youtube.com/channel/UCor6eKJr3Yzwx7ES1-7hLoQ/featured> (Stand: 2.11.2020).

² Heute existiert Robotron als IT-Unternehmen, dessen Produkte und Services im Bereich der Verarbeitung und Verwaltung großer Datenvolumen sich an die Energiewirtschaft, öffentliche Verwaltung und Industrie richten. Aus dem Kombinat ist nach der Wende die Robotron Datenbank-Software GmbH hervorgegangen. Siehe die Rubrik Historie auf der Webseite des Unternehmens, <https://www.robotron.de/unternehmen/ueber-robotron/historie> (Stand: 17.07.2020).

³ *Robotron – a tech opera STAFFEL 01 / EPISODE 01*, 2018, HD-Video (Farbe, Stereo), 03:15 Min., <https://www.youtube.com/watch?v=bWowhWT9nUI>, datiert 1.10.2018 (Stand: 24.08.2020).

⁴ Interview mit Nadja Buttendorf, Regisseurin von „Robotron“, arte.tv, verfügbar 8.11.2019–9.11.2024, <https://www.arte.tv/de/videos/093553-000-A/interview-mit-nadja-buttendorf/> (Stand: 17.07.2020).

⁵ Neben dem erwähnten arte-Interview (vgl. Anm. 4) ist zum Beispiel auf Buttendorfs Webseite zu lesen, dass *Robotron – a tech opera* von der Familiengeschichte der Künstlerin inspiriert sei. Der Hartware Medien Kunstverein, in dem die Serie schon Ende 2018 in der Ausstellung *CMPTR GRRRLZ* zu sehen war, führt die Liebesgeschichte der Eltern in der Ausstellungsbroschüre aus. Demnach hätten die Eltern – eine Facharbeiterin und ein Elektroingenieur – sich bei Robotron kennengelernt. Nachdem der Vater eine Affäre mit einer anderen Mitarbeiterin gehabt habe, sei die Ehe der Eltern mit der Auflösung der Treuhand geschieden worden. Dieser autobiografische Kontext wird in den kurzen Folgen allerdings nicht unbedingt ersichtlich, zumal die abgekürzten Namen und Buttendorfs Rollenspiel die Unterscheidung der Charaktere erschweren.

⁶ Vgl. Richard, Birgit: Media Masters and Grassroots Art 2.0 on YouTube, in: Lovink, Geert/Niederer, Sabine (Hg.): Video Vortex Reader. Responses to YouTube, Vol. I, Amsterdam 2008, S. 141–152.

⁷ Vgl. Reichert, Kolja: Tendenz YouTube, datiert 4.02.2013, in: frieze.com, <https://www.frieze.com/article/tendenz-youtube> (Stand: 12.10.2020).

⁸ Siehe zu Bastian Hoffmann und Ji Su Kang-Gatto die Beiträge von Julia Kersting und Jingyun Gong in diesem Band.

⁹ Vgl. Bleicher, Joan Kristin: YouTube als Supermedium im Spiegel der Forschung, in: Hamburger Hefte zur Medienkultur, Nr. 12, 2011, Videoportale: Broadcast Yourself? Versprechen und Enttäuschung, hg. v. Julia Schumacher, Andreas Stuhlmann, S. 13–26.

¹⁰ Vgl. dazu Reichert 2013 (wie Anm. 7): Über die schon seit Ende der 2000er Jahre zu beobachtende Tendenz, YouTube-Clips im Rahmen von Kunstaussstellungen zu präsentieren, bemerkt Reichert kritisch, dass die durch das

Teilen, Weiterverarbeiten und Taggen charakterisierte Dynamik der Clips in der musealen Repräsentation verloren gehe.

¹¹ *Robotron – a tech opera | PRE-FOLGE: emotianal eyebrows (room tour & squiggle eyebrows) omg*, 2018, HD-Video (Farbe, Stereo), 04:13 Min, <https://www.youtube.com/watch?v=SAVEQbWXwzs&list=PLqjISv13goqqmBFCW4lHb6LPotRHgqqFA&index=1>, datiert 30.08.2018, (Stand: 17.09.2020).

¹² Vgl. Burgess, Jean/Green, Joshua: The Entrepreneurial Vlogger. Participatory Culture Beyond the Professional-Amateur Divide, in: Snickars, Pelle/Vonderau, Patrick (Hg.): *The YouTube Reader*, Stockholm 2009, S. 89–107, hier S. 94.

¹³ Die Stichwortsuche auf der Plattform fördert zahlreiche Treffer zutage, unter anderem auch die entsprechend verschlagwortete *PRE-FOLGE*.

¹⁴ Siehe dazu z.B. Ullrich, Wolfgang: *Selfies (Digitale Bildkulturen)*, Berlin 2019.

¹⁵ Diese Parallele findet sich in anderen Arbeiten Buttendorfs wieder, wie dem ebenfalls auf YouTube verfügbaren Video *Soft Nails ~ ❤️[ASMR] Kleincomputer Robotron KC87 ❤️* (2018), das wiederum in Zusammenhang mit *Nadjas Nail Art Studio* zu sehen ist, einem andauernden Projekt der Künstlerin, das auf der Kollaboration mit von ihr eingeladenen Künstler*innen basiert.

¹⁶ Vgl. einleitend dazu Groth, Stefan/Müske, Johannes: Arbeit 4.0. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf Arbeit im Wandel, in: *Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft*, Nr. 73, Dez. 2018, S. 11–20, hier S. 12.

¹⁷ Der Verkauf der Huffington Post an AOL im Jahr 2011 hatte einen gewerkschaftlich unterstützten Streik von Blogger*innen zur Folge, die jahrelang unentgeltlich Contents für die Webseite produziert hatten, am Erlös aber nicht beteiligt werden sollten. Vgl. Ross, Andrew: In Search of the Lost Paycheck, in: Scholz, Trebor (Hg.): *The Internet as Playground and Factory*, New York 2013, S. 28–66, hier S. 28 f.

¹⁸ Vgl. Terranova, Tiziana: Producing Culture for the Digital Economy, in: *Social Text*, 63, Volume 18, No. 2, Sommer 2000, S. 33–58, hier S. 33.

¹⁹ Ebd., S. 38.

²⁰ Vgl. Andrejevic, Mark: Estranged Free Labor, in: Scholz, Trebor (Hg.): *The Internet as Playground and Factory*, New York 2013, S. 147–164, hier S. 158–59.

²¹ Auf dem offiziellen YouTube-Blog ist nachzulesen, dass noch vor der Zusammenarbeit mit Werbe- und Musikindustrie die Priorität auf der Förderung der *Creators* liege. Denn: „Creators are at the cutting edge of culture and also becoming next generation media companies, boosting local economies with new jobs.“ YouTube Official Blog, <https://youtube.googleblog.com/search?updated-max=2020-03-20T10:00:00-07:00&max-results=7> (Stand: 14.09.2020). Die weniger prestigeträchtigen Content Farms, in denen Freelancer*innen für Suchmaschinen optimierte Inhalte generieren, werden im vorliegenden Text ausgeklammert.

²² Vgl. Ross 2012 (wie Anm. 17).

²³ Vgl. Snickars, Pelle/Vonderau, Patrick: Introduction, in: dies. (Hg.): *The YouTube Reader*, Stockholm 2009, S. 9–21, hier S. 10.

²⁴ Vgl. Burgess, Jean/Green 2009 (wie Anm. 12), S. 90.

²⁵ Ebd.

²⁶ Vgl. ebd., S. 96, 105.

²⁷ Ebd., S. 94 f.

²⁸ Vgl. dazu z.B. Menke, Christoph/Rebentisch, Juliane (Hg.): *Kreativität und Depression. Freiheit im gegenwärtigen Kapitalismus*, Berlin 2019 (2010).

²⁹ Vgl. Steyerl, Hito: Art as Occupation: Claims for an Autonomy of Life, in: *e-flux journal* #30, Dez. 2011, <https://www.e-flux.com/journal/30/68140/art-as-occupation-claims-for-an-autonomy-of-life/> (Stand: 17.09.2020). Siehe grundlegend für die Debatte: Boltanski, Luc/Chiapello, Ève: *Der neue Geist des Kapitalismus*, Konstanz 2006 (frz. 1999).

³⁰ Vgl. Ross 2012 (wie Anm. 17), S. 32; Meier, Anika: Was verkaufen Künstler in Zeiten sozialer Medien?, in: *monopol.com*, datiert 28.04.2018, <https://www.monopol-magazin.de/was-verkaufen-kuenstler-eigentlich-zeiten-sozialer-medien> (Stand: 17.07.2020).

³¹ Vgl. Troemel, Brad: *Art After Social Media*, in: Kholeif, Omar (Hg.): *You are here. Art after the Internet*, Manchester 2014, S. 36–43, S. 42.

³² Vgl. ebd., S. 41. Wobei an dieser Stelle anzumerken ist, dass Kassier und Ulman das ‚Handwerk‘ der (Selbst-)Inszenierung und ihrer Vermittlung über die Sozialen Medien sehr gut beherrschen und damit mitnichten auf gesunkene Anforderungen an Künstler*innen schließen lassen, wie es Troemels Diagnose künstlerischer Produktion unter den Bedingungen von Sozialen Medien nahelegt.

³³ Vgl. ebd., S. 40. Troemel gewinnt dieser Situation allerdings durchaus Positives ab, indem er darin das (utopische) Potenzial einer Unterwanderung der marktgesteuerten Konzepte von Originalität, Autorschaft und Eigentum sieht.

³⁴ Vgl. Meier 2018 (wie Anm. 30).

³⁵ Vgl. de Blois, Jeffrey: *Performing the Self*, in: *Ausst. Kat.: Art in the Age of the Internet 1989 to today*, hg. v. Eva Respini, Boston 2018, S. 254.

³⁶ Vgl. Meier, Anika: *Insta-Watchlist: Nadja Buttendorf „Stasi war voll Instagram“*, *monopol.com*, datiert 24.10.2018, <https://www.monopol-magazin.de/stasi-war-voll-instagram> (Stand: 17.07.2020).

³⁷ Neben der erwähnten Ausstellung *CMPTR GRRRLZ* im Hartware Medien Kunstverein (s. Anm. 5), die nach Paris und Eindhoven wanderte, war die Serie u.a. auf dem Favoriten-Festival 2020 in Dortmund zu sehen. 2019 wurden Staffeln 01 und 02 von der Kulturstiftung des Freistaates Sachsen angekauft. Siehe zur Ambivalenz von künstlerischen Interventionen in Online-Zirkulationssystemen Krause-Wahl, Antje: *Ökonomien der sozialen Medien – Bildpolitik und Gemeinschaftsbildung in den digitalen Netzwerken der Gegenwartskunst*, in: *Zeitschrift für Kunstgeschichte*, 81, 2018, S. 575–587, bes. S. 578.

³⁸ Der, wie in der Beschreibung des Videos vermerkt, aufgrund der Museumsöffnungen vorerst letzte Livestream ist unter folgendem Link abzurufen:

https://www.youtube.com/watch?v=r_rjcZrJbG8&list=PLqjISv13goqqozXAUPcJrQe8yuAoVLO7H (Stand: 09.06.2021).

³⁹ Ungeachtet des unspektakulären Inhalts wurde das Video 2011 von YouTube entfernt, da es gegen die Richtlinien der Plattform verstoße. Cortright hatte 733 häufig gesuchte Schlagwörter verwendet, die zum Teil banal waren, absichtlich aber auch pornografische und sexistische Inhalte suggerierten. Vgl. Fino-Radin, Ben: YouTube Censors Petra Cortright, But 'VVEBCAM' Lives on in the Rhizome ArtBase, datiert 12.12. 2011, <https://rhizome.org/art/artbase/artwork/vvebcam/> (Stand: 17.07.2020).

⁴⁰ Lonergan, Guthrie: „We Did It Ourselves!“ AKA „My Favourites“: Volume 1, 2005-2009, in: Cornell, Lauren/Halter, Ed (Hg.): Mass Effect. Art and the Internet in the Twenty-first Century, Cambridge, Mass. 2015, S. 167–184, hier S. 172.

⁴¹ Vgl. Halter, Ed: After the Amateur. Notes, datiert 29.04.2009, <https://rhizome.org/editorial/2009/apr/29/after-the-amateur-notes/> (Stand: 17.07.2020).

⁴² Vgl. Joselit, David: Nach Kunst, Berlin 2016, S. 74: „Die Kernfrage lautet demnach: Wie schnell und über welche Entfernungen können Bilder mit Nachrichten und anderen sozialen Währungen wie Kapital, Grundbesitz, Politik usw. in Verbindung treten. [sic] In Ökonomien der Bildüberproduktion ist Konnektivität entscheidend. Das ist die Epistemologie der Suche.“

⁴³ Vgl. arte-Interview mit Nadja Buttendorf (wie Anm. 4).

⁴⁴ Vgl. Lonergan 2015 (wie Anm. 40), S. 172.

⁴⁵ Vgl. ebd., S. 170.

⁴⁶ Vierkant, Artie: The Image Object Post-Internet, 2010, paginiertes Dokument, S. 7.

http://jstchillin.org/artie/pdf/The_Image_Object_Post-Internet_us.pdf (Stand: 16.09.2020).

⁴⁷ Vgl. Cramer, Florian: What is ‚Post-Digital‘?, in: Berry, David M./Dieter, Michael (Hg.): Post-Digital Aesthetics. Art, Computation, and Design, Basingstoke/New York 2015, S. 12–26, hier S. 17.

⁴⁸ Vgl. ebd., S. 20 f.

⁴⁹ Vgl. Troemel 2014 (wie Anm. 31), S. 40.

⁵⁰ Arcangel, Cory: Everybody Else, in: Digital Folklore, hg. v. Olia Lialina u. Dragan Espenschied, Stuttgart 2009, S. 7–8.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abbildung 1: Screenshot der Autorin aus *Robotron – a tech opera STAFFEL 01 VORSPANN*, 2018, HD-Video (Farbe, Sound), 00:57 Min.,

https://www.youtube.com/watch?v=cm6OF_BV8NQ&list=PLqjISv13goqqmBFCW4lHb6LPotRHgqqFA&index=2, datiert 24.09.2018 (Stand: 17.09.2020).

Abbildung 2: Screenshot der Autorin aus *Robotron – a tech opera | PRE-FOLGE: emotianal eyebrows (room tour & squiggle eyebrows) omg*, 2018, HD-Video (Farbe, Sound), 04:13 Min.,

<https://www.youtube.com/watch?v=SAVEQbWXwzs&list=PLqjISv13goqqmBFCW4lHb6LPotRHgqqFA&index=1>, datiert 30.08.2018 (Stand: 17.09.2020).

Abbildungen 3–4: Screenshots der Autorin aus Nadja Buttendorf: *Robotron – a tech opera, STAFFEL 01 / EPISODE 01*, 2018, HD-Video (Farbe, Sound), 03:15 Min.,

https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=bWowhWT9nUI&feature=emb_title, , datiert 1.10.2018 (Stand: 25.07.2021).

Abbildung 5: Nadja Buttendorf, Fingerring, Replik des linken Ringfingers der Künstlerin, Silikon, lebensgroß, 2016, <https://nadjabutendorf.com/fingerring/> (Stand: 3.11.2020).

Abbildung 6: Screenshot der Autorin aus Nadja Buttendorf: *Robotron – a tech opera, STAFFEL 01 VORSPANN*, HD-Video (Farbe, Sound), 0:57 Min., https://www.youtube.com/watch?v=cm6OF_BV8NQ, datiert 24.09.2018 (Stand: 25.07.2021).