

Systemische Unverfügbarkeit: Das Unplanbare in der postdigitalen Kunst

Svetlana Chernyshova

Einleitung/Initialisierung

Was haben ein Atom, der Regen und Dingwerdung gemeinsam? – Mag sich diese Triade nach dem Anfang eines Witzes anhören, verweist sie indessen auf eine zentrale Figur der Philosophiegeschichte, die sich mit der Frage von Kreation und Entstehung befasst: der Emergenz. Für den antiken Philosophen Epikur war der Zusammenhang zwischen Atomen, Regen und Werdung entscheidend. Wie es später Lucretius in *De rerum natura* (vor 55 v. Chr. entstanden; Erstdruck 1473) im Anschluss daran formulierte, entstehen Dinge in dem Moment, in dem die Atome – wie Regen herabfallend – in eine minimale Abweichung geraten.¹ Diese Abweichung, das berühmte *clinamen*², markiert eine infinitesimale Verschiebung, die Zusammenstoß und damit Welt überhaupt erst ermöglicht. Sie steht paradigmatisch für die Vorstellung, dass jede Form von Kreation etwas beinhaltet, das sich nicht vorab bestimmen lässt. Dinge hätten auch anders kommen können – und dem Umstand, dass sie auf diese Weise entstanden sind, inhäriert vor allem eines: das Unplanbare. Kontingenz und Emergenz bilden damit das Zentrum dieser Denkfigur: Kontingenz bezeichnet den offenen Möglichkeitsraum, Emergenz den

1 Vgl. Lucretius 2023.

2 Vgl. hierzu etwa Schmidt 2007.

Prozess, in dem sich aus kontingenten Einzelbewegungen neue Strukturen bilden, die sich der Planung entziehen.³

Die Frage nach dem Verhältnis von Kontrolle und Loslösung, Intentionalität und Ereignishaftigkeit oder dem Planbaren und dem Unplanbaren zieht sich entsprechend durch die Philosophiegeschichte⁴ – und ebenso durch die Kunst. Rückblickend lässt sich kaum eine künstlerische Strömung finden, die nicht in der einen oder anderen Form mit Unplanbarkeit operiert. Zufall, Improvisation, Materialeigenaktivität oder Publikumsinteraktion haben immer wieder als Strategien gedient, Kontrolle partiell aus der Hand zu geben. Umso entscheidender ist es jedoch, den Blick darauf zu richten, welche künstlerischen Positionen das Unplanbare nicht nur einsetzen, sondern explizit zum Gegenstand ihrer Auseinandersetzung machen – und in welcher Form dies geschieht. Je nach Verständnis des Unplanbaren rücken dabei unterschiedliche Praktiken in den Fokus: In der Performance etwa entsteht Unplanbarkeit aus der Ko-Präsenz⁵ von Körpern; bei John Cage wird Zufall mathematisch organisiert; beim Action Painting ereignet sich der Farbauftrag jenseits vollständiger Kontrolle; Hans Haackes *Condensation Cube* (1963–1967)⁶ wiederum reagiert auf atmosphärische Bedingungen und menschliche Anwesenheit. In all diesen Fällen erscheint das Unplanbare als situativ, materiell oder lokal gebunden. Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, ob sich das Unplanbare in der postdigitalen Kunst anders realisiert als in früheren künstlerischen Konstellationen.

Die These dieses Beitrags lautet, dass sich das Unplanbare in der Kunst des Postdigitalen nicht primär als Zufälligkeit oder Improvisation

3 Zum Begriff der Emergenz im Kontext von Kunst vgl. Fischer-Lichte 2004.

4 Im Laufe der vor allem westeuropäisch orientierten Philosophiegeschichte wurde diese Denkweise wiederholt in den Fokus gerückt – von Immanuel Kant und Karl Marx über Louis Althusser und Hans Blumenberg bis zu Katherine Malabou und Karen Barad.

5 Vgl. Fischer-Lichte 2004.

6 Vgl. hierzu Dümmler 2024.

manifestiert, sondern als systemische Unverfügbarkeit. Die beteiligten Prozesse und Akteur:innen entziehen sich einem linear-kausalen Nachvollzug – sei es durch algorithmisches Blackboxing, durch die Skalierung von Handlungsmacht, durch zeitliche Verschränkung oder durch die Kopplung menschlicher und nicht-menschlicher Entitäten. Versteht man postdigitale Kunst – in einer Minimaldefinition – als Praxis, die Digitalität nicht nur nutzt, sondern reflektiert, dann zeigt sich das Unplanbare hier nicht als Effekt, sondern als konstitutiver Bestandteil der jeweiligen Systeme. Der Beitrag richtet den Blick daher auf künstlerische Arbeiten, die mit Bots, Netzwerken und KI-Systemen operieren und dadurch neue Formen von Verknüpfung hervorbringen. Anhand von drei Projekten werden unterschiedliche Realisationsweisen systemischer Unverfügbarkeit untersucht: das agonistische⁷ Gefüge, die Multiskalarität und die Ko-Abhängigkeit.

Agonistische Gefüge

Ein überfülltes Bild – so ließe sich die als Online-Leinwand auf der Plattform Reddit konzipierte Fläche des Experimentalprojekts *r/place* wohl am ehesten beschreiben. Es ist ein quadratisches Bild, das in Pixel-Art-Stilistik ein Konglomerat an visuellen Darstellungen zeigt: Gesichter berühmter Persönlichkeiten, Logos, Flaggen, Schriftzüge, Animationsfiguren oder gar kunsthistorische Ikonen wie Leonardo da Vincis *Mona Lisa*. In ihrer wuselnd-überfüllten Form erinnert jene Leinwand, nicht zuletzt auch aufgrund ihrer recht grellen Farbgebung, an ein Wimmelbild, das die Suchenden unermüdlich neue Details entdecken lässt.⁸ Im Kontext des vorliegenden Beitrages ist diese wimmelnde Leinwand aber allem voran deshalb von Interesse, weil hier das Wuseln nicht nur

7 Der Begriff »agonistisch« wird hier nicht im normativ-politischen Sinne Chantal Mouffes verwendet, sondern als Bezeichnung für konflikthafte operative Dynamiken innerhalb postdigitaler Gefüge. Vgl. Mouffe 2014, 12.

8 Vgl. hierzu die im Wikipedia-Artikel zu *r/place* eingebundene Bilddatei: <https://en.wikipedia.org/wiki/R/place> (Zugriff: 30.03.2026).

als rhetorische Figur erscheint, sondern tatsächlich stattfindet. Bei der Leinwand handelt es sich nämlich nicht um ein unbewegtes Bild, sondern um eines, das instantan sowie kollektiv bespielt wird. Pixel für Pixel versammeln sich die jeweiligen Bildchen im Bild, indem die Nutzer:innen der Website einzelne Farbfelder platzieren. Beschrieben wird das Projekt wie folgt: »There is an empty canvas. You may place a pixel upon it, but you must wait to place another. Individually you can create something. Together you can create something more.«⁹ Was hier den Anfang nimmt, ist also eine tradierte Bildsituation – eine leere Leinwand –, die von da aus von einem vielgestaltigen Transformationsprozess durchzogen wird. Dieser Prozess verläuft dabei nicht linear, sondern impliziert eine Form von Gleichzeitigkeit, die indes auf unterschiedlichen Ebenen stattfindet. So kann das Bild zunächst einmal von mehreren User:innen gleichzeitig gemalt werden, d.h., zur gleichen Zeit werden Pixel auf der Leinwand platziert und damit, mit Bruno Latour gesprochen, das Globale gewissermaßen lokalisiert¹⁰ und heterotopisch zusammengebracht, da die sich überall auf der Welt befindenden Nutzer:innen auf dieser Leinwand für einen begrenzten Zeitraum in der virtuellen Lokalität zusammenkommen. Des Weiteren kommt ein entscheidendes Phänomen hinzu, das die Dynamik des gesamten Projekts forciert: die Gemeinschaftlichkeit. In der Laufzeit des Experiments (d.h. solange die Leinwand zeitlich verfügbar ist), bilden sich verstärkt community-basierte Gruppen, die das Malen gemeinschaftlich angehen. Innerhalb der Communities werden Ideen ausgehandelt, welche Bilder entstehen sollen, und die genaue Umsetzung kalkuliert: Wer setzt welchen Pixel an welcher Stelle etc. Denn was bei dem Experiment zu beachten ist, ist die zeitliche Eingrenzung, da jede:r User:in den jeweiligen einzelnen Pixel nur in einem zeitlichen Intervall setzen darf (außer, es werden kontroverserweise Bots genutzt und zusätzliche Accounts angelegt), d.h., es entstehen (Warte-)Räume, die keine direkte malerische Handlung zulassen. Und eben diese Räume müssen über das Kollektive gehandelt werden, solange das Ziel darin

9 Reddit.com (Zugriff: 15.12.2025).

10 Vgl. Latour 2010, 299–329.

besteht, ein konkretes Bildobjekt auf diese Leinwand zu bringen. Zu der stets drohenden ›Gefahr‹ zufällig übermalt zu werden, weil zur gleichen Zeit jemand anders seinen Pixel an die Stelle setzen könnte, kommt noch die entscheidende ikonoklastische Dynamik hinzu. Die einzelnen Communities bzw. Bildobjekte geraten also wiederholt in einen Bilderstreit, der zu einem ständigen Übermalen des Anderen führt und auf diese Weise mit einem systemimmanenten Agonismus hantiert. Damit lässt sich *r/place* nicht mehr angemessen als bloßes Netzwerk beschreiben, insofern der Begriff des Netzwerks – etwa im Anschluss an Latour – zwar Relationalität und Verknüpfung adressiert, jedoch die Qualitäten der jeweiligen Beziehung, hier konkret: konflikthafte, sich gegenseitig blockierende und überschreibende Dynamiken, nur unzureichend erfasst. Das Projekt formiert sich vielmehr als agonistisches Gefüge¹¹, in dem Kooperation und Konkurrenz untrennbar ineinandergreifen und sich keine stabile Ordnung etablieren kann. Das Bild ist hier nicht Resultat von Vernetzung, sondern Effekt permanenter Aushandlung, in der jede Setzung stets unter dem Vorbehalt ihrer sofortigen Negation steht. D.h. hierbei finden zwei Prozesse statt, die zusammenwirken: das strikt Durchgeplante (Absprachen innerhalb der eigenen Community, zeitlich-räumliches Management) auf der einen Seite und das Widerständig-Unkontrollierbare, stets auf den Wettstreit Ausgerichtete auf der anderen. Als Projekt adressiert *r/place* damit einige der grundlegenden Aushandlungsmomente sowohl des Digitalen¹², darunter die Thematik der Urheber:innenschaft und der Vergemeinschaftung¹³, als auch des Postdigitalen, das das Kollektive im Wettstreit erfährt, mit

-
- 11 Der Begriff des Gefüges wird hier im Anschluss an Gilles Deleuze und Félix Guattari gedacht und nicht als Netzwerk fertiger Akteure verstanden, sondern als prozessuale Anordnung heterogener Kräfte, in der Ordnung stets nur vorläufig und aus konflikthaften Relationen heraus entsteht. Vgl. hierzu Deleuze/Guattari 1992.
 - 12 Felix Stalder kennzeichnet die Kultur der Digitalität durch drei Formen: Referentialität, Gemeinschaftlichkeit und Algorithmizität. Vgl. Stalder 2017, 95–202.
 - 13 Für eine Auseinandersetzung mit der Thematik der Gemeinschaft vgl. etwa Federici 2021.

emergenten, nicht antizipierbaren Wirkungen (durch Bildlöschungen, Übergriffe etc.). Damit zeigt sich das Projekt als ein prägnantes Beispiel für systemische Unverfügbarkeit¹⁴, deren Konfiguration über ein genuin überschaubares Netzwerk hinausgeht und zu einem Gefüge wird, dessen jeweilige Kräfte stets das Rückverfolgbare und somit auch das Planbare übersteigen. Die sowohl kooperierenden als auch konfligierenden Dynamiken gelangen zu einer Interferenz und ebendiese macht die stetige Aushandlung zum entscheidenden Punkt der Arbeit.

Multiskalarität

Einen ebenfalls ko-kreativen und teils konkurrierenden Ansatz erprobt der Schweizer Künstler Pascal Sender in seinen Arbeiten, und zwar in unterschiedlichen Konfigurationen und Skalierungen menschlich-nicht-menschlicher Verbindungen.¹⁵ Den Ausgangspunkt bilden kollaborative Projekte, bei denen Sender gemeinsam mit anderen Künstler:innen im klassischen Sinne Bilder anfertigte – etwa mit Öl oder Acryl auf Leinwand. Teilweise wurde diese Zusammenarbeit in einem flüchtigeren Modus realisiert, indem Sender weitere Personen en passant – sei es in seinem Atelier, einem Café oder auf einer Parkbank – einlud, grafisch auf einem Blatt Papier etwas entstehen zu lassen, ohne vorherige Absprachen. Die Zeichnenden wechselten sich dabei Linie für Linie ab, was im Ansatz etwa an das surrealistische *Cadavre Exquis*¹⁶

14 Der Begriff der Unverfügbarkeit wurde in jüngster Zeit insbesondere von Hartmut Rosa geprägt. Mit diesem beschreibt Rosa aus soziologischer Perspektive eine Entfremdung zwischen dem (modernen) Menschen und der Welt und formuliert ein Plädoyer für ein Verhältnis der Resonanz, um Formen von Nähe entstehen lassen zu können. Vgl. Rosa 2020.

15 Vgl. Sender 2025a.

16 *Cadavre Exquis* beschreibt eine in den 1920er-Jahren von Surrealisten in Paris entwickelte Technik eines spielerisch-intuitiven, kollaborativen Zeichnens, bei dem das Blatt Papier gefaltet und weitergegeben wird, damit die nächste Person weiter daran arbeiten kann, ohne zu sehen, was vorher entstand. Vgl. <https://www.tate.org> (Zugriff: 22.02.2026).

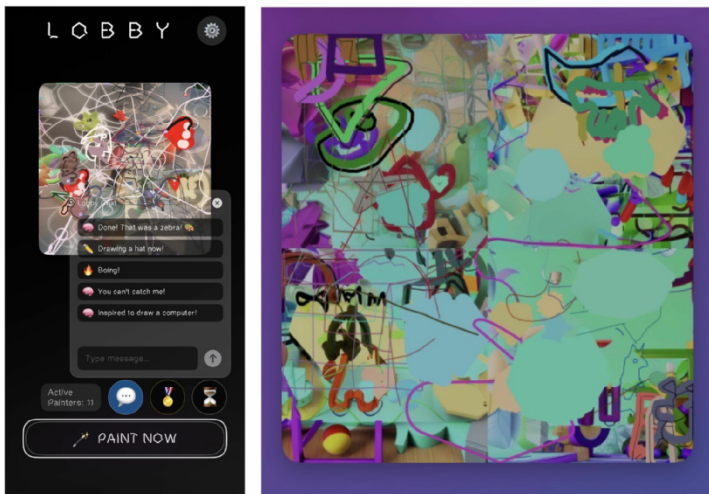
erinnert. Neben dieser Form der partiellen Abgabe von Kontrolle im Bild – wobei der Topos eines vollständig kontrollierbaren Bildes ohnehin kritisch zu hinterfragen ist – führte Sender zwischen 2016 und 2018 wiederholt Online-Streams auf unterschiedlichen Plattformen durch. In diesen ließ er sich von den Zuschauenden via Chat live Anweisungen geben, was er im jeweiligen Moment malen solle. Die so entstandene Werkserie integriert ungefiltert die Wünsche der Teilnehmenden, die von Pop- und Comicfiguren wie Pokémon und SpongeBob über politische Akteur:innen bis hin zu obszönen Szenen reichen. Auf diese Weise durchzieht das Unplanbare das gesamte Sujet der insgesamt rund 720 Arbeiten dieser Reihe.¹⁷

Mit der Arbeit *Multipainter* (2025/26) wird dieser Ansatz der Unplanbarkeit konsequent erweitert, indem sich der Künstler noch stärker dezentriert. Mittels einer selbst entwickelten App generiert Sender eine Plattform, auf der Nutzer:innen in ein dauerhaftes, operativ archiviertes und potentiell konfliktuelles Bildgeschehen verwickelt werden, bei dem jeder Malstrich als Video dokumentiert und jederzeit abrufbar ist. Das künstlerische Geschehen entfaltet sich als ein Gefüge, in dem menschliche Akteur:innen ebenso wie eigens trainierte Mal-Bots miteinander konkurrieren. Anleihen aus dem Gaming-Bereich strukturieren die Arbeit als Spielsituation: Innerhalb eines begrenzten digitalen Feldes kann gemalt werden – jedoch nur so lange, bis andere gleichzeitig anwesende Spieler:innen das jeweilige Territorium übernehmen und zuvor gesetzte Spuren ggf. überschreiben. Alle 60 Sekunden werden zudem die gemalten Elemente auf Grundlage des aktuellen Bildzustands sowie des aus dem Chat – als Prompt – extrahierten Textmaterials neu interpretiert, sodass jede malerische Geste einer potenziellen Verfremdung unterliegt. Das Bild entsteht somit nicht als additive Komposition, sondern als Resultat fortlaufender Intervention, Verdrängung und Aneignung (Abb. 1). Die Konfliktdynamik wird dadurch intensiviert, dass neben menschlichen Teilnehmer:innen auch autonome Bots im Spielfeld agieren, die mit kunsthistorisch aufgeladenen männlichen Namen wie

17 Vgl. Sender 2025b.

Rembrandt, Van Gogh oder Picasso operieren.¹⁸ Jede malerische Aktion wird mit Punkten oder virtuellen Münzen belohnt, während das Eliminieren anderer Spielender symbolisch durch den Abzug sog. Karma-Punkte markiert wird.

Abb. 1: Pascal Sender, Screenshots aus der MultiPaint-App (Beta-Version; App wird vrs!l. 2027 veröffentlicht).



Diese ›malkriegerischen‹ Auseinandersetzungen erinnern – ähnlich wie bei *r/place* – an die Logik von Graffiti, insofern es um visuelle Eroberung (Besetzung von Flächen), Dominanz (Größe, Platzierung, Häufigkeit und Stil) und Rivalität (Wettstreit um Sichtbarkeit) im öffentlichen Raum geht. Zugleich geht Senders Arbeit darüber hinaus, da sich das Unplanbare hier nicht allein als agonistischer Wettstreit manifestiert,

18 Der Verweis auf bestimmte Ikonen der westlichen männlich-dominierten Kunstgeschichte mag dabei als ein Sidekick erscheinen, bei dem der Umstand, dass man von ebenjenen Bots übermalt wird, eine symbolische, kanonkarikierende Ebene erhält, ohne dieses Thema dabei zu präsent zu machen.

sondern als System, das sich auf mehreren Skalen gleichzeitig der Verfügung seitens der menschlichen Akteur:innen entzieht. Jene Multiskalarität¹⁹ von *Multipainter* lässt sich im Anschluss an N. Katherine Hayles' Konzept der kognitiven Assemblagen (d.h. flexible, dynamische Netzwerke von menschlichen genauso wie nicht-menschlichen Handelnden) als ein Zusammenspiel unterschiedlicher Maßstabebenen beschreiben, die jeweils eigenen zeitlichen, materiellen und operativen Logiken folgen.²⁰ Dabei bezeichnet Multiskalarität hier eine Verschiebung von Kausalität bzw. deren Verständnis: Wirkungen entstehen nicht linear von einer Ebene zur nächsten, sondern durch Rückkopplungen zwischen den Skalen, die weder vollständig synchronisiert noch epistemisch transparent sind. Bei Sender können demnach die menschliche Skala (Wahrnehmung, Handlung, Intentionalität der Nutzer:innen), die technische Skala (App, Interface, Algorithmen) sowie die systemische bzw. maschinelle Skala (Bots, KI, plattformweite Dynamiken) aufgezählt werden, die sich der direkten Anschauung entziehen. Das Unplanbare realisiert sich folglich als Effekt dieser skalenübergreifenden Dynamik, in der menschliche Intentionalität nur eine operative Ebene unter mehreren darstellt. Auf diese Weise etabliert die Arbeit ein Spannungsfeld zwischen Spielmechanismen, Bildproduktion und technischen Kausalverknüpfungen, das zwischen Kontrolle und Unverfügbarkeit changiert. Die systemische Unverfügbarkeit entsteht dabei nicht trotz, sondern gerade durch Regelmäßigkeit, die zu multiskalaren Feedback-Logiken führt, in denen individuelle Eingriffe in aggregierter Form auf ihre eigenen Bedingungen zurückwirken. Zwar ist die technische Infrastruktur hochgradig geplant und auf komplexe Eventualitäten vorbereitet, zugleich bleibt der Verlauf des Bildgeschehens in mehrfacher Hinsicht unvorhersehbar: durch die jederzeit abbrechende Anwesenheit der Nutzer:innen, durch das Eingreifen anderer Spielender und durch die kontinuierliche Verarbeitung der Bilddaten durch eine integrierte KI.

19 Zum Begriff der Multiskalarität im Kontext von Ausstellungen vgl. Chernyshova 2023.

20 Vgl. Hayles 2017, 115–142.

Ko-Abhängigkeit

Ein weiteres Feld, das die Thematik des Unplanbaren in der postdigitalen Kunst umgreift, behandelt Konfigurationen kausaler Zusammenhänge (bzw. die Frage, inwiefern respektive in welcher Form von Kausalität gesprochen werden kann). Dies lässt sich, vereinfacht gesprochen, so verstehen, dass ein System eine Verknüpfung von mehreren Elementen aufweist, bei denen (entweder wechselseitig oder monodirektional) ein Element von den Veränderungen des anderen abhängig ist. Diese Systeme können als gekoppelte, reaktive, datengetriebene oder kybernetische beschrieben werden. In der Kunst stieß das Erproben respektive Generieren derartiger Systeme seit jeher auf Interesse. So lasse sich hier etwa an frühmechanische Rückkopplungssysteme der Antike denken, an Da Vincis Experimente, die die ›moderne‹ Grenze zwischen Ingenieurwesen und Kunst noch nicht kannten, oder an die frühneuzeitlichen Automaten²¹ der Renaissance. Diese können allesamt als Vorformen der gekoppelten Systeme aufgefasst werden, die dann insbesondere seit Beginn des 20. Jahrhunderts eine explizite Beschäftigung von Künstler:innen aufweisen. Im Zuge dessen lassen sich Verbindungslinien zu einem dichten Netz von künstlerischen Positionen und Strömungen ziehen, wie zur Kinetischen Kunst, zur Kybernetik der 1950er- bis 1960er-Jahre, zur Computerkunst der 1970er (Frieder Nake), dem insbesondere in den 1990er-Jahren verbreiteten Konzept der Telepräsenz (Eduardo Kac/Stelarc) oder schließlich generativen Systemen seit den 2000er-Jahren. Diese haben seit der breitgefächerten Verbreitung von sog. KIs im Verlaufe der letzten Jahre eine andere Skalierung von Algorithmität und Datenbezügen kreiert.

Dass die Thematik jener – wie ich es hier leicht provokativ nenne – ›Ko-Abhängigkeit‹ immer mehr Künstler:innen und Kollektive der Gegenwart in ihren Bann zieht, macht sich auch an einer Fülle von Positionen und Erprobungen bemerkbar, die spartenübergreifend mit Datenbanken operieren. 2018/2019 kreierte die in London lebende Künstlerin Anna Ridler in ihrer Arbeit *Mosaic Virus* ein System, in dem der je-

21 Vgl. hierzu Bredekamp 2012, 11–17.

weils aktuelle Wert der digitalen Währung Bitcoin an die sich verändernde mosaikartige ›Maserung‹ von Tulpen gekoppelt wurde. Basierend auf einer ›handgeschöpften‹ Datenbank, die wiederum selbst als eigenständige Arbeit *Myriad (Tulips)* von 2018 existiert, ließ die Künstlerin über ein künstliches neuronales Netzwerk Tulpen-Variationen entstehen, die ihre Form in Abhängigkeit von der Entwicklung des Bitcoin-Preises verändern. Damit gestaltet sich die Arbeit als ein sog. GAN (Generative Adversarial Network), das ausgehend von einer Datenbank Ähnlichkeitsmomente generiert, die jedoch nie völlig kontrolliert entstehen können und entsprechend ›freie‹ Morphierungen vornehmen. Materiell wurde die Arbeit in zwei verschiedenen Fassungen realisiert: als eine Ein- oder Drei-Kanal-Installation, sodass entweder eine einzige Tulpe zu sehen ist oder drei synchrongeschaltet sind (Abb. 2).

Abb. 2: Anna Ridler, *Mosaic Virus*, 2018/2019.



Inhaltlich kann hier allem voran die Parallele zur Thematik der Spekulation gezogen werden, denn so wie Tulpenzwiebeln im 17. Jahrhundert zu einem bis dato kaum erlebbaren Spekulationsobjekt

avancierten,²² baut sich unweigerlich eine Brücke zur Kryptowährung und deren Marktlogiken der letzten Jahre. Durch diese Kopplung der beiden Elemente und das Versetzen der (historisch gesehen also nicht ganz unvorbelasteten) Blume in eine Abhängigkeit zur Krypto-Bubble initiiert die Arbeit ein beinahe poetisch-kritisches Visualisieren dessen, in welchen Netzen, übertragen gesprochen, die Dinge hängen bzw. wie kontraintuitiv und fast beliebig bzw. randomisiert einige Verknüpfungen erscheinen. Durch die Übersetzung der Währungswerte in die floralen Transformationen wurde demzufolge eine paradoxe Situation kreiert: Zum einen wurde eine Sichtbarkeit von Variablenveränderungen erzeugt, zum anderen hat sich dadurch eine Verbindung offenbart, die gewissermaßen anti-indexikalisch funktioniert. Denn während die mechanischen sowie auch die kybernetischen Experimente und Ansätze der Vergangenheit insofern mit Indexikalität operieren, als die jeweiligen Verbindungen zumindest eine grobe Erwartbarkeit erfüllen, übersteigt die Verknüpfung zwischen der Kryptowährung und der Färbung der Tulpen den Horizont dessen, was assoziativ im Zusammenhang steht.

Ridlers Arbeit markiert damit ein Extendieren von Netzwerken, die scheinbar eine Form von Telekausalität anrufen: Wirkzusammenhänge entfalten sich über räumliche, zeitliche und semantische Distanzen hinweg, ohne dass eine intuitive oder indexikalische Beziehung zwischen Ursache und Wirkung bestünde. Diese Form der ›Kausalität‹ entzieht sich unmittelbarer Nachvollziehbarkeit und erzeugt eine Wirksamkeit, die trotz technischer Vermittlung unvermittelt erscheint.²³ Und gerade vor dem Hintergrund dieser Anrufung lässt sich Ridlers *Mosaic Virus* als exemplarisches Feld spekulativer Verknüpfungen lesen: Die Kopplung von ökonomischen Daten (Bitcoin) und Machine-Learning-

22 Vgl. Ridler 2025.

23 In diesem Sinne lässt sich von einer strukturellen Nähe zum Magischen sprechen – nicht im Sinne des Irrationalen, sondern als Effekt einer Wirksamkeit, die sich der Verfügung und vollständigen Transparenz entzieht. Die Wirksamkeit der Magie beruhe demzufolge nicht auf beobachtbaren Mechanismen. Vgl. hierzu Mauss 2010, 130–139.

generierten Tulpenformen erzeugt unerwartete, relational emergente Muster. In Isabelle Stengers'²⁴ Begrifflichkeit des spekulativen Konstruktivismus lassen sich diese Prozesse als epistemisch produktive Verbindungen begreifen, die weder linear-kausal noch vollständig vorhersehbar sind, sondern neue Perspektiven auf die Interdependenzen zwischen Mensch, Maschine und Welt eröffnen.

Dadurch lässt sich auch diese Arbeit im Sichtfeld von systemischer Unverfügbarkeit verorten, denn neben der Sichtbarmachung von Prozessen markiert *Mosaic Virus* vor allem die Unsichtbarkeit der Verfahren wie etwa der Entwicklung des Preises und macht zugleich deutlich, dass Machine Learning die Kapazitäten des Menschlichen um ein numerisch kaum Benennbares übersteigt. Was Ridders Arbeit somit aufzeigt, ist eine epistemologische sowie systemische Übersteigerung und demnach eine Form von Unverfügbarkeit, die unkontrollierbare Prozesse und Komponenten umfasst.

Fazit/Rekonfiguration

Die drei untersuchten Projekte zeigen unterschiedliche, aber miteinander verschränkte Realisationsformen des Unplanbaren im Kontext postdigitaler Kunst. Während *r/place* das Unplanbare als agonistisches Gefüge kollektiver Bildproduktion erfahrbar macht, operiert Senders *Multipainter* mit multiskalaren Rückkopplungen zwischen menschlichen und maschinellen Akteur:innen. Ridders *Mosaic Virus* wiederum etabliert eine Form systemischer Ko-Abhängigkeit, in der ökonomische, datenbasierte und ästhetische Prozesse ineinandergreifen. Allen Arbeiten gemeinsam ist, dass das Unplanbare nicht als Störung oder als bloßer Zufall erscheint, sondern als konstitutives Moment der jeweiligen Systeme. Die Unverfügbarkeit ergibt sich nicht aus einem Mangel an Regeln, sondern aus deren Verschränkung, Skalierung und teilweiser Verblackboxung. Gerade dort, wo Planbarkeit technisch maximiert wird, treten emergente Effekte auf, die sich der Kontrolle einzelner Akteur:innen entziehen.

24 Vgl. hierzu Stengers 2008.

Im Unterschied zu früheren künstlerischen Auseinandersetzungen mit Zufall, Feedback oder Kopplung – etwa bei kybernetischen und telepräsenten Systemen – verschiebt sich im Postdigitalen die epistemische Dimension. Die beteiligten Akteur:innen operieren nicht mehr in räumlicher oder zeitlicher Nähe, sondern innerhalb verteilter, multiskalarer und geclackboxter Systeme, deren Wirkweisen aus kollektiven, maschinellen und datengetriebenen Prozessen hervorgehen. Die Unverfügbarkeit ist hier systemisch, skalierend und auf mehreren Ebenen gleichzeitig wirksam – menschlich, maschinell, algorithmisch und plattformweit. Das Unplanbare markiert somit keinen Ausnahmezustand, sondern den Normalmodus postdigitaler Kunstproduktion – einen Modus, in dem Kontrolle und Kontrollverlust nicht Gegensätze bilden, sondern ein gemeinsames Feld teilen.

Literatur- und Quellenverzeichnis

- Bredenkamp, Horst: Antikensehnsucht und Maschinenglauben. Die Geschichte der Kunstkammer und die Zukunft der Kunstgeschichte. Berlin: Wagenbach 2012.
- Chernyshova, Svetlana: Exposition. Die Ausstellung als Existenzweise. Bielefeld: transcript 2023.
- Deleuze, Gilles/Guattari, Félix: Tausend Plateaus. Kapitalismus und Schizophrenie. Berlin: Merve 1992.
- Dümmler, Romina: Durch einen Kubus Natur neu sehen. In: *SCHIRN MAG*. 23.12.2024. <https://www.schirn.de/schirnmag/durch-einen-kubus-natur-neu-sehen/> (Zugriff: 15.12.2025).
- Federici, Silvia: Die Welt wieder verzaubern: Feminismus, Marxismus & Commons. Berlin/Wien: Mandelbaum 2021.
- Fischer-Lichte, Erika: Ästhetik des Performativen. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2004.
- Hayles, N. Katherine (2017): *Unthought. The Power of the Cognitive Non-conscious*. Chicago/London: The University of Chicago Press 2017.
- Latour, Bruno: Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2010.

- Lucretius: *De rerum natura*/Welt aus Atomen. Übers. v. Karl Büchner. Ditzingen: Reclam 2023 (Universal-Bibliothek 14407). Buch II, Verse 216–224.
- Mauss, Marcel: *Theorie der Magie*. In: *Soziologie und Anthropologie*. Wiesbaden: VS 2010, 130–139.
- Mouffe, Chantal: *Agonistik. Die Welt politisch denken*. Berlin: Suhrkamp 2014.
- Reddit Netherlands B.V.: reddit.com (2025). <https://www.reddit.com/r/place/?tl=en> (Zugriff: 15.12.2025).
- Ridler, Anna: annaridler.com (2025). <https://annaridler.com/mosaic-virus> (Zugriff: 08.12.2025).
- Rosa, Hartmut: *Unverfügbarkeit*. Berlin: Suhrkamp 2020.
- Schmidt, Ernst A.: *Clinamen – Eine Studie zum dynamischen Atomismus der Antike*. Heidelberg: Universitätsverlag Winter 2007.
- Sender, Pascal: pascalsender.com (2025a). <https://pascalsender.com/> (Zugriff: 08.12.2025).
- Sender, Pascal: pascalsender.com (2025b). <https://pascalsender.com/livestreaming.html> (Zugriff: 07.12.2025).
- Simondon, Gilbert: *Existenzweise technischer Objekte*. Zürich: Diaphanes 2012.
- Stalder, Felix: *Kultur der Digitalität*. Berlin: Suhrkamp 2017.
- Stengers, Isabelle: *Spekulativer Konstruktivismus*. Berlin: Merve 2008.
- Tate (o. A.): *Cadavre Exquis* (2026). <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/c/cadavre-exquis-exquisite-corpse> (Zugriff: 22.02.2026).