

**Zwischen Pixel und Pigment:
Malerei in der postdigitalen Gegenwart**

**Between Pixel and Pigment:
Painting in the Postdigital Present**

Hg. von/Ed. by
Nina Gerlach, Simon Vagts, Kunsthalle Bielefeld,
Marta Herford, Kunstakademie Münster

Zwischen

PIXEL und PIGMENT

Malerei in der postdigitalen Gegenwart

Between

PIXEL and PIGMENT

Painting in the Postdigital Present

Reimer

Table of Contents

Preface	
<i>Kathleen Rahn and Christina Végh</i>	6
I. CURATORIAL SECTION	12
Between Pixel and Pigment. Curatorial Essay on the Exhibition	
<i>Benedikt Fahrnschon and Ann Kristin Kreisel</i>	14
II. ACADEMIC SECTION	74
Introduction. Painting in the Post-Digital Present	
<i>Nina Gerlach and Simon Vagts</i>	76
Digital Spaces in Contemporary Painting	
<i>Dirk Hildebrandt</i>	112
Data and Painterly Epistemic Critique. Julie Freeman's <i>We Need Us</i> (since 2014) and Kazimir S. Malevich's Suprematism	
<i>Nina Gerlach</i>	140
The Raw and the Cooked: On Postdigital Painting in the Age of Artificial Intelligence	
<i>Fabian Offert</i>	202
Recoding the Unknown. AI, Abstract Painting and Non-Knowledge	
<i>Luke Smythe</i>	234
Cockroaches and a Haunted House. Painting in Resistance to the Post-Digital	
<i>Simon Vagts</i>	268

Inhalt

Vorwort	
<i>Kathleen Rahn und Christina Végh</i>	7
I. KURATORISCHER TEIL	13
Zwischen Pixel und Pigment. Kuratorische Ausführungen zur Ausstellung	
<i>Benedikt Fahrnschon und Ann Kristin Kreisel</i>	15
II. WISSENSCHAFTLICHER TEIL	75
Einleitung. Malerei in der postdigitalen Gegenwart	
<i>Nina Gerlach und Simon Vagts</i>	77
Digitale Räume in der zeitgenössischen Malerei	
<i>Dirk Hildebrandt</i>	113
Daten und malerische Erkenntniskritik. Julie Freemans <i>We Need Us</i> (seit 2014) und Kasimir S. Malewitschs Suprematismus	
<i>Nina Gerlach</i>	141
Das Rohe und das Gekochte: Zur postdigitalen Malerei im Zeitalter der künstlichen Intelligenz	
<i>Fabian Offert</i>	203
Die Neukodierung des Unbekannten. KI, abstrakte Malerei und Nichtwissen	
<i>Luke Smythe</i>	235
Cockroaches and a Haunted House. Malerei im Widerstand gegen das Postdigitale	
<i>Simon Vagts</i>	269

Preface

Artists inevitably reflect their living environments. But how does this become visible in the medium of painting when, in our everyday lives, we effortlessly shift between media and channels – and when certain media messages anticipate and thereby construct realities, rather than, as traditionally assumed, merely depict them? Viewing habits, imaging techniques, and our engagement with images have transformed dramatically over recent decades as a result of technological progress. How do artists respond to these rapid changes, and what influence do they have on the traditional medium of painting?

The exhibition project *Between Pixel and Pigment. Hybrid Painting in Post-Digital Times* was initiated by these and other questions. It was shown in parallel at the Kunsthalle Bielefeld and the Museum Marta Herford from July 7 to November 10, 2024. The focus of the exhibition was on the hybrid and post-digital, as a self-evident and non-hierarchical fusion of the analogue and the digital.

Since the turn of the millennium, hybrid forms that combine painting with digital technology have become increasingly prominent. As Nina Gerlach of the University of Fine Arts Münster observes in an internal abstract for the symposium “Post-digital Painting – Re:visé Revolution” (19.–20.07.2024), held in conjunction with our exhibition and publication, this hybridity is less about opposing the analog and digital and more about exploring hybridity as a creative form in its own right. Gerlach’s research, alongside that of Benedikt Fahrnschon (now curator, Kunsthalle Bielefeld) and later Simon Vagts (University of Fine Arts Münster), provided the foundation for our exploration. This foundation was further developed into an exhibition by Ann Kristin Kreisel (curator, Marta Herford), Fahrnschon, and us as a curatorial team. The curatorial essay included in this volume provides a comprehensive overview of the exhibition concept and the artistic positions. The academic section of this publication is based on contributions from the symposium and research on the post-digital in painting.

For the exhibition, we selected 25 exemplary artistic positions, each of which engages with hybridity in its own way – or, put differently, opens up spaces for thought through the friction and fusion of pixel and pigment, inviting reflection on the relationship between recent technologies and painterly means. In two museums – the Marta Herford and the Kunsthalle Bielefeld – across approximately 2,750 square meters, the exhibition allowed us to feature substantial groups of works, sometimes from different periods of production, in thoughtfully arranged spatial sequences. The journey through the exhibition begins with early explorations of computer-based painting

Künstler*innen reflektieren auf die ein oder andere Weise immer ihr Lebensumfeld. Wie nun wird dies im Medium Malerei sichtbar, wenn wir im Alltag selbstverständlich zwischen Medien und Kanälen wechseln und manche mediale Nachricht vorgreift und damit Realitäten schafft, anstatt, wie herkömmlich gedacht, Realität darzustellen? Die Sehgewohnheiten, die Bildgebungsverfahren und unser Umgang mit Bildern haben sich durch den technologischen Fortschritt in den vergangenen Jahrzehnten drastisch verändert. Wie reagieren Künstler*innen auf die jüngsten Entwicklungen, und wie nehmen diese Veränderungen Einfluss auf das traditionelle Medium Malerei?

Diese und weitere Fragen waren Ausgangspunkt für das Ausstellungsprojekt *Zwischen Pixel und Pigment. Hybride Malerei in postdigitalen Zeiten*, welches parallel in der Kunsthalle Bielefeld und im Museum Marta Herford gezeigt wurde (Laufzeit 7.7.–10.11.2024). Der Fokus der Ausstellung lag dabei auf dem Hybriden und Post-digitalen, als selbstverständliche und hierarchielose Verschmelzung des Analogen und Digitalen.

Seit der Jahrtausendwende treten zunehmend hybride Gestaltungsformen aus Malerei und digitaler Technologie auf, schreibt Nina Gerlach (Kunstakademie Münster). Sie formuliert in einem internen Abstract zu dem anlässlich unserer Ausstellung organisierten Symposium „Post-Digital Painting – Re:verse Revolution“ (19.–20.07.2024) und der hier vorliegenden Publikation weiter, dass es weniger um den Gegensatz von analog und digital geht, sondern dass das Hybride als Gestaltungsform vorrangig ist. Ihre sowie die Forschung von Benedikt Fahrnschon (heute Kurator, Kunsthalle Bielefeld) und später Simon Vagts (Kunstakademie Münster) bildeten den Grundstock für unsere Recherche, die in Folge von Ann Kristin Kreisel (Kuratorin, Marta Herford), Benedikt Fahrnschon und uns beiden als kuratorischem Team zu einer Ausstellung weiterentwickelt wurde. Der in diesem Band enthaltene kuratorische Essay bietet einen detaillierten Einblick in das Ausstellungskonzept und die künstlerischen Positionen. Der wissenschaftliche Teil dieser Publikation basiert auf der Ausarbeitung der Beiträge des Symposiums sowie den Forschungen zum Post-digitalen in der Malerei.

Für die Ausstellung haben wir exemplarisch 25 künstlerische Positionen ausgewählt, die auf jeweils unterschiedliche Art und Weise hybrid angelegt sind oder, anders gesagt, mittels der Reibung und Verschmelzung von Pixel und Pigment Denkräume öffnen, um über das Verhältnis von jüngsten Technologien und malerischen Mitteln zu reflektieren. In zwei Museen, dem Marta Herford und der Kunsthalle

from the late 1950s (Vera Molnar), moves to graphic programs used on early home computers in the late 1970s and early 1980s (Andy Warhol, Peter Kogler, Charlotte Johannesson), and culminates in recent AI-based works (Anicka Yi, Philipp Timischl).

Of the 25 artistic positions, seven were exhibited concurrently at both museums, eleven exclusively at the Kunsthalle Bielefeld, and seven solely at Marta Herford. The selection and spatial presentation of the works were developed in close collaboration with the artists, resulting in an exhibition distributed across two neighboring museums. The distinct spatial characteristics of each museum allowed for markedly different presentations. The exhibition showcased a diverse array of artistic approaches and media interpretations, offering a comprehensive exploration of the impact of digital technologies on painting. Starting with Andy Warhol's seemingly playful and experimental "doodles" with the graphics software ProPaint on the Amiga 1000, through the abstract, very early works of Vera Molnar, who at the beginning still used main-frame computers without a screen to develop her works, to digital image processing by Corinne Wasmuht, the transfer of her own works into codes, and the play with the digitally reproduced painterly gesture by Jacqueline Humphries or the complex layering of spaces and figures with 3D software by Avery Singer and the dissolution of boundaries between figure and space by Pieter Schoolwerth and Salomé Chatriot, to name just a few examples.

This exhibition did not aim to focus solely on media-specific properties. Instead, it illustrated how artists have used the "panel painting" over the decades as a *finestra aperta* – a window, a space, or even as a form of code. The subjective gesture of painting, the autonomous form, and the auratic charged originality of the medium have been transformed in myriad ways by technologies introduced during the digital revolution, resulting in processes of multiplication, mechanical iteration, and seriality.

The intertwining of body and machine has long been a societal reality, a theme not only addressed explicitly in works by Vivian Greven and Tishan Hsu. As handheld devices and computer screens extend the body into the virtual realm, corporeality itself has become fluid, forming the basis of our "posthuman" reality. Against this backdrop, we sought to present works that continue to engage with the traditional panel painting, emphasizing the tangible experience of a physical exhibition space in relation to the human body.

We extend our deepest gratitude to our closest colleagues, Benedikt Fahrnschon and Ann Kristin Kreisel. Not only did they select the positions with us and develop the final presentations on site in collaboration with the artists, but they also produced the texts accompanying the exhibition and the digital media guide for this project (<https://app.interkit.marta-herford.de/app/LbdeqKZLBmykRJ5k8/>). We also thank our teams whose cooperation across all areas brought this project to fruition, as well as the Friends and Patrons of both museums, who celebrated this partnership through joint events.

Only 15 kilometers apart and each working in iconic museum buildings, it was important to us that – beyond presenting the exhibition in two institutions – we also create something akin to a social sculpture transcending time and space. This marks the first exhibition-level partnership between our two institutions, a milestone we take pride in. We are proud to have laid the groundwork for future cooperative projects. This cultural endeavor was also supported by our partners in Münster, where this

Bielefeld, standen insgesamt circa 2750 m² zur Verfügung; so bot sich uns die Möglichkeit, größere Werkgruppen der Künstler*innen, mitunter aus verschiedenen Entstehungszeiträumen, in einer räumlichen Abfolge zu präsentieren. Die Ausstellung spannte einen Bogen von ganz frühen Auseinandersetzungen computerbasierter Malerei ab Ende der 1950er-Jahre (Vera Molnar) über die Verwendung von Grafikprogrammen auf den ersten Heimcomputern in den späten 1970er-Jahren bzw. Anfang der 1980er-Jahre (Andy Warhol, Peter Kogler und Charlotte Johannesson) bis hin zu jüngsten KI-basierten Werken (Anicka Yi und Philipp Timischl).

Von den 25 künstlerischen Positionen wurden sieben parallel in beiden Häusern gezeigt, elf alleinig in der Kunsthalle Bielefeld und sieben ausschließlich im Marta Herford. Die Entscheidungen zur Werkauswahl und der räumlichen Präsentation wurden in enger Zusammenarbeit mit den Künstler*innen getroffen. Auf diese Weise entstand eine Ausstellung in zwei benachbarten Museen, und die geradezu gegenläufige räumliche Disposition beider Häuser erlaubte sehr unterschiedliche Werkpräsentationen. In ihrer Gesamtheit zeigte die Ausstellung eine Bandbreite von künstlerischen Ansätzen und medialen Auslegungen, die eine komplexe Auseinandersetzung mit dem Einfluss digitaler Technologien auf die Malerei eröffnete. Angefangen bei den spielerisch-experimentell anmutenden „Kritzeleien“ von Andy Warhol mit der Grafiksoftware ProPaint auf dem Amiga 1000 über die abstrakten, sehr frühen Werke von Vera Molnar, die zu Beginn noch Großrechner ohne Bildschirm für die Entwicklung ihrer Werke nutzte, bis hin zu digitaler Bildbearbeitung bei Corinne Wasmuht, der Überführung eigener Arbeiten in Codes und dem Spiel mit der digital reproduzierten malerischen Geste bei Jacqueline Humphries oder zu komplexen Schichtungen von Räumen und Figuren mit 3D-Software bei Avery Singer und der Entgrenzung von Figur und Raum bei Pieter Schoolwerth und Salomé Chatriot, um nur einige Beispiele zu nennen.

Es ging bei dieser Ausstellung keinesfalls um eine Betrachtungsweise, die sich an den medialen Eigenschaften allein festmacht. In der Ausstellung lässt sich nachvollziehen, wie sehr die Künstler*innen über die vergangenen Jahrzehnte hinweg das ‚Tafelbild‘ nutzen, um dieses als *finestra aperta*, als Raum oder auch als Code zu verwenden. Die malerische – das heißt subjektive – Geste, die autonome Form, das auratisch aufgeladene Gemälde, das Originäre der Malerei wird in vielfacher Hinsicht durch die seit der digitalen Revolution neu eingesetzten Technologien transformiert, die Vervielfachung, das Maschinelle und Serielle hervorbringen.

Die gegenseitige Durchdringung von Körper und Maschine ist längst gesellschaftliche Realität, was nicht nur ganz augenscheinlich Künstler*innen wie Vivian Greven oder Tishan Hsu in ihren Werken thematisieren. Dass Smartphones und Computerscreens Körpererweiterungen ins Virtuelle sind und die Körperlichkeit fluide geworden ist, ist Basis unserer ‚posthumanen‘ Realität als Lebenswirklichkeit. Umso wichtiger war es uns, mit diesem Projekt eine Auswahl von Positionen zu zeigen, die das klassische Tafelbild trotzdem in den Blick nehmen, um nichts Geringeres als das reale Erlebnis der (räumlich analogen) Ausstellung in Relation zu dem menschlichen Körper der Besucher*innen zu nutzen.

Wir möchten uns an dieser Stelle bei unseren engsten Kolleg*innen in diesem Projekt bedanken, bei Benedikt Fahrnschon und Ann Kristin Kreisel, die nicht nur mit uns die Positionen ausgewählt und gemeinsam mit den Künstler*innen die finalen Präsentationen vor Ort erarbeitet haben, sondern auch die ausstellungsbegleitenden

Preface

publication's editors teach and where numerous students and colleagues actively engaged with the exhibition at both venues. Our heartfelt thanks go to Nina Gerlach and Simon Vagts for the academically grounded expansion of our curatorial approach – and above all, for the new perspective it offers our readers. On behalf of all the editors, we would like to thank everyone involved in making this publication possible, first and foremost the authors, whose contributions are dedicated to post-digital painting in a variety of ways and thus expand on the core aspects of the exhibition. We would also like to thank the team at Reimer Verlag, in particular Beate Behrens, Anna Felmy and Maike Meurer, as well as the German Association of University Professors and Lecturers and the translators Henry Randolph, Tora von Collani und Anna Schewelew.

We are deeply grateful to the two cities, their utilities companies, and the long-standing partners of both museums for their support. Special thanks go to Austria's Federal Ministry for Arts, Culture, Civil Service, and Sport for supporting new works by Peter Kogler and to the LWL Cultural Foundation for their generous support, which significantly extended the exhibition's reach beyond our region. Finally, we acknowledge the German Federal Cultural Foundation for their exceptional support, which we regard as a distinction and great honor.

We thank all the lenders and, of course, all the artists who made it possible for us to realize this exhibition at the highest level across two museums. This project could not have succeeded without the contributions of countless individuals. We especially thank our press teams: The range of articles in the daily press and specialized journals demonstrated the importance of the image in all its facets when it comes to dealing with the reality of our lives. We would also like to thank the critical voices, which always help us move forward and accompany us in future considerations and implementations, as well as those who have worked with us to explore the content of this first major joint exhibition by the two museums. The friendship that shaped our collaboration made the work all the more rewarding.

Kathleen Rahn and Christina Végh

Texte und den digitalen Kurzführer zu diesem Projekt erstellt haben (<https://app.interkit.marta-herford.de/app/LbdeqKZLBmykRJ5k8/>). Wir danken unseren beiden Teams, die in allen Bereichen und Gewerken kooperiert haben, und freuen uns, dass mit diesem Projekt auch erstmalig die Freundes- und Förderkreise beider Museen gemeinsame Veranstaltungen zelebriert haben.

Nur 15 km voneinander entfernt, in jeweils ikonischen Museumsbauten beschäftigt, war es uns ein Anliegen, neben der Ausstellung in zwei Häusern auch so etwas wie eine soziale Plastik über Zeit und Raum hinweg entstehen zu lassen. Es handelt sich um die erste Kooperation der beiden Häuser auf Ausstellungsebene, worauf wir stolz sind, und zugleich sind wir sicher, damit das Fundament gelegt zu haben, um in Zukunft weitere interessante Aktionen oder Projekte gemeinsam zu entwickeln. Das kulturelle Feld bestellen wir im vorliegenden Fall darüber hinaus mit unseren Partner*innen in Münster, wo die beiden Editor*innen der vorliegenden Publikation lehren und zusammen mit ihren Studierenden und Kolleg*innen zahlreich in die Ausstellung an beiden Orten strömten. Wir danken Nina Gerlach und Simon Vagts für die wissenschaftlich fundierte Erweiterung unseres kuratorischen Ansatzes und vor allem für die dadurch nochmals andere Perspektive, die so unseren Leser*innen eröffnet wird. Im Namen aller Herausgeber*innen gilt unser Dank allen Beteiligten, die diese Publikation ermöglicht haben, allen voran den Autor*innen, die sich in ihren Beiträgen auf vielfältige Weise postdigitaler Malerei widmen und damit die Kernaspekte der Ausstellung erweitern. Unser Dank gilt des Weiteren dem Team des Reimer Verlags, insbesondere Beate Behrens, Anna Felmy und Maike Meurer, sowie dem Deutschen Hochschulverband und den Übersetzer*innen Henry Randolph, Tora von Collani und Anna Schewelew.

Für das Vertrauen und Engagement danken wir den beiden Städten sowie den Stadtwerken und stetigen Partnern beider Museen. Zudem danken wir dem Bundesministerium Kunst, Kultur, öffentlicher Dienst und Sport Österreich für die Unterstützung der neu entwickelten Arbeiten von Peter Kogler. Ebenso geht unser großer Dank an die LWL-Kulturstiftung, die maßgeblich dazu beigetragen hat, dass unsere Region Ostwestfalen-Lippe durch diese Gemeinschaftsausstellung und deren breite mediale Rezeption über die Landesgrenzen hinweg wahrgenommen wurde. Schließlich sind wir der Kulturstiftung des Bundes zu ganz besonderem Dank verpflichtet und nehmen ihre großartige Unterstützung zugleich als Auszeichnung wahr.

Wir danken allen Leihgeber*innen und natürlich allen Künstler*innen, die uns überhaupt ermöglicht haben, diese Ausstellung über zwei Museen hinweg auf höchstem Niveau umzusetzen. Ohne ganz viele Hände und Köpfe wäre dieses Projekt niemals zustande gekommen. Unsere Presseteams waren besonders aktiv: Die Bandbreite der Berichte in der Tagespresse und in Fachzeitschriften hat belegt, welch wichtigen Stellenwert doch das Bild in all seinen Facetten hat, wenn es um die Auseinandersetzung mit unserer Lebensrealität geht. Auch für die kritischen Stimmen möchten wir uns bedanken, die uns immer weiterbringen und bei künftigen Überlegungen und Umsetzungen ebenso begleiten wie jene, die mit uns inhaltliche Tiefenbohrungen in dieser ersten großen Gemeinschaftsausstellung beider Museen getätigt haben. Es war uns eine große Freude, in Freundschaft zusammen zu arbeiten!

Kathleen Rahn und Christina Végh

I. CURATORIAL SECTION

I. KURATORISCHER TEIL

Between Pixel and Pigment. Curatorial Essay on the Exhibition

Benedikt Fahrnschon and Ann Kristin Kreisel

Hybrid Painting: Post-digital Present and Historical Foundations

Painting has always responded to the times in which it is created. Painters reflect the world and its perception, inherently engaging with developments that shape our perception. A medium long pronounced obsolete, painting seems to have found renewed relevance precisely because of the technological transformations impacting nearly all areas of life.

The exhibition *Between Pixel and Pigment. Hybrid Painting in Post-Digital Times* focuses on the concept of the “post-digital”. The term “post-digital” describes a state where the separation between digital technologies and everyday life has dissolved into mutual permeation.¹ This concept represents a seamless and non-hierarchical fusion of analog and digital elements, coined in 2000 by Kim Cascone in the context of electronic music aesthetics.² Cascone prefaced his text with a quotation from computer scientist Nicholas Negroponte, who, in 1998, spoke of the end of the digital revolution – the societal shift brought about by digital technology and computing.³ This shift marked the transition into a post-digital age, fundamentally altering perception, thought, communication, and action – and accordingly exerts a strong influence on artistic production methods, as well as on the tools and themes of painting.

The equal integration of analog and digital tools and processes into artistic practice has expanded the medium of painting, and computer-based technologies are given more unbiased consideration within artistic practice.⁴ The results are hybrid approaches that reflect our fluid and elusive post-digital present. Over the past two decades, analog-digital combinations and fusions have become increasingly prominent, without favoring one medium over the other, establishing hybrid painting as a common and contemporary practice. The exhibition emphasizes works from the 2000s, with particular attention to current approaches in the 2020s that utilize advanced 3D visualizations and artificial intelligence (AI). Computer-based practices and their visual languages have been part of painting since the mid-20th century, adapted by pioneers such as Vera Molnar, Charlotte Johannesson, and Andy Warhol in the 1960s, 70s, and 80s. With the advent of home computers and increasing digitization in the 1980s, graphic software aesthetics and the evolving relationship

Zwischen Pixel und Pigment. Kuratorische Ausführungen zur Ausstellung

Benedikt Fahrnschon und Ann Kristin Kreisel

Hybride Malerei: postdigitale Gegenwart und historische Verankerungen

Die Malerei reagiert seit jeher auf die Gegenwart, in der sie entsteht. Maler*innen reflektieren die Welt sowie die Wahrnehmung dieser und damit selbstverständlich auch die Entwicklungen, die unsere Wahrnehmung prägen. Bereits mehrfach totgesagt, scheint das traditionsreiche Medium Malerei heute gerade durch die technologischen Entwicklungen und deren Prägung fast aller Lebensbereiche neue Relevanz zu erhalten.

Die Ausstellung *Zwischen Pixel und Pigment. Hybride Malerei in postdigitalen Zeiten* setzt ihren Schwerpunkt auf eine Auseinandersetzung mit dem „Postdigitalen“. „Postdigital“ beschreibt dabei einen Zustand nach der Überwindung der Trennung von digitalen Technologien und Alltagswelt hin zu deren wechselseitiger Durchdringung.¹ Es handelt sich um eine hierarchielose und selbstverständliche Verschmelzung von Analogem und Digitalem. Der Begriff „postdigital“ wurde erstmals im Jahr 2000 von Kim Cascone im Zusammenhang mit der Ästhetik elektronischer Musik verwendet.² Cascone stellte seinem Text ein Zitat des Informatikers Nicholas Negroponte voran, der 1998 vom Ende der digitalen Revolution, dem durch Digitaltechnik und Computer hervorgerufenen gesellschaftlichen Umbruch, sprach.³ Mit dem Ende der digitalen Revolution ist der Übergang in ein postdigitales Zeitalter verbunden. Diese Entwicklung verändert maßgeblich unsere Wahrnehmung, unser Denken, die Kommunikation und unser Handeln und hat somit auch starken Einfluss auf die Methoden künstlerischer Produktion sowie auf die Werkzeuge und Themen der Malerei.

Die gleichwertige Integration analoger und digitaler Werkzeuge und Prozesse in die künstlerische Praxis führt zu einer Erweiterung der Malerei, und die computerbasierten Technologien werden innerhalb der künstlerischen Praxis stärker unvoreingenommen berücksichtigt.⁴ Es entstehen hybride Ansätze, die unserer fluiden und schwer zu greifenden postdigitalen Gegenwart Rechnung tragen. Das vor allem in den letzten 20 Jahren vermehrte Auftreten analog-digitaler Kopplungen und Fusionen bei gleichzeitigem Ausbleiben von Auf- oder Abwertungen der einen gegenüber der anderen Medialität weist diese Form hybrider Malerei als gängige zeitgenössische und zeitgemäße Praxis aus. Demnach bilden Werke ab den 2000er-Jahren den Schwerpunkt

between humans and machines became essential themes for trailblazing artists such as Peter Kogler and Tishan Hsu.

Even before using a computer **Vera Molnar** began developing simple algorithmic programs – her so-called “machines imaginaires”⁵ – by hand as early as 1959. She followed self-imposed rules, exploring variations of basic geometric forms. Molnar disrupted this strict regularity by incorporating chance as a design principle. When she later gained access to a mainframe computer, she learned programming, converting her coded instructions into line drawings with the additional help of plotters. These early machines lacked monitors, so the delayed production of results made outcomes difficult to predict. By the early 1970s, Molnar was able to observe her creative process directly on a monitor, allowing her to intervene repeatedly during the process. She became particularly fascinated by the variables generated by the computer, as well as its errors and aesthetics. Gaps, overlaps, and densities became central to her focus. Her subjective choices remained an essential part of her work: “There were certain artistic decisions the computer simply could not make.”⁶

Similarly, **Charlotte Johannesson**’s computer-based art represents an early example of the conceptual integration of artistic expression and computer technology. Trained as a weaver, Johannesson used weaving as an artistic medium starting in the 1970s. She sketched her early textile works in squares on graph paper – an approach resembling the way images were coded on computers: “On the computer, there were 239 pixels on the horizontal side and 191 pixels on the vertical side, and that was exactly what I had in the loom when I was weaving.”⁷ Beginning in 1978, Johannesson worked with an Apple II home computer, teaching herself to program and coding her designs pixel by pixel. Her *Digital Slide Shows* (1981–1985), created in the *Digital Theatre* – a microcomputer graphics studio she co-founded with her partner – consisted of “micro-performances” realized through sequences of digital graphics. These works blended pop-cultural imagery, political satire, and graphic abstraction. Johannesson’s experiments with digital computer graphics resulted in numerous plotter prints, including portraits of David Bowie, Boy George, and Victoria Benedictsson, as well as textures featuring motif-driven color gradients and overlays that visually reference painting as a system of representation. In 2019, Johannesson began using a digital loom to produce new versions of her first computer-generated images, linking them to her early textile work.

The connection between weaving and binary code, which Johannesson recognized early on, played a pivotal role in the development of computer technology.⁸ While Johannesson discontinued her work with computer graphics when specialized graphic software became available,⁹ other artists, such as **Andy Warhol**, began incorporating computers into their artistic practices. By the mid-1980s, Warhol served as a brand ambassador for Commodore International. On July 23, 1985, during the launch event for the Amiga 1000 onstage at the Lincoln Center in New York City, Warhol created a live digital portrait of Debbie Harry, lead singer of Blondie, using the graphic software ProPaint¹⁰ a temporary renaming of the GraphiCraft graphics program.¹¹ Outside of the event for the Amiga, Warhol produced a series of digital paintings on the home computer, characterized by pixelated lines, bold patterns, and color adjustments made with the computer mouse. These digital works linked traditional (abstract) painting with Warhol’s techniques of reproduction and familiar motifs,

der Ausstellung – mit einer besonderen Beachtung aktueller Ansätze in den 2020er-Jahren, die fortgeschrittene 3D-Visualisierungen und Künstliche Intelligenz (KI) nutzen. Computerbasierte Praktiken und deren Bildsprache wurden bereits seit Mitte des 20. Jahrhunderts von Künstler*innen adaptiert und Teil der malereispezifischen Auseinandersetzung. Pionier*innen wie Vera Molnar, Charlotte Johannesson und Andy Warhol arbeiteten bereits in den 1960er-, 70er- und 80er-Jahren mit digitalen Werkzeugen. Mit dem Einzug des Heimcomputers und der zunehmenden Digitalisierung in den 1980er-Jahren wurden die durch Grafikprogramme bestimmte Bildästhetik und das sich neu ordnende Verhältnis von Mensch und Maschine zu wesentlichen Themen für Vorreiter-Künstler*innen wie Peter Kogler und Tishan Hsu.

Vera Molnar begann noch vor dem Gebrauch eines Computers, ab 1959 einfache algorithmische Programme – ihre sogenannten „machines imaginaires“⁵ – von Hand zu entwickeln. Dabei folgte sie selbstauferlegten Regeln und untersuchte Variationen von einfachen geometrischen Formen. Diese strenge Regelmäßigkeit durchbrach sie, indem sie auch den Zufall als Gestaltungsprinzip mit einbezog. Als sie bald darauf Zugang zu einem Großrechner bekam, lernte sie Programmieren. Ihre Anweisungen in Form von Codes wurden von Computer und Plotter in Strichzeichnungen überführt. Da die frühen Geräte noch über keinen Monitor verfügten, war das zeitlich extrem verzögerte Ergebnis schwer vorherzusagen. Erst in den frühen 1970ern konnte sie den Gestaltungsprozess direkt auf einem Monitor verfolgen und griff immer wieder in den Prozess ein. Nicht nur die Variablen, die das Gerät generierte, sondern auch dessen Fehler und Ästhetik interessierten Molnar sehr. Zwischenräume und Leerstellen, Überschneidungen und Verdichtungen rückten so in ihren Fokus. Die subjektive Auswahl war ein wichtiger Teil ihrer Arbeit: „There were certain artistic decisions the computer simply could not make.“⁶

Die computerbasierte Kunst von **Charlotte Johannesson** gilt ebenfalls als ein frühes Beispiel für die konzeptionelle Verbindung von künstlerischem Ausdruck und Computertechnologie. Als Weberin ausgebildet, nutzt sie seit den 1970er-Jahren das Weben als künstlerisches Mittel. Ihre frühen Textilarbeiten zeichnete sie in Quadraten auf Millimeterpapier – ein Ansatz, der der Art und Weise ähnelt, wie Bilder auf Computern codiert wurden: „On the computer there were 239 pixels on the horizontal side and 191 pixels on the vertical side, and that was exactly what I had in the loom when I was weaving.“⁷ Seit 1978 arbeitete Johannesson mit dem Heimcomputer Apple II. Sie brachte sich selbst das Programmieren bei und kodierte ihre Entwürfe Pixel für Pixel. Ihre *Digital Slide Shows* (1981–85) entstanden im *Digital Theatre*, einem Mikrocomputer-Grafikstudio, das von Johannesson und ihrem Partner gegründet wurde. Sie entwickelten „Mikro-Performances“, die Johannesson in einer Abfolge von digitalen Grafiken realisierte, welche popkulturelle Bilder, politische Satire und grafische Abstraktion mischten. Aus diesen frühen Experimenten mit digitalen Computergrafiken schuf Johannesson zudem zahlreiche Plotterdrucke, beispielsweise Porträts von David Bowie, Boy George oder Victoria Benedictsson, sowie Texturen, die motivische Farbverläufe und -überlagerungen zeigen und dabei die Malerei visuell als Referenzsystem nutzen. 2019 begann Johannesson, Versionen ihrer ersten Computerbilder mit einem digitalen Webstuhl zu produzieren und damit auf ihre frühen Textilarbeiten zu referieren.

such as his famous Campbell soup cans and Sandro Botticelli's *The Birth of Venus* (circa 1485). For nearly 30 years, these works remained lost until, between 2011 and 2014, the artist Cory Arcangel and computer scientists from Carnegie Mellon University recovered over 20 files.¹² Today, a selection of Warhol's digital Amiga paintings can be accessed through the Warhol Museum, emulated within the original Amiga 1000 environment to provide an authentic experience.

In addition to these seminal reference approaches, the exhibition gathers works by 25 artists and artist duos who explore the materiality, aesthetics, and influence of the digital on painting, integrating these insights into their creative practices. The focus lies on artistic positions that employ both traditional and digital tools and methods, combining non-computerized and computer-based techniques. Graphic and image-editing software, printers, data visualization processes, coding techniques, 3D software, algorithmic programs, virtual and augmented reality (VR and AR), and AI applications are employed as artistic tools while simultaneously interrogated through the lens of painting. The artists reflect on changes brought about by the post-digital era, contextualized within the history of painting and its thematic concerns. The curatorial process revealed four thematic focal points – gesture, pattern, space, and body – that have long been central to the history of painting. These themes, fluidly interconnected in the post-digital present, offer a framework for interpreting the artworks. Many works relate to multiple themes, emphasizing hybridity and fluidity as defining characteristics of the post-digital era.

The Modern era, characterized by its relentless questioning of the material and corporeal realities of the world – including the proclamation of painting's end – has left an indelible mark on contemporary painting. The emergence of new media and reproduction techniques during the Modern era disrupted painting's self-evident alignment with its pictorial function, challenging its monopoly as the primary medium of representation. As a consequence, painting turns toward itself and begins to reflect on its own role:

“Modernism is understood here precisely as the labor of critique, of critical self-analysis, and the examination of a complex historical practice that simultaneously explores, restricts, and grounds its claims and possibilities (this Enlightenment-critical position was most clearly articulated in the 1960s by Clement Greenberg).”¹³

In the course of modernity, the question of the very nature of painting comes to the fore of artistic inquiry. Artists began deconstructing the medium, exposing its core components and analyzing them through artistic means. This shift led to a detachment from bodily and sensory references to the spatial-material world. Instead, flat compositions, geometric (almost pixel-like) color fields, and even absolute emptiness came to dominate. The pictorial space became autonomous, transforming the painting into a “nonmaterial visual order governed by its own unique laws”.¹⁴

Since the 1980s, **Jacqueline Humphries** has engaged deeply with the history of painting. Her works interrogate, transform, and reinterpret the themes and techniques of abstract painting, translating them into the technological present. Humphries creates complex overlays of layers, surfaces, information, and communication systems.

Die von Charlotte Johannesson früh erkannte Verbindung von Webstuhl und Binärcode spielt in der Entwicklung der Computertechnologie eine wesentliche Rolle.⁸ Während Johannesson mit der Einführung von Grafikprogrammen, die gezielt darauf ausgelegt sind, Bilder zu generieren, die Arbeit an ihren Computergrafiken einstellt,⁹ beginnen andere Künstler*innen, wie beispielsweise **Andy Warhol**, den Computer in ihrer künstlerischen Praxis gezielt einzusetzen. Ab Mitte der 1980er-Jahre fungierte Warhol als Markenbotschafter des Technologieunternehmens Commodore International. Für die Markteinführung des Amiga 1000 veranstaltete Commodore am 23. Juli 1985 eine Präsentation im Lincoln Center in New York City, bei der Warhol auf der Bühne live vor Publikum ein digitales Porträt der Blondie-Leadsängerin Debbie Harry anfertigte.¹⁰ Warhol verwendete für sein Porträt die Computersoftware ProPaint – eine zeitweise Umbenennung des Grafikprogramms GraphiCraft,¹¹ mit dem Warhol außerhalb der öffentlichen Präsentation des Amiga 1000 eine Reihe von digitalen Gemälden auf dem Heimcomputer schuf. Pixelige Linien, großflächige Muster und Farbänderung per Mausklick zeichnen die digitalen Arbeiten Warhols aus und bieten Anknüpfungspunkte sowohl an traditionelle (abstrakte) Malerei als auch an Warhol-typische Reproduktionstechniken und Motive. Warhol malte digitale Versionen seiner berühmten Campbell-Suppendosen, Sandro Botticellis *Die Geburt der Venus* (ca. 1485) oder auch (Selbst-)Porträts. Fast 30 Jahre waren diese Arbeiten verschollen. Zwischen 2011 und 2014 machte der Künstler Cory Arcangel mit Informatik-Spezialist*innen der Carnegie Mellon University in Pittsburgh über 20 Dateien wieder auffindig und zugänglich.¹² Seitdem ist es möglich, eine Auswahl von zwölf digitalen Amiga-Gemälden Warhols über das Warhol Museum zu beziehen, die in der historischen Hülle eines Amiga 1000 emuliert werden, um einen möglichst originalgetreuen Eindruck zu vermitteln.

Zusammen mit diesen wichtigen Referenzpositionen versammelt die Ausstellung 25 Künstler*innen und Künstler*innen-Duos, die sich mit Materialität, Ästhetik und Einfluss des Digitalen auf die Malerei auseinandersetzen und in eine eigene künstlerische Praxis überführen. Im Zentrum stehen dabei malerische Positionen, die bei der Erarbeitung ihrer Werke sowohl auf traditionsreiche als auch auf digital-technologische Mittel und Werkzeuge zurückgreifen und computerlose mit computerbasierten Praktiken kombinieren. Grafik- und Bildbearbeitungssoftware, Drucker, Datenvisualisierungsprozesse, Codierungsverfahren, 3D-Software sowie algorithmische Programme, Virtual und Augmented Reality (VR und AR) oder KI-Anwendungen werden dabei zum künstlerischen Werkzeug und gleichzeitig mit den Mitteln der Malerei befragt. Die Künstler*innen reflektieren die Veränderungen durch das Postdigitale vor dem Hintergrund der Malereigeschichte und deren spezifischen Themen. Im Rahmen der Auseinandersetzung mit den vielseitigen Aspekten hybrider Malerei kristallisierten sich auf kuratorischer Ebene vier Schlagworte heraus, die seit jeher grundlegende Themen der Malerei sind: Geste, Muster, Raum und Körper dienen der Orientierung und sind den künstlerischen Beispielen exemplarisch zugeordnet. Die Werke stehen oftmals in Bezug zu mehreren Themen; die Zuordnungen sind somit im Sinne der postdigitalen Gegenwart fluide angelegt.

Die Moderne – mit ihrer konsequenten Befragung der Gegebenheiten der materiellen, körperlichen Welt bis hin zur Erklärung eines Endes der Malerei – ist den aktuellen malerischen Ansätzen unweigerlich eingeschrieben. Das Aufkommen von

Her practice incorporates modifications of brushstrokes, splatters, drips, smears, and blurs, which she combines with keyboard symbols, emoticons, and emojis. Treating these motifs as a visual vocabulary, she scans them to produce laser-cut stencils. The resulting works include large single motifs or intricate sequences that form dense grids. Her engagement with pictorial space and the reproducibility of her own painterly gestures is central to her artistic practice. Since the mid-2010s, Humphries has incorporated ASCII coding in her ASCII Paintings. In these works, earlier paintings are scanned and converted into digital datasets (ASCII codes), which are then re-translated onto canvas using stencils. The results replicate the size and composition of the original works, while the painterly information is reprocessed using computer technology, allowing her to recycle and reinterpret her own paintings.

Patterns

Patterns, generated through digital codes as in Humphries's works, have assumed a renewed role in contemporary painting. Analog and digitally created patterns are closely interconnected, rooted in the craft of weaving and the later invention of automated looms. Developed as a tool for the production of patterned textiles, the mechanical Jacquard loom became an early programming machine through the use of punched cards in the 19th century.¹⁵ The Jacquard loom utilized complex punch cards that contained variable programs for producing different patterns. The British philosopher and cultural theorist Sadie Plant emphasizes the significance of Jacquard's punch card system as follows:

“Jacquard's system of punch card programs brought the information age to the beginning of the 19th century. His automated loom was the first to store its own information, functioning with its own software, an early migration of control from weaver to machinery.”¹⁶

The Jacquard system, which used binary coding, laid the groundwork for modern information technology.¹⁷ The binary code used in computers, in which all information is stored as sequences of zeros and ones, operates in much the same way: A byte, composed of eight binary digits, can represent 256 different states – for example, all the characters of a keyboard. In the digital realm, the sequencing of image elements occurs in the form of square picture elements, or pixels, arranged into grids. These two worlds – woven textiles and digital codes – both rely on clearly structured, repeatable elements. In contemporary information technology, patterns, or “visual structures” open new perspectives: Algorithms generate visual structures that connect to the long history of human design. The use of codes, algorithms, and artificial intelligence in art demonstrates how deeply embedded patterns are in our cultural and technological development.¹⁸ Artists integrate traditional techniques with digital methods to create works that reflect analog and digital aesthetics, uniting them within the post-digital paradigm and expanding the medium of painting.

Rafaël Rozendaal's *Abstract Browsing* series (since 2014) links the textile origins of binary coding with art historical references and contemporary digital tools. Using his free browser plug-in, abstractbrowsing.net, Rozendaal transforms website

neuen Medien und Reproduktionstechniken in der Moderne beeinflusst die selbstverständliche Ausrichtung der Malerei auf ihre Bildfunktion und stellt das Monopol der Malerei als Medium der Repräsentation in Frage. Als Folge wendet sie sich ihrer selbst zu und reflektiert ihre Rolle:

„Moderne versteht sich hier gerade als Arbeit der Kritik, der kritischen Selbstanalyse, der Untersuchung einer komplexen historischen Praxis, die zugleich deren Ansprüche und Möglichkeiten erforscht, beschränkt und begründet (diese aufklärerisch-kritische Position formulierte in den 1960er-Jahren am klarsten Clement Greenberg).“¹³

Im Zuge der Moderne rückt die Frage nach dem Wesen der Malerei in den Fokus der künstlerischen Auseinandersetzung. Die Künstler*innen beginnen, das Medium Malerei zu „dekonstruieren“, um dessen Innerstes freizulegen und mit künstlerischen Mitteln zu analysieren. Damit einher geht auch eine Loslösung von allen körperlichen und sensuellen Referenzen auf die räumlich-materielle Welt, hin zu flächigen Kompositionen, geometrischen (fast pixelartigen) Farbräumen bis hin zur völligen Leere. Der Bildraum wird autonom und das Gemälde zu einer „nichtmaterielle[n] visuelle[n] Ordnung ganz eigener Gesetze“.¹⁴

Jacqueline Humphries setzt sich seit den 1980er-Jahren konsequent mit der Geschichte der Malerei auseinander. Sie zitiert, verändert und befragt in ihren Gemälden Themen und Mittel der abstrakten Malerei und übersetzt diese in die technologisch geprägte Gegenwart. Sie schafft komplexe Überlagerungen von Schichten, Oberflächen, Informationen und Kommunikationsmitteln. Die Künstlerin spielt dabei mit Abwandlungen von Pinselstrichen, Spritzern, herablaufenden Farbspuren und -güssen sowie Verwischungen. Diese kombiniert sie mit Zeichen der Computertastatur, Emoticons und Emojis. Die Motive greift sie wie ein Formenvokabular immer wieder auf, scannt sie und erstellt daraus lasergeschnittene Schablonen. Es entstehen so große Einzelmotive oder kleinteilige Aneinanderreihungen, die zu dichten Rastern werden. Die Auseinandersetzung mit dem malerischen Bildraum, aber genauso mit der eigenen malerischen Geste und ihrer Reproduzierbarkeit, ist ein wichtiger Ansatz in ihrem künstlerischen Schaffen. Seit Mitte der 2010er-Jahre arbeitet die Künstlerin in ihren ASCII-Malereien mit Zeichenkodierungen für die Herstellung ihrer Werke. Dabei werden frühere Gemälde von ihr gescannt, in einen digitalen Datensatz (ASCII-Code) gewandelt und mit einer Schablone auf die Leinwand übertragen. Das Ergebnis entspricht in Größe und Motivik dem Ursprungsgemälde; die Bildinformationen werden mit den Mitteln der Computertechnik zu einer Wiederverwertung ihrer eigenen Malerei.

Muster

Mustern, generiert durch digitale Codes wie im Werk von Humphries, kommt in der aktuellen Malereiproduktion eine neue Rolle zu. Dabei sind analog und digital generierte Muster eng miteinander verknüpft. Das Handwerk des Webens bzw. die spätere Erfindung des automatisierten Webens legte den Grundstein hierfür. Als Werkzeug zur Herstellung von gemusterten Textilien entwickelt, wurde der mechanische Jacquard-Webstuhl durch den Einsatz von Lochkarten im 19. Jahrhundert zu einer

INSTALLATION VIEWS

AUSSTELLUNGSANSICHTEN







II. ACADEMIC SECTION

II. WISSENSCHAFTLICHER TEIL

Introduction.

Painting in the Post-Digital Present

Nina Gerlach and Simon Vagts

Even before Andy Warhol used the ProPaint painting software on an Amiga 1000 in the mid-1980s, the Swedish artist Charlotte Johannesson swapped her preferred artistic medium – the loom – for a personal computer in 1978.¹ In the graphic studio “Digital Theatre” (1981–1985), which she founded with her husband, Sture Johannesson, in Malmö, she developed what she termed *micro-performances* using a network of multiple computers, an RGB camera, and a sound system.² She transformed some of these self-programmed digital graphics into small-format plotter prints that she and graphic designer Louise Sidenius revisited in 2019 as the starting point for creating their “woven digital graphics” using a digital loom.³ In the 1980s, Johannesson had also explored the new technological age iconographically. For instance, her work *Untitled* (1981–1985, fig. 1) shows pixelated rainbows emanating from screens, while in *Development* (1984, fig. 2), a person sits at a computer, the screen transforming into a double-helix structure intersected by arrows, and alongside which float what appear to be abstracted forms of neurons. Johannesson justified her fascination with this new technology partly through its similarities to weaving:

“[T]here was a great synchronicity between the two machines [...] – on the computer there were 239 pixels on the horizontal side and 191 pixels on the vertical side, and that was exactly what I had in the loom when I was weaving.”⁴

The exhibition *Between Pixel and Pigment. Hybrid Painting in Post-Digital Times* (2024) at Kunsthalle Bielefeld and Marta Herford presents Johannesson’s computer-based and transmedia works as precursors to a trajectory in recent painting history.⁵ Since the early 2000s, artists such as Kerstin Brätsch, Wade Guyton, Jacqueline Humphries, Laura Owens, Seth Price, Amy Sillman, Avery Singer, Philipp Timischl, and Corinne Wasmuht have increasingly integrated digital technologies into their painting and screen-based painterly aesthetics. These practices incorporate internet-sourced imagery, computer-controlled airbrush machines, printers, screens, machine learning, and various graphic software. The Bielefeld and Herford exhibition brings together a wide array of works emerging from these technological contexts under the concept of the post-digital. But what defines painting in the post-digital era?⁶

Einleitung. Malerei in der postdigitalen Gegenwart

Nina Gerlach und Simon Vagts

Noch bevor Andy Warhol Mitte der 1980er-Jahre auf einem Amiga 1000 das Malprogramm ProPaint nutzte, tauschte die schwedische Künstlerin Charlotte Johannesson 1978 ihr bis dahin bevorzugtes künstlerisches Medium, den Webstuhl, gegen einen Heimcomputer ein.¹ In dem mit ihrem Ehemann Sture Johannesson im Malmö gegründeten Grafikstudio „Digital Theatre“ (1981–1985), das aus einem Netzwerk von mehreren Computern, einer RGB-Kamera und einem Soundsystem bestand, entwickelte sie in der Folge sogenannte *micro-performances*.² Einige dieser selbstprogrammierten digitalen Grafiken überführte sie in kleinformatige Plotterdrucke, die ihr und der Grafikdesignerin Louise Sidenius 2019 als Ausgangspunkt für ihre mit einem digitalen Webstuhl erstellten „woven digital graphics“ dienten.³ Johannesson erkundete das neue technologische Zeitalter in den 1980er-Jahren auch ikonografisch. So springen etwa in ihrer Arbeit *Ohne Titel/Untitled* (1981–1985/Abb. 1) verpixelte Regenbögen aus Bildschirmen, und in *Development* (1984/Abb. 2) sehen wir eine Person vor einem Computer sitzen, dessen Bildschirm in eine doppelhelixhafte Struktur übergeht, die von Pfeilen gekreuzt wird und neben der scheinbar abstrahierte Formen von Neuronen schweben. Johannesson begründete ihre Begeisterung für die neue Technologie u. a. mit deren Verwandtschaft mit dem Webstuhl:

„[T]here was a great synchronicity between the two machines [...] – on the computer there were 239 pixels on the horizontal side and 191 pixels on the vertical side, and that was exactly what I had in the loom when I was weaving.“⁴

Die Ausstellung *Zwischen Pixel und Pigment. Hybride Malerei in postdigitalen Zeiten* (2024) in der Kunsthalle Bielefeld und im Marta Herford präsentiert Johannessons computerbasierte und transmedial umgesetzte Arbeiten als Vorläufer einer Entwicklung innerhalb der jüngeren Malereigeschichte.⁵ Verstärkt etwa seit der Jahrtausendwende nutzen Künstler*innen wie Kerstin Brätsch, Wade Guyton, Jacqueline Humphries, Laura Owens, Seth Price, Amy Sillman, Avery Singer, Philipp Timischl und Corinne Wasmuht digitale Technologien in ihrer Malerei bzw. screenbasierten malerischen Ästhetik. Dabei kommen u. a. Bildmaterial aus dem Internet, computergesteuerte Airbrush-Maschinen, Drucker, Screens, maschinelles Lernen und

Post-Digitality and Painting

Defining the concept of post-digitality is challenging due to its diverse applications in theory and practice.⁷ In an early attempt to outline the term comprehensively, an editorial in *A Peer-Reviewed Journal About* (2014) framed it as a useful concept across numerous disciplines.⁸ Especially Florian Cramer's thesis-driven characterization, "What is 'Post-Digital'?" published in that issue of the journal, remains central to defining the term.⁹ For Cramer, the post-digital in no way signifies an end to or transcendence of the digital:

"It is an objective fact that the age in which we now live is *not* a post-digital age, neither in terms of technological developments – with no end in sight to the trend towards further digitization and computerization – nor from a historico-philosophical perspective."¹⁰

What characterizes the post-digital is not the end of the digitization process, but rather its ongoing progression.¹¹ While discourse on the digital may, in a certain sense, see itself delegitimized due to its increasing ubiquity, it nonetheless cannot be avoided for that very reason; at the same time, engaging with it necessarily requires a degree of distance from our everyday experience. As David M. Berry and Michael Dieter argue, the omnipresence of digital technology has eroded the distinction between digital and non-digital "to the extent that to talk about the digital presupposes a disjuncture in our experience that makes less and less sense in the experience of the everyday [...]"¹² Besides ubiquity, the post-digital, according to Cramer, also denotes a state of disenchantment that historically follows phases of intense technological innovation, which were initially greeted with euphoria:

"[T]he term 'post-digital' can be used to describe either a contemporary disenchantment with digital information systems and media gadgets, or a period in which our fascination with these systems and gadgets has become historical [...]"¹³

Aside from the fact that the digital is integrated into our daily life, Cramer's diagnosis resonates with a whole series of zeitgeist-driven states of disenchantment, which are perceived as defining for the post-digital: disappointment over unmet promises of technology (particularly its democratizing potential), the ensuing melancholy in the wake of a persistent status quo that fails to live up to technology's promised future, or even a conscious rejection of progress narratives – manifesting, for instance, in the use of "outdated" media like typewriters or vinyl records.¹⁴

Painting, viewed through the lens of post-digital theory, sees itself confronted by not only digital tools but also by a transformed societal experience – one characterized by disenchantment or at least indifference toward digital technologies. If we lift the digital out of its ostensibly exclusive technical domain, we cannot avoid considering the framework of technologically induced transformations of individual and collective life-worlds in defining painting in the post-digital present. Felix Stalder, for example, argues that following the phase of "our fascination for this technology

unterschiedliche Grafiksoftware zum Einsatz. Die Ausstellung in Bielefeld und Herford vereint ein breites Spektrum an Arbeiten, die in diesen technologischen Kontexten entstanden sind, unter dem Begriff des Postdigitalen. Doch was zeichnet eine Malerei der postdigitalen Gegenwart aus?⁶

Postdigitalität und Malerei

Die Definition des Begriffs des Postdigitalen ist aufgrund seiner heterogenen Verwendung in Theorie und Praxis schwierig.⁷ In einem frühen Versuch, diesen umfassend zu konturieren, wird er im Editorial einer Ausgabe des *A Peer-Reviewed Journal About* 2014 als nützliches Konzept für zahlreiche Disziplinen gefasst.⁸ Insbesondere Florian Cramers thesenhafte Zusammenstellung der Charakteristika des Postdigitalen unter dem Titel „What is ‚Post-Digital‘?“, welche in eben jener Publikation erschien, ist für die Begriffsbestimmung bis heute zentral.⁹ Das Postdigitale gilt ihm keineswegs als ein Ende oder die Überwindung des Digitalen:

„It is an objective fact that the age in which we now live is *not* a post-digital age, neither in terms of technological developments – with no end in sight to the trend towards further digitisation and computerization – nor from a historico-philosophical perspective.“¹⁰

Nicht das Auslaufen des Digitalisierungsprozesses, sondern gerade dessen kontinuierliche Fortsetzung sei es, die das Postdigitale kennzeichne.¹¹ Wenn die Rede vom Digitalen qua zunehmender Ausbreitung auf gewisse Weise auch delegitimiert scheint, so kann sie im Umkehrschluss aber selbstverständlich auch nicht ausbleiben; gleichwohl die Beschäftigung mit demselben eine Distanzierung von unserer alltäglichen Erfahrung voraussetzt. Denn wie David M. Berry und Michael Dieter meinen, seien durch die Omnipräsenz des Digitalen die Grenzen zwischen demselben und dem Nicht-Digitalen zunehmend verwischt, „to the extent that to talk about the digital presupposes a disjuncture in our experience that makes less and less sense in the experience of the everyday [...]“¹² Neben der Allgegenwart bezeichnet das Postdigitale nach Cramer auch einen Zustand der Entzauberung, der historisch immer wieder auf euphorisch begrüßte Phasen verdichteter technologischer Innovationen folgt:

„[T]he term ‚post-digital‘ can be used to describe either a contemporary disenchantment with digital information systems and media gadgets, or a period in which our fascination with these systems and gadgets has become historical [...]“¹³

Neben der Tatsache, dass das Digitale in unseren Alltag integriert ist, ruft Cramer mit seiner Diagnose eine ganze Reihe zeitgeistiger Zustände der Ernüchterung auf, die für das Postdigitale als prägend wahrgenommen werden: die Enttäuschung über nicht eingelöste Versprechen der Technik (allen voran das der Demokratisierung), die einkehrende Melancholie im Zuge eines anhaltenden Status quo, der nicht zu den Zukunftsversprechen der Technologie passt, oder sogar die bewusste Abkehr von

Impressum/Imprint

Zwischen Pixel und Pigment: Malerei in der postdigitalen Gegenwart erscheint anlässlich der Ausstellung/*Between Pixel and Pigment: Painting in the Postdigital Present* is published on the occasion of the exhibition

Zwischen Pixel und Pigment. Hybride Malerei in postdigitalen Zeiten/Between Pixel and Pigment. Hybrid Painting in Postdigital Times

Kunsthalle Bielefeld und/and Marta Herford

7.7.-10.11.2024

Kurator*innen/Curators: Benedikt Fahrnschon, Ann Kristin Kreisel, Kathleen Rahn, Christina Végh

**Kunsthalle
Bielefeld** **Marta
Herford**

In Kooperation mit/In cooperation with

**KUNSTAKADEMIE
MÜNSTER**
HOCHSCHULE FÜR BILDENDE KUNSTE
UNIVERSITY OF FINE ARTS MUNSTER

Gefördert durch die/Supported by the

**KULTURSTIFTUNG
DES
BUNDES**



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

**LWL KULTUR
STIFTUNG**



Stiftung der
Sparkasse Bielefeld



Bundesministerium
Kunst, Kultur,
öffentlicher Dienst und Sport



Stadtwerke
Bielefeld Stiftung



Kunsthalle Bielefeld

Artur-Ladebeck-Str. 5

33602 Bielefeld

www.kunsthalle-bielefeld.de

Direktorin/Director

Christina Végh

Sammlungsleitung/Head of Collection

Henrike Mund

*Kurator*innen/Curators*

Benedikt Fahrnschon, Henrike Mund, Laura Rehme

Wissenschaftliche Mitarbeiterin, Referentin der Direktorin/Research Associate, Assistant to the Director

Felicitas von Richthofen

Verwaltungsleitung/Administrative Management

Thomas Kosfeld

Registrier, Ausstellungsmanagement/Registrar, Exhibition Management

Sabina Teichgröb

Presse, Marketing, Kommunikation/Press, Marketing, Communication

Elena Süllwald

Vermittlung und Outreach/Education and Outreach

Matthias Albrecht, Nadine Kleinken, Zuhail Özbey

Bibliothek und Museumsshop/Library and Museum Shop

Tania Müller

Empfang/Reception

Susanne Esdar, Petra tom Felde

Aufsicht und Exponatschutz/Security
Petra Göke, Bärbel Schütt, Anja Stetzelberg

Restauration/Restauration
Gisela Tilly

Technisches Management/Technical Management
Viktor Breivogel, Waldemar Schulz

Ausstellungstechnik/Exhibition Technology

Ingo Bustorf, Rüdiger Freund, Gunther Grabe, Gerd Kruse, Fred Rabe, Robert Schlotter, Robert Horst

Ausstellungsdokumentation/Exhibition Documentation: Philipp Ottendörfer (Fotografie/Photography)

Marta Herford gGmbH

Goebenstraße 2–10
32052 Herford
+49-5221-99 44 30-0
www.marta-herford.de

Direktorin/Director
Kathleen Rahn

Kuratorisches Team/Curatorial Team
Franziska Brückmann
Ann Kristin Kreisel

Friederike Korfmacher (*Kuratorische Assistenz/Curatorial Assistant*)

Ausstellungsmanagerin/Exhibition Manager
Ute Willaert

Ausstellungstechnik/Exhibition Technicians
Benjamin Koziol
Hans Schröder

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit/Press and Public Relations
Jana Mareike Lehnert
Manuela Skrabanik
Carola Wittag-Buß

Bildung und Vermittlung/Education
Anna Peplinski
Angelika Höger
Stefanie Kirchhoff
Dana Hütz (*Volontariat/Trainee Outreach*)
Lena Heller (*KulturSouts OWL*)

Verwaltung/Administration
Uwe Johann (*Prokura/Procuration*)
Melanie Heilmann
Claudia Johannsen

Marta-Event
Melanie Heinrich-Ardner
Mila Anding
Martina Steinbrück

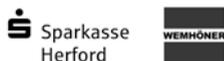
Museumsshop/Bookshop
Stefanie Kirchhoff

Besucherbetreuung, Kasse/Museum Guards
Frederike Michaelis, Hendrik Reckmeyer, Andrea Schewe, Susanne Schiwiek

Mitarbeit Besucherservice/Support Museum Guards
Lea Sophie Beyer, Kira Brennenstuhl, Ulrike Frederking-Ossenkopp, Laura Hoppe, Marianne Marten,
Lukas Pohlmann, Ingrid Sawadsky, Lara Stemmer, Nazan Yilmaz

Haustechnik/House technician
Dirk Friedrich

Marta Herford Corporate Premium Partner/Marta Herford Corporate Premium Partners



Marta Herford Corporate Partner/Marta Herford Corporate Partners



Marta Herford Förderer/Marta Herford Supporters



Kulturpartner/Culture Partner



Medien- und Werbepartner/Media and Advertising Partner



Publikation/Publication

*Herausgeber*innen/Editors*

Nina Gerlach, Simon Vagts, Kunsthalle Bielefeld, Marta Herford, Kunstakademie Münster

Texte/Texts

Benedikt Fahrnschon, Nina Gerlach, Dirk Hildebrandt, Ann Kristin Kreisel, Fabian Offert, Kathleen Rahn, Luke Smythe, Simon Vagts, Christina Végh

Übersetzung/Translation

Henry Randolph (*Englisch und Lektorat*), Tora von Collani und Anna Schewelew (*Deutsch*)

Redaktion/Editorial Coordinator

Benedikt Fahrnschon

Projektmanagement Verlag/Project Management Publisher

Beate Behrens und/and Anna Felmy

Lektorat Deutsch/Editing German

Anna Felmy

Korrektur Englisch/Copy Editing English

Maike Meurer

Gestaltung/Design

Alexander Burgold · Berlin

Papier/Paper

115 g/m² Magno Satin

Schrift/Fonts

GT Super Text, ABC Diatype

Druck und Verarbeitung/Printing and Processing

Grafisches Centrum Cuno GmbH & Co. KG, Calbe (Saale)

Umschlag/Cover

Seth Price, *Thought Comes From the Body II*, 2022–2023, Acrylfarbe, Polymere und UV-Druck auf Aluminiumverbund, 304,2 × 304,2 cm, Museum of Modern Art, New York, Foto: Ron Amstutz/

Seth Price, *Thought Comes From the Body II*, 2022–2023, acrylic paint, polymers and UV-print on aluminium composite, 304.2 × 304.2 cm, Museum of Modern Art, New York, Photo: Ron Amstutz

ISBN 978-3-496-01714-1 (Print)

ISBN 978-3-496-03104-8 (E-PDF)

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek: Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar./Bibliographic information of the Deutsche Nationalbibliothek: The Deutsche Nationalbibliothek lists this publication in the Deutsche Nationalbibliografie; detailed bibliographic information can be accessed at <http://dnb.d-nb.de>.

Erschienen im/Published by

Dietrich Reimer Verlag GmbH

Berliner Straße 53

10713 Berlin

info@reimer-verlag.de

© 2025 die Künstler*innen, Autor*innen und Herausgeber*innen / the artists, authors and editors

© VG Bild-Kunst, Bonn 2025 for/für: Jean Arp, Vera Molnar, Albert Oehlen, Anicka Yi und für Tishan Hsu:

© North First Studio/VG Bild-Kunst, Bonn 2025. Die Geltendmachung der Ansprüche gem. § 60h UrhG für die Wiedergabe von Abbildungen der Exponate/Bestandswerke erfolgt durch die VG Bild-Kunst.

© 2025 by Dietrich Reimer Verlag GmbH · Berlin

www.reimer-verlag.de

Der Verlag behält sich die Verwertung des urheberrechtlich geschützten Inhalts dieses Werkes für Zwecke des Text- und Data-Minings nach § 44 b UrhG ausdrücklich vor. Jegliche unbefugte Nutzung ist hiermit ausgeschlossen./The publisher expressly reserves the right to utilise the copyright-protected content of this work for the purposes of text and data mining in accordance with § 44 b UrhG.

Any unauthorised use is hereby excluded.

Alle Rechte vorbehalten/All rights reserved

Printed in Germany

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier nach FSC-Standard/Printed on age-resistant paper in accordance with the FSC standard