

III.1

Fetisch

Digitales Zeitalter 14

Cybernetic Serendipity 14.1

Versuche, das Internet in seiner Ganzheit zu ermessen, gehen mit einem gewissen Schwindelgefühl einher. Den eigentümlichen Erfahrungsraum des World Wide Web beschrieben die Herausgeber:innen des Magazins *e-flux* im Jahr 2015 als etwas, das bereits Teil unseres Bewusstseins geworden sei.³⁷⁹ Es scheint, als habe sich unser Denken mit dieser neuesten ›Extension of Man‹ so eng verschränkt, dass es zunehmend schwieriger wird, ihr Außen zu denken. Als quasi neurologisch mit dem Menschen verquickt beschrieb Marshall McLuhan Mitte des letzten Jahrhunderts bereits die elektronischen Massenmedien. In »Understanding Media. The Extensions of Man« (1964) sprach er von einer dynamischen Wechselwirkung zwischen dem menschlichen Nervensystem und den damals aufkommenden Technologien: »Our new electric technology [...] extends, not our eyes, but our central nervous systems as a planetary vesture.«³⁸⁰

Inzwischen erfüllt das Internet die Funktion einer solchen Prothese und wird uns mit ›Wearables‹ wahrscheinlich tatsächlich immer mehr auf den Leib rücken. Wir sind gewohnt ihm Fragen zu stellen (von ›wie wird das Wetter heute?‹ bis hin zu ›wie entstand das Sonnensystem?‹), es ist Marktplatz, sozialer Raum und ein selbstverständlich gewordenes epistemisches Werkzeug, das unseren Zugriff auf die Welt strukturiert. Und natürlich haben wir uns im digitalen Zeitalter auch neue Praktiken des Suchens, Findens, Sammelns und Teilens angewöhnt. Dabei folgt die Suche in den Hyperlink-Strukturen des Internets ihrer ganz eigenen Logik: »we learn to search sporadically and asymmetrically just to see where we end up. This might

look and feel like drifting [...], but one should be careful not to underestimate the massive distances being crossed in the meantime. These distances are themselves very quickly reformatting our consciousness and cognitive capacity [...].«³⁸¹ Von vordigitalen Methoden der Suche (etwa in Zeitungen geschalteten Anzeigen oder Abreißzetteln auf Ampelsäulen) unterscheidet sich das Internet auch durch die Art und Weise, wie sich seine Suchmaschinen auf uns einstellen. Dabei sind nicht etwa nur die explizit formulierten Suchanfragen ausschlaggebend. Anbieter wie Google generieren Nutzerprofile, die längst nicht mehr nur unseren Suchverlauf und angeklickte Treffer berücksichtigen, sondern auch Informationen über die von uns eingeloggtten Geräte, wann und wie oft wir online sind, Standortdaten und Bewegungsprofile aufzeichnen.

Wie der Kulturwissenschaftler Michael Seemann 2014 schreibt, war es insbesondere die Einführung der >Query<, welche die Informationsstrukturierung unserer Gegenwart revolutioniert habe. Queries, so Seemann, steuern unseren Zugriff auf die Online-Welt – und zwar auch dann, wenn wir gerade nicht bewusst nach etwas suchen: »Querys durchwalten unseren Alltag, nicht nur wenn wir googeln. [...] Wenn wir bei Amazon einkaufen, empfiehlt die Query uns Produkte, indem sie Ähnlichkeiten zwischen einzelnen Produkten errechnet. Die Query entscheidet, welche Werbung uns angezeigt wird, wenn wir eine Website aufrufen. Die Query bringt uns von A nach B, wenn wir das Navigationsgerät – oder heute vermehrt die App – aktivieren und unseren Standort sowie unser Ziel angeben. Wir müssen die jeweilige Anfrage nicht aktiv stellen. Ohne unser Zutun werden all unsere Einstellungen auf allen Services, die wir nutzen, von einer Query geladen und verwandelt die Dienste im Sinne unserer Präferenzen. Wir selbst – unsere Vorlieben, Interessen und biometrischen und sozialen Eigenschaften – werden zu einer Query, unter der sich die Welt unseren Bedürfnissen gemäß zeigt.«³⁸² Inzwischen ist es kein Geheimnis mehr, dass sich das Internet von

heute mit unheimlicher Präzision auf unsere Vorlieben einstellt und unsere Benutzerdaten eine heiß gehandelte Ware sind. Wo sich die surrealistischen Flohmarkt-Flaneure von Intuition und Zufall leiten ließen, da verquicken uns heute Algorithmen auf eine Weise mit der Welt, die uns den sprichwörtlichen Glücksfund durch Operationen der >cybernetic serendipity< in die Hände spielt.

So schaltet und waltet das Internet über mögliche Objekte unseres Begehrens und rückt uns diese mitunter auch ganz konkret näher. Amazons patentierter >Anticipatory Shipping<-Algorithmus, beispielweise verschiebt Produkte in Antizipation eines wahrscheinlichen Kaufinteresses in die Warenlager unserer Nähe.³⁸³ Wenn André Breton – vor hundert Jahren über Pariser Flohmärkte flanierend – sich gelegentlich des Eindrucks nicht erwehren konnte, dass nicht *er* die Dinge, sondern die Dinge *ihn* fanden, so beruht diese Wahrnehmung heute auf kybernetischen Prozessen. Im Zeichen der Globalisierung hat sich die Reichweite dieser >beglückenden Resonanz< über die Grenzen unserer Städte (in deren Peripherien Breton fündig zu werden pflegte) auf den globalen Raum ausgeweitet. Nicht nur in diesem Sinne wohnt dem Zeitalter der Internets ein Versprechen der Entgrenzung inne. So macht das >Internet of Things< einen kontinuierlichen Austausch zwischen dem Menschen und den ihn umgebenden Dingen in einem kommunikativ durchwirkten Lebensraum möglich. Der amerikanische Ökonom und Publizist Jeremy Rifkin beschreibt dieses wie folgt: »The Internet of Things [IoT] will connect every thing with everyone in an integrated global network. People, machines, natural resources, production lines, logistics networks, consumption habits, recycling flows, and virtually every other aspect of economic and social life will be linked via sensors and software to the IoT platform, continually feeding Big Data to every node – businesses, homes, vehicles – moment to moment, in real time.«³⁸⁴ Im Internet of Things kommunizieren Objekte miteinander, ohne dass menschliche Akteure dazwischengeschaltet wären. Katherine Hayles schrieb

2009 über RFID-Mikrochips, die an Waren angebracht sind, während sie um den Globus wandern, aber es gibt auch Sensoren an Nutztieren, Lieferwagen und Wetterbeobachtungsgeräten. Rifkin geht davon aus, dass die Zahl derartiger mit dem Internet verbundener Sensoren im Jahr 2030 auf hundert Milliarden ansteigen wird und berät schon heute Unternehmen beim Übergang in die >dritte industrielle Revolution<.³⁸⁵ Ein weitaus weniger optimistisches Bild unserer zunehmend vernetzten Welt zeichnet Thomas Mitchell. Globalisierung, so Mitchell, stelle sich dar als »[...] a matrix of circulation and flows of information without a center [...]». In this New World Order, freedom means the freedom of commodities (but not of human bodies) to circulate freely across borders, and democracy means an infinite proliferation of consumer choices accompanied by an increasingly narrow range of political choices.<<³⁸⁶

Blicken wir zurück: Ende der Nullerjahre hielten Smartphones und das mobile Internet Einzug in unsere Lebenswelt. Seither sind Internet und digitale Technologien zu einem nicht mehr wegzudenkenden Teil unseres Alltags geworden. Fast permanent sind wir von Technik umgeben und operativ in technische Umwelten eingelassen – längst haben wir uns daran gewöhnt, fortlaufend mit ihnen zu interagieren. Dabei werden unsere Existenz-, Handlungs-, Wissens- und Erfahrungsräume von Grund auf neu organisiert. Man kann insofern von einer neuen Mentalität reden, die durch das Digitale hervorgebracht wird. Nun hat gewiss jedes neu eingeführte Massenmedium neue Wahrnehmungs- und Denkweisen auf den Weg gebracht. Das Digitale jedoch bereitet uns besondere Schwierigkeiten, seinen Ort und vor allem seine Grenzen zu bestimmen. Wenn es um die digitalen Bereiche unserer Lebenswelt geht, sind wir geneigt, in luftigen Metaphern zu sprechen: Am Firmament wähen wir unsichtbare >Clouds<, in die wir Daten >uploaden<. Wir stellen uns das Internet gerne als eine atmosphärische Schicht vor, die über der Welt schwebt und auf Abruf Effekte >gesteigerter Realität< erzeugt. »Tro-

pes of immateriality have dominated popular and academic discourse since the 1990s«, wie sich Ann-Sophie Lehmann 2012 erinnert, doch habe sich an dieser Einstellung bis heute wenig geändert: »Still [...] art and media theory continue to characterizes digital images as processual, nomadic, liquid, spectral, fleeting, transient, ephemeral and so forth.«³⁸⁷ Um 2010 trieb den Kunstdiskurs eine zunehmende ›Immaterialisierung‹ unserer Realitätserfahrung um. Entsprechend suggestiv warnte der Archäologe Colin Renfrew im Jahr 2003: »Physical, palpable, material reality is disappearing, leaving nothing but the smile on the face of the Cheshire Cat«.³⁸⁸ Inzwischen sind die ersten zwei Jahrzehnte des 21. Jahrhunderts ins Land gezogen und nach einer gewissen Anfangsmystifizierung dessen, was die Medienphilosophie der 1990er Jahre noch den ›Cyberspace‹³⁸⁹ nannte, ist die Medientheorie inzwischen wieder auf den Boden der Tatsachen zurückgekehrt.

In den letzten Jahrzehnten wurde vermehrt künstlerisch in den Blick gerückt, von welchen Ressourcen und materiellen Infrastrukturen unser globales digitales Kommunikationsnetzwerk abhängt. Tatsächlich basiert das Internet auf den seit Mitte des 20. Jahrhunderts angelegten, globalen Infrastrukturen der Telekommunikation, welche gegen Jahrhundertende durch die Glasfasertechnologie revolutioniert wurden.³⁹⁰ Im Jahr 1988 wurde das erste jener transatlantischen Glasfaserkabel verlegt, wie sie heute für den Internet-Datentransfer üblich sind. Heute durchqueren Glasfaserkabel unsere Ozeane und verbinden mit Ausnahme der Antarktis, alle Kontinente der Welt. Sie verlaufen entlang der Küsten Afrikas, durchkreuzen Hawaii und ranken sich bis hinauf nach Alaska und Grönland. Die Materialität des Mediums Internet ist also inzwischen in den Köpfen der Menschen angekommen. Trotzdem scheint es so, als schiebe sich heute eine Glasscheibe zwischen uns und die Welt. Innovatives Interface-Design mag intuitive Gesten reaktivieren, doch werden diese vom Objekt selbst abgekoppelt (besonders evident wird

dies, wenn Firmen wie Apple Copyrights auf Gesten erheben). Wie immer, wenn ein Massenmedium unser Verhältnis zur Welt grundlegend rekali­briert, stellt sich die Frage nach dem, was seinen Filtern entgleitet – oder mutiert und in neuer Form wiederkehrt.

»New objects in the world produce new philosophies of objectivism«³⁹¹, so Thomas Mitchell. Der ›material turn‹ in den Geisteswissenschaften löste diese Vermutung quasi ein. So erklärt der ›thing theorist‹³⁹² Bill Brown 2015: »It would be perfectly reasonable to account for the recent scholarly attention to objects [...] as a compensatory response to the fact of the further *disappearance of the object* [Herv. d. Verf.] within an increasingly digitally mediated universe.«³⁹³ Die Material Culture Studies jener Jahre wurden vornehmlich von Wissenschaftler:innen lanciert, welche an archäologischen, kulturwissenschaftlichen, literatur- und bildwissenschaftlichen Universitätsfakultäten arbeiteten. Das Beispiel Mitchells zeigt, dass der ›material turn‹ zum Teil direkt aus der bildwissenschaftlichen Theorieschmiede hervorging, welche zur Jahrtausendwende ihren Höhepunkt erreicht hatte. Daher verwundert es nicht, dass die Medienverschiebung ins Digitale zunächst als Reproduktionsparadigma gedacht wurde.³⁹⁴

Zudem stand das Denken der Jahrtausendschwelle noch weitgehend im Zeichen der Postmoderne. Man arbeitete sich an einer massenmedialen ›Bilderflut‹ ab, die mit der Verbreitung von Internet und Digitalfotografie in den 1990ern nie dagewesene Ausmaße angenommen hatte. Philosophen wie Jean Baudrillard beschreiben die Welt in jener Zeit als eine, die hinter dem Rauschen der Bilder zu verschwinden drohte. Melissa Gronlund führte das Immaterialitäts-Denken der Jahrtausendwende (unter kunsthistorischem Gesichtspunkt) zudem auf Strategien der Pictures Generation der 1980er Jahre zurück. Diese löste das Bild durch Strategien der Re-Fotografie von seinem originären Bildträger ab und verselbständigte es damit quasi.³⁹⁵ Seit das indexikalische Paradigma der Fotografie durch digi-

tale Bildgebungs- und Manipulationsverfahren aus den Angeln gehoben wurde, scheint sich das Medium Bild verflüssigt zu haben. Seine Kopplung an einen ursprünglichen Referenten und an einen materiellen Träger steht grundlegend in Frage. Inzwischen haben wir uns an die Existenz fotografischer Trugbilder gewöhnt – ob in Form von >Face Apps<³⁹⁶ oder >Fake News<. Dennoch, so Kerstin Stake-
meier, sei Digitalität nicht lediglich ein weiteres Massenmedium, das die Welt medial vermittelt und entrückt.

Stakemeier plädiert 2014 vielmehr dafür, das Digitale als >Produktionsparadigma< zu erkennen: »Es ergibt sich im Rückblick auf die Digitalisierung der Welt seit den 1980ern eine aus der digitalen Vermittlung aller Produktionsbereiche erst entstandene Materialität. Digitalität firmiert als Metamedium einer Zeitenwende, einem Ende der Postmoderne. [...] Das, was Jean Baudrillard und Andere seit den 1980ern als dematerialisierende Logik der Codierung beschrieben, materialisierte sich als Produktions- statt als Reproduktionsparadigma.«³⁹⁷ So gesehen wäre das Digitale nicht nur ein neues Kapitel in der Geschichte der Kommunikations- und Reproduktionstechnologien. Vielmehr wäre es vergleichbar mit den umfassenden Innovationen, welche beispielweise massenproduziertes Flachglas ab Mitte des 19. Jahrhunderts ermöglichten. Man denke nur an Joseph Praxtons >Crystal Palace<, an die Einführung schwebender Glas-Eisen-Architekturen, an die Bedeutung der Gewächshäuser für den Kautschukboom Mitte des 19. Jahrhunderts und an die Etablierung neuer Beobachtungsregime. Analog hierzu bringe das Digitale, so Stakemeier, neue Materialien, neue Produktions- und Distributionswege, neue Körperbilder und nicht zuletzt auch neue Krisen mit sich.

Für unsere Fragestellung interessant ist nun, was das Digitale mit unseren Beziehungen zueinander macht und mit unserem alltäglichen Zugriff auf die Dinge, an und mit denen wir unsere psychischen, sozialen und historischen Spannungen aushandeln. Was den Sonderfall des *Findens* betrifft: Wie und wo können Dinge heu-

te aufgefunden werden? Gibt es in einem Raum, der von kommerziellen Interessen durchdrungen und geformt ist, überhaupt noch so etwas wie Zufall? Die Fundobjekte, die wir bisher kennengelernt haben, wurden auf Flohmärkten entdeckt oder als Plastikmüll am Strand aufgelesen. Typische Fundorte der oben vorgestellten Künstler:innen waren gewissermaßen die ›letzten Stationen‹, welche Konsumwaren im Prozess ihrer ökonomischen Entwertung durchlaufen. Wie und inwiefern stellt das Internet heute ›Dinge zur Verfügung‹? Im Folgenden sollen drei Spielweisen in den Blick gerückt werden: Online-Marktplätze, 3D-Scan und Druck sowie digitale Artefakte.

Internetflohmarkt eBay 14.2

Im Sommer des Jahres 1994 wurde in einem US-Onlineshop die erste sichere Transaktion abgeschlossen – der Kauf einer CD des Musikers ›Sting‹, die per Kreditkarte bezahlt wurde.³⁹⁸ Blicken wir zurück in eine Zeit, in der der E-Commerce seine ersten Erfolge feierte. eBay war in seinen Anfängen eine reine Consumer-to-Consumer-Plattform. Das heißt hier traten Privatpersonen miteinander in Kontakt, um etwas zu tun, was zuvor nur auf Flohmärkten möglich gewesen war: Gebrauchtwaren zu handeln, deren objektiver Wert sich gegen Null belief – zum Beispiel einen defekten Laser-Pointer. Dieser war das erste Objekt, das eBay-Gründer Pierre Omidyar 1995 auf seiner Plattform (damals ›Auction Web‹) online stellte und, zu seiner Überraschung, verkaufte.³⁹⁹ Der Künstler Mark Leckey, dem sich dieses Kapitel noch ausführlicher widmen wird, machte die neue Ökonomie des World Wide Web 2008 zum Gegenstand einer Lecture Performance. Leckey's Vortrag ›In the Long Tail‹ griff eine E-Commerce-Theorie des Ökonomen Chris Anderson auf.⁴⁰⁰ Gemäß Andersons Statistik steht der früher einzig ökonomisch relevante Mainstream-Absatzmarkt heute in Konkurrenz zu unzähligen Nischenmärkten.

Die distributive Struktur des Internets mache es heute möglich, hochspezifische Produkte für ebenso spezifische Konsumentengruppen anzubieten. Diese Gruppen bilden in Andersons Nachfrage-Kurven-Diagramm – in Relation zum >Head< des Massenmarkts – einen unendlich langen >Tail<. Millionen von Nischenprodukten sind heute nur einen Mausklick entfernt und übertrumpfen die Gewinnmargen, die früher ausschließlich von konventionellen Verkaufsschlägern erzielt werden konnten. Mit dem Internet und seinen Onlineshops ist heute eine Infrastruktur entstanden, durch die Konsumenten-Subkulturen ökonomisch erschlossen werden können. In letzter Konsequenz bedeutet dies auch, dass das Internet eine nie dagewesene Vielfalt eigentümlicher Dinge in unsere Reichweite rückt.

In einem eigenwilligen Ausstellungsexperiment von 2005 versuchte der Kurator Udo Kittelmann die überraschende Dingwelt der eBay-Kuriosa ins Museum zu bringen. »Spinnwebzeit. Die eBay-Vernetzung«⁴⁰¹ schlug eine Brücke zwischen dem neuen Online-Marktplatz und dem überkommenen Topos des Flohmarkts. Zum Ausgangspunkt seines Unterfangens nahm Kittelmann die ständige Sammlung des gastgebenden Museums für Moderne Kunst in Frankfurt am Main (die Objekte des Online-Auktionshaus sollten die Kunstsammlung des MMK kommentieren oder konterkarieren). Ein Jahr lang durchkämmte das kuratorische Team eBay nach verborgenen Schätzen und ersteigerte über zweihundert Objekte, Bücher, Fotografien, Postkarten und 16-Millimeter-Filmspulen. Zu sehen waren religiöse Devotionalien, exotische Souvenirs (>Wasser der Niagara-Fälle<) und fiktionale Objekte (eine Haarwasser-Flasche, die in Lewis Carrolls »Alice in Wonderland« Erwähnung findet) neben Exponaten der hauseigenen Kunstsammlung. Merchandise-Figuren wie Spiderman spielten auf die Netz-Metaphorik der Show an, während antike Puppen und anatomische Modelle die surrealistische Faszination für den verdinglichten (weiblichen) Körper in Erinnerung riefen.⁴⁰² Eine Kollektion exzentrisch gestalteter Spazierstöcke mag sich

The screenshot shows an eBay product page for a rare rock specimen. The main image is a large, irregularly shaped rock with a complex, layered internal structure, set against a red background. Below the main image are several smaller thumbnail images showing different views of the rock. The title of the listing is "One sexy smiling rock, its a gold apple diamond oak Box shape Very Rare". The price is listed as "US \$1.000.000,00" with a smaller price in EUR below it. There are three main buttons: "Sofort-Kaufen", "In den Warenkorb", and "Preisvorschlag senden". The seller's name is "galterspickens.com" and they have a "100% Positive Bewertungen" (100% Positive Reviews) badge. The listing also shows "77 Beobachter" (77 watchers) and "7 Fragen an den Verkäufer" (7 questions to the seller).

ABB. 24 *Filmstill aus Lindsay Lawson »The Real Smiling Rock Last Updated 11-06-2015«, 2015.*

nur für Aragon-Kenner als Hommage an eine in »Le Paysan de Paris« beschriebene Passagen-Schaufensterauslage erschlossen haben. Im Kontext der Ausstellung stellte der Spazierstock – ein typisches Accessoire des Großstadt-Flaneurs der 1920er Jahre – dem Prozess des »Surfens« den Schlenderschritt des Flaneurs gegenüber. Ohne dies in seinem Ausstellungskonzept explizit zu machen, gelang es Kittelmann durch seine anspielungsreiche Objektauswahl, die gerade neu sich formenden Praktiken des »Findens online« vor einen kulturellen Horizont zu stellen, der die digitale Revolution mit der industriellen Revolution und Urbanisierung parallel führte. Den Schlussakt seines Ausstellungsexperiments bildete eine öffentliche Auktion der eBay-Objekte. Was damit evident wurde, war nicht nur die wertsteigernde Kraft des Museums, sondern auch der rein konzeptuelle Charakter der Show – ging es ja offenbar nicht darum, Nichtkunst-Objekte dauerhaft in die museale Sammlung zu integrieren. International fand »Spinnwebzeit« wenig Beachtung. Dennoch markiert das Projekt einen interessanten Übergangsmoment. Im Vergleich zu Kittelmanns aufwändigem Projekt erscheint »The Real Smiling Rock« der amerikanischen Künstlerin Lindsay Lawson (* 1982 in Biloxi, Mississippi) wie die Dokumentation einer privaten Obsession. Das mehrteilige Kunstprojekt wurde zwischen 2013 und 2016 in Gruppenausstellungen und Artist Talks realisiert und erfreute sich (in jener Hochphase des Post-Internet-Hypes) eines großen Medieninteresses.⁴⁰³

»The Real Smiling Rock« spielt den Fall einer eBay-Trouvaille geradezu modellhaft durch. Ausgangspunkt und Epizentrum des Projekts ist ein Achat, auf dessen Schnittseite die Formkräfte der Natur ein breites Lächeln gezaubert haben. Angesichts von Roger Caillois' Steinsammlung und Bretons Faszination für Kristalle, Korallen und andere evokative Naturformationen (Illustrationen der »beauté convulsive«) steht Lawsons Fund in bester Tradition des Surrealismus. Die Künstlerin findet den Stein auf eBay.com, wo er für einen rational nicht zu rechtfertigenden Preis von einer Million Dol-

lar zum Verkauf angeboten wird (Abb. 24). Um das Objekt herum – oder vielmehr um seine Abwesenheit – entwickelt sie daraufhin zahlreiche Interviews, Videos und einen Kurzfilm, der ihre Attraktion zu diesem merkwürdig anthropomorphisierten Objekt halluzinatorisch mit einer Online-Dating-Liebesgeschichte verschränkt.⁴⁰⁴ Der Stein wird zur ›fixen Idee‹, welche hitzige Recherchen antreibt und die Künstlerin in Tagträumen heimsucht. Das Teilprojekt »The Real Smiling Rock Last Updated 11-06-2015« dokumentiert die von der Trouvaille angestoßenen Prozesse in Form eines Video-Essays. Das Eingangszitat, das als Fließtext über den Bildschirm gleitet, liest sich wie eine Anleitung: »Go to www.ebay.com. Navigate to a category called ›Everything Else‹. Within it are categories like ›Weird Stuff‹, ›Totally Bizarre‹, and simply ›Other‹. This is the outer limits of eBay, a place for items that defy categorization. Set your minimum bid relatively high, at 1.000 USD for example. Now you are scrolling through the crème of the dregs of online auctions. This is where the smiling rock resides.«⁴⁰⁵

Lawsons Videodokumentation gleitet von Browserfenster zu Browserfenster (eBay, Kommentarspalten, Chatverläufe) – den Etappen einer mäandernden Online-Recherche, welche immer wieder von Ansichten des Steins punktiert wird. Dabei entwickelt sich Lawsons ›Findengeschichte‹ in dramaturgisch effektiven Zuspitzungen: »The smiling rock has been listed on eBay for more than five years. It has been viewed more than 33,000 times and 104 people currently have the listing saved in their Watch Lists. Nearly 200 offers have been made to purchase the smiling rock for amounts less than \$1,000,000 and none of them have been accepted.«⁴⁰⁶ Und so umkreist die Künstlerin das unerreichbare Objekt aus der sicheren Distanz der World Wide Web: Sie legt es in der virtuellen Sammlung ab, welche die ebay-Funktion ›Angebot beobachten‹ bereitstellt.⁴⁰⁷ Sie spioniert die Identität des Verkäufers ›guitarpickman.com‹ aus und zoomt per Google Earth in seinen Vorgarten hinein. Dabei kommt

Lawson dem Objekt ihrer Begierde nie im Realraum nahe – auch dann nicht, als der Stein in einer ihrer Ausstellungen gastiert und sie (vorgeblich) wegen anderweitiger Verpflichtungen verhindert ist (Abb. 25). Stattdessen verfolgt sie den Prozess der Bepreisung des bis dato unverkauften Objekts, der sich im Zuge seines zu klärenden Versicherungswerts konkretisiert, dabei jedoch nie gänzlich stabilisiert. Ohne das Objekt jemals dauerhaft zu appropriieren, operiert »The Real Smiling Rock« im Modus einer asymptotischen Annäherung. So bringt Lawsons »The Real Smiling Rock« – in Installationen, dokumentarischen und autobiographisch-narrativen Formaten – ein Fundobjekt des Internetzeitalters zur Aufführung.

Wie wir gesehen haben, geht es weder in »Spinnwebzeit«, noch in Lawsons Projekt um die dauerhafte Aufnahme eines Objekts in die Archive der Kunst nach dem Modell »Readymade«. Beide Projekte operieren zwischen Museum und Marktplatz, ohne ihre Objekte in einer der beiden Sphären endgültig zu fixieren. Lawsons Stein findet nach Ende seiner Ausstellungsauftritte in die Hände seines Leihgebers zurück – und Kittelmann feiert die Wertsteigerung seiner Fundobjekte im Rahmen einer Auktionsveranstaltung als öffentliches Spektakel. Beide Projekte reflektieren dezentralisierte digitale Marktplätze und inszenieren das »Finden von Dingen online« als eine Praxis, die sich im Geiste an historische Vorläufer anschließen lässt. Doch nicht nur E-Commerce-Umsätze steigen weltweit stetig an: Soziales und Ökonomisches verschwimmen unter dem Einfluss der Social Media (wo sich »Tauschwert« über Follower-Zahlen bemisst und »Identität« als Marke performt wird) zunehmend. Instagram und Facebook spielen uns maßgeschneiderte Werbung zu, während Influencer:innen mit beiläufigen Produktplatzierungen unseren Konsumappetit anregen. Anfang des 20. Jahrhunderts waren prachtvolle Warenhäuser die Orte, an denen sich Warenfetische hinter Glasscheiben mit unseren begehrlischen Blicken aufluden. Die Einführung von Konfektionsware etablierte die Schaufensterpuppe und mithin einen



ABB. 25 *Installationsansicht: Lindsay Lawson »The real smiling Rock«, Abandon Normal Devices Festival, Castleton, 2017.*

nichtmenschlichen Normkörper. 1937 schaffte es Cynthia, eine der ersten Schaufensterpuppen mit Gesicht, von Lester Gaba für das New Yorker Luxuskaufhaus Saks Fifth Avenue angefertigt, als ›Grace the Dummy‹ auf das Cover des Life Magazine. Heute platzieren trendbewusste Modelabels ihre animierten Kreationen und artifiziellen Kreaturen mitten im Leben, auf den Plattformen der Social Media.⁴⁰⁸ In diesem virtuellen Raum ist es ein Leichtes, die Dinge zu fetischhaftem Leben zu erwecken. Die von Philosophinnen wie Kerstin Stakemeier proklamierte Veränderung der Materie, Struktur und Integrität des Objekts im Zeichen des Digitalen hat dabei Konsequenzen – nicht nur für die Art und Weise, wie Dinge appropriiert werden können, sondern auch für unseren Begriff von Dinglichkeit an sich.

3D-Scan und digitale Artefakte 14.3

Um Steine ging es auch in einem Projekt, das von den Möglichkeiten des 3D-Scans Gebrauch machte, als die Technologie allmählich einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich wurde. Der Outsider-Artist Tomoya Watanabe (* 1984 in Tokyo) machte 2012 im Rahmen des ersten ›Internet Yami-Ichi‹⁴⁰⁹ in Tokyo für kurze Zeit von sich reden, wo er Steine zum Verkauf anbot, die er gescannt und mit einer IP-Adresse versehen hatte. Wer einen Stein kaufte, konnte dessen digitalen Scan (der auf einem Datenträger mitgeliefert wurde) im Internet ›ablegen‹. In einem Videointerview spricht Watanabe von seinem Wunsch, ›[to] fill the Internet with things that exist in the real world‹.⁴¹⁰ Sein Unterfangen war von einer seinerzeit geführten Debatte darüber inspiriert, ob das Internet eines Tages alle technisch möglichen IP-Adressen erschöpft haben würde.⁴¹¹ Es stand also nichts Geringeres als die Topologie des Internets selbst auf dem Spiel, die es in ihrer (Un-) Endlichkeit zu ermessen galt. Watanabe begegnete dieser Debatte mit einer spielerisch absurden Geste – einem Internet

voller Steine! Das Projekt liest sich wie der Versuch, einem Raum unserer Lebenswirklichkeit, der sich in seiner Schwere, Dichte oder Ausdehnung nicht ermessen lässt, Gewicht und Greifbarkeit zu verleihen. Watanabe beantwortete die Frage, wie sich die Sphären des Virtuellen und Realen miteinander in Kontakt bringen lassen, mit der minimalistischen Poetik eines Gedankenspiels. In der heutigen Spieleentwicklung indes stellen umfangreiche Archive digitaler Objekt-Scans längst eine wichtige Ressource dar. Ein Beispiel hierfür ist »Megascans – the World’s largest and fastest growing Scan Library«. ⁴¹² Das Photogrammetrie-Archiv bietet hochauflösende 3D-Scans real existierender Dinge aller Art zum digitalen Weltenbau an. Was aber passiert, wenn diese per 3D-Scan digitalisiert und online gestellt, oder (konvertiert in eine Stereo-Lithography-Datei) ausgedruckt und in die Offline-Wirklichkeit überführt werden können? Victor Buchli zufolge erodieren die Dinge des digitalen Zeitalters alte Dualismen, welche für unser Verständnis materieller Kultur bisher grundlegend waren: »The conventional dualisms sustaining our distinctions between [...] representations and artefacts that constitute our conventional understanding of the material world are obscured and difficult to disentangle and differentiate meaningfully«. ⁴¹³ Das postmoderne Paradigma der Repräsentation weicht dem neuen Produktionsparadigma eines digitalen Metamediums, das alle Bereiche unseres Lebens in sich aufsaugt.

Mit 3D-Scan und -Druck ändern sich auch die Möglichkeiten künstlerischer Appropriation. Am prominentesten hat dies in den vergangenen Jahren Oliver Laric durchgespielt (* 1981 in Innsbruck, Österreich). Unter dem Titel »Three D Scans« scannt er seit 2012 klassizistische Skulpturen, die er in Museen wie der Usher Gallery in Lincoln oder der Wiener Albertina ausfindig macht. Die so gewonnenen Digitalisate stellt er kostenlos und ohne Copyright-Einschränkungen als Open-Source-Dateien online zur Verfügung und befeuert so ihre unkontrollierte Appropriation und Dissemina-

tion. Die Appropriationen und Umdeutungen der bereitgestellten Objekte verzeichnet der Künstler auf seinen Websites »Three D Scans« und »Lincoln 3D Scans«. In Folge dieser Aktion feierte die Skulptur »The Hunter and his Dog« (1838) von John Gibson eine unerwartete Erfolgsgeschichte. 2015 tauchte sie als Teil einer 3D-Animation im Rahmen des »Eurovision«-Finales auf. Zwei Jahre später fand sie sich einem Rap-Musikvideo »MotorSport« wieder und 2018 in »Masters of Dance«. Die Kunst zieht aus dem Museum aus! Unter Bedingungen, die sich die künstlerischen Avantgarden nicht träumen ließen, setzt Laric hier gewissermaßen ein hundert Jahre alte, revolutionäre Forderung in die Tat um. Zu Beginn des 20. Jahrhunderts hatten die futuristischen Manifeste verbale Attacken auf die Institution Museum geführt.⁴¹⁴ Aus dem geschützten Raum des Museums herausgelöst, migrieren Larics Objekte in neue, meist popkulturelle Kontexte. Nun wären die kitschigen Appropriationen, wie sie etwa Gibsons »Hunter and Dog« erfuhr, kaum der Rede wert, hätte Laric Kunstwerke gewählt, die bereits ihren Platz im kollektiven Gedächtnis gefunden haben – Meisterwerke wie die Nike von Samothrake oder Michelangelos David, die in millionenfachen Interpretationen bereits tief in die Ströme popkultureller Adaption eingeflossen sind. Die von Laric favorisieren Skulpturen des Klassizismus sind, im Unterschied dazu, gewissermaßen selbst bereits Verkörperungen einer Rezeptionsdynamik, zumal sie ein antikes Ideal aufgreifen und – mitunter wenig originell – variieren.

Vergleichen wir Larics Strategie mit Duchamps Readymade, so kehrt sich die Richtung der Kontextverschiebung gewissermaßen um: In einem Fall geht ein banales Objekt industrieller Massenproduktion ins Museum über, im anderen wird ein einmaliges Kunstwerk digital reproduzierbar gemacht. Duchamps Readymades irritierten die Institution Kunst – Larics konterkariert die Institution Museum – zumindest so lange, bis eine der transluzenten Kunststoff-Skulpturen »The Hunter and His Dog«⁴¹⁵ in ein Museum für Gegenwartskunst

zurückfindet (nun wohlgermerkt als eine Schöpfung des Künstlers Oliver Laric). Beide Künstler praktizieren eine Verschiebung von Autorschaft und führen Attacken gegen das Ideal des ›Originals‹. Nicht von ungefähr gehören Anzeigen wegen Piraterie und Rechtsstreits für Laric zum künstlerischen Tagesgeschäft. Das Museum mag weiterhin der Ort sein, an dem wertvolle Dinge für die Nachwelt gesammelt, konserviert und bewahrt werden. Der primäre Ort der Rezeption und Distribution von Kultur jedoch ist heute zweifellos das Internet. Dinge, die bisher ein Schattendasein in den wenig frequentierten Flügeln des Museums führten, feiern hier überraschende Erfolgsgeschichten. Seit der Einführung des Web 2.0 erweitert sich dabei die postmoderne Geste der Appropriation um eine neue Dimension der Partizipation.⁴¹⁶

Teilnahme und Teilhabe gehörten zu den großen Versprechen des Web 2.0. Dass dieses auch Gefahren barg, kristallisierte sich an einem Objekt rein digitalen Ursprungs, das in die Sammlung des Londoner Victoria & Albert Museum einging.⁴¹⁷ Die ›Liberator Gun‹ ist eine kleine Handfeuerwaffe, die 2013 von Cody Wilson designt wurde und fast vollständig per 3D-Ausdruck hergestellt werden kann (die Konstruktion erfordert neben den 3D-gedruckten Teilen lediglich einen handelsüblichen Nagel). Von der Open-Source-Hardware-Organisation DEFCAD online gestellt, entzündete sich an der Liberator Gun ein Rechtsstreit über den Zugang zu Waffen, die Freiheit von Open-Source-Gütern und die Kontrollgewalt von Nationalstaaten. Mit etwas Fantasie mögen wir in dem unscheinbaren Objekt aus weißem Kunststoff einen späten Abkömmling jenes Knochens erkennen, mit dem Kubricks »2001. A Space Odyssee« den Übergang des Menschenaffen zum ›homo Faber‹ inszenierte. Aus technikgeschichtlicher Perspektive wiederum ist die Liberator Gun ein Resultat der CAD-CAM-Technologien (Computer Aided Design & Manufacturing) wie sie sich in den 1990er Jahren etablierten. Das Victoria & Albert Museum ist im Besitz der STL-Datei des Objekts

sowie einiger Ausdrücke. In den Vitrinen des Museums liegt damit gewissermaßen eine Kopie (»a re-articulation in visually haptic form of the original [...] prototype«⁴¹⁸) während das eigentliche »Original« auf einem Server gespeichert ist. Die Akquise der »Liberator Gun« durch das V&A zeugt von einem gesteigerten Bewusstsein für die Bedeutung computergenerierter Artefakte als Teil zeitgenössischer materieller Kultur.

In »Taking the Lid off the Utah teapot. The Materials of Computer Graphics« (2012) setzt sich die Kunsthistorikerin Ann-Sophie Lehmann dafür ein, die Bedeutungen der neuen Objektkategorie in ihren technischen, kulturellen und soziologischen Implikationen zu erforschen. Einen wichtigen Ansatzpunkt für ihre Forderung findet sie in der These, dass CAD-Gestaltungsprozesse der Modellierung von Objekten auf einer Töpferscheibe nicht unähnlich seien. Der Architekturhistoriker Mario Carpo unterscheidet die neuen CAD-CAM-Technologien sowohl von traditionellen Reproduktions-, als auch von Entwurfstechniken: »[...] today's digital designers are no longer working on notations of objects, but on interactive avatars (or informational models) of the objects themselves. [...] CAD-CAM applications are responsive tools for designing and making at the same time, *not recording tools* [Herv. d. Verf.] for scripting a final but inert set of design instructions.«⁴¹⁹ Die Kulturgeschichte digitaler Artefakte führt Lehmann auf den so genannten »Utah Teapot« zurück – eines der ältesten und bekanntesten 3D-Modelle der Computergrafik. Martin Newell entwickelte das CAD-Objekt 1975 im Rahmen seiner computergrafischen Forschungsarbeit an der Universität von Utah. Die Idee, eine Teekanne der Marke Melitta als Modell zu wählen, verdankte er seiner Frau Sandra Newell. Da es sich um ein relativ schlichtes Objekt mit interessanten Details handelte, erwies sich die Kanne als perfektes Testobjekt der sich entwickelnden 3D-Computergrafik. Innerhalb der Szene gilt der Utah Teapot inzwischen als eine Ikone der Computergrafik-Geschichte – und ein als ein beliebtes

›Easter Egg‹: Rendering-Softwares stellen die Kanne neben den üblichen geometrischen Körpern als Ausgangsform bereit; der Bildschirmschoner-Klassiker »Tubes« überrascht (wenn man lange und scharf genug auf das sich stetig neu formende Rohrgeflecht schaut) gelegentlich mit einer kleinen Teekanne an den Nahtstellen seiner Rohre. Lehmann spürt eine Überfülle solch augenzwinkernder Verweise auf. Den Utah Teapot zu benutzen bedeute, so Lehmann, die Geschichte der Computergrafik zu kennen – und sich bewusst in diese einzuschreiben.⁴²⁰ Die Teekanne, die Newell für sein Rendering im Jahr 1975 Modell stand, wird heute im Computer History Museum im kalifornischen Mountain View aufbewahrt.⁴²¹ Wie sind neuartige Objekte dieser Art einzuordnen? Kriterien, wie wir sie normalerweise anwenden, um über physische Dinge zu sprechen, scheinen bei digitalen Artefakten ins Leere zu greifen (Hamid Ekbia zufolge haben sie eine unklare Ontologie⁴²²). Jede mediale Veränderung affiziert die Beziehung zwischen Subjekt und Objekt, und so etablieren Digitalisierung und Internet auch neue Konzepte der Dinglichkeit und Materialität.

Kunst-Trend Post-Internet 14.4

Wie die oben skizzierten Projekte zeigen, ist die Frage der Dinglichkeit im Raum des Digitalen im vergangenen Jahrzehnt vermehrt zum Gegenstand künstlerischer Reflexion geworden. Um 2010 begann eine Reihe von Künstler:innen damit, das Label ›Post-Internet‹ zu lancieren und damit die Aufmerksamkeit der Kunstwelt zu erregen. Melissa Gronlund verortet den Beginn der Bewegung in den kulturellen Metropolen New York, London und Berlin. Die junge Künstler:innen-Generation beanspruchte, auf eine ›irreversible Zeitenwende‹ zu reagieren und ließ sich dabei von Diskurstrends wie Accelerationism, Speculative Realism und Object-Oriented Ontolo-

gy inspirieren.⁴²³ In Anbetracht der eigentlich viel subversiveren Net-Art-Bewegung war es eine gewisse Geschichtsvergessenheit (sowie eine bessere Kompatibilität mit den Ansprüchen des Galerieraums), die dem Erfolg von Post-Internet in die Hände spielte. Bereits in den 1990ern hatte die sogenannte »Net.Art« Digitalität und Vernetzung künstlerisch reflektiert. Dabei verfuhr sie mit einem geschärften Gespür für Ortsspezifität: Netzkunst war computergeneriert, machte das Digitale zum Sujet – und das Internet zum privilegierten Ort ihrer Rezeption. Die Vertreter:innen der Net.Art setzten auf die demokratischen Potentiale des World Wide Web als öffentlichem Raum, zogen Websites dem White Cube vor und verweigerten die Hervorbringung kommodifizierbarer Kunstobjekte. Im Gegensatz zum subversiven Habitus der Net.Art gerierte sich Post-Internet in Hinblick auf ihre Vermarktbarkeit weitaus geschmeidiger. Gronlund zufolge war ein Gleiten zwischen Plattformen und Medien ein typisches Merkmal der Post-Internet-Ausstellungspraxis: »Medium loses its importance, as work appears in one medium only to migrate to another in a different exhibition context [...].«⁴²⁴ Mit wachsendem Erfolg ging es bald darum, diskursive Claims abzustecken. Arnie Vierkant erinnert sich, dass Marisa Olson und der Kunstkritiker Gene McHugh den Begriff »Post-Internet« zwischen 2009 und 2010 als Titel eines Blogs verwendeten.⁴²⁵ Olsons Artikel »Postinternet. Art after the Internet« erschien 2011. Zwei Jahre später publizierte Frieze Magazine eine Künstler:innen-Umfrage zur Definition des Begriffs, der inzwischen zum Buzzword der Feuilletons geworden war.⁴²⁶ Als Endpunkt des Hypes gilt 2016, das Jahr der von der Künstlergruppe DIS kuratierten 9. Berlin Biennale, nach welcher der Begriff bei vielen Kunstkritiker:innen in Ungnade fiel. Eine Kanonisierungsbemühung erfolgte daraufhin unter anderem 2018 durch das ICA Boston mit »Art in the Age of the Internet, 1989 to Today«.⁴²⁷

Schon 2004 hatte Hal Foster in »An archival impulse« auf das uneingelöste Potenzial hingewiesen, welches das Internet im

Hinblick auf die künstlerische Auseinandersetzung mit dem Archivischen berge.⁴²⁸ Als Foster kurz nach der Jahrtausendwende über das Archiv-Paradigma schreibt, hat er allerdrings vorwiegend Kunstprojekte der 1990er im Blick. Tatsächlich müssen wir uns nur an die verhältnismäßig konservative kuratorische Strategie erinnern, mit der »Spinnwebzeit« die neuen Ökonomien des Internets in den Ausstellungsraum brachte, um den Hang des beginnenden 21. Jahrhunderts zum Analogen nachzuvollziehen. Doch als Claire Bishop die von Foster angedeutete »verpasste Chance« in ihrem Artforum-Artikel »Digital Divide. Contemporary Art and New Media« 2012 noch einmal wiederholte, hatten sich die Dinge geändert.⁴²⁹

Von der aufstrebenden Generation der Post-Internet-Künstler:innen erntete die Autorin scharfe Kritik. Ein Werk Ed Atkins' (* 1982 in Oxford) ist gut geeignet, den Übergangsmoment zwischen den archivarisches Praktiken des ausgehenden 20. und beginnenden 21. Jahrhunderts zu illustrieren. »The Trick Brain« (2012) ist ein frühes Werk des mittlerweile etablierten britischen Künstlers und innerhalb seines Œuvres, das vorwiegend im Medium der Computer-Animation operiert, als Found-Footage-Video eine Ausnahmeerscheinung. Atkins bedient sich Filmmaterials aus einem kurzen Dokumentarfilm von Fabrice Maze, der weiter oben bereits Erwähnung fand: »L'Oeil à l'état sauvage. L'Atelier d'André Breton« war 2003 anlässlich der Versteigerung des Nachlasses André Bretons im Fernsehen ausgestrahlt worden.⁴³⁰ Die Aufnahmen des Fernsehbeitrags waren im Jahr 1994 in Bretons Pariser Atelier in der Rue Fontaine 42 entstanden. Wir erinnern uns: Von 1922 bis zu seinem Tod 1966 hatte Breton in dieser Wohnung gelebt und über Jahrzehnte eine beispiellose Sammlung von Kunstwerken, Kultobjekten und Flohmarkt-Trouvaillen angehäuft. Mit einer geisterhaft schwebenden Kamerafahrt dokumentierte Maze die Räume der verwaisten Wohnung und die dort der Rückkehr Bretons harrenden Dinge. Dieses Filmmaterial schneidet Atkins rhythmisch und fügt einen poetischen

Monolog hinzu – eine geschmeidige Männerstimme, welche die sinnliche Anziehungskraft des surrealistischen Objekt-Kosmos mahnend beschwört. Von Spuren körperlicher Präsenz ist da die Rede – von Schwere und rauen Texturen: »Silk flowers soaked in cheap perfume [...]. An egg, the shell of which the texture of sandpaper. – As opposed to the ubiquitous glassy nothing of contemporary haptics.«⁴³¹ In einer mitunter beklemmend evokativen Sprache beschwört Atkins einen Sinn für Materialität, der – wie der Künstler in einem Interview erklärt – einer inzwischen vergangenen Ära angehöre. Die elfminütige Videoarbeit wurde erstmals auf der Biennale von Venedig im Rahmen der Gruppenausstellung »The Encyclopedic Palace« (2013) gezeigt.⁴³² Wenn Atkins' »Trick Brain« in diesem Kontext ein Schlaglicht auf die Sammlung André Bretons warf, dann nicht nur, um sich von einer vergangenen Ära dinglicher Materialität zu verabschieden: es ging genauso auch darum, die Potentiale einer surrealistischen Reflexion auf die Welt der Dinge für die digitale Ära zu erschließen. Damals wie heute, so könnte man sagen, steht die Wirklichkeit zur Disposition – doch jetzt unter dem Einfluss des Digitalen, welches unseren Alltag, unser Sozialleben und Imagination transformiert.

Unweit des Videos von Ed Atkins kündigte eine messestandartige Installation Mark Leckey's Großprojekt »The Universal Addressability of Dumb Things« an. Hinter dem kryptischen Arrangement aus Pappaufstellen, LED-Screens und Promotion-Videos verbarg sich ein in Arbeit befindliches Ausstellungsprojekt, welches eine Kontaktaufnahme mit der Welt der Dinge verhandelte, wie sie unter den Bedingungen des Digitalen möglich wird. Leckey (* 1964 in Birkenhead, Großbritannien) interessiert sich für unseren körperlich-sinnlichen Bezug zu physischen Objekten unter den Bedingungen einer zunehmend medial vermittelten Realitätserfahrung. Der Künstler selbst spricht von einem »fetischistischen« Verhältnis zu den Dingen, das sein Werk antreibe: »I'm always looking for the effect that things have on me, that's why I make art [...]. Thinking about things

in terms of what idols do, or fetishes, or totems«. ⁴³³ In einem Interview verweist der Künstler auf die Autistin Amanda Baggs als eine Inspiration seiner Arbeit. Baggs war 2007 mit einem YouTube-Video zu einiger Bekanntheit gelangt, das von CNN aufgegriffen wurde, nachdem es eine Million Klicks erreicht hatte. Das Video »In my Language« ⁴³⁴ stellt die Wirklichkeitserfahrung der Autistin als eine innige Verschränkung zwischen Ich und Welt dar, welche von extremer Rezeptivität und einer hochsensiblen Einfühlung in ihre dingliche Umgebung gekennzeichnet ist. Nach ihrem Vorbild also performativ Leckey ein animistisches Verhältnis zu den Dingen: Er sammelt Dinge, zu denen er eine magische Resonanz empfindet, oder versetzt sich in einen zu Bewusstsein erwachten Hightech-Kühlschrank hinein (und gibt vor, Kühlmittel-Gas zu inhalieren).

Ein ganz eigenes Referenzsystem entwickelnd, das Bezüge zwischen Konsumkultur, Neurodiversität, Technoanimismus und seiner eigenen Biographie spinnt, freundet sich Leckey – im Dialog mit den Dingen – mit einer digitalisierten und animierten Realität an. Im Folgenden sollen einige Arbeiten Leckeyes näher betrachtet werden, die Finden und Sammeln sowie die transformativen Kräfte des Digitalen auf eine Weise inszenieren, die für die vorliegende Arbeit aufschlussreich ist. »Im Endergebnis«, so schrieb Baudrillard in »Das System der Dinge« (1968), »sammelt man immer nur sich selbst«. ⁴³⁵

Anmerkungen Kapitel 14 – Digitales Zeitalter

- 379 Julieta Aranda, Brian Kwon Wood und Brian Vidokle schreiben:
»[...] we are being faced with more and more – not just information, but the world itself. And a very particular world that has already become part of our consciousness.«
Aranda 2015, S. 5.
- 380 McLuhan 1994, S. 147.
- 381 Aranda 2015, S. 9.
- 382 Seeman 2014, S. 62.
- 383 Amazon patentierte ›Anticipatory Shipping‹ im Jahr 2013. URL: <https://patents.google.com/patent/US8615473B2/en> (Stand: 01.01.2023).
- 384 Rifkin zit. nach Halpern 2014, ohne Seite.
- 385 Vgl. Halpern 2014, ohne Seite.
- 386 Mitchell 2005, S. 150. Mitchell fügt hinzu, dass (wie Alan Sekula beobachtete) die tatsächliche Geschwindigkeit der Warenzirkulation auf diesem Planeten allerdings heute auch nicht schneller sei als im Jahr 1900.
- 387 Lehmann 2012, S. 172.
- 388 Renfrew 2003, S. 185–86.
- 389 Vgl. zum Beispiel Pierre Lévy:
»L'Intelligence Collective. Pour une Anthropologie du Cyberspace« (Paris 1997). Der Begriff geht auf das Wort ›Kybernetik‹ zurück (und deren Begründer Norbert Wiener). In den allgemeinen Sprachgebrauch floss das Schlagwort ›Cyberspace‹ insbesondere durch William Gibsons Science-Fiction-Roman »Neuromancer« (1984) ein.
- 390 Das erste Transatlantik-Telefonkabel ging 1956 in Betrieb: Das sogenannte TAT-1 verband Schottland mit Kanada, wodurch erstmals ein direkter Telefonverkehr zwischen Europa und Nordamerika möglich wurde (es konnten sechsendreißig Telefongespräche gleichzeitig zwischen der alten und der neuen Welt geführt werden). In den 1960ern kam als Konkurrenztechnologie die Übertragung per Satellit hinzu, und die Ära der Kabelübertragung schien zu enden. Doch die Entwicklung der Glasfasertechnologie machte das Unterseekabel wieder attraktiv, da es eine viel schnellere Datenübertragung erlaubte. Seit Mitte der 2010er Jahre spürt der amerikanisch Künstler Trevor Paglen mit Kamera und Tauchausrüstung die Landungsstellen jener Unterseekabel auf, die die physische Infrastruktur des Internets ausmachen (insbesondere jene Orte, an denen diese von Geheimdiensten wie der NSA angezapft werden).
- 391 Mitchell 2005, S. 201.
- 392 »Thing theory is a branch of critical theory that focuses on human-object interactions in literature and culture. [...] The theory was largely created by Bill Brown, who edited a special issue of Critical Inquiry on it in 2001 [...].« URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Thing_theory (Stand: 01.01.2023).
- 393 Brown 2015, S. 57.
- 394 Vgl. Stakemeier 2014, S. 167.
- 395 »A by-product of the Pictures generation critique was to entirely remove the idea of media support for the image, such that it could function even more free-floatingly as image. This is perhaps obvious in thinking of postmodernism's fascination with the world of images, but this notion proves an important step in the illusion of immateriality that emerges within digital culture.« Gronlund 2017, S. 30.

- 396 Augmented Reality (AR) nutzt die Smartphone-Kamera, um dem menschlichen Gesicht und der Umgebung Filter, Masken und digitale Überlagerungen hinzuzufügen. Die ersten AR-Filter wurden 2015 auf Snapchat eingesetzt. 2017 führte Instagram AR-Applikationen ein.
- 397 Stakemeier 2014, S. 177.
- 398 Jochen G. Fuchs: »25 Jahre E-Commerce: Das war der erste Verkauf in einem Onlineshop.« URL: <https://t3n.de/news/e-commerce-25-erster-verkauf-onlineshop-marktplatz-1187378/> (Stand: 01.01.2023).
- 399 Vgl. Sebastian Rupley: »Meet the Buyer of the Broken Laser Pointer«. URL: <https://www.ebayinc.com/stories/news/meet-the-buyer-of-the-broken-laser-pointer/> (Stand: 01.01.2023).
- 400 Chris Anderson, der Herausgeber des Onlinemagazins Wired, entwickelt diese Theorie in seinem Buch »The Long Tail: Why the Future of Business Is Selling Less of More« New York 2006.
- 401 »Spinnwebzeit – Die eBay-Vernetzung«, September 2005 bis Januar 2006, MMK Frankfurt am Main.
- 402 Man denke an Hans Bellmer, Brassais Schaufenster-Fotografie, und nicht zuletzt an die spaliertehenden Schaufensterpuppen der »Rue surréaliste« (eine Installation innerhalb der »Exposition internationale du surréalisme«, 1938).
- 403 »Sad Hetero World«, Galerie Gillmeier Rech, Berlin, 2013.
»Falling for Stones«, Art Museum University of Toronto, Canada, 2015. »Regular Expressions«, 221A, Vancouver, Canada, 2016. Über das Projekt wurde 2014 intensiv berichtet. Vgl. Daniel Horn: »This is not an Orange«, in: Texte zur Kunst (Nr. 93, März 2014), S. 229. Zachary Kaplan: »You are Like A Sexy Sphinx. Lindsay Lawson on loving spam«, URL: <https://rhizome.org/editorial/2014/jan/17/you-are-sexy-sphinx-lindsay-lawson-love-and-spam-s/> (Stand: 01.01.2023).
- 404 Im Rahmen des Projekts entstanden unter anderem folgende Arbeiten: »Bunny_rrbt likes you«, Digitaldruck, 2013. »The Smiling Rock«, Lesung eines unfertigen Filmskripts im Rahmen der Ausstellung »Lindsay Lawson. Sad Hetero World«, Galerie Gillmeier Rech, Berlin, 2014. »The Real Smiling Rock Last Updated 11-06-2015«, HD-Video (24 min), 2015. »Smiling Rock Screen Test«, Video auf 16mm-Film transferiert (2 min, Loop), 2015. »The Real Smiling Rock« Installation (Text und Stein in Vitrine), 2016. »The Real Smiling Rock«, Kurzfilm, 2016.
- 405 Lindsay Lawson, »The Real Smiling Rock Last Updated 11-06-2015« (HD-Video, 24 Min.), 2015. URL: <http://lindsaylawson.com/work/the-real-smiling-rock-last-updated/> (Stand: 01.01.2023).
- 406 Ebd.
- 407 »The [eBay] listing allowed many people to own the smiling rock in the sense that the eBay Watch List is a kind of virtual collection of objects. My Watch list of full of things I will never buy, but simply want to bookmark for the possibility of a collection.« URL: <http://lindsaylawson.com/work/the-real-smiling-rock/> (Stand: 01.01.2023).
- 408 Die rein virtuelle Instagram-

- Persönlichkeit Miquela Sousa (@ilmiquela) ist mit derzeit 2,7 Millionen Followers das perfekte Insta-Girl aus Los Angeles: Sie isst Pizza, trinkt Smoothies mit Freunden (und trägt dabei Chanel, Prada und Vetements), hat zahlreiche Werbedeals, zwei Singles veröffentlicht und wird zu beliebten Events eingeladen. Hinter Miquela verbarg sich ursprünglich das kalifornische Unternehmen Brud. Indessen nimmt die Population virtueller Influencer zu: Shudu Gram ist ein fiktives schwarzes Instagram-Modell, Liam Nikuro ein japanischer Influencer, und YouPorn stellte 2019 Jedy Vales als virtuelle Markenbotschafterin vor.
- 409 Die 2012 in Japan ins Leben gerufenen »Internet Yami-Ichi«-Märkte sind subkulturelle Kleinkunstmessen für Internet-inspirierte Kuriositäten und finden an verschiedenen Orten der Welt statt (2014 gastierte der Yami-Ichi auf der Berliner Transmediale). Offizielle Website: yami-ichi.biz
- 410 Vgl. »Back Streets of the Internet« (Video von WKtokyo, 2013). URL: <https://www.youtube.com/watch?v=mjWJsE7B1cs> (Stand: 01.01.2023).
- 411 Am Ende der Debatte (welche den Übergang von Internet Protocol Version 4 zu IP-Protokoll Version 6 markierte) stand übrigens die Feststellung, dass selbst dann, wenn man jedem Kieselstein der Erde eine IP-Adresse gäbe, sich der Pool der verfügbaren Adressen dadurch nicht verbrauchen würde.
- 412 Die Megascans Scan Library des schwedischen Unternehmens Quixel umfasste 2019 über zehntausend Einträge. URL: <https://quixel.com/megascans> (Stand: 01.01.2023).
- 413 Buchli 2016, S. 151.
- 414 Vgl. Filippo Tommaso Marinetti: »Manifest des Futurismus«. Erschienen in: Le Figaro, Paris, 20. Februar 1909.
- 415 Es existieren verschiedene Versionen: Oliver Laric, »The Hunter and His Dog«, 2019, (Harz, Pigment, Stahl-Sockel), 90 × 66 × 6 cm. Oliver Laric, »The Hunter and His Dog«, 2015 (Polyurethan, Jade-, Bronze- und Aluminiumpulver, Pigment, Stahl-Sockel), dreiteilig, je 90 × 66 × 6 cm.
- 416 Melissa Gronlund stellt fest: »The copy and paste culture of the internet is [...] about participation, enabled by a sense of freedom and agency in regards to the image, text, or object [...]«. Gronlund 2017, S. 50–51.
- 417 »The Liberator« (Handfeuerwaffe). Ursprungsort: Texas. Datierung: 2013 (ausgedruckte STL-Datei). Designer: Cody Wilson. Archivnummer: CD.40–2014. Sammlung: »Rapid Response Collecting«. URL: <http://collections.vam.ac.uk/item/O1300645/the-liberator-hand-gun-wilson-cody-mr/> (Stand: 01.01.2023).
- 418 Buchli 2016, S. 58. Sich am Begriff des »Prototyps« abarbeitend, unternimmt Buchli hier eine Engführung zwischen dem immateriellen Code und der christlichen Ikone.
- 419 Carpo 2011, S. 35.
- 420 Vgl. Lehmann 2012, S. 174.
- 421 »The Utah Teapot« (Teekanne). Ursprungsort: Deutschland. Datierung: ca. 1974. Designer: Melitta. Archivnummer: X398.84. Sammlung: »Ephemera/Other«. URL:

- <https://www.computerhistory.org/collections/catalog/X398.84>
(Stand: 01.01.2023).
- 422 Vgl. Ekbia 2009, S. 2554.
- 423 »The notion of the immense, irrevocable, and universal paradigm shift that has been accomplished by the ubiquity of digital and communication technologies forms part of the controversy over ›post-internet art‹ [...].« Grönlund 2017, S. 5.
- 424 Grönlund 2017, S. 2.
- 425 Vgl. Vierkant 2010, S. 3.
- 426 Vgl. »Beginnings + Ends«, Frieze, 2013. URL: <https://www.frieze.com/article/beginnings-ends>
(Stand: 01.01.2023).
- 427 »Art in the Age of the Internet, 1989 to Today«, Februar bis Mai 2018, ICA Boston, USA. Zu den ausgestellten Künstler:innen zählten unter anderem Cory Arcangel, Ed Atkins, Camille Henrot, Josh Kline, Oliver Laric, Mark Leckey, Trevor Paglen, Sondra Perry, Jon Rafman, Pamela Rosenkranz, Hito Steyerl und Amalia Ulman. URL: <https://aiai.icaboston.org/>
(Stand: 01.01.2023).
- 428 »But in most archival art the actual means applied [...] are far more tactile and face-to-face than any Web interface. The archives at issue here are not databases in this sense; they are recalcitrantly material, fragmentary rather than fungible, and as such they call out for human interpretation, not machinic reprocessing.« Foster 2004, S. 4–5.
- 429 Bishop schreibt: »My point is that mainstream contemporary art simultaneously disavows and depends on the digital revolution, even – especially – when this art declines to speak overtly about the conditions of living in and through new media. But why is contemporary art so reluctant to describe our experience of digitized life?«
Bishop 2012, S. 440–441.
- 430 Fabrice Maze, »L'Œil à l'état sauvage. L'Atelier d'André Breton«, 2003, TV-Dokumentation, produziert von Aube & Oona Elléouët-Breton, Seven Doc und Arte.
- 431 Ed Atkins: »The Trick Brain – working script« (2012).
- 432 »The Encyclopedic Palace«, 2013 im Rahmen der 55. Biennale von Venedig, kuratiert von Massimiliano Gioni. Siehe auch: »Biennale Arte 2013 – Ed Atkins« YouTube-Video, Interview mit Ed Atkins im Rahmen der 55. Biennale von Venedig. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=RiDLzDr0KKY> (Stand: 01.01.2023).
- 433 Mark Leckey: »Transformed by the digital Realm«. Talk in The Bluecoat, am 10. April 2013. URL: <http://www.thedoublenegative.co.uk/2013/04/mark-leckey-transformed-by-the-digital-realm/>
(Stand: 01.01.2023).
- 434 Amanda Baggs »In my language« (Video, 2007). URL: <https://www.youtube.com/watch?v=JnylM1hI2jc>
(Stand: 01.01.2023).
- 435 Baudrillard 1991, S. 116.

Fallstudie: 15 Mark Leckey

Fetisch, Totem, Phantom Object 15.1

Zunächst einmal zeichnet sich das Œuvre Mark Leckeys durch eine verwirrende mediale Diversität aus. Es reicht von ethnographischen Videoarbeiten (wie »Fiorucci Made Me Hardcore« von 1999), über Pappaufsteller- und LED-Display-Installationen, bis hin zu Lecture- und Sound-Performances. Das mediale Gleiten seiner Installationen lässt jedoch wiederkehrende Motive erkennen. Bezüge spinnend zwischen Techno und Technikgeschichte, Animismus und Animation, Branding und Totemismus, spürt Leckey Spuren vormoderner Objektrelationen in den Pop- und Subkulturen auf, denen er sich biographisch verbunden fühlt. Methodisch lässt sich Leckeys Werk wohl am prägnantesten unter dem Aspekt der »Appropriation« fassen.

Immer geht es um Objekte, die den Künstler *betreffen* und in ihren Bann ziehen: Dinge, die einmal als identitätsstiftend erfahren wurden und die Bedeutung persönlicher Totems oder Fetische annehmen. Griffin erklärt: »As Leckey's early Film Fiorucci Made Me Hardcore [...] asserted in its title, brands are totems around which communities convene, and consumer goods are transformative talismans.«⁴³⁶ Dabei rangieren Konsumkultur, Kunst und natur- oder kulturhistorische Relikte gleichwertig nebeneinander. So zählen zu den dinglichen Protagonisten seiner Werke neben Skulpturen von Jacob Epstein, Jeff Koons und Louise Bourgeois ein High-Tech-Kühlschrank der Marke »Samsung«, eine Trommel der Marke »Pearl Vision«, und das Fragment einer viktorianischen Dampfmaschine.⁴³⁷

Interpretationsschlüssel ist dabei immer Mark Leckey selbst und sein affektives Verhältnis zu den Dingen, das die Auswahl all dieser heterogenen Objekte motiviert hat.

Im Zentrum seiner »Big Box Actions«, beispielsweise, stehen museale Objekte unterschiedlichster Art.⁴³⁸ Hier stellt der Künstler Skulpturen und Relikten, die ihm als unzugänglich, rätselhaft, anachronistisch, oder deplatziert erscheinen, eine monolithische Lautsprecheranlage gegenüber. Seine Wahl der Epstein-Statue für »Big Box Statue Action« (2003) erläutert der Künstler wie folgt: »I've been going to Tate Britain for a long time, and it's always there. They're always shunting it around, they're never quite sure where to put it. I always found it very alienating... It has this power and bulk, and it's such an obstinate thing.«⁴³⁹ Leckey scheint die stummen Dinge nicht nur dazu aufzufordern (um Benjamins berühmte Formel zu zitieren) den »Blick aufzuschlagen«, sondern ihnen durch eine frontale Beschallung mit Synthesizer-Sounds gar eine Antwort entlocken zu wollen. Immer wieder geht es ihm um die Ansprechbarkeit der Dinge, welche er mal in musikalischen Beschwörungritualen, mal per Green Screen-Technologie, und mal per 3D-Scan (im doppelten Sinne des Wortes) »animiert«. Der Lautsprecher-Monolith der »Big Box Statue«-Aktionen wurde 2013 seinerseits Teil von »The Universal Addressability of Dumb Things« – eines Gesamtkunstwerks in Form einer Ausstellung. Das Projekt ging aus einer Einladung der Ausstellungsproduktionsfirma »Hayward Touring« hervor, die Leckey gewissermaßen eine kuratorische Carte Blanche gab. Auf diese Einladung reagierte der Künstler mit einem Ausstellungsexperiment, welches von einer Sammlung im Internet gefundener jpegs seinen Ausgang nehmen sollte. Drei Jahre lang zog Leckey Bilder möglicher Exponate aus dem Netz, woraufhin die abgebildeten Objekte für die Ausstellung ausfindig gemacht wurden. In einem Promotion-Video, das selbst als Teil des Gesamtkunstwerks zu verstehen ist, erklärt der Künstler sein Konzept.

Um Museen für »The Universal Addressability of Dumb Things« zu gewinnen, setzt Leckey 2010 einen Pitch in Form eines YouTube-Videos auf.⁴⁴⁰ Der Künstler machte 2013 eine neue Version des Videos, die in »The Encyclopedic Palace« als Bestandteil der bereits erwähnten messestandartigen Installation zu sehen war: In »Prop4aShw«⁴⁴¹ stimmt Leckey einen beschwörenden Monolog an, während eine Found-Footage-Kompilation aus verschiedenen Quellen zusammengetragener 3D-Animationen als »stream of consciousness« an unseren Augen vorbeizieht. Die kurzen Videoclips suggerieren eine magisch-belebte, selbsttätige Dingwelt: Da ist ein »Wandernder Felsen«, dessen mysteriöse Eigenbewegung eine lange Spur in den staubigen Boden des Death Valley gezeichnet hat und ein computeranimierter Turnschuh, der kaum merklich atmend von einem unheimlichen Eigenleben beseelt scheint. Ein Ausschnitt aus einem Toyota-Werbespot, in dem das Auto eine gläserne Barriere durchbricht, etabliert eine eingängige visuelle Metapher für den von Leckey angestrebten Grenzverkehr zwischen den Zonen der Realität und Virtualität. Und da ist das 3D-Modell einer Hand, die noch im Prozess ihres Renderings spielerisch ihre Greifmuskeln flexiert. Leckey verkündet in beschwörendem Tonfall: »This is a proposal for a show that will be populated by things that have one foot in this world, and one in another. [...] I picture two prosthetic arms – one ancient, one modern – reaching out as far as they can, to grasp all that there is in the world.«⁴⁴² Zum Abschluss des knapp vierminütigen Videos konkretisiert der Künstler sein kuratorisches Konzept mittels einer Serie möglicher Ausstellungstitel (darunter »Techgnosis« und »Phantom Objects from the Long Tail«) und einer Photoshop-Collage. Letztere versammelt – als Antizipation einer Ausstellungsansicht – einige mögliche Exponate vor einem Green-Screen-Hintergrund. Leckey's Zeigefinger deutet auf die digitale Collage als er abschließend erklärt: »This is a proposal for a show that will bring about the transition of these mock-ups and turn them into real-world things.«⁴⁴³

In einem Vortrag in Nottingham im Jahr 2013 setzt Leckey sein Vorhaben in Bezug zu André Bretons Aufforderung, »traumgeborene Objekte« in die Wirklichkeit des Wachlebens zu überführen.⁴⁴⁴ Diese historische Bezugnahme mag punktuell und assoziativ bleiben, doch lässt Leckeys Ausstellung eine Affinität zum Projekt Bretons insofern erkennen, als es beiden Künstlern darum geht, zwei distinkt erscheinende Realitäten miteinander physisch in Kontakt zu bringen. Leckey greift darüber hinaus Bretons Begriff des »objet fantôme« auf und überträgt ihn auf den Topos des Cyberspace: »So, to curate this show, I'm looking for what's called a »thin place«: A place where the boundary between the actual and virtual worlds is especially thin. [...] I've been searching for these phantom objects that hang over between the material world and [...] the immaterial arena of cyberspace [...].«⁴⁴⁵ Was für Breton die Sphäre des Traums war, ist für Leckey die digitale Sphäre. »The Universal Addressability of Dumb Things« lässt sich in diesem Sinne als ein Experiment deuten, in dem es darum geht, zwei als gleichwertig erfahrene Wirklichkeiten einander anzunähern. Die von Leckey kuratorisch zusammengestellten »dumb things« fungieren dabei als Bindeglieder, in denen sich die neuen Gesetzmäßigkeiten einer technisch animierten Wirklichkeit greifbar konkretisieren. Im Folgenden soll betrachtet werden, wie Leckey das Changieren seiner Objekte zwischen den Sphären kuratorisch inszeniert. Für uns wird dabei zudem von Interesse sein, wie er die Möglichkeiten digitaler Technologie (3D-Scans und -Animation) einsetzt, um mit einer nunmehr zum Leben erweckten Dingwelt in Dialog zu treten.

Leckeys Wunderkammer 15.2

2013 tourte »The Universal Addressability of Dumb Things« durch Großbritannien und gastierte in Liverpool, Nottingham und Bexhill-

on-Sea.⁴⁴⁶ Die Exponate seiner Ausstellung präsentierte Leckey in bühnenhaften Settings, die den Photoshop-Collagen aus »Prop4AShw« zum Verwechseln ähnlich sahen. Wie in Foto- oder Filmstudios waren Leckeyes Objekte auf Podeste gelagert, welche ihrerseits vor fotografisch bedruckten Leinwänden, Green Screens, sowie blauen oder roten Chroma Key Bays arrangiert waren. Auf diese Weise wurde der ursprüngliche Bezug seiner Exponate zum Medium des Bildes (die Fotostudio-Hohlkehle als Ort der Bildwerdung) und der von Green Screens implizierten »digitalen Sphäre« auch im Ausstellungsraum erfahrbar. Thematisch war die Ausstellung in die Bereiche Mensch/Tier/Maschine untergliedert.

Auf den ersten Blick reproduzierte Leckeyes Kategorisierung damit die wissenschaftliche Trennung zwischen Anthropologie, Naturkunde und Technologie, doch wurde dieses Klassifikationssystem von den Exponaten systematisch unterwandert. Zunächst einmal ist das Auftreten von Chimären und »Zwitterobjekten« augenfällig, die klare Unterscheidungen zwischen Mensch, Tier und Maschine verunklären. Eine Alraune-Wurzel ähnelt einer menschlichen Figur, während anthropomorphe technische Objekte (eine Helm-Requisite des Charakters »Cyberman« aus dem Film »Dr. Who«) dasselbe Muster an den Schnittstellen der Kategorien Mensch und Maschine durchspielen. Leckeyes Sammlung operiert dabei gemäß einer Logik suggestiver Gegenüberstellungen. Ein wissenschaftliches Demonstrationsmodell der Reflexe einer Katze von 1940 scheint die neuesten tierähnlichen Roboter zu antizipieren, wie sie derzeit von Boston Dynamics entwickelt werden.⁴⁴⁷ Das Katzen-Sujet kehrt als Subnarrativ seinerseits mehrfach wieder. So findet sich eine mumifizierte Katze aus dem Jahr 30 v. Chr. in der Ausstellung, sowie ein riesenhaftes aufblasbares Abbild des Cartoon-Charakters »Felix the Cat«. An ihm hatte Leckey im Rahmen der Lecture Performance »Cinema-in-the-Round« die Anfänge der Bewegtbild-Technologie illustriert.⁴⁴⁸ Das Thema »Maschine« indessen setzt sich in Exponaten

wie einem Minicomputer aus den 1980ern, einer von Miroslav Tichy aus Abfällen gebastelten Kamera, und Maschinen-Zeichnungen von Autisten fort.⁴⁴⁹

Das Motiv der Hand, welches bereits im »Prop4aShw« als zentrale Metapher präsentiert worden war (>I picture two prosthetic arms – one ancient, one modern<), griff die Ausstellung in Form zweier Objekte auf, zwischen denen sich der historische Horizont auftat, den Leckey mit seiner Sammlung zu evozieren suchte: Neben einer hochmodernen Handprothese von Touch Bionics war ein originales Handreliquiar aus dem 13. Jahrhundert zu sehen – die Konnotation des >Greifens< verschränkte sich auf diese Weise mit dem religiösen Konzept der Berührungsmagie.⁴⁵⁰ Neben Handmotiven wie Reliquiar und Prothese kehrte das Motiv des Blicks (z. B. in Tichys Kamera) wiederholt wieder, wodurch auf >Sehen und Tasten< als Formen menschlicher Weltaneignung verwiesen wurde. Unter der Kategorie >Mensch< spielten neben Händen bzw. Handprothesen, Augen und Kameras, Köpfen und Helmen außerdem auch Schuhe (der sexuelle Fetisch par excellence⁴⁵¹) auf intime Bezüge zwischen Dingen und dem menschlichen Körper an. Dabei verwiesen sowohl ein High Heel der Marke >United Nude< als auch ein Schuh-Objekt Peter Coffins auf das Digitale. So imitierte die kantige Silhouette des United Nude-Schuhs ein in zu niedriger Auflösung wiedergegebenes CGI-Objekt, während die Skulptur Peter Coffins einer Serie entstammte, in welcher der Künstler gefundene Objekte per 3D-Scan digitalisiert und modifiziert hatte.⁴⁵² Wenn uns das transformative Medium des Digitalen an Bretons Slipper-Spoon aus Teil II der vorliegenden Untersuchung denken lässt (der unter dem Einfluss freier Assoziation halluzinatorisch mutiert), dann werden Leckey's Surrealismus-Bezüge in seiner Appropriation von Werken Louise Bourgeois' und anderer Repräsentanten der Gruppe explizit.⁴⁵³

Nach Art einer Kunst- und Wunderkammer präsentierte die Ausstellung eine irritierende Vielfalt heterogener Objekte als Teil

einer idiosynkratischen Kosmologie gleichwertig nebeneinander: Werke moderner und zeitgenössischer Kunst, magische Objekte des Christentums und indigener Kulturen, medizinische Apparaturen, Prothesen und Requisiten aus Science-Fiction-Filmen, archäologische Relikte, wissenschaftliche Abgüsse und Scans. Objekte unterschiedlichster Gattung und Funktion, verschiedenster Epochen und kultureller Herkunft parallelführend, erzeugte die Ausstellung so etwas wie ein »epistemisches Schwindelgefühl«. Wenn Leckey dabei auf die Ordnungsprinzipien der Wunderkammern und Kuriositätenkabinette rekurrierte, so um die Systematik der modernen Wissenschaften durch Anspielungen auf alternative Epistemologien (Religion, Mythologie, Medizin) zu destabilisieren. Jedes der Exponate verortete Leckey's Diskurs des Digitalen in unterschiedlichen Bereichen unserer Kultur und vor dem Hintergrund einer schwindelerregenden historischen Zeitentiefe. Resonanzen zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Science-Fiction evozierend, beschwor »The Universal Addressability of Dumb Things« ein Kontinuum menschlicher Imagination, in dem gewisse menschliche Faszinosita unablässig wiederzukehren scheinen: die Animation des Unbelebten, die technische Erweiterung des menschlichen Körpers, seine Mutation zur Übermenschlichkeit und seine ersehnte Unsterblichkeit.

Animation und Transformation 15.3

Leckey's Sammlung artikuliert eine klare These: Im Zeichen der »Cybernetic Serendipity«⁴⁵⁴ und des »Internet of Things« werden Vorstellungen reaktiviert, welche die Moderne aus unserer Realität verbannt hatte – wir sind nie modern gewesen. Unter ebenjenem Titel publizierte Bruno Latour 1991 eine seiner bekanntesten Schriften, der zufolge einem Denken, das die Realität in Natur- und Kulturwissenschaften trennt, die feinen Netze entgehen, welche sich in jeder Situ-



ABB. 26 Installationsansichten: »Mark Leckey: *A Month of Making*«,
 UND 27 Gavin Brown Enterprises, 2014.

ation unseres Lebens zwischen Menschen und Dingen entspinnen: »Man braucht bloß irgendeine harmlose Spraydose zu drücken, und schon ist man unterwegs zur Antarktis, [...] zu den Fließbändern in Lyon, zur Chemie der Edelgase und dann vielleicht zur UNO. Doch dieser fragile Faden wird in ebenso viele Teile zerstückelt, wie es reine Fachgebiete gibt.«⁴⁵⁵ Unsere Realität ist tief von solcherlei Verquickungen durchdrungen wohingegen das Denken der Moderne von Asymmetrien und getrennten ontologischen Zonen geprägt sei. Leckey's Projekt indessen kam mit der Umsetzung von »The Universal Addressability of Dumb Things« noch nicht zum Abschluss. Auf Grundlage der Ausstellung entwickelte der Künstler eine zweite Version der Ausstellung, die das Projekt konzeptuell weiter zuspitzte. Noch während der Laufzeit der Show in Nottingham begann er damit, die geliehenen Exponate per 3D-Scan zu digitalisieren.

Aus diesen Scans wiederum resultierte im Jahr 2014 »Uni-AddDumThs« (sozusagen als »komprimierte« Version des Projekts).⁴⁵⁶ Das Making-of dieses Folgeprojekts machte eine Ausstellung in der New Yorker Galerie Gavin Brown's Enterprise transparent. Wie schon Leckey Promotion-Videos lässt »A Month of Making« (2014) keinen Zweifel an der konzeptuellen Relevanz der Produktionsbedingungen des Projekts (Abb. 26 und 27). 2015 begegnet uns Leckey's Sammlung in der Kunsthalle Basel wieder – doch nun in traumhaft veränderter Form. Einige Exponate sind zu neuen Amalgamen verschmolzen: An der Spitze von Herman Makkink Phallus-Skulptur (»Rocking Machine«, 1969) prangt nun ein antiker Gargoyle-Kopf. Ein pavianköpfiger Kanopenkrug ist von einem kleinen Zwilling flankiert, während einige Exponate per 3D-Druck miniaturisiert, multipliziert oder als Pappaufsteller bildhaft abgeflacht und vergrößert wurden. Die Ausstellungsarchitektur ist auf bedruckte Planen reduziert, welche nun noch expliziter als zuvor auf das Fotostudio als Ort der Bildwerdung anspielen. Mit Lichtkästen, LED-Screens, Pappaufstellern und Postern greift Leckey auf Displayformen zurück, wie wir sie aus der Welt

der Werbung kennen. Indessen verweisen hier und da zu behelfsmäßigen Sockeln aufgetürmte Amazon-Versandkartons auf Online-Shopping und Internet-Ökonomie. Ging es in »The Universal Addressability of Dumb Things« darum, die Resultate einer Internetrecherche in die greifbaren Körper von »real-world things« zu bannen, so lässt der Künstler mit »UniAddDumThs« das Pendel vom Analogen ins Digitale zurückschwingen. Die mediale Brechung des Objekts dient dabei der Annäherung an eine Dinglichkeit, die sich per se als entzogen, stumm und unzugänglich darstellt.⁴⁵⁷

Ein Blick auf Leckeyes Computer-Desktop, den der Künstler im Rahmen seines Vortrags in Nottingham gewährt (er hatte zu diesem Zeitpunkt gerade erst damit begonnen, seine Sammlung zu digitalisieren), erschließt uns den Prozess dieser Annäherungsarbeit.⁴⁵⁸ So generierte der Künstler aus den Scans seiner Exponate einige 3D-Simulationen. Ein kurzer Clip zeigt Leckeyes Exponate auf Sockeln gelagert als 3D-Rendering. In der Mitte der virtuellen Ausstellungsansicht steht der Künstler selbst – bzw. seine untere Körperhälfte, die (nicht zufällig) mitgescannt wurde. Ein anderer Clip ist aus dem Scan eines westafrikanischen Boli hervorgegangen. Im Volksstamm der Bambara gelten Boli, deren Körper aus organischen Materialien wie Lehm, Blut und Knochen geformt sind, als magische Kraftfiguren. Leckey nun transferiert den stämmigen grauen Körper des archaischen Getiers in einen virtuellen Raum. Und plötzlich ist da die Hand des Künstlers, die sich nach dem Rumpf des Boli ausstreckt, um ihn behutsam tastend zu streicheln...

Die Kontaktaufnahme zwischen Leckey und seinem Gegenstand vollzieht sich hier als ein unmöglich-mögliches Hinübergreifen in eine andere, phantomhafte Sphäre, welcher die Potentiale der Animation und Transformation in sich birgt. Das kurze Video des digitalisierten Boli gibt Einblick in die Eigendynamik einer künstlerischen Auseinandersetzung, die sich nicht immer in fertiggestellten Werken materialisiert. Indes lassen sich innerhalb Leckeyes Œuvre

zwei Videoarbeiten ausmachen, die jeweils um einzelnes, fetischisiertes Objekt kreisen. Auch hier wird mit Mitteln der Computersimulation eine ganz ähnliche ›Annäherungsarbeit‹ durchexerziert.

Spiegelungen im Objekt 15.4

Hatten wir es bei »The Universal Addressability of Dumb Things« und »UniAddDumThs« mit Sammlungen zu tun, so steht auch im Zentrum des Videos »Made in 'Eaven«⁴⁵⁹ (2004) ein einzelner, für den Künstler persönlich bedeutsamer Gegenstand. Das Video – eine 3D-Animation – kreist im wahrsten Sinne des Wortes um die Skulptur »Rabbit« des amerikanischen Künstlers Jeff Koons. Koons Werk von 1986 basiert ursprünglich auf einem aufblasbaren Gummitier – einem billigen, massenproduzierten Kinderspielzeug, von welchem der Pop-Art-Künstler einen hochwertigen Edelstahl-Abguss anfertigte. Die neue, hochglänzende Materialität machte das banale Ding zu einem fetischhaft überhöhten Kunst- und Luxusobjekt: »[...] an idol of consumer capitalism, the ultimate capitalist object«, so Leckey.⁴⁶⁰ Im Jahr 2019 wurde »Rabbit« durch das Londoner Auktionshaus Christie's als das bis dato teuerste Kunstwerk eines lebenden Künstlers für einen Rekordpreis von 91 Millionen US-Dollar versteigert.

Leckey's Simulation nun verlagert Koons' »Rabbit« in seine Atelierwohnung in der Londoner Windmill Street. Die Skulptur wie auch das räumliche Setting des Ateliers sind der Wirklichkeit realistisch nachempfunden. In den zwei Minuten von »Made in 'Eaven« erschließt sich uns die computergenerierte Szenerie wie folgt: Eine leicht über Augenhöhe positionierte Kamera navigiert durch einen leeren, von Sonnenlicht erhellten Atelierraum auf das Objekt zu, welches nahe der Stirnwand auf einem Sockel ruht. Über die Dauer von zwei Minuten schwebt die Kamera nah an das Objekt heran,

umkreist es einmal und findet dann zu ihrer Ausgangsposition zurück. Ein Loop setzt ein, und die Kamerafahrt beginnt von Neuem.

Die Präsentation des Objekts auf einem hohen weißen Sockel entspricht der klassischen Inszenierung von Kunstwerken und Readymades. Doch durchbricht eine subtile Setzung den Realitats-effekt der Simulation. Die hochglanzende Oberflache des Gegenstandes, an den die Kamera in der Mitte des Clips so nah heranzoomt, dass unser Blick sich zwischenzeitlich ganz in der Spiegelung des Umraums verliert, gibt zu keinem Zeitpunkt das Abbild der Kamera wieder: Das betrachtende Wahrnehmungssubjekt ist eliminiert – das Objekt gibt sich aus einer unmoglichen, betrachterlosen Perspektive zu sehen. Dieser subtile Verfremdungseffekt macht »Made in 'Eaven« zu einer scharfsinnigen Illustration der Psychologie des Warenfetischs. Der Kulturwissenschaftler Hartmut Bohme paraphrasiert Marx' Warenfetischbegriff wie folgt: »Die gesellschaftlich erzeugten Produkte [...] zeigen den Schein der Selbstandigkeit, etwas Naturhaftes und Auermenschliches, worin weder der Einzelne, noch die Gesellschaft sich wiederzuerkennen vermag.«⁴⁶¹ Es artikuliert sich hier also ein Verhaltnis zu den Dingen, das durch einen blinden Fleck strukturiert ist. Das begehrte Objekt entfaltet seine grote Macht da, wo es als unabhangige Entitat imaginiert wird, frei von den Spuren der menschlichen Hand (geschweige denn hasslichen Fingerabdrucken auf hochglanzendem Edelstahl) – Made in Heaven! Musste es nicht eigentlich heien: »Made in USA«?

Etwa zehn Jahre spater entsteht mit »Pearl Vision«⁴⁶² (2012) eine weitere Videoarbeit, die sich wie eine Antithese zu obiger Arbeit deuten lasst. Dieses Mal steht eine Trommel der Marke »Pearl Vision« im Zentrum der Auseinandersetzung. Wieder arbeitet Leckey mit Computersimulation und einer Metaphorik der Spiegelung, die auch in dieser Arbeit ihren ganz eigenen Gesetzen folgt. Im Unterschied zur Inszenierung des Koons-Hasen, welche den Betrachter aus der virtuellen Szenerie eliminiert, stellt »Pearl Vision« das Objekt und

seinen Spieler ins Rampenlicht und fokussiert ganz auf die sich zwischen Mensch und Objekt entwickelnde Resonanz. Auf die rhythmischen Trommelschläge des Künstlers antwortet das Instrument mit einer gesampelten, verführerisch-weiblichen Stimme, während die Kamera zwischen der Trommel und dem Körper des Künstlers hin- und herpendelt. Wo die Objekt-Konstellation von »Made in 'Eaven« ein Berührungsverbot inszeniert, ist das Subjekt von »Pearl Vision« in der musikalischen Interaktion mit der Trommel und im Spiel der Spiegelungen innig mit dem Objekt verschränkt. Der Trommler spiegelt sich im silbernen Zylinder des Objekts – und in einer unmöglichen Wendung sogar Trommler *und Trommel*. Die vibrierende Trommel-Membran wird mit der Gänsehaut auf dem Nacken des im Verlauf des Videos zunehmend unbedeckten Trommlers parallelgeführt. Im Gegensatz zu »Made in 'Eaven« versinnbildlicht »Pearl Vision« einen Warenfetischismus, der die affektive Verquickung von Ich und Objekt nicht nur erkennt, sondern geradezu bejaht. Leckey erläutert: »I'm drawn to these things and I obsess about these things and I need to possess them in some way, because I feel like they are *possessing me*.«⁴⁶³ Es geht ihm also darum, ebendas in Besitz zu nehmen, in dessen Bann er sich wäht. Indem Leckey in »Pearl Vision« auf die Bühne neben das Objekt und in den Lichtkegel tritt, partizipiert er – als aktiver Teilnehmer eines magischen Rituals – am Zauber des fetischisierten Objekts.

Anmerkungen Kapitel 15 – Fallstudie: Mark Leckey

- 436 Griffin 2016, ohne Seite.
- 437 Verwiesen wird hier auf folgende Werke Mark Leckeys:
 »GreenScreenRefrigeratorAction«, Installation, Performance, Video, 2010. »Pearl Vision«, Video, 2012. »Made in 'Eaven«, 16-Millimeter-Film, 2004.
- 438 »BigBoxStatueAction«, Performance mit Sound System und Jacob Epsteins Skulptur »Jakob und der Engel«, Tate Britain, London, 2003. »BigBoxIndustrialAction«, Performance mit Sound System und Fragment einer antiken Dampfmaschine, Manchester Art Gallery, 2012. »BigBoxNaturalAction« Performance mit Sound System und einer über 240 Millionen Jahre alten Kalksteinplatte, The Banff Centre, Kanada, 2012.
- 439 Leckey fährt fort: »What I ended up finding is that it speaks a language, i.e. of Modernism, that means nothing to me. I can't connect with that thing, but I wanted to address it.« Mark Leckey: »Transformed by the digital Realm«. Talk in The Bluecoat, 10. April 2013. URL: <http://www.thedoublenegative.co.uk/2013/04/mark-leckey-transformed-by-the-digital-realm/> (Stand: 01.01.2023).
- 440 Mark Leckey, »Proposal for a show«, YouTube-Video, 11.42 Min., 17. Dezember 2010. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=c8QWrLt2ePI> (Stand: 01.01.2023).
- 441 Mark Leckey: »Prop4aShw«, YouTube-Video, 10.58 Min., 1. Juni 2013. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=v5XCscECpAo> (Stand: 01.01.2023).
- 442 Leckey 2014 (»Script for »Pro-p4AShw«), S. 28.
- 443 Ebd.
- 444 Leckeys Bezugnahme auf Breton (wir erinnern uns an seine Ausführungen in »La Crise de l'Objet«) findet sich in einer Variante seines »Proposals for a Show«, die er an der Nottingham Trent University präsentierte. Vgl. »Mark Leckey live lecture at Nottingham Trent University«, YouTube-Video, 26.11 Min., veröffentlicht von Nottingham Contemporary, Mai 2013. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=g5vICfhRJT0> (Stand: 01.01.2023).
- 445 Ebd.
- 446 »The Universal Addressability of Dumb Things«, Februar bis April 2013, The Bluecoat Liverpool. »The Universal Addressability of Dumb Things«, April bis Juni 2013, Nottingham Contemporary, Nottingham. »The Universal Addressability of Dumb Things«, Juli bis Oktober 2013, De Warr Pavilion, Bexhill-on-Sea.
- 447 Im Jahr 2020 brachte die Firma den hundeähnlichen Laufroboter »Spot« für 75.000 Dollar auf den Markt. Zu seinen Einsatzmöglichkeiten gehören Paketzustellung, Vermessungsarbeiten und Inspektion. URL: <https://www.bostondynamics.com/> (Stand: 01.01.2023).
- 448 Mark Leckey, »Cinema-in-the-Round«, 2006–2008, 42:21 Min., URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Lc5YFOkpsMA> (Stand: 01.01.2023).
- 449 In Reihenfolge der Nennung: Richard Hamilton »Diab DS-101 Computer«, 1989. Miroslav Tichy »Homemade Camera«, ca. 1960. »Joey the Mechanical Boy« (Ab-

- bildung aus Bruno Bettelheim: *The Empty Fortress. Infantile Autism and the Birth of the Self*. New York 1967).
- 450 Touch Bionics »i-limb ultra«, 2012.
- 451 Über den Schuh als sexuellen Fetisch schreibt Sigmund Freud in »Drei Abhandlungen zur Sexualtheorie« (1905) und in »Fetischismus« (1927).
- 452 United Nude »Low Res shoe«, 2012. Peter Coffin »Ohne Titel (Schuh)«, 2009.
- 453 Louise Bourgeois »Nature Study«, 1984.
- 454 Vgl. Leckey 2014 (»Script for ›In the Long Tail‹«, S. 112. »Cybernetic Serendipity« war außerdem der Titel einer Ausstellung, die 1968 im ICA London stattfand.
- 455 Latour zit. nach Heidemarie Schumacher: »Vom Verhältnis Mensch zu Ding«, 2009. URL: <https://www.deutschlandfunk.de/vom-verhaeltnis-mensch-zu-ding-100.html> (Stand: 01.01.2023).
- 456 »A Month of Making«, Mai bis Juni 2014, Gavin Brown's enterprise, New York. »Lending Enchantment to Vulgar Materials«, September 2014 bis Januar 2015, Wiels Brüssel. »UniAddDumThs«, März bis Mai 2015, Kunsthalle Basel. »Uni-AddDumThs«, Mai bis Juli 2016, Sant'Andrea de Scaphis, Rom. »Containers and Their Drivers«, Oktober 2016 bis März 2017, MoMA PS1, New York.
- 457 »There's a problem I have with real world objects, they're in a dimension that I no longer feel comfortable with. I have to find something to be able to mediate between me and that thing, then I can kind of get closer to it [...]« Mark Leckey: »Transformed by the digital Realm«. Talk in The Bluecoat, 10. April 2013. URL: <http://www.thedoublenegative.co.uk/2013/04/mark-leckey-transformed-by-the-digital-realm/> (Stand: 01.01.2023).
- 458 »Mark Leckey live lecture at Nottingham Trent University«, YouTube-Video, 26 min, veröffentlicht von Nottingham Contemporary, Mai 2013. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=g5v1CfhRJT0> (Stand: 01.01.2023).
- 459 Mark Leckey, »Made in 'Eaven«, 2004 (auf 16-Millimeter-Film transferierte Animation, ohne Ton, 2 Min., Loop). URL: https://www.youtube.com/watch?v=2rH5Ew_fOTk (Stand: 01.01.2023).
- 460 Mark Leckey: »Transformed by the digital Realm«. Transkription eines Vortrags Mark Leckey's in The Bluecoat, Liverpool, 10. April 2013. URL: <http://www.thedoublenegative.co.uk/2013/04/mark-leckey-transformed-by-the-digital-realm/> (Stand: 01.01.2023).
- 461 Böhme 2006, S. 319.
- 462 Mark Leckey, »Pearl Vision«, 2012, HD-Video, Ton, 3 Min., URL: <https://www.youtube.com/watch?v=DuyRrA-MXio> (Stand: 01.01.2023).
- 463 Leckey zit. nach Dander 2014, S. 74.

Smashing 30 iPhone's with a Hammer for Science!

YouTube-Video, 4 min, 2015, 8,5 Mio. Aufrufe.

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=c3Kst6qTl3A>

Shredding Apple Iphone Pro Max 13 And Toys ASMR Satisfying

YouTube-Video, 11 min, 2021, 8,3 Mio. Aufrufe.

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=wiMnWbhtHOY>

I Destroyed My Brand New Iphon 13 Pro Max!

YouTube-Video, 5 min, 2021, 500 Aufrufe.

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=0BkcF4bEXyA>

— (Stand: 01.11.2022)

Digitale Fetische 16

Lang lebe der Fetisch 16.1

Ein kurzes Video des amerikanischen Künstlers Jimmie Durham (1940–2021, geboren in Houston, Texas) aus dem Jahr 1996 dokumentiert eine Aktion im Hof der Galerie Le Collège in Reims. Vor einem Baum, im Zentrum des Bildes, steht ein großer weißer Kühlschrank. Nach ein paar Sekunden trifft den metallenen Bauch des Objekts – klonk! – ein erster Pflasterstein. Er hinterlässt eine sichtbare Delle. Aus dem Off folgt ein zweiter, dann ein dritter, und so weiter (Abb. 28).⁴⁶⁴ Durhams »Stoning the Refrigerator« liest sich wie ein Prolog zu Leckeyes »GreenScreenRefrigeratorAction«.

In einer Weise, die für Durhams unangepasste Kunst typisch war, spielte die Aktion auf Errungenschaften der Avantgarde und Neo-Avantgarde an (von Dadaismus, über Action Painting, bis hin zu Nouveau Réalisme) und ließ das Pathos dieser Kunstgeschichte gleichwohl verpuffen. In der Kollision der Systeme Kunst, Religion und Warenkultur wird gewissermaßen deren »Kollusion« evident. »Stoning the Refrigerator« war eine Slapstick-Aktion und ihr Opfer ein harmloses Alltagsobjekt. Sein »Martyrium«, eine über mehrere Tage rituell vollzogene Deformation, erhob es in den Stand einer Skulptur. Die Wahl des Kühlschranks, der sich heute unter dem Titel »St. Frigo« in der Sammlung DG Artes Lisboa befindet, erklärte Durham wie folgt: »I wanted an object that no one would care about. I thought that if I stoned a TV or an automobile, everyone would be glad and care in some way or another, and I thought that a refrigerator was completely neutral. It was, until I started stoning it and then it wasn't neutral anymore. Then it started being brave, so that in the





ABB. 28 *Jimmie Durham »Stoning the Refrigerator«, 1996.*

end I called it Saint Frigo, because it was a martyr. [...] now it's eternal, now it's art.«⁴⁶⁵

Was sich im Vergleich der etwa zehn Jahre auseinanderliegenden Werke Durhams und Leckkeys zeigt, ist zum einen, dass sich das Warenfetisch-Potential des Alltagsobjekts ›Kühlschrank‹ inzwischen verändert hat. Zum anderen nimmt Durhams Interaktion mit dem Objekt ikonoklastische Formen an, die sich konsumkritisch auslegen lassen – wie vergleichbare Aktionen des Künstlers nahelegen. Für ›Still Life with Stone and Car‹ ließ Durham auf der Sydney Biennale von 2004 vor den Augen des versammelten Kunstpublikums einen zwei Tonnen schweren Quarzbrocken mittels Kran auf einen Ford Festiva krachen. Dem Steinbrocken pinselte er danach noch ein selbstgefälliges Smiley-Face auf. Im Jahr 2007 war es dann ein Chrysler Spirit, der den Steinen des Künstlers zum Opfer fiel. Ein Rezensent beschreibt das Event so: ›Durham quarried a 9-ton boulder of red basalt from the archaeological site and used a crane to drop it onto the roof of a 1992 Chrysler Spirit. As a finishing touch, he graffitied the stone with a smug, cartoon-like face. Despite its comedy, the work carries a complex gravity, capturing the moment at which the spirits of ancient and modern collide.«⁴⁶⁶

Dem letzten Satz mag man widersprechen. Das breite Grinsen des Stein-Klopses auf dem zerdetschten Autodach lässt jeden auch noch so bemühten Versuch scheitern, uns die ›komplexe Gravitas‹ des Werks zu verkaufen. Was wir hier sehen, ist eine kindliche Lust an der Zerstörung gerade jener Warenfetische, die uns im Alltag am nächsten sind. Ihre heutige Korrelation finden Durhams Aktionen, wenn man so will, in unzähligen Amateurvideos, die nach jeder Veröffentlichung eines neues iPhones das Internet fluten. Der Clip ›Smashing 30 iPhone's with a Hammer for Science!‹ mit dem Untertitel ›Decided to destroy 30 perfectly working iPhone's because, why not? Enjoy!‹ überbietet mit acht Millionen Klicks die meisten Videos der Kunstbranche. Es ist, als hätte uns Durham mit ›St. Frigo‹ eine

noch immer gültige Lektion erteilt: Der versuchte Ikonoklasmus des Fetischs lässt diesen als »Märtyrer« wieder auferstehen. Der Fetisch ist tot – lange lebe der Fetisch!

Animismus und positiver Fetischismus 16.2

Wie der Medienphilosoph Erich Hörl 2011 postulierte, befinden sich die uns umgebenden Objektkulturen in Transformation.⁴⁶⁷ Sie wirkt sich darauf aus, wie die Welt sich uns darstellt, wie sich an und mit ihren Dingen soziales Leben abspielt und welche ökonomischen und persönlichen Sinnzusammenhänge sich in diesen neuen Konstellationen formieren. Im Rahmen dieses Kapitels haben wir beobachtet, wie Dinge in Onlineflohmärkten erworben wurden – und wir haben gesehen, wie Dinge in den Datenstrom eingespeist wurden. Mal ging es darum, den virtuellen Raum in seiner Größe und seinem Gewicht zu ermessen, mal darum, das Internet als Disseminationsinstanz gegen die Institution Museum auszuspielen. Die Autoren institutionskritischer Projekte blieben als distanzierte Beobachter im Hintergrund, während sich Lawson und Leckey ganz in den Bann der Dinge stellten. Dabei erinnert Leckeys Umgang mit den Objekten seiner Sammlung in manchen Aspekten an die Arbeit eines Puppenspielers. Unter den appropriierten Objekten der Projekte »The Universal Addressability of Dumb Things« und »UniAddDumThs« fand sich auch die Skulptur »Nature Study« (1984) von Louise Bourgeois. Aus ihrem Scan resultierte die kurze Video-Animation »Degradations«. Zu sehen ist lediglich der fleischfarbene Torso der raubtierhaften Kreatur – in einem Lichtkegel vor rabenschwarzem Grund. In dieser virtuellen Experimentierzelle wird das Objekt alle zehn Sekunden von wechselnden Gravitationskräften erfasst, während sich seine gummiartige Materialität von Mal zu Mal verändert. Wieder und wieder dehnt, erzittert und deformiert sich das Objekt unter dem Einfluss

wechselnder physikalischer Kräfte, bis ein besonders heftiger Stoß es gegen die Glasscheibe des Bildschirms schleudert. Was bleibt, ist ein ephemerer Abdruck wie von warmer Haut – und das Bewusstsein einer Grenze.⁴⁶⁸ Leckey lässt die ihn affizierenden Dinge an unsichtbaren Fäden tanzen, dringt in ihr Gewebe ein oder lässt sich seinerseits von ihnen durchdringen: wenn er Kühlmittel-Gas zu inhalieren vorgibt oder wenn ihm das Spiel mit der Trommel in »Pearl Vision« eine Gänsehaut über den Nacken treibt. Sein Projekt ist das einer Appropriation und Kontaktaufnahme. Die Kunsthistorikerin Elena Filipovic spricht von »an unquenchable desire and a failed attempt at intimacy with things«. ⁴⁶⁹ Die Frage der Ansprechbarkeit (>addressability<) einer unter dem Einfluss der Moderne zeitweilig verstummten Dingwelt zieht sich wie ein roter Faden durch sein Werk. In einem Interview erklärt der Künstler: »We're all inherently alienated by late 20th and 21st century capitalism. The modern world is one of alienation and a kind of numbed amputation. – I want to find a way of being >un-alienated<.«⁴⁷⁰

Leckey's Strategien des Sammelns, der Annäherung und Animation lassen sich vor diesem Hintergrund besser verstehen. Angesichts einer zunehmend eigenmächtiger werdenden Warenkultur mag in einer animistischen Welterfahrung ein Gegengift zur warenfetischistischen Entfremdung liegen. In seiner Schrift »Totem und Tabu. Einige Übereinstimmungen im Seelenleben der Wilden und der Neurotiker« (1913) hatte schon Freud den Animismus indigener Kulturen als eine Projektion menschlichen Wunschdenkens auf die Außenwelt beschrieben. Anselm Franke zufolge gilt es heute allerdings, ebendiese Denktradition einer kritischen Revision zu unterziehen. Was die Möglichkeit einer Befreiung aus warenfetischistischen Verstrickungen betrifft, sieht der Kulturwissenschaftler im animistischen Objektverhältnis ein geradezu emanzipatorisches Potential: »If for Freud psychology was founded on >calculating< out of reality and into the psyche what we had >projected< onto the world,

popular psychology now implies that it is on us to reverse the calculation once again. We must subjectify, and thus animate, our world [...]. It is now on us to undo the very >alienation< that capitalist modernity induces.«⁴⁷¹

An die Stelle eines paralysierenden Fetischismus tritt eine persönliche, affektive, magische Objektbeziehung. Franke scheint mit diesem Gedanken eine Antwort auf eine Problematik zu suchen, die bereits Marshall McLuhan Mitte des 20. Jahrhunderts beschäftigt hatte. Dieser sprach von Amputation und Apathie als Reaktion auf die sinnlich überstimulierenden elektronischen Massenmedien, die private Unternehmen mit einem Übermaß an Macht ausstatten: »Once we have surrendered our senses and nervous systems to the private manipulation of those who would try to benefit from taking a lease on our eyes and ears and nerves, we don't really have any rights left.«⁴⁷² Ob ein >aufgeklärter Animismus< tatsächlich emanzipatorische Effekte zu zeitigen vermag, steht natürlich in Frage. Und selbst, wenn dem so wäre: Wie ließe sich wiedergewinnen, was durch die mediale Amputation verloren gegangen ist? Filipovic deutet auf die Signifikanz des Hand-Motivs innerhalb der oben besprochenen Ausstellungsprojekte hin. In »UniAddDumThs« fand sich zwischen Repliken und massenproduzierten Konsumwaren ein einziges Original, das wie ein Deutungsschlüssel funktionierte: »It is was much an ur-representation of the real (the relic containing a bit of actual saintly bone fragment) as a metaphor for the digital (literally, the digits of the hand) as a symbol of the longing to touch things that undergirded the project from the start.«⁴⁷³ Paradoxaerweise erfüllt sich bei Leckey der Wunsch nach Berührung weiterhin in einer phantasmagorischen, virtuellen Form: In spielerischen Interaktionen mit den gescannten Objekten oder durch ein scheinbares >Hineinschlüpfen< in das Objekt.

So versetzt sich Leckey im Rahmen der techno-schamanistischen Performance »GreenScreenRefrigeratorAction«⁴⁷⁴ in den



ABB. 29 Filmstill aus Mark Leckey »GreenScreenRefrigerator«, 2010.

Körper eines Hightech-Kühlschranks. Das monolithische schwarze Objekt der Marke Samsung steht in einer Green-Screen-Kulisse (Abb. 29). Mittels eines grünen Tarn-Capes verschwindet Leckey und verleiht dem Objekt seine Stimme. Der dadurch zu Bewusstsein erweckte Kühlschrank stimmt mit computersynthetisierter Stimme ein hochtrabendes Rezitativ an, das seine Perfektion und kosmologische Verortung besingt, während auf einem Bildschirm hinter ihm ein assoziativer Stock-Foto-Bilderstrom vorbeizieht. Mit Mitteln der Green-Screen-Technologie praktiziert Leckey in dieser Arbeit eine mimetische Einfühlung in das Objekt. Seine Kühlschrank-Travestie »GreenScreenRefrigeratorAction« setzt den menschlichen Hang zum Animismus in Szene. Das Versteckspiel des Künstlers – seine spielerische Eingeschlossenheit in die Stoffwelt – erinnert an das, was Walter Benjamin in »Berliner Kindheit um neunzehnhundert« über das kindliche Versteckspiel schrieb: Im Spiel des Kindes wie auch in magischen Praktiken komme ein mimetisches Vermögen zum Ausdruck, das dem Menschen einen Zugang zur Welt ermögliche. »Sich ähnlich zu machen« erzeuge eine temporäre, beglückende Korrespondenz des Menschen mit seiner unbelebten Umwelt.⁴⁷⁵ Doch dürfen wir Benjamins Einfühlung in die Dingwelt tatsächlich mit einer auf die Spitze getriebenen warenfetischistischen Immersion verwechseln?

Nicholas Thoburn macht hier einen interessanten Lösungsvorschlag: »If objects (in the form of commodities) are fundamental [...] to the structures of capitalism, they are no less important to its overcoming.«⁴⁷⁶ In seinem Aufsatz »Useless objects. Commodities, collections and fetishes in the politics of objects« (2014) beschreibt er den Unterschied zwischen einem Warenfetischismus der entfremdenden Art und einem positiven, »heilvollen« Fetischismus. Walter Benjamin ist – einmal mehr – auch für Thoburns Argumentation eine Schlüsselreferenz: Benjamins Sammler und dessen Hingabe an die Dinge erschließe diese auf Gehalte jenseits ihrer Gebrauchs- und Tauschwerte.⁴⁷⁷ Auch wenn sich die Frage nach dem emanzipatori-

schen Potential eines Animismus (Franke) oder positiven Fetischismus (Thoburn) an dieser Stelle nicht gänzlich auflösen lässt, so zeichnet sich hier ein Diskurs darum ab, wie Objekte Beziehungen vermitteln und vergegenständlichen – ob sozialer oder intimer Natur. Der Bezug zu den auf den letzten Seiten besprochenen Dingen ist ein *emphatisch-affektiver* – eine Qualität, die zu Duchamps indifferenten Readymades in keinem größeren Kontrast stehen könnte. Ihr Fetischcharakter, deren psychoanalytische Logik Foster in »Compulsive Beauty« ausgearbeitet hat, wurde hier vor dem Hintergrund eines veränderten medialen und diskursiven Settings untersucht. Die betrachteten Objektbeziehungen warfen Licht auf einige der in unserer digitalisierten Gegenwart wirksamen Kräfte. Die neuen Verhältnisse spielerisch reflektierend, haben die vorgestellten Kunstprojekte der Zeitklammer 2000 bis heute Relationen an der Schwelle zwischen analog und digital, materiell und virtuell, Mensch und Objekt ausgelotet.

Cinderella und 9/11 16.3

Ein Flohmarktfund, den Breton als »Aschenbrödels Pantoffel« deutete, diente uns als Modellobjekt dieses Kapitels. Und so soll es auch mit einer kurzen Reflexion über das Objekt »Schuh« ausklingen. Ein Video aus der Kampagne des Designers Alexander Wang aus dem Jahr 2020 zeigt ein fahrerloses Motorrad, das sich im Lärm seines brüllenden Motors und dem Qualm durchdrehender Reifen in einen federgeschmückten High Heel verwandelt.⁴⁷⁸ Im Dienste einer übermächtig gewordenen Modeindustrie inszenieren digitale Bildgebungsverfahren heute eine selbsttätige Dingwelt, die des Menschen nur noch als Zuschauers bedarf. Dinge scheinen heute wie von selbst auf uns zuzukommen, während Suchmaschinen wie Google im Hintergrund unsere Begierden kalkulieren und gezielt manipulieren. Inzwischen

ist die Macht der Modelabels so allumfassend geworden, dass eine Marke wie Balenciaga billige Gummi-Pantoffeln der Marke Crocs 2018 zu einem hochpreisigen Modefetisch erheben konnte (wie Hito Steyerl in »Mission Accomplished: Balenciaga« ausführte). Auch an den Anfang des folgenden Kapitels könnten wir einen Schuh stellen: Ein Objekt, das sich heute in einer Vitrine des New Yorker 9/11 Memorial & Museum befindet – zusammen mit einer Audioaufnahme der Zeitzeugin, die es gestiftet hatte.

Über das beige Lackleder der mittelhohen Absatzschuhs zieht sich eine Spur geronnen Blutes. Rucke die guh, Blut ist im Schuh? Ein Blog-Beitrag des Museums führt aus: »On the morning of Sept. 11, 2001, Linda Raisch-Lopez was wearing a new pair of high heels. About an hour after arriving to her office, located on the 97th floor of the South Tower, Raisch-Lopez heard a loud noise. She and her colleagues looked out of a window to see the North Tower in flames. Still unaware of what had occurred, Raisch-Lopez decided to leave her building. She took off her shoes and began proceeding down an emergency stairwell. Upon reaching the 61st floor, she heard and felt the tremendous impact of flight 175 crashing several floors above her. [...] She came to the concourse level and got onto an escalator before briefly taking in the surrounding debris and destruction. Raisch-Lopez walked uptown for several blocks before realizing that she was still barefoot. She put her shoes back on and continued walking. When she reached Canal Street, she heard the South Tower collapse.«⁴⁷⁹ Um Relikte dieser Art – ›Tat-Sachen‹ und ›Material Witnesses‹ – soll es im folgenden Kapitel gehen.

Anmerkungen Kapitel 16 – Digitale Fetische

- 464 »Jimmie Durham – Stoning the Refrigerator«, Video, 3 Min., 1996. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=o0DoP6BBuYs> (Stand: 01.01.2023).
- 465 »MHKA Ensembles – St. Frigo«, URL: <http://ensembles.mhka.be/items/st-frigo?locale=en> (Stand: 01.10.2022).
- 466 »Jimmie Durham: Still Life with Spirit and Xitle, 2007«. URL: <https://hirshhorn.si.edu/explore/jimmie-durham-still-life-spirit-xitle/> (Stand: 01.10.2022).
- 467 Vgl. Hörl 2011, S. 12.
- 468 Mark Leckey, »Degradations«, CGI-Animation, 3 Min., Loop, 2015.
- 469 Filipovic 2015, S. 35.
- 470 »Exhibition – Mark Leckey: As If«, YouTube-Video, 06:39 Min., veröffentlicht von »Haus der Kunst«, 12. März 2015. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Q8HISHTetdc> (Stand: 01.10.2022).
- 471 Franke 2012, S. 22.
- 472 McLuhan 1994, S. 68. McLuhan fährt fort: »As long as we adopt the Narcissus attitude of regarding the extensions of our own bodies as really *out there* and really independent of us, we will meet all technological challenges with the same sort of banana-skin pirouette and collapse.«
- 473 Filipovic 2015, S. 32.
- 474 Mark Leckey »GreenScreenRefrigeratorAction«, Performance (Gavin Brown's Enterprise, New York, 2010) und Installation (Samsung-Kühlschrank in Green-Screen-Hohlkehle und Video), 2010.
- 475 Vgl. auch Benjamins »Spielzeug und Spielen« (1928), »Das Spiel« (1933), »Lehre vom Ähnlichen« (1933) und »Über das mimetische Vermögen« (1933).
- 476 Thoburn 2014, S. 211.
- 477 Thoburns Beschreibung der »useless/unsettling objects« drängt indessen über den historisch-materialistischen Diskurs hinaus und nähert sich an die Objekt-Meditationen der Object-Oriented Ontologie an. Das Kapitel III des Sammelbands »Objects and Materials«, in dem Thoburns Aufsatz erscheint, schließt nicht zufällig mit einem Beitrag Graham Harman ab. Graham Harman: »Objects are the root of all philosophy«, in: Penny Harvey (Hg.): *Objects and Materials*. New York 2014, S. 238–245.
- 478 Alexander Wang »Morphing Feathers«, Video-Werbekampagne der Agentur Sucuk und Bratwurst, 2020. URL: <https://vimeo.com/445488279> (Stand: 01.01.2023).
- 479 Jennifer Finn: »Survivor's Shoes Symbolize Distress, Despair«. URL: <https://www.911memorial.org/connect/blog/survivors-shoes-symbolize-distress-despair> (Stand: 01.10.2022).