Pure Synthetizität. Materialität in Pamela Rosenkranz' *Purity of Vapors*

Von Vivien Grabowski

Dieser Text konzentriert sich auf Pamela Rosenkranz' skulpturale Arbeit *Purity of Vapors* (2012) und verfolgt die These, dass in ihr (Inter-)Materialitäten erscheinen, die kaum mehr mit den Paradigmen von Temporalität, Prozessualität, Formveränderung oder Spurensicherung begriffen werden können. Ihre Modi, so zeigt die kunst- und kulturtheoretisch geleitete Analyse, sind vollkommen andere: Sie sind homogenisiert, simulierend, seriell, technologisiert und synthetisiert. Dabei nehmen die von Rosenkranz eingesetzten Stoffe vielfachen und expliziten Bezug auf den konkreten, leiblich-fleischlichen Körper. Eine ganze Schar kleiner, plastifizierter und synthetischer Körper ist es, die Rosenkranz in *Purity of Vapors* vorführt, Körper, die im Zeichen einer Standardisierung und Homogenisierung stehen, dabei aber zugleich merkwürdig unbestimmt bleiben: Sie schwanken zwischen weichen Körpern der Absorption (ungegliederte, osmotische Körper, deren Prozesse unsichtbar bleiben) und festen Körpern aus Hülle und Kern (rationierte, segmentierte Körperräume, die durch Herausschälen begriffen werden können). Unterscheidungen wie Innen und Außen, Mensch und Maschine, Natürlichkeit und Artifizialität werden innerhalb der Skulptur zwar mobilisiert, im nächsten Moment jedoch unwiederbringlich nivelliert.

–

In *Purity of Vapors* (Abb. 1) reihen sich auf den Ebenen eines steril anmutenden Kühlschranks einige Dutzend Plastikflaschen der Marke *SmartWater* dicht aneinander. Die Transparenz der Behältnisse gibt den Blick frei auf ihre absonderliche Füllung: Nicht klares Wasser füllt sie, sondern zähe, monochrome Mixturen, hergestellt aus Silikon und Kunsthaut-Pigmenten. Die vielen Flaschen, die sich in den Fächern des weißen, nach vorne hin verglasten Kühlgeräts tummeln, führen in gleicher Weise das gedruckte Logo der von *Glacéau* produzierten Marke *SmartWater*, unterscheiden sich jedoch in den Farbnuancen ihrer Füllung. Die meisten von ihnen sind ungefärbt und klar, zwischen ihnen aber finden sich solche, deren monochrome Massen zwischen beigefarbenem, rosa, braunem, gelb- und grünlichem Pastellton changieren. Ohne Frage sind die Substanzen künstlich, ebenso unfraglich ist aber auch, dass viele von ihnen den rötlichen Schimmer von Haut und Fleisch aufweisen.[1] Vereinzelt rinnt die smoothieartige Flüssigkeit in dünnen Bahnen über das Plastik oder ist kurz davor, aus dem Verschluss herauszutreten. Unzählige kleine horizontale Schriftzüge in dunklem Ultramarinblau sitzen auf den Plastikflaschen und verkünden viele Dinge über das *SmartWater*, etwa dessen „nutrition facts". Auf 11 Grad Celsius kühlt der 60 x 164,5 x 65 cm messende *Liebherr*-Kühlschrank die Flaschen herunter, so verrät es die kleine digitale Anzeige des Geräts.


smart water
Water

Abb. 1: Pamela Rosenkranz: *Purity of Vapors*, 2012. Copyright Pamela Rosenkranz

Wie zu zeigen sein wird, kreist Pamela Rosenkranz' *Purity of Vapors* (2012) in sehr besonderer Weise um seine eigene Materialität. In Rosenkranz' Skulptur erscheinen – so die These dieses Textes – (Inter-)Materialitäten, an denen die modernen Paradigmen von Temporalität, Prozessualität, Formveränderung oder Spurensicherung auf bemerkenswerte Weise versagen (vgl. Wagner 2011; Rübel 2012). Wie ich andernorts ausführlicher und analog an Yngve Holens *Extended Operations* zu zeigen versuche,[2] erscheinen in *Purity of Vapors* vielmehr Materialien, die sich in mehrfacher Hinsicht als „Corporate Materials" konzeptualisieren lassen: Corporate sind die Materialien zunächst in sehr grundlegendem Sinne, da sie als Medien der „Darstellung von etwas" stets „Verkörperungen" desselben sind. Die Materialien nehmen zugleich direkten Bezug auf den konkreten, leiblich-fleischlichen *corps*. Dabei verhandeln sie ihn jedoch nicht unter den Paradigmen des Singulären, Biografischen, Authentischen, Exzess- und Spurhaften. Die Materialien zeigen sich hier gerade nicht in moderner Manier als „Formationen des Formlosen" (Rübel 2012: 306), nicht als Emphasen eines als pur oder befreit verstandenen Stoffs, nicht als unmittelbare Erscheinungen eines prozessualen Werdens. Ihre Modi sind vollkommen andere: Das Material zeigt sich in vielfache und komplexe Prozesse des Bezeichnens eingebunden, als simulierend, seriell, homogenisiert, technologisiert, synthetisiert und hochgradig „in-formiert".

Während die Wissenschaften gerade dabei sind, das Materielle radikal zu rekonzeptualisieren[3], bietet Rosenkranz' *Purity of Vapors* Anlass zur Frage, inwieweit sich in der Kunst der Gegenwart solche Materialien und Materialitäten zeigen, die mit kunstwissenschaftlichen Paradigmen und Kategorien, die vorrangig an Kunstwerken des 20. Jahrhunderts entwickelt wurden, nicht mehr greifen lassen; ob es mithin andere, neue Momente sind, die die Materialität einiger zeitgenössischer Arbeiten ausmachen, Momente, die es nötig machen, die etablierten Beschreibungskategorien des Materials der bildenden Kunst völlig neu zu überdenken.

Silikon, Pigment, Plastik, Glas, Wasser, Haut

Die Silikonmasse in *Purity of Vapors* ist strenggenommen ein Hochleistungs-Silikonkautschuk, der unter dem Namen *Dragon Skin* gehandelt und bei der Herstellung von Prothesen und für filmische Spezialeffekte eingesetzt wird, dies nicht zuletzt, weil sich das Material durch präzise Formbarkeit und extreme Dehnbarkeit, durch Glätte und Ebenmäßigkeit auszeichnet. Eingefärbt mit *Flesh Tone*-Pigmenten soll das Mehrzwecksilikon Haut nicht nur optisch perfekt simulieren, sondern es nähert sich ihr auch haptisch an: An *Dragon Skin* lasse sich ziehen, ohne dass es reißt, stets nehme es seine Originalform an, heißt es auf der Website des Herstellers.[4] Vollkommen vermengt bilden das Silikon und die Pigmente in Rosenkranz' Skulptur eine in Konsistenz und Farbe dem Make-Up ähnliche, monochrom-opake Masse. In seiner chemischen Zusammensetzung ähnelt der Silikonkautschuk auch einem anderen synthetischen Polymer, das in der Skulptur auftaucht: dem Plastik. Zwischen den molekular verwandten Materialien bestehen zahlreiche unmittelbare Kontaktflächen: Das liquide Silikon drückt sich in alle ergonomisch gerundeten Formen, die das gehärtete Plastik vorgibt, es schmiegt sich vollkommen an dessen Form an und berührt jede noch so kleine Innenfläche des Plastikbehälters.

Die in *Purity of Vapors* sinnlich präsenten Materialien – Silikonkautschuk, Plastik, Farbpigmente, Glas – treten, um die Terminologie Thomas Strässles aufzugreifen, in vielfache Korrespondenzverhältnisse der „Materialinteraktion" und stiften zugleich Relationen des „Materialtransfers" und der „Materialinterferenz" (Strässle 2013), d.h. Relationen zu Stoffen, die innerhalb der Skulptur gerade nicht sinnlich vorhanden sind. Solche materialen Transfers bilden sich insbesondere zu zwei Stoffen aus, die faktisch fehlen: Wasser und Haut. In ihrer Simulation gehen die verkörpernden Materialien niemals völlig auf, sondern weisen sich stets selbst mit aus, sodass unauflösliche Bewegungen in Gang kommen, Bewegungen, die beide Pole (das verkörpernde Material wie auch das verkörperte) tiefgreifend transformieren. Silikon erscheint wie Haut, vermeintliche Haut wie Silikon.

Das Spiel der Materialien bleibt ein paradoxes, denn in ihrer spezifischen Auswahl und Zusammenführung mobilisiert Rosenkranz deren klassische Logiken und bricht sie dann wieder radikal auf. Gebrochen wird zuallererst mit der gewohnten Logik des in Plastik gehüllten Wassers, bei der zwischen innerem und äußerem Material in seiner puren Klarheit für gewöhnlich eine unverkennbare Äquivalenz besteht, wobei sich die Klarheit von Innen und Außen gegenseitig zu begründen scheint. Bei Rosenkranz' Plastikflaschen gibt es keine solche Äquivalenz: Die Opazität des Silikons verhindert das Schauen in die Tiefen der Flüssigkeit, der Blick stoppt an der matten Oberfläche. Durch ihre visuelle Undurchdringlichkeit derangiert die liquide Masse die

aufwendig gestaltete Transparenz der Plastikflasche in ihrer symbolischen Aufladung als Pures, Klares und Unverdorbenes[5]: Da sind keine gewohnten Lichtspiele im Inneren der Flüssigkeit, keine feinen Reflexe, nur hautfarbene Flächen, matt und monochrom.

Synthetische Körper

Gebrochen wird insbesondere auch mit der gewohnten Logik von Haut als finaler Körpergrenze. In *Purity of Vapors* ist das hautsimulierende Silikon insofern keine Haut, als dass es gerade keinen Grenzstoff zwischen Innen und Außen bildet. Das Äußere scheint nach innen gestülpt: Die Silikonmasse ist weder Hülle noch Maske, sondern innere Füllung. Sie ist das opake, undurchsichtige, ergo undurchdringliche Innere und erscheint damit gewissermaßen als „eigentliches" Fleisch. Währenddessen erfüllt das transparente Plastik der PET-Flasche die distingierende Funktion einer Hülle. Über eine umschließende Haut und eine saftartige Füllung verfügend, stellen die kleinen Flaschen eigenständige kleine Körper dar. Der Plastikhaut des Flaschenkörpers eignet dabei eine besondere Ambivalenz: So sehr, wie sie das Innere abschirmt, legt sie es zugleich offen. Das aufwendig geformte Plastik erscheint zunächst als entscheidende Grenze, die den einzelnen Körper definiert, ihm eine unverkennbare Silhouette schenkt und zwischen ihm und dem Außen eine distinkte Randzone bildet. Auch für den Tastsinn bildet das Plastik eine unüberbrückbare Grenze. Für das Auge aber vollzieht es den umgekehrten Weg, indem es das Innere der Flasche vollständig öffnet, zur Schau stellt, dem Blick aussetzt.

So kreuzen sich in den Flaschenkörpern zwei wesentliche Axiome des kulturhistorischen Verständnisses von Haut. Während die Haut in der Vormoderne als „unüberschreitbare Grenze vor dem unsichtbaren geheimnisvollen Inneren" (Benthien 2001: 16) galt und das Leibesinnere als „ungegliederte[r], osmotische[r] Raum, dessen Prozesse unsichtbar bleiben" (ebd.: 52), setzte im 18. Jahrhundert eine tiefgreifende Veränderung ein. Indem die anatomische Medizin das Unter-der-Haut-Liegende zunehmend sichtbar machte, leitete sie einen grundsätzlichen Wandel der Leibwahrnehmung ein: Haut wurde fortan als „pure Durchgangssphäre zum Inneren" (ebd.: 16) gedacht. Die anatomische Zerteilung des Leibes hatte sowohl eine „mechanisierende Anschauung des Körpers" zur Folge als auch ein neues epistemologisches Modell, „das auf Zerstückelung, Herausschälung und Entleiblichung" (ebd.) setzte. Letztlich schien man sogar an die Haut selbst nur über das Darunterliegende heranzukommen, denn die Reinheit der Hautoberfläche, so der Befund, war nur über den Umweg der darunterliegenden Schichten möglich. Diese Idee sollte sich als hartnäckig erweisen: Noch 1957 diagnostizierte Roland Barthes anhand der „Tiefenreklame" (so der Titel seiner Notiz in *Mythen des Alltags*) für Hautpflegeprodukte eine förmliche Welle der „Idee der Tiefe" (Barthes 2009: 47). Schönheit, schreibt er, habe einen allgemeinen „Tiefenraum" erhalten, dessen Offenlegung sie sowohl der Medizin als auch der Reklame zu verdanken habe. Es bestünde nun eine „Art epische Vorstellung des Inneren", ein allgemeines Begehren nach der Reinheit des Inneren „bis in die Wurzeln" (ebd.).

In *Purity of Vapors* kommen ebendiese historischen Axiome des Körpers zusammen. Zwar kann das Innere des Flaschenkörpers angeblickt werden, doch bleibt es durch seine opake Materialität weiterhin undurchdringlich. Die Grenze, die das Plastik dem Tastsinn setzt, während es optisch freigegeben wird, lässt sich analog zu einer allgemeinen kulturgeschichtlichen Entwicklung der Hautwahrnehmung lesen, denn auch sie wurde „immer mehr zu einer Fernwahrnehmung gemacht" und „auf ihren optischen Eindruck reduziert" (Benthien 2001: 17). Die paradoxe Eingrenzung der Haut auf das Visuelle führt Rosenkranz mit *Purity of Vapors* eindrücklich vor: Nur das Auge gelangt zum Silikonkautschuk, nicht aber die Hand. Strenggenommen gelangt selbst zur Plastikhülle nur das Auge, nicht aber die Hand, denn diese ist wiederum durch das Glas des Kühlschranks geschützt.

Im Wechselspiel von visueller Offenheit und haptischer Verschlossenheit, von Transparenz und Opazität, umkreist die Skulptur so die Grundsatzfrage nach dem Verhältnis von *tactus* und *visus* im Skulpturalen. Nicht nur die Wahrnehmung von Haut verbleibt in der Sphäre reiner Visualität, sondern auch der alltägliche Akt des Konsums, der im Arrangement der Skulptur konstant mitschwingt, sodass sich die Skulptur letztlich selbst als Phänomen reiner Visualität ausweist. Exponiert sie sich aber als primär visuelles Phänomen, ist damit das klassische Paradigma der Skulptur unterlaufen, das sie für lange Zeit in Abgrenzung zur Malerei als Gattung begründete. Als vor allem haptisch Erfahrbares stand Skulptur für „Objektivität", „Faktizität [bestimmte] ihr Wesen, wenn nicht gar Wahrheit" (Winter 2006: 12):

> *„Die Begründung liefert der Tastsinn, konkret die Hand, die Werke der Skulptur fassen kann und in dieser Weise begreift. Was*

ich anfasse, ist konkret, tatsächlich vorhanden, existiert und zwar in der Weise, in der ich den Gegenstand tastend als diesen begreife. Die Augen können sich täuschen, die Hand nicht" (ebd.).

Während die Hand in der Hüllenstruktur von *Purity of Vapors* nicht weit kommt, wird ironischerweise dem Auge „Faktizität" nicht ganz vorenthalten: Neben all den kaum zu identifizierenden Flüssigkeiten bietet sich ihm doch zumindest eine Liste der „nutrition facts".

Körperhaft sind in *Purity of Vapors* nicht allein die silikonbefüllten Flaschen. Das körperkonstitutierende Verhältnis repetiert sich auch zwischen Kühlschrank und Flasche, sodass schließlich der Kühlschrank insgesamt als gläserner, unverhüllter Maschinen-Körper erscheint.[6] Hier besteht das Körperinnere aus distinkten, autonomen Bausteinen, die auf den klar getrennten Ebenen nebeneinander existieren – eindeutig unterschiedene Elemente, einzeln und nach Belieben austauschbar. Mit dem Kühlschrank erscheint ein synthetischer Körper par excellence: Seine Synthetizität wird nicht nur durch seine allesamt synthetischen, d.h. technopolymeren Materialien klar, sondern auch durch das Arrangement des bestückten Hohlraums.

Mit den in unterschiedlichen Dimensionen auszumachenden Körpern der Skulptur gerät die Unterscheidung von Innen und Außen ins Wanken – und mit ihr ein langgültiger Grundgedanke westlicher Philosophie, demgemäß Erkenntnis des Eigentlichen bedeutet, Schalen und Mauern zu zertrümmern, um zu dem dahinterliegenden, sich im tiefsten Inneren befindlichen „Kern" vorzudringen. Der schalenartige Aufbau der Skulptur, die Leib-Haus-Metaphorik und die transparenten Materialien der Hüllen legen zunächst genau dies nahe: Sie suggerieren die „Idee der Tiefe", suggerieren, dass es mit einigen wenigen Handgriffen möglich sei, zum flüssigen Getränk – dem Material mit dem höchsten affektiven Effekt –, um das es doch offensichtlich geht, vorzudringen. Erst im zweiten Moment wird klar: In *Purity of Vapors* ist alles gleichermaßen Kunststoff, gleichermaßen Hülle. Vermeintliche Materialien der Tiefe sind substituiert durch solche der Oberfläche, artifizielle Materialien transferieren zu solchen, die gemeinhin als natürlich gelten, ja erscheinen gar als natürliche und vice versa. Insofern führt die Skulptur vor, was Barthes an anderer Stelle notierte: „Die Hierarchie der Substanzen ist zerstört, eine einzige ersetzt sie alle: die ganze Welt kann plastifiziert werden, und sogar das Lebendige selbst" (Barthes 2009: 81).

Pigmente sind gefährlich

„Pigmente sind gefährlich. Malerei ist gefährlich… Pigmente ziehen in die Haut ein. Berührung mit der Haut vermeiden. Farbe von der Haut entfernen", warnt Rosenkranz' Videoanimation *Death of Yves Klein* (2011). Benannt ist hier nicht nur die physiologische Tatsache, dass es sich bei der Haut um ein offenes und ergo verletzliches System handelt, sondern auch ein altes und kunsttheoretisch schwerwiegendes Theorem: die Ablehnung von Farbe als nur Oberflächlichem und damit Unwahrem. Aversionen gegen die Farbe – deren Verstetigung David Batchelor eindrücklich als „Chromophobie" (2004) westlicher Kultur beschrieben hat – gründeten dabei auf der Idee, dass sie ein rein optisches Mittel und damit potenzielles Instrument der Täuschung sei. Insbesondere die Skulptur des 18. und 19. Jahrhunderts hatte sich beharrlich von der Farbe distanziert, denn es schien ausgemacht: „Ein Bildhauer, der mit gefärbtem Marmor schafft, lügt" (Vischer 1898: 172).

In *Purity of Vapors* kommt die Warnung leider zu spät: Die Pigmente sind bereits von *Dragon Skin* vollständig absorbiert, ganz in der liquiden Masse aufgegangen und phänomenal nicht mehr von ihr zu trennen. Das Farbpigment ist nicht oberflächlich aufgetragen, sondern durchsetzt und transformiert, seine eigene phänomenale Distinktheit verlierend, die gesamte Masse des Silikonkautschuks. Dabei sind die Pigmente das, was den Eindruck des Körperhaften wesentlich mitkonstituiert, sodass Inkarnat und Körper sich vor allem als synthetische Produkte einer nicht zu revidierenden Vermischung von Silikon und Farbpigment zeigen. Erst mit der Absorption der Pigmente, erst mit der stofflichen Fusion, stellen sich die phänomenalen Transfers zu Körper und Haut unmissverständlich her.

Die farbige Flüssigkeit bleibt irritierend: Einerseits ist klar, dass sie in einer materiellen Vermischung zweier Stoffe besteht, die sich mit den biologischen Vermischungen, Übertragungen und Prozessen des menschlichen Körpers zusammenbringen lässt. Andererseits aber erscheinen die Massen in einer verstörend sauberen Homogenität und damit gerade nicht als blutige, schmierende Körpersäfte. Die Fusion der Stoffe scheint vollkommen und in Perfektion abgeschlossen, sodass die materialen Transformationen

zwar auf der Hand liegen, sich jedoch nicht als solche ausstellen. Frei von Wunden, Poren, Unreinheiten, Flecken, Narben und Haaren zeigt sich Haut in Rosenkranz' Skulptur – und damit auch frei von jedem naturalistischen Anspruch. Sie ist (im Unterschied zu vielen künstlerischen Arbeiten der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts, in denen Haut eine Rolle spielte) weder explizit weiblich konnotiert, noch steht sie im unmittelbaren Zusammenhang mit Gewalt, Wunden, Schnitten oder Verbrennungen. Rosenkranz' Hautmasse ist drakonisch homogenisiert, idealisiert und rein, ihr fehlen sämtliche Details. Mit der materialen Perfektion der Flaschenkörper nimmt die Skulptur *Purity of Vapors* nicht bloß auf allgegenwärtige kosmetische Körperbilder Bezug, sondern insbesondere auch auf Traditionen der europäischen Malerei. Eine vergleichbare Idealität strebten, wie Colby Chamberlain (2015) richtig beobachtet hat, vor allem Darstellungen des menschlichen Inkarnats in der Renaissance-Malerei an.

Purity of Vapors gibt dagegen keinen singulären Ton, sondern verschiedene Farbnuancen zu sehen. Die unterschiedliche Pigmentierung der Silkonhäute zeigt sich in der Skulptur gerade nicht als Apriori, nicht als irreduzible stoffliche „Natur" und Vorgängigkeit, sondern inszeniert sich als wiederholtes Experiment einer chemischen Synthese. Die hautsimulierenden Flüssigkeiten geben sich in ihrer Erscheinung unmissverständlich als künstliche Mixturen zu erkennen. Dass Hautfarbe das Produkt einer Praxis ist, schwingt zum anderen durch das Arrangement des Kühlschranks mit: Betrachter*innen bzw. Konsument*innen dürfen offenbar zwischen den Häuten wählen, die sie verzehren. Wenn man Nutrition nun als soziosomatische Praxis der Verkörperung versteht, wird die Wahl des Getränks zur Wahl der eigenen Hautfarbe. Die artifizielle Herstellung der Haut bzw. Hautfarbe vorführend, knüpft Rosenkranz schließlich sowohl an die inzwischen existierende Technologie der Züchtung von Haut an als auch an postkoloniale Überlegungen zur Dekonstruktion des Weißseins.

Mit *Purity of Vapors* betreibt Rosenkranz jedoch kein allein dekonstruktivistisches Unterfangen, denn Haut wird nicht bloß als soziales und diskursives Produkt vorgeführt. Die Komplexität der Skulptur ergibt sich vor allem daraus, dass dem, was als vollständig synthetisch markiert ist, eine enorme sinnliche Affektivität eignet. Rosenkranz setzt genau jene Farbpigmente ein, von denen als gesichert gelten kann, dass sie in besonderem Maße affizieren. Die wesentliche Frage ist, so Rosenkranz: „[W]hy does skin color attract us and what does it mean? Why are these skin colors so predominant?" (zit. n. Baumgardner 2015). Die inkarnathaften Pigmente spielen für die Künstlerin gerade in ihrer besonderen affektiven Wirkung eine Rolle. Hier kommt eine zweite malerische Tradition ins Spiel, in die sich Rosenkranz' Reihe *Firm Being* und *Purity of Vapors* gleichermaßen einreihen: die Malerei Yves Kleins. Ohne auf die vielfachen Bezüge zu Yves Klein en détail einzugehen, sei ein Blick auf einige wenige Sätze geworfen, die Klein über das Farbpigment äußerte. In Bezug auf sein „dimensionsloses" Blau – „das sichtbar werdende Unsichtbare" – interessierten ihn die Pigmentpartikel nur „in totaler Freiheit" (Klein zit. n. Berggruen/Hollein/Pfeiffer 2004: 48). Ähnlich wie Kleins Monochrome affizieren auch Rosenkranz' vom Pigment erzeugten Farbflächen in extremer Weise, sie saugen visuell ein und erscheinen in ihrer Opazität dimensionslos. Allerdings – und an dieser Stelle trennen sich Rosenkranz und Klein – präsentiert sich das Farbpigment in *Purity of Vapors* nicht in absolut gedachter „Reinform" und „totaler Freiheit". So wie es die Betrachter*innen einsaugt, so ist es seinerseits eingesaugt in die viskose Flüssigkeit des Silikons. Es bleibt zugleich hinter den Schichten aus Plastik, Digitaldruck und Glas verborgen und erscheint – fernab jedes universalistischen Anspruchs – innerhalb eines objektförmigen, ja warenförmigen Systems, sodass spirituelle Farb- und Materialeffekte stets als Effekte von Branding markiert bleiben.

Konservierung, Coolness, Heiligkeit

Die faktisch vorhandenen Materialien der Skulptur stehen im Zeichen eines schon benannten fundamentalen Paradoxons: In ihrem intermaterialen Zusammenspiel, in ihren vielfältigen Interaktionen und Interferenzen, suggerieren sie vollkommene materiale Sterilität, ja absolute Isolation. Ähnlich wie Haut, die sich kulturell als „rigide Grenzfläche" erweist und spätestens im 20. Jahrhundert zur „zentralen Metapher des Getrenntseins" (Benthien 2001: 7) wird, präsentieren sich die Materialien von *Purity of Vapors* auch phänomenal überwiegend als „rigide Grenzflächen". Mit Ausnahme der Silikon-Pigment-Mixtur scheint zwischen den Materialien und gleichermaßen zwischen den einzelnen Flaschen, obgleich mit ähnlichem Stoff gefüllt, keinerlei lebhafte und transformative Relation zu bestehen, sie existieren offenbar vielmehr in völliger Konservierung, in white-cube-artiger „Ewigkeitsauslage" (O'Doherty 1996: 10). Da ist keine visuell distinkte Dynamik, keine intermateriale Synergie zu beobachten, sondern die bloße Reinheit, *purity*, des Materials. Genau besehen erscheint sogar die Vermengung zwischen Silikon und Pigment insofern reinlich, als dass diese endgültig, vollkommen und rückstandlos erscheint: Nichts gibt Anlass zu glauben, es gäbe irgendwo einen kleinen Pigmentklumpen, alles wirkt restlos aufgelöst. Dass sich von den PET-Flaschen Mikropartikel ablösen und den flüssigen In-

halt durchsetzen, ist eine Materialinterferenz, um die man zwar weiß, die sich in Rosenkranz' Skulptur aber nicht phänomenal zeigt. Die glatten, homogenisierten und seriellen Materialien der Skulptur exponieren sich also in erster Linie nicht als Materialien im Sinne von „substances that are always subject to change, be it through handling, interaction with their surroundings, or their dynamic life of their chemical reactions" (Lange-Berndt 2015: 12). Die Interaktionen scheinen restlos abgeschlossen oder aber bis auf Weiteres aufgeschoben und selbst dort, wo die Flüssigkeit vereinzelt aus der Flasche austritt, wirkt alles seltsam erstarrt. In Bewegung zeigt sich hier kaum etwas, nicht zuletzt deshalb, weil der niedrig temperierte Raum des Kühlschranks den Anspruch inszeniert, jegliche materiell-chemische Veränderung zu unterbinden. Er ist der exemplarische Raum des Nicht-Veränderten, des Konservierten, des Ewigen. Was er aber konserviert und verewigt, ist in seiner Logik frisch, jung, lebendig. Die kleinen Flaschenkörper lösen dies völlig ein: straffe, pralle und junge Körper; selbst das weiche, zähe Silikon wirkt unter der Plastikform fest und geglättet.

In *Purity of Vapors* kreuzt sich mit dem alltäglichen Prinzip der Konservierung von Nahrungsstoffen durch Kühlung ein anderes: das vormoderne Paradigma der Ewigkeit des künstlerisch-plastischen Stoffes. Die phänomenale Unveränderthеit der Skulptur rührt in *Purity of Vapors* gerade nicht nur aus der Physis der artifiziellen Materialien, sondern vor allem auch aus der mit ihnen in Zusammenhang stehenden Technologie, denn es ist die Technologie der Kühlung, die den physischen Raum sowie die eigentümliche Atmosphäre der Konservierung zuallererst herstellt. Dabei bestehen nicht nur Verbindungen zu Technologien der Konservierung, sondern auch zu Medientechnologien der Gegenwart: Insbesondere das Material *Dragon Skin* eröffnet Verbindungen zu filmischen Special Effects und Animatronik. Material bringt Rosenkranz demnach nicht etwa gegen ihre traditionellen Gegenspieler Form oder Technologie in Stellung, sondern Materialitäten zeigen sich vollständig technologisiert, so wie sich Technologie – etwa in Form des Kühlschranks – zugleich materiell und körperlich zeigt.

Bei alldem ist es die eigentümliche Atmosphäre und Ästhetik der Coolness, die sich in *Purity of Vapors* einstellt. Denn als „Ästhetik und Politik strategischer Entemotionalisierung und Kälte" stiftet Cool „paradoxe Gemeinschaften erklärter Individualisten" (Holert 2004: 43 f.) und damit genau jenen Typus von Relation, der zwischen den einzelnen, isoliert und doch gemeinschaftlich auftretenden Flaschenkörpern vorhanden ist. Bezeichnenderweise besteht kulturhistorisch eine enge Verzahnung zwischen Cool und Hautfarbe, denn als „Technologie des Widerstands" und „Technologie des Selbst" (ebd.: 43) gründete Cool auf rassistischen Verhältnissen.[7] In *Purity of Vapors* stellt sich der ehemalige Zusammenhang zwischen der Ästhetik des Cool und Körper bzw. Haut auf subtile Weise wieder her. Womöglich ist es ebendiese unauflösbare Verzahnung von Material, Technologie und der Atmosphäre des Cool in Rosenkranz' Skulpturen, die die Kuratorin Ruba Katrib (2013) in einem Interview mit dem Begriff „Hypermateriality" zu benennen suchte.

Die im white-cube-haften Innenraum des Kühlschranks exponierten Flüssigkeiten kennzeichnet schließlich auch eine reliquienhafte „Stoffheiligkeit", eine Aura der Distanz, die gerade aus keiner Spurenhaftigkeit, keiner Vergangenheit des Materials herrührt, sondern aus ihrer technologisch und atmosphärisch inszenierten Glätte und Unberührtheit. Es scheint sogar, als würde versucht, materiale Fusionen und Transformationen zweifach zu verhindern, handelt es sich doch gerade nicht um verderbliche Nahrungsstoffe, die im Kühlschrank gelagert sind, sondern um Silikon, einen künstlichen Stoff, der sich selbst bei Raumtemperatur kaum verändert. Die doppelte Unmöglichkeit der stofflichen Transformation stellt diese wiederum infrage: Eignet den synthetischen Stoffen vielleicht doch ein Moment der Aktivität, Verderblichkeit, Lebendigkeit?

SmartWater – „Purity" des Materials

Während insbesondere Künstler*innen des 20. Jahrhunderts die pure Physis des Materials, das Material im sich selbst überlassenen „Rohzustand" inszenierten (Rübel 2012: 10; Wagner 2001: 49), führt Rosenkranz gerade keinen rohen, sondern offenkundig diskursivierten, ökonomisierten und semantisierten Zustand des Materials vor. Da das zentrale Material des Wassers fehlt und mit ihm auch seine unmittelbar aisthetische Qualität, ist nur die materielle Verpackung übriggeblieben, das materielle Artefakt der Diskursivierung des Wassers. Zu 500 ml abgemessen, abgepackt und eingeschlossen in die dichte Schale aus Plastik, ist es in seiner Erscheinung fixiert, der flüssig-viskose Silikonkautschauk fließt nicht, läuft nicht aus, er spritzt, tropft, überflutet, versickert, rinnt nicht. Insofern erscheinen die Materialien gerade in keiner „Purity" in modernistischer Manier, wie der Titel vielleicht vermuten lässt. Die Reinheit der Stoffe stellt sich stattdessen als der diskursive Einsatz im Kontext eines komplexen Prozesses ihrer ästhetisch-ökonomischen Vermarktung dar. Mit anderen Worten: Die Materialien erscheinen nicht als an sich pur, sondern in ihr-

er alltagsästhetischen und werbestrategischen Inszenierung als „pure“ Materialien.

„Purity“ behauptet der Produzent *Glacéau* zwar von seinem Wasser, nicht jedoch im Sinne eines ursprünglich-natürlichen und unveränderten Zustands. Im Unterschied zu anderen Herstellern, etwa *Fiji*, der sein Wasser als „untouched by man“ vermarktet, wird die technologische Verarbeitung des *SmartWater* von *Glacéau* maximal exponiert. Die artifizielle Synthese herauskehrend bewirbt das Unternehmen sein Produkt: „vapor distilled water and electrolytes for taste“, heißt es auf dem Aufdruck der Flasche. *Glacéau* führt an anderer Stelle aus: „we took our cue from nature, then added electrolytes for a distinct taste. the result is pure and crisp, like from a cloud“ (Coca Cola Company 2018). Herstellung und Inhaltsstoffe werden explizit benannt: *SmartWater* sei das Ergebnis von Dampfdestillation, hinzugefügt seien – für den „distinkten“ Geschmack – lediglich „Elektrolyte“. Bemerkenswerterweise stellt sich in der Werbelogik *Glacéaus* stoffliche „Purity“ gerade nicht durch natürliche Unberührtheit ein, sondern durch technologisch-artifizielle Zerlegung und anschließende Addition einiger weniger Zusatzstoffe. Mit der überdeutlichen Auflistung der Ingredienzien und „nutrition facts“ erscheint der Stoff auch für den Verstand „transparent“ gemacht. So wird die Transparenz und Reinheit des *SmartWater* auf wenigstens zwei Weisen inszeniert: Sie wird, erstens, – auf materiell-chemischer Ebene – als Effekt von Technologisierung inszeniert und, zweitens, – auf verstandesmäßiger Ebene – als Effekt von Diskursivierung bzw. Explizierung.

„Pure Materialität“, so ein gängiges Argument früherer Kunstkritik und Kunstwissenschaft – man denke zurück an Peter Weibels paradigmatischen Aufsatz *Materialdenken als Befreiung der Produkte des Menschen von ihrem Dingcharakter* (1973) –, sei Sache der Kunst. Während gesellschaftliche Systeme Materialien in Waren und Dingen „verfestigen und verengen“, bestehe, so Weibel, die vornehmliche Aufgabe der Kunst darin, diese Verfestigung rückgängig zu machen und „dem Material seine Möglichkeiten zurückzugeben, die im Material liegende, noch ungenutzte Information frei zu machen“ (ebd.: 51). Der in der Ware symbolisch verfestigte Zustand des Materials galt für Weibel als uneigentlich, ausschnitthaft und damit unzureichend. Gernot Böhme zufolge kommt es in unserer ästhetisierten Gegenwart zwar zur „extensiven Präsentation von Materialität“, nicht aber zum „In-Erscheinung-Treten der Materie der Dinge“, d.h. es geht nicht um „Materialien als konkrete Stoffe“ (Böhme 2014: 51, 62 f.). *Purity of Vapors* verwebt beides ineinander: Während der Produzent *Glacéau* mit seinem Produkt *SmartWater* gerade die „Materie der Dinge“ in vielerlei Hinsicht extensiv auszustellen sucht, die „Purity“ seines „konkreten Stoffs“ (nicht gedacht als unberührte Ursprünglichkeit, sondern als technologische Synthese), kann ebendiese „pure Materialität“ bei Rosenkranz nur als Zitat erscheinen. Indem sie *Glacéaus* „extensive Präsentation von Materialität“ verdoppelt und zugleich durch Neubefüllung in die Ware interveniert, kommt es zur Übersteigerung: Nicht nur Wasser, sondern die menschliche Epidermis und mit ihr den ganzen Körper stellt Rosenkranz als materiell-technologische Effekte von Synthesen vor. Im standardisierten Corporate Design der Ware erscheinen vermeintlich natürliche, irreduzible Materialien als synthetisch-technologische Kompositionen, aufwendig inszeniert in ihrem *„ästhetischen Wert“* (ebd.: 63 f.).

Anmerkungen

1 Inkarnatähnliche Silikonmassen und Wasserflaschen bevölkerten schon früher das skulpturale Werk von Rosenkranz, so zum Beispiel in ihrer 2009 begonnenen Reihe *Firm Being* oder *Our Product*, ihrer Inszenierung des Schweizer Pavillons auf der 56. *Biennale di Venezia.*

2 Vgl. Grabowski, Vivien: *Corporate Materials. Materialität in Pamela Rosenkranz' Purity of Vapors und Yngve Holens Extended Operations* (in Vorbereitung).

3 Gemeint sind sowohl die (kontrovers diskutierten) neomaterialistischen Ansätze der Philosophie als auch solche Tendenzen in den Naturwissenschaften, der Philosophie, der Robotik und anderen Fächern, die sich unter dem Stichwort des Embodiment der Materialität des Körpers dezidiert zuwenden.

4 Vgl. *Smooth on, Dragon Skin® Series*, online: https://www.smooth-on.com/product-line/dragon-skin/ [16.01.18]

5 Diese Semantik gilt natürlich nur für den phänomenalen Nahbereich. In globaler Langzeitperspektive eröffnen sich deutlich andere semantische Aufladungen in Richtung Massenkonsum und Umweltverschmutzung.

6 Kulturgeschichtlich lässt die transparente Scheibe in *Purity of Vapors* an das im 18. und 19. Jahrhundert entstandene Ideal des „gläsernen, unverhüllten Menschen“ denken, „dessen authentisches Ich dem Betrachter sofort ersichtlich wird“ (Benthien 2001: 39). Neben literarischen Realisierungen dieses Bildes – z.B. in Christian Heinrich Spieß’ Erzählung *Der gläserne Ökonom* (1795) – wurde der „gläserne Mensch“ im 20. Jahrhundert auch technisch verwirklicht. 1930 präsentierte das Dresdner Hygienemuseum den erstmalig angefertigten *gläsernen Menschen*, ein lebensgroßes Modell mit einzeln aufleuchtenden Organen, hergestellt aus transparentem Kunststoff, Aluminium und Plastik.

7 Um den sozialen und politischen Diskriminierungen zu begegnen, bildete sich beispielsweise in afroamerikanischen Communities ein „Kommunikationsstil [heraus], der von außen abweisend, opak, gefühllos und arrogant wahrgenommen wird, aber nach innen unbeobachtete Verständigung ermöglichen soll“ (Holert 2004: 43).

Literatur

Barthes, Roland (2009): Mythen des Alltags. Übers. von Helmut Scheffel. 26. Nachdr. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Batchelor, David (2004): Chromophobie. Angst vor der Farbe. Wien: WUV.

Baumgardner, Julie (2015): Pamela Rosenkranz’s Swiss Pavilion Averages Europe into a Single Skin Color. Online: www.artsy.net/article/artsy-editorial-venice-biennale-2015-swiss-pavilion-pamela-rosenkranz [15.12.2017]

Benthien, Claudia (2001): Haut. Literaturgeschichte – Körperbilder – Grenzdiskurse. 2. Aufl. Reinbek: Rowohlt.

Berggruen, Olivier/Max Hollein, Max/Pfeiffer, Ingrid (Hrsg.) (2004): Yves Klein. Katalog anlässlich der Ausstellung „Yves Klein“, Schirn-Kunsthalle Frankfurt, 17. September 2004 – 9. Januar 2005, Guggenheim-Museum Bilbao, 31. Januar – 2. Mai 2005. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz.

Böhme, Gernot (2014): Der Glanz des Materials. Zur Kritik der ästhetischen Ökonomie. In: ders.: Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik, 2. Aufl. der 7., erw. und überarb. Aufl. Berlin: Suhrkamp, S. 49–65.

Chamberlain, Colby (2015): Salonmalerei. Übers. von Bram Opstelten. In: Parkett, Nr. 96, S. 70–75.

Coca Cola Company (2018): Smart Water. Online: www.drinksmartwater.com [25.01.2018]

Coca Cola Company (2017): Glaceau smartwater. Online: www.coca-colajourney.com.au/brands/glaceau-smartwater [25.01.2018]

Holert, Tom (2004): Cool. In: Bröckling, Ulrich/Krasmann, Susanne/Lemke, Thomas: Glossar der Gegenwart. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 42–48.

Katrib, Ruba (2013): Hyper-Materiality. Interview with Alisa Baremboym and Pamela Rosenkranz. In: Kaleidoscope, Nr. 18, S. 56–62.

Lange-Berndt, Petra (2015): Introduction. How to Be Complicit with Materials. In: dies. (Hrsg.): Materiality. Documents of Contemporary Art. London: Whitechapel Gallery, Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

O’Doherty, Brian (1996): In der weißen Zelle. Inside the White Cube. Hrsg. von Wolfgang Kemp. Berlin: Merve.

Rübel, Dietmar (2012): Plastizität. Eine Kunstgeschichte des Veränderlichen. München: Silke Schreiber.

Strässle, Thomas/Kleinschmidt, Christoph/Mohs, Johanne (Hrsg.) (2013): Das Zusammenspiel der Materialien in den Künsten. Theorien – Praktiken – Perspektiven. Bielefeld: Transcript.

Vischer, Friedrich Theodor (1898): Das Schöne und die Kunst. Stuttgart.

Wagner, Monika (2001): Das Material der Kunst. Eine andere Geschichte der Moderne. München: Beck.

Weibel, Peter (1973): Materialdenken als Befreiung der Produkte des Menschen von ihrem Dingcharakter. Probleme der aktuellen Avantgarde (Fragment). In: ders.: Kritik der Kunst. Kunst der Kritik. Es says + I say. Wien/München: Jugend & Volk, S. 51–55.

Winter, Gundolf (2006): Medium Skulptur: Zwischen Körper und Bild. In: Winter, Gundolf/Schröter, Jens/Spies, Christian (Hrsg.): Skulptur. Zwischen Realität und Virtualität. München: Wilhelm Fink, S. 12–32.

Abbildungen

Abb. 1: Pamela Rosenkranz: *Purity of Vapors*, 2012. Installationsansicht, *'Feeding, Fleeing, Fighting, Reproduction'*, Kunsthalle Basel, Basel, 2012. Copyright Pamela Rosenkranz. Mit freundlicher Genehmigung der Künstlerin und Sprüth Magers.

Pure Synthetizität. Materialität in Pamela Rosenkranz' *Purity of Vapors*

Von Vivien Grabowski

Heute scheinen Touchscreens und VR-Technologie ein residuales Verlangen nach ‚greifbarer Realität' zu kompensieren. Die digitale Sphäre, so viel steht fest, ist in erster Linie eine Domäne der Bilder. Andererseits jedoch bringen uns die kybernetischen Strukturen des Internets die Welt der Dinge näher denn je – während die Übergänge zwischen Bild und Objekt, Animation und toter Materie immer gleitender werden. Anhand einer kunstwissenschaftlichen Untersuchung einiger Arbeiten Mark Leckeys (*The Universal Addressability of Dumb Things, UniAddDumThs, Made in, Eaven, Pearl Vision*) macht sich der vorliegende Aufsatz auf die Suche nach dem digitalen Objekt – und regt zum Nachdenken darüber an, inwiefern eine Strategie ‚animistischer Appropriation' unsere warenfetischistische Entfremdung emanzipatorisch einzuholen vermag.

Prolog: Von den Dingen und ihrem Verschwinden

> *Da hockt es nun vor uns, zu Beginn von Mark Leckeys 3D-Animation Degradations: Der fleischfarbene Torso einer raubtierhaften Kreatur – eine virtuelle Kopie von Louise Bourgeois' Nature Study (1984). Nackt und still sitzt es da, im Lichtkegel vor rabenschwarzem Grund. Dann, als handle es sich um ein Laborexperiment, wird das Objekt alle zehn Sekunden von wechselnden Gravitationskräften erfasst, während sich seine gummiartige Materialität von Mal zu Mal leicht verändert. Wieder und wieder dehnt, deformiert sich und erzittert das Objekt unter dem Einfluss wechselnder physikalischer Kräfte – bis ein besonders heftiger Stoß es endlich gegen die Glasscheibe des Bildschirms schleudert. Was bleibt, ist ein ephemerer Abdruck wie von warmer Haut. Und das Bewusstsein einer Grenze.*
>
> *Degradations*[1] *ist aus den Scans der Ausstellung UniAddDumThs hervorgegangen.*

Versuche, das Internet in der Ganzheit dessen zu ermessen, wie es unsere Alltagsrealität prägt, gehen mit einer gewissen Unbeholfenheit einher. In den letzten zwanzig Jahren hat sich unser Denken mit der digitalen Sphäre – dieser neuen ‚Extension of Man' – so eng verschränkt, dass es zunehmend schwieriger wird, ihr Außen zu denken. Computer und Internet sind selbstverständliche Medien unseres Zugriffs auf die Welt geworden. Abgesehen von seiner eigenen uns verborgenen Materialität (ominösen Server Centers und untermeerischen Glasfaserkabeln, die gelegentlich von Haifischen angefressen werden[2]) ist das Internet vor allem ein

Reich der Bilder – ob still oder bewegt. Seit der Jahrtausendwende hat sich ein Diskurs um das *Verschwinden der Dinge* entwickelt und in seiner Konsequenz ein neuer ‚Material Turn'. So warnt der Archäologe Colin Renfrew 2003: „Physical, palpable, material reality is disappearing, leaving nothing but the smile on the face of the Cheshire Cat" (Renfrew 2003: 185-186). Im Jahr 2015 erklärt der dezidierte ‚thing theorist'[3] Bill Brown: „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 within an increasingly digitally mediated universe" (Brown 2015: 57). Und 2016 spricht Victor Buchli in *An Archaeology of the Immaterial* von einem „problematic status of the artefact under the conditions of digitization" (Buchli 2016: 144) und fährt fort: „The digitized artefacts suggest an ‚objectless' world where the object per se is the least stable entity, which belies the seeming stability of its material form, while the distinctly ‚immaterial' file or code is more stable" (ebd.: 145).

Doch wie immer, wenn ein Medium unser Verhältnis zur Welt grundlegend rekalibriert, stellt sich die *Frage nach dem, was seinen Filtern entgleitet, im Rauschen der Interferenzen verloren geht – oder mutiert und in neuer, unbekannter Form wiederkehrt: Dem Objekt,* unter den Bedingungen seiner neuen digitalen De-/Lokalisierbarkeit und seiner phantasmatischen Transformationsfähigkeit. Wenn heute Touchscreens und VR-Technologie ein residuales *Verlangen nach ‚greifbarer Realität'* zu kompensieren scheinen, so spiegelt sich darin womöglich derselbe grundlegende menschliche Impuls, der den Architekten LeCorbusier zum passionierten Sammler dessen werden ließ, was die Brandung ihm vor die Füße spülte; oder was den Künstler André Breton zu Beginn des letzten Jahrhunderts auf die Flohmärkte der Randbezirke von Paris trieb, wo er Dinge fand, die seine surreal-autobiographischen Romane zu beflügeln vermochten.[4] Vor dem kulturellen Hintergrund der Digitalisierung macht sich der vorliegende Aufsatz *auf die Suche nach dem ‚digitalen Objekt'* – und versucht dabei nicht zuletzt zu ergründen, inwiefern man von einem solchen sprechen kann.

Mark Leckey: Auf der Suche nach dem digitalen Objekt

Seit Anfang der 2000er Jahre ist die Frage der Materialität im Raum der Digitalität vermehrt zum Gegenstand künstlerischer Reflexionen geworden. Ein Projekt des britischen Künstlers Mark Leckey ist in diesem Hinblick besonders aufschlussreich. *The Universal Addressability of Dumb Things* (2013) ist ein Gesamtkunstwerk in Form einer Ausstellung, welches aus einer Einladung der Organisation *Hayward Touring* hervorging. Angesichts dieser kuratorischen Carte Blanche erschien Leckey jedoch die Vorstellung, – wie er es ausdrückt – „Dinge von einem Raum in den anderen zu verschieben", als nicht ganz zeitgemäß: „[…] it's not what we do any more. We move images around, we circulate images, we aggregate images from everywhere" (Nottingham Contemporary 2013: 02:02) Andererseits wird der objektverliebte Künstler in seinen zahlreichen Interviews nicht müde, die verlockende Suggestion physischer Präsenz zu beschwören, wie sie von unserer Bildschirm-Wirklichkeit erzeugt wird:

> *„It's really compelling, this object, it's got real allure – real presence. […] It causes a physical sensation in my body; this image, this picture, this mere representation, seems to be directly stimulating the material elements in me: all my nerves and fibre. Like I'm responding to a physical encounter" (Mark Leckey in Rittenbach 2012).*

In *The Universal Addressability of Dumb Things* macht Leckey ebendieses Spannungsverhältnis zum Konzept. Die Ausstellung sollte ausgehend von einer Sammlung im Internet gefundener jpegs entstehen. Drei Jahre lang zog Leckey *Abbildungen möglicher Exponate* aus dem Netz. Die abgebildeten Objekte wurden daraufhin von seinem kuratorischen Team für die Ausstellung ausfindig gemacht.

Leckeys Projekt nahm insofern jene durch die Internetkultur *neu geprägten Such- und Finde-Routinen* zum Ausgangspunkt, wie sie heute weitgehend gesellschaftlich habitualisiert sind. Von vordigitalen Formen des Suchens unterscheiden sich die heutigen Suchmaschinen unter anderem dadurch, dass sie sich mit zunehmender Präzision auf unsere Vorlieben einstellen.[5] Dabei sind Feedback-Prozesse im Spiel, wie sie für die kybernetische Struktur des Internets paradigmatisch sind. In seiner Lecture Performance *In The Long Tail* (2008-2009) erläutert Leckey:

> *„[…] when I do a Google search, the information I receive is feedback, and that feedback allows me to narrow my search […]. As I repeat this process I'm continually feeding more and more information into the system, which it uses to update itself. So the*

> *system is learning with me, until it eventually understands my needs […]. I am now in a continual feedback loop, having programmed a cybernetic device. This is the basis of computing and the Internet" (Leckey 2014b: 107).*

Wo sich die frühen Flohmarkt-Flaneure von Intuition und Zufall leiten ließen, da verquicken uns heutige intelligente Programme auf eine Weise mit der Welt, die den sprichwörtlichen ‚glücklichen Fund' durch eine neue Form der ‚cybernetic serendipity'[6] ersetzt. Seit kybernetische Prozesse am Werk sind, scheint uns die Welt mehr denn je ebendas in die Hände zu spielen, von dem wir selbst nicht wissen konnten, wie sehr wir seiner bedurften.

In *The Long Tail* hatte Leckey bereits einige Jahre zuvor für das Projekt wegweisende Gedanken zur Ökonomie des World Wide Web entwickelt. Der nach einer E-Commerce-Theorie Chris Andersons[7] benannte Vortrag nimmt auf dessen Statistik Bezug, der zufolge der frühere Mainstream-Markt heute in unzählige Nischenmärkte zerfalle. Die distributive Struktur des Internets, so Anderson, mache es heute möglich, hochspezifische Produkte für Konsument*innengruppen mit besonderen Interessen anzubieten. Diese Gruppen bilden in Andersons Nachfragekurve (neben dem ‚Head' der Massenmärkte) einen unendlich langen und daher ökonomisch relevanten ‚Tail' (vgl. Anderson 2006).

Im Umkehrschluss bedeutet dies, dass das Internet heute eine nie dagewesene Vielfalt von Dingen und Inhalten *in unsere Reichweite rückt* – wie exotisch, überflüssig oder schlichtweg absurd diese auch den meisten von uns erscheinen mögen. Indessen spielen Autodidakt*innen mit 3D-Software und erschaffen dabei Computeranimationen von berückender Surrealität. Jenseits der Mainstream-Kultur verschaffen sich so idiosynkratische Neigungen, Phantasmen und Fetische Ausdruck im Freiraum des Internets. Mit seinem experimentellen Ausstellungsprojekt *The Universal Addressability of Dumb Things* sucht Leckey einige Aspekte unserer digitalen Parallelrealität in die greifbaren Körper von ‚Real-World Things' zu bannen. Das Projekt, welches unerwartete Wendungen nahm, soll im Folgenden – beginnend mit Leckeys kuratorischem ‚Proposal' – näher betrachtet werden.

Plädoyer für digital-realen Grenzverkehr: *Proposal for a Show*

Um Museen für sein Ausstellungsprojekt zu gewinnen, setzte Leckey 2010 einen Pitch in Form eines YouTube-Videos[8] auf, das in einer späteren Version selbst den Status eines Kunstwerks annahm. *Prop4aShw* (2013)[9] wurde in Massimiliano Gionis *Palazzo Enciclopedico* auf der 55. Biennale von Venedig als Teil einer messestandartigen Installation gezeigt. Im genannten Video stimmt Leckey zu einem beschwörenden Monolog an, während eine Abfolge aus dem Internet zusammengetragener Video-Clips an unseren Augen vorbeiflimmert. Wir sehen, unter anderem: Einen Ausschnitt aus einem Toyota-Werbespot, in welchem das Fahrzeug eine gläserne Barriere durchbricht und auf diese Weise von einer virtuellen in die reale Welt hinübertritt; einen ‚Wandernden Felsen', dessen mysteriöse Eigenbewegung eine lange Spur in den staubigen Boden des Death Valley gezeichnet hat; einen computeranimierten Turnschuh, der kaum merklich atmend von einem unheimlichen Eigenleben beseelt scheint; und das 3D--Modell einer Hand, die noch im Prozess ihres Renderings spielerisch ihren Greifreflex erprobt.[10] Abschließend konkretisiert der Künstler sein kuratorisches Konzept mittels einer Photoshop-Collage, welche einige mögliche Exponate seiner Installation vor grünem Grund als ‚Ausstellungsansicht' versammelt: „This is a proposal for a show that will bring about the transition of these Mock-Ups [er deutet mit dem Zeigefinger auf ein Objekt seiner digitalen Collage] and turn them into Real-World Things" (Leckey 2014a: 28).

Bezeichnenderweise setzt Leckey sein Vorhaben in Bezug zu André Breton, dessen surrealistisches Konzept des ‚Fundobjekts' uns ein Alternativkonzept zu Duchamps Readymade an die Hand gibt.[11] In *Die Krise des Objekts* (1936) spielt Breton mit dem Gedanken, traumgeborene Objekte in die Wirklichkeit des Wachlebens zu überführen und mit den uns allzu vertrauten Alltagsgegenständen kollidieren zu lassen (vgl. Breton 1965: 277). Beiden Künstlern geht es also darum, einen Grenzverkehr zwischen zwei distinkt erscheinenden Realitäten in Gang zu setzen. In Leckeys Proposal heißt es weiter:

> *„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 […]" (Nottingham Contemporary 2013: 6:10-6:40).*

Was für Breton die Sphäre des Traums und Unbewussten war, wird für Mark Leckey – rund neunzig Jahre später – 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. Dinge – jene unerschütterlichen Realitätsgaranten, in denen sich die Gesetzlichkeiten dieser Wirklichkeiten greifbar konkretisieren – fungieren hierbei wie *Bindeglieder*. In Hinblick auf unsere Frage nach dem ‚digitalen Objekt' soll im Folgenden betrachtet werden, wie Leckey sein Projekt konkret umsetzte und das eigentümliche *Changieren* seiner Dinge zwischen den Sphären kuratorisch inszenierte.

Real-World Things: *The Universal Addressability of Dumb Things*

Im Jahr 2013 tourte *The Universal Addressability of Dumb Things* durch Großbritannien und gastierte dabei in Liverpool, Nottingham und Bexhill-on-Sea.[12] Die Exponate seiner Ausstellung versammelte Leckey auf jeder dieser Stationen in bühnenhaften Settings, welche den Photoshop-Collagen zum Verwechseln ähnlich sahen, und die der Künstler auf seinem Computer konzeptualisiert hatte.[13] Wie in Foto- oder Filmstudios waren Leckeys Objekte auf Podesten gelagert, welche ihrerseits vor fotografisch bedruckten Leinwänden, Greenscreens sowie blauen oder roten ‚Chroma Key Bays' arrangiert waren. Auf diese Weise wurde der ursprüngliche Bezug seiner Exponate zum Medium des Bildes – und der digitalen Sphäre – auch im Ausstellungsraum erfahrbar.

Eine weitere Ausdrucksebene findet Leckeys Diskurs um das digitale Objekt in der spezifischen *Auswahl und Anordnung seiner Sammlungsobjekte*. Thematisch war die Ausstellung in die Bereiche ‚Mensch/ Tier/ Maschine' untergliedert. Leckeys Kategorisierung reproduzierte damit vorgeblich die disziplinäre Trennung zwischen *Anthropologie, Naturkunde und Technologie*. Indessen unterwanderten verschiedenste Zwitterwesen (Chimären, tierische und anthropomorphe Maschinen) dieses vorgebliche Klassifikationssystem jedoch gezielt, während das Nebeneinander unterschiedlichster Objektgattungen jegliche kategorialen, kulturellen und epochalen Grenzen verwischte. Nach Art einer Wunderkammer[14] fanden sich Dinge unterschiedlicher Herkunft und Funktion gleichwertig nebeneinander: Werke moderner und zeitgenössischer Künstler*innen, archäologische Relikte, religiöse und magische Objekte, medizinische Dokumente und Apparaturen, Requisiten aus Science-Fiction-Filmen, antike Kuriositäten und skurrile Konsumobjekte. Die antik-mythologische Figur des Minotaurus beispielsweise fand in der jüngsten CosPlay-Subkultur der ‚Furries' (Menschen, die sich als Tier-Charaktere verkleiden) ein eigentümliches Echo. Mit einer Helm-Requisite des Charakters ‚Cyberman' aus dem Film *Dr. Who* (1963) wurde auf Cyborgs verwiesen, während eine hochmoderne Handprothese dieselbe ScienceFiction-Vision als Realität gewordene Fiktion zu erkennen gab. Das Motiv der Hand kehrte seinerseits in einem Handreliquiar aus dem 13. Jahrhundert wieder (wodurch sich die Konnotation des ‚Greifens' mit dem religiösen Konzept der Berührungsmagie verschränkte), während das Nebeneinander von technischen Apparaturen wie Handprothese und Kamera auf ‚Sehen und Tasten' als Organe menschlicher Weltaneignung deutete.[15]

The Universal Addressability of Dumb Things operierte gemäß einer halluzinatorischen Logik unheimlicher Resonanzen und Echos. Jedes der Exponate verortete Leckeys künstlerischen Diskurs in unterschiedlichen Bereichen unserer Kultur und vor dem Hintergrund einer schwindelerregenden historischen Zeitentiefe. Brücken zwischen alternativen Epistemologien (Science Fiction, Mythologie, fremdkulturelle Glaubenssysteme, Wahnvorstellungen) sowie Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft schlagend, evozierte *The Universal Addressability of Dumb Things* ein Kontinuum menschlicher Imagination, in welchem ein menschliches Faszinosum unablässig wiederzukehren scheint: Die *Animation des Unbelebten* und die magische Erfahrung einer Wirklichkeit, in der Mensch, Tier und Ding vielstimmig raunend zueinander in Kommunikation zu treten vermögen.

Digitale Reproduzierbarkeit: *UniAddDumThs*

Die Irrationalität der Traumsphäre des Internets – so könnte man sagen – forderte in *The Universal Addressability of Dumb Things* gleichsam ihre ‚Realisierung' im Ausstellungsraum ein. In Konsequenz dessen blieb Leckeys Inszenierung jedoch vergleichsweise statisch. Zudem sah sich der Künstler mit der unausweichlichen Realität konfrontiert, dass sich seine mühevoll akquirierte Sammlung nach Ende der Ausstellungslaufzeit wieder auflösen würde. So verwundert es nicht, dass Leckeys Projekt mit *The Universal Addressability of Dumb Things* noch nicht zum Abschluss kam. Vielmehr entstand auf seiner Grundlage eine zweite Ver-

sion, welche der impulsgebenden Erfahrung einer *Ansprechbarkeit (‚addressability') der Objekte* besser gerecht zu werden schien.

Noch während der Laufzeit der *Nottingham-Show* begann Leckey, die Exponate seiner Ausstellung per 3D-Scanner zu digitalisieren. Aus diesen Scans wiederum resultierte die zweite, sozusagen ‚komprimierte' Version des Projekts: *UniAddDumThs* (2014-2015)[16]. Wenn uns in *UniAddDumThs* dieselben Dinge wieder begegnen, so in *traumhaft veränderter Form*: Ob als Pappaufsteller *überlebensgroß und bildhaft abgeflacht*, oder im Zuge von 3D-Scan und -Druck *miniaturisiert*. Objekte multiplizieren sich plötzlich zu Schwärmen, blähen sich zu ungeahnter Größe auf oder verschmelzen – wie von einem transformativen Zauber ergriffen (man denke nur an Aschenbrödels Kürbis-Kutsche) – zu neuen Amalgamen: Ein pavianköpfiger Kanopenkrug ist von einem kleinen Zwilling flankiert, während ein antiker Gargoyle-Kopf plötzlich die Spitze einer modernen Phallus-Skulptur[17] ziert. Leckeys Kulissen-Architektur ist nun auf bedruckte Planen reduziert, welche noch expliziter als zuvor die Settings moderner Fotostudios imitieren. Indessen verweisen hier und da zu behelfsmäßigen Sockeln aufgetürmte Amazon-Versand-Kartons unmissverständlich auf Online-Shopping und Internet-Ökonomie.

Hatte Leckey in *Prop4aShw* noch seinem Begehren Ausdruck verliehen, den Dingen des Internets die Qualität von ‚Real-World Things' zurückzugeben, so kündet *UniAddDumThs* in der Tat von einem gegensätzlichen Impuls: Immer wieder lässt Leckey seine Objekte über die Schwelle zwischen materiell und digital tanzen.

> *„There's a problem I have with real world objects… they're in a dimension that I no longer feel comfortable with", so der Künstler. „I have to find something to be able to mediate between me and that thing, then I can kind of get closer to it […]" (Leckey 2013).*

Die *mediale Brechung des Objekts* dient in diesem Sinne dem Zweck einer Annäherung an eine Dinglichkeit, die sich als entzogen und unzugänglich darstellt. Nähe durch Vermittlung – wie ist dieses Paradox zu deuten?

Ein Blick auf Leckeys Computer-Desktop, den der Künstler während eines Vortrags gewährt, enthüllt uns weitere Varianten dieser ‚Annäherungsarbeit' (Nottingham Contemporary 2013: 17:30). So generierte der Künstler aus den Scans seiner Exponate einige experimentelle 3D-Clips, die ich im Kontext seiner Kunstpraxis als ‚Tests' einstufen würde. Zu sehen sind – zum einen – Leckeys Objekte, auf Sockeln gelagert, als 3D-Renderings. In der Mitte der virtuellen Ausstellungsansicht steht der Künstler selbst (bzw. seine untere Körperhälfte, nicht zufällig der Sitz libidinöser Energie, die wie beiläufig mitgescannt wurde).

Ein anderer Clip ist aus dem Scan eines westafrikanischen ‚Boli' hervorgegangen. Der stämmige graue Körper des archaischen Getiers ist in einen undefinierten weißen Raum transponiert. Und plötzlich ist da Leckeys Hand, die sich in den virtuellen Raum hinein ausstreckt, um behutsam tastend den Rumpf des Boli zu streicheln… Die Kontaktaufnahme zwischen Leckey und seinem Gegenstand vollzieht sich hier als ein unmöglich-mögliches Hinübergreifen in eine andere, phantomhafte Sphäre: Eine Sphäre, in welcher ein ehemals konkretes Objekt (ein Boli von Mali – ein Objekt mit einer spezifischen Herkunft und einer ganz eigenen Geschichte[18]) im Schwebezustand seiner überzeitlichen Verfügbarkeit (als Datei auf Leckeys Desktop) und seines ab sofort ausschöpfbaren digitalen Transformationspotentials manifestiert ist.

Zwischen Fetischisierung und Reflexion: Objekt-Beziehungen im Werk Mark Leckeys

Wie wir gesehen haben, artikuliert sich in den oben beschriebenen Projekten *The Universal Addressability of Dumb Things* und *UniAddDumThs* eine spezifisch gelagerte *Objekt-Beziehung*. Tatsächlich ist Leckeys Interesse an Übergängen zwischen dinglicher Konkretion und der Virtualität digitaler Objekte maßgeblich von seinem Wunsch angetrieben, ebendiese Beziehung künstlerisch zu verhandeln. Leckeys besondere Beziehung zu seinen Objekten soll daher im Folgenden anhand von zwei weiteren Beispielen aus dem Kontext seines Œuvres genauer betrachtet werden.

Hatten wir es bei *The Universal Addressability of Dumb Things* und *UniAddDumThs* gewissermaßen mit Leckeys Privatsammlung

zu tun, so steht auch im Zentrum des Videos *Made in 'Eaven*[19] ein für den Künstler persönlich bedeutsamer Gegenstand. Das Video – eine 3D-Animation – ‚kreist' (im wahrsten Sinne des Wortes) um die Skulptur *Rabbit* (1986) des amerikanischen Künstlers Jeff Koons. Koons' Skulptur basiert auf einem billigen Gummitier, von welchem dieser einen hochglänzenden Edelstahl-Abguss fertigte. Die neue, wertige Materialität machte das massenproduzierte Wegwerf-Spielzeug zu einem fetischhaft überhöhten, einzigartigen Kunst- und Luxusobjekt: „[…] an idol of consumer capitalism", so Leckey „the ultimate capitalist object" (Leckey 2013).

Mark Leckey appropriiert das begehrte Objekt per CGI-Simulation und verlagert es in seine Atelierwohnung in der Londoner Windmill Street. Koons' Skulptur, wie auch das räumliche Setting des Ateliers, sind der Wirklichkeit täuschend realistisch nachempfunden. In den zwei Minuten von *Made in 'Eaven* erschließt sich uns die virtuelle Szenerie wie folgt: Eine leicht über Augenhöhe positionierte Kamera navigiert durch einen leeren, von Sonnenlicht erhellten Atelierraum auf das Objekt zu, welches an seiner 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). Jedoch durchbricht eine subtile Setzung den Realitätseffekt der Simulation: Die hochglänzende Oberfläche des Objekts, an welches die Kamera in der Mitte des Clips so nah heranzoomt, dass unser Blick sich zwischenzeitlich ganz in der durch den Hasenkopf gerundeten Spiegelung des Umraums verliert, gibt zu keinem Zeitpunkt das Abbild der Kamera wieder; das betrachtende Wahrnehmungssubjekt ist in dieser Simulation somit ausradiert. Das Objekt gibt sich uns insofern aus einer unmöglichen (betrachterlosen) Perspektive zu sehen.

Mittels dieses Verfremdungseffekts wird *Made in 'Eaven* zu einer scharfsinnigen Illustration der Psychologie des Warenfetischs, für dessen Wirkkraft – Hartmut Böhme zufolge – gilt: „Die gesellschaftlich erzeugten Produkte […] zeigen den Schein der Selbständigkeit, etwas Naturhaftes und Außermenschliches, worin weder der Einzelne, noch die Gesellschaft sich wiederzuerkennen vermag" (Böhme 2006: 319). Deuten wir *Made in 'Eaven* vor dem Hintergrund von Marx' Kritik des Warenfetischs, so artikuliert sich hier ein Verhältnis zu den Dingen, welches durch einen Blinden Fleck strukturiert wird. Das begehrte Objekt entfaltet seine größte Macht da, wo es als unabhängige Entität imaginiert wird, frei von den Spuren der menschlichen Hand: ‚made in heaven', statt – wie es korrekt heißen müsste – ‚made in USA'.

Im Unterschied dazu entstand mit *Pearl Vision*[20] 2012 eine andere Videoarbeit, die sich wie eine Antithese zu obiger Arbeit lesen lässt. Wieder steht ein ‚Warenfetisch' im Zentrum der Auseinandersetzung (eine Trommel der Marke *Pearl Vision*), und wieder wird mittels Computersimulation und einer Metaphorik der Spiegelung gearbeitet, die ihren ganz eigenen Gesetzen folgt. Im Unterschied zur Inszenierung des Koons-Hasen, welche den Betrachter aus der virtuellen Szenerie eliminierte, stellt *Pearl Vision* das Objekt und seinen Spieler ins Spotlight und fokussiert ganz auf den sich zwischen ihnen entwickelnden Dialog.

Auf die rhythmischen Trommelschläge des Künstlers antwortet das Instrument mit einer gesampelten, verführerisch-weiblichen Sing-Stimme, während die Kamera zwischen der Trommel und dem Körper des Künstlers hin- und herpendelt. Wo die Objekt-Konstellation von *Made in 'Eaven* von einem ‚Berührungsverbot' zu zeugen schien, ist das Subjekt von *Pearl Vision* durch seine musikalische Interaktion mit der Trommel und das Spiel der Spiegelungen innig mit dem Objekt verschränkt: Zum Beispiel, wenn sich der Trommler im silbernen Zylinder des Objekts spiegelt (und in einer unmöglichen Wendung sogar Trommler *und Trommel*); oder wenn die vibrierende Trommel-Membran in der Gänsehaut des zunehmend unbekleideten Trommlers Resonanz findet.

Im Gegensatz zu *Made in 'Eaven* artikuliert *Pearl Vision* einen Warenfetischismus, der die affektive Verstrickung 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" (Leckey zit. nach Dander 2014: 74). Es geht also darum, ebendas in Besitz zu nehmen, in dessen Bann er sich wähnt. 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 Objekts.

Coda: Das emanzipatorische Potential des digitalen Objekts

> *„But what is ‚our time'?[…] Is it a time defined by new media and new technologies […]. Is it a moment when new objects in the world produce new philosophies of objectivism, and old theories of vitalism and animism seem to take on new lives?" (Mitchell 2005: 201).*

Kommen wir zurück zu unserer Ausgangsfrage, was wir von Mark Leckey über die Bedingungen des ‚digitalen Objekts' lernen können. *‚Dinge'* beherbergt das Internet nur in einem Verhältnis der *Abbildlichkeit*. Und dennoch – wie *The Universal Addressability of Dumb Things* demonstriert – würde es den Tatsachen nicht gerecht, das Internet lediglich als ein Medium zu begreifen, welches die Dinge in eine Zone der medialen Vermittlung entrückt. Von vordigitalen Medien der Reproduktion (wie beispielsweise Fotografie, Film und Fernsehen) unterscheidet sich das Internet durch seine verwirrende Hybridität. Durch seine grundlegende Logik der Vernetzung rückt uns das Internet die Dinge unserer Welt in gewisser Weise näher. Nicht zufällig findet sich in *UniAddDumThs* ein Verweis auf Amazon. Amazons patentierter ‚Anticipatory Shipping'-Algorithmus beispielweise verschiebt bestimmte Produkte in die Warenlager unserer Nähe, noch bevor wir uns der Existenz der fraglichen Produkte überhaupt bewusst geworden sind.[21] ‚Cybernetic serendipity' – der Eindruck, dass nicht wir die Dinge, sondern die Dinge uns finden – ist ein inzwischen selbstverständlicher Nebeneffekt der kybernetischen Strukturen des Internets.

Andererseits werden die Übergänge zwischen Bild und Objekt im Zuge von Computer Generated Imagery und 3D-Druck immer fließender – wie *UniAddDumThs* eindrücklich darstellt. In der Produktfotografie wird es heute immer schwieriger, ‚abfotografierte' von ‚computergenerierter' Realität zu unterscheiden. Um zu testen, ob den Konsument*innen der Unterschied auffallen würde, schleuste Ikea 2005 den Holzstuhl *Bertil* als das erste CGI-Objekt in seine Werbekataloge ein. 2014 waren bereits fünfundsiebzig Prozent aller Ikea-Produktbilder computergeneriert (vgl. Parkin 2014). *Heute kann potentiell jedes Objekt per 3D-Scan digitalisiert werden*, ebenso wie umgekehrt digitale, ‚immaterielle' STL-Files (Stereo-Lithography-Dateien) mit dem richtigen Equipment physisch ausgedruckt werden können. *Das Verschwimmen dieser Mediengrenzen* scheint für unsere ‚digital condition'[22] paradigmatisch. Digitalisierung und Internet verändern unsere Beziehung zu den Dingen und formen dabei *neue Begriffe von Dinglichkeit und Materialität*.

Die oben dargestellten Werke Mark Leckeys zeichnen das Bild einer magisch-animierten Erfahrungswelt, die uns – im Zeichen modernster Technologien – zurückführt zu einem „archaic state of being, an aboriginal world […], a return to a sense that everything on and of this earth is being animated from within" (Leckey 2014b: 113). Die Aspekte der *‚Nähe'* und *‚Ansprechbarkeit'* spielen dabei wiederholt eine zentrale Rolle. In einem Interview von 2015 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'" (Haus der Kunst 2015: 04:10-05:00). Leckeys Strategien des Sammelns, der Aneignung und Animation lassen sich vor diesem Hintergrund besser verstehen. Angesichts einer zunehmend eigenmächtiger werdenden Warenkultur mag in einer *animistischen Welterfahrung* das Gegengift zur warenfetischistischen Paralyse und Entfremdung liegen. So erkennt der Kulturwissenschaftler Anselm Franke 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" (Franke 2012: 22).*

Hatte sich die Freud'sche Psychoanalyse einst dafür gerühmt, den Animismus indigener Kulturen als eine Projektion menschlichen Wunschdenkens auf die Außenwelt zu entlarven (vgl. Freude 1964), da werden Leckeys Objekte – unter dem Einfluss des digitalen Transformationszaubers – tatsächlich responsiv. So werden in den vorgestellten Werken Mark Leckeys die Dinge zu beweglichen Membranen, die im Rhythmus unserer *mentalen Prozesse* zu schwingen vermögen: Sie werden elastisch, affizierbar, und durch und durch relational. Es ist ebendiese Oszillation, in der sich die Dinge zugleich ‚materiell' und ‚mental' zu erkennen geben:

„They are MENTAL and they are MATTER
Because they are both images AND they are things.

So they are hunks and they are lumps,
They are as dunce as they are dense,

And they are thunk and they're stuff.
They are thunken stuff" (Leckey 2014c: 134).

Anmerkungen

1 Mark Leckey, *Degradations*, 2015 (CGI-Animation, 3 min, Loop).

2 Vgl. Mc Millan 2014.

3 Vgl. Wikipedia Eintrag zu ‚Thing Theory': „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 […]." Online: https://en.wikipedia.org/wiki/Thing_theory [15.4.2019]

4 Die obigen Verweise gelten Maaks (2010) sowie Bretons Romanen (1928, 1937).

5 Michael Seemann zufolge hat die Einführung der ‚Query' (der ordnenden Such-Abfrage) die Informationsstrukturierung unserer Gegenwart revolutioniert. Der Prozess des Abfragens strukturiert das Material. Wobei wir diese Anfragen heute noch nicht einmal mehr aktiv stellen müssen: „Querys durchwalten unseren Alltag, nicht nur wenn wir googeln. Bei Twitter oder Facebook ordnen sie unseren Blick auf die Welt. Die Nachrichten jedes Freundes und jedes Menschen, dem wir auf Twitter folgen, werden in einer kumulierenden Query abgefragt und in unseren Nachrichtenstrom verwandelt. 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 verwandeln 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" (Seemann 2014: 62).

6 Vgl. Leckey 2014b: 112. *Cybernetic Serendipity* war außerdem der Titel einer Ausstellung, die 1968 im ICA London stattfand.

7 Chris Anderson, der Herausgeber des Onlinemagazins *Wired* diskutiert diese Theorie in seinem Buch *The Long Tail: Why the Future of Business Is Selling Less of More* (vgl. Anderson 2006).

8 Mark Leckey, *Proposal for a show*, 2010 (Youtube-Video, 11.42 min).

9 Mark Leckey, *Prop4aShw*, 2013 (Youtube-Video, 10.58 min).

10 „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" (Leckey 2014a: 28).

11 Einer detaillierten Analyse des ‚objet trouvé', seiner Rezeptionsgeschichte und möglichen Nutzbarmachung für die Gegenwartskunst gehe ich im Rahmen meines Dissertationsprojekts nach. Leckeys Bezugnahme auf Breton findet sich nochmals in einer Variante seines *Proposals for a Show*, die dieser an der Nottingham Trent University präsentierte, vgl. Nottingham Contemporary 2013: 04:00-08:00.

12 Termine und Ausstellungsorte von *The Universal Addressability of Dumb Things*: 16.02.-14.04.2013 The Bluecoat Liverpool, 27.04.-30.06.2013 *Nottingham Contempoarary*, 13.07.-20.10.2013 *De Warr Pavilion*, Bexhill-on-Sea.

13 Dass es sich dabei um eine wichtige konzeptuelle Setzung handelte, geht aus einem Vortrag Leckeys hervor (vgl. Nottingham Contemporary 2013: 9:10–10:30).

14 Als ‚Kunst- und Wunderkammern' bezeichnet man einen Ausstellungstypus aus der Frühphase der Museumsgeschichte. Im Unterschied zu heute gültigen Klassifikationsmodellen und disziplinären Trennungen wurden in den Wunderkammern der Frühen Neuzeit unterschiedlichste Objekte (Artefakte, Naturalia, Scientifica, Mirabilia, Kuriositäten, etc.) nebeneinander als Abbilder eines Weltmodells ausgestellt. Wenn Leckeys *The Universal Addressability of Dumb Things* diesen historischen Vorläufer in Erinnerung ruft, so nicht zuletzt um gleichsam – durch die Darstellung eines gänzlich idiosynkratischen Weltmodells – moderne Epistemologien in Frage zu stellen.

15 Bei den beschriebenen Exponaten handelt es sich um: Nicola Hicks, *Maquette for Crouching Minotaur,* 2003; Touch Bionics, *i-limb ultra*, 2012; Miroslav Tichy, *Homemade Camera*, ca. 1960.

16 Ausstellungsorte und –termine: *Lending Enchantment to Vulgar Materials*, 26.09.2014-11.01.2015, *Wiels Brüssel*; *UniAddDumThs*, 06.03.-31.05.2015, *Kunsthalle Basel*.

17 Herman Makkink, *Rocking Machine*, 1970 – eine wippende Phallus-Skulptur, die 1971 in Stanley Kubricks *A Clockwork Orange* prominent auftauchte.

18 Details zur Geschichte und Funktion des Objekts finden sich auf der Website des New Yorker Metropolitain Museum of Art: https://www.metmuseum.org/art/collection/search/312389 [15.4.2019]

19 Mark Leckey, *Made in 'Eaven*, 2004 (auf 16-Millimeter-Film transferierte Animation, ohne Ton, 2 min, Loop).

20 Mark Leckey, *Pearl Vision*, 2013 (HD-Video, Ton, 3 min).

21 Amazon patentierte ‚Anticipatory Shipping' im Jahr 2013. Vgl. Online: https://patents.google.com/patent/US8615473B2/en [15.4.2019]

22 Dieser Begriff wird unter anderem von Felix Stalder verwendet, vgl. Stalder 2018.

Literatur

Anderson, Chris (2006): The Long Tail: Why the Future of Business Is Selling Less of More. New York: Hachette Books.

Breton, André (1965): La Crise de l'objet. In: Ders.: Le Surréalisme et la peinture. Paris: Gallimard.

Breton, André (1937): L'amour fou. Paris: Gallimard.

Breton, André (1928): Nadja. Paris: Gallimard.

Brown, Bill (2015): Other Things. Chicago: University of Chicago Press.

Buchli, Victor (2016): An Archaeology of the Immaterial. London/ New York: Routledge.

Dander, Patrizia (2014): A Desire for Things. In: Dander, Patrizia/Filipovic, Elena (Hrsg.): Mark Leckey. On Pleasure Bent: WIELS, Brüssel. Köln: Walther König, S. 72-79.

Freud, Sigmund (1974): Animismus, Magie und Allmacht der Gedanken. In: Ders.: Totem und Tabu. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch-Verlag.

Haus der Kunst (2015): Exhibition – Mark Leckey: As If. 06:39 min. Online: https://www.youtube.com/watch?v=Q8HlSHTEtdc [16.4.2019]

Leckey, Mark (2013): Transformed by the digital Realm (Transkription eines Talks in The Bluecoat). Online:

http://www.thedoublenegative.co.uk/2013/04/mark-leckey-transformed-by-the-digital-realm/ [15.4.2019]

Leckey, Mark (2014a): Script for ‚Prop4aShw'. In: Dander, Patrizia/Filipovic, Elena (Hrsg.): Mark Leckey. On Pleasure Bent: WIELS, Brüssel. Köln: Walther König, S. 28.

Leckey, Mark (2014b): Script for ‚In the Long Tail'. In: Dander, Patrizia/Filipovic, Elena (Hrsg.): Mark Leckey. On Pleasure Bent: WIELS, Brüssel. Köln: Walther König, S. 102-115.

Leckey, Mark (2014c): Script for ‚Cinema-in-the-Round'. In: Dander, Patrizia/Filipovic, Elena (Hrsg.): Mark Leckey. On Pleasure Bent: WIELS, Brüssel. Köln: Walther König, S. 134-141.

Maaks, Niklas (2010): Der Architekt am Strand. Le Corbusier und das Geheimnis der Seeschnecke. München: Hanser.

McLuhan, Marshall (1994): Understanding Media. The Extensions of Man. Cambridge/ MA: MIT PR.

McMillan, Robert (2014): Sharks wage war on undersea internet cables. In: Wired. Online: https://www.wired.co.uk/article/shark-cables [15.4.2019]

Mitchell, Thomas (2005): What do pictures want? The lives and loves of images. Chicago: University of Chicago Press.

Nottingham Contemporary (2013): Mark Leckey Live Lecture at Nottingham Trent University. 26.11 min. Online: https://www.youtube.com/watch?v=g5v1CfhRJT0 [16.4.2019]

Parkin, Kirsty (2014): Building 3D with Ikea. Online: http://www.cgsociety.org/index.php/CGSFeatures/CGSFeatureSpecial/building_3d_with_ikea [15.4.2019]

Renfrew, Colin (2003): Figuring It Out. London: Thames & Hudson, S. 185-186.

Rittenbach, Kari (2012): Chrome & Flesh: An Interview with Mark Leckey. In: Rhizome. Online: http://rhizome.org/editorial/2012/dec/17/mark-leckey/ [15.4.2019]

Seeman, Michael (2014): Das Neue Spiel. Strategien für die Welt nach dem digitalen Kontrollverlust. Freiburg: ornage-press, S. 62.

Felix Stalder (2018): The Digital Condition. Cambridge: Wiley.

Filme

Mark Leckey, *Proposal for a show*, 2010 (Youtube-Video, 11.42 min). Online: https://www.youtube.com/watch?v=c8QWrLt2ePI [16.4.2019]

Mark Leckey, *Pearl Vision*, 2013 (HD-Video, Ton, 3 min).

Mark Leckey, *Prop4aShw*, 2013 (Youtube-Video, 10.58 min). Online: https://www.youtube.com/watch?v=v5XCscECpAo [16.4.2019]

Mark Leckey, *Degradations*, 2015 (CGI-Animation, 3 min, Loop).

Mark Leckey, *Made in 'Eaven*, 2004 (auf 16-Millimeter-Film transferierte Animation, ohne Ton, 2 min, Loop).

Pure Synthetizität. Materialität in Pamela Rosenkranz' *Purity of Vapors*

Von Vivien Grabowski

Rückt man bei der Auseinandersetzung mit Inklusion in der Kunstpädagogik den Menschen aus dem Fokus und stattdessen die Dinge innerhalb eines Netzwerkes in den Mittelpunkt, so avanciert das Material zum Akteur. Dies verschiebt das Verhältnis des Menschen innerhalb der Strukturen, womit neue Spielräume geschaffen werden, Diskriminierungsstrukturen zu erkennen. Anhand exemplarischer Phänomene aus Popkultur und Kunst sowie einiger Ausstellungen wird eine Perspektivierung vorgenommen, mit der Inklusion nicht mehr vom menschlichen Subjekt her gedacht werden muss, sondern als komplexes Bedingungsgefüge, in dem die materiellen und dinglichen Akteure in den Fokus geraten.

–

In den folgenden Ausführungen möchte ich das Beziehungsgeflecht Inklusion und Kunstpädagogik aus einer Perspektive betrachten, die nicht den Menschen, sondern dingliche Akteure ins Zentrum der Auseinandersetzung rückt. Anhand exemplarischer Phänomene aus Popkultur und Kunst sowie einiger jüngster Ausstellungen werde ich eine Perspektivierung unternehmen, die mit Ansätzen des *New Materialism* und des *Agentiellen Realismus* von Karen Barad einen theoretischen Nährboden bietet, mit dem Inklusion nicht mehr vom menschlichen Subjekt her gedacht werden muss, sondern als komplexes Bedingungsgefüge, in dem die materiellen und dinglichen Akteure in den Fokus geraten. Durch eine Stärkung der Dinge sollen sich neue Anschlussstellen für inklusive kunstpädagogische Konzeptionen herausarbeiten lassen.

Wenn wir von Inklusion sprechen, ist damit zunächst die Forderung verbunden, Bildungsgerechtigkeit für jede*n Einzelne*n zu ermöglichen. Inklusion will, so der utopisch anmutende Wunsch, verschiedene individuelle Subjekte miteinander diskriminierungsfrei unterrichten. Diese Forderung kollidiert mit dem aktuellen Bildungssystem, das von Normativitätsvorstellungen und damit von Ein- und Ausschlussmechanismen durchzogen ist. Inklusion bedeutet jedoch nicht, dass Einzelne ihre Fähigkeiten optimieren müssen, um umfassender an der Gesellschaft teilhaben zu können, sondern vielmehr, dass sich das gesellschaftliche Handlungsfeld selbst ausdehnt, so dass Normativitätsvorstellungen erweitert werden. Nicht die einzelnen Akteur*innen müssen sich verändern, sondern die Strukturen, die Ein- und Ausschluss erzeugen. In Artikel 24 der UN-Behindertenrechtskonvention heißt es in Absatz 1:

> *„Die Vertragsstaaten anerkennen das Recht von Menschen mit Behinderungen auf Bildung. Um dieses Recht ohne Diskriminierung und auf der Grundlage der Chancengleichheit zu verwirklichen, gewährleisten die Vertragsstaaten ein integratives Bildungssystem auf allen Ebenen und lebenslanges Lernen […]" (UN-Behindertenrechtskonvention 2009).*

Die Tatsache, dass auf der Ebene der UN-Konventionen eine Vermischung der Konzepte von Inklusion und Integration stattfindet, sollte in Bezug auf ihre realpolitischen Auswirkungen nicht unterschätzt werden. Entscheidend ist jedoch, dass die Vertragsstaaten Bildungsstrukturen gewährleisten sollen, in denen Bildung ohne Diskriminierung stattfinden kann. Dabei stellt sich die Frage, welche Akteur*innen an der Veränderung der Strukturen überhaupt beteiligt sind. Ich halte die dinglichen Akteure in der theoretischen Reflexion für unterschätzt, weshalb ich hier auf ihre Rolle hinweisen und damit das Diskursfeld um die Dinge erweitern möchte.

Zum Begriff der ‚Dinge' bieten verschiedene Theorien unterschiedliche Definitionen an. Während Bruno Latour vom ‚Ding' als Gegenstand spricht, um den man sich versammeln kann (Latour 2005), die also nicht zwangsläufig körperliche Qualitäten haben, meine ich hier Dinge mit physisch-haptischen Qualitäten, die dauern, beharren und Masse haben (vgl. Roßler 2008: 3). Mein Hauptaugenmerk liegt zunächst auf den makroskopischen Dingen, also denjenigen Dingen, die uns ohne Hilfsmittel als wahrnehmbar erscheinen. Die Dinghaftigkeit anderer Größen wie Quanten ist dabei aber keineswegs unbedeutend.

Mein Vorschlag zielt nicht darauf ab, nach den Möglichkeiten und Fähigkeiten einzelner menschlicher Akteur*innen zu suchen, die durch entsprechende Förderung an verschiedenen Strukturen teilnehmen können. Vielmehr schlage ich vor, die Einflussgröße

der Dinge auf gesellschaftliche Prozesse zu beleuchten. Dies muss zunächst auf theoretischer Ebene geschehen, zumal diese Debatte in Bezug auf Inklusion bisher nur unzureichend geführt wird.

Dabei arbeite ich im Folgenden mit einer der Akteur-Netzwerk-Theorie entliehenen Terminologie, welche es mir erlaubt, von menschlichen und nicht-menschlichen Akteur*innen zu sprechen. Denn gerade die nicht-menschlichen Akteure sollen in den folgenden Überlegungen wichtig werden. Vielleicht lässt sich Inklusion anders verstehen und auch umsetzen, wenn wir den *Dingen* mehr Platz einräumen.

Mein Verständnis von Inklusion impliziert nicht nur die Einbindung von Menschen mit und ohne Behinderungen, sondern zielt darüber hinaus auf einen differenzkritischen Umgang mit jeglicher Form von gesellschaftlicher Ausgrenzung ab. Ich verstehe Inklusion, im Abstand zu Integration, mit Mai Ahn Boger als Differenzgerechtigkeit (Boger 2017). Es ist also nicht meine Absicht, eine Schüler*innenschaft, die den Normativitätsvorstellungen aktueller Schulsysteme nicht entspricht, in genau diese zu integrieren. Ich bin auch nicht daran interessiert, einzelne Menschen zu verändern. Es geht darum, Strukturen zu verstehen, denn Menschen werden auf struktureller Ebene einbezogen und ausgeschlossen. Die hier zu skizzierende Perspektive unterstellt, dass dies geschieht, weil wir zu sehr auf die Menschen und zu wenig auf die Dinge schauen, die diese Strukturen maßgeblich bedingen. Ein Ansatz, der die Auseinandersetzung mit Inklusion nicht ausschließlich von den menschlichen Akteur*innen, sondern von den Dingen her denkt, könnte eine andere Perspektive auf die, an Inklusion beteiligten Strukturen, ermöglichen, um von dort her Schnittstellen und Stellschrauben zu erkennen, aus denen neue Handlungsmuster entstehen könnten.

Diese Perspektivierung ist zunächst theoretischer Natur und kann sich damit nicht vom Vorwurf, spekulative oder gar utopische Züge zu haben, befreien. Denn es werden keine klaren Handlungsanweisungen aus diesen Ausführungen heraus angeboten – aber ableitbar sein. Wenn ich anbiete, Inklusion von den Dingen aus zu denken, dann ist dem implizit, dass die Stellung der Subjekte sich innerhalb der für Bildungsprozesse maßgeblichen Konstellationen verschiebt. Dieser Versuch wird demnach zu Ungunsten des individuellen Subjekts ausgehen. Der Fokus liegt auf den Verbindungen.

Ich beginne meine Überlegungen mit einer Perspektive, die von den Cultural Dis/ability Studies beeinflusst ist und die eine Betrachtung der kulturellen Bedingungen ermöglichen soll. Gegenwärtige Kultur, d.h. die digitale Kultur, wird nicht als ein Konglomerat menschlicher Errungenschaften betrachtet, sondern als Prozesse der Verbindung zwischen menschlichen, technologischen und anderen nichtmenschlichen Akteuren. Dies zeigt eine Skepsis gegenüber weit verbreiteten Subjektkonzepten, die in (post)digitalen Gesellschaften unzureichend erscheinen.

A Matter of Culture

Die hier skizzierten Überlegungen zu Inklusion basieren auf Ansätzen der Cultural Dis/ability Studies, die das Wechselspiel zwischen „Normalität“ und „Behinderung“ machtkritisch problematisieren, genauso wie deren wechselseitige Bedingungsgefüge (vgl. Goodley 2014). Behinderung wird weder als individuelles Schicksal, noch ausschließlich als Effekt von Diskriminierung und Ausgrenzung verstanden. Die Cultural Dis/ability Studies betrachten Behinderung sowie Beeinträchtigungen nicht als eindeutige Kategorien, die man klassifizieren könnte. Denn eindeutige Kategorien führen, so Waldschmidt, automatisch, weil sie einen Kausalzusammenhang herstellen, zu sozialer Diskriminierung (vgl. Waldschmidt 2017: 24). Vielmehr berücksichtigt dieses Modell Beeinträchtigung, Behinderung und Normalität als erzeugte Effekte – durch akademisches Wissen, Massenmedien und Alltagsdiskurse. Behinderung wird nicht als „natürliche“ Tatsache behandelt, sondern als „naturalisierte Differenz“ (ebd.). Mit den Cultural Dis/ability Studies ist es möglich, kulturelle Praxen auf ihre Produktion von Normalität hin zu untersuchen und darauf, wie Wissen über den Körper produziert, transformiert und vermittelt wird (vgl. ebd.: 25). Dafür reicht es nicht aus – darauf weist Waldschmidt hin – in den klassischen Disziplinen wie den Rehabilitationswissenschaften zu schauen, sondern es lohnt sich der Blick in andere Disziplinen, um die kulturellen Praxen und Bedingungen von Ein- und Ausschluss neu zu beleuchten, zu verstehen und zu hinterfragen (vgl. ebd.: 20).

Aktuelle Bedingungen kultureller Produktion anzuschauen und auf die oben gestellten Fragen hin zu untersuchen, heißt aber auch, Bedingungen digitaler Kultur zu beachten. Unter Kultur verstehe ich mit Felix Stalder „all jene Prozesse […], in denen soziale Bedeutung, also die normative Dimension der Existenz, durch singuläre und kollektive Handlungen explizit oder implizit verhandelt und realisiert wird“ (Stalder 2016: 16). Demzufolge ist Kultur kein „symbolisches Beiwerk, kein einfacher Überbau“;

sie leitet das Handeln und gestaltet die Gesellschaft durch die Verdichtung von Praktiken, die in Artefakten, Institutionen und Lebensbedingungen Bedeutung erzeugen (ebd.). Und damit bildet sie bestimmte Subjektivierungsformen aus.

Digitalität ist laut Stalder nicht an Technologien oder Medien gebunden, sondern erscheint als relationales Muster, durch das die „Infrastruktur digitaler Netzwerke in Produktion, Nutzung und Transformation materieller und immaterieller Güter sowie in der Konstitution und Koordination persönlichen und kollektiven Handelns realisiert wird“ (ebd.: 18). Digitale Technologien sind lange nicht mehr Werkzeuge, sondern allgegenwärtige vernetzte Infrastruktur, die Kultur bildet (vgl. Leeker/Schipper/Beyes 2017: 10) – und ihre Subjekte.

Relational Matter

Wenn, wie Felix Stalder es beschreibt, Digitalität an relationale Muster gebunden ist, stehen wir vor der Herausforderung, diese zu beschreiben, um bestehende kulturelle Praktiken im Sinne der Dis/ability Studies zu hinterfragen. Wie können wir aber Relationen beschreiben, ohne unsere Vorannahmen mit einfließen zu lassen? Wie, ohne dabei vermeintliche Kausalzusammenhänge herzustellen? Welche Effekte mit welchen impliziten (und auch expliziten) Machtstrukturen werden durch welche Beziehungen hergestellt? Und wie schaffen wir es, gleichermaßen Relationen zwischen verschiedensten Akteur*innen zu beobachten, ohne in erster Linie auf die Handlungsfähigkeit menschlicher Akteur*innen zu schauen?

Eine Möglichkeit, bestehende Vorannahmen zu reflektieren, bieten anti-essentialstische Theorieansätze, wie etwa der *Agentielle Realismus* von Karen Barad. Anti-essentialistisch meint, dass z.B. Identitäten als Effekte von Prozess und Performanz gedacht werden und immer erst innerhalb bestimmter Strukturen Sinn bekommen. Es geht also darum, bestimmte Kausalzusammenhänge auf ihre Ursächlichkeit zu hinterfragen, insbesondere dann, wenn sie vermeintlich *natürlich* sind.

Mit dem agentiellen Realismus werden nicht einzelne Akteur*innen angeschaut, sondern *Phänomene*. Der Begriff des Phänomens wird von Barad dabei anders verwendet als etwa in geisteswissenschaftlichen Traditionen, wie der Phänomenologie. Phänomene werden als kleinste ontologische Einheiten verstanden, die nicht aus unabhängigen Gegenständen mit vorgegebenen Grenzen und Eigenschaften bestehen. Sie sind, wie Barad es beschreibt, „ontologisch primitive Relationen“, weil ihre Relata vor der Relation nicht existieren, sondern erst durch diese hervorgebracht werden (Barad 2012: 19). Da die Relata nicht vor dem Phänomen, sondern *im* Phänomen entstehen, entstehen Vorannahmen nur im Phänomen und sind damit nicht kausal; also nicht als Vorher-nachher- oder Wenn-dann-Beziehung, sondern prozessual zu verstehen und können als solche reflektiert werden.

„Phänomene sind für die Wirklichkeit konstitutiv. Die Wirklichkeit besteht nicht aus Dingen-an-sich oder Dingen-hinter--den-Phänomenen, sondern aus Dingen-in-den-Phänomenen“ (Barad 2012: 21). Dinge werden nicht als ursächlich für Phänomene verstanden. Sie existieren, wie auch menschliche Subjekte, erst in dem Phänomen. Sie sind das Ergebnis spezifischer *Intraaktionen*.

Barad benutzt den Begriff der „Intraaktion“ im Abstand zur „Interaktion“, weil Zweitere die vorgängige Existenz verschiedener isolierter Entitäten voraussetzt. Intraaktion meint dagegen, dass Entitäten erst in der Relation entstehen. Es gibt also keine Entitäten vor der Relation und keine Entitäten außerhalb des Phänomens. Beispielsweise werden ‚Subjekt‘ und ‚Objekt‘ erst in und durch eine Relation in Kraft gesetzt und gehen dieser nicht voraus (vgl. Hoppe/Lemke 2015).

Der Agentielle Realismus versteht sich als posthumane Theorie. Posthuman heißt bei Barad nicht, dass der Mensch ausstirbt und auch nicht der Humanismus. Es geht ihr auch nicht darum, den Cyborg als befreienden Retter oder Bedrohung zu verstehen. Der Posthumanismus ist schlichtweg nicht auf den Menschen abgestimmt, „[…] im Gegenteil, es geht bei ihm darum, den Ausnahmestatus des Menschen aufs Korn zu nehmen, wobei er zugleich die Rolle erklären soll, die wir bei der unterschiedlichen Konstitution und unterschiedlichen Positionierung des Menschlichen inmitten anderer Geschöpfe (sowohl der belebten als auch der unbelebten) spielen“ (Barad 2012 :13). „Der Posthumanismus setzt nicht voraus, daß der Mensch das Maß aller Dinge ist. Er ist kein Gefangener des Größenmaßstabs des Menschlichen, sondern schenkt den Praktiken Aufmerksamkeit, durch die Maßstäbe produziert werden“ (Barad 2012 :14). Das Menschliche wird weder als bloße Ursache noch als bloße Wirkung verstanden. Der Körper ist nicht die natürliche und vor allem nicht feste Trennlinie zwischen Innerlichkeit und Äußerlichkeit (ebd.). Körper werden, wie andere Dinge, als Ergebnisse von Diskurspraktiken verstanden, wobei auch Diskurspraktiken nicht ausschließlich an mensch-

liche Akteure gebunden sind (Barad 2012: 37).

Körper, und damit sind nicht nur menschliche Körper gemeint, „materialisieren sich und gewinnen Relevanz durch die schrittweise Intraaktivität der Welt – ihre Performativität“ (Barad 2012: 42f). Auch die Grenzen zwischen menschlichen und nicht-menschlichen Körpern stehen nicht von Anfang an fest. Sie werden durch Diskurspraxen produziert. Das Verständnis von Menschen und Dingen ist also Ergebnis performativer Relationen. Auch Bedeutung wird bei Barad erst durch spezifische relationale materielle Praktiken ermöglicht (Barad 2012: 35).

Mit Blick auf die eingangs formulierte Problematik von Inklusion, lohnt sich also der Blick auch auf die dinglichen Akteure, die wesentlicher Teil dieser Relationen und der Konstitution von Bedeutung sind.

Material Matter

Um die materielle Seite scheinbar immaterieller Dinge geht es auch bei der Ausstellung *Speculations on Anonymous Materials*, die, von Susanne Pfeffer kuratiert, 2013/2014 im Friedericianum/Kassel gezeigt wurde. Sie versammelte internationale künstlerische Positionen, neben Pamela Rosenkranz u.a. Kerstin Brätsch, Simon Denny, Jon Rafman, Ryan Trecartin, Josh Kline und Katja Novitskova, also Künstler*innen, die häufig unter dem Begriff der Post-Internet-Art subsumiert werden und allesamt Positionen anbieten, die Material, vor allem seit dem Internet, anders denken. Die Ausstellung behauptete, die „anonyme[n] Materialien des rasanten und eingreifenden technologischen Wandels“ zu fokussieren, die durch die ausgestellten künstlerischen Arbeiten neu gedacht werden konnten. Sie nahm eine Verschiebung des künstlerischen Subjekts zu Gunsten des Materials vor. Das „menschliche Maß ist aus den ‚Speculations’ zugunsten eines spektakulären Materialverständnisses evakuiert“ (vgl. Stakemeier 2014: 173).

In ihrer Besprechung der Ausstellung in *Texte zur Kunst* beschreibt Kerstin Stakemeier das Verhältnis von Digitalität und Materialität wie folgt: „Das Digitale strömt nicht aus dem Internet in die Realität, sondern wird aus deren Alltagsgegenständen exhumiert, es zeigt sich als immer schon anwesend“ (Stakemeier 2014: 169), und verweist so auf die Allgegenwart und Unabtrennbarkeit des Digitalen. Oder anders formuliert: Das Digitale ist nicht mehr als das Digitale wahrnehmbar. Es ist kein Gegenüber, nicht abspaltbar und schon gar nicht umgehbar. Aktuelle Kultur sei „digitale Kultur“ und kann nur künstlich, wie Stakemeier es beschreibt, ans Licht gebracht, ausgegraben, als Relikt wieder vorgebracht, „exhumiert“, werden. Das Digitale habe durch die „digitale Vermittlung aller Produktionsbereiche“ eine neue Materialität hervorgebracht, die nicht zu neuen Formen der Reproduktion, sondern eben zu einem neuen Produktionsparadigma geführt habe (Stakemeier 2014: 177).

Dieses neue Produktionsparadigma zeigt sich richtungweisend in der häufig zitierten Aussage Pamela Rosenkranz`, die in dem Ankündigungstext der Ausstellung *Speculations on Anonymous Materials* zu finden ist: „I think that it is more interesting to talk about art in terms of the material that determines the work, rather than the artist’s identity…”.

Es ist interessanter und auch besonders produktiv, sich mit dem Material, statt mit den künstlerischen Identitäten zu befassen. Denn in dieser Fokusverschiebung – weg von einer Zentrierung auf den Menschen an sich, hin zu den Dingen, den Beziehungen und den Verbindungen – liegen Potentiale, die sich, insbesondere unter aktuellen medientechnologischen Bedingungen, für gesellschaftliche Verschiebungen produktiv machen lassen.

Der Umgang mit Materialität in der Ausstellung *Speculations on Anonymous Materials* und die damit verbundene neue Position des Subjekts innerhalb künstlerischer und gesellschaftlicher Produktion lässt sich mit dem, was seit einigen Jahren unter dem Begriff des *New Materialism* verhandelt wird, fassen und für inklusionspädagogische Zwecke beschreibbar machen.

Den verschiedenen Ausformungen des *New Materialism* ist gemein, dass das Material zum Akteur avanciert, dem eigene Vermögen und epistemische Qualitäten zugeschrieben werden. Damit reagiert der *New Materialism* auf das Primat der Sprache seit dem *linguistic turn* (vgl. u.a. Witzgall 2015: 127). Er propagiert im Abstand zu diesem eine Relektüre vernachlässigter materialistischer Strömungen, unter anderem in der Geschichte der Philosophie (vgl. ebd.: 140). Damit ist er nicht als anti-linguistische Strömung zu verstehen, sondern als kritische Antwort auf die Vorherrschaft der Sprache (vgl. Tuin 2018: 277).

Neue materialistische Ontologien sind radikal nicht-anthropozentrisch, wie Diane Coole es konstatiert. Sie erkennen den Men-

schen nicht a priori als unverwechselbar an, sondern betrachten ihn als Akteur neben anderen, auch wenn den menschlichen Akteur*innen eine gewisse Macht und damit auch Verantwortung gegenüber anderen Akteur*innen, z.B. in dessen destruktivem Umgang mit seiner Umwelt, zugesprochen wird (vgl. Coole 2015: 29). Menschen tragen also Verantwortung, auch wenn und obwohl sie nicht Ursache und Grund der Erkenntnis und des Seins sind.

Die Strömungen innerhalb des *New Materialism* bewegen sich zwischen einer Ontologie des Werdens, in der die Prozesse, die an der „Materialisierung der Materie" beteiligt sind, neu beschrieben werden und einer kritischen Beobachtung tatsächlicher materieller Wandel (vgl. Coole 2015: 40). Diana Coole beschreibt den *New Materialism* in diesem Zusammenhang in Rückgriff auf Latour als flache Ontologie, in der horizontale Strömungen, unbestimmte Assemblagen und auftauchende Entitäten prozesshaft verhandelt und ausgelotet werden (vgl. Coole 2015: 29). Zusammenfassend lassen sich die neuen Materialismen als Forschungsmethodik verstehen, die für eine nicht-dualistische Erforschung der Welt eintritt (vgl. Tuin 2018: 277).

Die Ausstellung *Speculations on Anonymous Materials* zeigt diese Formen des nicht-dualistischen Modus, indem sie nicht das Moment des individuellen künstlerischen Schaffens zentriert. Die Hinwendung zum Material hat in der Konsequenz eine Dezentrierung des Menschen zur Folge. Das Material zu betrachten hilft uns, nicht nur auf den Menschen und dessen Konstitution zu schauen, sondern auf die Verwebungen von Menschen in ihren Umgebungen.

Networks Matter

Während in *Speculations on Anonymous Materials* das Material zum wesentlichen Akteur der Ausstellung wird, geschieht eine andere Spielart der Dezentrierung des Menschen in der Ausstellung *Co-Workers – The Network as Artist*, die 2015/2016 im Musée d'Art Moderne (MAM) in Paris lief. Indem die durch Digitalisierung veränderten Kommunikationsstrukturen thematisiert werden, wird das einzelne Künstler*innensubjekt aus dem Zentrum der Betrachtung gedrängt.

Die Ausstellung arbeitet vor dem Hintergrund durch Digitalisierung veränderter Kommunikationsformen an der Frage, welchen Veränderungen künstlerische Produktion unterliegt. Sie zeigt vordergründig Positionen, deren Praxis eher durch Netzwerke und den Austausch in diesen geprägt ist, als durch individuelle künstlerische Schaffensprozesse und somit die anthropozentrische Position des (Künstler*innen)Subjekts verdrängt.[1]

Co-Workers erinnert, nicht nur wegen der Ausstellungsstadt Paris, an die Ausstellung *Les Immatériaux* von 1985, die, organisiert von Jean-Francois Lyotard und Thierry Chaput, im Centre Georges Pompidou stattfand. Mit *Les Immatériaux* wurden Fragen danach, wie sich unser Verhältnis zur Welt verändert hatte, gestellt. Lyotard erklärte schon 1985, dass die Materialität ihre Identifikationskriterien verloren habe und dass Dematerialisierung nur ein Begriff sei, dass die Materialität des Materials ausmacht (vgl. aqnb.com 2015).

Mit Les lmmatériaux stellten Lyotard und Chaput Fragen über das Verhältnis von Mensch zu Material vor dem Hintergrund der damals neuen Technologien. Dies geht Hand in Hand mit der Frage nach dem Selbstverständnis des Menschen, da sich – durch die Technologien – Fragen nach dem, was wir sind und was die Objekte, die uns umgeben, sind, zwingend stellen (vgl. Wunderlich 2008: 11). Diese Fragen nach dem Verhältnis von Mensch und Material werden heute, da die damals neuen Technologien nicht mehr neu sind, auf eine andere Probe gestellt.

Kuratiert von Angeline Scherf, Toke Lykkeberg und Jessica Castex und inszeniert vom DIS-Kollektiv, zeigte *Co-Workers* Arbeiten von international agierenden Künster*innen, deren, so die Selbstbeschreibung vom MAM im Pressetext, innovative Praktiken von unserer vernetzten Welt geprägt sind. Neben Arbeiten von Hito Steyerl, Ian Cheng und Oliver Laric wurde auch die Arbeit *Working on what the heart wants* (2015) von Cécile B. Evans gezeigt. *Working on what the heart wants* ist eine Art Betaversion der ein Jahr später auf der vom DIS-Kollektiv kuratierten 9. *Berlin Biennale* gezeigten Arbeit *What the heart wants.* Sie zeigt verschiedene menschliche und maschinische Akteur*innen, die, über Zeitachsen hinweg, an der Realisierung einer überindividuellen fiktiven ‚Person' *HYPER* beteiligt sind (vgl. Casavecchia 2016). Cécile B. Evans untersucht so, was es heißt, im digitalen Zeitalter Mensch zu sein und weiter, wie Maschinen unser Menschsein definieren.[2] *What the heart wants* bietet uns keine Erzählung von und über individuelle Subjekte. Bei Cécile B. Evans geht es um eine neue, durch aktuelle Technologien beeinflusste, Form von

Subjektivität.

Working on what the heart wants besteht aus einer 3-Kanal-Installation sowie einigen Artefakten, die an das Studio der Künstlerin erinnern. Über einen Chat, der über die Screens sichtbar ist, ist Evans im Austausch mit verschiedenen anderen Akteur*innen, um die finale Version der Arbeit zu realisieren. Die Installation demonstriert nicht nur die Entstehung der neuen Arbeit, sie ist künstlerische Arbeit und Prozess zugleich. Evans sucht via Chat mit dem Nickname *HEARTWANTS123D* im Rahmen des Kunstwerks nach Kollaborateur*innen und verteilt Aufgaben. Der Prozess der Kooperation wird ausgestellt.

Über die Screens erhalten wir zudem schon Einblicke in die entstehende Arbeit. Zu sehen sind einige Charaktere, die in mehreren Projekten von Evans auftauchen. Eine davon ist *Haku*.

Nonhuman Matter

Haku ist eine der japanischen Animé-Ästhetik nachempfundene weiblich gestaltete Figur. In *Working on what the heart wants* tanzt sie, beinahe schwebend, vor blauen Wellen. Haku ist eine Figur, die schon in früheren Arbeiten von Evans eine Rolle spielte. Sie bewirbt in dem Video *softness* (2014) in einem Hotelzimmer singend und tanzend das gleichnamige Parfüm, welches vom Online-Magazin *NOWNESS* als „Digital beauty in a bottle from the post-internet artist“ promoted wird.[3] Haku singt eine melancholische Version von Billy Idols *Eyes Without a Face*, (man beachte den Refrain „Eyes without a face, got no human grace your eyes without a face“). Haku ist dabei keine Erfindung der Künstlerin. Cécile B. Evans hat sie gefunden und in ein neues Setting überführt. Haku gehört, wie auch die populärere Version Hatsune Miku, zur *Vocaloid*-Familie. Dabei bricht Evans mit der Logik der Figur Haku. Als *Vocaloid*-Charakter ist sie Teil eines Systems, das für medientechnische Veränderungen emblematisch ist. Als Teil eines Kunstwerks verweist sie auf Strukturen von Künstler*in und Werk, künstlerischem Subjekt und Kunstobjekt, die die Ausstellung im Begriff ist, zu zerstreuen.

An Hatsune Miku dagegen lässt sich das Verhältnis von kreativem Subjekt und dessen Produkt auf die gewohnte Art und Weise nicht beschreiben.

Hatsune Miku[4] wurde als Maskottchen der Software Vocaloid, einer vom japanischen Musikunternehmen Crypton entwickelten künstlichen Gesangsstimme, im Jahr 2007 das erste Mal der Öffentlichkeit vorgestellt und erreichte im weiteren Verlauf weitreichende Bekanntheit. Schließlich wurde Hatsune Miku als eigenständiges Produkt vermarktet und durch zahlreiche Medien adaptiert, so weit, dass „sie“ als Live-Act in Form eines Hologramms auftritt.

Ihren ersten Live-Auftritt hatte sie 2009. Die Lieder, die Hatsune singt, sind nicht von ihr geschrieben, sondern von der Fangemeinde, den sogenannten *creators*. Durch frei verfügbare Software können die creators Lieder auf dafür vorgesehene Portale hochladen und damit die Erscheinung von Hatsune mitgestalten. Die Gesangsstimme ist einer Schauspielerin entliehen. Damit Hatsune Miku als Live-Act auf der Bühne eine große Menge von Fans begeistern kann, sind viele Akteur*innen nötig: Das Hologramm basiert auf einer Software, die von Software-Ingenieur*innen animiert wird, die über eine Sounddatenbank und eine stimmgebende Schauspielerin hörbar gemacht wird.

Ihre Songs werden von vielen Autor*innen geschrieben oder postproduziert, sie wird von Ton- und Bildtechniker*innen auf die Bühne gebracht und über verschiedene global vernetzte Plattformen vertrieben.

Auch wenn die Figur Hatsune Miku als singuläre Person auf der Bühne erscheint, stößt der Versuch, sie als ein individuelles Subjekt zu verstehen, schnell an seine Grenzen. Dennoch wage ich den Versuch, Hatsune Miku als Subjekt zu verstehen, das über die individuellen Grenzen hinausgeht. Vielmehr wird das Subjekt hier ständig in performativen Handlungen des Erschaffens, Teilens, Rechnens, Renderns, Kollaborierens und der Verwendung von Software produziert. Seine Infrastruktur wird nicht ausschließlich von menschlichen Akteur*innen gestaltet, sondern basiert im Wesentlichen auf Interaktionen zwischen Mensch, Technik und der Infrastruktur.

Ich verstehe Hatsune Miku als Symptom aktueller medientechnologischer Entwicklungen, als Symptom für Subjektivierungsprozesse, an dem etwas sichtbar gemacht wird, was sonst in den kulturellen Prozessen und in den individuellen Handlun-

gen und Wahrnehmungen latent vorhanden ist, aber unsichtbar bleibt.

Every things matter

Mit neomaterialistischen und posthumanen Theorien können wir, anstatt auf einzelne Akteure*innen zu schauen, Phänomene und Konstellationen beschreiben und dabei bestehende Vorannahmen hinterfragen. Im Agentiellen Realismus zum Beispiel verschwindet die Existenz verschiedener isolierter Entitäten, und die ständig produzierten Phänomene treten in den Vordergrund. Sie konzentrieren sich nicht mehr auf menschliche Akteur*innen als Ausgangsmaterial, sondern bewegen diese vom Zentrum der epistemischen Prozesse in die Peripherie. So werden Praktiken sichtbar, die von menschlichen, nichtmenschlichen, technologischen, belebten und unbelebten Akteur*innen produziert werden.

Die Ausstellung *Speculations on Anonymous Materials* scheint exemplarisch für diese Prozesse, indem sie das Material zum wesentlichen Akteur der Ausstellung macht.[5] Durch die Konstellation der Exponate sowie auch durch die Arbeiten selbst wird deutlich, dass dieses Material von der Digitalität gespeist und durchdrungen ist. Digitalität steckt in dem Material. Es ist von Anfang an nicht solitär zu denken, sondern immer in relationalen Settings. Auch die Figur der Künstlerin hat sich verändert. Aus dem kreativen Subjekt ist ein Netzwerk geworden, wie die Ausstellung *Co-Workers* veranschaulicht.

Die durch die Digitalität veränderten Strukturen spiegeln sich jedoch nicht nur in institutionellen Rahmungen wie Ausstellungen wider. Die Akteurskonstellationen, die z.B. an Hatsune Miku gezeigt werden können, sind komplexe Netzwerke, die in der menschenähnlichen holographischen Figur gebündelt sind. Es ist, so zeigen die Beispiele, insbesondere unter Bedingungen digitaler Kulturen, verkürzt, gesellschaftliche Prozesse ausschließlich von Menschen aus zu denken. Auch das Subjekt an sich muss als ein Konstellatives verstanden werden.

Wie eingangs mit den Cultaral Dis/ability Studies eingeführt, lässt sich, in Bezug auf Inklusion das individuelle Subjekt nur als Kategorie der Normalisierung innerhalb kultureller Produktion verstehen. Das Subjekt der Inklusion lässt sich aber auch als Teil eines komplexen Netzwerks oder sogar selbst als Netzwerk beschreiben, das sich aus verschiedenen menschlichen und nichtmenschlichen Akteur*innen zusammensetzt. Aus posthumaner Perspektive auf Inklusion werden ihre Subjekte als komplexe *Intraaktionen* zwischen Menschen, Dingen und Diskurspraktiken produziert.

Am Beispiel von Hatsune Miku lässt sich zeigen, wie sehr Phänomene nicht auf Einzelakteur*innen beruhen, sondern als Intraaktion entstehen. Darauf aufbauend schließen sich Fragen an, wie wir eine agentielle Analyse von Phänomenen aus Kunst und Popkultur für pädagogische Prozesse fruchtbar machen können. Dabei lohnt es sich, einen genaueren Blick auf die Dinge und Materialitäten zu werfen, das heißt, die materiellen Dinge selbst der Analyse zu unterziehen, um die Schnittstellen sichtbar zu machen, durch die Subjekte der Inklusion entstehen und zu fragen, wie wir diese im Sinne von Phänomenen – im Sinne Barads – neu verstehen und damit neu verhandeln können.

Anmerkungen

1 https://www.aqnb.com/2015/10/30/co-workers-network-as-artist-mam-reviewed/

2 http://bb9.berlinbiennale.de/de/participants/cecile-b-evans/

3 https://www.nowness.com/story/cecile-b-evans-softness

4 Folgende Ausführungen sind im Detail nachzulesen und im Wesentlichen dem Text entnommen: Hahn/Klein 2019.

5 Der Diskurs fand allerdings nicht nur über die Ausstellung an sich statt, sondern auch durch das begleitende Symposium im Januar 2014, welches die Ausstellung theoretisch anfütterte.

Literatur

Barad, Karen (2003): Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter“. Signs: Journal of Women in Culture and Society 28 (3): 801–31.

Barad, Karen (2012): Agentieller Realismus. Über die Bedeutung materiell-diskursiver Praktiken. Agentieller Realismus Über die Bedeutung materiell-diskursiver Praktiken. Unseld 45. Berlin: Suhrkamp.

Boger, Mai-Anh. (2017): Theorien der Inklusion – eine Übersicht. In: Zeitschrift für Inklusion-online.net Online: https://www.inklusion-online.net/index.php/inklusion-online/article/view/413/317 [9.6.2019]

Casavecchia, Barbara (2016): Cécile B. Evans's ‚Working on What the Heart Wants'. In: art agenda. Online: https://www.art-agenda.com/reviews/cecile-b-evans%25E2%2580%2599s-%25E2%2580%259Cworking-on-what-the-heart-wants%25E2%2580%259D/ [09.06.2019]

Coole, Diana (2015): New Materialism: The Ontology and Politics of Materialisation 1. In: Witzgall, Susanne/Stakemeier, Kerstin (Hrsg.): Power of Material/Politics of Materiality. Zürich/Berlin: Diaphanes, S. 27–41.

Goodley, Dan (2014): Dis/ability Studies. Theorising Disablism and Ableism. London: Routledge.

Hahn/Klein (2019): Beyond the Screen. Hatsune Miku in the Context of Postdigital Culture. In: Nancy Vansieleghem, Joris Vlieghe, Manuel Zahn (Hrsg.): Education in the Age of the Screen. London: Routledge (im Erscheinen).

Hoppe, Katharina/Lemke, Thomas (2015): Die Macht der Materie Grundlagen und Grenzen des agentiellen Realismus von Karen Barad. In: Soziale Welt, vol. 66, issue 3, S. 261–280.

Latour, Bruno. 2005. Von der Realpolitik zur Dingpolitik. Berlin: Merve.

Leeker, Martina/Schipper, Imanuel/Beyes, Timon (2017): Performativity, performance studies and digital cultures. In dies: Performing the Digital: Performance Studies and Performances. Bielefeld: transcript, S. 9–18.

Nohl, Arnd M./Wulf, Christoph (2013): Die Materialität pädagogischer Prozesse zwischen Mensch und Ding. In: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft, Band 16, Anhang 2, S. 1–13.

Roßler, Gustav (2008): Kleine Galerie neuer Dingbegriffe. Hybriden, Quasi-Objekte, Grenzobjekte, epistemische Dinge. In: Kneer, Georg/Schroer, Markus/Schüttpelz, Erhard (Hrsg.): Bruno Latours Kollektive. Kontroversen zu Entgrenzung des Sozialen. Frankfurt a. Main: Suhrkamp, S. 76–107.

Stakemeier, Kerstin (2014): Prothetische Produktionen. Die Kunst digitaler Körper. Über ‚Speculations on Anonymous Materials' im Fridericianum, Kassel. In: Texte zur Kunst Spekulation, Band 93, S. 166–81.

Stalder, Felix (2016): Kultur der Digitalität. 2. Auflage. Berlin: Suhrkamp.

van der Tuin, Iris (2018): Neo/New Materialism. In: Braidotti, Rosi/Hlavajova, Maria (Hrsg.): Posthuman Glossary. London: Bloomsbury Academic, S. 277–79.

UN-Behindertenrechtskonvention. Online: https://www.behindertenrechtskonvention.info/bildung-3907/ [09.06.2019]

Waldschmidt, Anne (2017): Disability Goes Cultural. The Cultural Model of Disability as an Analytical Tool. In: Berressem, Hanjo/ Ingwersen, Moritz/ Waldschmidt, Anne (Hrsg.): Culture – Theory – Disability. Encounters between Disability Studies and Cultural Studies. Bielefeld: transcript, S. 19–27.

Witzgall, Susanne (2015): New Materialists in Contemporary Art. In: Witzgall, Susanne/ Stakemeier, Kerstin (Hrsg.): Power of Material/Politics of Materiality. Zürich/Berlin: Diaphanes, S. 127–40.

Wunderlich, Antonia (2008): Der Philosoph im Museum. Die Ausstellung »Les Immatériaux« von Jean François Lyotard. Bielefeld: transcript.

Abbildungen

Abb. 1: *Co-Workers – Network as Artist* (2015/2016), Ausstellungsansicht, MAM Paris. Foto: Pierre Antoine. Mit freundlicher Genehmigung des Musée de L´Art Moderne de la Ville des Paris. Online: https://www.aqnb.com/2015/10/30/co-workers-network-as-artist--mam-reviewed/ [14.08.2019]

Abb. 2: Cécile B. Evans: *Working on what the heart wants* (2015), Installationsansicht, *Co-Workers – Network as Artist*. Foto: Pierre Antoine. Mit freundlicher Genehmigung des Musée de L´Art Moderne de la Ville des Paris. Online: https://www.aqnb.-com/2015/10/30/co-workers-network-as-artist-mam-reviewed/ [14.08.2019]

Abb. 3: Haku. Still aus Cécile B. Evans: *Softness*, Min 00:40. Online: https://www.nowness.com/story/cecile-b-evans-softness [14.08.2019]

Abb. 4: Still aus Hatsune Miku: *MELT*, Min 02:00. Online: https://www.youtube.com/watch?v=FoTd918zhZc [01.05.2018]