

# ART & COMMERCE. Ecology Beyond Spectatorship

Von Christopher Kulendran Thomas

The particular formation of art that has come to be known as Contemporary Art came about in the television age as a cultural form that was specifically *for* spectatorship. However today's most ubiquitous networked media platforms (like Google or Facebook to cite the most obvious examples) take us not simply as their spectators but as their very materials for algorithmically data-processed purposes that remain mostly invisible. These networks can be understood as sites of intersection between human and non-human materiality. They are what the philosopher Timothy Morton might call 'hyper-objects' – so massively distributed in time and space as to transcend localization and therefore too dispersed to be seen in their entirety (Morton 2007). They are effectively beyond spectatorship.

In order to understand the possibilities of art in the age of media that functions beyond spectatorship, it might be worth looking at where Contemporary Art's particular modality of emancipated spectatorship came from. And this is a history of Contemporary Art which begins over two centuries ago with Immanuel Kant:

*"Up to now it has been assumed that all our cognition must conform to the objects; but all attempts to find out something about them a priori through concepts that would extend our cognition have, on this presupposition, come to nothing. Hence let us once try whether we do not get farther with the problems of metaphysics by assuming that the objects must conform to our cognition..." (Kant 1781).*

Kant concludes that objective knowledge can't be possible outside human experience. If science de-centered humankind in the universe, then Kant compensates for this by deciding that reality could only be correlated to, and accessed from, human experience. In the words of the physicist and philosopher Gabriel Catren (writing recently), Kant's assertion of human autonomy serves only to "preserve the pre-modern landscape and stitch up the cosmological narcissistic wound" of man de-centered through Enlightenment science's Copernican Revolution (Catren 2011). Kant thereby sets the parameters for what philosopher Quentin Meillassoux has called 'correlationism' (Meillassoux 2008). And this two-hundred year trajectory of continental philosophy from Kant's compensating humanist injunction upon thought lays out the path to Contemporary Art and the world that it inhabited, based on a romantic idea of humankind at the center of reality. But to really understand the humanist assumptions upon which Contemporary Art was founded, let's turn to its original 'creative act':

*"The creative act is not performed by the artist alone; the spectator brings the work in contact with the external world by deciphering and interpreting its inner qualification and thus adds his contribution to the creative act" (Duchamp 1957).*

Duchamp shifted the precise location of art from production to interpretation and with this he enacted into art the Kantian fantasy that reality is produced by human experience. Duchamp's formulation of 'The Creative Act' meant that, in Kantian terms, we could access the artwork only through our subjective relation to it, that art "must be refined as pure sugar from molasses by the spectator". The reality of art was thereby limited to the viewer's experience of it, with art's consequences possible only through interpretation.

Duchamp articulated this formulation of 'The Creative Act' forty years after the original controversy of his *Fountain* (1917) and it is at this time that his ideas were widely adopted through Pop Art's precursors. There are several published accounts (d'Harnoncourt/Hopps 1987; Ades et al. 1999; Cabanne 1971), as well as last year's Duchamp exhibition at London's Barbican, chronicling Duchamp's influence on Jasper Johns, Robert Rauschenberg and John Cage, who reinvigorated interest in him. And then with Warhol's own 'readymades', Duchamp's 'art coefficient' was adopted as the basic logic of what would eventually become Contemporary Art: rejecting the specialist language of abstraction, Contemporary Art took on the vernacular language of mass media (even as the aesthetics of abstraction eventually became part of that vernacular language). Derailing Clement Greenberg's aspirations to determine art's terms of production, this new configuration of art prioritized the viewer's interpretation of it rather than the specified criteria of any abstract language. This instilled in art, for half a century, the Kantian paradigm that Meillassoux diagnoses more broadly as 'correlationism' – with no reality of art acknowledged outside our interpretation of it. Or to put it another way, art was understood as being completed by our individual interpretation and its consequences limited to our experience of it.

This openness toward interpretive pluralism could be seen as a cultural expression of the globalizing order that was being con-

structured concurrently through economic liberalism, even though Contemporary Art's own discourse nominally opposed these dependences as corrupting influences seeking to instrumentalize its freedoms. Although the term 'contemporary' has been used throughout the second half of the last century to describe the art being made at the time, I would suggest that the term has since come to refer more specifically to the particular ideological formation of art that emerged from the deregulation of financial services in the West in the 1980s and the collapse of Communism as a viable political alternative at the end of that decade. Suhail Malik provides a good analysis of the underlying logic of this art historical paradigm (Malik 2014). For the purpose of this argument though, the crucial thing is to understand Contemporary Art as historically situated in the era of global economic liberalism – the mode of governing whereby the state is dispersed through the individual (Foucault 2008). This was the world that Contemporary Art needed and its global 'ideology of non-ideology' produced a Contemporary Art boom. In Britain for example, the first generation of wealthy young hedge fund managers and bankers (the immediate beneficiaries of the deregulation of financial services under Margaret Thatcher) provided an initial market for YBA in the 1990s (later followed by Russian oligarchs and then the rapidly growing Chinese market). Despite their nominally oppositional politics, these Young British Artists embodied the entrepreneurial spirit of the Thatcher era and wasted no time in forging an immediate relationship with their audience and their market. Taking control of their early trajectories with a proliferation of artist-run spaces, they took on the vernacular language of mass media and played out their careers with an often symbiotic relationship to the mainstream press. Absorbing the model of the hedge fund manager who operates outside the financial district of the City of London's aristocratic rules and institutionalized competences, artist-run spaces and a new generation of peer-group commercial galleries transformed the ecology of the art system.

Whilst the wealth produced by deregulated free markets created the perfect context for Contemporary Art, cultural-economic feedback started to flow in the other direction too as the model of the (now superstar) artist was adopted throughout the new 'cultural industries' and then the wider economy as a prototype for insecure labor. Meanwhile, adapting examples like London's Tate Modern, museums of 'Contemporary Art' (with that term now in widespread circulation) around the world were repositioned as popular entertainment experiences. But art was also becoming useful in multiple ways:

1. on the front-line of urban-rebranding, with public art regenerating town centers all over the world
2. onto the Corporate Social Responsibility programs of most major corporations
3. through the education or community programmes of art institutions, deploying social practice as social work

The point here is that art has always produced its reality *structurally* and not just through its viewers interpretation. However the ways in which art *makes* its world economically, institutionally and infrastructurally are typically disavowed when discussing Contemporary Art in favor of prioritizing what art does for the *viewer* as the only consequences of art worth talking about.

This idea that Contemporary Art's consequences are primarily through our interpretation of it requires a suspension of disbelief much like a Hollywood movie, allowing Contemporary Art to sell 'critique' as a form of easy listening for the defunct legacy of the political Left. The romantic myth worth dispelling here is that art originates in its initial purity, only to be corrupted by its market. One need only look at how innovations in Tuscan banking begat the Italian renaissance to understand how art has always been prefigured by its market. We tend to get the art that new markets need and by the mid-2000s, the turbo-charged global art system that had emerged during the preceding financial boom was generating around \$60 billion a year worth of tax-efficient, morally uplifting entertainment experiences constructed around the transfer of social status through artworks.

And it may once have seemed as though Contemporary Art would continue its biennializing expansion forever, as sure as the neoliberal certainty that the era of big government was over. Contemporary Art was seen at the time as a universal, non-specific non-genre, just as it's neoliberal world order was sold as the product of non-ideological, pragmatic economic strategies. But, as the consequences of 2007's US subprime mortgage crisis unfolded into a global recession, the world's strongest new super-economies (and eventually the US itself) grew through massive state intervention as the economic rationale for the neoliberal project faltered. In retrospect it's perhaps easier to see now that both Contemporary Art and the political project of economic liberalism perpetuated a very particular (and similar) type of subjectivity – both interpellating the viewer / consumer / citizen as a liberated, autonomous individual. And it's exactly this Kantian subjectivity that we artists have become experts in producing by addressing our viewers through work that's *for* interpretation, optimized for the viewer to be free to experience art on their own individual terms. Kant's paradigm that reality can only be correlated to our experience of it has underwritten the myth that humankind is ontologically distinct to all that is not human, with our cognition privileged over the interdependencies and contingencies of a world that is not actually dependent on us. This myth is replicated in Contemporary Art's architecture of spectatorship,

organized with us at its center, and requiring us to complete its reality.

So how might we understand our place in the world beyond this fantasy of individual autonomy – the fictional freedom – upon which Contemporary Art's paradigm of emancipated spectatorship is based? The work of Berlin-based artists Katja Novitskova and Timur Si-Qin, for example, channel immediately recognizable media imagery, highly evolved from nature to circulate most efficiently. Tuned into biological responses from potentially beyond the 200,000 years of the human race, this work prompts an expanded art historical timescale. In his recent book *After Art*, David Joselit claims that the Greenbergian modernist prioritization of artistic autonomy was a temporary historical glitch against the proliferation of icons, from the religious icons of the past to the internet memes of today's image explosion (Joselit 2012). In line with this idea, I would like to tentatively indicate an alternative history of modernism that predates its co-option by Clement Greenberg's generation as the practice of individual autonomy. Greenberg's was an understandable American reaction to the threat of European fascism at the time; but earlier stages of the modernist enterprise (before Greenberg's era) were not at all dominated by this individualistic formulation of artistic autonomy. From Soviet Constructivism to the likes of Van Doesburg and Bauhaus, we could trace an alternative trajectory of modernism in which art is understood as always already instrumentalized in producing its contiguous reality as a mundane part of daily life. The legacy of this can perhaps be traced through the work of the Artists' Placement Group (from the late 1960s through to the 70s and the early 80s) and in the 2000s in the proposition made by David Robbins whilst teaching (at the School of the Art Institute of Chicago) artists who were developing ideas about art post-Internet. Robbins proposes reversing the logic of Duchamp's readymades. Instead of taking non-art into the frame of art and making it art by calling it art, Robbins proposes taking artistic operations outside the context of art, doing art through non-art processes, where the category of 'art' might not even be relevant (Robbins 2006). The radical horizon of this proposition could be seen as counter to Contemporary Art's Kantian architecture of spectatorship, instead requiring spectatorship as part of the process rather than the purpose.

Reena Spaulings, for example, began her life in the New York art world as the fictional title character in Bernadette Corporation's group-written book, before opening a commercial gallery and then becoming an artist herself who is represented in turn by other galleries. Reena Spaulings now operates as an artist, an ongoing artwork and as a functioning business that in turn represents other artists. The multiple roles occupied by Reena Spaulings could be seen as a solution to Conceptual Art's mis-targeting of the art object through its strategy of dematerialization from the late 1960s and 70s. Because value never lay in the art object anyway; it was in the brand of the artist. So the dis-incarnation of the artist could perhaps be more interesting than the dematerialization of the art object. Reena Spaulings exists either simultaneously or at different times as an artist, an artwork and as commercial platform that, in turn, includes other artists and their artworks, such that the category distinctions between artist, artwork, gallery and viewer become irrelevant or at least highly complicated and entangled. It seems to me that the underlying category distinction that is being dissolved here is the phony binary between subject and object upon which the fantasy of autonomy is based. Beyond that humanist myth, this type of distributed 'hyper object' could be understood as a site of intersection between human and non-human materiality, too dispersed to be seen in its entirety and transcending localized interpretation (Morton 2013). Art then becomes an issue not of either artistic or interpretational autonomy (in either Greenberg's or Rancière's [Rancière 2009] formulations respectively) but rather of negotiating agency within its contiguous ecologies of interdependencies.

Renzo Marten's new *Institute for Human Activity* is a provocative example of this type of 'ecological' (in a broad sense) approach to doing art, albeit polemically so. According to Marten's narration of the project, it is born from a frustration with the normalized hypocrisy of artists who make biennial-friendly work about remote, impoverished parts of the world, only for those artworks to be shown in metropolitan centers primarily for the benefit of museum audiences. In response, Martens prioritizes structural consequences where this work is made. Addressing the limitations of his own seminal film *Episode 3: Enjoy Poverty*, the artist is currently establishing an art space in a particularly remote part of the Congo for the purpose of exploiting the newly founded institution's primary consequence – as a centre of gentrification. Within five years, Martens aims to have initiated sufficient economic growth in the area through art-led hipsterization that it will be possible to buy a cappuccino in that isolated part of the African jungle. Basing his plans on Richard Florida's ideas about art's uses in urban regeneration, Marten's takes as his materials art's actual local effects, rather than those interpretational consequences that are only for the work's distant spectators. His appropriating of Florida's ideas may be ironic but the explicitly infrastructural materiality of his work is deployed directly rather than from any supposed 'critical' distance. This is not a conceptual proposition but an actual inflection in the landscape, taking as its materials the real social processes by which art's institutions shape their environment.

In that sense it might be worth discussing Marten's *Institute for Human Activity* in relation to the understanding of architecture that has come from that profession's adoption of computational analytics. At its most superficial, this type of 'parametric' architecture is seen as a style that fetishizes the biomorphic aesthetics made possible by the computerized mathematization of 3D design. But the more profound horizons of parametric design could be understood as an approach to architecture that emerges from its situation, measuring pre-existing natural and social processes (even regardless of a binary distinction between the two) and then inflecting that environment with an architectural 'program' that is mathematically dependent on the measured parameters. Emerging from its landscape and algorithmically processed beyond human perception, such a program need not recognize a categorical distinction between figure and ground or subject and object, but rather could be understood as consistent with an ontological entanglement between these categories. This possibility of computational architecture could involve environmental interventions in the human and non-human processes that shape a landscape, potentially concretizing flows and movements of light, air, desire and capital. Whilst Matthew Poole's research at CalArts is worth noting in relation to the dangers of algorithmically designing social space in accordance with capital flows, perhaps this type of architectural practice could be a useful way of understanding the Institute for Human Activity in that it allows for an understanding of art-institutional consequences as emerging from and inflecting art's environment.

This approach of accounting for the local structural effects of art might also be a useful way of evaluating, in an urban context, the often parallel effects of hipsters on a neighborhood. Whilst few of us admit to being one, the hipster has embodied an anonymous and universally disavowed social movement of massive scale and global reach, remaking cities around the world so as to shape the urban environment with two-tier neighborhoods, eventually displacing often immigrant populations with the new migration of the cultural industries. The structural consequences of the hipster could be understood through the computational paradigm of architecture that emerges from and intervenes in its environment. And it is in this environment that New York-based art groups DIS and K-HOLE both emerge and intervene; but rather than doing so in line with the hipster mainstreaming of connoisseurial counter-culture, both groups chart courses through mainstream culture itself, reversing the trajectory of the hipster by fetishizing sameness rather than differentially elitist individualism. Whilst DIS does this by developing the distribution infrastructure for other artists to operate in the field of mass culture or through commercial processes, K-HOLE intervenes through writing. Their work of lived, appropriated literature is essentially a group writing project by which its authors negotiate their agency in relation to their day jobs, publishing trend reports not as proprietary market research but as freely downloadable PDFs from [khole.net](http://khole.net). And the power of expanding rather than restricting the proliferation of their information has been demonstrated over the last two weeks as the ideas behind their latest report on 'Youth Mode' has flowed well beyond an immediate art readership and into mainstream circulation.

Their analysis emerges from (and through a sensitivity to) their environment. Informed perhaps by the group's connections to the Berlin art scene, where artists have tended to dress in a far more understated way than in other art capitals, K-HOLE's latest report analyses this self-conscious non-fashion as approaching a mastery of sameness and labels it 'Acting Basic'. However the media take-up of this idea following an article in the New York Magazine has confused it with another of K-HOLE's catchier terms and the idea has proliferated as 'Normcore', the switching of terms in circulation itself demonstrating a de-prioritization of authorship when inflecting a broader ecology. Rather than restricting their practice to Contemporary Art's fantasy space of autonomy, K-HOLE's activity could be understood as more akin to the approach to architecture just discussed that comes from an analysis of the landscape informing the concretizing of a strategic intervention (in this case the theory of Acting Basic behind the term Normcore) to inflect the environment. As Joselit might point out, the buzz of circulation has replaced the aura of the singular artwork. K-HOLE do intuitively through writing what computational approaches to architecture might one day be sufficiently sophisticated to do systematically with data. The horizon of this type of ecological intervention lies in how cities are continually remade and in the potential of de-differentiating two-tier neighborhoods by prioritizing connoisseurship of the mainstream rather than the mainstreaming of elite stratifications.

The artistic strategies sited here seem to me to share more with the legacy of the early, pre-Greenbergian stages of the modernist project than with what Joselit sees as the historical glitch of artistic autonomy. And herein might lie a way past the dead end that of Contemporary Art's logic of critique. Derived from Conceptual Art, which was after all designed to be instantly institutionalized and academicized, 'criticality' is now taught, learned, rehearsed and played out to create value as a crucial aesthetic criteria at the top end of the art market. Institutions of course require critique to maintain their moral authority. And so Contemporary Art is required to play its pretend politics within its institutional pockets of mock opposition. But rather than playing up to the fantasy

of critical distance, the artistic practices sited here work through networked contingencies to produce communities and consequences that institute reality. Spectatorship here becomes only part of the materials of (rather than the purpose of) art's ecology of effects beyond the viewer's interpretation.

So where does political agency lie when it's rooted not in a fantasy of critical distance but in the actuality of ecological entanglement? By inflecting existing infrastructure rather than resisting the technology of the present economic system, could a new political imaginary be invigorated through the directed redeployment of emergent technology? By way of examples, the social media platform *0*. ([nulpunt.nu](http://nulpunt.nu)), a project by Jonas Staal and Metahaven, now sets out to exploit new freedom of information laws (in ways unforeseen by legislators) by deploying a technology toward governmental accountability. FORENSIS, the current exhibition at Berlin's Haus der Kulturen der Welt, presents the work of the Forensic Architecture project at Goldsmiths, University of London. It features aesthetic investigations that are mobilised as evidence on behalf of various legal teams, civil society organizations, activists, human rights groups, and the United Nations, offering new types of evidence to expand the juridical imagination and articulate new claims for justice. But can art, as the ultimate benchmark of connoisseurial consumerism, be mobilized to redirect networked flows of power and capital? Perhaps it's worth asking whether these infrastructural processes are inflected in such a way as to go beyond the preexisting parameters of the platform that is being repurposed. With this criteria in mind, how now might the present economic system be confronted through repurposing the institutions of commerce? Well it seems to me that this is the crucial political challenge for today's artists working through commercial processes. The possible horizon: redirecting patterns of consumption beyond capitalism's internal contradictions.<sup>[1]</sup>

## Anmerkungen

<sup>[1]</sup>Dieser Text erschien erstmals als: Thomas, Christopher Kulendran (2014): ART & COMMERCE: Ecology Beyond Spectatorship. In: DIS Magazine. Online: <http://dismagazine.com/discussion/59883/art-commerce-ecology-beyond-spectatorship/> [16.4.2019]. Wiederveröffentlichung mit freundlicher Genehmigung des Autors und DIS.

## Literatur

Ades, Dawn/Cox,Neil/Hopkins, David (1999): Marcel Duchamp. London: Thames and Hudson.

Cabanne, Pierre (1971): Dialogues with Marcel Duchamp. London: Thames and Hudson.

Catren, Gabriel (2011): Outland Empire. In: Bryant, Levi/ Srnicek, Nick/ G. Harman, Graham (Hrsg.): The Speculative Turn. Melbourne: Re.Press

d'Harnoncourt, Anne and Hopps, Walter (1987): Etant Donnes: 1. La chute d'eau 2. Le gaz d'éclairage. Philadelphia: Philadelphia Museum of Art / Thames and Hudson.

Duchamp, Marcel (1957): The Creative Act. In: Lebel, Robert (1959): Marcel Duchamp, New York: Grove Press.

Foucault, Michel (2008): The Birth of Biopolitics, lectures at College de France 1978-79. New York: Palgrave Macmillan.

Joselit, David (2012): After Art. Princeton: Princeton University Press.

Kant, Immanuel (1781): Preface to Critique of Pure Reason. In: Guyer, Paul/ Wood, Allen (Hrsg.) (1992): The Cambridge Edition of the Works of Immanuel Kant, Cambridge: Cambridge University Press.

Malik, Suhail (2014): Lectures: On the Necessity of Art's Exit from Contemporary Art. New York: Artists Space.

Meillassoux, Quentin (2008): *Time Without Becoming* lecture. London: Middlesex University.

Morton, Timothy (2007): *Ecology Without Nature*. Harvard: Harvard University Press.

Morton, Timothy (2013): *Hyperobjects*. Minnesota: University of Minnesota Press.

Rancière, Jacques (2009): *The Emancipated Spectator*. London: Verso.

Robbins, David (2006): *The Velvet Grind* (2006). In: JRP Ringier. Online: <http://www.high-entertainment.com/> [16.4.2019]

Tomkins, Calvin (1981): *Off The Wall*. New York: Picador.

---

## ART & COMMERCE. Ecology Beyond Spectatorship

Von Christopher Kulendran Thomas

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 Artificialität 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.<sup>1</sup> 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.

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; Rübél 2012). Wie ich andernorts ausführlicher und analog an Yngve Holens *Extended Operations* zu zeigen versuche,<sup>2</sup> 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<sup>3</sup>, 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.<sup>4</sup> 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 unauflösbare 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<sup>5</sup>: 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 Verslossenheit, 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 körperkonstituierende Verhältnis repetiert sich auch zwischen Kühlschrank und Flasche, sodass schließlich der Kühlschrank insgesamt als gläserner, unverhüllter Maschinen-Körper erscheint.<sup>6</sup> 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 Perfek-

tion 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 Silikonhäute 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 lebhaft 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 Inhalt 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 ers-

tarrt. 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 Unverändertheit 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 alledem 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.<sup>7</sup> 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 herührt, 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 ästhetische 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 Silikonkautschuk 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 ihrer 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 be-

wirbt 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](http://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](http://www.drinksmartwater.com) [25.01.2018]

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

---

# ART & COMMERCE. Ecology Beyond Spectatorship

Von Christopher Kulendran Thomas

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 Leckkeys (*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 Leckkeys 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<sup>1</sup> 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<sup>2</sup>) 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‘<sup>3</sup> 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 befüllen vermochten.<sup>4</sup> 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.

Leckey’s 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.<sup>5</sup> 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‘<sup>6</sup>

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<sup>7</sup> benannte Vortrag nimmt auf dessen Statistik Bezug, der zufolge der frühere Mainstream-Markt heute in unzählige Nischenmärkte zerfällt. 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 beeindruckender 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 Leckey's 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<sup>8</sup> auf, das in einer späteren Version selbst den Status eines Kunstwerks annahm. *Prop4aShw* (2013)<sup>9</sup> 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.<sup>10</sup> 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.<sup>11</sup> 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 Leckey's 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 Gesetzmäßigkeiten 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.<sup>12</sup> 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.<sup>13</sup> Wie in Foto- oder Filmstudios waren Leckey's 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 Leckey's Diskurs um das digitale Objekt in der spezifischen *Auswahl und Anordnung seiner Sammlungsobjekte*. Thematisch war die Ausstellung in die Bereiche ‚Mensch/ Tier/ Maschine‘ untergliedert. Leckey's 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<sup>14</sup> fanden sich Dinge unterschiedlicher Herkunft und Funktion gleichwertig nebeneinander: Werke moderner und zeitgenössischer Künstler\*innen, archaische 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.<sup>15</sup>

*The Universal Addressability of Dumb Things* operierte gemäß einer halluzinatorischen Logik unheimlicher Resonanzen und Echos. Jedes der Exponate verortete Leckey's 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 Leckey's 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 Leckey's Projekt mit *The Universal Addressability of Dumb Things* noch nicht zum Abschluss kam. Vielmehr entstand auf seiner Grundlage eine zweite Version, 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)<sup>16</sup>. 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<sup>17</sup> ziert. Leckkeys 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 kündigt *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 Leckkeys 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 – Leckkeys 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 Leckkeys 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<sup>18</sup>) im Schwebezustand seiner überzeitlichen Verfügbarkeit (als Datei auf Leckkeys Desktop) und seines ab sofort ausschöpfbaren digitalen Transformationspotentials manifestiert ist.

## Zwischen Fetischisierung und Reflexion: Objekt-Beziehungen im Werk Mark Leckkeys

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 Leckkeys Interesse an Übergängen zwischen dinglicher Konkretion und der Virtualität digitaler Objekte maßgeblich von seinem Wunsch angetrieben, ebendiese Beziehung künstlerisch zu verhandeln. Leckkeys 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 Leckkeys Privatsammlung zu tun, so steht auch im Zentrum des Videos *Made in 'Eaven'*<sup>19</sup> 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*<sup>20</sup> 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 beispielsweise verschiebt bestimmte Produkte in die Warenlager unserer Nähe, noch bevor wir uns der Existenz der fraglichen Produkte überhaupt bewusst geworden sind.<sup>21</sup> ‚Cybernetic serendipity‘ – der Eindruck, dass nicht wir die Dinge, sondern die Dinge uns finden – ist ein in-zwischen 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 fünfund-siebzig 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‘<sup>22</sup> 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 *mental*en 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 think 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](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 verwandelt die Dienste im Sinne unserer Präferenzen. Wir selbst – unsere Vorlieben, Interessen und biometrischen und sozialen Eigenschaften – werden zu einer Query, unter der sich die Welt unseren Bedürfnissen gemäß zeigt“ (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 Contemporary*, 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*; *UniAdd-DumThs*, 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 Metropolitan 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=Q8HISHTeTd\\_c](https://www.youtube.com/watch?v=Q8HISHTeTd_c) [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](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).

---

## ART & COMMERCE. Ecology Beyond Spectatorship

Von Christopher Kulendran Thomas

Im Folgenden Essay wird anhand einer Case Study zu Ausstellungssituationen zeitgenössischer Kunst untersucht, warum die Topfpflanze als wiederkehrendes Trendobjekt in diesen Displays verwendet wird. Mittels dreier Thesen wird aufgezeigt, dass die Topfpflanze in diesen Displays als Vermittlerin spezifisch konnotierter Interieurs und postdigitaler Diskurse fungiert, mit denen wir uns in der digitalisierten Lebenswelt des 21. Jahrhunderts beschäftigen. Aus kunsthistorischer Perspektive werden Christopher Kulendran Thomas' *New Eelam* und weitere Vergleichsbeispiele beschrieben und phänomenologisch untersucht. Philosophische

und gesellschaftstheoretische Diskurse zu den Themen Postdigitalität, Transhumanismus, Anthropomorphismus, Social Design und Singularität werden zur Unterlegung der Argumentation hinzugezogen.

–

Die Topfpflanze gilt gegenwärtig als besonders beliebtes Element in zeitgenössischen Kunstdisplays.<sup>1</sup> In verschiedenen Größen und Formen ist die Zimmerpflanze, als einzelnes Objekt oder arrangiert in Gruppen, zentral oder auch beiläufig inszeniert, als wiederkehrendes Motiv in zeitgenössischen Kunstwerken festzumachen. Die Beispiele sind so zahlreich, dass von einem regelrechten Trend gesprochen werden kann: Die Arbeit *New Eelam* (2016-ongoing) von Christopher Kulendran Thomas in Kollaboration mit Annika Kuhlmann integriert in ihren divergierenden Displays Sukkulente, Farne, Monsteras und *Zamioculcas*; Lizzie Fitch kreierte in ihrem Werk *Office Planter* (2014) für den Online Shop *DISown* eine Palme auf Bürostuhlradern; Thea Djordjaze's Beitrag zur Frieze London 2015 bestand ebenfalls aus mobilen Ensembles der *Monstera Deliciosa*. Auch Jonas Lunds kürzlich gezeigte Installation *Critical Mass* (2017) war eine Anordnung von Areca-Palmen auf Rollen, die von den Besucher\*innen durch eine Online-Abstimmung im Verlauf der Ausstellung durch weitere Objekte ergänzt wurde. Rashid Johnson zeigte zur *Art Basel Unlimited* 2018 eine drei Meter hohe Stahlkonstruktion, die mit einer reichen Ansammlung von Topfpflanzen bestückt war. Der Gummibaum kommt bei Cécile B. Evans' *Hyperlinks or it didn't happen* (2014) zum Einsatz und auch Laure Prouvost, Melanie Bonajo, und Mandla Reuter benutzen Topfpflanzen in ihren Werken. Die Liste könnte mit zahlreichen weiteren Beispielen ergänzt werden. Den Gründen, warum die Topfpflanze zum Trendobjekt in postdigitalen Kunstdisplays wurde, möchte ich im Folgenden nachgehen.

Die Topfpflanzen sind nicht die einzigen Elemente dieser Installationen, sondern bilden zusammen mit anderen Gegenständen mehr oder weniger klar zu deutende Interieurs ab. Sie sind Teil eines Ausstellungsdisplays, das explizit auf andere, uns vertraute Räume wie den Büroraum, das Wohnzimmer, die Lobby oder den Shop referiert. Zudem bilden Videoarbeiten und somit Projektionen oder Monitore oft den Kerninhalt der genannten Arbeiten, die sich inhaltlich wie formal mit Themen der Digitalisierung und Vernetzung im postdigitalen Zeitalter auseinandersetzen. Die Topfpflanze wird zum Teil eines ganz spezifischen Vokabulars von zeitgenössischer Kunst, die sich den veränderten Produktions-, Präsentations-, und Distributionsparametern von Kunst nach der digitalen Revolution annimmt. Sie bildet zusammen mit anderen Gegenständen wie beispielsweise Kühlschränken, Vitaminwasser und Yogamatten<sup>2</sup> die spezifischen Objektfetische der postdigitalen Kunst oder auch *Post-Internet Art* ab, so die Behauptung dieses Essays. Es stellt sich die Frage, warum gerade die Topfpflanze als geeignetes Objekt angesehen wird, um den *Internet State of Mind* (Chan 2011) der Postdigitalität darzustellen. Der Begriff der Postdigitalität drückt den gegenwärtigen Zustand der Omnipräsenz des Internets und dessen Auswirkung auf klassische kunsthistorische Parameter, wie die Reproduktion und Zirkulation von Bildern und den damit verbundenen Originalitätsbegriff sowie einhergehende Partizipationstrategien und Materialitäten aus. Das Präfix ‚Post‘ impliziert keine Nachzeitigkeit oder Überwindung des Internets, sondern die Praxis des Miteinbeziehens von digitalen Prozessen, respektive des netzwerkartigen Denkens in der Grundkonzeption dieser Kunstproduktionen (Archey/Peckham 2014). Welchen Auftrag erfüllt das gewissermaßen triviale Objekt ‚Topfpflanze‘ in diesen postdigitalen Displays?

Die Topfpflanze besitzt eine Wirkmacht, die über das Dekorative hinausreicht. Sie ist belegt mit einer vielschichtigen Symbolik: Sie kann in erster Linie als Verständnisschlüssel des dargestellten Interieurs funktionieren. Des Weiteren verweist ihre anthropomorphe Form auf gegenwärtige, gesellschaftskritische Diskurse eines postanthropozentrischen Weltbildes. Schließlich kann sie als Indiz für den Lifestyle der Digitalen Nomaden des 21. Jahrhunderts und deren Ästhetik verstanden werden.

Außerhalb der Kunst jedoch ist die Funktion der Topfpflanze durchaus die des Dekorativen. Ihre Aufgabe liegt in der organischen Verbindung von Innen- und Außenraum, sie erfrischt die Luft und erinnert uns an idealisierte Orte in der Natur (Kahn 2012: 2). In ihrer domestizierten Form wird die Pflanze zum Bestandteil des Interieurs und ist somit gänzlich Produkt menschlichen Geschmacks. Sie ist aktuellen Trends ebenso unterworfen wie andere Elemente des Designs. Ihre Geschichte geht zurück ins viktorianische England, respektive ins Biedermeier in Deutschland, als sich die Topfpflanze erstmals als fester Bestandteil des bürgerlichen Haushalts etablierte. Die mitgebrachten exotischen Setzlinge aus Expeditionen während der Kolonialzeit wurden in den zunehmend helleren und wärmeren, weil beheizbaren, Wohnhäusern des späten 18. Jahrhunderts heimisch (Kalkoff 2015).

Seither ist sie nicht mehr aus der Inneneinrichtung nachfolgender Epochen wegzudenken. Die Case Study Houses der 1940er bis

1960er Jahre – Prototypen modernen Wohnungsbaus, entworfen von namhaften Architekten wie Charles und Ray Eames, Eero Saarinen und Pierre Koenig – waren alle mit Topfpflanzen ausgestattet<sup>3</sup> (Abb. 1). Voluminöse Monstera Deliciosa, Areca-Palmen und Gummibäume kontrastierten das klare, puristische Design der Architektur und der Möbel und gehören bis heute zu den beliebtesten Zimmerpflanzen.<sup>4</sup> Die Moderne zelebrierte die Topfpflanze jedoch nicht nur im Wohn- sondern auch im Museumsraum. Die New Yorker Kuratorin Arden Sherman hat auf ihrem Blog *Mise en green* eine eindruckliche Sammlung aus historischen und aktuellen Installationshots zusammengetragen, die zeigen, dass Topfpflanzen schon im *Salon des Refusés* 1864 und vermehrt im frühen 20. Jahrhundert im Ausstellungsraum anzutreffen waren (Sherman 2012). Dies änderte sich in den 70er Jahren, als sich die Recherche über die Auswirkungen und potentielle Gefährdung der Exponate durch Pflanzen verbreitete (Finne 2013: 2). Die Zimmerpflanze als Dekorationselement verschwand graduell aus den Museumsräumen, kehrte aber gleichzeitig als Teil konzeptueller Kunstinstallationen wieder zurück.<sup>5</sup> Dass Pflanzen als Material der Kunst genutzt werden, ist demnach kein neues Phänomen, erlebt jedoch aktuell eine neue Welle der Popularität.

Ein gegenwärtiges Beispiel, in dem die Topfpflanze einen festen Bestandteil des Displays ausmacht, ist Christopher Kulendran Thomas' *New Eelam* (2016-ongoing). *New Eelam* wurde das erste Mal anlässlich der 9. *Berlin Biennale* 2016 ausgestellt. Das Arrangement des Displays bestand einerseits aus einer Theke mit drei iPads und Barhockern vor dem Hintergrund eines Gemäldes in Pastellfarben (Abb. 2), andererseits aus einer Wohnwand mit Fernseher und dazugehörigem Sofa und Salontisch. Diese beiden Situationen wurden durch ein weiteres Wandelement mit eingebautem Monitor verbunden. Das Mobiliar, in schlichtem Schwarz gehalten oder mit roher Betonoberfläche, war zum Teil indirekt beleuchtet und wurde ergänzt durch verschiedenste Topfpflanzen; von der üppigen Monstera Deliciosa auf der Theke, über Farne in Terrarien und Glasglocken bis zu kleinen Sukkulenten und Kakteen am Sockel der Wohnwand.

Im Video auf den iPads erschließt sich der Inhalt der Arbeit: Der kurze Werbefilm beginnt mit einer Frauenstimme aus dem Off, die fragt: „What if homes were streamable?“ (Thomas 2017). Im Video verfolgen wir den Alltag einer jungen Frau, die sich an verschiedenen urbanen Orten aufhält, mit anderen jungen Leuten in Arbeits- und Freizeitsituationen interagiert und durch ihre App unkompliziert von einer zur anderen zeitgemäß designten Wohnung und Stadt wechselt. Die Topfpflanzen sind auch hier fester Bestandteil des Interieurs. Die Stimme im Off erklärt derweil die Idee des Start-Up-Unternehmens *New Eelam*: Ziel ist es, ein alternatives Wohnmodell zu schaffen, das Mobilität gewährleistet, bei gleichzeitiger Absicherung durch kollektives Wohneigentum. Genossenschaftlicher Wohnbesitz also, aber auf globaler Ebene. Bei Bezahlung einer monatlichen Gebühr hat man Zugang zu Apartments in angesagten Vierteln der globalen Weltstädte – eine Dienstleistung zugeschnitten auf die projektbasierte und nomadische Arbeitsweise vieler Digital Natives. Anstatt von Genossenschaft wird von „cloud based housing“ gesprochen und fast identisch zum *Airbnb*-Slogan „weltweit zuhause“ heißt es bei *New Eelam*: „So that the whole world can be our home“ (Thomas 2017). Auch Ästhetik und Sprachduktus des Werbefilms sind genau auf diese Zielgruppe zugeschnitten und entsprechen dem ‚Look‘ einer Apple-Werbung.

Der Titel *New Eelam* verweist auf die Geschichte der tamilischen Unabhängigkeitsbewegung und Proklamation des Staates *Tamil Eelam* im Nord- und Ostteil Sri Lankas. Die Auswirkungen des 2009 endenden Bürgerkrieges auf die Bevölkerung Sri Lankas und die Herkunft des Künstlers werden somit im Werk ebenfalls aufgegriffen. Diese politisch-historische Ebene bildet den Ausgangspunkt für das Video, das auf dem zweiten Monitor in der Sofaecke zu sehen ist und die marxistisch geprägte Ideologie erklärt, die hinter *New Eelam* steckt. *New Eelam* soll nicht nur eine profitable Dienstleistung darstellen, sondern ein progressives Wohnmodell der Zukunft illustrieren, welches drängende Fragen zu nationalstaatlicher Zugehörigkeit und Lohnarbeit in gegenwärtigen und zukünftigen Wirtschaftssystemen aufgreift.

Diese ideologische Ebene im Hinterkopf behaltend, möchte ich im Folgenden skizzieren, wie *New Eelam* als Kunstwerk in verschiedenen Ausstellungskontexten präsentiert wird. Einzelne Elemente des Displays wie die Topfpflanzen, Banner und Leuchtkästen mit dem *New Eelam*-Logo, ebenso wie die Vitrinen mit skulpturalen Arbeiten, kommen fast in allen Versionen des Displays vor, auch wenn sich die einzelnen Präsentationen deutlich unterscheiden. Welchen Referenzrahmen öffnet die Topfpflanze in diesen zeitgenössischen Displays?

Auf der *Gwangju Biennale* 2016 erinnerte das Display an eine Gaming-Corner auf einer Messe. Dies wurde hervorgerufen durch die von unten beleuchtete Aluminium-Bühne mit Teppichbezug, modulare Faltwände mit dem *New Eelam*-Logo und Sitzsäcke vor den Monitoren. Vor jeder Faltwand wurde eine Pflanze in einem weißen rechteckigen Topf platziert. Im Kunstverein Harburg-

er Bahnhof im selben Jahr waren die zwei Vitrinen und das Wandelement mit Monitor weitläufig im Raum verteilt, ergänzt durch zwei Pflanzen in gestapelten Plastikboxen und zwei von der Decke hängenden Bannern (Abb. 3). Die Skulpturen in den Vitrinen, ebenso wie die Gemälde an den Wänden, stammen von Künstlerinnen und Künstlern aus Sri Lanka und waren bereits in Berlin ausgestellt. Diese Kunstwerke sind Teil der Arbeitsreihe *When Platitudes Become Form* (2013-ongoing) für die Christopher Kulendran Thomas Kunstwerke aus dem wachsenden Kunstmarkt in Sri Lanka einkauft und in sein Werk integriert. Als kennzeichnendes Merkmal wurde die Eingangsrampe zum Kunstverein rosa gestrichen, um sie mit dem Farbkonzept aus Grau- und Rosa-Tönen zu harmonisieren. In einem weiteren Raum war die Theke mit den drei Barhockern analog zur Situation in Berlin anzutreffen.

Für die Präsentation im Hamburger Bahnhof in Berlin 2017 wurde das Display erneut adaptiert und diesmal einem privaten Wohnraum nachempfunden. Das Aluminium-Podest wurde zwar beibehalten, der Boden aus hellen Sperrholzplatten, das einheitliche Regalsystem und die Möblierung lassen jedoch nachvollziehen, wie sich der Künstler die Idealwohnung vorstellt, in welcher zukünftige *New Eelam*-Kund\*innen wohnen (Abb. 4). Dieses Interieur entspricht wiederum dem Wohnzimmer, in das wir beim Besuch der Webseite [new-eelam.com](http://new-eelam.com) in der virtuellen 360° Ansicht eintreten.

Im Display im Hamburger Bahnhof sind die Pflanzen noch stärker eingebunden, da sie als Teil eines aquaponischen Ökosystems funktionieren: Durch ein Pumpensystem mit dem Aquarium verbunden, entnehmen die Pflanzen die Nährstoffe aus den Exkrementen der Fische und fügen dem Wasser ihrerseits wieder Sauerstoff zu. Die Präsentation in der Tensta Konsthall in Stockholm im selben Jahr war sehr ähnlich gestaltet, mit leichten Veränderungen im Mobiliar. In der Gruppenausstellung *I was raised on the Internet* im *MCA Chicago* 2018 kam abermals ein anderes modulares Möbelsystem aus Holzkuben zum Einsatz, bestehend aus hellem Sperrholz und Aluminium. Ergänzt wurde das Display durch Möbel und Teppiche in grau und Naturtönen sowie pinken LED-Leuchten und fügte sich so nahtlos in die Ästhetik von *New Eelam* ein. Welche Funktion die Topfpflanzen im Display von *New Eelam* und in postdigitalen Displays allgemein innehaben, möchte ich nun anhand von drei Thesen ausarbeiten.

## 1. Form follows function – Die Topfpflanze als Teil des prototypischen, modernen Wohnzimmers

Auf der ersten Ebene der Rezeption begegnen wir der Topfpflanze in den oben skizzierten Displays als Objekt im Raum. In einem Display wie dem im Kunstverein Harburger Bahnhof 2016 ist die Topfpflanze unter Umständen das einzige uns vertraute Objekt, während sich der Inhalt der Vitrinen und die Bedeutung der Banner nicht im ersten Moment erschließen. Die Topfpflanze ist sofort verständlich und vertraut. Fast schon banal in ihrer Alltäglichkeit, eröffnet sie uns einen niederschweligen Zugang zu einem komplexen Werk. Im ersten Display von *New Eelam* auf der *Berlin Biennale* nehmen wir sie unter Umständen gar nicht bewusst wahr, weil sie sich extrem gut in das Ausstellungsdisplay einfügt. Sie ist Zaungast, agiert in dieser Rolle als subtile Übersetzerin des Interieurs fast unbemerkt und dennoch nachhaltig, denn sie macht uns die disparaten Objekte im Raum als Ensemble verständlich und deutbar: Wir wähen uns in einem privaten Wohnzimmer. In dieser Funktion als Vermittlerin zwischen Betrachter\*in und Display begegnet uns die Topfpflanze in zahlreichen anderen Werken. Die Areca-Palme in Mandla Reuters Einzelausstellung in der Kunsthalle Basel 2013 transformierte zusammen mit einem Verschnitt der *Barcelona-Liege* von Mies van der Rohe, einer Bronzeskulptur sowie zwei massiven Betonsäulen den Museumsraum in ein privates Interieur (Abb. 5). Auch hier bietet die Pflanze den unmittelbaren Zugang, sie ist gewissermaßen der Schlüssel, damit wir die anderen Elemente im Raum zu deuten vermögen. Die Paarung von Topfpflanze mit Designklassikern der Inneneinrichtung scheint ein beliebtes Motiv: Bei Christopher Kulendran Thomas sind es Neuinterpretationen des Bauhaus, bei Cécile B. Evans' *Hyperlinks or it didn't happen* (2014) treffen wir auf den Plywood Lounge Chair von Charles und Ray Eames in Kombination mit einem Gummibaum. Auch hier bilden Topfpflanze, Stühle und ein Teppich die Indizien für die Deutung des Displays als privaten Wohnraum (Abb. 6). Jüngstes Beispiel in dieser Reihe ist die Arbeit *Marbellous Living* (2018) von Leonie Brandner. Auch hier macht erst das Ensemble der Topfpflanzen die Szenerie aus Sessel, Bogenleuchte und Laminat in Marmoroptik wohnlich und lesbar (Abb. 7).

Diese Displays referieren auf den Prototypen, der in den Case Study Houses der Nachkriegszeit paradigmatisch aufgezeigt wurde und offenbar bis heute nachwirkt. Der Zweck der Case Study Houses lag laut den Editoren des *Arts & Architecture Magazine* in der Herstellung „guter“ Lebensbedingungen für amerikanische Familien (Entenza 1945: 37). Die Häuser sollten dupliziert werden können, waren also nicht als Einzellösung gedacht, sondern sollten effiziente Lösungen für den Wohnungsbau bieten, die sich

der\*die durchschnittliche Amerikaner\*in leisten kann (Entenza 1945: 38).

Wie erklärt sich dieser Rückgriff postdigitaler Displays auf modernes Design oder noch spezifischer auf das prototypische Wohnzimmer der Nachkriegszeit? Ein möglicher Erklärungsansatz liegt in der allgemeinen Vertrautheit dieses Typus und in den anscheinend immer noch anhaltenden ästhetischen Werten, welche durch ein solches Interieur transportiert werden. Die postdigitalen Kunstwerke thematisieren die tiefgreifenden Veränderungen unserer Gesellschaft im Zuge der digitalen Revolution durch die Verwendung von komplexen kulturellen Codes des 21. Jahrhunderts und eine vom Branding geprägten, hyper-realistische Ästhetik. Dies steht in starkem Kontrast zum gesellschaftlichen Kontext der Nachkriegszeit, die durch das Display vermittelt wird. Dennoch sehen viele Künstler\*innen gerade in dieser Diskrepanz ein fruchtbares Spannungsfeld zwischen dem Wiedererkennungseffekt des modernen Interieurs, das gesellschaftliche Veränderungen zu überdauern scheint und Diskursfeldern der Postdigitalität. Es entsteht ein sich kontrastierendes Gefüge von prototypischem Wohnzimmer auf der physisch erfahrbaren Ebene des Displays einerseits und zum Teil relativ abstrakten und komplexen, auf weite Referenzfelder basierenden Kontexten des digitalen Raumes auf inhaltlicher Ebene andererseits. Eine mögliche Lesart dieses Spannungsfelds ist, dass die Schaffung einer relativ klar konnotierten und einladenden Situation im Display den Einstieg ins Werk vereinfacht und als Brücke funktioniert. Die Topfpflanze nimmt in diesem Gefüge eine wichtige Schlüsselrolle ein, weil sie den prototypischen Wohnraum als solchen unmissverständlich lesbar macht.

## 2. Hello my friend – Die Topfpflanze als sympathisches Individuum

Als Bestandteil eines Interieurs und Displays wurde die Topfpflanze bisher als Objekt bezeichnet, sie ist natürlich in erster Linie ein Lebewesen. Als solches begegnet sie uns auch im Ausstellungsraum, wir nehmen ihr Wohlbefinden oder Leiden anhand ihrer äußeren Erscheinungsform wahr. Sie besitzt eine Körperlichkeit, die sich von anderen, leblosen Ausstellungselementen wie dem Mobiliar und technischen Geräten absetzt. Faye Kahn bemerkt, dass Topfpflanzen in ihrer Präsenz und Größe in einem Raum ähnlich viel Platz beanspruchen wie ein Mensch. Sie seien ideale Platzhalter für eine Person aufgrund ihrer Gesichtlosigkeit und damit universal zugängliche Bezugspunkte: „Domesticated houseplants appear innocent, attractive and defenseless, making them sympathetic individuals, while not fostering any theatrics or relying on sonic communication as an animal does“ (Kahn 2012: 3).

Die Personifizierung der Topfpflanze als sympathisches Individuum ist für die menschliche Rezeption plausibel. Anthropomorphismus, die Übertragung menschlicher Eigenschaften und Verhaltensweisen auf Nichtmenschliches, ist laut Nicholas Epley, Verhaltensforscher an der Universität Chicago, ein Zeichen sozialer Intelligenz (Fessler 2017). Dass wir die Topfpflanzen in den Displays als menschliches Verhalten imitierende Lebewesen wahrnehmen, ist eine von den Künstler\*innen explizit intendierte oder zumindest naheliegende Rezeptionserfahrung.

In *New Eelam* können die Topfpflanzen durchaus als sympathische, harmlose Individuen rezipiert werden. Die beiden Palmen vor dem Messe-Paravent im Display in Gwangju beispielsweise empfangen uns als Hosts an ihrem Stand, die Pflanzen in den Plexiglas-Behältern in der Situation im Kunstverein Harburger Bahnhof beobachten als stummes Museumspersonal unsere Schritte, die Monstera auf der Theke präsentiert uns mit ihren weit ausladenden Armen das Angebot an technischen Geräten und ermuntert uns in der Manier von Verkaufspersonal zur näheren Betrachtung. Der Gummibaum in Cécile Evans *Hyperlinks or it didn't happen*, vor allem in der Version des Displays in der *Seventeen Gallery* in London, wird bei näherer Betrachtung zum Protagonisten in der Szenerie, zu dem wir uns in Bezug setzen können. Wir empfinden Empathie für David Maljkovics Palmen, deren natürliche Statur durch ein zu tief gelagertes, horizontales Gipselement massiv beeinträchtigt wird. Wir schmunzeln beim Anblick von Debora Delmars Areca-Palme in *Bio Logics* (2013), die sich auf einem Sitzsack ausruht. Auch die Pflanzenarrangements in Melanie Bonajos *Night Soil, Fake Paradise* (2014) wirken wie Charaktere aus der Videoarbeit, die sich um den Bildschirm gruppieren und die Besucher\*innen beim Betrachten des Videos betrachten (Abb. 8). Im Video hält eine Topfpflanzen-Protagonistin einen kurzen Monolog, in dem sie sich wie folgt vorstellt: „Oh Hello, I am a potted plant. I cost 5 Euro. I'm born in Germany, and I'm single. My former owner dumped me on the street, that's how I met one of you lovely kinds. I think she is in the room, too. She realized you and me are just different aspects of a single condition, that, according to your point of view, makes me a person and you a plant“ (Bonajo 2014). Während ihres Monologs steht die Topfpflanze – eine mittelgroß gewachsene *Zamioculcas* – auf dem Rücken einer nackten Frau, die auf allen vieren am Boden kniet. Hinter ihr sitzt die Künstlerin auf einem Stuhl, im Vordergrund sind weitere Topfpflanzen zu sehen. Diese Szene rückt das Verhältnis von Mensch und Pflanze unmittelbar ins Zentrum der Erzählung. Im Gedankenexperiment, das folgt, hinterfragt die Pflanze die Dominanz des Menschen über die Pflanzenwelt, indem

die Pflanze auf ihre Resistenz- und Anpassungsfähigkeit über Jahrmillionen und ihr Auskommen aus den wenigen Ressourcen Wasser und Sonnenlicht hinweist. Bonajo spricht damit den kritischen Diskurs zur anthropozentrischen Perspektive des globalen Kulturkapitalismus an, der gegenwärtig u.a. durch Donna Haraway in federführender Position angeregt wird. In ihrem jüngsten Buch *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene* (2016) betont sie, dass die Vormachtstellung des Menschen, die wir im Anthropozän erleben, für unsere Umwelt und schließlich für unser eigenes Fortbestehen in der Zukunft nicht tragbar sei (Haraway 2016). Die Lösung sieht sie in der Zuwendung des Menschen zu anderen Lebewesen und die Betonung auf Verwandtschaft im Gegensatz zur Abgrenzung, die in den letzten Jahrhunderten vollzogen wurde. Haraway spricht sich in posthumanistischer Manier gegen eine hierarchische Unterscheidung der Spezies aus. Die Idee einer notwendigen „Repositionierung des Menschen nach oder außerhalb seiner Sonderstellung“ bleibt laut Stefan Herbrechter der größte gemeinsame Nenner der zahlreichen Posthumanismen, die sich seit den 80er Jahren in den unterschiedlichsten Disziplinen ausgebildet haben (Herbrechter 2016:11).

Die domestizierte Pflanze in menschlich anmutender Gestalt führt uns unsere Verwandtschaft mit anderen Lebewesen vor Augen und lässt uns die Gemeinsamkeiten anstatt die Unterschiede erkennen. Der intendierte Anthropomorphismus in den Displays eröffnet uns somit die Zugänge zur Idee des postanthropozentrischen Weltbildes, das intrinsischer Teil des postdigitalen Diskurses ist. Die dringenden Fragen zu den ökologischen Folgen der technologischen Entwicklung und zur grundsätzlichen Gestaltung einer gemeinsamen Zukunft der Spezies dieses Planeten werden darin aufgegriffen.

### 3. Designing the Social – Die Topfpflanze als Teil eines Lifestylemodells

Die Topfpflanzen in *New Eelam* generieren – in Zusammenspiel mit anderen ausgewählten Elementen – die kulturell konnotierten Räume, die auf eine spezifische Zielgruppe zugeschnitten sind. Es sind dies kinderlose, gut ausgebildete Personen mit kurzfristigen Arbeitsverträgen, die mobil und global vernetzt sind, ein ökologisches, jedoch vor allem ein ökonomisches und ästhetisches Bewusstsein haben. Die Funktion der Topfpflanze liegt demnach in der Vermittlung eines Lifestylemodells für eine ganz spezifische Bevölkerungsschicht der Digitalen Nomad\*innen.

Dieser Lifestyle ist grundsätzlich geprägt von einem harmonischen Zusammenspiel von Materialien und Oberflächen und einem abgestimmten Farbkonzept. Die Inneneinrichtung von *New Eelam* wurde vom Berliner Designstudio *New Tendency* beigesteuert, deren Entwürfe sich in der Bauhaus-Tradition verorten.<sup>6</sup> Die visuelle Kommunikation hingegen stammt von Manuel Bürger, der sich mit Aufträgen für die *transmediale*, das *HeK* und Künstler\*innen wie Olia Lialina und Aram Bartoll in der Ästhetik des Postdigitalen auszudrücken weiß.<sup>7</sup> Die Zusammenarbeit mit professionellen Unternehmen tragen maßgeblich zum wiedererkennbaren Look von *New Eelam* bei. Die Topfpflanzen komplementieren die Displays nicht nur auf der visuellen Ebene, sie sind das Sinnbild des Lebensgefühls, das in diesen Interieurs evoziert wird. Dieses Lebensgefühl zeichnet sich aus durch eine Affinität zu neuen Technologien und Ökonomien des Silicon Valley, beispielsweise in der Anlehnung an die Präsentation der iPads in einem Apple Store im ersten Display in Berlin. Der Aspekt des Ökonomischen lässt sich auch in den anderen Displays ablesen, so ist die Gaming Lounge in Gwangju gleichzeitig auch als Messestand zu deuten. Die Vermarktung und Ökonomisierung aller Lebensbereiche ist zentraler Aspekt dieses Lifestyles. So liest sich auch das private Wohnzimmer im Display in Berlin, Stockholm und Chicago als Prototyp für einen idealisierten privaten Raum, der aber ganz der ökonomischen und ideologischen Struktur des Start-Up-Unternehmens *New Eelam* entspricht.

Peter Schneemann fasst künstlerische Strategien, die das Display explizit zur ideologischen Ausformulierung alternativer Gesellschaftsmodelle nutzen, unter dem Begriff *Designing the Social* zusammen (Schneemann 2018: 35). Laut Schneemann sehen Künstler\*innen im Innenraum das Potential, auf ganz spezifische soziale Modelle zu verweisen. Dieser Verweis geschieht maßgeblich durch die im Design eröffneten Referenzfelder: „In ihren Arbeiten ist die Auseinandersetzung mit der Designsprache unmissverständlich, die als Moment der Zeitgenossenschaft, als Anbindung an gesellschaftliche Nutzungen und an spezifische Lebensentwürfe strategische Bedeutung erhält“ (Schneemann 2018: 36). Als Beispiele führt Schneemann unter anderem Atelier van Lieshout, Franz West und Andrea Zittel ins Feld. Ich möchte argumentieren, dass diese Beobachtung auch für Christopher Kulendran Thomas' *New Eelam* geltend gemacht werden kann. Annika Kuhlmann, die kreative Direktorin von *New Eelam*, erklärte im Interview mit Maria Lind: „We're particularly interested in how social formations are organized through, and reflected in,

our living spaces.“ (Lind 2017: 10). Christopher Kulendran Thomas selbst bezeichnet im gleichen Interview die Funktionsweise von *New Eelam* als „prototyping new lifestyle formats“ (Lind 2017: 9).

Die Topfpflanzen in *New Eelam* sind demnach Indikatoren eines spezifischen Lifestyles, eines sozialen Designs, wie Schneemann es beschreibt. Sie transportieren eine Atmosphäre, um mit Gernot Böhme zu sprechen, die den vernetzt-urbanen, digital-nativen Lebensstil präzise verkörpert (Böhme 1992). Es ist der Lebensstil einer urbanen Elite global nomadischer Akademiker\*innen, die momentan einen sehr kleinen Teil der Bevölkerung ausmacht, sich aber in stetigem Wachstum befindet (Soboczynski 2018). *New Eelam* orientiert sich somit an der zukünftigen Demografie des globalen Nordens. Die Topfpflanze ist intrinsisches Element dieser präzise designten Lebenswelten einer wachsenden kreativen Klasse.

Eine der wichtigsten Kräfte der gegenwärtigen Ökonomie ist laut Böhme die Fähigkeit, Produkten, Räumen und Landschaften eine Ausstrahlung – eine Atmosphäre – zu verleihen, das Reale zu ästhetisieren. In der „Ästhetischen Ökonomie“, wie Böhme die gegenwärtige Wirtschaftsform des Kulturkapitalismus bezeichnet, kommt kaum ein Bereich ohne ein Design aus. Personen, Produkte und Orte werden inszeniert, um eine Zugehörigkeit zu einer sozialen Gruppe und einem bestimmten Lifestyle zu kommunizieren, der Inszenierungswert werde zum neuen Gebrauchswert (Böhme 2016: 150). Im Unterschied zum industriellen Kapitalismus, der die Standardisierung und Massenproduktion zum höchsten Ziel erklärte, setzt der heutige Kulturkapitalismus auf Einzigartigkeit. Der Soziologe Andreas Reckwitz spricht von einer „Ökonomie der Singularitäten“, die den gesellschaftlichen Strukturwandel der Spätmoderne von einer sozialen Logik des Allgemeinen zu einer sozialen Logik des Besonderen beschreibt (Reckwitz 2017:11). Die Singularisierung definiert die Einzigartigkeit eines Produkts, einer Erfahrung oder eines Menschen, als höchsten kulturellen Wert. Das Streben nach Einzigartigkeit wird dabei nicht als hedonistische Selbstoptimierung, sondern als gesellschaftliche Erwartung an das Individuum verstanden (Reckwitz 2017:9). Die „Ökonomie der Singularitäten“ setzt die Formulierung eines klaren Profils der Arbeitnehmer\*in voraus, das sich von anderen abgrenzt, attraktiv kuratiert ist und authentisch gelebt wird. Reckwitz' Konzept der Einzigartigkeit geht Hand in Hand mit Böhmes „Ästhetischer Ökonomie“ der Atmosphären und stetigen Drang zur Inszenierung aller Lebensbereiche. Reckwitz benutzt den Begriff postdigital nicht direkt – er spricht von postindustriellen und spätmodernen Phänomenen – betont jedoch, dass die Omnipräsenz digitaler Medientechnologien bezeichnend zu diesem Strukturwandel beigetragen hat (Reckwitz 2017: 19).

Wie meine Ausführungen hoffentlich zeigen konnten, kommen der Topfpflanze in zeitgenössischen Displays viele unterschiedliche Rollen zu, die weit über ihr rein dekorative Eigenschaft hinausreichen. In allen diesen Aufgaben wirkt die Topfpflanze als Vermittlerin spezifisch postdigitaler Diskurse, mit denen wir uns in der Lebenswelt des 21. Jahrhunderts beschäftigen. Sie wirkt als Verständnisschlüssel modernistischer Interieurs und erleichtert uns damit die Rezeption komplexer Inhalte der postdigitalen Gegenwart. Sie führt uns in ihrer anthropomorphen Form unsere Verwandtschaft mit anderen Spezies wieder vor Augen, die in unserem anthropozentrisch geprägten Gesellschaftsmodell oft in Vergessenheit gerät. Sie ist schliesslich Advokatin eines Lebensstils globaler Nomad\*innen, die momentan zur Elite gehören, deren globalisiertes, projektbasiertes, flexibles und selbstvermarktendes Lebensmodell für eine große Schicht der Bevölkerung in der Postdigitalität jedoch immer mehr zur Realität wird.

Alle diese Aspekte, im Alleingang oder in Kombination, macht sie zum beliebten Objekt in Kunstdisplays. Sie gehört, wie schon oben erwähnt, zum Vokabular zeitgenössischer Kunstproduktion, das einen Tipping Point erreicht hat, das heißt, dank ihres Vorkommens in einer kritischen Masse von Kunstdisplays zum Trend wurde. Als dieses Trendobjekt findet sie mitunter auch unter Wegfall der ihr zugeschriebenen Wirkmächte ihre Verwendung, in reiner Selbstreferentialität, als Objekt, das für eine Ästhetik der Postdigitalität steht.

## Anmerkungen

1 Der Begriff des Displays bezeichnet die Ausstellungsgestaltung und die damit verbundenen räumlichen und medialen Komponenten, die bei der Rezeption und Vermittlung von Kunst wirksam werden und bewusst zur Bedeutungsproduktion des Werkes beitragen.

2 Diese Beobachtung folgt aus der Recherche zu postdigitaler Kunst im Rahmen meiner Dissertation. Beispiele für die Verwendung der genannten Gegenstände finden sich beispielsweise bei Pamela Rosenkranz, Josh Kline, Timur Si-Qin, Débora Delmar

u.v.m.

3 Dies wird ersichtlich in den Dossiers im Online-Archiv des *Arts & Architecture Magazine*. Online:

<http://www.artsandarchitecture.com/case.houses/houses.html> [4.10.2018]

4 Die Monstera ist ein erstaunliches Beispiel einer Trendpflanze, die, seitdem sie als Matisses Muse fungierte, in keinem Wohnheft und Textildesign fehlen darf (vgl. hierzu Siebeck 2015).

5 Als einer der ersten Künstler benutzte Marcel Broodthaers die Topfpflanze in einer Kunstinstallation. Seine Arbeit *Un Jardin d'hiver* wurde erstmals im Januar 1974 in einer Gruppenausstellung im *Palais des Beaux-Arts* in Brüssel gezeigt (vgl. hierzu Blume 2017 und Haidu 2010).

6 Vgl. hierzu die Webseite von *New Tendency*: <https://newtendency.com/de/> [5.10.2018]

7 Vgl. hierzu die Projektdokumentation auf der Webseite: <http://www.manuelbuerger.com/> [5.10.2018]

## Literatur

Archey/Peckham (2014): *Art Post-Internet*, Ullens Center for Contemporary Art, Beijing.

Blume, Eugen (2017): *Un jardin d'hiver (objet – sujet), 1974-75*. In: *Freunde der Nationalgalerie*. Online: <https://www.freunde-der-nationalgalerie.de/de/projekte/ankaufe/2011/marcel-broodthaers.html> [3.10.2018]

Böhme, Gernot (1992): *Atmosphäre als Grundbegriff einer neuen Ästhetik*. In: *Kunstforum International*, Band 120, S. 237-255.

Böhme, Gernot (2016): *Ästhetischer Kapitalismus*. Berlin: Suhrkamp.

Chan, Carson (2011): *Art in Berlin*. Carson Chan im Interview mit Mary Scherpe. In: *Stil in Berlin (Blog)*, 1.2.2011. Online: <http://www.stilinberlin.de/2011/02/interview-carson-chan.html> [3.10.2018]

Entenza, John (1945): *Announcement. The case study house program*. In: *Arts & Architecture*, Januar 1945, S. 37–41. Online: [http://www.artsandarchitecture.com/case.houses/pdf01/csh\\_announcement.pdf](http://www.artsandarchitecture.com/case.houses/pdf01/csh_announcement.pdf) [3.10.2018]

Finne, Annika (2013): *Flora or Folly? Surveying the risks of plant-based art*. In: *Anagpic*. Online: [http://www.cool.conservation-us.org/anagpic/2013pdf/anagpic2013\\_finne\\_paper.pdf](http://www.cool.conservation-us.org/anagpic/2013pdf/anagpic2013_finne_paper.pdf) [25.5.2019]

Fessler, Leah (2017): *People who talk to pets, plants, and cars are actually totally normal, according to science*. In: *Quarz*. Online: <https://qz.com/935832/why-do-people-name-their-plants-cars-ships-and-guitars-anthropomorphism-may-actually-signal-social-intelligence/> [14.1.2019]

Haidu, Rachel (2010): *The absence of work: Marcel Broodthaers, 1964–1976*. Cambridge (Mass.): MIT Press.

Haraway, Donna (2016): *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*. Durham: Duke University Press.

Herbrechter, Stefan (2016): *Inhuman – Posthuman – Nonhuman. Plädoyer für einen kritischen Posthumanismus*. In: *PhiN-Beiheft 10/2016:9*. Online: <http://web.fu-berlin.de/phn/beiheft10/b10t02.pdf> [14.1.2019]

Kahn, Feye (2012): *A Plant as Familiar: The Use of Plants in Contemporary Art*. In: *Bad at Sports (Blog)*. Online: <http://badatsports.com/2013/a-plant-as-familiar-the-use-of-plants-in-contemporary-art/> [5.10.2018]

Kalkoff, André (2015): *Die Geschichte der Zimmerpflanzen*. In: *Deutsche Gesellschaft für Hydrokultur e.V.* Online:

<http://www.dghk.net/index.php?artikel=52> [4.10.2018]

Lind, Maria (2017): Stream Housing Love Sharing, Maria Lind im Interview mit Christopher Kulendran Thomas und Anika Kuhlmann zum Anlass der Ausstellung New Eelam: Tensta, Tensta Konsthall, 11.10.2017–14.1.2018. Online:

[http://www.tenstakonsthall.se/uploads/189-EN%20CKT\\_171023.pdf](http://www.tenstakonsthall.se/uploads/189-EN%20CKT_171023.pdf) [5.10.2018]

Reckwitz, Andreas (2017): Gesellschaft der Singularitäten. Berlin: Suhrkamp.

Rourke, Daniel (2014): „Please don't call me uncanny“: Cécile B. Evans at Seventeen Gallery. In: Rhizome, 4.12.2014. Online:

<http://rhizome.org/editorial/2014/dec/4/please-dont-call-me-uncanny-hyperlinks-seventeen-g/> [5.10.2018]

Schneemann, Peter (2018): Designing the Social. In: Schneemann, Peter J./Göttler, Christine/Borkopp-Restle, Birgitt/Gramaccini, Norberto/Marx, Peter W./Nicolai, Bernd/Schindler, Tabea (Hrsg.): Reading Room. Re-Lektüren des Innenraums. Berlin: De Gruyter, S. 34–42.

Sherman, Arden (2012): Mise en green (Blog). Online: <http://miseengreen.com> [4.10.2018]

Siebeck, Florian (2015): Schaut auf dieses Blatt! In: Frankfurter Allgemeine. Online:

<http://www.faz.net/aktuell/stil/drinnen-draussen/warum-die-monstera-deliciosa-eine-echte-ikone-ist-13658548-p2.html> [5.10.2018]

Soboczynski, Adam (2018): Die verhassten Weltbürger. In: Zeit Online. Online: <https://www.zeit.de/2018/47/akademiker-weltbuerger-populismus-feindbild-afd> [14.1.2019]

## Filme

Bonajo, Melanie (2014): RietveldTV by Melanie Bonajo – *Night Soil: Fake Paradise*. Online: <https://vimeo.com/150773518> [5.10.2018]

Thomas, Christopher Kulendran (2017): Promotionsfilm zu New Eelam. Regie: Easton West; Produktion: Jelena Goldbach, Annika Kuhlmann; Schnitt: Mark Reynolds. Online: <https://vimeo.com/202821309> [26.5.2019]

## Abbildungen

Abb. 1: Case Study House #9, Charles Eames und Eero Saarinen, Arts & Architecture Juli 1950, Foto: Julius Schulmann, mit freundlicher Genehmigung Travers Family Trust

Abb. 2: Christopher Kulendran Thomas in Zusammenarbeit mit Annika Kuhlmann, *New Eelam*, 2016. Installationsansicht, 9. *Berlin Biennale* 2016. Acryl auf Leinwand, Betonregal, LED, Pflanze und *New Eelam* Film (HD, 14:06 min); Barhocker ATLAS von NEW TENDENCY, Foto: Laura Fiorio, mit freundlicher Genehmigung der Künstler und 9. *Berlin Biennale* für zeitgenössische Kunst

Abb. 3: Christopher Kulendran Thomas, *60 Million Americans can't be wrong*, 2016, Installationsansicht, Kunstverein Harburger Bahnhof 2016, kuratiert von Annika Kuhlmann. Mit Originalwerken von Asela Gunasekara, Prageeth Manohansa und B. Wimalaratne (mit freundlicher Genehmigung Saskia Fernando Gallery, Colombo, Sri Lanka), Foto: Michael Pfisterer, mit freundlicher Genehmigung der Künstler und Galerie Antoine Ertaskiran

Abb. 4: Christopher Kulendran Thomas in Zusammenarbeit mit Annika Kuhlmann, *New Eelam*, 2017, Installationsansicht, Hamburger Bahnhof – Museum für Gegenwart, Berlin 2017, mit freundlicher Genehmigung der Künstler und Hamburger Bahnhof – Museum für Gegenwart.

Abb. 5: Mandla Reuter, Installationsansicht Kunsthalle Basel, 2013, Foto: Gunnar Meier, mit freundlicher Genehmigung der Künstler und Kunsthalle Basel

Abb. 6: Cécile B. Evans, *Hyperlinks or it didn't happen*, 2014, Installationsansicht an der Frieze, New York, 2015, mit freundlicher Genehmigung Frieze Frame und Barbara Seiler Gallery

Abb. 7: Leonie Brandner, *Marbellous Living*, 2018, Installationsansicht im Aargauer Kunsthaus, 2018, mit freundlicher Genehmigung der Künstlerin Künstlerin

Abb. 8: Melanie Bonajo, *Night Soil: Fake Paradise*, 2014, HD Video, 32:09 min, Installationsansicht *De Appel Arts Center* Amsterdam, mit freundlicher Genehmigung der Künstlerin und AKINCI Gallery

---

## ART & COMMERCE. Ecology Beyond Spectatorship

Von Christopher Kulendran Thomas

Der vorliegende Text verfolgt die Frage, welche Auswirkungen die zunehmende Digitalisierung der Gesellschaft auf die Skulptur hat. Dabei fokussiert er Skulpturen, die dem Kontext der *New Aesthetic* zugeschrieben werden können. Ihnen inhärent ist die *ReMaterialisierung* digitaler Strukturen in stoffliche Artefakte. Im Zentrum stehen Beispiele von Aram Bartholl, Katja Novitskova und Evan Roth.

### Zeitgeist

Die Grenzen der digitalen und der analogen Welt sind gefallen. Spürbar ist dies in mannigfaltigen Bereichen unserer Gesellschaft. Mit dem *Internet der Dinge* ist das Heim auch von der anderen Seite der Welt steuerbar, in Firmen werden hitzige Debatten über *Industrie 4.0* geführt und Kommunikation sowie Wissensaneignung mittels digitaler Strategien sind längst zu einer Selbstverständlichkeit geworden. Auch in verschiedenen Wissenschaftszweigen erhöht sich die Frequenz der Publikationen zu der Verflechtung von *online* und *offline*: So befasst sich z. B. die Pädagogik in zunehmendem Maße mit dem Phänomen des Cybermobbings, die Konfliktforschung untersucht die Ursachen und Auswirkungen dieser digitalen Gewalt und Soziolog\*innen beschreiben das Scheitern des Journalismus' an Google, Facebook und Co. Die Durchdringung des Alltags durch das Internet bestimmt zunehmend das Leben aller Generationen, und dementsprechend formuliert sich in der Diskussion um die Virtualisierung des Lebens eine neue Sichtweise. Mit der weiter voranschreitenden Technik setzt sich inzwischen die Auffassung durch, dass sich die analoge (physisch reale) und die digitale (virtuelle) Welt nicht gegenseitig ablösen, sondern vielmehr gleichberechtigt nebeneinander existieren werden. Wobei eine immer engermaschigere Verflechtung zu beobachten ist.

Noch bis Anfang der 2000er Jahre erhielt die Vorstellung, dass sich ‚Leben‘ bald nur noch im digitalen Netz abspielen werde und außerhalb dessen nur eine degenerierte Wirklichkeit übrigbliebe, viel Zuspruch. So führte unter anderem Baudrillard aus, dass die Simulierung der Welt im virtuellen Raum bald die Realität ablöse (vgl. Baudrillard 1994).<sup>1</sup> In der Bildenden Kunst wurde mit den neuen Möglichkeiten jedoch vielseitig experimentiert. So bot die technische Entwicklung die Chance, sich vom ausstellbaren Objekt zu entfernen und andere Aspekte wie Gesellschaftskritik, partizipative Praktiken oder Raumvorstellung stärker zu fokussieren und gleichzeitig ein potentiell unendlich großes Publikum zu erreichen.<sup>2</sup> Aber auch objektgebundene Arbeiten der interaktiven Medienkunst experimentierten mit dem Potenzial der Virtualisierung. Zu den einflussreichsten Künstler\*innen gehörte Jeffrey Shaw, der in seiner Arbeit *Das goldene Kalb* (1994) zugleich die Idee einer objektlosen Skulptur untersucht. Als Künstler, so Peter Weibel, habe Shaw während seines Schaffens alles virtualisiert, was ihm möglich war, sogar das Bild, den Raum und die Ferne (vgl. Weibel 1997). So ist *Das goldene Kalb* eine Installation, für die im Museumsraum lediglich ein leerer Sockel aufgestellt wird, auf dem ein Bildschirm liegt. Wird dieser angehoben, ist ein goldenes Kalb zu sehen, das auf dem Sockel im Mu-

seumsraum zu stehen scheint. Idealerweise ist die Installation an den Aufstellungsort angepasst, sodass sich in dem Kalb immer der tatsächliche Museumsraum zu spiegeln scheint. Indem sich so die virtuellen Bilder mit dem Umraum verbinden und Teil dessen werden, findet eine Fortsetzung der realen Form im Virtuellen statt (vgl. Schröter 2009). Shaw schafft durch diese Präsentation eine Leerstelle, die die fehlende physische Materialität des Virtuellen betont und damit die Dialektik von Absenz und Präsenz der Virtualität fokussiert.

## Postdigitale Skulptur

Wie der Zeitgeist der 1990er und frühen 2000er anhand ihrer Kunstwerke sichtbar wird, gilt dies auch für die beobachtete Auflösung der Dichotomien von ‚online‘ und ‚offline‘ oder von ‚real‘ und ‚virtuell‘. Dies ist insbesondere an der oft stiefmütterlich übersehenen Gattung der Skulptur abzulesen, da ihr die Auseinandersetzung mit den drei Dimensionen eingeschrieben ist. Diese Form der Raumkunst unterlag mit dem Aufkommen neuer technischer Medien immer wieder neuen Definitionsansätzen. Das tradierte Verständnis eines einzelnen plastischen Objektes im Raum, das von den Betrachter\*innen aus verschiedenen Perspektiven betrachtet werden kann, erschien längst obsolet.<sup>3</sup> Dennoch zeigt sich als *eine* Folge der aktuellen fortschreitenden technologischen Entwicklungen eine Rückkehr zu dieser materiellen Form, die jedoch nicht ohne die Folie einer postdigitalen Gesellschaft verstanden werden kann.

So findet bei einer Reihe von Künstler\*innen, wie z. B. Aram Bartholl, Evan Roth oder Katja Novitskova, eine Hinwendung zum materiellen, ausstellbaren Objekt statt. Ihre Beobachtung einer Überlappung der digitalen und analogen Welt ist im Prozess der *ReMaterialisierung*, der Übersetzung von ‚Bildern‘ oder ‚Funktionen‘ der digitalen Welt in stoffliche Artefakte, zu erkennen. Aram Bartholl bildet beispielsweise für *Map* den bekannten Google Maps-Marker, der einer physischen Pinnnadel nachempfunden ist, aus Holz nach und positioniert ihn anschließend als Intervention temporär in das von Google Maps definierte Zentrum einer Stadt.<sup>4</sup> Katja Novitskova wiederum isoliert beliebte Motive des Internets – häufig Tierbilder – aus der Zirkulation im virtuellen Raum, indem sie diese auf Aludibond aufzieht.<sup>5</sup> Auf diese Weise gewinnen die Jpegs eine körperliche Präsenz und bevölkern den Ausstellungsraum (vgl. Pofalla 2014). Mit *Forgetting Spring (March to June 2013)* wiederum schafft Evan Roth eine Skulptur, für die er vier Monate seines Browserverlaufs ausgedruckt und gepresst als dreidimensionales Objekt präsentiert.<sup>6</sup> Derartige Beispiele lassen sich vielfach erweitern: So nehmen die zahlreichen Voxel- oder Glitch-Skulpturen mit dem Digitalen assoziierte visuelle Merkmale auf, während z. B. Oliver Laric mit seinen 3D-Druck-Skulpturen auf die digitale Funktion des Copy-and-Paste rekurriert.

Als „Eruption des digitalen in die physikalische Welt“ bezeichnete dieses Phänomen James Bridle, der mit seinem Tumblr-Blog *The New Aesthetic* dieser Beobachtung einen Namen gab.<sup>7</sup> Sein Blog umfasst eine Sammlung visueller Artefakte, die von Architektur über Design bis hin zur Kunst offenlegen, wie sich der visuelle Alltag (und unsere Wahrnehmung dessen) durch die Digitalisierung der Welt verändert. 2012 wurde die „New Aesthetic“ durch Bruce Sterlings Besprechung von Bridles Talk beim SXSW in Austin, Texas, im Magazin *Wired* viral (vgl. Sterling 2012). In der Folge wurde das Konzept der „New Aesthetic“, das intuitiv verständlich erscheint, dessen Grenzen aber unklar sind, genauer definiert. Bridle selbst nimmt die Beschreibung folgendermaßen vor: „The New Aesthetic is not a movement, it is not a thing which can be *done*. It is a series of artefacts of the heterogeneous network, which recognises differences, the gaps in our distant but overlapping realities.“<sup>7</sup> Inzwischen werden Werke der bildenden Kunst, die zunächst als „New Aesthetic“ kategorisiert wurden, in weiten Teilen unter dem Begriff der postdigitalen Kunst subsumiert. Eine Bezeichnung, die sicherlich nicht weniger problematisch ist, sich jedoch im deutschsprachigen Raum spätestens mit der Veröffentlichung der beiden Kunstforum-Bände unter diesem Titel durchgesetzt hat. Was Bridle als „overlapping realities“ beschreibt, wird im Diskurs um postdigitale Kunst eher als eine verstärkte Verschmelzung des Digitalen und des Materiellen mit einem Fokus auf das wahrnehmbare Ergebnis sowie die menschlichen Wahrnehmungsmöglichkeiten diskutiert (vgl. Kwastek 2016). Dabei ist es wichtig zu beachten, dass das Präfix ‚Post‘ für die „Allgegenwart digitaler Medien“ steht und „als Marker für eine neue Qualität der Digitalität, die sich auf – oftmals wenig sichtbare – Transformationen des Digitalen in neue (Macht-)Strukturen bezieht“ (vgl. das Vorwort dieser Publikation), zu sehen ist. Mit dem Begriff des Postdigitalen ist also keine immaterielle Ästhetik gemeint, sondern „the messy and paradoxical condition of art and media after digital technology revolutions“ (Andersen et al. 2014). Eine Trennung zwischen ‚alten‘ und ‚neuen‘ Medien wird nicht mehr gemacht, vielmehr wird es

als selbstverständlich angesehen, dass unser Leben, wie oben beschrieben, von digitalen Strukturen durchzogen ist.

Vor dieser Folie differenzieren sich drei Gruppen von skulpturalen Kunstwerken, die das Label ‚postdigital‘ erhalten: Zum einen werden Kunstwerke, deren Ästhetik vermeintlich ‚digital‘ anmutet, darunter gefasst, wie zum Beispiel Antony Gormleys Skulptur *Sublimate XIII* (2007; aus der Reihe der *Blockworks*). Zusammengesetzt aus einzelnen Stahlblöcken, erscheint sie als Pixelskulptur. Jedoch fokussiert die Skulptur thematisch weniger die Digitalisierung der Gesellschaft als vielmehr den menschlichen Körper, den Gormley in Bezug zu architektonischen Formen setzt.<sup>8</sup> Das Sujet der Skulpturen dieser Kategorie hat demnach wenig mit der aktuellen technischen Entwicklung zu tun – dennoch sind sie ein Zeugnis der selbstverständlich gewordenen Digitalisierung der Gesellschaft. Denn die nachträgliche Zuschreibung zu postdigitalen Kunstwerken offenbart unsere Sehgewohnheiten als durch die Digitalisierung geprägt. Eine zweite Gruppe umfasst Werke, die sich dem Sujet auf medialer sowie installativer Ebene widmen. Charakterisiert werden sie durch ein komplexes Gefüge aus skulpturaler Rauminstallation und Videos mit narrativen Strukturen.<sup>9</sup> Eine dritte Gruppe umfasst Kunstwerke, die selbst nicht digital sein müssen, bei denen aber dennoch Aspekte der technologischen, digitalen Entwicklung die grundlegende generative Komponente des Kunstwerks bildet.<sup>10</sup>

Die oben genannten Beispiele stehen exemplarisch für die dritte Kategorie. Dabei mag auf den ersten Blick das Vorgehen von Bartholl, Novitskova und Roth als eine simple Geste erscheinen, die zum Teil mit Slapstick-Humor zur Unterhaltung beiträgt. Jedoch zeigt sich darin ein grundsätzlich neuer, auch kritisch-reflexiver, Umgang mit der zunehmenden Digitalisierung der Gesellschaft. Die künstlerische Praxis der *ReMaterialisierung* ist keineswegs Selbstzweck, sondern eine Strategie, durch die sich das mäandernde Geflecht von digital und analog offenbart. Auch für ein weniger netzaffines Publikum ist das große A des Google Maps-Markers sehr bekannt. Zwischen 2006 und 2014 zeigte es das treffendste Ergebnis einer Google Maps-Suche an. Auch wenn das A bei einem Design Relaunch von Google Maps durch einen schwarzen Punkt ersetzt wurde, gehört es, wie auch die Diskette oder der Mauspeil, zu den gebräuchlichsten ikonischen Symbolen, die offenkundig für den Digitalisierungsprozess der Gesellschaft stehen.<sup>11</sup> Google, als größter vermeintlich kostenloser Anbieter digitaler Karten, hat heutzutage ein unübertreffbare Marktmacht und somit unmittelbaren gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und politischen Einfluss.<sup>12</sup> Isoliert Bartholl nun diesen ikonischen Marker aus seinem digitalen Kontext, lässt ihn durch den Nachbau aus Holz Teil der physischen Welt werden, und positioniert ihn im Stadtraum, bekommt die abstrahierte digitale Karte wieder einen direkten Bezug zu seiner physischen Repräsentation. Der digitale Kontext wird durch das reale städtische Umfeld erweitert und erlaubt es dem/der Betrachter\*in so, die Wirkungsmechanismen von Google Maps zu hinterfragen, wie zum Beispiel unsere selbstverständliche Gewohnheit, unbekannte Städte zunächst durch ihr virtuelles Äquivalent kennenzulernen.<sup>13</sup> Als Skulptur betrachtet, spielt *Map* zudem subtil mit einer zentralen Differenz der digitalen und der physischen Welt – dem Raum. Der Google Maps-Marker simuliert in der virtuellen Kartenumgebung Dreidimensionalität, indem er zum Beispiel einen Schatten wirft.<sup>14</sup> Dadurch, dass Bartholl *Map* jedoch nicht als aufgeblasenen, bauchigen Marker konzipierte, sondern flächig und mit definierter Vorder- und Rückansicht, erscheint er als skulpturale Manifestation in seiner physischen Umgebung arbiträr zweidimensional. Dieses Spiel der Imitation von räumlich-dimensionalen Fakten erhebt Novitskova als Prinzip. Ihre Cut-Outs sind flache Objekte, deren Vorderansicht das gewählte (Tier-) Motiv zeigt. Sie isoliert das Motiv aus seiner Zirkulation und regt durch die Präsentation im White Cube dazu an, dass Betrachtende ihre Arbeit fotografieren und durch das Teilen des Fotos in sozialen Netzwerken wieder in den Kreislauf einspeisen. Ihre Skulpturen sind so ein Material gewordener Moment einer für das Internet aufpolierten Wirklichkeit. Denn die sich entwickelnde Technologie, so Novitskova, lässt die Linie, die die Naturwelt von der technologisch gerenderten unterscheidet, auflösen. Dabei erkennt Novitskova das zweidimensionale Bild als dreidimensionales Display im Raum als genauso real an, wie die gut polierte, fotofertige Version der Natur, die es zeigt (vgl. Bell 2014). So stehen die Skulpturen im Galerieraum als Ausdruck einer postdigitalen Gesellschaft vor uns, die die echte nicht fotogene Welt vernachlässigt zu Gunsten eines möglichst klickstarken Bildes eben dieser. Die in sozialen Netzwerken vorherrschende Instagramästhetik<sup>15</sup>, im Sinne eines klaren optimierten digitalen Bildes einer Situation, erhält bei Novitskova als materialisierte Skulptur Einzug in den physischen Raum.

Roth' Skulptur *Forgetting Spring* wiederum beruht konstruktiv ebenfalls auf der angesprochenen Flächigkeit, stellt jedoch die ungeheure Datenmenge des Digitalen in den Mittelpunkt. Roth materialisiert seinen Browserverlauf, das Zeugnis seines digitalen Lebens, als leblosen Klotz aus ausgedruckten sowie zusammengepressten und -gebunden Seiten. Der nicht linear verlaufende, häufig von Webseite zu Webseite springende Browserverlauf, wird dabei als eine Abfolge von Bildern dargestellt. Wie beim

skulpturalen additiven Verfahren entsteht durch die Aufschichtung zahlreicher Seiten die Skulptur. Die digitale Historie erhält eine physische Repräsentation.

## Virtualisieren und ReMaterialisieren

Die angesprochenen Skulpturen übersetzen mit dem Digitalen verbundene Ästhetik, Methoden oder Funktionen in die Dauerhaftigkeit eines ausstellbaren, dreidimensionalen Objektes. Damit geben sie der Digitalität eine materielle Form, die ihr zunächst abgesprochen wurde.<sup>16</sup> Im Prozess der Perzeption schaffen die Arbeiten so eine Oszillation zwischen Digitalem und physischem Raum, die im Wesentlichen durch ihre die mehrstufige Transformation bedingt ist. Der Übertragung der verdinglichten Welt ins Virtuelle/Digitale (beispielsweise die Pinnadel wird zum Google Maps-Pin) folgt die Rematerialisierung (der Google Maps-Pin wird zur materialisierten Skulptur *Map* von Aram Bartholl) unter dem Gesichtspunkt neuer inhaltlicher Bezugspunkte.

Mit Blick auf Arbeiten wie die von Jeffrey Shaw wird der Wandel des Verständnisses der Virtualisierung und Digitalisierung deutlich. Während Shaws Arbeiten auf der Entwicklung der neuen technischen Möglichkeiten beruhen, müssen sie insbesondere im Kontext des damaligen Virtualisierungshypes betrachtet werden, der auf die Absenz des dreidimensional physischen Objekts rekurriert. Die postdigitale Skulptur wiederum füllt diese Lücke explizit durch die Körperlichkeit der Objekte. So zeigen sich die Werke von Aram Bartholl, Katja Novitskova und Evan Roth als Produkte der Verflechtung von *analog* und *digital*. Ihnen inhärent ist sowohl die Akzeptanz der Differenz zwischen Digitalität und materieller Welt, als auch die Negation eben dieses Umstandes – da die physikalische Differenz zwischen dem Analogen und dem Digitalen mit der postdigitalen Skulptur nicht verleugnet, gleichzeitig die Infiltrierung des Alltags durch die Möglichkeiten des Digitalen hervorgehoben wird. Dabei geht es nicht mehr nur darum, zu zeigen, dass die digitale/virtuelle Welt als Teil unserer Erfahrungsrealität zu bewerten ist, sondern vielmehr manifestiert sich in der beschriebenen postdigitalen Skulptur, dass die digitalen Praktiken sowie die physikalisch materielle Welt als Einheit verstanden werden müssen.

## Anmerkungen

1 Baudrillard gibt seinem unwohligen Gefühl gegenüber der Digitalisierung der Welt Ausdruck. So schreibt er, dass die Digitalität „unter uns“ sei und in „unserer Gesellschaft herumspukt“. Dementsprechend steht im Zentrum des Aufsatzes die Gefahr, dass die reale Welt von einer Simulation, einer virtuellen Realität, überlagert wird.

2 Vergleiche hierzu die Arbeiten von Netzkünstler\*innen wie Mark Napier (*The Shredder*, 1998), etoy (*TOYWAR*, 1999) oder Alexei Shulgina (*Form Art*, 1994).

3 Siehe z. B. Krauss 1979; Potts 2000.

4 Für Bildbeispiele siehe die Webseite des Künstlers: <https://arambartholl.com/de/map/> [09.12.2018]

5 Für Abbildungen siehe die Webseite der Künstlerin: <http://www.katjanovi.net/macroexpansion.html> [09.12.2018]

6 Für Abbildungen siehe die Webseite des Künstlers: <http://www.evan-roth.com/work/forgetting-spring/> [09.12.2018]

7 Siehe: <http://new-aesthetic.tumblr.com/about> [09.12.2018]

8 Für Abbildung siehe die Webseite des Künstlers: <http://www.antonygormley.com/sculpture/item-view/id/221#p0> [12.02.2019]

9 Installationen von z. B. Hito Steyerl oder Ryan Trecartin fallen darunter. Hier muss eine gesonderte Betrachtung vorgenommen werden, da sich durch die verschiedenen Komponenten der Werke (Rauminstallation und häufig narratives Video) ein vielschichtiges Beziehungsgefüge ergibt.

10 Vgl. Contreras-Koterbay/Mirocha 2016. Die Skulpturen dieser Kategorie stehen im engen Zusammenhang mit den Überlegungen zur *New Aesthetic* die u. a. Contreras-Koterbay und Mirocha ausgeführt haben.

11 Die Bedeutung des von Jens Eilstrup Rasmussen designten Google Maps-Markers zeigt sich auch darin, dass das Symbol 2014 vom Architektur und Design Apartment des MoMA angekauft wurde. Siehe dazu: <https://www.moma.org/collection/works/174200> [09.12.2018]

Die Liste der gebräuchlichsten Symbole, die mit dem Digitalen assoziiert werden, ist ständigen Veränderungen unterworfen und würde, insbesondere bei einer jüngeren Generation, inzwischen sicherlich auch diverse Emojis beinhalten.

12 So vertraute zum Beispiel ein Militärkommandeur auf die Grenzlinie in Google Maps, die jedoch um 2,7 km neben der tatsächlichen Grenze lag. Siehe Diercks 2010.

13 Siehe für eine ausführliche Besprechung der kartografischen Aspekte von Map auch Ronja Friedrichs 2013.

14 Bartholl verweist in seiner Beschreibung auf den Schattenwurf. Der Schatten ist jedoch im Relaunch eliminiert worden.

15 Wie zum Beispiel in dieser Anleitung zu einem guten Instagram Feed zu lesen ist: <https://www.wikihow.com/Have-a-Good-Instagram> [14.02.2019]

16 Insbesondere in den letzten Jahren ist die Diskussion um die Frage der Materialität im Kontext der Digitalität auf verschiedenen Ebenen geführt worden. Mit dem viral werden der sogenannten Post-Internet Art wird die Hinwendung zu neuen Materialien und Techniken der Materialbearbeitung diskutiert. Nicht zuletzt steht immer wieder das Argument im Raum, dass die Hinwendung der Künstler zum materiellen Objekt unter wirtschaftlichen Aspekten zu betrachten sei. Aber auch auf philosophischer Ebene, z. B. im Kontext des *spekulativen Realismus* (zum Beispiel in den Texten von Markus Gabriel) oder des *New Materialism*, wird eine vom Objekt aus gedachte Weltanschauung entwickelt.

## Literatur

Andersen, Christian U./Cox, Geoff/Papadopoulos, Georgios (2014): Postdigital Research – Editorial. In: A Peer-Reviewed Journal About Post-Digital Research. Online: <http://www.aprja.net/post-digital-research-introduction> [09.12.2018]

Baudrillard, Jean (1994): Die Simulation. In: Welsch, Wolfgang (Hrsg.): Wege aus der Moderne. Schlüsseltexte der Postmoderne-Diskussion, Berlin: Akademieverlag Berlin, S. 153-163.

Bell, Kirsty (2014): In Focus: Katja Novitskova. Silicon wafer weapons and Mars missions. In: Frieze. Online: <https://frieze.com/article/focus-katja-novitskova> [10.12.2018]

Contreras-Koterbay, Scott/Mirocha, Lukasz (2016): The New Aesthetic and Art Constellations. Amsterdam: Lectoraat Netwerkcultuur HvA / Institute of Network Cultures, S. 151.

Diercks, Jürgen (2010): Google Maps zieht falsche Grenzen. In: heise online. Online: <https://www.heise.de/ix/meldung/Google-Maps-zieht-falsche-Grenzen-1131703.html> [09.12.2018]

Friedrichs, Ronja (2013): Aram Bartholl. Netzkultur als Gegenstand künstlerischer Praxis. Bochum.

Krauss, Rosalind (1979): Sculpture in the Expanded Field. In: October, Vol 8, S. 30-44.

Kwastek, Katja (2016): Wir sind nie digital gewesen. Postdigitale Kunst als Kritik binären Denkens. In: Kunstforum, Band 242.

Pofalla, Boris (2014): Katja Novitskova. In: Monopol, Heft 5.

Potts, Alex (2000): The Sculptural Imagination. Figurative, Modernist, Minimalist. New Haven und London: Yale University

Press.

Schröter, Jens (2009): Die Ästhetik der virtuellen Welt. Überlegungen mit Niklas Luhman und Jeffrey Shaw. In: Bogen, Manfred/Kuck, Roland/Schröter, Jens (Hrsg.): Virtuelle Welten als Basistechnologie für Kunst und Kultur? Eine Bestandsaufnahme. Bielefeld: Transcript, S. 31.

Sterling, Bruce (2012): An essay on the New Aesthetic. In: Wired. Online: <https://www.wired.com/2012/04/an-essay-on-the-new-aesthetic/> [15.02.2019]

Weibel, Peter (1997): Jeffrey Shaw: Eine Gebrauchsanweisung. In: Jeffrey Shaw – a User's manual. From Expanded Cinema to Virtual Reality. Ausst.-Kat. Karlsruhe: Zentrum für Kunst und Medientechnologie, S.9-19.

---

## ART & COMMERCE. Ecology Beyond Spectatorship

Von Christopher Kulendran Thomas

Der Text bespricht ausgewählte filmische Arbeiten aus verschiedenen Schaffensphasen der Künstlerin Hito Steyerl. Ziel der Untersuchung ist es, festzustellen, inwiefern sich Steyerls medienkritische Haltung mit der Zeit verändert hat und in welcher Form sie einen kritischen Beitrag in der Auseinandersetzung mit der postdigitalen Gesellschaft leistet. Steyerls filmisches Œuvre wurde in drei Phasen unterteilt: Ihrem noch weitgehend durch die Existenz des Internets unbeeinflussten Frühwerk, einer Übergangsphase, in der sich Steyerl bereits punktuell mit der „post-media condition“ befasst und ihren aktuellen Arbeiten, deren zentrales Thema die mediale und inhaltliche Auseinandersetzung mit postdigitalen Medien darstellt. Steyerl produziert in ihren frühen Arbeiten Analogfilme, in denen sie konventionelle Repräsentationsformen von Wissen und Wahrheit untersucht. Mit der ersten digitalen Medienwende in den frühen 00er Jahren erweitert Steyerl den Untersuchungsgegenstand zunehmend auf Formen der Produktion und Verteilung digitaler Bilder. Ihre Video-Installationen der letzten fünf Jahre erörtern die „post-internet“ oder „post-media condition“, indem sie deutlich machen, dass digitale Medien Teil unserer Realität sind, die sie zugleich aktiv gestalten. Steyerl zählt nicht zu den Vorreitern\*innen der Post-Internet Kunst, ihre Filme jedoch stellen wertvolle Zeitdokumente in der technischen Entwicklung der letzten 20 Jahre dar, da sie die Medienwende schrittweise – jedoch nicht erzählerisch, sondern appliziert – festhält und reflektiert.

### Einleitung

Hito Steyerl (geb. 1966) ist eine der international einflussreichsten zeitgenössischen Künstler\*innen weltweit und eine zentrale Protagonistin der Post-Internet Kunst. Kritiker und Kurator Carson Chan formulierte Post-Internet Kunst als künstlerische Praxis, die im Bewusstsein über die Existenz und gesellschaftliche Relevanz des Internets produziert, und vermittelt wird (Chan 2013). Mittels dieser fragmentarischen Begriffsbeschreibung lässt sich Steyerls filmisches und schriftstellerisches Œuvre in drei Phasen unterteilen: Dem noch weitgehend durch die Existenz des Internets unbeeinflussten Frühwerk, einer Übergangsphase, in der sich Steyerl bereits punktuell mit der „post-media condition“ (Quaranta 2013: 199) befasst und ihren aktuellen Arbeiten, deren zentrales Thema die mediale und inhaltliche Auseinandersetzung mit den postdigitalen Medien ist.

Steyerl wurde an der Academy of Visual Arts in Tokio und an der Hochschule für Fernsehen und Film in München zur Filmmacherin ausgebildet. Seit 1985 produzierte sie selbst Filme und arbeitete für verschiedene deutsche und internationale Filmproduktionen, darunter als technische Koordinatorin im Team von Wim Wenders. 2003 erlangte sie den Doktorgrad mit ihrer Dissertation *Die Farben der Wahrheit* (2008) im Fachbereich Philosophie an der Akademie der Künste in Wien. Sie veröffentlichte bereits zahlreiche medien-theoretische Text im Zusammenhang mit den neuesten technischen Entwicklungen und seit 2010 leitet sie eine Meisterklasse an der Universität der Künste Berlin. Kasper König, Kurator und Initiator zahlreicher internationaler Ausstel-

lungen, wie auch der Skulptur Projekte Münster, an welcher Steyerl 2017 prominent vertreten war, geht davon aus, dass sich ganze Generationen von Künstler\*innen an Steyerls theoretischem und praktischen Schaffen orientieren.

Eine Mehrzahl der Vertreter\*innen der Post-Internet-Kunst sind sogenannte ‚digital-natives‘, da sie um 1980 geboren und somit mit dem Einfluss der digitalen Medien und dem Internet aufgewachsen sind. Steyerl hingegen kennt die Realität vor dem World Wide Web und erlebte alle zentralen Ereignisse und Entwicklungen innerhalb des Medienwandels, wie etwa von Web 1.0 zu 2.0, bereits im Erwachsenenalter. Sie wendete sich erst relativ spät der Post-Internet-Kunst zu, für den Film *Free Fall* (2010) nutzte sie erstmals Methoden der digitalen Filmbearbeitung und *Liquity Inc.* (2014) ist der erste Film, der im Bewusstsein des Postdigitalen – einem Zustand, den Lev Manovich und Domenico Quaranta als „post-media condition“ bezeichnen – entstand. Auf den ersten Blick erscheinen ihre Post-Internet-Filme ernsthafter und kritischer als die Arbeiten vieler jüngerer Künstler\*innen, wie Korakrit Arunanondchai (geb. 1986), Jon Rafman (geb. 1981), Britta Thie (geb. 1988), Ryan Trecartin (geb. 1981) oder Amalia Ulman (geb. 1989). Charakteristische ästhetische Tendenzen der Post-Internet-Kunst lassen sich auch in Steyerls Filmen erkennen, obwohl diese, anders als die meisten ihrer Kolleg\*innen, ausschließlich mit Amateurkameras und ohne ein fixes professionelles Team arbeitet.

Steyerls langjährige Beobachtung sowohl der alten als auch der neuen Medien – der Medien vor und nach dem 21. Jahrhundert (Manovich 2009: 320) – sowie ihre Ausbildung zur (Dokumentar-)Filmemacherin und ihre generische Arbeitsweise bieten eine interessante Basis für eine produktive Auseinandersetzung mit der postdigitalen Gesellschaft. Weshalb aber thematisierte Steyerl das Internet erst so spät und was ist der Grund für ihr plötzliches Interesse an den ‚neuen Medien‘? Anhand der Gegenüberstellung ausgewählter Arbeiten aus verschiedenen Schaffensphasen der Künstlerin möchte ich überlegen, wie sich Steyerls medienkritische Haltung mit der Zeit verändert hat und in welcher Form sie einen kritischen Beitrag in der Auseinandersetzung mit der postdigitalen Gesellschaft leistet.

## Hito Steyerl als kritische Dokumentarfilmemacherin: *November* (2004)

Der Film *November* (25 min.), den Steyerl für die *Manifesta 5* in San-Sebastián produzierte, markiert Steyerls Eintritt in die zeitgenössische Kunst. Zuvor wurden ihre Filme zumeist im Kontext von (Dokumentar-)Filmfestivals gezeigt und als sie als Vortragende zur *documenta 11* (2001) eingeladen wurde, sprach sie über „Dokumentarismen und Dokumentalität“.

*November* beginnt mit Ausschnitten aus dem ersten Film, den Steyerl als 17-Jährige mit ihren Freund\*innen in München produziert hatte. Der Super-8-Amateur-Film (1983) besteht ausschließlich aus Kampfszenen, in denen sich eine Bande junger Frauen gegen junge Männer verteidigt. Steyerl und Andrea Wolf, die damals engste Freundin Steyerls, sind die Protagonistinnen, die in der fiktiven Handlung mit bloßen Händen gegen bewaffnete Männer kämpfen. Fünfzehn Jahre nach Dreh des Films stirbt Andrea als freiwillige Frauenkämpferin der PKK (kurdische Arbeiterpartei) im Unabhängigkeitskrieg der Kurden in der Türkei. Die genauen Hintergründe und Ursachen ihres Todes wurden nie eindeutig aufgeklärt, weder durch die türkische noch die deutsche Regierung. Andreas Körper kehrte nie nach Deutschland zurück, jedoch ihr Gesicht auf einem Propaganda-Plakat der PKK, das Andrea als Märtyrerin verehrt.

Ausschnitte eines Dokumentarfilms werden eingeblendet, worin Andrea ihre pro-kurdischen politischen Interessen äußert. Das Video entstand kurz vor ihrem Tod im kurdischen Gebiet in der Türkei. Der Macher des Films, ein deutsch-kurdischer Dokumentarfilmer, sagt im Interview mit Steyerl: „das erste, das im Krieg verloren geht, ist die Wahrheit.“ Auch hinter den vielen Facetten von Andrea bleibt die Wahrheit verschwommen. Als junge Frau trug sie abstrakte Kämpfe für eine gerechtere Welt aus; es ging um die Gleichstellung von Mann und Frau, die Ablehnung von Waffen und eine Welt, in dem die von allen geteilte Gerechtigkeit siegt. Später kämpft sie als bewaffnete Revolutionärin in einem wirklichen Krieg und selbst nach ihrem Tod wird ihr Abbild, als Bild der Märtyrerin, weiterhin als Propagandawerkzeug eingesetzt. Ihr Tod wurde weder durch die deutsche noch die türkische Regierung je anerkannt, ihr offizieller Status ist – zumindest bis zum Zeitpunkt, an dem *November* veröffentlicht wurde – der einer im Untergrund lebenden Terroristin.

In *November* vergleicht Steyerl Andreas Fall mit einer geläufigen Verschwörungstheorie über Bruce Lees Tod. Sein letzter Film

sei fünf Jahre nach seinem Tod veröffentlicht worden, erzählt sie. Die Hauptfigur Billy Lo (Bruce Lee) stellt in *Mein Letzter Kampf* (1978) einen Martial-Arts-Filmstar – wie es Lee in Wirklichkeit war – dar. Billy Lo inszeniert im Film seinen Tod vor der Kamera, um sein Leben als Unbekannter weiterführen zu können. Für die fiktive Beerdigung im Film wurden Aufnahmen der wirklichen Beerdigung Lee's verwendet und seither denken tausende Menschen, Lee's Tod sei ebenso eine Fiktion. Die Verschwörungstheoretiker\*innen, die Andreas Tod nicht anerkennen, sind jedoch nicht einfach fanatische Fans, sondern Regierungsinsstanzen, was das eigentliche Paradox dieses Vergleichs ausmacht.

Die Ideale, die Steyerl und ihre Freundinnen in den frühen 1980er Jahren dazu bewegt hatten, einen fiktiven Amateur-Film zu drehen, wurden zu Zeitdokumenten der Wirklichkeit und schließlich – durch den Staat – erneut fiktionalisiert.

Als Fiktionalisierung des deutschen Staates beschreibt die Erzählerin (Steyerl) auch dessen öffentliche Stellungnahme in Bezug auf den Bürgerkrieg in Kurdistan. Während das Land sich als neutrale Instanz in Bezug auf den Konflikt präsentiere, unterstütze es türkische Truppen mit Waffenlieferungen; und sie seien es gewesen, die Andrea und ihre Genossinnen vergewaltigten, folterten und töteten. Da die Anerkennung dieser Taten die Klärung der Tatwaffen impliziere, müsste sich die Bundesregierung selbst überführen; woraus sich deren Zurückhaltung erschließt.

In *November* (ähnlich arbeitet Steyerl auch im Film *Lovely Andrea* (2007)) vermischt Steyerl Strategien der Wahrheitsproduktion im Dokumentarfilm mit der Symbolsprache der Fiktion und legt so eine dialektische Auseinandersetzung mit konventionellen Formen der Repräsentation von Fiktion und Realität an. Zudem steht das Bild Andreas paradigmatisch für die Problematisierung der Macht der Bilder: Ihre Figur im Jugendfilm ist, ebenso wie ihr Bild der Märtyrerin, das nach ihrem Tod zirkulierte, eine Fiktionalisierung.

Rancière erkennt den Unterschied zwischen Dokumentation und Fiktion nicht darin, dass eine Dokumentation das Reale oder die Wahrheit wiedergebe und eine Fiktion Erfundenes, sondern in der Form (vgl. Rancière 2014: 233); die zentralen formalen Mittel des Dokumentarfilms seien eine einheitliche Erzählperspektive und ein ausgewogenes Zusammenspiel von Montage (Bild) und Text (Fakten). Die Ambiguität der Erzählperspektive Steyerls in *November* ist ein Indiz für das Abweichen des Films von zentralen formalen Mitteln zur „imaginären Produktion von Glaubwürdigkeit und Authentizität“ im Dokumentarischen (Rancière 2014: 233).

Die Erzählstimme (Steyerl) spricht an einer Stelle des Films über die Reproduktionsmedien, die wahrscheinlich dazu verwendet wurden, die Fotografie der Freundin und ihr Bild der Märtyrerin in Deutschland und der Türkei zu verbreiten. Sie nennt Printmedien, Video und das Internet als die wichtigsten Distributionsträger. Ihre Recherchemethoden und die Medien, mit denen sie in *November* arbeitet, machen jedoch nicht deutlich, dass das Internet für die Produktion des Films von zentraler Bedeutung war.

## Der Übergang von Medien zu neuen Medien: *Is the Museum a Battlefield?* (2013)

Die Lecture-Performance *Is the Museum a Battlefield?* – eine verkürzte filmische Dokumentation (37 min.) ist über Vimeo frei verfügbar – steht am Scheitelpunkt der Künstlerin auf den Weg zur Post-Internet-Kunst. Im Zentrum der Performance liegt die Idee, dass das Kunstmuseum historisch, kulturell und finanziell untrennbar mit Kriegen, dem internationalen Militarismus und der Waffenindustrie verbunden ist. Eine visuelle Präsentation, die hauptsächlich aus Filmmaterial besteht, begleitet Steyerls Vortrag. Sie mischt Quellen aus ihrer Internetrecherche mit Inhalten aus Hollywoodfilmen und Informationen, die als historische Fakten gelten, um ihre Thesen zu stützen. Während die medienkritische Qualität in *November* sich auch darin auszeichnet, dass Steyerl zwischen der professionellen und privaten Erzählperspektive wechselt, hält sie in *Is the Museum a Battlefield?* durchgehend eine distanzierte Perspektive zum Inhaltlichen ein.

Die Vortragende stellt Informationen aus unterschiedlichen Kontexten, die teils als Fakten und teils als Fiktionalisierungen deklariert werden, ihren subjektiven Annahmen entgegen. Teilweise eröffnen sich den Zuschauer\*innen interessante Zusammenhänge, wie etwa die Relation zwischen Sponsorengeldern für Kunst und deren Herkunft, die oftmals in der Waffenindustrie liegen. Hal Foster hatte Steyerls Filme *November* und *Lovely Andrea* als besondere Form der kunstkritischen Praxis gewertet, in der

eine verdeckte Wahrheit („occluded reality“) offengelegt werde (Foster 2017: 170), ohne selbst Wahrheit zu produzieren. Die Performance hingegen wirkt konstruiert, als habe sich die Dekonstruktion vorhandener Methoden der Wahrheitskonstruktion aus Steyerls früheren Arbeiten teilweise aufgelöst und sei stattdessen durch eine weitere unkonventionelle Methode amplifiziert worden.

Die Bild-Präsentation lässt einen dynamischeren Wechsel des unterschiedlichen Bildmaterials erkennen, und auch die Palette an Informationen scheint sich gegenüber der Verwendung von Bildern und Inhalten in ihren frühen Filmen erweitert zu haben. Anders als in Filmen wie *November* oder *Lovely Andrea*, in denen die Produzentin fast ausschließlich als Erzählstimme und nur selten visuell auftritt, ist die Kamera in *Is the Museum a Battlefield?* permanent auf sie gerichtet, und ihr Körper nimmt meist einen Großteil des Bildraums ein. In der Performance werden, wie in älteren Filmen, konventionelle Formen der Dokumentation inszeniert und analysiert, hinzu kommt jedoch die Aneignung ‚neuer Medien‘ in der Repräsentation von Wissen.

Die Performance scheint einige der neuen Möglichkeiten in der Produktion und Verteilung von Informationen im Web 2.0 widerzuspiegeln. Viele Medientheoretiker\*innen datieren die Wende des ersten öffentlich zugänglichen World Wide Webs (Web 1.0) zum ‚Web 2.0‘ auf einen Zeitraum zwischen 2003 und 2005 (vgl. O’Reilly 2004). Lev Manovich beschreibt diese Form des Internets als „neues Universum“, das nicht mehr bloß als Weiterentwicklung der Medien des 20. Jahrhunderts zu verstehen sei; die „Medien“ seien zu „sozialen Medien“ geworden (Manovich 2009: 319). Innerhalb des Web 2.0 – das offiziell bis heute existiert – etablierten sich nicht nur zunehmende partizipative Plattformen, sondern auch der Anteil der aktiven Produzent\*innen gegenüber der Menge an Nutzer\*innen habe sich deutlich vergrößert (ebd.: 320). Das Internet, das zuvor eine Publikationsplattform gewesen sei, wandelte sich seit den 2000er-Jahren in die vielseitigste Kommunikationsplattform, zu deren Mitteln nicht nur E-mails und Chats zählten, sondern auch Kommentar- und Bewertungsfunktionen, Posts, Abstimmungen, Links, Fotos, Videos und weitere (ebd.).

Anstatt selbst neue Bilder zu erzeugen, verwendet Steyerl in *Is the Museum a Battlefield?* größtenteils vorgefundenes Material aus dem Internet für die Präsentation ihres Vortrags. Diese Praxis, die eher als kuratorische denn als – im Sinne klassischer Werkbegriffe – kreatorielle Praxis bezeichnet werden kann, wird zu dieser Zeit bereits von privaten und professionellen Internetnutzer\*innen auf digitalen Plattformen in großem Umfang betrieben. Somit spielt die Vortragende auf eine Verschiebung von Internetnutzer\*innen hin zu Produzent\*innen an.

Steyerl entfernt sich nicht nur medial von den Produktionsmethoden des Dokumentarfilms, auch formal verändert sie ihre Strategie im Zusammenspiel von Text und Bild. Während sie den Bild-Inhalt weitgehend nicht selbst produziert hat, wird ihre Stimme, und somit die der Produzentin, lauter als in früheren Arbeiten, was als eine Kritik an den Methoden der Aneignung von Informationen und Bildern aus dem Internet verstanden werden kann. Denn mit der ‚Demokratisierung‘ im Internet, dem vereinfachten Zugriff auf Informationen und der Herstellung von Inhalten, wird das Verbreiten von falschen Wahrheiten sowie die ökonomische und politische Instrumentalisierung digitaler Netzwerke zu einer ernstzunehmenden Gefahr.

Bereits in *November* hatte Steyerl Bildmaterial aus unterschiedlichen Quellen verwendet, in *Is the Museum a Battlefield?* jedoch ist die Zusammenstellung des Materials inhaltlich noch ambivalenter und insgesamt umfangreicher. In 2009 hatte Steyerl den Artikel *In Defense of the Poor Image* auf e-flux veröffentlicht. Der Text bespricht, wie sich die Bedeutung des Bildes durch die digitalen Medien verändert habe. Sobald Bilder in Form digitaler Daten im World Wide Web zirkulierten, seien diese losgelöst von ihrer Urheberschaft und ihrem ursprünglichen Kontext entrissen. Zudem könnte sich jeder eines Bildes im Internet ermächtigen, dieses verändern, in einem neuen Kontext präsentieren oder als visuellen Beleg einer neuen konstruierten Wahrheit verwenden. Diese digitalen Bilder, die im Internet durch viele Hände gereicht und unzählige Male kopiert oder mutmaßlich verändert worden sind, haben meist auch an ihrer ursprünglichen Qualität verloren, weshalb Steyerl für diese den Begriff „Poor Images“ einführt.

Während das medienkritische Potential von *In Defense of the Poor Image* bereits kurz nach der Veröffentlichung zahlreiche Künstler\*innen und Medientheoretiker\*innen beeinflusst hat, beschäftigt sich Steyerl erst einige Jahre später auch in ihrer künstlerischen Praxis mit der Problematik des „Poor Image“. In *Is the Museum a Battlefield?* werden die Auswirkungen der digitalen Verteilung und vermehrten Reproduktion von Bildern deutlich. Steyerl kombiniert Bild- und Filmmaterial aus dem Internet mit qualitativ minderwertigen Raubkopien alter Filme, um diese Entwicklung zu veranschaulichen.

*Is the Museum a Battlefield?* verhandelt bereits, wie sich mit den neuen Medien und der digitalen Vernetzung weitere Methoden –

die nun zusätzlich zu früheren Formen der Verbreitung von Bildern und Wissen existieren – etablieren. Eine tiefere Auseinandersetzung mit der Bedeutung dieser technischen Entwicklungen für die Gesellschaft findet allerdings erst in späteren Arbeiten statt.

## Neue Medienkritik und Post-Internet Kunst: *Factory of the Sun* (2015)

Die Filminstallation *Factory of the Sun* (23 min.), die erstmals 2015 im deutschen Pavillon der 56. Venedig Biennale ausgestellt wurde, gehört zu den international meist beachteten Werken der Künstlerin. *Factory of the Sun* schreibt sich einer aufwendigen Licht-Installation ein, die die historische Architektur des Pavillons in eine kühle, technik-gesteuerte Zukunftswelt verwandelt. Der Raum imitiert die Computer-Ansicht eines Motion Capture-Studios und ein Raster aus grellen, hellblauen Lichtstreifen benetzt die Oberflächen des Raums. In einem Motion Capture-Studio werden menschliche Bewegungsabläufe aufgezeichnet und in Daten übersetzt. Diese Daten werden zur Entwicklung von digitalen Menschen- und Figurendarstellungen in Videospiele sowie Spiel- und Werbefilmen verwendet. Zudem stellen diese Studios für die Wissenschaft wie die Medizintechnik, Prothetik, Industrietechnik und das Roboting ein essentielles Forschungsmittel dar. Die Ansicht der Installation ist allerdings nicht jene, welche beim Betreten eines realen Motion Picture-Studios zu erwarten ist, sondern jenes dreidimensionale Raster, das bei der Aufzeichnung im Motion Capturing auf dem Bildschirm des Computers zu sehen ist. Die Übertragung einer Raumästhetik, die in der Wirklichkeit ausschließlich im Digitalen existiert, auf den physischen Raum des Pavillons wirkt als Metapher für die Ausweitung digitaler Infrastrukturen und deren Einflussnahme auf die physische Wirklichkeit. Die Zuschauer\*innen halten sich virtuell innerhalb eines Computerprogramms auf, das dazu konzipiert wurde, durch die Aufzeichnung ihrer Bewegungen selbst menschliche Bewegungsabläufe zu imitieren und herzustellen.

Der Titel der Arbeit leitet sich von der ontologischen Bedeutung digitaler Bilder ab, die wie digitale Daten im Allgemeinen in Form kodierter Lichtimpulse über Glasfaserkabel zirkulieren. Der Titel offenbart zudem Steyerls Interesse an wissenschaftlichen Mediendiskursen, der sich aus Donna Haraways berühmtem Text *A Cyborg Manifesto* (1985), in dem die Autorin die Materialität von Maschinen als Sonnenlicht bezeichnet, herleitet (Haraway 2016: 13). In ihrem Film, der auf dem gleichnamigen fiktiven Computerspiel basiert, welches die Hauptfiguren des Films spielen, setzt Steyerl Licht – als die Quelle von Maschinen, Technik und Fortschritt – mit Sonnenlicht fest.

Im Spiel *Factory of the Sun* sei es möglich, durch das Tanzen einstudierter Choreographien Licht zu erzeugen, wie eine männliche Figur behauptet, die für das Spiel wirbt. Ein Tänzer im goldenen Latexanzug taucht immer wieder auf und bewegt sich zu Technomusik. Der Tänzer wird von einem doktorierten Physiker, der zugleich durch Tanzvideos auf Youtube bekannt geworden ist, gespielt. Die Bewegungen stammen teilweise aus den Videos seines Youtube-Kanals und erinnern an die Technoscene und an Break Dance.

Zeichentrickfiguren im Stil japanischer Mangas treten ins Bild und nehmen die Choreographie des Tänzers auf. Weitere Anime-Zeichentrickfiguren treten hinzu und tanzen synchron mit, bis eine große Menge an Mangafiguren im Gleichschritt tanzt, noch immer angeführt von dem Mann im Latexkostüm. Die Tanzschritte wirken automatisiert; mit starrer Miene führen die Figuren in militärisch penibler Aufstellung dieselben Bewegungen aus, als handle es sich um eine tanzende Militäreinheit bestehend aus Robotern. Mit den tanzenden Mangafiguren bedient sich Steyerl einem Internetphänomen, den Anime Music Videos. Manovich beschrieb die Anime Music Videos bereits 2009 als einen wichtigen Kult innerhalb der neuen Medien (des Web. 2.0): Sie würden hauptsächlich durch Anime-Fans produziert, die Ausschnitte aus Anime-Zeichentrickfilmen mit Popmusik unterlegen, teilweise werde auch Bild-Material aus Computerspielen verwendet (Manovich 2009: 322). Die Anime Music Videos-Kultur stehe paradigmatisch für die Wende vom Internet als Medium der „mass consumption“ (Web 1.0) zum Ort der „mass cultural production“ (Web 2.0). Zudem sei es interessant, dass sich die Produzent\*innen dieser Videos nicht als seine Schöpfer\*innen, sondern vielmehr einzig als Herausgeber\*innen („editor“) betrachten (Manovich 2009: 319/322).

Durch das Kopieren zentraler Phänomene und Hypes aus dem Internet greift Steyerl nicht nur vorhandene Produktionsprozesse, sondern auch formale Strukturen und Distributionsformen des Internets auf.

In Filmen aus ihrem Frühwerk dechiffriert Steyerl konventionelle Methoden der Wissensproduktion im Dokumentarfilm. In *Is the Museum a Battlefield?* analysiert sie verschiedene Repräsentationsformen der Wahrheit, denen sie bereits digitale Bilder als weiteren Gegenstand für ihre kritische Auseinandersetzung hinzufügt. In *Factory of the Sun* jedoch hat sich der Gegenstand ihrer Betrachtung von Medien des 20. Jahrhunderts zu den Medien des 21. Jahrhunderts verlagert und das Web 2.0 wird zum Hauptgegenstand ihrer Untersuchung. In *Factory of the Sun* thematisiert Steyerl nicht primär, wie Wissen und Wahrheit im Internet produziert wird, was vermutlich auch daran liegt, dass es schwierig ist, diese weitgehend neue Entwicklung zu analysieren. Sie macht jedoch deutlich, dass sie die neuen, anders als die alten, Medien nicht nur als Räume der Präsentation, sondern auch der Produktion betrachtet. Das eigentlich neue am Internet ist, dass es sich nicht alleine wie herkömmliche Medien in die physische Realität einschreibt, und diese teils repräsentiert, reflektiert etc., sondern zudem einen Ort bzw. viele Orte darstellt, an denen neue Realitäten entstehen.

Auch wenn diese Arbeit erst wenige Jahre alt ist, wirkt sie heute in Bezug auf die ästhetischen Referenzen zu Internetplattformen und Filmen bereits veraltet, da sich die digitalen Medien seither rapide weiterentwickelt haben. Dieser rasche ästhetische Anachronismus ist einerseits in der Schnellebigkeit von Internetrends und andererseits in der Arbeitsweise der Filmemacherin begründet. Steyerl wurde mit analogen Kameras ausgebildet und anders als viele ihrer Post-Internet-Kolleg\*innen arbeitet sie mit digitalen Amateurlinien. Den Umgang mit diesen digitalen Kameras und Herstellungsprogrammen eignete sich Steyerl vorwiegend selbst an. Diese autonome Arbeitsweise habe sie sich als junge Filmemacherin aus der Notwendigkeit ihrer knappen Budgets angeeignet (Lütticken 2014: 59) und später trotz erfolgreichen Karriere beibehalten.

Steyerls Produktionsweise ist interessant, weil sich darin einerseits die Grundbedingung der neuen Medien widerspiegelt, nach der jede\*r Inhalt produzieren könne und andererseits weist diese generische, vereinfachte Form der Produktion einen schnelleren Alterungsprozess als aufwendiger produzierte Inhalte auf. Denn die Qualität der Medien erneuert sich ständig. Eine Entwicklung, die nicht allein auf die technische Qualität von frühen Digitalfilmen zurückzuführen ist, sondern auch damit zu tun hat, dass sich nicht nur die Filme, sondern auch die Reproduktionsträger verbessert, bzw. vergrößert haben, wodurch Bilder, die sich aus weniger Pixeln zusammensetzten, deutlich unschärfer wirken, oder deren Farbqualität nachlässt. Dieses Phänomen wird beispielsweise deutlich, wenn wir an die ersten kommerziellen Filme denken, für die digitales Filmmaterial (Computer Generated Imagery) mitverwendet wurde, wie etwa bei *Jurassic Park* (1993) oder der digital überarbeiteten Version von *Krieg der Sterne – Das Imperium schlägt zurück* (1997) sowie bei späteren Teilen dieser Filmreihen, die jeweils zu dieser Zeit mit neuesten – nun veralteten – technischen Mitteln produziert worden waren, zutrifft. Gleichsam wie digitale Filme oft nur nach wenigen Jahren veraltet wirken, erscheint vielen die Bildästhetik von analogen Hitchcock-Filmen zeitlos. Diese fortwährende ästhetische Aktualität liegt einerseits an Alfred Hitchcocks Perfektionierung im Umgang mit den technischen Geräten sowie der Tatsache, dass sich die analoge Kinokamera seit den 1930er Jahren bis zur Digitalisierung des Kinos nicht mehr radikal verändert hat. Zudem ist die streng durchdachte Auswahl der Kader und deren Bildkompositionen in das ästhetische Bewusstsein der Zuschauer\*innen eingeflossen, was nicht auf die Rezeption seiner Klassiker selbst, sondern vielmehr auf deren Einflussnahme auf sämtliche Medien, die weit über das Kino hinausgehen, wie dem Fernsehen, der Werbung, der Kunst und Mode, zurückzuführen ist.

*Factory of the Sun* macht deutlich, dass das neue Medium des digitalen Films, die Digitalisierung der Bilder und benutzerfreundlichere Programme zwar eine höhere Quantität an Material hervorbringen, jedoch auch eine veränderte und in vielen Fällen auch verschlechterte Qualität von Bildern und Filmen bedeuten (vgl. Bridle 2018: 245). Einige andere Post-Internet Künstler\*innen, die Filme produzieren, lehnen diese stärker an kinematische Ästhetiken des klassischen Kinos an und schaffen zudem inhaltlich ähnlich wie kommerzielle Filme und Serienproduktionen eine diegetisch erfahrbare Welt. Filmkünstler\*innen wie Cécile B. Evans und das Designkollektiv Metahaven bedienen sich in ihren neuesten Arbeiten deutlich den generischen Ausdrucksmitteln des Kinos und anderer Unterhaltungsformate aus dem Internet und Fernsehen. Evans' und Metahavens Filme reflektieren jedoch die medienästhetischen Bedingungen der neuen Medien weniger deutlich als Steyerl in *Factory of the Sun* oder *Liquidity Inc.* (2014).

Die Ästhetik der Installation *Factory of the Sun* distanziert sich klar von generischen Ausstellungsräumen. Der dunkle Raum wird einzig durch das Flimmern des Films und die blaue Rasterstruktur beleuchtet und strahlt kühle und Unnahbarkeit aus. Sonnenstühle bieten die einzige Sitzgelegenheit und wirken in dieser ungemütlichen Atmosphäre wie ironische Kommentare. Ähnlich ironisch scheinen viele Referenzen auf YouTube-Trends, wie Anime Music Videos, Ego-Shooterspiele und andere Bewegungen und Trends im Internet.

Bereits bei der Betrachtung von *Is the Museum a Battlefield?* fiel auf, dass die Künstlerin keine klare medienkritische Perspektive wie in *November* vertrat. In der Performance und in *The Factory of the Sun* werden jeweils vielmehr die Möglichkeiten der verwendeten Medien ausgeschöpft und neue visuelle Effekte erzeugt. Es scheint als stünde die ästhetische Erscheinung dieser konstruierten Bilder gegenüber der Knüpfung neuer Sinnzusammenhänge im Vordergrund. In der Post-Internet Kunst fällt die Fokussierung auf bestimmte neuartige Bildästhetiken sowie die Vernachlässigung des Sinngehalts als allgemeine Tendenz in der Arbeit vieler Künstler\*innen, auf. Während *November* zu erkennen gibt, dass Steyerl sich bereits seit vielen Jahren eingehend mit dem Medium Dokumentation befasst hat und somit eine klare Meinung in ihrer methodischen Auseinandersetzung über dieses Medium zu vertreten scheint, wirken ihre neueren Arbeiten experimenteller. Einerseits wird in *Factory of the Sun* deutlich, dass Steyerl sehr an den medialen Möglichkeiten dieses ‚neuen Universums‘ interessiert ist, andererseits ist unklar, wie sie selbst zu dieser Entwicklung steht. *Factory of the Sun* ist weniger als Medienkritik zu verstehen denn als kritischer Kommentar über den Standpunkt der neuen Medien zu dieser Zeit.

In den filmischen Arbeiten *The Tower* (2015), *ExtraSpaceCraft* (2016) und *HELLYEAHWEFUCKDIE* (2016) erweitert Steyerl den Gegenstand ihrer künstlerischen Auseinandersetzung. In *The Tower* und *ExtraSpaceCraft* untersucht sie Videospiele und Kriegssimulationen und *HELLYEAHWEFUCKDIE* beschäftigt sich mit der Bedeutung der Künstlichen Intelligenz sowie Robotern und Maschinen. Während Steyerl in *Factory of the Sun* keine klare moralische Linie wie in den Filmen aus ihrem Frühwerk etabliert, fungieren die neusten Filme allerdings auch nicht mehr bloß als Kommentar über die ‚neuen Medien‘. In *The Tower* werden Parallelen zu Softwareprogrammen gezogen, die virtuelle Kriegsschauplätze entwickeln, die sowohl in der Gamingindustrie als auch für militärische Ausbildungszwecke verwendet werden. Der Film macht deutlich, dass der Übergang zwischen digitalen Assimilationen von Kriegssituationen in Computerspielen und der physischen Wirklichkeit von Kriegen fließend ist. Steyerls Zugang lässt erkennen, dass sie wie die Zuschauer\*innen in einem schwierigen Verhältnis zu den Inhalten ihres Films steht. Einerseits erscheint die Doppelfunktion dieser Softwareprogramme erschreckend, andererseits könnte es als hypokritisch aufgefasst werden, ...

## Fazit

Steyerl begann sich erst ab 2010 für das Internet zu interessieren, obwohl viele ihrer Kolleg\*innen wie Seth Price, Jon Rafman oder Ryan Trecartin bereits seit vielen Jahren Kunst produzierten, die sich mit den ‚neuen Medien‘ beschäftigte. Es scheint, als habe sich die Künstlerin erst, nachdem sie sich über ihre eigene Rolle als Nutzer\*in bewusster geworden war, dazu entschieden, sich kritisch mit dem Internet und den Entwicklungen in Zusammenhang mit digitalen Medien auseinanderzusetzen. Im Vergleich zu frühen Post-Internet-Filmen von Trecartin, der in seinen absurdistischen Serien neue Formen der Identitätskonstruktion auf Social Media-Plattformen persifliert, wirken die Medienanalysen Steyerls fundierter. Gerade aufgrund der Tatsache, dass die Produktion von Inhalten und Meinungen im Internet mehr Menschen zugänglich geworden ist, erscheinen Instanzen wie Steyerl, die sich qualitativ mit den gesellschaftlichen Auswirkungen der digitalen Medien auseinandersetzen, wichtiger als je zuvor.

## Literatur

Bridle, James (2018): *New Dark Age. Technology and the End of the Future*. London/ New York: Verso.

Foster, Hal (2017): *Real Fictions. Alternatives to Alternative Facts*. *Artforum* 55 (8): S. 166-175.

Haraway, Donna (2016 [1985]): *A Cyborg Manifesto*. Chicago: University of Minnesota Press.

Jameson, Jameson (1990): *Signatures of the Visible*. London: Routledge.

Manovich, Lev (2009): *The Practice of Everyday (Media) Life: From Mass Consumption to Mass Cultural Production?*. *Critical Inquiry* (35/2): S. 319-331.

O'Reilly, Tim (2015): *What is Web 2.0. Online:* <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html> [12.01.2019]

Rancière, Jacques (2014): Dokumentarische Fiktion. Marker und die Fiktion des Erinnerns. In: Rancière, Jacques: Die Filmfabel. Berlin: b\_books.

Steyerl, Hito (2009): In Defense of the Poor Image. In: e-flux#10. Online: <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/> [12.01.2019]

Steyerl, Hito (2015): Die Farbe der Wahrheit. Dokumentarismen im Kunstfeld. Wien & Berlin: Verlag Turia + Kant.

Quaranta, Domenico (2013): Beyond New Media Art. Brescia: LINK Editions.

## Filme

Hito Steyerl, *November*, 2004, super 8 video, 25 min.

Hito Steyerl, *Lovely Andrea*, 2007, super 8 Video, 30 min.

Hito Steyerl, *Free Fall*, 2010, HD video, 32 min.

Hito Steyerl, *Liquity Inc.*, 2014, HD Video, 30 min.

Hito Steyerl, *Is the Museum a Battlefield?*, 2013, Lecture-Performance 2013, 37 min.

Hito Steyerl, *The Tower*, 2015, HD Video, 8min.

Hito Steyerl, *ExtraSpaceCraft*, 2016, HD Video, 12:30 min.

Hito Steyerl, *HELLYEAHWEFUCKDIE*, 2016, HD Video, 4 min.

---

## ART & COMMERCE. Ecology Beyond Spectatorship

Von Christopher Kulendran Thomas

*Die Post bringt allen was*, lautet ein Slogan der Österreichischen Post. Endlich allen. Endlich Alles. Kunstpädagog\*innen nach dem Cultural Turn verfallen angesichts des Glücks hybrider globaler Gegenwartskultur in ein flüchtiges katathymes Wachkoma und verknüpfen die losen Enden aus Starkult, Kunst, Kommerz, Kritik, Pop, Konsum, Politik zu kuratorischen Projekten: *The emerging happens*.

In Bildungskontexten wird immer wieder gerne vom emanativen Potenzial der Kunst gesprochen. Kunst setze einen Bedeutungsüberschuss frei. Kunsterfahrung sei immer mit Selbstreflexion des Subjekts verkoppelt und evoziere dadurch einen Wahrnehmungsüberschuss, einen Zuwachs an *Sein*: *The magic happens*.

Ausgehend von einem Bildungsverständnis, das sich am Konzept der Transformatorischen Bildung (Kokemohr 1996) orientiert, meint Bildung einen Prozess der Erfahrung, aus dem ein Subjekt verändert hervorgeht – mit dem Unterschied, dass dieser Veränderungsvorgang nicht nur das Denken, sondern das gesamte Verhältnis des Subjekts zur Welt, zu anderen und zu sich selber betrifft. Der Bildungsprozess selbst ist in Anlehnung an Michel Foucault als ein Andersdenken oder Anderswerden zu begreifen. Die Künste liefern Deutungsmuster als Wahrnehmungs- und Bewertungsformen von Wirklichkeit. Sie stellen als Vehikel für transformatorische Prozesse einen Pool didaktisch methodischer Möglichkeiten für (kunst-)pädagogische Kontexte bereit. Die Künste sind aber auch aus medienpädagogischer und kommunikationswissenschaftlicher Perspektive hinsichtlich sozialer, politischer und pädagogischer Aspekte interessant, da sie per se *sozialer Natur* sind, soll heißen, dass man vom Kunstcharakter dieser Praxisformen erst sprechen kann, wenn ihre „Werke“ öffentlich werden. Lange Zeit wurde es fast als Sakrileg angesehen, nach

den sozialen Funktionen der Künste zu fragen, die sozialen Funktionen als inhärente Funktionen des Ein- und Ausschlusses sozialer Gruppierungen und als Macht- und Herrschaftsinstrumente zu thematisieren. Die Ideologie der Autonomie schien gesichert. Die Globalisierung hat die Autonomie der Künste eingeholt und endlich wird gefeiert, dass alles mit allem verstrickt, verwoben und vernetzt ist. Endlich alles: Kunst, Konsum, Kommerz, Diskurs, Widerstand, Glamour, Pop, Politik ... Da lacht das Herz der Kunstpädagog\*innen nach dem Curatorial Turn. Endlich alles, was der Fall ist!

## Postautonomie – Autonomie? NIE?

Der weltweite Hype um immer neue Kunstbiennalen und Kunstevents reißt nicht ab. Das ZKM in Karlsruhe hat die „GLOBALE“ ausgerufen. Was kommt als nächstes, die „Universale“, die „Galaktiale“, fragt Hans-Joachim Müller (online) angesichts eines *bevorstehenden* Zugriffs des Kurators Peter Weibel auf das „Seinsganze“? Die „GLOBALE“ experimentiert mit neuen Ausstellungsformaten, die dem Wandel der Zeit gerecht werden sollen, denn Kunst soll eine Renaissance 2.0 (technisch, sozial, ökologisch) ermöglichen (vgl. Baden 2015: 97). Ist damit die Kunst nun nach ihrem vielzitierten und gepriesenen Status der Autonomie im Himmel der Moderne auf den Boden der Postautonomie herabgesunken? Tatsächlich? War die Kunst jemals autonom? Als postautonom prädikatiert, ist sie „nicht länger ein potentiell außermoralischer Raum, sondern muss sich mit den Normen und Werten der Gesellschaft befassen, deren eingebundener Teil sie nun ist“ (Rauterberg 2015: 17). Hanno Rauterberg betrachtet Kunst heute bloß als „eine Form kultureller Alltagserfahrung“ (ebd.: 43), die vor allem durch Millionenrekorde auf Auktionen von sich reden mache. In den Augen mancher gelte sie vornehmlich als Statussymbol der Superreichen. Auch der/die widerständige, autonome Künstler\*in laufe Gefahr, als Teil eines neohöfischen Gepräges gesehen zu werden. Seine Diagnose zum zeitgenössischen Kunstbetrieb fällt wenig schmeichelhaft aus, denn „erst eine freie, deregulierte Kunst bereitete den freien, deregulierten Märkten das Feld“ (ebd.: 36). Kunst sei für viele nur noch ein anderes Wort für Geld. Deshalb wirke die Kunst oft so normal, so austauschbar (ebd.: 41).

Byung-Chul Han ortet in Ausstellungen ob deren Spektakelcharakters die „Totalisierung der Aufmerksamkeit“ und die Vernichtung des Kultischen. Kunstwerken weist er weder Kultwert noch Ausstellungswert zu. Es sei der reine Spekulationswert, der sie dem Kapital unterwerfe. Als Kultstätte von heute sei die Börse getreten, an Stelle der Erlösung trete der absolute Erlös (vgl. Han 2015: 86). Das vermeintliche (ehemalige) Autonomieversprechen der Kunst eignet sich gut dazu, als Statussymbol und rhetorisches Mittel eingesetzt zu werden. Mit den der Kunst zugeschriebenen Qualitätsmerkmalen Rätselhaftigkeit, Vieldeutigkeit und Oppositionsgeist ließe sich gut handeln (vgl. Ullrich 2007: 56). Die Künste, auch als Medien aufgefasst, haben soziale Funktionen, die sich jedoch im Laufe der Zeit verändern können. So durchliefen sie einen Wandel vom Kultischen zum Profanen wie auch vom Alltäglichen zum Exklusiven. Im Zuge ihrer „Ästhetisierung“ und „Autonomie“ entwickelten sie sich zusehends zu Elitenphänomenen einer bürgerlichen Öffentlichkeit.

Unter dem Einfluss und der Bedeutung der elektronischen Massenmedien muss auch die Frage nach der zukünftigen Relevanz „bürgerlicher“ Kunst- und Kulturorte angesichts eines Struktur- und Systemwandels, der Privatisierung und Ökonomisierung von Kunst und Bildung neu gestellt werden.

## Curatorial Turn – Biennaleskes – Infopornment

Torsten Meyer plädiert für einen *Curatorial Turn* in der Kunstpädagogik. Er sieht darin den/die Kunstlehrer\*in als Gatekeeper\*in, als Förderer\*in und Anreger\*in von Diskursen der Kunst in einer global gewordenen Polis. Mit Referenz auf ein deutlich erweitertes Verständnis von Kunst, entlassen in die Postautonomie, kuratiert er Kunst als Lernumgebung und pflegt Diskurse über Macht, Politik, Moral, Wissenschaft und Recht im Hinblick auf eine multidimensional vernetzte Weltgesellschaft (vgl. Meyer 2015: 221).

Nach meinem Verständnis ließe sich dieser Ansatz in der gelebten Praxis sehr gut mit dem Konzept des „Biennaleskes“ verbinden und für die Kunstpädagogik produktiv machen. Unter *Biennaleskes* sind die eingedampften Äquivalente von Biennalen zu verstehen, die in kleineren Orten angesiedelt (z. B. St. Moritz, Bad Gastein) seit Jahren wie Pilze aus dem Boden schießen. Diese hätten als *Castingshows des Kunstbetriebes* analoge Aufgaben zu den Biennalen und orientieren sich an deren Marketingstrategien: „Bekannt-Werden“ und „Bekannt-Machen“ (als Grundprinzip von Starkult und Celebritykultur) zählen zu den integralen Bes-

tandteilen der Popkultur wie auch der Gegenwartskunst. Ein „wolkiges Motto“ und der bewährte Mix aus inkorporierter, ökonomisierter Kapitalismuskritik liefere den Schlüssel zum Erfolg dieser Formate (Scheller, 2013). Ich sehe im „Biennalesken“, der Schnittstelle von globaler Gegenwartskunst, Hype und Diskurs, Widerstand, Glamour, Pop, Kommerz, Oligarchie, Emerging und Celebrity Potenziale einer anschlussfähigen und „glamourösen“ Kunstpädagogik, die Suchbewegungen in Gang setzt und am Laufen hält, die sich am „Offenen“ und nie „zu Ende Kommenden“ orientieren.

Im digitalen Netz erscheint alles gleichwahrscheinlich, gleichzeitig, als reine Information. Der Information fehle jede Innerlichkeit und somit Negativität, die dem Wissen inne wohne, sie stelle eine pornografische Form des Wissens dar. Denn Wissen spanne sich, so Han zwischen Vergangenheit und Zukunft. Information bewohne die geglättete Zeit aus indifferenten Gegenwartspunkten. Sie sei eine Zeit ohne Ereignis und Schicksal (vgl. Han, 2015: 19). Immer wieder wird vor allem der „jungen Generation“ ein Leben in reiner „Präsenzzeit“, starke Momentorientierung, ein Fehlen von kontinuierlichem Zeiterleben und narrativen Strukturen vorgehalten.

Die am Kuratorischen orientierte Kunstpädagogik sollte aus meiner Sicht die Möglichkeiten des Zusammendenkens und Arrangierens von scheinbar Belanglosem, Trashigem, Zufälligem, Tagesaktuellem usw. intensiver nützen, um für Kunsthasser\*innen und Kunstreligiöse Erfahrungs- und Handlungsräume zu schaffen, die mittels „irritierender Muster“ Bildungspotenziale freisetzen kann. Paul Ricoeur plädiert dafür, Geschichtlichkeit/Zeitlichkeit der menschlichen Existenz nur als Erzählung zum Ausdruck zu bringen. Zu erzählen oder einer Geschichte zu folgen bedeutet, das Sukzessive als bedeutungsvolle Ganzheit zu erfassen. Die Zeitlichkeit ist narrativer Natur. Narrative bergen Muster, die das gesamte menschliche Leben ordnen, strukturieren und miteinander verbinden (Ricoeur 1989). Assoziieren und Kombinieren, das „Geschäft“ des Kurators und dessen zunehmende gesellschaftliche Anerkennung und Aufwertung durch „Aufmerksamkeit“, sei auch zusehends mit den Erwartungen von Evidenzproduktion und Bedeutungsfulguration belastet (Ullrich 2015). Evidenzproduktion in der kuratorisch-kunstpädagogischen Praxis kann nur zu wünschen sein, wenn es darum geht, das „Biennaleske“ für Bildungs- und Lernkontexte in den Dienst zu nehmen. Dies will ich an einem Beispiel demonstrieren.

## Von Negativität zu Narrativität

KunstpädagogInnen als KuratorInnen des „Biennalesken“ spannen Heterogenes zusammen, nützen die Infopornment-Qualitäten des Internets, geben in die Google-Bildersuche die Begriffe: *Abramovic Kardashian Biesenbach* ein und staunen, was die algorithmisch basierte Hypersphäre (die Welt des Digitalen) als „Antwort“ bereithält. Das erste Bild liefert schon eine beinahe visuelle Verdichtung des „Biennalesken“ (Abb. 1). Hier vereinen sich „reich und berühmt“, Celebrity und Kunst. Marina Abramović – eine der prominentesten Vertreterinnen der Performancekunst mit dem Starkurator Klaus Biesenbach – erscheint mit der Suchanfrage im Netz *gleichwahrscheinlich* mit Kim Kardashian, „Queen of Selfie“ samt deren Gespons Kanye West am Screen. Doch das Netz kann noch mehr. Der Algorithmus ist ein Rhythmus mit dem man mit muss. Die nächste Google-Bilderabfrage lautet: „Abramovic – Kardashian“. Was nun? Es breitet sich ein Bilderteppich am Bildschirm aus, der Fragen aufwirft: Abramović und Kardashian sehen einander auf einigen „Antwort-Bildern“ in Sachen Styling und Outfit sehr ähnlich, derselbe Look, Zufall? Und wie aus dem Netz zu erfahren ist, haben sich Abramović und Kardashian über Kanye West kennengelernt. Kanye hat Kim in Stylefragen zu mehr Coolness und Purismus geraten, gedrängt. Dieser Look ist in der Kunstwelt sehr verbreitet. Die Kunstwelt ist eine Business-Welt. Galeristen und Kuratoren sehen aus wie Banker. Künstler sehen aus wie Banker. Banker sehen Künstlern zum Verwechseln ähnlich. „Niemand muss sich für Kunst interessieren, um sich für Kunst zu interessieren. Denn Kunst ist für viele nur noch ein anderes Wort für Geld“ (Rauterberg 2015: 41).

Google-Bildersuchabfragen zu „Abramovic – Kardashian“ liefern mitunter überraschende Ergebnisse, an denen sich visuelle Spielformen semiotischen Widerstandes und Vergnügens, und visual literacy einer netzaffinen prosumer-culture demonstrieren lassen. „Dieses „irritierende Muster“ des visuell Ähnlichen von Kim und Marina kann für die Kunstpädagogik dazu benutzt werden, um (für Kunstreligiöse und Kunsthasser) Bildungs- und Lernprozesse zu arrangieren, die sich beispielsweise um das kuratorische Projekt „Performance“ (als wolkiges Motto) aufspannen und von dort weiter zu „berühmt Sein“ im Kontext von „Selfie-Kultur“, Ökonomisierung und Ästhetisierung führen. Das wäre *ein* Narrativ, das sich entwickeln ließe. Vom „Selfie“-Kult, mitgeprägt von Kim Kardashian, zu den Polaroids von Andy Warhol und dessen Factory-Filmen, die als Vorläufer für Reality-TV--Formate betrachtet werden können, ließe sich ein nächstes kunstpädagogisches Narrativ entwickeln, das unter anderem medientheoretische und/oder identitätspolitische Diskurse ermöglicht.

Das Narrativ „Star-Personenkult“ oder „KünstlerInnen-Mythen“ könnte als weiteres kuratorisches Projekt entwickelt werden. Ein

übergeordnetes wolkiges Motto wäre noch zu finden. Die Fluidität und Hybridität der Kunstpädagogik mit Anspruch auf radikale Zeitgenossenschaft zeigt sich im Thematisieren aktueller Ereignisse und deren Einbettung in ein Narrativ. Die Aktivierung von Differenz, vorläufigen Regeln und Kategorien, partikulären und situativen Narrativen haben ereignishaften Charakter. Kern des Ereignisses bildet die Überwältigung, die erlernte und bewährte Handlungsschemata und Wissenszuordnungen herausfordert und „Überschuss“ freisetzt. *The magic happens.*

## Vom TURN zum ANTÖRN

Das Infopornment stellt die gängige Praxis von Jugendlichen im täglichen „Teilen“ von Bildern und anderwärtigen Zeichen dar. „Ich teile, also bin ich“, könnte der Leitsatz iterativer Selbstversicherungspraxen lauten. Das Subjekt kann seiner selbst nur mehr sicher sein, wenn es teilt. Han diagnostiziert in der Selfie-Sucht einen Verweis auf die innere Leere des Ichs, das kein stabiles, narzisstisches Ich kennt. Er konstatiert eine Art *negativen Narzissmus*, der seine Repräsentation im Close-up zur Schau stellt. Das Gesicht wird darin zum Face, zur Fassade geglättet (Han 2015: 22f.). Während in Warhols Polaroids noch die Negativität eingeschrieben war, indem sie den verwundeten vernarbten Körper ausstellten (Abb. 2), wird Kardashians Face zur Farce. Die erschütternde Erfahrung, die das Subjekt beim Anblick des Schönen und Erhabenen erfuhr, war gleichen Ursprungs. Erst seit der Neuzeit wird exklusiv dem Erhabenen *Negativität* zugewiesen. Negativität galt lange als Merkmal der Kunst. Negativität befördert Erschütterung, transformiert das Subjekt und ermöglicht Bildung. Die am „Biennalesken“ orientierte Kunstpädagogik kuratiert vom „glatten Schönen“ *Selfie* über das „Erhabene“ der Performancekunst – von ihren Anfängen bis zum gegenwärtigen „Re-Performing-Hype“ – bis zu den am Performativen entlehnten Praktiken des Widerstandes und der ludischen Protestkultur. Schüler\*innen und/oder Studierende können anhand des „Biennalesken“ selbst kuratorische Praxen entwickeln, indem sie das Gegenwärtige, Popkulturelle, Ökonomische, Politische, Künstlerische nach dem Prinzip des „irritierenden Musters“ in ein Spannungsverhältnis setzen, sich damit forschend und gestalterisch auseinandersetzen und vorläufige Narrative entwickeln. Das „Biennaleske“ wirkt gleichsam *antörnend*, es liebt das Subjektive und Partikuläre. Wie wäre es, wenn in Schulen, Klassenzimmern und Seminaren „Pop-up-Biennalesken“ veranstaltet würden? Der Prozess des „Durcharbeitens“ im kuratorischen Projekt durchläuft Stadien der Überwältigung und Negativität, Affektion als auch Irritation und führt zur Narration. Narration schafft Muster und bringt flexible Ordnungen in die *Gleichwahrscheinlichkeit* postautonomer Gegenwartsphänomene. Jedes Stadium kann Erfahrungen des Magischen ermöglichen.



Abb.1



Abb.2

## Literatur

Baden, Sebastian (2015): „GLOBALE“ in Karlsruhe – Renaissance 2.0. In: ARTMAPP. Das Kunstmagazin für Entdecker. Heft März-Juni, S. 94-98.

Han, Byung-Chul (2015): Die Errettung des Schönen. Frankfurt/Main: Suhrkamp.

Kokemohr, Rainer/Koller, Hans-Christoph (1996): Die rhetorische Artikulation von Bildungsprozessen. In: Krüger, Heinz-Herrmann/Marotzki, Winfried (Hrsg.): Handbuch Erziehungswissenschaftliche Biografieforschung. Opladen: Leske + Budrich, S. 90-102.

Meyer, Torsten (2015): Für einen Curatorial Turn in der Kunstpädagogik: In: Kolb, Gila/Meyer, Torsten (Hrsg.): What's Next? Art Education. Ein Reader. München: kopaed, S. 220-222.

Müller, Hans-Joachim (2015): Baumarkt für Theoretiker. Online:  
[http://www.welt.de/print/die\\_welt/kultur/article143841880/Baumarkt-fuer-Theoretiker.html](http://www.welt.de/print/die_welt/kultur/article143841880/Baumarkt-fuer-Theoretiker.html) [15.09. 2015].

Rauterberg, Hanno (2015): Die Kunst und das gute Leben. Über die Ethik der Ästhetik. Berlin: Suhrkamp.

Ricoeur, Paul (1989): Zeit und Erzählung II. Paderborn/München: Fink.

Scheller, Jörg (2013): Das Biennaleske oder: Ein Besuch bei den Castingshows des Kunstbetriebs. In: Robertson-von Trotha, Carole Y.

(Hrsg.): Celebrity Culture. Stars in der Mediengesellschaft. Baden-Baden: Nomos, S. 183-194.

Ullrich, Wolfgang (2007): Gesucht: Kunst! Phantombild eines Jokers. Berlin: Wagenbach.

Ullrich, Wolfgang (2015): „Cogito. Quia absurdum“ – Eine Ausdauerübung. Online: <https://ideenfreiheit.files.wordpress.com/2015/05/cogito-quia-absurdum-eine-ausdaueruebung.pdf> [05.10. 2015].

## Abbildungen

Abb. 1: Kim Kardashian, Kanye West; rechts: Marina Abramović, Klaus Biesenbach, Online:  
[http://www.blouinartinfo.com/sites/default/files/20130410\\_kimkardashian-1.jpg](http://www.blouinartinfo.com/sites/default/files/20130410_kimkardashian-1.jpg) [08.03.2016].

Abb. 2: Andy Warhols Selfies nach seiner „Wiederauferstehung“; 1968 verübte Valerie Solanas ein Schussattentat auf Warhol, das er knapp überlebte: Pop-Künstler, Pop-Star, Celebrity, Kunstökonom, Medienkünstler, Online: <https://news.artnet.com/wp-content/news-upload/2015/08/2015-08-06-warhol-e1438808881710.jpg> [08.03.2016].

---

## ART & COMMERCE. Ecology Beyond Spectatorship

Von Christopher Kulendran Thomas

Hier soll der Versuch unternommen werden, ein Modell zeitgenössischen Kuratierens im Rahmen künstlerischer Forschung zu kontextualisieren und als ein produktives Moment für ästhetische Bildungsprozesse zu beleuchten. Dies zum einen, weil sich

abzeichnet, dass die Praxis des Kuratierens sowohl in ihren Verfahren, aber auch im Hinblick auf die Frage der Wissens- und Erkenntnisbildung enge Parallelen zum künstlerischen Forschen aufweist (vgl. Badura u. a. 2015, Texte zur Kunst 2011) und damit an Methoden und bildungstheoretische Fragen von ästhetischen Bildungsprozessen anknüpfen kann. Zum anderen geben aktuelle Ausstellungsprojekte, wie etwa die Biennale von Venedig (2015), aber auch ein verstärkt geführter Diskurs über die Praxis des Kuratierens (vgl. ARGE schnittpunkt 2013) ebenso wie über die Figur des/der Kurator\*in (vgl. Texte zur Kunst 2012), Anlass dazu, über das zeitgenössische Ausstellungsmachen im Kontext von Kunstpädagogik nachzudenken. Denn wenn Kunstunterricht nicht lediglich die Rekapitulation kanonischer Ordnungen meint, sondern vor allem auch die Verhandlung dessen, was Kunst ist bzw. nicht ist oder auch sein kann, dann scheint gerade die Beschäftigung mit zeitgenössischen Ausstellungen, ihrer Konzeption und Realisierung Aufschluss über die Diskursivität von Kunstbegriffen geben zu können. Kunst stellt sich damit nicht als „naturalisierte Geschichte“ (vgl. Barthes 1970), sondern vor allem als Verhandlungsprozess dar. Genau das sollte ein Motiv kunstpädagogischer Bildungsprozesse sein.

Nehmen wir also als skizzenhaftes Gedankenexperiment die Praxis des Kuratierens als ein Handlungsmodell der künstlerischen Forschung ernst, dann kann im Folgenden der Frage nachgegangen werden, welche Potenziale für ästhetische Bildungsprozesse darin aufgehoben sind. Die jüngst zu Ende gegangene Biennale in Venedig (2015), aber auch die Documenta 11 (2002) geben Aufschluss über eine zeitgenössische Praxis des Kuratierens, die, wie ich meine, relevant für die Kunstpädagogik sein kann.

## Zeitgenossenschaft

Zentral für die Konzeption beider Ausstellungen Okwui Enwezors ist das kultur- und gesellschaftsdiagnostische Motiv seiner kuratorischen Arbeit. Sie richtet sich nicht auf die Pflege eines mithin eurozentristisch ausgerichteten, kulturellen Erbes und dessen Kanonisierung (vgl. Meyer 2015), sondern ist vor allem davon geprägt, Zeitgenossenschaft analytisch, d. h. kultur- bzw. gesellschaftsdiagnostisch zur Debatte zu stellen. Tradition wird hier nicht rekapituliert, sondern verhandelt. Ein zentraler Aspekt von Enwezors kuratorischem Ansatz ist die kritische Auseinandersetzung mit der Konzeption des „Westens“ – der Westen verstanden als eine gesellschaftliche und kulturelle Struktur, die eine Totalität mit eigenen Gesetzmäßigkeiten definiert (vgl. Jocks 2015: 47). Konsequenzen der Globalisierung, Flucht, Migration, Fragen an postkoloniale Machtasymmetrien ebenso wie gesellschaftliche Marginalisierungsphänomene stellen Kernpunkte seines kuratorischen Ansatzes dar. Kulturelle Auswirkungen des Kolonialismus und Kapitalismus werden in den präsentierten künstlerischen Arbeiten reflektiert, wobei nicht zuletzt die Kunstgeschichte als ein Projekt westlich-eurozentristischer Provenienz zur Debatte steht. Die kritische Auseinandersetzung mit dem Status des Bildes im Zuge der Digitalisierung und vor dem Hintergrund aktueller weltpolitischer Krisen, aber auch die über fotografische Bilder vermittelte Konzeption von Wirklichkeit bilden ein Fundament von Enwezors kuratorischer Arbeit (vgl. Hoffmann 2013). So geht es in seinem Artikel zur 56. Biennale unter dem Titel „Iconoclasm, Iconophobia, Iconophilia: On Charlie Hebdo“ auch um Bildzerstörung, Bilderhass und Bilderliebe (vgl. Ausstellungskatalog *All the World's Futures* 2015). Die Autonomie der Kunst wird bei Enwezor nicht als unhintergehbare Entität vorausgesetzt, sondern hinsichtlich der – nicht zuletzt gesellschaftlichen – Bedingungen ihrer Möglichkeiten befragt.

Im Rahmen kunstpädagogischer Arbeit ginge es also darum, kuratorische Praxis kultur- und gesellschaftsdiagnostisch zu begreifen – dies sicherlich unter den Bedingungen der didaktischen Reduktion. Es ginge um die Verpflichtung auf die Analyse von Gegenwartsphänomenen, mithin vor dem Hintergrund ihrer historischen Voraussetzungen und um das Ausloten einer Vielgestaltigkeit von Zukunft.

## All the World's Futures. Jenseits der Disziplinen

Sowohl für die Documenta 11 als auch für die 56. Biennale in Venedig kann festgehalten werden, dass sie sich einem homogenen Weltentwurf verweigern: Jedes Überblicksdenken, so hält Heinz Norbert Jocks fest, ist zum Scheitern verurteilt (Jocks 2015: 45). Im Sinne einer undisziplinierten Forschung (vgl. Mörsch 2015: 77), die sich bewusst jenseits traditioneller Fachdisziplinen verortet, verfolgt das Konzept von Enwezor eine „experimentelle Praxis des Machens und Spielens“ (Borgdorff 2015: 70) – beides Aspekte, die für die künstlerische Forschung in Anschlag gebracht werden. Im Hinblick auf durchaus kontrovers diskutierte Konzeptionen derselben (vgl. Busch 2014: 453ff.; Hornuff 2015) schlägt Jens Badura vor, dass künstlerische Forschung einen

Erkenntnisbegriff stark machen könne, der nicht eine „andere“ Erkenntnis affirmiere – folglich nicht jenseits rational-begrifflicher Argumentation und transsubjektiver Nachvollziehbarkeit zu verorten sei –, sondern vor allem ein „erweitertes Erkenntnisverständnis“ einfordern könne (vgl. Badura 2014: 46). Es gehe damit, wie er konstatiert, um die *Schaffung eines Verhandlungsraumes unterschiedlicher Erkenntnisweisen* (vgl. ebd.: 48).

Darum könnte es auch innerhalb kunstpädagogischer bzw. ästhetischer Bildungsprozesse gehen, die die Praxis des Kuratierens im Blick haben: Um einen Verhandlungsraum, in dem die Erkenntnisweisen unterschiedlicher Disziplinen in einen Austausch treten und damit möglicherweise auch um inter- und transdisziplinäre Erkenntnisbildung, die im Medium Ausstellung, ihrer Konzeption und Realisierung zum Tragen kämen.

## Szenografie | Montage

Eine der reklamierten Praktiken künstlerischer Forschung stellt das *Inszenieren* dar: das (sich) in Szene setzen (Primavesi 2015: 155ff.). Das Grundprinzip der *Mise en scène* umfasst die räumliche Anordnung von Figuren und Dingen im Hinblick auf die Konfrontation mit einem Publikum. Erkenntnis entsteht also im Experiment mit den Reaktionen des Publikums. Zudem wird auch das *Installieren* als eine Praxis Künstlerischer Forschung thematisiert. Eine Installation, so Bippus, schafft „einen spezifischen Raum und relationale Beziehungen“ (vgl. Bippus 2015: 153). Beide Aspekte – das *Inszenieren* und das *Installieren* – stehen auch beim Machen von Ausstellungen im Fokus: Einerseits muss die Wahrnehmungsanordnung im Bezug auf das Publikum reflektiert werden, andererseits spielt die Auswahl und Anordnung der Arbeiten im Raum, der Entwurf einer Szenografie (vgl. Hoffmann 2013: 63, 135ff.), eine zentrale Rolle.

Kuratorische Praxis, in der sowohl das *Inszenieren* als auch das *Installieren* im Fokus steht, kann deswegen auch als Montage-Akt verstanden werden: Denn hier werden Dinge miteinander konfrontiert, die sich mitunter diametral gegenüberstehen und möglicherweise gerade in ihrer dialektischen Konfrontation Erkenntnis provozieren. Für eine tiefer gehende Auseinandersetzung mit den Praktiken künstlerischer Forschung im Hinblick auf das Kuratieren müsste man also die Praxis der Montage – als eine räumliche Zusammenfügung von Sinneinheiten – und die Bezugnahmen auf das Publikum näher beleuchten.

Sowohl in digitalen aber auch analogen Kontexten eröffnen sich hier, jenseits der traditionellen filmischen Montage, Bildungspotenziale, um mit kulturellen Versatzstücken aus Texten, Bildern, Körpern etc. kulturdiagnostisch umzugehen. Für eine solche kuratorische Praxis der Montage finden sich im kunstpädagogischen Diskurs Anknüpfungen an bereits von Andrea Sabisch formulierte Aspekte der *Bildverketzung* und die damit in Zusammenhang stehende Analyse von Bildfunktionen in einem Ensemble aus Vor- und Nachbildern (vgl. Sabisch 2015).

## Kontrastmontage | Post-Performance

Die Kritik an der Marktförmigkeit der Biennale, die Präsenz international agierender Galerien, die das Programm diktieren, war auch bei der Kunstschau von 2015 nicht zu überhören (vgl. Honnef 2015, Haase 2015) – das war abzusehen, sicher auch für Enwezor. Der saturierte Kurator lässt „Das Kapital“ unter der Ägide von Isaac Julien und mit hoch profitablen Galerien im Rücken in der sogenannten „Arena“ rezitieren. Doch Enwezors kuratorische Praxis provoziert einen Meta-Diskurs. Die kontrastive Gegenüberstellung von Marx und Kunstmarkt pointieren die kritische Beschäftigung mit dem Galeriebetrieb, mit der Konstitution der Ausstellungsplattform Biennale und nicht zuletzt mit einem zeitgenössischen Kunstbegriff. Zeitgenössische kuratorische Praxis bedeutet also auch performative Formate zu entwickeln, die auf die Partizipation des Publikums setzen. Das Kunstforum International attestiert mit der 56. Venedig Biennale eine partizipatorische Wende unter dem Titel „Post-Performance“ (vgl. Glauner 2015). Auch die Entwicklung partizipativ-ephemerer Formate könnte ein Ausgangspunkt für die kuratorische Arbeit im Rahmen kunstpädagogischer Projekte sein.

## Curatorial Lab

Künstlerische Forschung lässt sich mit dem Denkbild des Labors in Verbindung bringen; einer experimentellen Versuchsanordnung auf Zeit mit prozessuellem Charakter und unbekanntem Ausgang. Auch Enwezors Praxis des Kuratierens arbeitet mit diesem explorativen Verfahren. Hans-Jörg Rheinberger hält fest: „Wo künstlerische Forschung als Laborarbeit verstanden wird, müssen konsequenterweise die Momente des Diskursiven und Kollektiven thematisiert werden“ (Rheinberger 2015: 314). Das *Diskursive* kuratorischer Praxis wurde bereits oben skizziert. Das *Kollektive* lässt sich auf die Figur des/der Kurator\*in übertragen. Hatte Enwezor mit der Documenta 11 durchgesetzt, dass die Ausstellung durch ein Team an Kurator\*innen konzipiert wird, so zeichnet sich auch die 56. Biennale von Venedig durch ein vielstimmiges Ensemble von Ausstellungsmacher\*innen aus. Zeitgenössische kuratorische Praxis ist häufig von kollektiven Arbeitszusammenhängen geprägt und kann als ein Handlungsmodell für Künstlerische Forschung produktiv gemacht werden.

Im Rahmen kunstpädagogischer Arbeit können sich hiermit Bildungspotenziale eröffnen, die gesellschaftspolitische Relevanz haben: Nicht der/die Ausstellungsmacher\*in als Autor\*in mit exklusiver Deutungshoheit, sondern die kuratorische Kollektivität (vgl. Marchart 2012) und damit „Formen von partizipativer Intelligenz und kollektiver Kreativität“ (Meyer 2015: 221) kämen im kuratorischen Labor zum Tragen. Kuratorische Praxis würde damit selbst zum Verhandlungsraum unterschiedlicher Erkenntnisweisen werden.

## Literatur

- ARGE schnittpunkt (Hrsg.) (2013): Handbuch Ausstellungstheorie und -praxis. Wien: Böhlau.
- Ausst. Kat. All the World's Futures. 56th International Art Exhibition (2015). Hrsg. v. Okwui Enwezor. Venedig: Marsilio.
- Badura, Jens (2015): Erkenntnis (sinnliche). In: Badura, Jens et al. (Hrsg.): Künstlerische Forschung. Ein Handbuch. Zürich: Diaphanes, S. 43-48.
- Badura, Jens et al. (Hrsg.) (2015): Künstlerische Forschung. Ein Handbuch. Zürich: Diaphanes.
- Barthes, Roland (1970): Mythen des Alltags. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Bippus, Elke (2015): Installieren. In: Badura, Jens et al. (Hrsg.): Künstlerische Forschung. Ein Handbuch. Zürich: Diaphanes, S. 151-154.
- Borgdorff, Henk (2015): Forschungstypen im Vergleich. In: Badura, Jens et al. (Hrsg.): Künstlerische Forschung. Ein Handbuch. Zürich: Diaphanes, S. 69-76.
- Busch, Kathrin (2014): Künstlerische Forschung. In: Günzel, Stephan/Mersch, Dieter (Hrsg.): Bild. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart: Metzler, S. 453-458.
- Glauner, Max (2015): Post-Performance. Live-Akts und Partizipation – Ein Core-Business der Biennale. In: Kunstforum International. Heft 233/234, S. 70-79.
- Haase, Amine (2015): Die Vertreibung aus dem Paradies. Oder: Wie die Unschuld des Blicks verloren ging. In: Kunstforum International. Heft 233/234, S. 31-43.
- Hoffmann, Katja (2013): Ausstellungen als Wissensordnungen. Zur Transformation des Kunstbegriffs auf der Documenta 11. Bielefeld: Transcript.
- Honnef, Klaus (2015): Salonkommunismus in Venedig. Karl Marx unter Künstlern. In: Kunstforum International. Heft 233/234, S. 88-90.
- Hornuff, Daniel: Praxis Dr. Kunst geschlossen. Nachruf auf die künstlerische Forschung. In: FAZ. 1.8.2015.

Jocks, Heinz-Norbert (2015): Der Engel der Geschichte am venezianischen Himmel. Oder: Als Okwui Enwezor auf Walter Benjamin traf. In: Kunstforum International. Heft 233/234, S. 44-51.

Marchart, Oliver (2012): Das kuratorische Subjekt. Die Figur des Kurators zwischen Individualität und Kollektivität. In: Texte zur Kunst. Heft 86, S. 28-41.

Meyer, Torsten: Für einen curatorial turn in der Kunstpädagogik. In: Torsten Meyer/Gila Kolb (Hrsg.): What's Next? Art Education. Ein Reader. München: kopaed, S. 220-222.

Mörsch, Carmen (2015): Undisziplinierte Forschung. In: Badura, Jens et al. (Hrsg.): Künstlerische Forschung. Ein Handbuch. Zürich: Diaphanes, S. 77-80.

Primavesi, Patrick: Inszenieren (2015). In: Badura, Jens et al. (Hrsg.): Künstlerische Forschung. Ein Handbuch. Zürich: Diaphanes, S. 155-159.

Rheinberger, Hans-Jörg (2014): Labor. In: Badura, Jens et al. (Hrsg.): Künstlerische Forschung. Ein Handbuch. Zürich: Diaphanes, S. 311-314.

Sabisch, Andrea (2015): Visuelle Anschlüsse. In: Torsten Meyer/Gila Kolb (Hrsg.): What's Next? Art Education. Ein Reader. München: kopaed, S. 290-292.

Texte zur Kunst, 21. Jg., Heft 82, 2011.

Texte zur Kunst, 22. Jg., Heft 86, 2012.

---

## ART & COMMERCE. Ecology Beyond Spectatorship

Von Christopher Kulendran Thomas

Betritt man einen Disney Themenpark, wie beispielsweise Disneyland Paris, und hier insbesondere das Fantasyland, so fällt schnell die hohe „Prinzessinnen“-Dichte ins Auge. Wo man geht und steht, trifft man auf Mädchen, die sich als Disneyprinzessin, als *Cinderella*, *Arielle*, *Schneewittchen* oder *Belle* verkleidet haben und nun als „Miniaturprinzessinnen“ das Fantasyland bevölkern. Besonders hoch ist die Dichte an Mini-Doubeln vor dem Prinzessinnenpavillon, in dem man die vermeintlich verlebendigten Charaktere aus den Zeichentrickfilmen bewundern, sich mit ihnen fotografieren oder auch interagieren kann. Schließlich können hier die Heldinnen aus den Filmen wie „in echt“ getroffen werden, sofern man bei einer mehr oder weniger überzeugend als Zeichentrickprinzessin verkleideten Schauspielerin von „echt“ und von „treffen“ sprechen kann. Doch genau dies tut Disney. In der Logik des Konzerns und seiner Inszenierungsstrategien werden die genannten Charaktere nicht als Darstellungen einer fiktiven Prinzessinnen-Figur durch eine Schauspielerin präsentiert, sondern als „echt“ anzusehende Verkörperungen. Interessanterweise sind neben den kleinen „Prinzessinnen“ in von Disney als Merchandisingartikel verkauften Knisterkleidern keine verkleideten erwachsenen Gäste im Park anzutreffen. Warum dies so ist und was passiert, wenn jemand trotzdem versucht, den Park in Verkleidung zu betreten, zeigt sich an der Performance „the real snow white“ (2009) der finnischen Künstlerin Pilvi Takala.

Als die Performerin als Disney-Schneewittchen verkleidet versucht, den Themenpark zu betreten, wird sie – noch vor dem Eingang – von einem Mitarbeiter des Konzerns abgefangen. Dieser versucht der Performerin zu erklären, warum sie Disneyland in dieser Verkleidung nicht betreten dürfe: Sie ähnele zu sehr „real snow white“, dem „echten“, dem „eigentlichen“ Schneewittchen aus dem Park. Zwischen dem Disney-Mitarbeiter und der Künstlerin entwickelt sich im Folgenden ein dadaistisch anmutender Dialog, in dem es darum geht, wer die „echte“ Prinzessin sei:

*"It's about not to mix real ... the real character working here ... Like ... you are dressed like the same, ok? You know dressed, ok? So, it is not possible to enter in these kind of clothes."*

*"There is a Snow White dressed like this?"*

*"Yes, yes. You are dressed like Snow White, right?"*

*"Yeah, I am, it's Disneyland, right?"*

*"That's a problem for us: Because we don't know what you are going to do. Maybe you are going to do bad things. We don't know. You know, people can mix with the dress and you will do a wrong thing and let people think you are the real character, you know."*

Es zeigt sich also, dass es hier um die Angst vor einer potenziellen Verwechslung mit dem bereits anwesenden „Schneewittchen“ aus dem Park geht und um die Sorge, dass es zu Fehlinterpretationen der Besucher\*innen kommen könnte. Denn was würde geschehen, wenn die „falsche“ Prinzessin „für echt“ gehalten wird und sich als „Zweitschneewittchen“ nicht konform verhält? Bald darauf wird die Performerin von einer weiteren Mitarbeiterin darauf aufmerksam gemacht, dass Verkleidungen für Erwachsene im Park schlicht verboten sind. Das System Disney zeigt sich – wie auch andere Themenparks – als restriktiv, es will seine eigene Wirklichkeit kontrollieren, indem es eindeutig zu bestimmen versucht, was hier als „echt“ und was als „unecht“ gelten kann.

Nimmt man den von Disney offenbar als Problem empfundenen Konflikt rund um das vermeintlich originale Schneewittchen ernst und stellt die Frage, was in diesem Fall echt und unecht, real oder unreal ist, so zeigt sich, dass das Verhältnis zwischen diesen Polen gar nicht so einfach zu bestimmen ist, wie im Folgenden beispielhaft unter Rückgriff auf Theorien von Jean Baudrillard und Hans-Thies Lehmann gezeigt werden soll.

Folgt man beispielsweise Baudrillard und seinen Bemerkungen zu den Höhlen von Lascaux, so macht die Verdoppelung aus etwas vermeintlich Echtem etwas Künstliches. In Lascaux ist es nicht mehr erlaubt, das Höhlen-Original zu besichtigen, sondern man bekommt – nach einem Blick durch ein Guckloch – eine exakte Replikation zu sehen. Hier genügt die Verdoppelung, „um zu bewirken, daß sie beide künstlich erscheinen“ (Baudrillard 1978: 20). Bezieht man dieses Beispiel auf die von Disney engagierte Prinzessin-Darstellerin und ihre Verdoppelung durch die Performerin, wobei die „Prinzessin“ im Park ja in der Logik des Disney-Konzerns als Original anzusehen ist, so würde diese vermeintlich echte Prinzessin durch die verdoppelte, von Außen kommende Prinzessin als unecht entlarvt: Beide Prinzessinnen würden dann durch die Verdopplung für unecht, für verkleidete Schauspielerinnen, gehalten.

Nach Baudrillard versucht das System zugleich, immer das Realitätsprinzip wiederherzustellen, denn die Ordnung „entscheidet sich [...] stets für das Reale“ (ebd.: 37). Baudrillard wirft ferner die Frage auf, ob ein simulierter Überfall oder eine inszenierte Störung nicht härter bestraft würde als ein echter Aufstand, weil diese Inszenierung das System insofern in Frage stellt, als es Gefahr läuft, selbst nur als Simulation angesehen zu werden (vgl. ebd.: 35f.). Doch schließlich, so Baudrillard, müsse sich das System stets für das Reale entscheiden, da die inszenierte Störung nicht von der realen zu unterscheiden sei. Es müsse die Störung immer als Störung behandeln und niemals als Simulation (ebd.).

Entsprechend wertet das System Disney die inszenierte Simulation, als die die Performance von Pilvi Takala anzusehen ist, auch als tatsächlichen Angriff auf die Ordnung und versucht durch Restriktion, das geltende Realitätsprinzip wieder herzustellen. Die Ordnung, d. h. hier das System Disney, nimmt also beide „Schneewittchen“ als real an – und damit die Inszenierung als echte Bedrohung der Ordnung wahr, obwohl es sich nur um einen simulierten Angriff handelt.

Ebenfalls mit Baudrillard ist festzustellen, dass Disneyland als Realität angesehen werden kann, während sich die Welt außerhalb als Realität gibt, obwohl sie nur noch aus Simulation besteht – ähnlich wie seiner Meinung nach durch ein Gefängnis verschleiert werde, dass eigentlich die gesamte Realität einem Gefängnis gleicht. Dementsprechend werde „Disneyland [...] als Imaginäres hingestellt, um den Anschein zu erwecken, alles Übrige sei real“ (ebd. 25). Alles im Themenpark ist demnach als real anzusehen, alles außerhalb des Parks aber nur als dessen Simulation. Das Schneewittchen im Park wäre dann also wirklich das echte Schneewittchen, während das außerhalb nur als Simulation auftritt, also unecht ist.

Mit Hans-Thies Lehmann ließe sich der Auftritt der Performerin wiederum als „Einbruch des Realen“ betrachten. Der Fehler, das Reale – in diesem Fall im Märchengewand – erscheint und entlarvt ihre Umgebung als Fiktion. Das „Schneewittchen“ außerhalb des Parks wäre demnach das Reale im fiktiven Gewand, während die Figur im Park nur eine (theatrale) Fiktion verkörpern würde.

Beim „Einbruch des Realen“ geht es nach Lehmann allerdings weniger darum, dass etwas wirklich Echtes erscheint oder um eine Festlegung dessen, was echt und unecht ist, als vielmehr darum, mit den Grenzen zwischen Realem und Fiktivem zu spielen.

Nicht die Behauptung des Realen an sich stellt die Pointe dar, „sondern die Verunsicherung durch die *Unentscheidbarkeit*, ob man es mit Realität oder Fiktion zu tun hat“ (Lehmann 2005: 173, Hervorhebung im Original). Dies geschieht auch bei der Performance von Pilvi Takala. Es geht hier nicht darum, dass die Performance festlegt, was als echt und was als unecht angesehen werden kann, sondern dass die Zuordnung dieser beiden Parameter uneindeutig wird; die Grenzen verschwimmen und werden unklar, es kommt zu einer Verunsicherung, die Disney freilich vermeiden möchte.

Das Spiel von echt und falsch, real und unreal wird aber nur möglich, weil die Performance in der räumlichen Nähe eines Disney Themenparks stattfindet, wo eine Illusion produziert wird, die gleichzeitig von Disney als „echt“ verkauft wird. Umberto Eco bezeichnet Disneyland als „authentic fake“, als „vollkommen realistisch und zugleich vollkommen phantastisch“ (Eco 1987: 81) – genau wie auch die Disney-Prinzessinnen zugleich als realistisch präsentiert werden, obwohl vollkommen klar sein dürfte, dass sie ins Reich der Fantasie gehören.

Taucht aber plötzlich die Performerin im Schneewittchen-Kostüm auf, werden die Grenzen zwischen Realität und Fiktion, Original und Fake, die in Disneyland ohnehin schon verschwimmen, nun ein weiteres Mal verschoben und neu gezogen. Disney versucht, diese Uneindeutigkeit um jeden Preis zu verhindern, damit klar und kontrollierbar bleibt, was als echt und was als unecht angesehen werden kann. Stellen nunmehr die „Miniaturprinzessinnen“ durch ihre Anwesenheit den Echtheitsanspruch der von Disney engagierten Prinzessinnen-Darstellerinnen nicht in Frage, sondern unterstreichen eher diesen Anspruch, indem sie diese Figuren ungewollt verfremden, trifft dies nicht mehr auf eine erwachsene Person zu, da es bei einer solchen unter Umständen zu unerwünschten Verwechslungen mit den „echten“ Prinzessinnen kommen kann.

Exemplarisch an Pilvi Takalas Schneewittchen-Verdopplungs-Intervention zeigt sich die „magische“ Kraft von Performance-Kunst: Sie entlarvt die von Disney postulierte Zauberkraft, Disneyfiguren Leben einzuhauchen, als Fiktion und bringt so die reale Kehrseite des magischen Königreiches zum Vorschein, sodass das dort geltende Verhältnis von echt und falsch, real und unreal ins Wanken gerät und bezogen auf vergleichbare Verhältnisse im Außen reflektiert und – zumindest potenziell – neu verhandelt werden kann. Denn nirgendwo ist das Reale so real und gleichzeitig so unreal, liegen diese Grenzen so nah beieinander, wie in Disneys magischem Königreich.

## Literatur

Baudrillard, Jean (1978): Die Agonie des Realen. Berlin: Merve.

Eco, Umberto (1987): Über Gott und die Welt – Essays und Glossen. München: dtv.

Lehmann, Hans-Thies (2005): Postdramatisches Theater. Frankfurt/Main: Verlag der Autoren.

---

## ART & COMMERCE. Ecology Beyond Spectatorship

Von Christopher Kulendran Thomas

*„In einem unglücklichen Moment der Geschichte beschloss irgendein Philister oder irgendeine Gruppe von Philistern in einer Machtposition, die Kunst von der Erziehung zu trennen und sie zu degradieren: Von der Metadisziplin, die sie gewesen war, zur Handwerkskunst, die sie heute ist.“<sup>[1]</sup>*

*Luis Camnitzer (2009: 177)*

## Eine blonde Frau im blauen, fast schwarzen Mantel

*Die Bustür öffnet sich und eine Gruppe von zwanzig Kindern samt Lehrerin steigt aus. Über einen weitläufigen Innenhof laufen sie zur Halle 16, die sich am anderen Ende auf der linken Seite befindet. Die Lehrerin klopft an die Tür. Eine kleine Frau mit hellblonden Haaren in einem blauen, fast schwarzen Mantel öffnet und bittet sie herein. Sie treten in einen großen und lichtdurchfluteten Raum, die Kinder verspüren plötzlich den Drang zu rennen. Hin und wieder wird die Halle durch die Arbeitsräume der hier arbeitenden Artists in Residence unterbrochen. Am Ende des Raums angelangt, setzen sie sich in einem Kreis um die Frau im blauen Mantel, die sie längst wiedererkannt haben: Es ist Essi Kausalainen, eine finnische Künstlerin, von der sie bereits in der vergangenen Woche in der Schule besucht wurden. Dort hatte sie die Kinder eingeladen, mit ihr an Interior Landscape zu arbeiten.*

*Interior Landscape ist ein Projekt, das Essi Kausalainen als Artist in Residence im Zuge einer Ausschreibung von El Ranchito im Centro de Creación Contemporánea Matadero Madrid erarbeitet. In der Konzeption ihres Projekts hat sich die Künstlerin dafür entschieden, eine Gruppe von Fünftklässler/-innen in zwei Schritten teilhaben zu lassen: zuerst in der Schule der Kinder und dann in Halle 16, ihrem Arbeitsplatz. Als Essi die Kinder in ihrer Schule besuchte, hatte sie ihre Arbeit vorgestellt und ihnen Grundlegendes über Performance-Art erzählt. Dabei erklärte sie die in den künstlerischen Arbeiten enthaltenen Bedeutungsebenen und machte auf die thematisierten Inhalte und auf möglicherweise entstehende Erfahrungen aufmerksam. Des Weiteren stellte die Performancekünstlerin ihre letzten Arbeiten vor, die sie in Zusammenarbeit mit einem Biologen entwickelte, der sich mit der Kommunikation zwischen Pflanzen beschäftigt. In ihren neusten Arbeiten befasst sie sich damit – jedoch nicht aus wissenschaftlicher, sondern aus künstlerischer Perspektive. Zum Abschluss dieses ersten Tages lud Essi die zukünftigen Performer/-innen ein, in der Gruppe über die Frage nachzudenken, welche Dinge Leben erst möglich machen. Nachdem sie die Antworten sorgfältig notiert hatte, gab sie den jungen Künstler/-innen noch eine Hausaufgabe: Vor ihrem Besuch im Zentrum für zeitgenössische Kultur Matadero Madrid<sup>[2]</sup> sollte sich jede/-r in einem kleinen Aufsatz zur Bedeutung von „Landschaft“ verfassen.*

*Wir kehren nun wieder zurück in die Halle 16. Nachdem Essi den Kindern die Spielregeln erklärt hat (keine Arbeiten der anderen dort ansässigen Künstler/-innen anfassen und sich nicht gegenseitig verletzen), bittet sie die Kinder am zweiten Tag zunächst darum, ihre Teilhabe an diesem Projekt zu bestätigen, indem sie – wie Künstler/-innen – einen Vertrag unterschreiben. Nach dieser Kontaktaufnahme verschwindet sie für einen Moment, um kurze Zeit später wieder mit einem Gefäß voller Blumen zurückzukommen, die sie unter den Teilnehmenden verteilt. Die Kinder wählen jedes für sich die Blumen aus, die ihnen am besten gefallen, und finden für sie einen festen Ort an ihrem Körper. Auf diese Weise scheinen sie sowohl die Bedeutung der Blumen als auch die Bedeutung ihrer Körper zu transformieren, sie deuten ihre Körper mit Hilfe der Blumen um und werden Teil einer neuen Körperlandschaft. Nach dieser gemeinsamen Aktion bittet Essi die Kinder, sich in einen Kreis zu setzen, um darüber zu reflektieren, was geschehen ist und welche Erkenntnisse die Gruppe mitemehmen kann. Die Teilnehmenden beginnen zu beschreiben, woraus sich ihre „Innere Landschaft“ zusammensetzt hat. Anschließend rennen die Jungen und Mädchen erneut durch den Raum, treten durch die Tür ins Freie, überqueren den weitläufigen Innenhof und steigen wieder in den Bus, gestärkt in ihrer Rolle als Kulturschaffende und mit einer Menge offener Fragen im Gepäck.*

Handelt es sich in der eben beschriebenen Sequenz um Kunst oder um Pädagogik? Lässt sich von Kunstpädagogik sprechen? Oder waren es für die Kinder neue Erkenntnisse, Erfahrungen und das Erleben kreativer Prozesse? Überraschende und stärkende Schritte, anregende Erfahrungen, die uns mit dem verbinden, was in der Realität geschieht, uns heranführen und kritisch darüber reflektieren lassen, was aus Perspektive der Bildenden Kunst in der Welt passiert? (In Bezug auf die Inszenierung Essis ist es wichtig hervorzuheben, dass sie die Kinder nicht eingeladen hat, damit sie zu Objekten einer von ihr initiierten Performance werden. Essi hat ihnen ermöglicht, sich in Performancekünstler/-innen zu verwandeln, sodass die Schüler/-innen und nicht die Künstlerin zu Subjekten der Aktion wurden.)

Ich habe eine sehr klare Vorstellung davon, wohin sich die Kunstpädagogik entwickeln müsste – diese werde ich im Laufe des Textes erläutern. Ich habe mit dieser Beschreibung von Beobachtungen begonnen, um zu zeigen, dass es bereits Praktiker/-innen gibt, die in verschiedene mögliche Richtungen einer grundsätzlich veränderten Kunstpädagogik denken. Dieser Text soll nicht nur davon handeln, was nicht sein soll. Es soll nicht nur um das NEIN zur traditionellen Kunstpädagogik<sup>[3]</sup> gehen, ich möchte zum JA

arbeiten und damit Kunstpädagogen/-innen bestärken, einen Paradigmenwechsel zu ermöglichen, der für Bildung im Zusammenhang mit den bildenden Künsten notwendig ist. Das ist das Ziel dieses Artikels. Denn seien wir ehrlich: Das Projekt *Interior Landscape* bildet bislang nur eine Ausnahme. In vielen Unterrichtsräumen in Museen, Schulen, Krankenhäusern sehe ich nahezu immer das Gleiche: Mädchen und Jungen, die malen. Kinder in Schürzen vor einer Unmenge von Werkzeug und Materialien (Wasserfarben, Ölfarben, Acrylfarben, Knetmasse), die, ohne einen Moment innezuhalten, um etwa darüber nachzudenken, warum und was sie da eigentlich tun werden, ein Wandbild oder eine Skulptur in weniger als zehn Minuten produzieren ...

## Aus alten Denkmustern ausbrechen: Von Art and Education zu *artEducation*<sup>[4]</sup>

Außerhalb unseres Arbeitskontextes ist der Paradigmenwechsel, die Bildungsrevolution oder, wie ich sie zu nennen pflege #rEDU-revolution mittlerweile ein Gemeinplatz geworden. Es werden immer mehr Stimmen, angeführt von Ken Robinson, laut, die ein Umdenken fordern. Es ist absolut offensichtlich, dass ein Wandel der Methoden in dieser Welt, in der wir leben, dringend nötig ist (vgl. Acaso 2013).

Aber was geschieht in unserem Bereich, in der Didaktik der Bildenden Kunst? Kunst ist ein Prozess, eine anthropologische Konstante. Das gilt dann offenbar auch für die Pädagogik der Kunst. Im Laufe der Menschheitsgeschichte wurden die Formen und Theorien künstlerischen Schaffens an die neuen Generationen vor allem mündlich weitergegeben und dem entsprechenden Kontext der jeweiligen Zeit und des entsprechenden Orts angepasst. Aktuell ist die Kunstpädagogik aber an ein Paradigma gebunden, das ihr nicht entspricht. Fest in der Schule verwurzelt und losgelöst von der Welt, in der zeitgenössische Kunst produziert wird, folgt die alte Kunstpädagogik einem obsoleten Modell, dessen Rückgrat daraus besteht, sogenannte *Handarbeiten* zu kreieren. Es wäre an der Zeit, einen Wandel der Theorien und Praktiken unseres Fachs ins Rollen zu bringen und uns von der Kunstpädagogik abzuwenden – ich verwende hier genau diesen Begriff, um die traditionellen Praktiken zu beschreiben, von denen ich meine, dass sie eines Umdenkens bedürfen. Es ist Zeit, uns der *artEducation* zuzuwenden, einer Disziplin, die auf einer Reihe von Kernideen basiert.

Die erste Kernidee dieser Disziplin, die es zu gestalten gilt, ist das Auflösen der Grenzen zwischen Kunst und Pädagogik. Das bringt Baumanns Flüchtigkeitkonzept (Bauman 2000) in unser Blickfeld. In der Vorstellung der traditionellen Kunstpädagogik existiert eine stillschweigende Trennung zwischen dem, was Kunst, und dem, was Erziehung sei. Diese Trennung wird in der *artEducation* endgültig aufgehoben. Denn eine Bipolarität der Disziplinen weitet sich auf eine Bipolarität der Akteure/-innen aus, die in der Praxis agieren, in der wiederum andere, substanziellere Gegensätzlichkeiten eine Rolle spielen: Künstler/-in vs. Erzieher/-in, weiblich vs. männlich, Schaffen vs. Reproduzieren, Genie vs. Betreuer/-in.

Ein weiterer Gedanke, an dem wir arbeiten sollten, ist, dass „Kunstpädagogik“ nicht nur malende KINDER meint. Unsere Disziplin richtet sich nicht ausschließlich an Kinder, sondern ist ein Wissensgebiet, dessen Praktiken sich an alle Altersklassen richten kann. Im 21. Jahrhundert und genauso in anderen Bildungsbereichen, sollten wir uns in Richtung einer Intergenerationalität orientieren. Wenngleich die traditionelle Vorstellung immer noch vom Bild malender Kinder dominiert wird, sollte der Fokus der *artEducation* auf den Interessens- und Aktionsräumen von Personen jeden Alters liegen und ein besonderes Augenmerk auf die Interaktionen zwischen Menschen verschiedener Generationen legen. Grenzen zwischen den Generationen müssen aufgebrochen werden, sodass ein Arbeiten in Wissensgemeinschaften möglich wird, innerhalb derer gegenseitiger Austausch statt finden kann – in denen die Kinder von den Erwachsenen lernen und vice versa.

Zwei weitere wirkmächtige Vorstellungen in der Vorstellung von traditioneller Kunstpädagogik sind sehr konkrete physische Arbeitskontexte: die Schule und das Künstleratelier. Die *artEducation* fordert, dass die mit Bildender Kunst und Kultur zusammenhängende Lehre in jedwedem Moment an jedwedem Ort stattfinden kann. Dadurch wird etwas geschaffen, das wir als *expanded artEducation* bezeichnen können, ein Begriff, der auf Dewey (*Art and experience*; Dewey 1934/2008) und Kaprow (*The Education of the Un-Artist*; Kaprow 1971/2007) zurückzuführen ist.

Außerdem IST KUNSTPÄDAGOGIK KEINE DISZIPLIN, DIE DARIN BESTEHT, SCHÖNE OBJEKTE UND HÜBSCHE DINGE HERZUSTELLEN! Wenn wir uns in die visuelle Komplexität von Gesellschaften hineinversetzen, die sich zukünftig en-

entwickeln werden, dann sind wir dazu verpflichtet, die Arbeit an der visuell wahrnehmbaren, gestalteten Welt, die uns umgibt, als eine der Grundkompetenzen einer/eines jeden Bürger(s)/-in zu begreifen. Für diese Kompetenzen ist die Rezeption von Bildern genauso wichtig wie deren Produktion. Innerhalb einer solchen Auffassung von künstlerischer Praxis wird es unabdingbar sein, auch in einer Geschwindigkeit zu arbeiten, in der die Kunst arbeitet, die sich parallel zur jeweiligen Gegenwart entwickelt; es ist immer Kunst, die all das in Frage stellt, was eine Gesellschaft beschäftigt. Daher müssen wir, anstatt schöne Objekte herzustellen, INFRAGESTELLENDEN OBJEKTE kreieren, wie es zeitgenössische Künstler/-innen derzeit tun. Das ist wohl einer der wichtigsten Schritte auf dem Weg von der (alten) Kunstpädagogik zur *artEducation*. So ist offensichtlich, dass die in der Kunstpädagogik angewandten Methoden und aufgegriffenen Praktiken nur selten mit der zeitgenössischen Kunst in Berührung kommen, und genau das gilt es zu ändern. Damit will ich keineswegs sagen, dass die Kunst vergangener Epochen ignoriert werden sollte, sondern dass es absolut notwendig ist, die Richtungen und Auftrittsformen von Kunst mit einzubeziehen, die momentan wahrnehmbar werden. Denn in welcher anderen Disziplin verschließt man sich schon gegenüber dem Wissen, das gerade erdacht wird? Würden wir einem Arzt vertrauen, der Praktiken aus dem 19. Jahrhundert anwendet? In diesem Sinne müssen wir auch die visuelle Kultur als infragestellendes Wissen miteinbeziehen, sodass sich für die *artEducation* drei grundlegende Bezugfelder ergeben: die zeitgenössische Kunst, die Kunst vergangener Epochen und die visuelle Kultur.

Diese Grundideen führen zu einer konkreten These: Die Arbeit der *artEducation* basiert auf emanzipatorischem Wissen, das sich innerhalb eines komplexen Prozesses entwickelt und dessen Hauptarbeitsweise im kreativen Remix besteht.

## Emanzipatorisches Wissen

*Der Raum der Jugendpsychiatrie eines Krankenhauses strahlt eine angenehme Atmosphäre aus, voller Pflanzen und von Tageslicht durchflutet. Jedoch lässt sich unterschwellig spüren, worum es hier geht: Ernstzunehmende Probleme wie Selbstmord und Depression bestimmen den Alltag der Insassen/-innen, die uns viel zu jung vorkommen, um hier zu sein. Die Entwicklung von *artEducation*-Programmen im klinischen Bereich steckt noch in den Kinderschuhen und trifft auf einen unglaublichen Widerstand gegenüber Veränderung, der gewissermaßen der Spezifik dieser Orte geschuldet ist. Im Kunstunterricht an Schulen hat solch ein Umdenken bereits eingesetzt, wenngleich nur minimal spürbar. Im klinischen Kontext jedoch ist es nicht mehr als Science-Fiction. Daher beschloss Clara Mégias (vom Nübol Kollektiv<sup>[5]</sup>, das konzeptuell keine Trennung zwischen Pädagogik und Kunst vornimmt) die Fiktion als Empowerment zu nutzen, als ihr die Möglichkeit gegeben wurde, mit Jugendlichen in stationärer Behandlung zu arbeiten. Bei der Vorbereitung des Projekttags Bildende Kunst verzichtete Clara auf Wachs-, Filzstifte und Knetmasse und lud stattdessen die Künstlerin Claudia Claremi<sup>[6]</sup> ein, den Teilnehmer/-innen von ihren aktuellen Projekten zu erzählen und sie dazu anzuregen, sich einen Entlassungsschein auszustellen. Danach ist das Projekt auch benannt: Certificado de Altd<sup>[7]</sup>. So verbrachten die in einem der größten und hektischsten Krankenhäuser von Madrid eingewiesenen Jugendlichen mehrere Stunden damit, ihre eigenen Entlassungsscheine zu fälschen.*

Dieses Projekt zeigt genau, was wir in unserem ersten Schritt begonnen haben, was notwendig erscheint, um die Kunstpädagogik zu modernisieren: Wir brauchen Wissen, wir müssen die intellektuelle Komponente der Prozesse zurückfordern, aus denen wir unsere Methoden ableiten. Es ist zudem eine durch und durch politische Handlung, mit Jugendlichen zu arbeiten, die schwere psychische Probleme haben, sich mit ihnen mit dem Thema Fälschung auseinanderzusetzen, sie anzuregen, darüber nachzudenken, welche Bedeutung solche Dokumente für unser Leben haben und inwiefern die Jugendlichen, wenn sie ihre Entlassungsscheine erhalten werden, darauf vorbereitet sind, das Krankenhaus zu verlassen. Ein derartiges Unterfangen ist untrennbar mit der Antwort auf die Fragen verbunden: Wer entscheidet, wann ich bereit bin, das Krankenhaus zu verlassen, und warum ist es eine mir völlig fremde Person? Wer hat meine Einweisung verordnet? All diese Problematiken, über die sonst nur wenig gesprochen wird, wurden von Clara Mégias, Claudia Claremi und den Teilnehmer/-innen des Workshops bearbeitet. Dadurch entstand eine Gemeinschaft von Fragenden und Befragten, die eine Reflexion über sich selbst und die Situationen, in denen sie sich wiederfinden, zuließen; eine Kritikgemeinschaft, ein Miteinander von Gleichgesinnten und nicht nur eine Gruppe, die gemeinsam in einem Raum ausschneidet, aufklebt und innerhalb vorgegebener Linien ausmalt ...

Für eine gegenwärtige und künftige Vorstellung von Kunstpädagogik, die es zu entwickeln gilt, ist es grundlegend zu verstehen,

dass alle uns umgebenden visuellen Objekte immer auch intellektuelle Herausforderungen bergen. Neben den verschiedenen Techniken, die ihre Realisation bedingen, liegt ihr eigentlicher Wert jedoch in den Bedeutungen, die sie entstehen lassen. Solche nämlich, die die Betrachtenden ihnen anhand ihres gesammelten Wissens zuweisen und die sie aus ihrer Beziehung zu ihnen und aus dem jeweiligen Kontext entwickeln. Dieses Wissen, das die visuellen Objekte in uns erzeugen, ist nicht banal, es ist ein Wissen, das uns tief angeht, ein politisches, ein verinnerlichtes Wissen. Bei der *artEducation* geht es folglich nicht einfach um die Kombination von Farben, sondern darum, wie sie auf eine bestimmte Weise zusammengestellt werden, also auch um die Frage, wer über eine bestimmte Kombinatorik von Farben entscheidet und letztlich auch um die Reaktionen der Betrachtenden auf diese Zusammenstellung, wie beispielsweise das Verlangen, *etwas zu kaufen, das man eigentlich nicht braucht* (vgl. Acaso, 2009).

Für die *artEducation* sind handwerkliches und technisches Geschick eine relevante Fähigkeit, aber nur eine Möglichkeit unter vielen, nicht aber das zentrale Ziel. In einer von Bildern übersättigten Welt ist ein wichtiges Ziel die Arbeit mit jenem Wissen, das sich aus der Bildkultur generiert. Denn sie ist es, und das gerät oftmals in Vergessenheit, womit in der *artEducation* primär gearbeitet wird. Als Lehrer/-innen müssen wir die Bildkultur sowohl aus einer analytischen Perspektive heraus – auf die gleich noch näher eingegangen werden soll – als auch in Hinblick auf Produktion bearbeiten.

## Makronarrative als Basiswissen im Kunstunterricht der *artEducation*

In beiden Fällen sollten zwei inhaltliche Schwerpunkte gelegt werden: die Bildkultur und die zeitgenössische Kunst, verstanden als visuelle Mikro- und Makronarrative. Die Bildsprache stellt das meist genutzte Zeichensystem in der westlichen Gesellschaft dar, weil sie sich hervorragend zur Kommunikation eignet. Fährt man zum Beispiel auf der Autobahn, so wird auch eine Fülle an flachen Bildern wahrgenommen wie etwa Verkehrszeichen und verschiedene auf den Asphalt gedruckte Piktogramme. Betritt man ein Einkaufszentrum, so ist dort jeder Zentimeter der glänzenden Oberflächen dazu da, Wünsche in uns auszulösen: Sogar das Regal mit den Dosentomaten, die wir uns in jenem Moment kaufen wollen, ist nach einem komplexen System aufgebaut; die teuersten stehen direkt auf Augenhöhe, die billigsten ganz unten und die mit dem Durchschnittspreis ganz oben im Regal. Auf diese Weise schaffen es die Magier/-innen des *visual merchandising* uns innerhalb der wenigen Sekunden unserer Entscheidung, in die visuelle Falle zu locken. Wir brauchen an dieser Stelle noch nicht einmal über *packaging* zu sprechen oder über jene Enttäuschung, die einsetzt, wenn wir merken, dass der Inhalt der Dose nicht hält, was die Verpackung verspricht. Abgesehen vielleicht von einzelnen Bäumen und Straßenlaternen sind auch Städte mit Werbung überfüllt, auf Plakaten, Leuchtreklametafeln und in Schaufenstern... Die Bilder führen dazu, dass wir Produkte kaufen, die wir nicht brauchen, Parteien wählen, an die wir nicht glauben und unsere Körper Schlankeitskuren unterziehen, die uns eigentlich beängstigen. Das ist eine Frage von Macht, von machtvollen Akteure/-innen und visuellen Kampagnen, die uns dazu bringen sollen, Produkte und Dienstleistungen zu konsumieren, die wir nicht nur nicht brauchen, sondern gar nicht kaufen wollen...

Aufgrund von alledem plädiert die *artEducation* paradoxerweise dafür, genau diese Bildgruppe, die nicht als künstlerisch angesehen wird, miteinzubeziehen und die gegenwärtige Bildkultur als Kanal zu verstehen, über den uns visuelle Makronarrative erreichen. Enthalten im Kunstlehrplan 2006 innerhalb des Buchs *Postmodern art education: an approach to curriculum* ist dies eine der Strömungen unseres Arbeitsfelds mit der stärksten Wirkung, vor allem im US-amerikanischen Kontext, in dem Fachleute wie Kerry Freedman (2003/2006) oder Paul Duncum (2006) eine Vorgehensweise entwickelt haben: die „Art Education for Visual Culture“.

## Mikronarrative als Basiswissen für den Kunstunterricht der *artEducation*

Wenn sich jedoch die *artEducation* lediglich auf die Bildkultur beziehen würde, wäre sie unvollständig: In der entstehenden neuen Kunstpädagogik sollte die zeitgenössische Kunst (oder Mikronarrative) mindestens die Hälfte von dem ausmachen, was in den Klassenzimmern, Museen oder Krankenhäusern erarbeitet wird. Wenn Lehrer/-innen sich nun aber trauen, Kunst ins Klassenzimmer zu bringen, sind trotz alledem – das konnte ich in allen Ländern erleben, die ich besuchte – die Künstler/-innen und ausgewählten Arbeiten in den seltensten Fällen als zeitgenössisch zu bezeichnen: Rubens oder Picasso sind noch immer die am häufigsten präsentierten Künstler, obwohl doch auf wunderbare visuelle Darstellungen zurückgegriffen werden könnte, die genau jetzt in unserer Gegenwart entstehen. Sie werden jedoch nicht in den Unterricht einbezogen, was an einer fehlenden Kenntnis

unserer Gesellschaft über zeitgenössische Kunst liegen mag, am Unverständnis ihr gegenüber und in vielen Fällen sogar an einer absoluten Geringschätzung.

In der *artEducation* soll auf zeitgenössische Künstler/-innen auf die gleiche Weise einbezogen werden, wie wir Werbung verwenden, die sich in Echtzeit ereignet (etwa die Werbekampagne, die in der ganzen Stadt und in jeder Werbepause zu sehen ist). Denn Sprachen und Techniken der zeitgenössischen Künstler/-innen passen exakt zur Ästhetik und Vorstellungswelt der Schüler/-innen – auch wenn es vielen schwerfällt, dies zu akzeptieren. Es geht um eine Schüler/-innenschaft, die durch Videoclips lernt und mit Leichtigkeit einen Zugang zur Videokunst findet; um Schüler/-innen, die sich von komplexer und technologischer Kunst begeistern lassen, wie beispielsweise von *Crown Fountain*<sup>[8]</sup>, die Jaume Plensa für Chicago schuf (in welcher zwei sich gegenüberstehende Projektionen menschlicher Gesichter als wasserspritzende Springbrunnen wetteifern). Genauso begreifen diese Schüler/-innen sofort die Botschaft von *Dignatario*, einer Skulptur von Nadín Ospina, die Bart Simpson in Form einer präkolumbianischen Terrakottafigur darstellt.

Es ist kaum zu glauben, aber die zeitgenössische Bildende Kunst ist ein im Kunstunterricht kaum thematisierter Gegenstand, weder inhaltlich noch als Format. Jedoch sprechen viele Gründe dafür, sie in die Klassenzimmer zu holen, so zum Beispiel ihre potenzierende Wirkung auf das visuelle Wissen in einer Welt voller Bilder. Aktuelle Kunst gehört, wie bereits gezeigt, zu den sogenannten Mikronarrativen; das sind kleine visuelle Manifestationen, kreiert von denen, die NICHT die Macht besitzen und die uns Bürger/-innen dazu anregen, darüber zu reflektieren, was der Rest der Bilder verbirgt. Daraus resultiert eine Art kritische Reflexion, die sich auch mit den Zielen der *artEducation* verbinden lässt. Zeitgenössische Künstler/-innen sind die soziale Realität eingebettet. Somit behandeln sie in ihren Arbeiten Themen, die jetzt von Bedeutung sind: Von Päderastie bis Mutterschaft, von Umweltzerstörung bis zu allen Formen von Terrorismus, von Quantenphysik bis Fußball bieten sie die Möglichkeit, Verbindungen zu jedem möglichen Unterrichtsinhalt zu ziehen – eine ideale Form also, einen inhaltlich neuen Unterrichtsblock zu beginnen. Kurzum, die zeitgenössische Kunst sollte als Inhalt im Schulalltag verankert werden, ohne dadurch die Kunst anderer Epochen verdrängen zu müssen.

Es erscheint leicht, hegemoniale Modelle visueller Darstellungen herzustellen. *Makronarrative* zu reproduzieren, ist dabei wesentlich einfacher, weil sie sehr leicht zugänglich sind: Es handelt sich um Bilder, die von Menschen in Machtpositionen geschaffen wurden (wie Werbung, kommerzielles Kino, viele Informationstafeln und bestimmte Formen von Kunst). *Mikronarrative* zu suchen, ist hingegen komplizierter: Bilder, die von Menschen geschaffen wurden, die nicht in Machtpositionen stehen (dazu zählen Graffiti, Adbusting und die zeitgenössische Kunst, das Kunsthandwerk oder zum Beispiel das, was die Schüler/-innen produzieren etc.). Ich erinnere mich noch mit Schauern an einen Fall, den ich wiederholt in Lehrbüchern für Kunst- und Werkunterricht fand: In diesen Büchern wurde als Beispiel für eine Kreuzkomposition von beinahe allen Autor/-innen die mythische Darstellung *Raub der Sabinerinnen* von Rubens gewählt. Darin sind Frauen zu sehen, die entsetzt vor der ihnen drohenden Gefahr einer Vergewaltigung davonlaufen und versuchen, vor Misshandlung und Folter zu fliehen. Trotz dieser unglaublichen Thematik verwenden Lehrer/-innen die Darstellung – natürlich mit Hilfe des Buchs und gründlich vorbereitet – um die Funktion einer bestimmten Bildkomposition zu veranschaulichen. Findet dieses Kunstwerk auf solche Weise Verwendung als didaktisches Material, so wird den Schüler/-innen nicht nur vermittelt, was eine Kreuzkomposition ist, sondern sie werden in eine Situation versetzt, Zeugen einer kurz darauf stattfindenden Vergewaltigung zu sein. Man vermittelt ihnen sozusagen „dieses Bild ist so perfekt und sein Erschaffer so anerkannt, dass seine Thematik, also der sexuelle Missbrauch einer Gruppe von Frauen, sekundär ist“. So etwas passiert, wenn keine Zeit gegeben wird, über Bilder als Gegenstand in der Pädagogik nachzudenken; wenn man unfähig dazu ist, in die Tiefe zu gehen und nur an den Oberflächen kratzt: Dann werden Lehrer/-innen zu Vermittler/-innen von Ideen oder Gesinnungen, die in vielen Fällen nicht zu den eigenen passen.

Für eine Aktualisierung der Kunstpädagogik eignet sich nicht jedes Bild: Wir müssen anfangen, Bilder in einer angemessenen Weise zu verwenden, d.h. die Auswahl sollte sehr sorgsam und bedacht erfolgen, um so eine gleiche Anzahl an Makro- und Mikronarrativen entstehen zu lassen. Als Fachleute der *artEducation* müssen wir die Bilder, mit denen wir arbeiten, überdenken und unsere Auswahl anhand eines kritischen Kanons neu organisieren. Wir müssen es schaffen, dass in unserem Unterricht sowohl globale als auch lokale Bilder Platz haben, die sowohl von Männern als auch von Frauen gemacht sind, im Okzident sowie in anderen Kulturen. Es geht um Bilder aus Bereichen der Hochkultur (Museen, wissenschaftliche Zeitschriften, renommierte Dokumentarfilme und offizielle Landkarten, etc.) sowie aus der Populärkultur (Musikvideos, Regenbogenpresse, Videospiele etc.) und um Bilder der Vergangenheit und der Gegenwart, die den Schüler/-innen gefallen oder ihr Interesse wecken. Um beispielsweise

biologische Inhalte zu bearbeiten, könnte man die bekannte Zeitschrift *National Geographic* nutzen und um das Konzept der visuellen Makronarrative zu erklären, könnte in Zusammenhang mit dem parodistischen Pendant *Contranatura* (eine weitere Arbeit von Joan Fontcuberta) gearbeitet werden, in der die offensichtlich neutralen Inhalte des Originals auf ironische Weise umgeschrieben werden (vgl. Fontcuberta 2001).

## Von der Kunstpädagogin zum *artEducator*

Um den Abschnitt *Emanzipatorisches Wissen* abzuschließen, muss betont werden, dass wir uns folgendem Prozess in der neuen Rolle als Kunstpädagogen/-innen des 21. Jahrhunderts verweigern sollten: das Ausgestalten und Aufhübschen der Einrichtungen in denen wir arbeiten, wenn unsere Vorgesetzten (vor allem) gegenüber der Elternschaft gut dastehen wollen. Denn das ist genau der Moment, in dem die sonst ignorierte Kunstlehrerin – die, die immer vergessen wird, da im Lehrplan nur harte Fächer wie Mathematik und Physik wichtig sind – aus ihrer Verbannung geholt wird, um eine Wandzeitung zu gestalten, die Bühne zu dekorieren oder eine kleine Ausstellung in den Schulkorridoren zu organisieren. Solche Aufforderungen dürfen wir nicht tolerieren, denn sie degradieren uns zu gelegentlichen Dekorateur(en)/-innen, zu Fachkräften, deren Aufgabe es ist, „schöne Dinge“ für Schulfeste herzustellen.

Im totalen Gegensatz zur traditionellen Figur der Kunstlehrer/-in müssen wir die Figur des *artEducators* erschaffen, ein/-e Intellektuelle/-r, der an der Schnittstelle von Kunst und Pädagogik arbeitet, sodass beide Sphären sich vermischen, bis sich ihre Definitionsgrenzen auflösen. Es geht um Experten/-innen, die die Kunst als pädagogischen Prozess und die Pädagogik als künstlerischen Prozess begreifen (Camnitzer, 2009: 182), um Fachleute, die über ein hybrides Profil verfügen, das die Bipolarität der Berufsstereotype durchbricht; das damit aufhört, Künstler/-innen und Lehrer/-innen zwei verschiedenen Sphären zuzuweisen und oft die Figur des/der Künstlers/-in über die des/der Pädagogen/-in stellt. Die Rede ist von Kunstpädagog(en)/-innen, deren Arbeit unterm Strich intellektuell, politisch und transformativ ist. Und genau sie sind gemeint, wenn die Theoretiker/-innen der critical pedagogy von „intellektuellen, transformativen Lehren“ (Giroux 1988/1991) sprechen. Den intellektuellen Wert der Arbeit eines *artEducators* sichtbar zu machen und das Wissen darüber zu einem Grundpfeiler unseres Handelns werden zu lassen, *that's what comes next*.

## Ein komplexer Prozess

*Der Raum ist weiß, der Boden aus Marmor. Vor den Gemälden sitzen einige Teilnehmer/-innen, die die Hand heben, um auf Fragen der Pädagogin zu antworten. Als diese ihre Einführung abgeschlossen hat, wechseln alle in den Vermittlungsraum des Museums, um „ein Kunstwerk zu erschaffen“. Die Materialien hierzu sind in Boxen geordnet und auf jedem Tisch liegt ein Papier, auf dem die einzelnen Arbeitsschritte beschrieben sind. Nach einer halben Stunde bravem Einhalten der Spielregeln ist „das Kunstwerk“ fertig und alle dürfen ihr ganz persönliches Ergebnis mit nach Hause nehmen, damit der Vater oder die Mutter es dann für die nötige Zeit an der Kühlschranktür ausstellen kann, bis es sich selbst zerstört.*

Es zeigt sich, dass die Realität der traditionellen Kunstpädagogik daraus besteht, dass die meisten von Kunstpädagogen/-innen geplanten Aktivitäten darauf abzielen, etwas zu produzieren und auf Techniken zurückgreifen, die in der Welt der zeitgenössischen Kunst kaum verwendet werden. Tätigkeiten, die schnell gehen und deren Ergebnisse schön anzusehen sind, die in wenigen Minuten einen Abschluss finden und nicht lange zum Trocknen brauchen, sodass die Teilnehmenden sie mit nach Hause nehmen können, ohne lang warten zu müssen.

Diese Arbeitsform vermittelt lediglich eines: Kunstwerke entstehen wie durch Zauberhand, im Kunstunterricht muss man nicht nachdenken, nichts planen, es gibt keine Produktionsphasen. Alles passiert spontan, im Moment und das führt genau dazu, dass die Schüler/-innen wenn sie erwachsen sind, vor zeitgenössischen künstlerischen Arbeiten stehen und sagen: „Das kann ich auch“. Weil niemand ihnen beigebracht hat, wie viel Aufwand, Planung, Konzept, Zeit und Energie hinter einer solchen künstlerischen Arbeit steht, die von außen betrachtet so einfach erscheint.

Deshalb ist der Arbeitsprozess ein zweiter Grundgedanke, den wir für die Kunstpädagogik benötigen. Es sollte deutlich werden, dass jedes Produkt einer Planung bedarf und zwischen Entwurf und Ausstellung meist ein größerer Zeitraum liegt. Denken wir an Filme, Musikstücke oder Romane, so haben in allen drei Fällen deren Autoren/-innen einen langen Prozess durchlaufen, um zu einem Ergebnis zu kommen. Ich glaube – sicher gibt es auch hier Ausnahmen –, dass es keine guten Filme, Symphonien oder Romane gibt, die in einer halben Stunde entstanden sind. Folglich scheint es absolut notwendig zu sein, dass alle Beteiligten an Projekten im Bereich der Bildenden Kunst verstehen, wie wichtig es ist, zu vermitteln, dass sich die Arbeit von Kulturschaffenden in Projekten erstreckt und diese als zeitliche Konstrukte immer aus verschiedenen Phasen bestehen. Weit über die Inhalte hinaus müssen wir eine *artEducation* erreichen, die eine Vorstellung von Arbeitsprozessen respektiert und verbreitet, die mittels eigener Formate und Arbeitsmethoden vermittelt, dass die Arbeit von Künstler/-innen lange dauert und in verschiedene zeitliche Phasen unterteilt ist. Innerhalb dieser Metakategorie, die ich Prozess nenne, werden im Folgenden drei bestimmende Felder näher betrachtet: der Projektunterricht, die zeitgenössische Kunst als Format und die Berücksichtigung der Analyse als Teil des Arbeitsprozesses.

## Projektunterricht

*Am Tag der Vernissage (14. Juni 2013) war das Museum vollkommen überfüllt, so voll, wie es vielleicht noch bei keiner anderen Vernissage gewesen war. Viele Familien mit strahlenden Gesichtern drängten sich hier, um der letzten Arbeitsphase des Werks beizuwohnen, an dem zwölf Künstlerkollektive, bestehend unter anderem aus 524 Schüler/-innen und 38 Dozent/-innen der Provinz Navarra, die letzten neun Monate im Zuge des Projekts VACA (Vehiculizando el Arte Contemporáneo como proceso de Aprendizaje, zu deutsch: Nutzung der zeitgenössischen Kunst als Lernprozess) gearbeitet hatten.*

Das Projekt VACA<sup>[9]</sup> ist eines der wenigen Beispiele (neben *Room 13*<sup>[10]</sup> in Großbritannien und *LEVADURA*<sup>[11]</sup> in Madrid) für Projektunterricht im Kontext der Kunstpädagogik (im englischsprachigen Raum als Project Based Learning (PBL) bezeichnet). Die Idee dahinter ist zugleich einfach und komplex: Sie besteht darin, eine Klasse – egal in welchem Bildungsstadium, im Kindergarten, in der Grundschule, der weiterführenden Schule oder an der Universität – in ein Kollektiv zu verwandeln, das gemeinsam im Laufe eines gesamten Schuljahrs ein zeitgenössisches Kunstprojekt entwickelt und dieses sowohl in die verschiedenen Lehrplaninhalte integriert, als auch in einem Format ihrer Wahl verarbeitet. Für die erste Auflage wurden die Arbeitsformate der Kollektive auf drei beschränkt, darunter Videokunst, Installation und Performance. Außerdem wurde festgelegt, dass pro Kollektiv nur ein gemeinsames Stück erarbeitet werden sollte. Jede/-r Dozent/-in schlug zu Beginn des Schuljahrs ein Projekt vor. Wenn die Schüler/-innen es annahmen, dann startete der künstlerische Prozess, das Projekt wurde innerhalb eines Zeitraums von neun Monaten verwirklicht und schließlich mit allem, was dazugehört, in einem angesehenem Kunstzentrum ausgestellt – was dem Projekt eine besondere Bedeutung gab.

Die Arbeitsschritte wurden klar eingegrenzt, sodass jedes Kollektiv und alle Teilnehmenden verstehen konnten, wie wichtig es ist, jeden Schritt zu planen und zeitlich auszuloten. Eine Ideenfindung war zentral für die erste Phase, vor allem um ein Thema von gesellschaftlicher Relevanz zu bestimmen, also letztlich Problemstellungen, die auch zeitgenössische Künstler/-innen beschäftigen. Unter der Fragestellung „Welche Themen bewegen uns?“ wurden viele verschiedene Ideen in den Ring geworfen: Gewalt, Angst, die Unsichtbarkeit einiger gesellschaftlicher Gruppen. Die Schüler/-innen wählten hierbei offensichtlich kritische Themen, was die Überzeugung bestärkt, dass emanzipatorisches Wissen nicht nur Erwachsenen vorbehalten ist. Nach Abschluss der ersten Phase folgte der Entwurf: Hier wurde die Zeichnung zum unverzichtbaren Instrument, um die Themen sichtbar zu machen und die Vorschläge zu konkretisieren. Diese Phase war lang, komplex und voller Versuche, Fehlschläge und Neuanfänge. Sie zeigte die organisch und oft nicht linear verlaufenden Arbeitsprozesse von Künstler(n)/-innen bzw. Kulturproduzent(en)/-innen. Nachdem der Entwurf fertiggestellt war, folgte die Produktionsphase: Schreiner/-innen, Grafiker/-innen, Maskenbildner/-innen, jede Produktionsphase benötigte spezifische Fachleute, die in einigen Fällen an die Schule eingeladen wurden, um ihre Arbeit vorzustellen. Von der Phase der Konzeption und Produktion in der Werkstatt wurde das Ganze dann in den Ausstellungs- oder Bühnenraum verlagert und aufgebaut. Daraufhin begann eine intensive Presse- und Öffentlichkeitsarbeitsphase, ohne die niemals so viele fröhliche Familien ins Museum gefunden hätten.

VACA ist ein Beispiel dafür, wie wichtig es ist, das Ergebnis für eine Weile aus den Augen zu verlieren, sowohl für den Stellenw-

ert des Prozesses als auch für die Arbeit im Kollektiv zu kämpfen und die romantische Vorstellung vom einzelnen Genie/ Genius zu widerlegen, die im kollektiven Gedächtnis immer noch vorherrscht und die zu den großen Schwachstellen der traditionellen Kunstpädagogik gehört. In der *artEducation* wird die Figur der Künstler/-in als Kulturschaffende/-r verstanden, der/die immer im Team arbeitet. So ist sie immer bereits mit der umgebenden sozialen Wirklichkeit verbunden und sitzt nicht isoliert im Elfenbeinturm. Deshalb sind diese Kulturschaffenden eben auch kritische Gestaltende und dazu verpflichtet, eine entsprechende Bildsprache zu verwenden, soziale Ungerechtigkeiten aufzuzeigen und so die Zuschauenden zu Reflexionen anzuregen.

Das eigentliche Ziel der *artEducation* in unserer heutigen schnelllebigen Welt sind Erfahrungen, die Betrachter/-innen vor dem Objekt machen, die auf Intentionen basieren und deren Absicht in Beziehung zu einem gesellschaftlich relevanten Thema stehen. Diese Erfahrungen sind der Realität verpflichtet und entstanden in einem langwierigen Prozess innerhalb verschiedener Phasen. Es geht um eine Arbeit, auf die sich mit Leidenschaft und Disziplin eingelassen wird, die innerhalb einer Gemeinschaft und in Zusammenarbeit entsteht, eben genau mit den Methoden, wie sie Künstler/-innen auch gegenwärtig in Kooperationen mit anderen Akteur(en)/-innen praktizieren. So wird das Wissen der gesamten Gemeinschaft rhizomatisch verbunden, ohne dabei bestimmten Kenntnissen mehr Relevanz zuzusprechen als anderen. Das ist eine Praxis, die mit der realen Arbeitswelt zu tun hat und somit legitimiert ist, zum gegenwärtigen Zeitpunkt in einer renommierten Kulturinstitution gezeigt zu werden.

## Zeitgenössische Kunst als Format

*Fünf Frauen schreien wütend in Megafone: Pedagogías invisibles (Unsichtbare Pädagogik) ist ein Kollektiv, das seit mehreren Jahren im Sinne der artEducation arbeitet. 2012 wurden sie eingeladen, im Zuge der Veranstaltung Apren12 eine Aktion durchzuführen. Die Veranstaltung sollte auffordern, gegenwärtige pädagogische Strukturen in Madrid neu zu gestalten. Das Format, das Pedagogías Invisibles wählte, um die in der pädagogischen Gemeinschaft benötigten Veränderungen sichtbar werden zu lassen, bestand aus einer Fiktion zum Mitmachen, genannt Consejo de Ministras (Ministerinnenrat). Die Aktion setzte sich aus zwei Teilen zusammen: Im ersten Teil verkündeten mehrere Mitglieder des Kollektivs über Mikrofone den Beginn der Versammlung von Ministerinnen eines imaginären Landes mit nur einem einzigen kompetenten gesetzgebenden Organ, dem Bildungsministerium, das 25 völlig revolutionäre Dekrete erlassen werde. Nach diesem fulminanten Beginn teilten die Mitglieder des Kollektivs weiße Pappteller an die Anwesenden aus und luden sie dazu ein, ihre eigenen Dekrete aufzuschreiben, welche dann später als Teil einer riesigen Wand aufgehängt und somit sichtbar gemacht wurden ...*

Der Prozess, die Methodik und das Format: drei unterschiedliche Konzepte, die zugleich verbinden und trennen. In der *artEducation* – und darin zeigt sich deutlich der Unterschied zur alten Kunstpädagogik der Vergangenheit – wird zeitgenössische Kunst nicht nur als emanzipatorischer Inhalt verstanden, wie im vorangegangenen Abschnitt gefordert, sondern als Format, als Methodik und als Arbeitsweise, bei der die Form der Übertragung nicht getrennt von ihrem Inhalt zu denken ist.

Es ist absurd, Schüler/-innen über die wichtigsten Performancekünstler/-innen in Form von traditionellem Frontalunterricht zu unterrichten, wenn doch eine pädagogische Aktion genauso gut als Performance verstanden werden kann. Akzeptiert man, dass jegliches pädagogisches Konstrukt einen Aufführungscharakter hat, so lässt sich sagen, dass in der *artEducation* die von den *artEducators* für ihren Unterricht gewählten Darstellungsstrukturen die gleichen sind, die Künstler/-innen für den Inhalt ihrer Performances verwenden.

Wäre es sinnvoll gewesen, über Veränderungen im Bildungswesen innerhalb eines so obsoleten Vermittlungsformats wie dem des Frontalunterrichts nachzudenken? Die *artEducation* fordert, dem Inhalt die gleiche Bedeutung zu geben wie der Vermittlungsform, und zwar einem ausgewogenen, wohl durchdachten Inhalt, der den/die Lehrer/-in auf die Stufe einer Kurator/-in hebt. Und demzufolge – das hängt damit zusammen, dass wir im Bereich der Bildenden Künste arbeiten – kann diese Struktur keine andere sein, als jene, die auch Künstler/-innen nutzen. Das heißt also: Partizipatorische Installationen, Aktionen, Performances, Videos, Relationale Ästhetik etc., statt des Frontalunterrichts oder des Werkstattunterrichts des 19. Jahrhunderts.

Die Verwendung der zeitgenössischen Kunst als Format erweist sich als wichtig für einen Bildungsprozess, gerade in einem Moment der Geschichte, in dem, wie bereits gezeigt, die traditionsgebundene Pädagogik in eine neue Richtung navigiert, mit der Lernen nicht mehr langweilig sein muss und auch der Kunstunterricht spannend sein kann. Um den Bann der traditionellen Kunstpäd-

agogik zu brechen, muss all das zurückerobert werden, was der zeitgenössischen Kunst innewohnt und was ihr die Pädagogik genommen hat.

## Das Zerlegen der Bildwelten, die uns umgeben, befindet sich auf einer Ebene mit den Produktionsprozessen

*Ko-nichi wART entstand durch die Zusammenarbeit der Grundschule Las Naciones mit dem Zentrum für zeitgenössische Kultur Matadero Madrid. Im Zuge des Projekts hat Yuta Nakajima (ein japanischer Künstler, der als Artist in Residence an der letzten Ausgabe von El Ranchito teilgenommen hat, vgl.: <http://nakajimayuta.net>) zwei Workshops mit Erstklässler/-innen aus eben dieser Grundschule durchgeführt. Yutas Werk ist sehr speziell, da er in die Mehrzahl seiner Arbeiten Kinder miteinbezieht, die an komplexen Aktivitäten als aktiv Gestaltende teilnehmen, indem sie beispielsweise in einem Kühlraum Figuren aus nassen Handtüchern formen. Fast all seine Arbeiten könnten der Richtung einer kindgerechten Relationalen Ästhetik zugeordnet werden und sind damit ein treffendes Beispiel für das Konzept der artEducation. Für das Projekt El Ranchito konzipierte Yuta eine Arbeit, die sich in zwei Sessions unterteilte. In der ersten Phase besuchte er die Grundschule und gab Einblicke in die visuelle Dekonstruktion zwischen japanischer und spanischer Kultur innerhalb einer lecture (performance), die er bereits zuvor umgekehrt in spanischer Sprache in Japan gehalten hatte. Diese war in vier Phasen unterteilt und führte vom Konkreten zum Abstrakten: ein japanisches Mädchen zeichnen (im Workshop in Japan lautete die Aufgabe, ein spanisches Mädchen zu zeichnen), dann ein japanisches Getränk, ein japanisches Monster (Monstruo japonés) und zum Schluss eine Lüge. Yuta hatte große Papierbögen mitgebracht und teilte sie jeweils in acht Teile, indem er sie einfach faltete. Darauf visualisierten die Teilnehmenden ihre Lösungen. Die interessantesten entstanden bei der Problemstellung, eine Lüge zu malen. Denn das setzt voraus, zu wissen, was „Lügen“ bedeutet bzw. selbst schon einmal gelogen zu haben. Und lügen, um zu malen ist eine komplexe kognitive Aufgabe: „Heute habe ich eine Nacktschnecke gefrühstückt“, „Ich habe mir ein neues iPad gekauft“ oder „Ich bin alt“ lauteten einige der Lügen, die später gemalt wurden.*

*Für den zweiten Workshop kamen die Erstklässler/-innen an Yuta Nakajimas Arbeitsplatz in Matadero Madrid. Alle waren in rot gekleidet. Diese absurd erscheinende Normierung hatte Yuta sich ausgedacht, um die Teilnehmenden dazu anzuregen, sich darüber Gedanken zu machen, wer warum eigentlich Regeln und Normen aufstellt. Allein die Erfahrung, dass alle rot gekleidet waren, erwies sich als sehr wirksam. Diese Wirkung verstärkte sich dann um ein Vielfaches, als die Kinder in El Ranchito ankamen und sich auf den Boden setzten, der mit verspiegelten Papierrechtecken ausgelegt war: Die sich spiegelnden Körper gaben der Situation einen ganz eigenen, neuen Sinn, als die Kinder auf der Papieroberfläche mit ihnen Formen bildeten und sich durch die Struktur eine Art Teppich bildete. Da diese Session durch Fotos festgehalten wurde, ergab sich für Yuta die Möglichkeit, diese zu einem Video zu schneiden und so einen Teil des Prozesses sichtbar zu machen.*

Während die traditionelle Kunstpädagogik den Schwerpunkt darauf legt, etwas zu produzieren, das sich mit nach Hause nehmen und temporär an der Kühlschranktür ausstellen lässt, hat in der *artEducation* der Prozess der Analyse von Bildern, die uns umgeben, die gleiche Relevanz wie der Produktionsprozess. Damit unterstellen wir, dass der Akt des Analysierens ein Akt kultureller Produktion ist, wie es der spanische Künstler Joan Fontcuberta formuliert:

*„Der wahrhaftigste und kohärenteste schöpferische Akt unserer Zeit besteht nicht darin, neue Bilder zu schaffen, sondern den bereits bestehenden einen Sinn zu geben.“<sup>[12]</sup> (Cannitzer 2010)*

In der *artEducation* muss mindestens die Hälfte aller Aktivitäten daraus bestehen, zu analysieren, denn die Analyse, das Zerlegen und die Reflexion sind genau so relevant wie der Produktionsprozess. Mehr noch: Solche Analyseprozesse sollten zur Normalität und Gewohnheit werden, beispielsweise so wie meine Töchter Filme, die sie gesehen haben, nacherzählen und dabei abschätzen, wie viele Mädchen mitspielten und ob sie Haupt- oder Nebenrollen hatten.

Die *artEducation* versteht Dekonstruktion im Sinne Derridas. Es kommt ihr auf das Entdecken der Geschichten an, die in visuellen Produkten versteckt sind, seien dies nun Makro-, Mikronarrative oder die Graustufen dazwischen; Vertiefen, Perspek-

tivwechsel, erneutes Betrachten, Suchen. All das sollte auf professionelle Weise unterrichtet werden, obwohl uns vielleicht unsere innere Stimme sagt, dass einige soziale Gruppen (wie z.B. Kinder) noch ungeübt darin sind/sein könnten, etwas derartiges zu bewältigen.

## Kreativer Remix

Das emanzipatorische Wissen und der Prozess kommen nicht ohne Kreativität aus, diese wird jedoch zeitgemäß als Remix verstanden. Eine traditionelle Kunstpädagogik strebt nach einer falschen Kreativität, denn – seien wir ehrlich – in vielen der Aktivitäten des Kunstunterrichts sehen alle Ergebnisse am Ende gleich aus. Alles ist darin von vornherein derart festgesetzt: Dass eine Tätigkeit einen gewissen Zeitraum abdeckt und sich auf eine Technik konzentriert, statt nach der Bedeutung zu fragen oder ein kritisches visuelles Wahrnehmen anzuregen. Anstatt von einer Projektidee auszugehen und mit dem Prozess der Ideenfindung zu beginnen, wird in vielen Fällen genau gegensätzlich gearbeitet: Es wird eine bestimmte Technik gewählt, der dann ein Thema übergeordnet wird. Das führt viel zu oft dazu, dass wir etwa reihenweise *Mäuse*, die aus Joghurtbechern gebaut wurden und alle gleich aussehen, vorfinden. Solche Ergebnisse zeigen dass Kreativität nicht Teil des vorangegangenen pädagogischen Akts gewesen sein kann.

### Remix als Grundlage: der *artEducator* als DJ

Wenn man im Kontext von Kunstpädagogik von Kreativität spricht, bezieht sich das immer auf die Kreativität von Schüler/-innen. Darauf, wie wichtig es ist, diese Fähigkeit gerade auf dem Gebiet der Bildenden Künste zu entwickeln und diese ausgehend von der Lebenswirklichkeit zu fördern. Denn im späteren Berufsleben wird eine sogenannte Kreativität in allen Arbeitsbereichen – nicht nur in den künstlerischen – als Grundkompetenz betrachtet/. Die *artEducation* allerdings versteht Kreativität zunächst als eine Kompetenz des/der Lehrer(s)/-in, der/die sich selbst als Kulturschaffende/-r versteht.

Wenn wir uns selbst als Gestalter/-innen verstehen, so erkennen wir auch, dass Kreativität die wichtigste Kompetenz eines *artEducators* ist: Wir müssen aufhören, nur dann von Kreativität zu sprechen, wenn wir über Schüler/-innen, über Künstler/-innen oder mit Presseleuten sprechen. KREATIVITÄT IST EINE NOTWENDIGE KOMPETENZ FÜR DIE PÄDAGOGIK (und für jede andere Arbeit auch, aber für unsere ganz besonders). Im 21. Jahrhundert, in dem alles Wissen im Netz zu finden ist, verändert sich unsere Rolle als Lehrende vom Distribuieren des Wissens hin zum Generieren: Unsere Aufgabe besteht darin, Impulse auf halbem Weg zwischen Vergnügen und Abgrund zu geben, damit sich Schüler/-innen für bestimmte Themen begeistern und sie erforschen wollen. Die Vorstellung, uns in Produzent/-innen von Impulsen zu verwandeln, zwingt uns zum kreativen Umgang mit der Gegenwart, denn die größte Herausforderung, der wir uns stellen müssen, wird die Gestaltung von Unterrichtsinhalten sein, die mit Videospielen, Fernseh-Serien und der Wii mithalten können.

Heute zeigt sich jedoch, dass sich das Gestalten-Wollen im 21. Jahrhundert sehr von dem des 19. Jahrhunderts unterscheidet. In einer übertechnologisierten Welt, in der sich das Bild von Experten vollständig gewandelt hat, wird das Ausüben schöpferischer Tätigkeiten anders verstanden als früher und ähnelt eher dem, was Nicolas Bourriaud zu Beginn des neuen Jahrtausends über den bildenden Künstler sagt:

*„Es geht [dem/der heutigen Künstler/-in, Einfügung M.A.] nicht mehr darum, aus einem Rohmaterial Formen zu erschaffen, sondern darum, mit Objekten zu arbeiten, die tatsächlich auf dem kulturellen Markt zirkulieren [...]. Die Begriffe Ursprünglichkeit (der Ursprung von etwas sein) und auch Schöpfung (aus dem Nichts) lösen sich so langsam in dieser neuen Kulturlandschaft auf, die von den Zwillingfiguren DJ und Programmierer bestimmt wird, deren beider Aufgabe es ist, Kulturgüter auszuwählen und diese in neue Kontexte zu stellen.“<sup>[13]</sup> (Bourriaud 2002b / 2010: 13)*

Bourriaud ist einer der interessantesten Theoretiker, der sich in Bezug auf die Rolle des Künstlers in der Gegenwart finden lässt. Aktuell und kritisch können seine beiden Bücher *Relational Aesthetics* (1998/ 2002a) und *Postproduction* (2002b) als Essays über zeitgenössische Kunst und eben auch als der Pädagogik eng zugewandt verstanden werden. Laut Bourriaud erhält der Begriff *Au-*

tor (ob nun Musiker/-innen, Köche/-innen oder Lehrer/-innen) im 21. Jahrhundert eine neue Bedeutung: Denn wir gestalten nun ausgehend von Ideen anderer. Die französischen Philosophen Gilles Deleuze und Félix Guattari (1972/ 2008) vertreten mit der Idee, dass sich Wissen rhizomartig produziert, die Meinung, dass kopieren immer auch (re)produzieren ist, etwa so wie ein DJ, der beim Auflegen einen persönlichen Diskurs entstehen lässt, indem er die Musik anderer auf bestimmte Weise neu abmischt. In *Postproduction* vertritt Bourriaud die Theorie des/der Künstler(s)/-in als DJ, ein Gestalter, der mit bereits *Gestaltetem* arbeitet, denn „all diese künstlerischen Praktiken [...] haben gemeinsam, dass sie auf bereits vorhandene Formen zurückgreifen. Sie zeugen vom Willen, Kunstwerke in ein Netz von Zeichen und Bedeutungen einzufügen, anstatt sie als autonom und original anzusehen“<sup>[14]</sup>. (Bourriaud 2002b: 18 ff.) Aus diesen Zeilen lassen sich deutlich Parallelen zur Pädagogik herauslesen; man muss nur den Begriff *Kunst* durch *Lehrplan* ersetzen, damit sich ein Sinn ergibt:

„All diese [pädagogischen Praktiken] [...] haben gemeinsam, dass sie auf bereits vorhandene Formen zurückgreifen. Sie zeugen vom Willen, [Lehrpläne] in ein Netz von Zeichen und Bedeutungen einzufügen, anstatt sie als autonom und original anzusehen.“  
(Bourriaud 2002b: 16, Einfügungen M.A.)

Bourriaud stellt klar, dass es in der heutigen Zeit undenkbar ist, etwas aus dem Nichts zu erschaffen. Das steht in direktem Bezug zum Rhizomgedanken. Wenn wir etwas gestalten, so steht am Anfang immer ein vorangegangener *input*, durch den wir etwas (wieder)verknüpfen; dadurch verliert ein authentisches und ursprüngliches Werk seinen Sinn. Vielleicht könnte *reprogrammieren* ein neues Verb sein, das auf zeitgenössische Künstler/-innen angewendet werden kann. Schaut man allerdings genauer hin, dann stellt sich heraus, dass Lehrer/-innen eine solche Arbeit seit jeher ausüben, denn die Inhalte, mit dem sie arbeiten ist in seltenen Fällen eigenen Ursprungs. Daher muss die Arbeit der Pädagog/-innen des 21. Jahrhunderts der eines DJs gleichen und müssen sich die Pädagog/-innen sich als *Remixer* verstehen und deutlich machen, dass *Remixen* gestalten und nicht kopieren bedeutet.

## Die *artEducation* ist eine hybride Disziplin

Während die traditionelle Kunstpädagogik eine Disziplin ist, die vor allem Nabelschau betreibt, sich also überwiegend mit sich selbst beschäftigt, ist ein Grundbedürfnis der *artEducation*, sich mit anderen Disziplinen zu vermischen. Dabei geht es nicht mehr so sehr um Kenntnisse aus der Welt der Bildenden Kunst oder der Pädagogik, sondern um die aus anderen Bereichen wie beispielsweise der Soziologie, Philosophie, der Queer theory oder des kolumbianischen Magischen Realismus<sup>[15]</sup>. Das Konzept des kreativen Remix weitet sich definitionsgemäß auf all das aus, was a priori nicht dazugehört. Genau an dieser Schnittstelle des Nicht-Zugehörigen, an der transformatorisches Wissen entsteht, verschwindet die Simulation und das wesentliche Lernen beginnt.

Die Fachleute der Kunstpädagogik müssen aufhören, ausschließlich kunstpädagogische Texte zu lesen und anfangen, sich mit Konzepten anderer Herkunft, Disziplinen oder Bezugswissenschaften auseinanderzusetzen (und für ihre Erfahrung als Lehrende zu nutzen). Elizabeth Ellsworth (2005) beispielsweise verwendet für die Pädagogik den Begriff *Direktionalität* (im Englischen: to address) und zeigt, dass die von uns Lehrenden gestalteten Curricula geprägt sind von unserer eigenen Absichten, (verstanden als eine Gesamtheit unsichtbarer Elemente, die festlegen, wie ideale Schüler/-innen auszusehen haben – und wie nicht – und warum einige auf der Strecke bleiben, da sie sich durch ihre Art zu lernen vom Rest unterscheiden). Beispielsweise ermöglicht mir die Lektüre von *El beso de Judas* – ein Text, in dem Joan Fontcuberta darüber reflektiert, ob es sich bei der Fotografie nicht eher um eine Strategie der Fälschung handelt und weniger um eine Strategie der Wahrheit – diese Gedanken auch auf die Bildung zu übertragen. Der/die Lehrer/-in könnte demnach als Betrüger/-in, als Märchenerzähler/-in verstanden werden, als jemand, der sich Geschichten ausdenkt. Denn Objektivität existiert nicht, weder in der Wissenschaft, noch in der Kunst, der Politik, im Journalismus und schon gar nicht in der Pädagogik.

Als Bürger/-innen müssen wir den visuellen Produkten, die uns umgeben misstrauen, als Lehrer/-innen und Schüler/-innen jedoch müssen wir auch dem Lehrplan misstrauen und die Unterrichtsstunden an denen wir teilnehmen, auf ihre Glaubwürdigkeit hin prüfen. So wie es auch Fontcuberta in *El beso de Judas: fotografía y verdad* formuliert: „Oftmals sind sich sogar die Betrüger selbst des Betrügens nicht bewusst; oftmals wird aus bestem Willen betrogen und zwar in zahlreichen Lebensbereichen: in der Familie, in der Schule [Hervorhebung M.A.], in der Kirche, bei der Arbeit, in der Gewerkschaft und in den Medien [...] Weil Betrügen bedeutet, für andere Menschen zu entscheiden und vielfältige vorhandene Möglichkeiten zu verheimlichen“<sup>[16]</sup> (Fontcuber-

ta 2009: 138).

Es ist notwendig, über den eigenen Tellerrand hinauszuschauen und alle neuen Entdeckungen oder Bezüge zu nutzen, seien sie aus dem Bereich der Architektur, des Designs, des Tanzes oder der Neurologie. Das ist eine notwendige Strategie, um eine wirklich zeitgemäße Kunstpädagogik zu entwickeln.

## Die Forschung

Abschließend möchte ich noch auf die Forschung eingehen, ein Diskurs, der in der traditionellen Kunstpädagogik durch vollkommene Abwesenheit glänzt. Sie ist für zeitgenössische *artEducators* jedoch unabdingbar, da sie Professionelle mit fachlichen oder transdisziplinären Expertisen sind, die ihre Praxis auf Reflexion begründen und in ihrer tagtäglichen Arbeit Strategien anwenden, um einen Vorrat an Methoden zu schaffen, an denen das Infragestellen geübt werden kann.

Um Kohärenz zu meinen Anregungen herzustellen, ordne ich die von mir vorgeschlagene Richtung den Methoden der qualitativen Forschung zu. Dieser Ansatz geht aus den Überlegungen hervor, die sich Mitte des 20. Jahrhunderts entwickelten und zu dem Schluss führten, dass quantitative Daten nicht alles sein können, worauf sich die Sozialwissenschaft stützen kann. Viele Intellektuelle kritisierten aus einer postmodernen Perspektive den Positivismus und die Methode allgemein, was zum Entstehen neuer Vorschläge für die sozialwissenschaftliche Forschung und zu einer Kehrtwende des Systems führte: mit dem Postmodernismus (Ristock und Pennell 1996), dem Poststrukturalismus, dem Konstruktivismus, der Dekonstruktion, der Kritischen Theorien, der Diskursanalyse (Martínez 2006), der Feministischen Wissenschaftstheorie (Reinharz /Davidman 1992) und auf besondere Weise mit der auf Kunst basierenden narrativen Forschung, innerhalb welcher Valerie Janesick (2011) als bekannteste Vertreterin zu nennen ist, die unser Verständnis von Forschung am besten repräsentiert.

Die *artEducation* ermöglicht es uns, zu Künstler/-innen, Vermittler/-innen und definitiv auch zu Forscher/-innen, wie Indiana Jones' der Postmoderne zu werden, und uns auf riskante Reisen Gebiete und Landschaften zu begeben, die noch nie zuvor betreten wurden.

\*\*\*

Ohne Wissen, Fortschritt und vor allem ohne einen Remix würde die Kunstpädagogik weiterhin eine Quelle des gesellschaftlichen Rückschritts und des Festhaltens an der Vergangenheit bleiben. Wir müssen in Richtung eines Wandels arbeiten, bei dem die Kunst und die Pädagogik als ein und dasselbe verstanden werden und bei dem alle Künstler/-innen sich selbst als Pädagogen/-innen und alle Pädagogen/-innen sich selbst als Künstler/-innen verstehen. Die Kreativität als Schlüsselkompetenz der Lehrer/-innen und die Pädagogik als Schlüsselkompetenz der Künstler/-innen verbindet die beiden Figuren, die in unserer Vorstellung als Gegenstücke auftauchen, obwohl sie das nicht sind – wie wir es schon so oft argumentiert haben. Nur indem wir die Pädagogik als etwas der Kunst Innewohnendes verstehen und die Kunst als etwas der Pädagogik Innewohnendes, werden wir es schaffen, zeitgemäße Prozesse in der Kunstpädagogik anzustoßen und dadurch die Welt zu einem besseren Ort für uns alle werden zu lassen.

*Aus dem Spanischen übersetzt von Dana Ersig, Robert Hausmann und Gila Kolb.*

## Literatur

Maria Acaso (2009): *La educación artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual*. Madrid: Catarata

María Acaso (2013): *rEDUvolucion. Hacer la revolución en la educación*. Barcelona: Ediciones Paidós

Zygmunt Bauman (2000): *Liquid Modernity*. Cambridge: Polity

Zygmunt Bauman (2005): *Los retos de la educación en la modernidad líquida*. Barcelona: Gedisa

Nicolas Bourriaud (2002b): *Postproduction. Culture as Screenplay: How art reprograms the world*. New York: Lukas & Sternberg

Nicolas Bourriaud (1998/ 2002a) *Relational Aesthetics*. Paris: Presses du réel

Luis Camnitzer, Gabriel Pérez- Barreiro (2009). *Educación para el arte, arte para la educación*. Porto Alegre. Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. Online einsehbar unter: [http://www.fundacaobienal.art.br/novo/arquivos/publicacao/pdf/Livro\\_Arte\\_Educacao.pdf](http://www.fundacaobienal.art.br/novo/arquivos/publicacao/pdf/Livro_Arte_Educacao.pdf)

Luis Camnitzer, zitiert von Roberta Bosco im Artikel: *Relatos de la era de los espejos*. El País, 30.10.2010 Online einsehbar unter: [http://elpais.com/diario/2010/10/30/babelia/1288397534\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2010/10/30/babelia/1288397534_850215.html) [25.10.2015]

Deleuze/Guattari (1972/ 2008): *El anti-Edipo: capitalismo y esquizofrenia*, (1972), Valencia, Pretextos

John Dewey (1934/ 2008): *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós

Paul Duncum (2006): *Visual Culture in the Art Class. Case Studies*. RESTON: NAEA

Eilizabeth Ellsworth (1997/ 2005): *Posiciones en la enseñanza. Diferencia, Pedagogía y el poder de la direccionalidad*. Madrid: Akal

Joan Fontcuberta (2001): *Contranatura*. Alicante, Spain: Museo de la Universidad de Alicante.

Joan Fontcuberta (2009): *El beso de Judas. Fotografía y verdad*, Barcelona, Gustavo Gili

Kerry Freedman (2003/ 2006): *Enseñar cultura visual*. Barcelona: Octaedro

Henry Giroux (1988/1990): *Los profesores como intelectuales: hacia una pedagogía crítica del aprendizaje*. Barcelona: Paidós

Valerie Janesick (2011): *Stretching: exercises for qualitative researchers*. London: SAGE

Alan Kaprow (1971/ 2007): *La educación del des-artista*. Madrid: Árdora

Miguel Martínez (2006). *La investigación cualitativa, síntesis conceptual*. Revista IPSII 1, vol. 9. 123-146.

Shulamit Reinharz, Lynn Davidman (1992): *Feminist methods in social research*. New York: Oxford University Press

Janice L. Ristock, Jean Pennell (1996): *Community research as empowerment: feminist links, postmodern interruptions*. New York: Oxford University Press

## Endnoten

[1] Originalzitat: „En algún momento desafortunado de la historia, algún filisteo o algún grupo de filisteos que ocupaba una posición de poder, decidió aislar el arte de la educación y degradarlo, de la meta-disciplina del conocimiento que había sido a la disciplina y artesanía que es hoy.“ Luis Camnitzer: Introducción. In: Luis Camnitzer, Gabriel Pérez- Barreiro (2009). Educación para el arte, arte para la educación. Porto Alegre. Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul.

[2] <http://www.mataderomadrid.org> [25.10.2015]

[3] Vgl.: Maria Acaso: La educación artística no son las manualidades. Nuevas practicas en la enseñanza de las artes y la cultura visual. (Deutsch: Die Kunstpädagogik ist das Handarbeiten. Neue Unterrichtspraktiken für den Kunst- und Bildunterricht. Übersetzung: GK.) Im Buch argumentiert M.A. für den Einbezug von kognitiven Prozessen in die von ihr als produktionsorientiert dargestellte Kunstpädagogik. Um dies im deutschen Diskurs abbilden zu können, ließe sich von Handarbeiten/Werken oder Kunsterziehung sprechen.

[4] Anmerkung der Übersetzerin: ArtEducación ist ein Wortspiel. „arte“ und „educación“ würden jeweils mit einem e geschrieben werden, das sie sich hier nun groß geschrieben teilen: > ArtEducation. Zugleich wird „e“ im Spanischen für „und“ verwendet, wenn das folgende Wort mit einem „i“ oder „hi“ beginnt. Es ist das Zusammendenken der beiden Felder gemeint; korrekt wäre: La educación del arte.

[5] <http://nubol.tumblr.com> [25.10.2015]

[6] <http://www.claremi.net> [25.10.2015]

[7] <http://cargocollective.com/claremi/Altas> [25.10.2015]

[8] Eine Dokumentation der Arbeit gibt es hier zu sehen: <https://www.youtube.com/watch?v=NziRaGxI8Ow> [25.10.2015]

[9] <http://www.centrohuarte.es/actualidad/las-aulas-transformadas-en-colectivos-artisticos-con-el-proyecto-vaca/> [25.10.2015]

[10] <http://room13international.org> [25.10.2015]

[11] <https://levaduramadrid.wordpress.com> [25.10.2015]

[12] „El acto de creación más genuino y coherente en nuestros días no consiste en producir nuevas imágenes, sino en asignar sentido a las existentes“ – Deutsche Übersetzung: Dana Ersig. Zitiert nach einem Artikel in El País am 30.10.2010 (Roberta Bosco) [http://elpais.com/diario/2010/10/30/babelia/1288397534\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2010/10/30/babelia/1288397534_850215.html) [25.10.2015]

[13] Originalzitat: „[For present artists, M.A.] It is no longer a matter of elaborating a form on the basis of a raw material but working with objects that are already in circulation on the cultural market [...]. Notions of originality (being at the origin of) and even of creation (making something from nothing) are slowly blurred in this new cultural landscape marked by the twin figures of the DJ and the programmer, both of whom have the task of selecting cultural objects and inserting them into new contexts.“ – Deutsche Übersetzung: Dana Ersig. In: Nicolas Bourriaud, (2002/ 2nd edition 2010): Postproduction. Culture as Screenplay. How Art Reprograms the World. New York: Lukas & Sternberg, S.13.

[14] Originalzitat: „[a]ll these artistic practices [...] have in common the recourse to already produced forms. They testify to a willingness to inscribe the work of art within a network of signs and significations, instead of considering it an autonomous or

original form.“ – Deutsche Übersetzung: Dana Ersig. In: Nicolas Bourriaud, *Postproduction* (2002), New York: Lukas & Sternberg, S. 16

[15] Dessen bekanntester Vertreter Gabriel García Márquez war.

[16] Originalzitat: „A menudo incluso los estafadores no son ni mucho menos conscientes de serlo; a menudo se estafa con la más beatífica voluntad en numerosos ámbitos por los que discurre nuestra vida: en la familia, *en el colegio*, en la iglesia, en el trabajo, en el sindicato, en los media... Porque estafar significa decidir por los demás, esconder la diversidad de opciones de que se dispone.“ – Deutsche Übersetzung: Dana Ersig. In: Joan Fontcuberta Villà (2009): *El beso de Judas. Fotografía y verdad*, Barcelona, Gustavo Gili.

Online einsehbar unter: [http://www.pucrs.br/famecos/professores/sempe/Joan\\_Fontcuberta.pdf](http://www.pucrs.br/famecos/professores/sempe/Joan_Fontcuberta.pdf) [25.10.2015]