

D I N G W E L T

NETZKUNSTPROJEKT MIT EINER TAUSCHBÖRSE FÜR DINGE MIT GESCHICHTE Installation: Web-Dokumentation, 12 Digitaldrucke, 2003-2004

PROJEKTBE SCHREIBUNG

DINGWELT ist ein Netzkunstprojekt mit einer Tauschaktion in Form einer Tauschbörse im Internet. Während der Tauschaktion von einem Jahr Laufzeit (15.09.2003 - 15.09.2004) haben wir persönliche, gebrauchte Dinge mit Geschichte gesammelt und dafür Kunstdrucke mit Wertpapier mit jedem Teilnehmer getauscht.

Das Projekt behandelt Fragen in einer Diskussion über die Bewertung von Kunst und Dingen, Beziehungen zu gebrauchten Dingen, das Verschwinden der Dinge und dem Vertrauen und Anvertrauen in Internetumgebungen. Es entwirft eine Umgebung, die theoretisch herausfordernd aber auch mit Spaß wahrgenommen werden kann.

Das DINGWELT-Projekt ist nun eine hybride Netzkunst-Installation, die sowohl im hypermedialen Raum als auch im physikalischen Raum verortet ist. In der Installation werden der vollständige Katalog der Digitaldrucke (12 Collagen/ 12 Geschichten), die zum Tausch angeboten worden sind, zusammen mit der Online-Dokumentation präsentiert. Diese Inszenierung zeigt die digitalen Arbeiten als real anmutende Objekte in der Draufsicht auf Podesten in der Anordnung des DINGWELT-Streifen-Logos und betont so die Erfahrung beider Räume.

DER TAUSCHPROZESS

Über einen Online-Bildkatalog wurden 12 Repräsentationen gebrauchter, persönlicher Dinge mit Geschichte zum Tausch angeboten. Diese zeigen Bilder von Dingen als eigenständige Photo-Kunstprodukte. Nutzer konnten diese Bildgegenstände auswählen und dafür eigene gebrauchte Dinge zum Tausch per (Päckchen-) Post einsenden. Grundsätzlich wurde gegen alles getauscht, nur musste eine kurze, handgeschriebene Geschichte zum Tauschding eingesandt werden. Dafür haben sie dann das Bild aus dem Katalog als signierten, laminierten Digitaldruck mit einem Wertpapier per Brief retour erhalten.

Die eingetauschten Dinge wurden katalogisiert und online in dem DINGWELT Portal mit Bild und Geschichte publiziert. Mit dem Tausch wurden die Kunstdrucke mit Dingen zum Wert-Gegenstand und zur symbolischen Repräsentationen der "Dingwelt". Die Geschichte mit Angaben zum Tauschprozess (Ausgabennummer/ Datum/ Signatur) auf der Rückseite der laminierten Drucke bildete das Wertpapier für das jeweilige Ding.

DIE 12 DIGITALDRUCKE

GLIEDERARMBAND * ungeschätzt / THAI-TÄSCHCHEN * eye catcher / ARBEITSANZUG * Contship Asia / SINCLAIR ZX-81 * aufgemotzt / SPARDOSE MAUS * Hüterin des Kleingeldes / FLASCHENÖFFNER * Zinnfisch / PLÜSCHHASE MÜMMY * ungewaschen / PFLANZENHARKE * Minigärtner / BADEHAUBE * Beco Sport / TISCHGARNITUR * antik / DESIGNBRILLE * mutig rot / TOPFLAPPEN * selbst gehäkelt

DIE WEB DOKUMENTATION

Die Dingwelt-Tauschbörse behandelt subjektive Warenbeziehungen und Wertzuschreibungen gebrauchter Dinge. Sie setzt sich mit dem Einfluss neuer Medien auf die Konsumkultur auseinander und bietet dabei eine Reflektionsfläche: in einer Kultur des Neuen mit Gebrauchtem, in einer Kultur des Verschwindens im Cyberspace mit realem Material.

Die Idee der Aktion ist einfach: Tausche Ding mit Geschichte gegen Kunstdruck mit repräsentiertem Ding. Die DINGWELT sammelt Kleines und Großes mit der handgeschriebenen Geschichte ihrer Besitzer und setzt es in Szene. Doch wo liegen die Grenzen der virtuellen Tauschtätigkeit, wenn Material sich verflüchtigt? Wodurch erhalten Dinge ihren Wert und erhalten sie ihre Wertzuschreibung vielleicht durch den Tausch selbst? Erhöhen wir den Wert und die Beziehung zum Ding durch Geschichte im digitalen Raum? Und sind Werte bei den Angeboten in der DINGWELTTauschbörse, die universale Gemeinsamkeiten zeigen?

Die Sammlung ist im Prozess gewachsen. Im Format der Dokumentation überleben dabei die individuellen Gegenwartsbeziehungen und Erinnerungsprozesse zu den Dingen. Die sozialen, symbolischen und ästhetischen Konzepte der Dinge treten in poetischer Schriftform in den Vordergrund, während die Funktion und die materiale Konstruktion der Dinge in den Hintergrund treten.

PROJEKTENTWICKLUNG

Die Arbeit für die DINGWELT Tauschbörse begann im September 2002. Ab April 2003 haben wir an der Konzeption und dem Design der Website gearbeitet und sind dann mit dem Online-Projekt Mitte September 2003 gestartet. Im Bereich "Getaushtes" wurde während der Aktion ein dynamischer Katalog in den Seiten integriert, der für das Projekt von der TEAM GmbH, Paderborn auf Oracle-Basis entwickelt worden ist. Die Tauschaktion wurde bis 15. September 2004 and ist seither eine permanente Projektdokumentation.

TECHNISCHE AUSSTATTUNG

Die Website ist in einer dynamischen HTML-Version (Deutsch) und einer normalen HTML-Version (Englisch/Deutsch) verfügbar. Sie ist für den Microsoft Internet Explorer Version 5.0 oder höher getestet. Die beste Seitenansicht für Netscape-Browsers ab Version 5.0 ist die HTML-Version. JavaScript muss aktiviert sein. Der Bildschirm benötigt eine Auflösung von 1024 x 768 Pixel.

SPONSORING / SUPPORT

Das Projekt wurde durch den Fonds Soziokultur e.V., Bonn, gefördert. Der "Getaushtes"-Bereich wurde integriert durch TEAM, Partner für Technologie und angewandte Methoden in der Datenverarbeitung GmbH, Paderborn. Die Farblaserdrucke für die Aktion wurden vom Sponsor UNITY AG, Aktiengesellschaft für Unternehmensführung und Informationstechnologie, Büren ermöglicht.

SPRACHE

Das Netzkunstprojekt ist bilingual: Die Web-Dokumentation ist in Deutsch und Englisch publiziert. Die 12 Geschichten zu den Digitalcollagen sind jeweils in deutscher oder in englischer Sprache verfügbar.