

GET BASIC

ANMERKUNGEN ZUM PROJEKT DINGWELT [THING WORLD] — Das Netzkunstprojekt mit einer Tauschbörse für Dinge mit Geschichte

DER MENSCH UND DIE DINGE

Der Mensch definiert sich (auch, gerade) über die Dinge die er besitzt, vorzeigen und benutzen kann. Einrichtung, Kleidung, Fahrgeräte, Haushalt, Hobby, Büro: die Art und Weise der Zusammenstellung der Dinge, der damit hervorgehobene Stil, der dokumentierte Status, schaffen Bedeutungsbeziehungen mit der Umwelt und beim Individuum selbst.

Durch den Internethandel bekommt die Tauschbeziehung eine neue Dimension. Die unsichere Situation bei Dienstleistungen erweitert sich in der medialen Unverbindlichkeit um eine Vertrauenskomponente, die sich bei Missbrauch kriminalisiert.

Das Projekt gibt der "Geschichte" von Dingen und dem vertrauenden und anvertrauenden Tauschen ein Forum. Über eine Symboltauschbörse, die im Wachsen und Werden einen poetischen Prozess aufzeigt, wird eine individuelle DINGWELT dokumentiert.

DIE PERSÖNLICHE BEWERTUNG VON DINGEN

Der massenhafte Tauschhandel von Waren gegen Geld lässt die persönlichen Bedeutungszuschreibungen der Dinge in den Hintergrund treten. Dabei werden die Objekte und Sachen in ihrer Nützlichkeit bzw. Sinnzuschreibung durch Überfluss, Konsumtrends und Statuswandel entwertet.

Die Gründe "das Ding" zu besitzen, verifizieren sich und werden immer Fadenscheiniger. Dafür wird die individuelle Verhandlung wichtiger denn je. Die besondere Gefühlsvermittlung wird wieder in die Kunst verlagert. Das Projekt DINGWELT soll aber nicht die Konsum-, Medien- und Alltagswelt des Stadtmenschen entlarven, sondern vielmehr den Lauf der Dinge offen legen.

Dabei steht die Benutzbarkeit oder eine objektive Nützlichkeit nicht (mehr) im Vordergrund. Alles was einem "lieb und teuer" ist oder "Hauptsache teuer" ist oder "anrührend, witzig, ..." machen den Menschen in seiner Symbolwelt aus. Die Welt der Dinge wandelt sich: veränderte Ansprüche, gesteigertes Qualitätsbewusstsein, Abnutzung am Ding selbst, neue Lebenssituationen, ...

Aber man kann mit den Gedanken zu den Dingen spielen, sie zu Gedankendingen machen und sie bekommen Bedeutung. Wie Epiktet betont: "Nicht die Dinge selbst, sondern nur unsere Vorstellungen darüber machen uns glücklich oder unglücklich."

INTERAKTION UND BETEILIGUNG IN MEDIENUMGEBUNGEN

Die einst so bezaubernden technischen Errungenschaften wie der SINCLAIR ZX81, das Internet, der Walkman etc. sind Teil des alltäglichen Lebens geworden und viele davon haben jetzt den Glanz von „Gestern“. Es ist daher notwendig einen Schritt weiter zu gehen als von neuen technischen Funktionen fasziniert zu sein und damit künstlerisch und wissenschaftlich zu experimentieren. Die neue Herausforderung ist, an den kulturellen und gesellschaftlichen Dimensionen des technischen Fortschritts zu arbeiten. Dies betrifft vor allem die immer wieder neu zu beobachtende Basis: den Menschen, die Dinge und seine Organisationsformen.

Interaktive- oder partizipative Medien oszillieren zwischen ihrer technischen und gesellschaftlichen Interpretation. Es hängt vom Standpunkt ab, ob sie als Beschränkung oder als Neuerung gesehen werden. Interaktion und Beteiligung werden als Erlöser der Kunst von ihrem intellektuellen Overkill gesehen. Aber wenn man Medieninteraktion mit Alltagskommunikation vergleicht, denkt man eher, dass diese eine Beschränkung ist.

Das DINGWELT-Projekt führt einen symbolischen und gelenkten partizipativen Kommunikationsprozess durch. Die Interaktion ist weder technisch noch sozial. Man kann aber sagen, dass es eine künstlerisch-gestische Interaktion gibt, die über eine Anregung funktioniert. Ohne diesen Impuls und ohne ein ausbalanciertes Verhältnis zwischen Geben und Nehmen, ist der Austausch für beide Parteien nicht zufriedenstellend.

MATERIALITÄT UND VIRTUALITÄT

Das Körperliche und das Virtuelle haben im Informationszeitalter eine besondere, kreative Qualität. Die Entwicklung der „Bit und Byte“-Technologie macht eine verhältnismäßige Trennung von der Körperlichkeit möglich. Information steht in einer abstrakten Beziehung zum Material. Dafür ist die Information neu im Trägermaterial wie beispielsweise Papier verkörpert. Sie wird verschlüsselt und wieder entschlüsselt. Die DINGWELT überträgt die Dinge in Kunstdrucke und in eine Repräsentation in Form einer Online-Sammlung. So wird eine Meta-Reflexion mit dem Blick auf die Dingwelt möglich.

Die Arbeitsabsicht bestimmt die Auswahl des Mediums: Das Werk entsteht sowohl in der Form zeitbeschränkter Netzkunst- und Medieninstallation als auch als Fotografie. Die geistige und manuelle künstlerische Arbeit wird so ohne eine besondere Körperlichkeit ein abstraktes Eigentum. Der Titel DINGWELT betont die gesellschaftliche Vereinheitlichung: Im Gegensatz zu einem Gegenstand ist das DING eine Form von Interpretation, die eine gemeinsame kulturelle Vorstellung/ Sinnebene benötigt.

Die Information hat hier kreative paradoxe Dimensionen: Sie ist gleichzeitig abstrakt, gleichzeitig symbolisch und gleichzeitig virtuell, und sie ist gleichzeitig konkret, detailliert und vertraut. Die einzige Sicherheit, die man hat, ist, ohne Garantien überzeugt zu sein.

Ein Geste oder Handlung zwischen Personen in der wirklichen, körperlichen Welt beinhaltet Verbindlichkeit. Sich in der digitalen Welt zu bewegen und zu handeln scheint viel leichter und unverbindlicher zu sein. Die DINGWELT-Aktion verlangt aber noch mehr: Sie setzt einerseits Verbindlichkeit voraus und birgt andererseits eine Trennungsgeste: Eine Trennung von der Körperlichkeit bzw. vom persönlichen Ding.

DAS VERSCHWINDEN DER DINGE

Künstlerische Arbeiten wie die DINGWELT Tauschbörse benutzen das Internet als Plattform für Reflexion. Parallel zur Alltagsentwicklung von Medientechnologien ist hier das Verschwinden der Dinge und der Geschichte thematisiert. Die Umgebung virtualisiert sich selbst. Es gibt sogar eigene Verschwindensprozesse im materiellen und technischen Timing von Medien: Die neuen Trägermaterialien wie Druck auf Papier oder CD-ROM sind nicht dauerhaft und die Technik bzw. Verfahren veralten.

Das Medium Fotografie im Internet und als digitaler Druck bietet die Gelegenheit, das Verschwinden von Dingen und die Abwesenheit von Welt gleichzeitig zu inszenieren. Dinge haben heute in erster Linie gesellschaftliche, ästhetische, symbolische und zeitbasierte Konzepte. Ihre Funktion und ihre Konstruktion treten dem gegenüber in den Hintergrund. Am besten kann daher der Wert von Dingen beurteilt werden, wenn sie benutzt wurden und alt werden konnten.