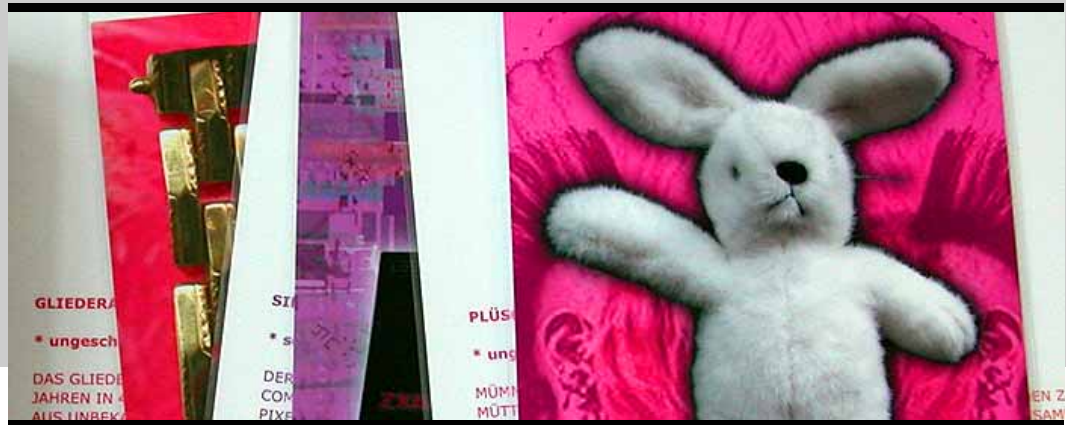


# ASPEKTE DER DINGWELT

## Hintergrundgedanken zum Netzkunst-Projekt mit einer Tauschbörse für Dinge mit Geschichte

Michelle Adolfs & Petra Müller, 2004



### 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.

#### Kurzinfo

Welches Verhältnis haben wir zu Dingen? Vertrauen wir einem Internettauschhandel?

Beschreibung des Projekts mit der Tauschaktion und der Dinge-Sammlung. Eine hybride Installation mit Digitalprints und Online-Dokumentation.

[www.dingwelt.de](http://www.dingwelt.de)

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."

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.

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. Stellt sich in der elektronisch-anonymen Verhandlung Austausch ein? Das Projekt gibt der "Geschichte" von Dingen und dem vertrauenden und anvertrauenden Tauschen ein Forum. Es entsteht eine Symboltauschbörse, die im Wachsen und Werden einen poetischen Prozess aufzeigt und eine individuelle DINGWELT dokumentiert.

## DAS PROJEKT

DINGWELT war eine zeitbegrenzte Kunstaktion in Form einer Tauschbörse im Internet (15.09.2003-15.09.2004). Online bot ein Bildkatalog 12 gebrauchte, persönliche Dinge mit Geschichte zum Tausch an. Dafür wurden Bilder mit Dingen als eigenständige Foto-Kunstprodukte erarbeitet. Zum Beispiel: Plüschhase Mummy (\*ungewaschen), SINCLAIR ZX-81 (\*selbst aufgemotzt) oder das Thai-Täschchen (\*eye catcher). Bei den Bildern und ihren Geschichten handelt es sich um Repräsentationen, die digital produzierte Collagen sind.



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 erhielten sie dann das Bild aus dem Katalog als signierten, laminierten Digitalprint mit einem Wertpapier per Brief retour. Die eingetauschten Dinge wurden katalogisiert und online wiederum in einem Portal mit Bild und Geschichte publiziert.



Die digital produzierten Collagen repräsentieren zusammen mit der Geschichte die privaten, gebrauchten Dinge. Die assoziative Gestaltung mit dem aufeinander bezogenen Ebenen-Charakter baut eine atmosphärische Beziehung zwischen Ding und Geschichte, Realität und Virtualität, Abbildung und Imagination in den Bildern auf. Bei einem Tausch werden sie als Kunstdrucke im Format DIN A4 allgemein zum Wertgegenstand und zur symbolhaften Repräsentation der DINGE MIT GESCHICHTE.

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 Kunstprint mit Ding. Die DINGWELT sammelte Kleines und Großes mit der handgeschriebenen Geschichte Ihrer Besitzer und setzt es in Szene. Doch wo liegen die Grenzen der virtuellen Tauschfähigkeit,

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?



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.

Das DINGWELT ist nun eine hybride Arbeit, die sowohl im medialen Raum als auch im physikalischen Raum verortet ist.



In einer Installation werden der vollständige Katalog der Digitaldrucke (12 Collagen/ 12 Geschichten), die zum Tausch angeboten worden sind, zusammen mit der Online-Dokumentation WWW.DINGWELT.DE gezeigt. Die Anordnung präsentiert die digitalen Arbeiten als real anmutende Objekte in der Draufsicht auf Podesten.

DINGWELT Installation, Atelieransicht, 2004

---

**2004 award net.art, 11th Biennial of Visual Arts, Pancevo.**  
**Official Netd@ys Europe Project 2003, European Commission**  
**2003 Recycling Kunstpreis, Herford**