

[fɛʁ̩ 'gə 'Rɛ:t]

VER|GE|RÄT, das;

Boris Petrovsky, 2012

Programmierung: Georg Nagel (stereomorph),
Grafische Gestaltung: Nina Martens (stereomorph),

»Wesen und Dinge sind übrigens miteinander verbunden und nehmen in dieser heimlichen Übereinkunft eine Innigkeit, einen affektiven Wert an, den man überkommenerweise als ihre ›Präsenz‹ bezeichnet. Was die Tiefe des Elternhauses auszeichnet, sein Erfülltsein mit Erinnerungen veranschaulicht, beruht offensichtlich auf dieser komplexen Struktur der Verinnerlichung, in welcher die Gegenstände vor unseren Augen eine symbolische Konfiguration annehmen, die man als das Zuhause bezeichnet.«

Jean Baudrillard, »Das Ding und das Ich: Gespräch mit der täglichen Umwelt«, Wien, 1974

04	00 Übersicht
05	01 Ausgangsposition
06	02 Aufbau der Installation
08	03 Interaktion
09	04 Prozedierung
10	05 Automatische Kommunikation
11	06 Dazwischending
12	07 Homo Apperatus und Homo Oeconomicus
14	08 Gerätegeräusche und Ausiodesign
15	09 Prosodie
16	10 Zauberlehrling
17	11 Wahrnehmungsregime
19	12 Esoterischer Technofetisch
20	13 »Tamagotchi«
21	14 Sprechakt, Interaktion, Partizipation, Verkörperung
23	15 Objektbezug
24	16 Ikonenhaftigkeit
28	17 »Verwerkzeugung«
29	18 Ist das Kunst oder kann das weg?
30	19 Entwicklung

Die im Text im Plural aufgeführten Benutzer, Beobachter, Besitzer, Besucher, Herstellende, Hörer, Interpreten, Kunden, Künstler, Nachbarn, Rezipienten, Transporteure, *User*, Verkäufer, Zuhörer, sowie die im Singular genannten *User*, »Quasi-Cyborg« und Zauberlehrling sind ausdrücklich für alle Geschlechter gemeint.

ÜBERSICHT

Die Besucher werden zu *Usern* der Installation, wenn sie gesprochene Botschaften über ein Terminal im Gebäude in die Installation »einsprechen«. Die Botschaften werden dann über die Sprachsynthese der Gerätegeräusche »nachgesprochen«. Der Klang der Stimme der *User* und der ihrer Botschaft wird denjenigen Geräten zugordnet, die in ihrem Geräusch am ähnlichsten sind. Die Geräte verkörpern in diesem Moment die Stimme der *User* und die Stimme der *User* wird zu identifizierbaren Geräten in der Installation. Welche Geräte bin ich also?

Nach und nach gewinnt der Gerätepark ein Eigenleben, wenn Botschaften wie aus dem Nichts auftauchen und unsichtbare Kommunikationsteilnehmer beginnen, einen Dialog miteinander zu führen und auf Besucherbotschaften mit einer auf sie bezugnehmenden *Reply* zu reagieren.

»(.) Dieses Gerät wird Ihnen schnell unentbehrlich werden. Da es Ihnen viele Dienste leisten wird, nehmen Sie sich einen Augenblick Zeit, um diese Anleitungen, von denen Ihre Zufriedenheit abhängt, sorgfältig zu lesen.«

Aus: »Moulinex«-Gebrauchsanleitung für Geräte »Jeanette« und »Charlotte«, um 1973

01

AUSGANGSPOSITION

Konzeptionell setze ich mich in meinen Arbeiten auseinander mit den konstituierenden, medial-kommunikativen Bedingungen dessen, was gemeinhin Wirklichkeit genannt wird und in der westlichen Kultur auf dichteste Weise verknüpft ist mit den Beziehungen zwischen dem visuell Wahrnehmbaren (Bildern und Zeichen), dem sensorisch-haptisch Erfassbaren (Material, Dinge) und der Sprache.

In meiner Arbeit untersuche ich die Beziehungen zwischen Vorstellung, Wirklichkeit, Gestalt und Wahrnehmung in unterschiedlichen, situativen Kontexten, wie z.B. denen ›der Medien‹, ›der Kunst‹ und ›der Technik‹: Wie prägt unsere Sprache unsere Vorstellungen und wie die Wahrnehmung der Dinge? Wie wirken die Dinge wiederum zurück auf unsere Sprache? Was bedeutet Wirklichkeit im Kontext der Medienrealitäten und Marketingstrategien, inmitten der Ikonen und Fetische der Konsumgesellschaft? Was bedeuten partizipative oder interaktive Handlungsformen? Wie bestimmen die Verhältnisse von Selbstbestimmtheit und Fremdbestimmtheit und die von Selbstwirksamkeit und Ausgeliefert das, was als ›wirklich‹ empfunden wird? Wie prägt das wiederum unsere Kultur und ihre Kulturtechniken?

In meinen Arbeiten geht es daher auch darum, Muster in komplexen Strukturen zu erkennen, diese visuell und semantisch zu strukturieren, den dahinter liegenden Systemen auf die Spur zu kommen und die Rolle der eigenen Wahrnehmung und ihre Deutungsmuster dabei zu hinterfragen.

Die Rezipienten sind Interpreten und *User* der Installation, so wie auch der Künstler selbst, der zudem gestaltender Konstrukteur und *Provider* der Installation ist, sowie Moderator zwischen Installation, *Usern* und sich selbst.

02

AUFBAU DER INSTALLATION

Der ›Gerätepark‹ der Installation besteht aus etwa 120 Objekten, die die elektromechanische ›Vergerätung‹ der häuslichen Welt bedeuten (ebenso des Gartens): Standmixer, Zauberstab, Stabquirl, Entsafter, Zitruspresse, Rührgerät, Fleischwolf, Vakuuiergerät, Elektromesser, Messerschärfer, Dosenöffner, Universalküchenmaschine, Universalzerkleinerer, Handstaubsauger, Staubsauger, Klopfsauger, elektrische Zahnbürste, Brotschneidemaschine, Kaffeemühle, Espressomaschine, Massagegerät, Bohrmaschine, Nähmaschine, Laubbläser, Stichsäge, Zweigschneider, Kantentmäher, Häcksler, Schwingschleifer, Mikrowellenofen, Heckenschere, Kettensäge, Trockenhaube, Fön, Lockenstab, Schermaschine, Umluftherd, Kühlschrank, Geschirrspülautomat, Luftsprudelbad, Epilierer, Ventilator, Heizlüfter, Hochdruckreiniger, Massage-Vibrationsplatte, Reisswolf, Winkelschleifer, Handkreissäge, Mini-Bohrmaschine, Rasenmäher.

Eine detaillierte Auflistung befindet sich auf der Webseite www.petrovsky.de unter »Das Vergerät«.

Die verwendeten Geräte lassen sich recht wahrscheinlich in einem durchschnittlichen, mittelständischen Haushalt finden. In der Installation sind das allesamt gebrauchte, ausrangierte Geräte. Sie entstammen als Zufallsfunde dem örtlichen Wertstoffhof, als gezielte Käufe »Ebay« und als Spendenfall einem Aufruf zur Gerätesammlung. Die Geräte werden einer Entwurfszeichnung in einem freien Raster ausgelegt. Ein Gewirr an Kabeln verbindet die Geräte mit dem Computer, auf dem ein eigens entwickeltes Programm die Vorgänge der Installation steuert. In das Programm wurde die freie *open-Source* Software »Praat« zur Phonetikanalyse (Formanten und Tonhöhenunterschiede) implementiert.

Die Schnitt- und Schaltstellen bilden zusammen mit dem Computer und der Software das elektronische Steuersystem, das im Folgenden auch kurz »System« genannt wird.

Alle Geräte des Geräteparks sind so weit funktionsfähig, das sie Geräusche produzieren. Sie können über das System einzeln geschaltet werden.

Im Gerätepark befinden sich mehrere Geräte der selben Geräteklasse, die konstruktionsbedingt unterschiedliche Geräusche erzeugen oder in unterschiedlich eingestellten Drehzahlen oder Leistungsstufen sich in der Klangfarbe oder Tonhöhe unterscheiden.

Die Geräusche der Geräte gliedern sich in perkussive Geräusche, wie von schließenden und öffnenden Ventilen, schaltenden Relais, Betätigungsmagneten oder das Rattern einer Schlagbohrmaschine; Strömungsgeräusche wie die von Lüftern, Gebläsen oder Ventilatoren sowie der von Wasserströmungen in Pumpen und Schläuchen; tonale Geräusche, wie das Brummen in elektrischen Spulen wie bei Motoren, das Heulen rotierender Achsen in den Lagern oder das Summen drehender und ineinander greifender Zahnräder; Reibungsgeräusche wie das von Riemen auf Rillenscheiben. Viele Gerätegeräusche bestehen aus mehreren Geräuscharten.

Die Geräte werden in der Installation von ihrer ursprünglichen Gebrauchsfunktion ›verzwecklost‹. Ihre steuernde Technik ist teilweise überbrückt oder ausgebaut und in das System der Installation ausgelagert. Die Einzelgeräte werden zu Komponenten eines neuen ›Meta-Gerätes‹. Dabei bohren, pressen, quirlen, schlagen, zerschneiden, häckseln, mischen, rühren, reiben, zer-teilen, schütteln, vibrieren und klopfen die ins Leere laufenden Geräte Luft zu menschenähnliche Lauten, die für Zuhörer als Wort-, Satz- und Sinngebilde erscheinen können.

In ihrer ›Verzwecklosung‹ können die Geräte (dennoch oder gerade deswegen) besonders attraktiv erscheinen. Die Geräte im Gerätepark werden zu einem Bildnis ihrer selbst und wie eine Art Vanitas-Stilleben mit neuer Bedeutung aufgeladen.

Einige Gerätegehäuse sind in ihrem Design in Form und Farbe poppig gestaltet und kommen eigenartig unernst daher. Sie vermitteln etwas Spielerisches, obwohl in ihre Funktionselemente ein Gefährdungspotential für Menschen darstellen.

03

INTERAKTION

Die Besucher sind aufgefordert, als *User* über gesprochenen Botschaften als ›Einsprechungen‹ bis zu 15 Sekunden Dauer mit der Installation zu interagieren. Dafür steht das Einsprechterminal mit einem Telefonapparat zur Verfügung. Wird der Hörer abgenommen und an der Kurbel des Telefonapparates gedreht, werden kurze Handlungsanweisungen und ein Signalton eingespielt, nach dessen Ertönen die Botschaft eingesprochen werden kann. Auf einem Anzeigegerät kann die verbleibende Sprechdauer über einen Zeiger in Prozent abgelesen werden. Die Verarbeitungsvorgänge des Systems signalisiert ein weiteres Anzeigegerät am Terminal, das von ›grün‹ auf ›rot‹ umspringt. Wenn das System bereit für die Aufnahme der nächste Botschaft ist, springt es zurück auf ›grün‹.

Die Installation repetiert die eingesprochene Botschaft der *User* oder erzeugt *Replies* auf sie durch »Google« oder »Alice« als *Chatbots* durch eine Sprachsynthese aus Gerätegeräuschen. Als Sprachsynthese wird die künstliche Erzeugung der menschlichen Sprechstimme bezeichnet. In der Installation wird die Artikulation als motorischen Vorgang menschlichen Sprechens in einen elektromotorischen Vorgang transformiert.

Das ›Einsprechen‹ einer Botschaft in die Installation durch die *User* wird zum mündlich-performativen ›Gerätemanagement‹, das die Geräte in Gang setzt.

Die Sprachsynthese der Gerätegeräusche wird über gesteuerte Mikrofone auf die Lautsprecher oder Kopfhörer übertragen.

04

PROZEDIERUNG

Die von den *Usern* in die Installation eingesprochenen Botschaften werden über das Computerprogramm zu Steuersignalen verarbeitet, die die Geräte einzeln oder in Gruppen schalten. Das Programm analysiert dazu die Frequenzen jeder gesprochenen Botschaft und vergleicht sie mit den möglichen, erzeugbaren Geräuschen der Geräte, die als Aufnahmen (*Samples*) auf einer Datenbank hinterlegt sind. Anhand dieser *Samples* wird bestimmt, welche Geräte geschaltet werden. Die eigentliche, für die *User* hörbare Sprachsynthese, findet über das kontrolliert gesteuerte Zusammenspiel der von den realen Geräten erzeugten Geräusche statt.

Durch den direkten, technisch vorgenommenen Vergleich der menschlichen Sprache mit den Gerätegeräuschen ohne zwischengeschaltete Spracherkennungsprogramme wird im Moment der Sprachsynthese eine unmittelbare Beziehung zwischen menschlicher Sprache und Gerätegeräuschen hergestellt.

Die Gerätegeräusche verändern sich im Wechsel der Temperatur und Luftfeuchtigkeit sowie durch die Alterung und den Verschleiß der Geräte. Das System reagiert darauf mit regelmäßigen, automatisierten Rekalibrierungen. Es wird auf diese Weise zu einem sich ›organisch‹ verändernden System.

05

AUTOMATISCHE KOMMUNIKATIONEN

Werden keine Botschaften von Besuchern ausgesprochen, kann das System die von den *Usern* initiierte Kommunikation selbsttätig weiterführen. Dazu gibt es vorherig gespeicherte und zufällig ausgewählte *User*-Botschaften automatisiert in »Google« oder »Alice« ein. »Alice« ist ein *Chatbot*, der lernfähig auf die Durchführung von einfachen Dialogen programmiert ist. Im Falle von »Google«-*Replies* wird dabei auf die ersten 10 Suchergebnisse zurückgegriffen. Eines dieser Suchergebnisse, das wie ein Satz »aussieht«, wird vom System ausgewählt und über die Sprachsynthese der Geräte ausgegeben. Der Gerätepark wird auf diese Weise zum Sprachorgan automatisierter, systemgenerierter Kommunikation.

Das System kann zudem automatisierte Dialoge zwischen »Google«(-*Replies*) und »Alice« auslösen. Auch Selbstgespräche von »Alice« sind möglich. Die Besucher können sich dann wiederum mit ihrer Botschaft in die systeminitiierten Dialoge oder Monologe einklinken. Nach und nach gewinnt die Installation ein Eigenleben, wenn Botschaften wie aus dem Nichts auftauchen und unsichtbare Kommunikationsteilnehmer beginnen, einen Dialog miteinander zu führen und auf Besucherbotschaften eine auf sie bezugnehmende *Reply* folgt. Für Beobachter wird zunehmend ununterscheidbar, ob die abgespielten Botschaften von *Usern* ausgesprochen wurden oder ob sie über die *Chatbot*- oder *Reply*-Funktion des Systems generiert worden sind. Die Grenze von Mensch und Maschine verschwimmt im Medium. Im System baut sich eine Eigendynamik auf.

Die Geräte reagieren auf *User*-Botschaften mit dem Repetieren der Botschaft oder der *Reply* von »Alice« oder »Google« inhaltlich und von ihrer Sprechweise her eigensinnig. Die verzerrte und entstellt wirkende Sprache erscheint im Kontext der Erwartung an die Sprachsynthese wie ein akustisches Sinnbild der alltäglichen Missverständnisse zwischen Mensch und Gerät. Sie zeigen sich auch inhaltlich im »semantischen Unvermögen« der Antwortbots.

»(.) Die Einkerbungen der Lochscheibe müssen in die Nylon-Zähne des Wolfskörpers passen, damit die Scheibe vollkommen richtig sitzt.«

Aus: »Moulinex«-Gebrauchsanleitung für Geräte »Jeanette« und »Charlotte«, um 1973

DAZWISCHENDING

»Das Vergerät« liegt zwischen Installation und Environment, zwischen Akkumulation und Panoptikum (im Sinne einer Sammlung von Sehenswürdigkeiten oder Kuriositäten) und zwischen einer Anmutung als *Showroom* oder Abstellraum, sowie Gerätepark oder Müllplatz, zwischen *Soundscape* und Geräuschkulisse und wird im Folgenden vereinfacht »Installation« genannt.

Sie befindet sich in der Kontinuität begrifflich-sprachlicher, konzeptkünstlerischer Positionen. Sie greift Aspekte des »Nouveau Réalisme« auf und knüpft an Positionen des »Situationalismus«, »Fluxus« und »Culture Jamming« an und führt sie fort über vernetzte Medientechnologien mit ihren Interaktions-, Partizipations- und Distributionsformen im Kontext des »Internet State of Mind«.

Werksspezifische Anknüpfungspunkte in der Kunstgeschichte finden sich bei Arman und seinen »Akkumulationen«, bei Jean Tinguely und seinen Maschinenplastiken (den »Meta Maschinen«) bei Jeff Koons und seinen Geräteobjekten »New Hoover Convertible« (1980) und »New Shelton Wet/Dry Tripledecker« (1981).

»Anknüpfend an die traditionelle Einbeziehung alltäglicher Fundstücke in die Kunst findet Arman Armand Fernandez mit seinen Akkumulationen zu einer Neubestimmung des Alltags- und »Bild«-gegenstandes. Nutzlos gewordene Gebrauchsgegenstände, hier abgenutzte und defekte Rasierapparate, erhalten durch die Anhäufung in einem mit Kunstharz ausgegossenen Plexiglaskasten eine neue Bestimmung. Das technische Gerät ist seinem Funktionszusammenhang enthoben, auf den Sockel gestellt. Durch die Spuren der Abnutzung wurde die Massenware zum Produkt mit individueller Prägung. Jeder Rasierapparat ist durch Gebrauch und Verbrauch als Zeugnis seiner Zeit im Gießharz konserviert. Darüber hinaus wird der Einzelgegenstand in der Akkumulation zum Form- und Farbelement eines neuen plastischen Gesamtzusammenhangs.«

Aus: Rolf Lauter, http://www.rolf-lauter.com/index.php?option=com_content&view=article&id=24&Itemid=33&kunstler=Arman, »Rasierapparat-Akkumulation« (1960) von Arman, Stand: 12.09.2012

Der Telefonapparat zum »Einsprechen« einer Botschaft ist eine Referenz an die Methode der Telefonbilder von László Moholy-Nagy, die als die ersten Medienkunstwerke gelten.

HOMO APPARATUS UND HOMO OECONOMICUS

Die Geräte stehen in der Installation stellvertretend für die *Gadgets*, Maschinen, Apparate und Automaten, mit denen der Mensch sich umgibt.

Die Geräte erzählen von den mit ihnen verknüpften sozialromantischen und sozialkonstruktiven Vorstellungen zwischen Chauvinismus und Emanzipation, von den geschlechterspezifischen Adressierungen der Werbung und ihren Rollenklischees.

Das sozio-utopische Versprechen aus den 1950er Jahren, dass Automaten in naher Zukunft stupide, schwere oder lästige Arbeiten der Menschen übernehmen und dabei allgemeiner Wohlstand und soziales Wohlbefinden entstünde, erscheint nur bedingt eingelöst und ist aus heutiger Sicht nicht mehr vorbehaltlos gültig. Maschinen sollten den Menschen auch zeitlich unabhängiger machen, einer Erleichterung des Alltags schaffen. Mitunter bewegen sich diese positiven Rationalisierungen der domestizierten Automatisierungen jedoch in nicht abzusehende Richtungen: ist man in den 40er und 50er Jahren des letzten Jahrhunderts noch davon ausgegangen, man erreiche mit der Anschaffung einer neuartigen Waschmaschine eine ordentliche Zeitersparnis, trat etwas anderes ein. Ab damals wurde in der ersparten Zeit einfach häufiger gewaschen.

»Moulinex – das sind die unschlagbaren Waffen der Frau. Elektrogeräte für Küche und Haushalt. (.) Da kommt Gesundheit raus!«

Aus einer »Moulinex«-Anzeige, um 1973

Geräte sind Insignien des Wohlstands, Repräsentanten des sozialen Status ihrer Besitzer, Zugehörigkeitsausweis zu einer bestimmen, gesellschaftlichen Gruppe oder verleihen den Wunsch der Zugehörigkeit Ausdruck. Mit einem »Vorsprung durch Technik« (»Audi«-Slogan) werden die Geräte zu hegemonialen Macht- und Kontrollinstrumenten.

Nach Marshall McLuhan's Prothesentheorie stellen die (Medien)Geräte, Maschinen, Apparate, *Gadgets* die wir benutzen, eine Art der Körpererweiterung dar, die uns als »Mängelwesen« einerseits um zusätzliche Fähigkeiten ergänzen, andererseits aber auch komplementäre Fähigkeiten »wegnehmen«. Als Beispiel sei hier das Mobiltelefon genannt, denn es dient zudem als persönliches Telefonbuch, in welchem wir die Kontaktmöglichkeiten zu Freunden und Familie abgespeichert haben und jederzeit abrufen können. Als Komplementär dieser Körpererweiterung ist es selten geworden, dass jemand noch eine Telefonnummer auswendig weiß, weil uns das Gerät diese Gedächtnisaufgabe abnimmt.

Die Geräte erzählen im Kontext der Installation vom schönen Schein der Dinge, ihren Verheißungen und Versprechungen des Marketings und den Erwartungen die sie auslösen. Sie künden davon, wie Technik alle Lebensbereiche durchdringt und dabei Vorstellungen, Denkformen, Erwartungen, die Sprache sowie die Ästhetik des Alltags im »Technotop« bestimmt. Der Aktivitäts- und Zeithaushalt einer Gesellschaft ist davon geprägt.

Der Kulturwissenschaftler Wolfgang Ullrich nimmt an, dass im Zeitraum, in der das Wort »Energie« zur fixen Idee der Konsumgüter-Werbung geworden ist, die *Burn-out*-Rate sprunghaft angestiegen sei.

»Ullrich fragt nun, ob nicht gerade die durch Marketing an den Kunden gebrachte Sorge, er sei ausgepowered, zum Gefühl der Überbeanspruchung beigetragen habe. Wer sich nicht wohl fühlt, legt das dann als Energiemangel aus.«

»Meine Batterien sind leer«, Jürgen Kaube, FAZ, 23.09.2012

Eine Vielzahl an Produkten wollen die ›leeren Batterien‹ ihrer Konsumenten wieder aufladen, in dem sie ihnen Energie (auch Zeit) spenden. Die Geräte selbst präsentieren sich dabei als Energiesparer.

Auf den Bildern der Werbung scheinen die Gerätebesitzer und Benutzer durch den Gebrauch, den Anblick oder den schieren Besitz in autoerotische Verzückungen zu geraten und sinnierend eine identitätsstiftende Wechselwirkung mit dem Gerät zu genießen.

GERÄTEGERÄUSCHE UND AUDIODESIGN

Die omnipräsenten Geräusche der Geräte des »homo apparatus« sind bilden das Hintergrundrauschen der Welt des »homo oeconomicus«. Die Maschinen- und Gerätegeräusche setzen akustische Zeichen. Sie sind Aktivitäts-, Konditions- und Kraftanzeige und dienen als Konformitäts-, Abweichungs- und Existenzbeweise. Sie können als *Audiodesign* absichtsvoll gestaltet sein oder die sich unvermeidlich ergebenden, akustischen Erscheinungen ihrer elektromechanischen Vorgänge. Absichtsvoll gestaltet (was auch die absichtsvolle nicht-Gestaltung mit einschließt), sollen die Gerätegeräusche den Grundton der klangvollen Produktnamen treffen und ihre Slogans als psychoakustische Überwältigungsstrategie ver glaubwürdigen. Geräteattribute wie kraftvoll, zuverlässig, leistungsstark, sicher, sauber etc. sollen akustisch wahrgenommen werden.

Über das Geräusch eines Gerätes (wie auch über seinen Anblick) werden Erinnerungen an das ausgelöst, was sich an Erfahrungen im Laufe einer Mensch-Gerät-Beziehung ins Gedächtnis eingeschrieben hat. Hinzu kommen Erinnerungen an das *Image* eines Gerätes in der Werbung, sein *Jingle* und der Moment des Kaufes mit seinem situativen Kontext.

In der Installation wird auf die Gerätegeräusche fokussiert. Auf der einen Seite muten die Geräusche im Vergleich zu ihren designten Gehäusen mit ihren glatt-glänzenden Oberflächen rau und ungezähmt an. Auf der anderen Seite kann die in der Installation von den Geräten erzeugte, menschliche Lautsprache als *Audiodesign* der Geräte anmuten, das zu einem kollektiven *Audiobranding* wird. Die Botschaften der *User* werden in diesem Kontext sozusagen zu *Marketingslogans* des Geräteparks.

Geräusche können wie ein persönlicher Angriffe erscheinen, wie der dröhnende Rasenmäher eines Nachbarn. Das Geräusch wird zur »vergeräteten« Stimme seines Benutzers, der Benutzer scheint wie ein *Cyborg* eins geworden mit seinem Gerät. Die Gerätegeräusche sind, wenn Geräte zu Körperextensionen werden, die technische Erweiterung des menschlichen Stimmapparates. Beruhigend wirkt dagegen, wenn die Geräte im Haushalt laufen, ihre Funktionen erfüllen, automatisch in Gang gehalten werden, alles unter Kontrolle ist und im grünen Bereich laufen, die Geräte vor sich hin schnurren, während man sich zurücklehnt und dem Gang der Dinge beiläufig lauschend folgt.

09

PROSODIE

In der Installation ›sprechen‹ die Geräte die menschliche Sprache in einem eigenen, technoidem Dialekt, der von einer technisch-industriellen Geräuschästhetik geprägt ist. Die menschlichen Sprache der Geräte klingt abstrakt, verzerrt, entstellt, auch unheimlich. Sie kann dabei ironisierend-provokativ erscheinen, wie im Repetieren durch einen Papagei. Sie liegt phonetisch stets zwischen Stimme und Geräusch und technisch zwischen Sprachsynthese und ›Sprachschredder‹.

Spezifische, vertraute Eigenschaften der mündlichen Sprache (»Prosodie«) werden in der Installation über die Geräte-Sprachsynthese verändert oder nicht ausgegeben. Dazu gehören Betonung, Lautheit, Intonation (Sprachmelodie), Sprechpausen, Sprechrhythmus, Sprechtempo und Gedehntheit. Über sie können individuelle Rückschlüsse auf einen Sprechenden gezogen werden, wie physischer und psychischer Zustand, das Alter oder Unterschiede im Vergleich zu anderen Menschen gezogen werden (Geschlecht, Kind oder Erwachsener, Dialekt).

Durch Prosodie wird die mündliche Sprache strukturiert, Absichten werden ausgedrückt, Fragen und Antworten gekennzeichnet, Aussagen differenziert.

In der Installation Dennoch gleicht dennoch keine Lautäußerung über die Geräte-Sprachsynthese der anderen – weder von ein und derselben Botschaft, noch von ein und derselben Person.

10

ZAUBERLEHRLING

Es ist ein alter Traum der Menschheit, die unbelebten Dinge mögen belebt werden können, den Befehlen des Menschen gehorchen und sich ihnen ›verdingen‹. Der elektrische Gerätepark der Installation wird gleichsam zauberlehrlingshaft animiert, wenn die Botschaften der *User* wie Sprachkommandos die Geräte in Aktion versetzen und die Geräte die ›Befehle‹ gehorsam repetieren.

Die Sprache hält hier die Hoheit über die Dinge und die Dinge beeinflussen wiederum Sprache und Vorstellung.

Delegieren die Geräte mit dem Repetieren der Botschaft gewissermaßen die ›Befehle‹ zurück an die Menschen? Befehlen die Menschen sich selbst über die Geräte? Werden die Geräte zu machtvollen Dispositiven der Selbstdisziplinierung?

Die Macht über die Dinge beinhaltet auch die Verantwortung für sie und für das, das was mit Ihnen geschieht. Wenn die Verantwortung an die Geräte selbst ausgelagert wird, sind es nicht wir, die ein Versagen eingestehen müssen. Die Macht über die Dinge wird auf diese Weise für uns gleichsam ›konsumierbar‹.

**»Hat der alte Hexenmeister
Sich doch einmal wegbegeben!
Und nun sollen seine Geister
Auch nach meinem Willen leben.
Seine Wort‹ und Werke
Merkt ich und den Brauch,
Und mit Geistesstärke
Tu ich Wunder auch.
(...)
Die ich rief, die Geister,
Werd ich nun nicht los.«**

Aus: »Der Zauberlehrling«, Johann Wolfgang von Goethe, 1797

In der Installation ist die Vorstellung vom »intelligenten Haushalt« mit ihren fernsteuerbaren, untereinander kommunizierenden und Internet-vernetzten Geräten gewissermaßen stellvertretend erfüllt.

11

WAHRNEHMUNGSREGIME

Die zwischen Kakophonie und Sprachsynthese oszillierenden Gerätegeräusche verlangen Beobachtern ein aktives, tastendes, ergänzendes, rekonstruierendes, kurz: Hören von Sprache als Erfassen und Deuten von akustischen Mustern unter erschwerten Umständen ab – wenn sie die Geräusche als Stimmen hören und nicht als Sinnestäuschung einordnen oder als bloße Kakophonie von Geräuschen erleben. Das Gehörte wird Uneindeutig oder Mehrdeutigkeit, zwischen Gehörtem und Verstandenem entsteht ein geweiteter Interpretationsspielraum. In diesem Raum scheint dabei stets der Wunsch nach der einen, der ›richtigen‹ Deutung zu stehen.

»Der Zürcher Neuropsychologe Peter Brugger vermutet einen neurologischen Mechanismus, welcher uns zwingt, in zufälligen Daten, etwa Wolkenformen oder akustischem Rauschen, sinnvolle Bedeutungen zu sehen. Speziell die rechte Hemisphäre des Gehirns erzeuge zu jeder Beobachtung semantische Assoziationen. Dies sei eine Hauptquelle menschlicher Kreativität (Brugger 2001).«

Nach Wikipedia, <http://de.wikipedia.org/wiki/Apophänie>, Stand: 05.07.2012

Durch wechselseitiges aufeinander Einwirken von *Usern* auf das System und von den Antworten des Systems auf die *User*, suchen diese nach einem sinnstiftenden Anker im Brummen, Rauschen und Dröhnen, das allzu vertraut klingt, da einzelnen Geräusche wiedererkannt werden können, aber fremd genug sind, um in der tonalen und sequentiellen Zusammenfügung eine Sinnesanstrengung von den *Usern* zu fordern, um diesen Anker zu finden.

Die ›Gerätesprache‹ fordert Beobachtern ein verändertes, dem Sprechregime der Installation angepasstes Hörregime ab. Spezifische Eigenarten gesprochener Sprache, die ihre Erzeugung, technische Übertragung und Wahrnehmung betreffen, treten dabei hervor.

In der Installation sind es die Besucher als *User*, Prozesse auslösen und in Gang setzen. Sie können diese beeinflussen, aber nicht kontrollieren:

1. Für die Sprachsynthese wird die Auswahl der Geräte selbsttätig durch das System anhand der Frequenzanalyse vorgenommen
2. beziehen sich bei der automatisierten Kommunikation »Google« (als ›Weltgehirn‹) und »Alice« (als lernfähiger *Chatbot*) zwar auf vorherige *User*-Botschaften und werden von ihnen ausgelöst, gewinnen dann aber eine Eigendynamik. Diese eigendynamischen Effekte von komplexen Geräten oder technischen Mediensystemen können in der Medialisierung der Realität (z.B. über *Augmented reality* – wie die mediale Erweiterung des physischen Raumes über Navigationsgeräte), können als eine Art ›Mediumismus‹ erscheinen, der den Kontakt mit dem ›Übersinnlichen‹ meint.

Bei sogenannten ›Botschaften aus dem Jenseits‹, die über ein technisches Medium scheinbar empfangen und als ›Transzendentalstimmen‹ oder ›paranormale Tonbandstimmen‹ hörbar werden, sagt das, was verstanden wird, vor allem etwas über den Verstehenden selbst aus.

»Man spricht heute von einer Wiederverzauberung der Welt und sieht sie ausgerechnet von jener Macht ausgehen, die schon für ihren Auraverlust verantwortlich war: der modernen Technik. Man hat es hier mit einem durch und durch rationalen Typ von Magie zu tun. Weil im Zusammenspiel berechneter Prozesse aber unvorhergesehene Effekte entstehen und moderne Animationen jenen Effekt der Unheimlichkeit wachrufen, der nach Freud entsteht, wenn das Künstliche dem Natürlichen fast, aber nur fast deckungsgleich ist, kommt die Rede von der neuen Magie nicht von ungefähr. In der Algorithmenwelt hat man nicht selten das Gefühl, als griffe Technik wie eine überpersönliche Macht direkt ins Leben. Es scheint zunächst abwegig, in dieser Renaissance ein Erbe all jener heute ins Fach der Esoterik eingestuftten Strömungen zu sehen, die im neunzehnten Jahrhundert unter dem Begriff Mediumismus den Kontakt mit dem Übersinnlichen durch ein Trancemedium suchten. Die Wissenschaftsgeschichte scheidet diese Formen normalerweise als archaische Vorläufer funktionaler Technik aus. Technik meint rationale Mittel zur Bemächtigung der Natur, Mediumismus ohnmächtige Hingabe an übersinnliche Mächte.«

Aus: Thomas Thiel, »Wir sind nur Medien von Medien«, FAZ, 18.07.2012

Diese eigendynamischen Effekte können als technischer ›Mediumismus‹ orakelhaft erscheinen. In der Kunst erscheinen Künstler als Medium und die Werke wie Ikonen, wenn doch »Höhere Wesen befahlen: rechte obere Ecke schwarz malen« (Sigmar Polke, 1987) und somit klar wird: »The true artist helps the world by revealing mystical truths« (Bruce Nauman, 1967).

12

TECHNO-ESOTERIK / ESOTERISCHER TECHNOFETISCH

Eine Art techno-esoterischer Gerätefetisch stellt das in der Installation eingesetzte Gerät »Luftbelebungsgerät« dar. Das Gehäuse des Gerätes besteht aus einer silbergrau lackierten, solide-technisch anmutenden, quadratischen Pyramide aus Blech mit blauer Aufschrift »Luftbelebungsgerät«. Die Pyramide enthält im Inneren einen Lüfter, der die Raumluft durch Schlitze an der Pyramidenspitze nach innen saugt und über eine »wirksam« anmutende, sich nach oben verjüngende Kupferrohrwendel auf ein Wasserbad an der Unterseite des Gerätes bläst und dabei wieder austreten lässt. Hier wird Staub in Wasser gebunden und die Luft in trockenen Räumen befeuchtet. Die Kupferrohrwendel ist allerdings das Herzstück des Gerätes und mit so genanntem »Informationswasser« gefüllt:

»Die Luft steht mit dem Wasser in enger Verwandtschaft. Genauso wie Luft im Wasser vorhanden ist, befindet sich Wasser in der Luft. (.) Sie (die Luftbelebungsgerät, Anm. d. V.) arbeitet wie die Wasserbelebungsgerät nach dem Wirkungsprinzip der Informationsübertragung. Gleich wie das Wasser ist die Luft heute hohen Belastungen ausgesetzt. Die Luftbelebungsgerät soll für ein angenehmes Raumklima mit einer entsprechend wiedergewonnenen Luftqualität sorgen.«

Aus der Webseite eines Vertreibers: http://www.maushart.net/index.php?option=com_content&task=view&id=56&Itemid=83&limit=1&limitstart=1, Stand: 24.10.2012

Dazu der Entdecker der Wasserbelebungsgerät Johann Grander:

»Das Kernelement des Belebungsprozesses ist Wasser. Bei dem als »Informationswasser« bezeichneten Wirkmedium in den GRANDER Wasserbelebungsgeräten handelt es sich um ein Wasser von hoher Ordnung, das in der Lage ist, eine hohe Ordnung auch auf anderes, unbelebtes Wasser zu übertragen, ohne dass dieses selbst mit dem Informationswasser in Berührung kommt. Diese sogenannte Informationsübertragung von Wasser auf Wasser stellt eine physikalische Einzigartigkeit dar und wurde von Johann Grander erstmals in dieser Form nutzbar gemacht.«

Grander-Webseite, <http://www.grander-technologie.com/de/grandereffekt/index.php>, Stand: 24.10.2012

In der Betrachtung dieses Gerätes und seiner verschriftlichten Informationen verwischen sich die Grenzen zwischen Objektfetisch und Gerät, und wird zwischen einer Einschätzung als Kunst, Marketing-Geniestreich, »alternative Physik«, »Technikzauberei« zum Resultat einer grenzwertigen, paranoiden Vorstellungskraft. Korreliert hier ein gefühlter Placebo-Effekt mit den Bedürfnissen der potentiellen Käufer oder gibt es tatsächlich Kausalität? Wo und wann wird in der Werbung sonst noch der Unterschied zwischen Wirkung und Funktion aufgehoben? Das Luftbelebungsgerät stellt diese Fragen in den Raum und scheint den Geist schon zu beleben, sogar ohne dass man es einschalten müsste.

13

»TAMAGOTCHI«

Um Geräte muss man sich kümmern, auch wenn sie sich zunehmend über das Internet mit dem Service vernetzen oder selbsttätige Wartungsroutinen ablaufen. Irgendwann kommt doch der Zeitpunkt, an dem als persönliches *Take-care* ein manueller Eingriff notwendig wird – spätestens dann, wenn das Gerät sich weigert, weiterzuarbeiten, wollen Gebrauchsanweisungen und -anleitungen gelesen oder ignoriert werden, muss gewartet, gereinigt, geupdatet, geupgratet, erneuert oder repariert und auf Zeiten eingestellt werden, Meldungen müssen abgelesen und quittiert werden, Behälter entleert, Füllstände wollen überwacht, leere Behälter gegen gefüllte ausgetauscht und Batterien gewechselt werden und schließlich das ganze Gerät.

Der Begriff »Tamagotchi« ist für die Mensch-Gerätebeziehung zum Topos geworden:

»Das Tamagotchi ist ein aus Japan stammendes Elektronikspielzeug, das in der zweiten Hälfte der 1990er Jahre weltweit populär war und im Jahr 2004 wieder neu aufgelegt wurde. Das Tamagotchi stellt ein virtuelles Küken dar, um das man sich vom Zeitpunkt des Schlüpfens an wie um ein echtes Haustier kümmern muss. Es hat Bedürfnisse wie Schlafen, Essen, Trinken, Zuneigung und entwickelt auch eine eigene Persönlichkeit. Zu unterschiedlichen Zeitpunkten meldet sich das Tamagotchi und verlangt nach der Zuwendung des Besitzers. Sollte man es vernachlässigen, stirbt es, kann jedoch durch Drücken eines Reset-Schalters wiederbelebt werden, und das Spiel geht von vorne los.

Dies ist in allen Versionen möglich, auch wenn es Gerüchte gab, dass die japanische Version des Tamagotchi nur einen einzigen Lebenszyklus zulassen würde.«

Nach: Wikipedia, <http://de.wikipedia.org/wiki/Tamagotchi>, Stand: 25. Oktober 2012

14

SPRECHAKT, INTERAKTION, PARTIZIPATION, VERKÖRPERUNG

»Die Trichterplatte auf das Einfüllrohr aufsetzen, damit die Einkerbung und die Plastiknase (hinter dem Einfüllrohr) aufeinanderpassen.«

Aus: »Moulinex«-Gebrauchsanleitung für Geräte »Jeanette« und »Charlotte«, um 1973

Das im flüchtigen Medium der gesprochenen Sprache Mitgeteilte erscheint in seiner Bedeutung erhöht und verobjektiviert, wenn es über eine sicht- und tastbare, materielle Form verkörpert wird, wie z.B. bei einer Rede, die ›im‹ Radioapparat zu hören ist und die im Grunde eine technische Reproduktion dieses Mediums ist. In der Installation erfolgt die Reproduktion durch das Zusammenspiel der Geräte als ›Stimmapparate‹. Sie wandeln die in elektrische Impulse codierte Sprechstimme in Schallwellen um. Durch die Rotationen, Stoßbewegungen und Vibrationen der Geräte, die gewissermaßen plastische Formungen der Gerätebestandteilen sind, wird eine Art von gesprochener Sprache nicht nur erzeugt, sondern sie erscheint im selben Moment auch ›inkorporiert‹.

Die Geräusche der Geräte sind wiederum die akustische Materialität der in Schallwellen geformten Luft.

Über die Verkörperung von gesprochener Sprache werden die Geräte zu einem ausgelagerten, extrakorporalen Sprachorgan der *User*, das den Raum der Installation zu einem akustischen Resonanz- und psychischen Wirkungsraum von Sprache macht, der temporär ›okkupiert‹ wird.

Das »Einsprechen« einer Botschaft in die Installation stellt einen performativen Akt im Sinne eines Sprechaktes dar:

»Nach der Sprechakttheorie werden im Zuge sprachlicher Äußerungen (Reden) nicht nur Sachverhalte beschrieben und Behauptungen aufgestellt, sondern selbst Handlungen (Akte) vollzogen. Demnach sind Anordnungen (Befehle, gerichtliche Verfügungen), Namensgebungen einer Person oder Sache (Taufe, Benennung), Selbstverpflichtungen, etwas zu tun (Versprechen), Hinweise auf Gefahren (Warnungen) oder Beleidigungen ebenso aktive Veränderungen der Realität wie etwa das Zerstören einer Vase.«

Nach: <http://de.wikipedia.org/wiki/Sprechakttheorie>, Stand: 25.06.2012

Die Botschaften der *User* stellen einen technischen, physischen, sprachlichen und gedanklichen ›Eingriff‹ in die Installation dar. Sie sind System-Interaktionen, die als Bedeutungs-Partizipationen den ›semantischen Haushalt‹ der Installation verändern.

»DAS GERÄT NIEMALS LEER LAUFEN LASSEN! Dieser Fleischwolf ist für den Familiengebrauch konstruiert.«

Aus: »Moulinex«-Gebrauchsanleitung für Geräte »Jeanette« und »Charlotte«, um 1973

Das ›Einsprechen‹ einer Botschaft durch die *User* wird zum wortwörtlichen ›Zusprechen‹ von sprachlichem ›Sinn‹ (oder ›Unsinn‹) an die Installation, die somit dieser Bedeutung ›aufgeladen‹ erscheinen kann. Das ›Einsprechen‹ kann als ›Zusprechen‹ von (neuem) Inhalt und Bedeutung kann auch ein ›Übersprechen‹ oder ›Absprechen‹ von bereits im Raum stehenden Vorstellungen sein.

In der Installation strukturiert das Erkennen von sprachlichen Zeichen in den akustischen Mustern der Gerätegeräusche durch die Beobachter den Gerätepark einerseits formal, andererseits semantisch, wenn die sprachlichen Zeichen in Satzgebilden und Sinnkonstrukte überführt werden.

In meinen Arbeiten führt das auf die Fragen nach dem Einfluss der Vorstellung, der der Begriffe und Zeichen auf die materielle Welt der Dinge und Objekte und umgekehrt, sowie auf das Verhältnis von dinglichem zu gedachtem Gegenstand und von ›so sein‹, ›so geworden sein‹ und ›so werden‹.

Die Aktivitäten der Besucher als *User* sind in diesem Sinne nicht nur integraler Teil der Installation, sondern *conditio sine qua non*.

Das Prinzip der Interaktion, das ich auch im Sinne eines partizipativen Aktes auffasse, bezieht sich auf erfahrbare Handlungen, wie Zugangerlangen zu etwas, Handlungsanteil haben an etwas, aktives Agieren, Handlungsfähigkeit und die Einmaligkeit eines Moments erfahren, das ›Monopol‹ der Künstler für Kreativität und Gestaltung in Frage stellen, die Erfahrung von Selbstwirksamkeit. Im situativen Erfahrungsraum der interaktiven Installation werden die jeweils gegenteiligen Erfahrungen als Komplementäre mit kalkuliert einbezogen (wie bei den eigendynamischen Prozessen, die in der Installation ablaufen können).

Die Geräte als industrielle Massenprodukte erhalten im Gerätepark der Installation gewissermaßen eine temporäre individuelle Prägung durch die Botschaften der *User*. Für die *User* wird die Gesamtheit der Geräte zu so etwas wie ein kollektiv nutzbarer »Maschinenring«.

OBJEKTBEZUG

Die ausrangierten Geräte werden über die Installation und die Kontexte des Raumes, der kunstspezifisch-charakteristischen Kommunikationen (über die Presse, Ankündigungen, Kritiken, Künstlertext, Besucherreaktionen, Kommentare etc.) in den Kontext von Kunst gerückt und somit als potentielle Objekte der ›Kunst‹ mit veränderter, wahrscheinlich erhöhter Bedeutung wahrgenommen. Die *User* und Beobachter leisten dabei einen Teil dieser Kommunikation, deren integraler und offenkundiger Bestandteil die sprachliche Interaktion mit einer Botschaft ist.

»Dass es ›Kunstwerke nur (gibt), wenn und soweit mit Möglichkeiten der Kommunikation über sie gerechnet werden kann‹ (1) und in der Kunst ›nur noch Kommunikation funktionieren muss und alles weitere in den zweiten Rang einer dafür notwendigen Bedingung versetzt wird‹ (2), zu diesen Thesen kommt der Soziologe Niklas Luhmann im Zusammenhang seiner Systemtheorie. (.) In Analogie zum System der Gesamtgesellschaft und zu ihren Teilsystemen, wie z.B. dem der Wirtschaft, das nicht von Waren, sondern von Zahlungen lebt, oder dem Rechtssystem, das sich nicht auf Gerichte, sondern auf normative Erwartungen stützt, behauptet Luhmann, dass auch das Kunstsystem aus besonderen Kommunikationen besteht, die stets Ereignis-, nicht Objektcharakter haben. Dem Kunstwerk kommt dann nur noch die Funktion zu, Kommunikation zu provozieren, sie in Gang zu halten und durch den gemeinsamen Objektbezug zu vereinheitlichen. Das Werk organisiert die Beteiligung an der Kommunikation, reduziert deren Beliebigkeit und reguliert die Erwartungen der Kommunikationsteilnehmer: Die Einheit des Kunstwerks liegt letztlich in seiner Funktion als Kommunikationsprogramm.« (1) Niklas Luhmann: »Das Medium der Kunst.« In *Delfin VII/1986*, (2) Niklas Luhmann: »Das Medium« ... a.a.O.

Michael Lingner, in: »Autopoiesis-Systemtheoretisches zur Autonomisierung aktueller Kunst«, http://ask23.hfbk-hamburg.de/draft/archiv//ml_publicationen/kt88-4.html

Dabei muss in den Botschaften nicht unmittelbar Bezug auf ›die Kunst‹ oder die Installation genommen oder über sie befunden werden. Die Botschaften befinden sich offensichtlich in einem künstlerischen Kontext (wenn man sich dessen aber letztlich nicht sicher sein kann oder will), was die Kommunikation in eine bestimmte Richtung lenkt. In diesem Moment wird die Teilnahme an der Produktion von Kunst durch kommunikative Prozesse praktisch unvermeidlich.

IKONENHAFTIGKEIT

Die Geräte in der Installation sind durch die Hände der Herstellenden, der Verkaufenden und der Transportierenden gegangen, verweilten in denen der Besitzenden und gelangten schließlich in die Hände des Künstlers. An dieser Stelle werden ›Kraft der Kunst‹, in einem ›Transformationsprozess‹ die Geräte als mögliche Kunstwerke manifest und aus dem Atelier unter veränderter, kommunikativer Realität entlassen. Das Prinzip, Alltagsgegenstände zur Kunst zu erklären und in das ›System Kunst‹ zu implementieren, eröffnet seit Duchamps »Roue de bicyclette« (im Idealfall) ein ›ziviles‹ Bezugssystem zur Ding- und Warenwelt, oder umgekehrt, ein ›ökonomisches‹ Bezugssystem zu dem ›der Kunst‹. Der Topos des ›Werkes‹ spielt dabei eine entscheidende Rolle und steht in enger Verbindung zum Warenfetisch des Konsumkapitalismus.

Dieser Transfer in andere, sich durchaus ähnelnde Kontexte, erzeugen Unbehagen, aber oder gerade deswegen Differenz, es sei denn, er wird nurmehr als ›Marketing-Kreativstrategie‹ wahrgenommen.

Die Fläche mit den Geräten darf nicht betreten werden. Absperrungen halten die Besucher auf Distanz. Der Eindruck von den Gegenständen, der sich bei Besuchern von dieser Situation ergibt, ist der von ›Kulturreliquien‹, Kunstobjekten oder auch der von Waren. Diese distanzierte Nähe bedeutet eine ›Entrückung‹ der Gegenstände, die bei Beobachtern einen ikonenhaften Eindruck hinterlässt. Sie weckt, als ›der Kunst‹ Erotik der Dinge wahrgenommen, Begehrlichkeiten des Besitzes, des Anfassen und des Gebrauchs.

Die Interferenzen zwischen dem akustischem Zeichenkörper, also einem vermenschlichten Maschinenlärm und dem bildhaft-ikonischem Zeichenkörper, der wie das Heilsversprechen eines dekorierten Schaufensters bei den Konsumenten ähnliche Wirkung entfalten soll, wie ein Altarbild auf einen Gläubigen, zielen in der Installation allerdings nicht auf eine Kaufentscheidung von Konsumenten ab, sondern sondern auf eine Reflexion unserer ›vertechnisierten‹ Lebenswelt – um den ›Preis‹ der ästhetischen Autonomie.

Wird die Installation »Das Vergerät« als ›Kunstwerk‹ wahrgenommen und nicht als bloße Ansammlung von Geräten, wird sie mit anderer – erhöhter – Bedeutung wahrgenommen. Wenn über die partizipative Öffnung der Installation weitere ›Eingriffe‹ von ›Außen‹ über das ›Einsprechen‹ von Botschaften seitens der Besucher, können die ›Eingriffe‹ als manipulierende Handlung erscheinen, die entweder den Geräten Bedeutungen und Eigenschaften (wortwörtlich) ›zusprechen‹ (Bedeutung zuweisen) oder auch ›absprechen‹ bzw. ›übersprechen‹ (neue Bedeutung zuweisen), was im Kontext von Kunst als ikonoklastischer Akt erscheinen kann, der die Zerstörung des Bildes und seiner ›magischen Erscheinung‹ meint. Der ›Eingriff‹ würde dann das, was als ›Werk‹ erscheint, gewissermaßen profanisieren und mit einem Sprechakt als performative Handlung symbolisch vom Sockel stürzen oder zumindest an diesem rütteln.

Vom Kunstkontext in einen sozioökonomischen versetzt, kann es als ›maschinenstürmerischer Akt‹ erscheinen.

»NIEMALS DIE FINGER HIERBEI BENUTZEN!«

Aus: »Moulinex«-Gebrauchsanleitung für Geräte »Jeanette« und »Charlotte«, um 1973

Oder sich ob durch das Hinzufügen einer weiteren Hand (einer *Second hand*, neben der des Künstlers) eine weitere Autorenschaft oder Co-Autorenschaft ergibt, oder ob der Eingriff lediglich der Erhöhung der Bedeutung der Installation durch die Beschäftigung mit ihr dient und gewissermaßen ausgenutzt wird und ob der ›Eingriff‹ gegenüber den bereits anwesenden Kontexten überhaupt bestehen sich durchsetzen kann und dabei einen gedanklichen Effekt erzielt oder ob er folgenlos untergeht, bleibt offen. Der Inhalt einer Botschaft oder ihr Sinn wäre dann zweitrangig, das Medium die *Message*.

»Mit Inskriptionen oder Einschreibungen bezeichnet Bruno Latour Transformationen, durch die eine Entität in einem Zeichen, einem Archiv, einem Dokument, einem Papier, einer Spur materialisiert wird. In der Regel, wenn auch nicht immer, sind Inskriptionen zweidimensional, überlagerbar und kombinierbar. Immer sind sie mobil.«

Aus: Bruno Latour, »Iconoclash. Gibt es eine Welt jenseits des Bilderkriegs?«, Berlin 2002

Der Begriff ›Einschreibung‹ soll in der Installation mit ›Einsprechen‹ sinngemäß gleichgesetzt werden. Analog dazu auch ›Zuschreibung‹ mit ›Zusprechen‹ sowie ›Überschreiben‹ mit ›Übersprechen‹.

Man bedenke in welcher kurzen Zeit ein ›aufregend‹ designtes Gerät ästhetisch in die Nähe des Inhalt eines Elektroschrott-Containers auf dem örtlichen Wertstoffhof rückt, früher oder später dort oder auf »Ebay« als Ersatzteillieferant landet, wenn nicht als ›Designklassiker‹, dann später, an dieser oder anderer Stelle verkauft wird.

Design, Marke und Marketing bringen Geräte in den Status eines ultimativen *must have*. Die Versprechungen und Verheißungen der Dinge der Warenwelt zeigen sich ebenso im ›System Kunst‹ und im Kunstmarkt mit seinen fetischhaften Objekten und ikonengleichen Werken. Die Zuweisung von Eigenschaften, Bedeutungen und Vorstellungen an ein Ding schafft das *Setting* eines sich selbst erfüllenden Erwartungshorizontes und erscheinen schließlich als die dem Ding selbst innewohnenden, ›wirkmächtigen‹ Eigenschaften.

»Um daher eine Analogie zu finden, müssen wir in die Nebelregion der religiösen Welt flüchten. Hier scheinen die Produkte des menschlichen Kopfes mit eigenem Leben begabte, untereinander und mit den Menschen in Verhältnis stehende selbständige Gestalten. So in der Warenwelt die Produkte der menschlichen Hand. Dies nenne ich den Fetischismus, der den Arbeitsprodukten anklebt, sobald sie als Waren produziert werden, und der daher von der Warenproduktion unzertrennlich ist.«

Aus: Karl Marx: »Das Kapital«, Erster Band, Zweite Auflage, MEW 23,86

Einerseits gibt es die Forderung nach Partizipation und Erfahrung von Selbstwirksamkeit, die den Übergang vom Konsumenten zum Produzenten als ›Prosument‹ auszeichnen, andererseits werden Dinge als Ikonen und Fetische verklärt und verteidigt:

»Die Produktion immaterieller Güter hat die Produktion materieller Güter heute längst überholt. Und man sollte meinen, dass mit dieser Entmaterialisierung der Tauschgegenstände zu Dienstleistungen, Wissen und Kulturprodukten der Kult um die Dinge – der ›Fetischismus‹ – langsam verschwinden würde. Betrachtet man jedoch den Konsumkreislauf näher, so stellt man das Gegenteil fest. Hin und her gerissen zwischen Wissen und Wissensverweigerung, kritisiert der Konsument zum einen scharfsinnig die Verführungsstrategien des Marktes, zum anderen ist er einer masochistischen Liebe für die Lügenmärchen des Marketings verfallen. Allerorten regiert das Ideal in Form von Ikone und Design.«

Aus: Catherine Perret, »Fetisch und Konsum«, Akademie Schloss Solitude, 2008

»Der Warenfetisch bestehe also darin, dass den Produkten die Eigenschaften, Ware zu sein und Wert zu besitzen, als dingliche Eigenschaften zugesprochen wird, während es sich in Wirklichkeit bei ›Ware‹ und ›Wert‹ um gesellschaftlich bestimmte Zuschreibungen handelt. Der gesellschaftliche Charakter ihrer eigenen Arbeit erscheine den Menschen daher als gegenständlicher Charakter der Arbeitsprodukte selbst, als deren Natureigenschaften. Das hinter dem ›Wert‹ verborgene gesellschaftliches Verhältnis erscheine ›unter dinglicher Hülle versteckt‹.«

Nach: <http://en.wikipedia.org/wiki/Warenfetischismus>, Stand: 30.06.2012

Dient die ›dingliche Hülle‹ als identitäts- und sinnstiftend jedoch der Wiederverzauberung der ›Trivialexistenz‹?

»Hieß es früher noch, dass die ständige Bombardierung mit den Ergüssen des medialen Zeitalters sedative oder die Sinne für die feinere Kultur abtötende Effekte haben würde (›wir amüsieren uns zu Tode‹ war ein gerne zitiertes Mahnwort des Medienpessimisten Neil Postman), wird inzwischen der ubiquitären Medien- und Werbepresenz sogar eine sinnstiftende Wirkung zugesprochen: die Fähigkeit zur Ästhetisierung der Alltagswelt, zur Wiederverzauberung der Trivialexistenz (...) durch die beruhigende Semantik von Werbung und Popkultur. Denn sie vermittele eine bisher von drögen und biedereren Kulturkritikern so vernachlässigte Bedürfnisbefriedigung; sie stille ein tief in der Anthropologie des Menschen verwurzelt Verlangen nach ›Genuss‹, ›Spaß‹, ›Glamour‹ etc. (.)

Mögen die Elemente, die sich das Individuum wählt, noch so durchdrungen sein von den Symbolen der dominanten Kulturformationen (Patriarchat, Kapitalismus, Konsumgesellschaft etc.), gerade die von Subkulturen wie der homosexuellen Lebenswelt vorgeführten Methodiken des Umfunktionierens und Indienstnehmens von Zeichensystemen

der Herrschaftskultur deuten im Sinne des Konstruktivismus auf die Möglichkeit des Empowerment eines zum Produzenten eigener Sinnhaftigkeit werdenden Individuums.«

Aus: Laurenz Volkmann, »Madonna und postmoderne Identitätskonstruktionen: Die Warenlogik der Unterhaltungsindustrie«, in: Johannes Angermüller / Martin Nonhoff / Christina Rauch, eds. »Reale Fiktionen, fiktive Realitäten. Medien, Diskurse, Texte«, Hamburg: LIT, 2000, 81-92

›VERWERKZEUGUNG‹

Die Absolution des Dings als Gebrauchsgegenstand scheint seine ›Verwerkzeugung‹ zu bedeuten, die ultimative Existenz- und Kaufberechtigung ist sowie psycho- und sozialhygienisches Argument. Wenn ein Ding mit den Attributen ›praktisch‹, ›funktional‹, ›unverzichtbar‹, ›State of the art‹ oder ›gesund‹ oder mit einem ›Plus an Sicherheit‹ versehen ist, wird es vom möglichen Vorwurf des Selbstzwecks oder des ›Gebrauchsdekors‹ freigesprochen und die Käufer von dem des unüberlegten, zu teuren oder schlicht unnötigen Kaufs.

››Gehäuse mit Einfüllstutzen in die Hand nehmen. Die Metallzunge, die sich hinten befindet, so schieben, dass die runde Öffnung des Gehäuses völlig frei ist.«‹

Aus: ››Moulinex‹‹-Gebrauchsanleitung für Geräte ››Jeanette‹‹ und ››Charlotte‹‹, um 1973

Dabei scheint ein *Common Sense* technisch-funktionaler Nüchternheit der Gesellschaft mit einer Spaß- und Spielversessenheit zu korrelieren.

››Dieses Zubehörteil wird mit der Charlotte geliefert. Es kann aber auch mit der Jeanette verwendet werden.«‹

Aus: ››Moulinex‹‹-Gebrauchsanleitung für Geräte ››Jeanette‹‹ und ››Charlotte‹‹, um 1973

Funktion und Wirkung sind dabei ›wirmächtige‹ Begriffsverbündete des Dings, die zu seinem Gebrauch animieren und mit der Sehnsucht nach dem Einsatzfall spielen. Die *User* werden zu Erfüllungsgehilfen ihres Werkzeugs und bestätigen das Werkzeug als Werkzeug am eigens dafür geschaffenen Fall. Die *User* werden zu Werkzeugen des Werkzeugs.

Geräte als Werkzeuge wecken über eine entsprechende Darstellung ihrer Eigenschaften als Möglichkeiten bei ihren *Usern* gewisse Allmächtsphantasien. Das Gerät wird zur Insignie der Handlungsermächtigung des ›homo faber‹ als Demiurgen.

››Wir wissen Bescheid‹, beteuert Toom. ›Es gibt immer was zu tun‹, erklärt Hornbach. ›Geht nicht, gibt's nicht‹, versichert Praktiker.«‹

Aus: <http://www.test.de/Beratung-in-Baumaerkten-Die-Nagelprobe-1179435-2179435/>
Stand: 24.08.2012

IST DAS KUNST ODER KANN DAS WEG?

Der Aphorismus ›Ist das Kunst oder kann das weg?‹ bezieht sich vor allem auf den Topos der Objektkunst, in dem die Transformation vom Müll des Alltags in Kunst vollzogen wird und darüber etwas Beachtungs- und Kaufwürdigkeit erschafft. Diese Transformation kann als ›magisch‹ und/oder einfach dreist erscheinen.

Doch diese Frage scheint weit darüber hinaus zu gehen, wenn man in der »Ebay«-Kategorie »Sammeln&Seltenes« stöbert und bemerkt, dass es auch um etwas anderes geht, als Rekontextualisierung oder das bloße Geschäft. Es ist eine Form der Nachhaltigkeit, auch eine des empathischen Aufbegehrens gegen die Kurzlebigkeit, den schnellen Verfall, das Wegwerfen, das Vergessen.

»Alle Stillstellungsartefakte unserer medialen Kulturen: Bilder, Texte, Partituren, Speicherungen jedweder Art, dürfen so verstanden werden als Adressen möglicher Bezugnahme möglicher, transkriptiver Adressierungen in den Archiven des kulturellen Gedächtnisses. Also was wir machen, wenn wir kommunizieren, was wir machen, wenn wir medial handeln ist immer Stillstellen und Bewegen. Wir stellen Ausschnitte unserer Rede still, wir greifen auf Stillstellungsartefakte in Archiven zurück, auf Bilder, auf Quellen, auf Dokumente und bringen das Ganze dadurch wieder in Bewegung, dass wir sozusagen transkribierende Anschlusshandlungen vor diesem Hintergrund begehen und die ältere Skriptur unter neuen Kontextualisierungsbedingungen wieder ins Spiel bringen.«

Ludwig Jäger: »Epistemologie der Störung«, Vortrag bei »Digital Brainstorming«, Uni Basel 2008. Transkription. http://www.digitalbrainstorming.ch/weblog/2008/05/epistemologie_der_stoerung_1.html

19

ENTWICKLUNG

Der Schöpfung sprechender Apparate hat die Menschen bekanntermaßen seit dem Mittelalter beschäftigt. Von den frühen pneumo-mechanischen Apparaten bis zu den heutigen *Text-to-Speech*-Systemen (TTS) und ihrem technologischen Durchbruch in den 50er-Jahren, übte die Sprachsynthese stets eine große Faszination aus. Sie scheint heute von der Vorstellung von einem »echten«, sinnvollen Dialog zwischen Mensch und Maschine abgelöst worden zu sein.

»Die ersten computerbasierten Sprachsynthesysteme wurden in den späten 1950ern entwickelt, das erste komplette Text-To-Speech-System 1968 fertiggestellt.

Der Physiker John Larry Kelly, Jr entwickelte 1961 bei den Bell Labs eine Sprachsynthese mit einem IBM 704 und ließ ihn das Lied »Daisy Bell« singen.«

Aus: <http://de.wikipedia.org/wiki/Sprachsynthese>, Stand: 26.06.2012

Die mechanisch-unbelebt wirkende Sprachsynthese nach dem Stand der Technik der 60er und 70er Jahre, wurde mit ihrer markanten Lautästhetik zum noch lange nachwirkenden Topos von sprechenden Computern und Robotern.

»In the 1968 film »2001: A Space Odyssey« the intelligent HAL 9000 computer during its deactivation loses its mind and degenerates to singing »Daisy«. The reason the computer reverted to singing this song, according to the film, was because it was one of the first things HAL learned when it was originally programmed. The author of the story, Arthur C. Clarke, had seen the 1961 demo.«

Aus: http://en.wikipedia.org/wiki/Daisy_Bell, Stand: 18.07.2012

Auch »Das Vergerät« wird dieses Lied in bestimmten Momenten singen.

Boris Petrovsky