

Alina Girshovich

Das ist Kunst: Eine immerwährend relevante Antwort.

Im März 2021 erschütterte eine Sensation die Kunstwelt – ein digitales Bild, ein sogenanntes “Non Fungible Token” (NFT), kam im Aktionshaus Christie's zu einem Rekordpreis von 69,3 Millionen Dollar unter den Hammer. Der Künstler, der Grafiker Mike “Beeple” Winkelmann, bis zu diesem Zeitpunkt ein Nobody am traditionellen Kunstmarkt. Heute ist Beeple der drittbeste lebende Künstler der Welt. Gleich hinter David Hockney und Jeff Koons.¹ Die zu erwartende Hysterie folgt prompt. Von einem sich ausbreitenden NFT-ismus infiziert, fluten bzw. “minten” sowohl etablierte als auch aufstrebende Künstler sowie Aktions- und Mochtergernkünstler gleichermaßen ihre Non Fungible Tokens auf der dafür vorgesehenen “Blockchain”. Dazu mischt sich eine Welle der Kritik – an eben diesem Medium, an Computerkunst und Digitalkünstlern. Es hat den Anschein, als zerbräche sich ein jeder zur gleichen Zeit den Kopf in einer allgegenwärtigen Debatte. Alle reden über das Gute und das Böse der NFT-Kunst.²

Seit Jahren schon beobachtet und hinterfragt Elias Wessel in seiner künstlerischen Praxis die gesellschaftlichen Auswirkungen und Instrumente der Digitalisierung. Die aufkeimenden NFTs zwingen ihn spätestens mit ihren in der Kunstwelt aufblühenden Herausforderungen zu einer künstlerischen Stellungnahme.

Wessels einstweilige Antwort: *Quick Response* (2021). Ein dreiteiliges NFT bestehend aus drei pixeligen und leicht assymetrischen QR-Codes auf weißem Grund, jeweils mit einer integrierten Google-Suchanfrage versehen. Das Medium – eine Resonanz auf die ursprüngliche Absicht der QR-Technologie (engl. für “Quick Response”), die in den 1990er Jahren in Japan entwickelt wurde, um dem Wunsch einer wachsenden Konsumgesellschaft nach einem automatisierten Schnellzugang zu mehr Informationen zu entsprechen.³ In *Quick Response* besteht Wessels scharfsinnige Anwendung dieser Technologie aus einer dreiteiligen Suchanfrage, die den Betrachter nach dem Scannen auf eine entsprechende Seite mit den jeweiligen Suchergebnissen führt, die auf dem programmierten Befehl des Künstlers basieren. Dabei durchsucht *Schwarzes dataistisches Quadrat* das World Wide Web nach dem Vers „Netz, du hast das Bild gestohlen, gib es wieder her!“, *Rotes Quadrat* führt den Betrachter zu den Suchergebnissen für „Dass dich färbt die rote Tinte und dann bist du tot.“; und *Schwarzes Quadrat* ist verlinkt mit „Nimm, du brauchst nicht alles haben, mit der Maus vorlieb“. Die Suchanfragen setzen sich zusammen aus den von Wessel zum Teil leicht abgewandelten Versen aus “Fuchs, Du hast die Gans gestohlen”, einem deutschsprachigen Kinderlied, das seit dem 19. Jahrhundert dem Nachwuchs vermeintliche Konsequenzen des Diebstahls vor Augen führt.

¹ Reyburn, Scott. “JPG File Sells for \$69 Million, as ‘NFT Mania’ Gathers Pace.” *The New York Times*, 11. März 2021, <https://www.nytimes.com/2021/03/11/arts/design/nft-auction-christies-beeple.html>

² Schacter, Kenny. “Kenny Schachter Wades Through the Booze-Soaked NFT Mecca of Miami Beach—and Wishes He Could Escape to the Metaverse.” *Artnet*, 15. Dezember 2021, <https://news.artnet.com/news-pro/kenny-schachter-art-basel-miami-nftism-2047689>.

³ <https://www.qrcode.com/en/history/>

“Zeitgenössische Kunst behandelt ihre Zeit – und unsere Zeit ist digital.” (Alfred Weidinger)⁴

Der Augenblick, in dem digitale Technologien in unser Leben traten und das World Wide Web von der Leine gelassen wurde, hat unser menschliches Selbstbild drastisch auf den Kopf gestellt. Auf der ganzen Welt beginnt der Tag für die meisten von uns mit einer zärtlichen Berührung – mit unserem Smartphone. Digitale Geräte sind inzwischen allgegenwärtig und zu prothesenhaften Erweiterungen unseres Körpers mutiert, zu omnipräsenten Wunderboxen, die all unsere Erkenntnisse und Erinnerungen in ihrem Gedächtnis speichern und uns Zugang zu grenzenlosen Räumen sozialer Interaktion gewähren.⁵ So ist das Internet Teil unserer menschlichen Ausstattung geworden, sogar Teil unseres Selbstverständnisses.⁶ Die reale Welt, in der wir heute leben, besteht nicht mehr ausschließlich aus dem Sichtbaren und Greifbaren, das uns umgibt, sondern ist ein hybrider Ort zwischen dem physisch erfahrbaren und virtuellen Raum. Die Vorstellung, unser Körper existiere einzig und allein an einem Ort, gehört inzwischen der Vergangenheit an.⁷ Unser Leben verbringen wir vor dem Bildschirm, pausenlos bombardiert von E-Mails, SMS, Nachrichten und Unterhaltung aus allen Ecken und Enden der Welt; der bislang übliche Arbeitstag von 9 bis 17 Uhr hat sich zu einem 24-Stunden-Tag, 7 Tage die Woche entwickelt. Wir sind zu jeder Zeit und überall auf der Welt erreichbar und nahezu alles, was wir begehren, steht uns unmittelbar zur Verfügung.

Eine der tiefgreifenden Auswirkungen unseres digitalen Zeitalters beschreibt Carol Becker mit "Crushed Time."⁸ Wir leben in ständiger Sorge, uns laufe die Zeit davon, meinen, nie genug davon zu haben. Umgeben von einem ständigen Strom an bruchstückhaften Informationen vernachlässigen wir dabei unsere Achtsamkeit und haben das Gespür über Bord geworfen, an einem Ort und zu gleicher Zeit fest verankert zu sein. Das Interesse an unserer Aufmerksamkeit hingegen ist allgegenwärtig – wohin auch immer wir gehen, was auch immer wir betrachten mögen: Wir sind einer stetig ansteigenden Informationsflut ausgesetzt und müssen uns damit arrangieren, erheblich mehr Input aufzunehmen als wir Menschen ohne Weiteres verinnerlichen können.⁹ Was wir dabei verloren haben, ist die Fähigkeit, innezuhalten, zu verarbeiten, über unsere Erfahrungen nachzudenken und die Folgen unseres digitalen Lebens zu verstehen. Was wir demnach wirklich verloren haben, ist "kontemplative Zeit".¹⁰

⁴ Schlossmuseum Linz. *Proof of Art. Eine kurze Geschichte der NFTs, von den Anfängen der digitalen Kunst bis zum Metaverse*, Alfred Weidinger (Hg.), Distanz Verlag, 2021, S. 4-5.

⁵ Colomina, Beatriz / Wigley, Mark. *Are We Human?* Zürich: Lars Müller Publishers, 2016.

⁶ Wegner, Daniel M. and Adrian F. Ward, "How Google Is Changing Your Brain," *Scientific American* 309, no 6, 2013: S. 58-61.

⁷ Colomina, Beatriz / Wigley, Mark. *Are We Human?* Zürich: Lars Müller Publishers, 2016, S. 243.

⁸ Becker, Carol. "The Agitated Now: Perceptions of Time and the Contemplative Space of Art." *L'Officiel*, 16. Oktober 2019, <https://www.lofficielusa.com/intermission/carol-becker-the-agitated-now-officiel-usa>.

⁹ Ibid.

¹⁰ Ibid.

“Am eindeutigsten verstehen wir unseren Zustand jedoch, wenn Künstler, Autoren und Denker diesen ergründen, ihn widerspiegeln und somit für uns sichtbar machen.” (Carol Becker)¹¹

Quick Response ist nicht etwa nur Elias Wessels persönliches Lamento über die Anforderungen der NFT-Technologie an die zeitgenössische Kunst und die versuchte Aneignung zweidimensionaler Kunstwerke durch das Netz. *Quick Response* spiegelt die digitale Sachlage unserer Welt wider und fordert den Betrachter auf, sich Zeit zu nehmen, um sich an dieser Reflexion zu beteiligen. Diese wichtige Aufgabe haben Künstler in nahezu allen erfassten Kulturen übernommen. Im Einklang mit dem Zeitgeist beobachten sie kulturelle Entwicklungen, beziehen diese in ihre Arbeit ein und deuten mögliche Warnsignale. Kazimir Malewitsch nannte es die Wirkung des „additionalen Elements“ in der künstlerischen Praxis. “Die auf uns ungewohnten Erscheinungen der Umgebung bilden jenes (sich hinzufügende) additional Element, das eine Umstellung in dem gewohnten (normalen) Verhältnis zwischen Element des Bewusstseins und dem des Unterbewusstseins hervorruft und in Bezug auf die ‘professionelle Reflex-Bewegung’ in einer neuen (ungewohnten) Technik, – in der Neuartigkeit der Auffassung – in einer gewissen Eigenartigkeit des Verhaltens gegenüber der Natur zum Ausdruck kommt.”¹²

Immer wieder haben Künstler die Wahl, die Herausforderung anzunehmen und dem Ruf des “additionalen Elements” zu folgen oder diesem zu widerstehen. Mit *Quick Response* entscheidet sich Wessel, wie viele seiner Zeitgenossen, widerwillig dafür, "sich auf das Floß des Augenblicks zu begeben und mit dem digitalen Strom zu reiten."¹³ So ist es in unserem Zeitalter also nicht verwunderlich, dass das Digitale auch in der Kunst Einzug gehalten hat. Was jedoch im März 2021 wie ein scheinbar unvorhersehbarer Wirbelsturm der “Computerkunst” durch die Öffentlichkeit fegte, hat eine lange Vorgeschichte. Die Entmaterialisierung des Kunstwerks und die Ausweitung der Kunst in den immateriellen Raum ist kein neues Phänomen. Künstler experimentieren seit langem mit Produktionsmethoden, die die Möglichkeiten digitaler Werkzeuge und des Internets einbeziehen und hinterfragen. Bereits in den 1960er Jahren experimentierte Herbert W. Franke, einer der Pioniere der Generativen Kunst, mit Codes und Zufällen, um Computerkunst zu schaffen.¹⁴ Nam June Paik gilt als Vater der Videokunst und präsentierte *Electronic Superhighway* – eine aus Fernsehbildschirmen und Neonlichtern collagierte Prophezeiung der Transformationsprozesse, welche die digitalen Medien schließlich auf unser Leben haben sollten. Zeitgenössische Künstler der 90er Jahre, die die Geburt des Web 1.0 miterlebten, schenkten uns die Netzkunst.¹⁵ Und seit den frühen 2010er Jahren, nach der Veröffentlichung des Bitcoin-Whitepapers durch den mysteriösen Satoshi Nakamoto, bieten

¹¹ Ibid.

¹² Malewitsch, Kasimir. *Die gegenstandslose Welt*, Gropius, Walter und Moholy-Nagy, László (Hg.), *Bauhausbücher 11*, 1927. München: Albert Langen Verlag, 2021.

¹³ Gavin, Francesca. "Douglas Coupland and Hans Ulrich Obrist." *Buffalo Zine*, Ausgabe Nr. 14, Herbst/Winter, 2021.

¹⁴ Heiss, Daniel / Rosen, Margret. "It's Not About The Money: Blockchain from the Museum Perspective." Schlossmuseum Linz. *Proof of Art. Eine kurze Geschichte der NFTs, von den Anfängen der digitalen Kunst bis zum Metaverse*, Alfred Weidinger (Hg.), Distanz Verlag, 2021, S. 12-17.

¹⁵ Ibid.

Blockchain, Kryptowährung und NFTs zeitgenössischen Künstlern ein neues Element, das den Weg für weitgreifende Auseinandersetzung ebnet.¹⁶

“Die Frage danach, welcher Teil der Kunst den intrinsischen Wert ausmacht, könnte ein guter Ausgangspunkt sein, um zu hinterfragen, was das eigentliche Kunstwerk ist.” (Nili Lerner)¹⁷

Mit der zunehmenden Verbreitung von Kunst in Form von Codes gehen zwangsläufig Fragen einher. Was konstituiert ein rein digitales Werk? Wo existiert es? Worin liegt sein intrinsischer Wert? Ist im Fall von Wessels *Quick Response* der NFT-Code das Wesentliche? Das QR-Bild und seine Aktivierung? Oder die Suchergebnisse?

Sowohl in ihrer Form als auch im jeweiligen Titel sind die drei Teile von *Quick Response* ein direkter Verweis auf Kasimir Malewitsch und dessen suprematistischen Ideale. Sein epochales Werk, *Schwarzes suprematistisches Quadrat* (1915), wurde zu einem der prägendsten Bilder des 20. Jahrhunderts, nachdem es erstmals in der bahnbrechenden Ausstellung “Letzte futuristische Bilderausstellung 0,10” in Petrograd gezeigt wurde. Dort beanspruchte das schwarze Quadrat auf weißem Grund nicht nur den metaphorischen Raum einer idealen Kunstform, sondern auch den physischen Raum im sogenannten “schönen Winkel”, der linken oberen Ecke. Also dort, wo traditionellerweise in einer russischen Wohnstube die Ikone angebracht ist.¹⁸ Dabei wurde das schwarze Quadrat selbst zur Ikone und – basierend auf Malewitschs Konzept der gegenstandslosen Kunst – zum Nullpunkt der Kunstgeschichte. In seinem Bestreben, die Kunst vom Ballast des Gegenständlichen zu befreien, flüchtet sich Malewitsch mit seinem schwarzen Quadrat und dessen Nachfolgern an den “Nullpunkt” von Form, Farbe und Komposition. Vom Standpunkt des Suprematisten sind die Erscheinungen der gegenständlichen Natur an sich bedeutungslos, denn “[...] der tatsächliche Wert eines Kunstwerks (welcher ‘Schule’ es auch immer angehören mag) liegt ausschließlich in der zum Ausdruck gebrachten Empfindung.”¹⁹

Mit *Quick Response* führt Elias Wessel die Abstraktion weiter. Das schwarze Quadrat in Form eines auf der Blockchain geprägten QR-Codes wird in die Nullen des digitalen Codes übersetzt. Das Werk existiert nur noch im gegenstandslosen Raum, in dem seine eigentliche Form und sein wahres Wesen keine Grenzen kennen. Mit jedem Scanvorgang generiert sich das Werk aufs Neue und bestimmt durch die sich – unter Mitwirkung des teilnehmenden Betrachters – ständig verändernden Parameter. Das Suchergebnis ist vom Algorithmus maßgeschneidert; Einzigartigkeit und Authentizität bleiben dem Werk trotz seiner Reproduzierbarkeit erhalten. Der Datensatz des NFT, der QR-Code und die von Wessel programmierte Suchanfrage bleiben auch in Zukunft beständig, die generierten Suchergebnisse jedoch – Antworten auf unsere Suche – ändern sich dynamisch und in Abhängigkeit von Zeit, Ort und Profil des jeweiligen

¹⁶ Schlossmuseum Linz. *Proof of Art. Eine kurze Geschichte der NFTs, von den Anfängen der digitalen Kunst bis zum Metaverse*, Alfred Weidinger (Hg.), Distanz Verlag, 2021.

¹⁷ Lerner, Nili. Interview mit Georg Bak. Schlossmuseum Linz. *Proof of Art. Eine kurze Geschichte der NFTs, von den Anfängen der digitalen Kunst bis zum Metaverse*, Alfred Weidinger (Hg.), Distanz Verlag, 2021, S. 47-49.

¹⁸ Kopplin, Bärbel. “Fotografie als Versuchsanordnung und Denkprozess.” 2021, <https://www.eliaswessel.com/agenda/baerbel-kopplin-photography-as-experimental-arrangement-and-thought-process>.

¹⁹ Malewitsch, Kasimir. *Die gegenstandslose Welt*, Gropius, Walter und Moholy-Nagy, László (Hg.), *Bauhausbücher 11*, 1927. München: Albert Langen Verlag, 2021. S. 65.

Beteiligten. So ist und bleibt *Quick Response* von ständiger Bedeutung für die Kulturlandschaft, von immerwährender Bedeutung in Raum und Zeit.

Was macht das Werk aus? Alles, was es jetzt und in Zukunft umfasst. Jede Transaktion davon auf der Blockchain, jeder Scanvorgang, jedes vorhersehbare Suchergebnis ist dem Werk inhärent.

Was macht dessen Wert aus? Dessen rechtmäßiger Platz in der Tradition der zeitgenössischen Kunst liegt in der Reflexion über die Veränderungen unserer Welt, der zum Ausdruck gebrachten Empfindung unserer Zeit und dem Sichtbarmachen von Bedrohungen für die *Conditio Humana*. Im gegenwärtigen digitalen Zeitalter liegt der Wert des Werkes in dessen immanenter Botschaft an den Betrachter: Hören Sie auf Ihre gesamte Zeit im digitalen Raum zu verplempern. Holen Sie sich Ihre kontemplative Zeit zurück und nutzen Sie diese, um sich des Diebstahls bewusst zu werden. Von Elias Wessel hat das World Wide Web drei Werke aus der wirklichen Welt entwendet. Nun stellt sich die Frage: Was könnte das Netz von Ihnen stehlen?

“Fuchs, du hast die Gans gestohlen“²⁰

Fuchs, du hast die Gans gestohlen,
Gib sie wieder her!
Gib sie wieder her!
Sonst wird dich der Jäger holen
Mit dem Schießgewehr,
Sonst wird dich der Jäger holen
Mit dem Schießgewehr.

Seine große, lange Flinte,
Schießt auf dich den Schrot,
Schießt auf dich den Schrot,
Daß dich färbt die rote Tinte,
Und dann bist du tot.
Daß dich färbt die rote Tinte,
Und dann bist du tot.

Liebes Füchlein, laß dir raten:
Sei doch nur kein Dieb,
Sei doch nur kein Dieb,
Nimm, du brauchst nicht Gänsebraten,
Mit der Maus vorlieb.
Nimm, du brauchst nicht Gänsebraten,
Mit der Maus vorlieb.

²⁰ Anschütz, Ernst: *Musikalisches Schulgesangbuch*. Heft 1. Reclam, Leipzig 1824, S. 38.