

Sculptural in the (Post-)Digital Age, Berlin/Boston: De Gruyter, S. 83–101.

Quellen

Allahyari, Morehshin: »Material Speculation: ISIS (2015–2016)«, in: morehshin.com, online unter: <https://morehshin.com/material-speculation-isis/> (letzter Zugriff: 08.05.2024).

Soulellis, Paul: »The Download 2: The Distributed Monument«, in: rhizome.org (16.02.2016), online unter: <https://rhizome.org/editorial/2016/feb/16/morehshin-allahyari/> (letzter Zugriff: 08.05.2024).

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Screenshot: Morehshin Allahyari, *King Uthal* aus der Serie *Material Speculation: ISIS*, 3D model, courtesy of the artist and Rhizome, 2015.

Abb. 2: QR-Code zum Download von *King Uthal.zip*, courtesy of the artist and Rhizome, 2015.

Klappkiste

Gerrit van Gelder, Tim Krauß,
Fabian Pittroff

Die Aufgabe der Klappkiste ist es, Dinge zu transportieren – etwa Kabel, Adapter und kleine Geräte von einem Raum in einen anderen. Im 8. Stockwerk des GB-Gebäudes der Ruhr-Universität Bochum befinden sich die Büros vieler Mitglieder des SFB 1567 *Virtuelle Lebenswelten* sowie weitere Räume, in denen diese zusam-

menkommen, um gemeinsam zu arbeiten (→ 1567, → Universität Bochum, Ruhr-). Wenn sich Wissenschaftler:innen hier treffen, brauchen sie häufig eine technische Infrastruktur – etwa um Kolleg:innen zuzuschalten, die nicht vor Ort sind, oder um gemeinsam über einen großen Bildschirm auf Materialien ihrer Forschung zu schauen. Dafür sind Kabel und Adapter notwendig, die persönliche Computer mit der Technik im Raum und dem Internet verbinden. Diese lagern bei Nichtbenutzung im Büro von INF im Raum GB 8|33 (→ INF). Dort werden sie immer wieder kurzfristig hervorgeholt, um sie in anderen Räumen zum Einsatz zu bringen – hier kommt die Klappkiste ins Spiel. Wer einmal versucht hat, drei Kabel und fünf Adapter von einem Raum in einen anderen zu tragen, versteht sofort ihren Nutzen.

Abb. 1: Die Klappkiste



Versucht man genauer herauszufinden, was die Klappkiste tut und was mit ihr getan wird, steckt man schon mittendrin in den Methoden von INF. Denn hier geht es darum, kleinteilig und ein wenig naiv mitzuverfolgen, was in solchen Situationen passiert, erst recht, wenn es ganz unauffällig und im Hintergrund abläuft. Dieses Verfahren der *Praxeografie* wurde von der Anthropologin Annemarie Mol (2017) entwickelt und will nachzeichnen,

wie soziale und materielle Welten in und durch Praktiken entstehen und verändert werden. Praxeografische Forschung interessiert sich deshalb nicht so sehr für fixe Konstruktionen, sondern mehr noch für all jene fluiden Prozesse, in denen Menschen, Dinge und andere Wesen in wechselnden Rollen miteinander agieren.

Wenn man mit dieser praxeografischen Sensibilität an Situationen teilnimmt, erlebt man, wie Kabel an ihrem temporären Einsatzort aus der Kiste genommen und sorgfältig im Raum verteilt werden, um Dinge und Menschen miteinander zu verbinden. Nicht jedes Kabel passt überall, alle haben ihren Platz, der jedes Mal fast wie neu gefunden werden muss. Selten ist die Situation genau wie beim letzten Mal: wechselnde Teilnehmer:innen, veränderte Tischordnungen, unterschiedliche Geräte, spontane Präsentationswünsche, Defekte und Verbindungsprobleme. Alles das geschieht unmittelbar, bevor eine andere Situation beginnt – das Meeting, der Workshop oder der Vortrag, der die Kiste in Bewegung gebracht hat. Sobald die Veranstaltung beginnt, werden die Kabel und die Infrastruktur auf einen Schlag lautlos und unsichtbar; sie verschwinden in den Ritzen des Tisches und tun unbemerkt ihren Dienst – solange, bis dann doch wieder irgendetwas nicht funktioniert. »Hörst du uns? Du warst kurz weg«.

Währenddessen wartet die Klappkiste leer und geduldig am Rand des Raumes, bis alles wieder abgesteckt, zusammengerollt und weggebracht wird. Ist die Kiste nicht im Einsatz, ist sie zu einem flachen Objekt zusammengefaltet und kann keine anderen Objekte in sich aufnehmen. Die Klappkiste ist immer noch real, insofern sie weiterhin existiert, aber sie ist nicht als Kiste aktualisiert – sie ist virtuell (vgl. Deleuze 1989) (→ Virtualität).

Sobald die eingefaltete, virtuelle Kiste, zu einer aufgefalteten, aktualisierten Kiste wird, besitzt sie außerdem die Fähigkeit, andere Objekte zu aktualisieren: Wie andere Behältnisse – wie Schalen, Körbe oder Beutel – kann auch die Kiste andere Objekte versammeln, verbinden und zu Dingen im Gebrauch machen (vgl. Le Guin 2020). Die Kiste bringt ruhende Objekte in einen aktiven Zusammenhang. Kabel und Adapter, die vielen kleinen Brücken und Bindeglieder der Infrastruktur, geraten mit Hilfe der Kiste für einen Moment ins Zentrum der Aufmerksamkeit, bevor sie sich an ihren vorgesehenen Plätzen wiederfinden und lautlos zurückziehen. Bevor Daten durch Kabel gehen können, müssen Kabel durch die Klappkiste gehen (→ Daten).

Literatur

- Deleuze, Gilles (1989): Henri Bergson zur Einführung, Hamburg: Junius.
- Le Guin, Ursula (2020): *The Carrier Bag Theory of Fiction*: Ignota Books.
- Mol, Annemarie (2017): »Krankheit tun«, in: Susanne Bauer/Torsten Heineemann/Thomas Lemke (Hg.): *Science and Technology Studies*, Berlin: Suhrkamp, S. 407–470.

Kommunikationskanäle

*Kristin Flugel, Jane Lia Jürgens,
Philipp Künzel*

Um als → Early Career Forum (ECF) des SFB 1567 *Virtuelle Lebenswelten* existieren und funktionieren zu können, müssen wir *gut*