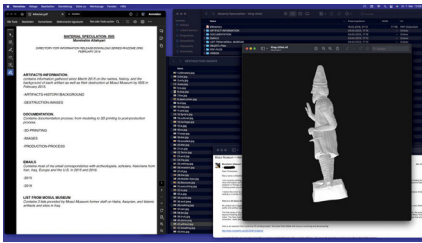


## King Uthal.zip

Manischa Eichwalder

*King Uthal* ist eine künstlerische Arbeit der Künstlerin und Aktivistin Morehshin Allahyari. Es handelt sich um einen Download-Ordner, über den wir mit der ephemeren und diskursiven Dimension eines materiellen Artefakts in Interaktion treten und so zu Mitgestalter:innen eines künstlerischen Akt des Widerstands werden.

Abb. 1: Screenshot: Morehshin Allahyari, *King Uthal.zip*, courtesy of the artist and Rhizome 2015



*King Uthal* ist Teil des digitalen Recherche- und Rekonstruktionsprojekts *Material Speculation: ISIS* (2015–2016), in dem sich Allahyari mit historischen Kulturobjekten aus dem Mosul Museum beschäftigt, die 2014 durch den sogenannten Islamischen Staat zerstört wurden. Dabei geht es weniger um die Wiederherstellung eines ursprünglichen Zustands oder um eine digitale Kopie des Originals als vielmehr um die *virtuelle Realität* dieser Objekte: der Fokus liegt auf der kulturellen und individuellen Bedeutung dieser Objekte, deren politischer Instrumentalisierung und medialer Zirkulation (→ Denkmal, virtuelles). Gestützt auf den eigenen Rechercheprozess und mithilfe von 3D-Techniken rekonstruiert Allahyari zwölf dieser zer-

störten Artefakte. Sie fertigt durchsichtige 3D-Drucke der Objekte an und verewigt alle gesammelten und aufgearbeiteten Informationen zu diesen Objekten auf einer Memory Card: Fotos, Videos, Emailverläufe, Artikel und auch die CAD-Dateien der rekonstruierten Artefakte selbst. Diesen Informationsspeicher lässt sie in den Innenraum der 3D-Drucke ein, von wo aus er verheißungsvoll, jedoch für das Publikum unerreichbar durch das durchsichtige Material hindurchscheint. *King Uthal* ist allerdings ein besonderes Beispiel aus dieser Werkreihe, da die künstlerische Arbeit nicht als materielles Ausstellungsobjekt – als durchsichtiger 3D-Druck – gehandhabt wird, sondern in Form einer downloadbaren .zip-Datei über die Onlineplattform für digitale Medienkunst Rhizome zugänglich ist.

Durch den Download von *King Uthal* werden wir gleichsam zu Besitzer:innen und Koproduzent:innen des Kunstwerks wie auch unser Desktop zum Ausstellungsdisplay wird (vgl. Dekker 2021: 27). Wir können selbst entscheiden, in welcher Form wir die Virtualität des Objekts aktualisieren (vgl. Deleuze 1991: 110ff.) – ob wir uns die hochaufgelöste 3D-Rekonstruktion als bewegliches Bildobjekt auf dem Bildschirm anschauen oder eine materielle Kopie davon anfertigen möchten, ob wir zum Beispiel in den Ordnern »EMAILS 2015« oder »LIST FROM MOSUL MUSEUM« in die Tiefe von Allahyaris Suche nach Informationen zu den Artefakten abtauchen oder uns mit der dschihadistischen Ideologie hinter der medialen Inszenierung von deren Zerstörung auseinandersetzen möchten (vgl. Fuhrmann 2021, → Tribunal). Während all diese Informationen im musealen Kontext vor den Rezipient:innen innerhalb der 3D-Drucke verborgen bleiben und nur durch die Zerstörung ihrer materiellen Realität

zugänglich werden würden, kehrt *King Uthal* als Download dieses Verhältnis um: erst unser Umgang mit den Daten, das Entpacken der .zip, erst die Aktivierung seiner virtuellen Realität lässt überhaupt ein Bild von *King Uthal* entstehen (→ File, empty).

Angewiesen auf unsere Interaktion mit dem Datenmaterial im Modus seiner ständigen Neuordnung lässt sich *King Uthal* als *born-digital-art* beschreiben, also als Kunst, in die die partizipativen und distributiven Eigenschaften des Digitalen eingeschrieben sind (vgl. Paul 2016: 2). Und genau darin entfaltet *King Uthal* sein widerständiges Potenzial: der Status des Kunstwerks, das virtuelle Objekt bleibt prekär, selektiv und notwendigerweise ungeschlossen. Es widersetzt sich traditionellen künstlerischen Kategorien, die etwa die Aura des Originals, die Frage nach Besitzverhältnissen oder den Rahmen der Präsentation betreffen (vgl. Ströbele 2023: 89). *King Uthal* als Download lässt also den eigenen Desktop zu einem Ort werden, in dem die Koproduktion und die Rezeption der künstlerischen Arbeit zusammenfallen. Indem wir dabei die Lesarten und medialen Darstellungsweisen von *King Uthal* vervielfältigen und immer wieder neu anordnen, werden wir zu Kompliz:innen in der künstlerischen Strategie des Widerstands, die sich gegen die eindimensionale Instrumentarisierung von kulturellem Erbe, gegen die polarisierende Konfrontation kultureller Werte als Machtinstrument richtet (→ Multiplizität).

Abb. 2: QR-Code zum Download von *King Uthal.zip* via *Rhizome*



## Literatur

- Dekker, Anett (2021): »Curating Digital Art. From Presenting and Collecting Digital Art to Networked Co-Curation«, in: Dies. (Hg.), *Curating Digital Art*, Amsterdam: Valiz, S. 14–33.
- Deleuze, Gilles (1991): *Das Zeit-Bild*. Kino 2, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Fuhrmann, Larissa-Diana (2021): »Contestations of the ›War on Terror‹ and the so-called Islamic State in Art«, in: Ausst. Kat: *Mindbombs. Visuelle Kulturen politischer Gewalt*, 10.09.2021–24.04.2022, Kunsthalle Mannheim, Bielefeld: Kerber, S. 145–152.
- Paul, Christiane (2016): »From Digital to Post-Digital – Evolutions of an Art Form«, in: Dies. (Hg.), *A Companion to Digital Art*, Chichester, West Sussex, UK: Wiley, S. 1–19.
- Ströbele, Ursula (2023): »Sculpting Digital Realities. Notes on Truth to Materials, the Aesthetic Limit, Site-Specificity and 3D-Printing«, in: Mara-Johanna Kölmel/Ursula Ströbele (Hg.), *The*

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,