

HANS-JÜRGEN HAFNER

LEUCHTFEUER UND V-EFFEKTE

Methodik und Arbeitsweise

Hohe Attraktivität zeichnen die häufig in Kollaborationen und Teamarbeit realisierten Arbeiten und Projekte von Franz Alken ebenso aus wie ein sorgfältig darin angelegtes Irritationspotenzial. Das hat ganz unterschiedliche Gründe. So hat Alken bereits vor seinem Studium der Medienkunst an der Hochschule für Grafik und Buchkunst, Leipzig, im angewandten Bereich – als Zeichner, Illustrator und Trickfilmer – gearbeitet. Noch wesentlicher ist, dass der Künstler seinen Handlungsrahmen gezielt offen, auf Distanz zu medialem, methodischem oder thematischem Spezialistentum hält. In Alkens künstlerischer Praxis treffen ausgeprägt aktivistischer Pragmatismus – als Haltung – meist situationspezifisch konzipierte Eingriffe und medial beziehungsweise technisch vielfältige Umsetzung (zum Beispiel bei der als Guerilla-Aktion lancierten, dann mittels Video dokumentierten und per Webseite kommunizierten »Operation MKS«, 2001, mit Jirka Pfahl) aufeinander. Eher ganz klassische Plastiken und Kunstobjekte wie die diversen »Schalter« oder die im Rahmen von »Fleischlab« zum Verkauf angebotenen Gießharz/Elektroobjekte sind in verschiedenen adressierte Kontexte, Distributions- oder Vermittlungsprozesse eingespeist. Das rückt still akzeptierte Vorvereinbarungen und Ideologien in den Blick. Werden etwa sozial besonders codierte Interessensphären, beispielsweise (Kunst-)Räume zur Grauzone aus verschiedenen Layerings: Dem Nebeneinander von merkantiler Nutzung und aufklärerisch-kritischer Rahmung. In ähnlicher Weise wird öffentlicher Raum besetzt und durch subtile Intervention verfremdet. Derartige Ambivalenzen können in den Arbeiten und Projekten Alkens immer wieder ausgemacht werden: Benutzerfreundliche und attraktive Oberflächen transportieren thematisch prekäre Plots beziehungsweise stellen gezielt Konfliktfelder her.



Abbildung 1:

Projekt Schalter: Schalter, 1999, manipulierter Baum im Leipziger Auwald



Abbildung 2:
Projekt Fleischlab; Fleischlab, 2000-2001, »Biometric Scanner«

Konventionelle, aus Kunst und Design, aus Wissenschaft oder Medienwelt beiläufig entlehnte Methoden und Techniken werden angeeignet, angepasst und dann für die Umsetzung einzelner Projekte spezifisch in Stellung gebracht. So ergibt sich – typisch für so genannte Post Studio-Praktiken – ein vielschichtiges, nach ganz verschiedenen Richtungen hin expandierendes Operationsfeld. Alkens Projekte umfassen kritische Fokussierung auf museale Standards, wie beim spielerisch-defätistischen »Museumskäfer (athrenus museorum)«, 2001 – einer neu entdeckten, gerade in Kontakt mit Museumspräparaten äußerst gefräßigen Insekten-Spezies – ebenso wie die affirmative Marketingkampagne »Diego Maradonna«, 2002, als spektakulär-dilletantischer Vorgeschmack auf den Vermarktungsrummel um die kommende Fußball-WM. Künstlerische, kuratorische aber auch interventionistische Praktiken gehen dafür Hand in Hand.

Im Hintergrund: Wühlarbeit

Daten, ihre Erfassung, Verwaltung und Verwertung scheinen eine der wesentlichen Grundlagen der sogenannten Informationsgesellschaft bereitzustellen. Tatsächlich verwandeln sich Lebenszusammenhänge immer mehr in pure Datentransfers, wird noch das Konzept individueller Biografie auf den Status »File« herunterkomprimiert, das heißt das Spezifische singulärer Lebensentwürfe schwappt über in die geordnete Gesamtheit der bürokratisierten Subjekte. Existent ist, was registriert wird, in der Rückspiegelung wer/was eine Datenspur hinterlässt. Die Techniken umfangreicher Datenproduktion, die Wege ihrer gezielten, beiläufigen oder verdeckten Erfassung sind vielfältig: Von der Personalakte bis zu persönlichen Kundenkarten, ob übers Mobiltelefon, per Streifenticket oder Punktesammeln bei der Bahn, beim bargeldlosen Zahlungsverkehr, im Rahmen von Internetnutzung etc. Die Ressourcen für immer frische Daten und neu daraus generierter Profile sind schier unerschöpflich. Dabei gehen Archivierung und Überwachung, Kontroll- und sonstige Verwertungsmechanismen Hand in Hand. Außerdem ist Datenbeschaffung nämlich auch Big Business, verspricht Erfolg für ökonomische Verwertung. Präzise in diesem Szenario ist Franz Alkens Internet-Projekt »machines will eat itself«, 2003,¹ platziert.

Das Konzept zielt auf Kritik und Aufklärung, die Grundidee dafür ist nahe liegend. Die »Bots« sind virtuelle, nun, Charaktere, die – im Netz jeweils eigenständig aktiv – dabei Mengen von Daten

erzeugen, ihre Spuren hinterlassen und damit eine Art Realität generieren. In Anlehnung an Nutzerprofile mit individuellen Eigenschaften versehen, surfen die Bots in der Weite des Internets und docken sich an dessen Angebote an: Sie füllen Formulare aus oder akzeptieren bereitwillig Cookies. Mimetisch stellen diese Bots mit Namen wie Rosa Schlüpfer, Adolf Hitler oder Wolfgang Taumentzihn Surfer-Verhalten nach, agieren dabei wie in vorauseilendem Gehorsam ohne jede Skepsis oder Vorsicht. Das geheime Leben der Maschinen wird bei »machines will eat itself« affirmativ in Stellung gebracht und produktiv gemacht: Die Resultate daraus lassen sich dabei jederzeit unter www.superbot.tk einsehen; hier sind die neu geschaffenen Tatsachen genau verzeichnet. Letzter Stand am späten Nachmittag des 5. Juli 2004: »59440 kB of pure nonsense«. Ganz real, sozusagen.

Noch einen weiteren Aspekt nimmt »machines will eat itself« auf: Die Ideologie des Wettbewerbs und die damit verbundenen Heilsversprechen. Die Bots konkurrieren nämlich miteinander, werden umgehend nach ihrer Leistungsfähigkeit – ausgedrückt in der produzierten Datenmenge – überprüft und nach Effizienz beurteilt. Im automatischen Ranking sind Produktivität und Effizienz-Faktor jederzeit ablesbar.

»machines will eat itself« funktioniert als Persiflage durch affirmative Überbietung. Die Attraktivität des Projektes liegt jedoch nicht nur an der Vielfalt seiner thematischen Implikationen oder den Zugriffsmöglichkeiten für die Nutzer – etwa bei der Einrichtung beziehungsweise Ausstattung der Bots und dem unterschweligen Spiel-Charakter. Als versierter Comic-Zeichner hat Alken ein adäquates visuelles Outfit für »machines will eat itself« entwickelt. In harter schwarz-weiß Optik erinnert diese Gestaltung an Propagandastil und Werbeästhetik der 50er Jahre wie an illustrativ-deutliche Aufklärungsplakate. Für Ausstellungszusammenhänge stellt Franz Alken außerdem spezifische Displaysituationen her, in denen Rechner-Terminal und aus dem Projektthema abgeleitete Poster oder sogar Wandbilder zueinander in Beziehung gesetzt werden. Dabei greift Alken auf die kunsthistorisch gesicherte Tradition des »Murals« oder »Mural Paintings« zurück, das gerade ab den 30er Jahren des letzten Jahrhunderts eine Blütezeit erfuhr. Dabei wurde künstlerische Gestaltung, oft (links-)propagandistische Thematik und programmatisch gezielte Platzierung zusammen mit einer kritisch-aufklärerischen Haltung eng geführt, wenn man beispielsweise an die mexikanischen Muralisten und Diego Rivera oder sogar den frühen Philip Guston denkt.

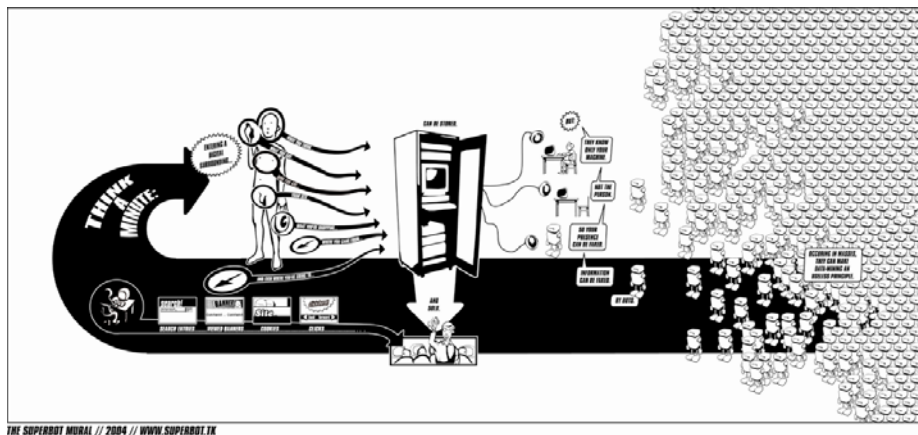


ABBILDUNG 3:
The Superbot Mural, 2004, www.superbot.tk

Aufklärung als gemeinsamer Nenner: Bereits frühere – oft kollaborativ hergestellte – Projekte von Franz Alken fokussieren das Verhältnis von Mensch und Maschine, von Natur und Technik. Das aktuelle Projekt »Superconsumers«, 2004, transferiert die autonomisierte Aktivität der Bots in den Bereich konkreter Anwendung: Die Internet-Auktionsplattform ebay wird dabei zum Aktionsrahmen für eine implosiv maschinisierte Spiegelung ökonomischer Grundvereinbarungen und Prozesse.



ABBILDUNG 4:
Superconsumers - coming soon (2004-?)
Präsentationsansicht im Montevideo, Amsterdam

¹ Siehe hierzu: www.superbot.tk