

## „ ... nichts Apart's für mich“ Fetischismus in der AppArt

Prof. Dr. Mathias Fuchs, Leuphana University, Lüneburg  
[mathias.fuchs@creativegames.org.uk](mailto:mathias.fuchs@creativegames.org.uk)

© 2013 Author & Publisher. Personal and educational classroom use of this paper is allowed, commercial use requires specific permission from the author.

„Hätt' ich mir nicht die Flamme vorbehalten:  
Ich hätte nichts Apart's für mich.“  
(Mephistopheles in Goethes Faust)

Der Teufel ist am Verzweifeln: Allem Toten entwinden sich Keime des Lebenden, die das Tote wiederum in Lebendiges verwandeln.

„Wie viele hab' ich schon begraben!  
Und immer zirkuliert ein neues, frisches Blut.  
So geht es fort, man möchte rasend werden!  
Der Luft, dem Wasser, wie der Erden  
Entwinden tausend Keime sich,  
Im Trocknen, Feuchten, Warmen, Kalten!“

Betrachtet man die Spannweite der Anwendungsfälle, in denen Applications - kurz Apps genannt - wirken, so kann man ein anti-vitalistisches Potential konstatieren, das dem „vollen Leben“ Erfahrungsmomente entzieht und diese in Simulationen für kleine, tragbare Elektrogeräte einschreibt, in denen sie als entkörperlichte Modellrechnungen eine keimfreie, zweite Existenz fristen: Die Applikation für den Geburtswehenkalkulator samt Kontraktionstimer steht hier wie der Wetterbericht mit der angeblich gefühlten Außentemperatur für eine Welt neben der Erde, der neues frisches Blut suspekt ist, neue frische Software dagegen nicht. Betrachtet man die Entkörperlichungsbemühungen von Programmen wie *Chat Perf* von Chaku Perfume Co. Ltd., das zur Digitalisierung von Gerüchen beitragen will, der *Farmville App*, in der man Tomaten bewässern kann, ohne dabei mit Wasser in Kontakt kommen zu müssen, oder künstlerisch motivierte Projekte wie „A Machine to see with“ von Blast Theory, und blickt weiter auf Erlebnis-Surrogat Software wie *Coffee Guru* für das *iPhone*, die eine "third wave of coffee connoisseur-ship" beschwört, und deutlich darauf hinweist, dass es nicht nur darum geht, Kaffee maschinenunterstützt zu brauen, sondern ihn auch maschinenverstärkt zu trinken und zu genießen, so wird deutlich, dass es mit den Apps etwas ganz Apart's auf sich hat. Während die alten Programme der handfesten und standfesten Computer noch Produktionsmittel waren, die beim Schreiben und Rechnen, beim Zeichnen und Planen geholfen haben, wird mit der Popularisierung der Apps ein Wandel der Funktion sichtbar. Apps sollen die Konsumtion unterstützen, und sie sollen dem Prosumer dienen, der oft nur ein Consumer mit verschwindend geringem Produktionsanteil ist. So kommt es denn auch, dass aus dem Computer-aided design (CAD), der Computer-aided architecture (CAA), und der Computer-aided composition (CAC), nun applikationsunterstütztes Kaffeetrinken, Einkaufen, Reisen und Schlafen wird. Schlafen? In der Tat: Die IBIS Hotelkette brüstet sich, mit der *Sleep Art App* eine Plattform entwickelt zu haben, die allen Unwachen ihre 15 Minuten Künstlerruhm verspricht, indem die abends gestartete und über Nacht aktive App Bewegungen und Geräusche des Schlaf-

Künstlers aufzeichnet und in sehr hübsche, allerdings vollständig unkünstlerische Bildchen transformiert.

## 1. Schlafkunst

Die *Sleep Art App* ist interessant im Hinblick darauf, wie porös die Begrifflichkeit von Kunst gegenüber ökonomischen Formbestimmtheiten geworden ist, und wie leichtfertig Etikettierungen des Künstlerischen geglaubt, bzw. verkauft werden können. Dass letztgenannte Prozesse, nämlich der des Kaufens und der des Glaubens eng miteinander verknüpft sind, stellt den Inhalt der Marxschen These des Warenfetisch dar.<sup>1</sup> Was will IBIS uns eigentlich verkaufen? Zuerst mal: Übernachtungen in Hotelzimmern. Der Gedanke, dass der Schlaf zur Überbrückung zweier Flüge, oder die unproduktive Zeit zwischen Ankunft am Zielort und Besprechungstermin, etwas Künstlerisches besitzen könne, ist nicht leicht nachzuvollziehen. Vielleicht liegt die Einsicht in die Tristesse verschwendeter Zeit, die man in IBIS Betten verbringen kann, und der Wunsch nach einer Flucht aus jener vergeudeteten Zeit dem Einfall des Werbetexters zugrunde, der folgende Zeile erfand:

„Verwandeln Sie Ihren Schlaf in ein Kunstwerk“<sup>2</sup>

Die Zeile entreißt den Schlafsuchenden der ernüchternden Erkenntnis, dass ein Hotelzimmer mit Ausblick auf die Flughafenautobahn und einer Plastiknasszelle in Minimalabmessungen, die mit dem Charme einer Mobiltoilette ausgestattet ist, eben nicht den Standard des Kempinski Hotels gleichkommen kann. Gleichzeitig kokettiert die Textzeile mit Andy Warhols Versprechung aus den 60er Jahren, dass ein jeder seine 15 Minuten künstlerischer Prominenz einholen könne<sup>3</sup> und mit Joseph Beuys Diktum dass „jeder Mensch ein Künstler“ sein könne. Im Anleitungstext der *Sleep Art App* erfahren wir dann, wie das funktionieren soll:

„Wie sieht Schlaf aus? Die Sleep Art App der ibis Familie zeichnet ein Bild davon. Legen Sie einfach Ihr iPhone neben sich während Sie schlafen. Der Sleep Art App entgeht keine Ihrer Schlafbewegungen und Atemzüge. Mit einem virtuellen Pinsel malt die App aus Ihren Bewegungsdaten ein abstraktes Bild Ihres Schlafs.“

Hier wird nun deutlich, dass es nicht ich bin, noch ein anderer Mensch, die meinen Schlaf in Kunst „verwandeln“, sondern das *iPhone* und die App mit ihrem „virtuellen Pinsel“.<sup>4</sup> Maschinenkunst also, doch das ist nicht das Problem: Hätte IBIS gesagt, dass die App meinen Schlaf als virtuelles Gekritzeln repräsentiert, so wäre das korrekt und wenig aufregend gewesen. Affen können Leinwände bemalen, Malroboter können dies, warum soll es also nicht auch ein kleines *iPhone* Programm bewerkstelligen können. Doch der Werbetext behauptet, dass der Besitzer des *iPhone* Gerätes durch bloßes Einschalten einer App, seinen Schlaf in Kunst verwandeln kann. Das deutet auf ein Missverständnis darüber hin, wie Kunst entsteht. Zumindest zwei uneinlösbare Fernreferenzen (Warhol und Beuys) sollen hier demontiert werden: Die *Sleep Art App* versetzt niemanden in den Status künstlerischer Sichtbarkeit. Sie verschafft den Schlafenden, die alle das gleiche Programm eingeschaltet haben, keinen

---

<sup>1</sup> Karl Marx, Das Kapital Bd. 1 (1887), MEW 23. S. 107

<sup>2</sup> [https://www.facebook.com/ibis/app\\_380378398692653](https://www.facebook.com/ibis/app_380378398692653)

<sup>3</sup> "In the future everybody will be world famous for fifteen minutes." . Andy Warhol im Katalog des Moderna Museet, Stockholm 1968.

<sup>4</sup> Ich bedanke mich bei meinen Kollegen vom Centre for Digital Cultures, die im Mai 2013 für eine Versuchsserie zur Verfügung standen. Neslihan Halici: „Die ganze App wirkt sehr statisch, es ist – trotz unterschiedlichen Schlaferfahrungen - immer dasselbe.“ Moritz Queisner: „User Generated Art stelle ich mir spannender vor. Interessieren würde mich der Hintergrund der App: ist es schlicht Marketing oder geht es möglicherweise darum, das Schlafverhalten der Leute als Marktforschung für eine Hotelkette zu tracken?“

Ehrenplatz im Kunsthimmel, sondern im besten Falle eine Erwähnung auf der IBIS *facebook* Seite und einen Preis in Form weiterer unseliger IBIS Übernachtungen. Der Gewinner ist in jedem Fall die Hotelkette. Doch auch die zweite Konnotation, die zu Joseph Beuys' Hoffnung auf Einbindung aller Künstler und Nicht-Kunstschaffenden in den kreativen Prozess - im Sinne einer partizipativen und kreativen Gestaltung der Zukunft - lässt sich im Schlaf nicht einlösen. Man mag Beuys weiter folgen und seinen Argwohn gegen die Anschaffung von Keilrahmen und Leinwand an die Evangelisten der *Sleep Art App* weiterleiten: Warum soll die Gewinnerin oder der Gewinner der somnolenten Bilderzeugung sein Werk von einem Malroboter mit Pinsel verewigen lassen? Hier schlägt die technophile Rhetorik der App Art Verkünder in das Ressentiment längst vergangener Kunstrituale um. In diesem Sinne muss man wohl auch die misslungene Formulierung des IBIS Teams verstehen, dass es sich bei den ausgemalten Bildchen um ein „Meisterwerk“ handeln könne. Nicht mal die Signatur am unteren, rechten Bildabschnitt fehlt, um auch noch das letzte verbrauchte Klischee der Malereigeschichte einzufangen.

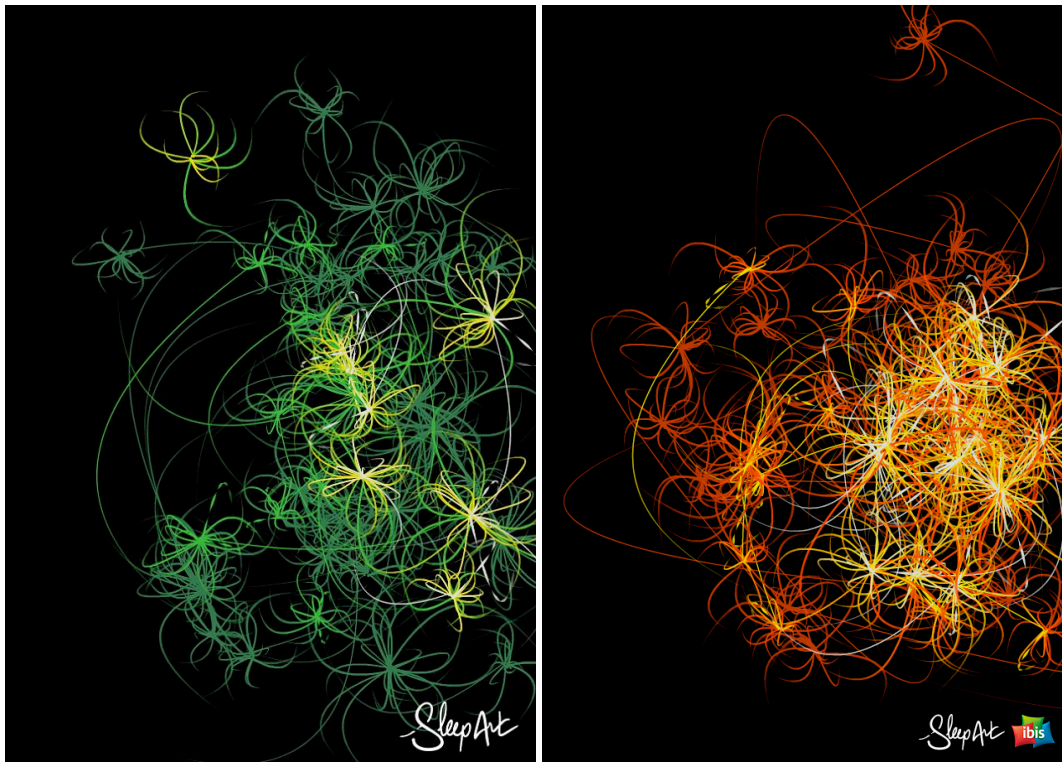


Abb: Sleep Art Beispiel aus der Galerie der IBIS Webseite (links) und Eigenversuch (rechts)

Es wurde bereits angedeutet, dass der Versuch App-Output als App Art zu verkaufen, deshalb so gut inszeniert ist, weil er an traditionelles Kunstverständnis wie auch an avantgardistische Positionen anknüpft, wenn er auch keiner der beiden Positionen gerecht werden kann. Für die Traditionalisten fehlt den Meisterwerken der Meister und der Malerei die Authentizität, für eine avantgardistische Sichtweise hingegen fallen die Konzepte von Autopoiesis und maschineller Produzierbarkeit hinter das zurück, was bereits futuristischen und surrealistischen Künstlern der 10er Jahre des vergangenen Jahrhunderts als selbstverständlich erschien. Schlaf in der Kunst ist andererseits in wesentlich akzentuierterer Form von experimentellen Projekten wie Cocteau's *Dormeuse aux Oursins* in der Villa Santo Sospir oder der *L'Écume de la nuit* von Michel Redolfi erprobt und entwickelt worden. Was Redolfi 1984 in seiner achtstündigen Event Performance in den römischen Bädern von Strassbourg vorführte, war Schlafkunst im besten Sinne des Wortes. Redolfi experimentierte mit übermüdeten Kunstszepienten, die in eine Aufführung eingeladen wurden, die um Mitternacht begann, in verschiedenen Ruhe- Schlaf- und Entspannungsräumen der wohltemperierten Schwimmbädern der Römischen Bäder einlud und die Beteiligten unter der Leitung von *Maître-dormeuses* zwischen Schlafen und Wachen hielt. Redolfi weist zu Recht den Akteuren, also den Bademeistern und Schlafmeistern, die

Bezeichnung Meister zu – und nicht der Arbeit (Meisterwerk) oder gar den Schläfern. Die Meisterschaft der Schlafmeister bestand für Redolfi selbstverständlich in der Erfahrung der Verrichtung einer Kunst, des Handwerks, einen Schlafwilligen sanft am Einschlafen zu hindern. Damit erzählt Redolfi mehr über unsere Wahrnehmung, über die Mechanismen der Musik und der Unterhaltungskünste, über Tages- und Nachtrhythmen als es die fälschlich als Kunst bezeichnete Sleep Art von IBIS je zu erreichen vermag.

## 2. Disembodiment

Als Disembodiment wird der Entzug sinnlich-körperlicher Erfahrungen in nichtkörperlich vermittelten Kommunikationszusammenhängen bezeichnet. SKYPE Gespräche am Computer sind ebenso wie Ausflüge mit einem PC-Flugsimulator Beispiele für entkörperlichte Kommunikation: Im ersten Falle fehlt die Berührbarkeit, Geruch und Physikalität des Gesprächspartners, im zweiten Falle fehlt das Gefühl von Schwerkraft und Beschleunigungsschwere, von Fahrtwind und von den Maschinengeräuschen, den Vibrationen, der Temperatur und den Gerüchen des Flugzeugcockpits. Entkörperlichter Umgang mit Systemen wie Fluggeräten, Fernsprecheinrichtungen oder Musikerzeugern etabliert sich via Interface Technologie. Betrachtet man die Entwicklung der Interfaces zur Klangerzeugung – um hier ein Beispiel hervorzukehren – so kann man am Wege von Harfe zu Spinett, den Konzertflügel, dem elektrischen Klavier wie dem *Fender Rhodes*, und weiterhin über den Hardware Piano Sampler, den Software Sampler am PC und schliesslich eine Klavier App am Smartphone (*Real Piano* App zum Beispiel) eine zunehmende Verdrängung des Körpers aus dem Interfacezusammenhang konstatieren. Nicht nur die Entfernung haptischen Feedbacks sondern auch die Widerständigkeit der Tasten und die visuelle Reduktion der Tastatur, die den Endpunkt der Reduzierbarkeit in den Apps für mobile Geräte erreicht zu haben scheint, verdrängen sinnlich-körperliche Aspekte zugunsten einer Konzeptionalisierung des Spiels. Entkörperlichung ist ein Produkt digitaler Kulturen und wird als verbindliche Kulturtechnik einstudiert, legitimiert und fetischisiert. Wer im einundzwanzigsten Jahrhundert keine *facebook* Freunde hat, hat offensichtlich seine Hausaufgaben nicht gemacht, ist völlig unzeitgemäß oder gehört einer außereuropäischen, terroristischen Verschwörung an. Im Normalfall wissen wir mit der eingelernten Kulturtechnik pragmatisch zu verfahren und finden den nächsten Eissalon mit *Googlemaps* – oder auch ohne. Wir können laufen, fahren und uns Filme von Laufenden ansehen, ohne allzusehr aus dem Häuschen zu geraten. Interessant wird der Fall, wenn Technologien einen Weltentzug propagieren, der das Technische als vollständigen Ersatz für das Körperliche darstellen möchte. Gemeint sind hier Werke, die – im Heideggerschen Jargon gesprochen - Welt aufstellen, aber keine Erde herstellen. Der bereits erwähnten *Farmville* App mangelt es vollständig an dem, auf das Landwirtschaft doch vollständig baut: Erde. Als hätte Martin Heidegger 1935 eine kritische Rezension zur *Farmville* App geschrieben, sagt er im *Ursprung des Kunstwerks* 1935:

„Um dies herum (...) ist nichts, wozu und wohin sie gehören könnten, nur ein unbestimmter Raum. Nicht einmal Erdklumpen von der Ackerscholle oder vom Feldweg kleben daran, was doch wenigstens auf ihre Verwendung hinweisen könnte.“<sup>5 6</sup>

Die gegenseitige Bedingtheit von „Begraben“ und dem „Sich-Entwinden von Tausend Keimen“, die Mephistopheles zur Weisglut bringt, ist schließlich Garant für Werke, die Erde und Körperlichkeit nicht einfach zudecken wollen. In Werken der App Art, die man als gelungene künstlerische Statements verstehen kann, sollte sich daher Körperlichkeit im apparativen, technischen System rekonstituieren oder „entwinden“ können.

---

<sup>5</sup> Martin Heidegger (1960): *Der Ursprung des Kunstwerks*. Reclam Frankfurt am Main (=1935), S. 27

<sup>6</sup> Heidegger spricht hier von dem Paar Bauernschuhen, das ein Gemälde von van Gogh darstellt, seine Bemerkungen passen allerdings auch vortrefflich auf die Erdlosigkeit der *Farmville* App.

### 3. Welt und Erde, Ding und Zeug

Eine Art App ist kein Ding. Eine App kann ein Zeug sein, aber kein Werkzeug im ausschließlich technischen Sinne der Organverstärkung. Eher ein Gebrauchszeug wie ein Paar Schuhe. Hervorragende Eigenschaft des Gebrauchszeugs ist seine Dienlichkeit. Dient die Applikation dem Benutzer nicht, so fällt das Zeug auf ein bloßes Ding zurück. Dienlichkeit der Applikation entsteht aus ihrer Verlässlichkeit. So soll eine Wettervorhersage App mir dienen, indem sie mir Bekleidungsvorschläge oder die Verwendung des Regenschirmes vorschlägt. Sie soll auch verlässlich sein. Das ist nicht in jedem Falle von Wetterberichten gegeben. Wettervorhersagen werden bisweilen auch gern gesehen, weil die Präsentatoren hübsch oder lustig sind, oder sogar aus klammheimlicher Freude über die Nicht-Verlässlichkeit der Ansage. Ding und Zeug begegnen sich im Werk. Im Werk wird Welt aufgestellt und – um hier nochmals auf die Terminologie Heideggers zurückzugreifen – es wird „Erde hergestellt“. Auch Welt und Erde begegnen sich im Werk. „Werk“, scheint als angemessene Formel zur Beschreibung von „Applikation“ hinzureichen. Das Werk wie auch die Appikation suggeriert Welt als ein nichtmaterielles Konstrukt ideeller Zusammenhänge. „Welt ist nicht die bloße Ansammlung der vorhandenen abzählbaren oder unabzählbaren, bekannten und unbekanntem Dinge,“ sagt Heidegger und fährt fort: „Welt ist aber auch nicht ein nur eingebildeter, zur Summe des Vorhandenen vorgestellter Rahmen.“<sup>7</sup> Wenn man daher von der von *Farmville* aufgestellten Welt sprechen möchte, so muss dies mehr umfassen als nur die Summe der Kühe, Kartoffeln und virtuellen Tomaten und auch mehr als jene samt einer Rahmung in einem Programmumfeld. Die aufgestellte Welt ist vielmehr ein ideelles Gebilde, das von der App eröffnet wurde. Die Welt baut auf dem Ensemble aus „Greifbarem und Vernehmbarem“<sup>8</sup> und hält diese in „waltendem Verbleib.“ Aus dem Dispositionsrahmen ergibt sich demgemäß eine Dynamik von möglichen Prozessen, es entsteht daraus aber auch ein System der Einbettung in und Verkettung zu verschiedenen Referenzsystemen. Heidegger spricht davon, dass es im Werk keine Welt ohne Erde gäbe: „Das Aufstellen einer Welt und das Herstellen der Erde sind zwei Wesenszüge im Werksein des Werks.“<sup>9</sup> Herstellen der Erde meint dabei das Zurückstellen des Werks in die Erde. Indem sich nämlich die aufgestellte Welt in der physikalischen Welt findet, erzeugt sie doch wieder Aspekte des „Greifbaren und Vernehmbaren“. Heidegger schwebt dabei die Sinnlichkeit der Kunstwerke vor, die ihm vertraut waren. Er appelliert an das Leuchten der Farben, die Massigkeit und Schwere des Steins und die „Nennkraft des Wortes“<sup>10</sup>. Digitale Werke und analoge elektronische Arbeiten besitzen selbstverständlich ebenfalls in ihren Trägermedien „Erde“. So ist das Bandrauschen, die JPEG Artefakte und die Elastizität der Touchscreens weltlos wie das Glänzen des Metalls oder die Härte des Granitsteines. Man muss allerdings in Frage ziehen, ob die avancierte digitale Technologie reich an „Greifbarem und Vernehmbarem“ ist. Digitalität bedeutet eben, dass man die Finger zum Zählen verwendet, und nicht zum Zeigen oder Fühlen!

Analysiert man Apps und App Art auf ihre Beziehung zu Welt und Erde, so kann man für all die misslungenen Versuchen feststellen, dass Erde eben nicht als das sich Verschließende thematisiert wird, sondern vielmehr an der Banalität der Repräsentation von Erde scheitert. Die Klavierklänge der *Real Piano* App sind leider weder realistisch noch überraschend unrealistisch fremd und die *Chat Perf* App liefert Düfte, die man lieber nicht gerochen hätte. Am besten scheinen noch die Art Apps, die sich im Spiel mit dem Nichtgreifbaren entwickeln. So zeigt Tamiko Thiel in ihrer Kunst App „Shades of Absence: Public Voids“ die Konturen von Künstlerkollegen, die im Biennale Ausstellungsbetrieb vermeintlicher Zensur zum Opfer gefallen sind.

---

<sup>7</sup> UdK, S. 40 f.

<sup>8</sup> aaO, S. 41

<sup>9</sup> aaO, S. 45

<sup>10</sup> aaO, S. 44



Abb: Tamiko Thiel: Shades of Absence. AR Intervention 2011, der Screenshot zeigt ganz rechts: Georg Schneider, dessen Arbeit letztendlich nicht auf der Biennale gezeigt wurde.

Einerseits rücken die am Mobildevice vergoldeten Künstler-Figurinen die Künstler in eine Position, die ihnen möglicherweise zugestanden hätte, und die sie aus verschiedenen Gründen nicht zugestanden bekamen, andererseits zeigt die Vergoldung am 5 cm Bildschirm eben auch auf, dass virtuelles Gold kein echtes Gold ist. Die Auslassung als Botschaft wird durch die Vergoldung ein wenig kompromittiert.

Interessant ist aber, dass das Werk von Tamiko Thiel im Spannungsfeld von Welt und Erde Welt aufstellt: die Künstlerkollegen stehen auf der mediatisierten Piazza San Marco als Idee und können Erde so recht nicht herstellen. Der Grund dafür ist von Heidegger bereits treffend genannt worden: „Ihr Rang und ihre Eindruckskraft mögen noch so groß, ihre Erhaltung mag noch so gut, ihre Deutung noch so sicher sein, die Versetzung (...) hat sie ihrer Welt entzogen.“<sup>11</sup> Heidegger fasst dies mit dem Begriff des „Weltentzugs“, und auch wenn Nicht-Präsenz oder verhinderte Präsenz das Thema einer künstlerischen Arbeit sind, kann Weltentzug nicht rückgängig gemacht werden.

---

<sup>11</sup> aaO. S. 36



Abb: John Craig Freeman: Water wARs. 2011

John Craig Freeman's *Water wARs* setzt ein deutliches politisches Statement in den erweiterten Raum zwischen digitalen und realen Welten. Die Arbeit erzählt vom fiktiven, bald aber schon nicht mehr unwahrscheinlichen Exodus der Wassersuchenden, die von Trockenheit, Klimawandel und der Kommerzialisierung der Wasservorräte aus ihren Ländern vertrieben werden. In der Arbeit wird ein politisches Szenario mittels AR Technologie inszeniert und im tatsächlichen Venedig entsteht ein virtuelles Lager der Wasserflüchtlinge. Die Arbeit funktioniert so gut, weil hier eine Realwelterfahrung von Asylsuchenden in grossen Städten die Plausibilität der Realitätsaugmentierung erhöht.

#### 4. App-Fetischismus

In der Psychoanalyse ist Fetischismus die Verschiebung und Verdinglichung eines Wunschzieles. Wird Begehren an einem Objekt fixiert, so ersetzt das Ding das Ziel. Der Schuh des Schuhfetischisten kann als Zeug nicht dienen und bleibt damit Ersatz für den ursprünglichen Wunsch. Der Benutzer einer Wetter App, die die momentane, gefühlte Temperatur und die gegenwärtige Windstärke anzeigt, kann die sinnliche Erfahrung durch eine digitalisierte und verdinglichte Erfahrung ersetzen. Werden Wünsche wie der Wunsch, Tomaten zu züchten, oder der Wunsch, kleine Pelztiere zu füttern und aufzuziehen, auf eine App verschoben, so stellt die App den Fetisch dar, und der Benutzer fetischisiert die Bildschirmgrafik, das Gerät auf dem die Grafik angezeigt wird oder sogar das gesamte Hervorbringungs- und Distributionssystem: das INTERNET. Genau wie den Namen von Götzen und Göttern schreibt man deshalb das INTERNET auch immer in Großbuchstaben. Fetischismus wurzelt ja bekanntlich nicht nur in der Psyche, sondern auch im Kult. App-Fetischismus zeigt sich deshalb nicht ausschließlich als privates Phänomen im *MySpace* und am *I-phone*, sondern auch kollektiv in *Farmville* oder auf *You-Tube*. Besonders deutlich wird die Verwandtschaft von App-Fetischismus zum pathologischen Fetischismus, wie ihn Freud beschrieb, jedoch, wenn man Handlungen und Handlungsmuster untersucht, die sexuell konnotiert und maschinell hervorgebracht sind. Townsend konstatiert eine Tendenz des Benutzerverhaltens von Jugendlichen, die die Geräte ständig eingeschaltet und immer am Körper halten.<sup>12</sup> In vorgängig genannter *Sleep Art App* ist der Benutzer sogar

<sup>12</sup> Townsend (2002), S. 68 f., zit. nach: Imar de Vries (2009): *The Vanishing Points of Mobile Communication*. In: *Digital Material* (eds. Marianne van den Boomen et al.) Amsterdam University Press.

aufgefordert, mit seinem *iPhone* ins Bett zu gehen. Der Schlaf und das Bett galten als maschinenfreie Räume des Privaten und der Intimität. Es wurde verschiedentlich darauf hingewiesen, dass Extimität – extimacy<sup>13</sup> – für die *facebook* Generation das ersetzen soll, was als Intimacy einst Schutz vor fremdem Zugriff geboten hatte. Gergen bezeichnet das Verhältnis von Einzelem zur Gesellschaft als „absent present“<sup>14</sup>, als eine Nähe der Sichtbarkeit bei gleichzeitiger Ferne der Körper. Kein Wunder also, dass die *Sleep Art* App individuelle Schlafverläufe öffentlich ausstellt und dass das Bindeglied zwischen Privatem und Öffentlichem eine Fetisch App ist. Wenn hier Apps als Fetische dargestellt werden, so ist das keineswegs abschätzig gemeint. Nach einer Untersuchung von Time schlafen 50% der Nordamerikaner mit dem Smartphone in ihrem Bett – als wäre es ein Teddybär oder die Ehefrau. (Der Prozentsatz erhöht sich bei 18 bis 24-Jährigen auf 80%) Von pathologischem Verhalten kann man bei solchen Zahlen nicht sprechen, offenbar ist Gerätefetischismus extrem populär und längst mehrheitsfähig geworden. Licoppe berichtet davon, dass aufgrund der Pauschalierung der Benützungsgebühren eines Mobilfunkproviders zahlreiche Kunden dazu übergingen, die Geräte permanent eingeschaltet zu lassen und auch während der Nacht eine elektronische Verbindung zu Partnern aufrechtzuerhalten, um Schlafgeräusche mit-„erleben“ zu können.<sup>15</sup>

Es scheint nach alledem so zu sein, dass Mephistopheles in der App Art etwas Apart's finden könnte, dass die Herstellung von verkörperlichem Erdbezug das Wasser abschöpfen kann. Applikationen sind reich an Welt-Aufstellung, doch wenig weist darauf hin, dass sie auch Erde herzustellen im Stande sind.

---

<sup>13</sup> „extimité“ bei Lacan

<sup>14</sup> Gergen (2002), S. 83

<sup>15</sup> Licoppe (2002), S. 177

## Bibliographie:

Marianne van den Boomen, Sybille Lammes, Ann-Sophie Lehmann, Joost Raessens and Mirko Tobias Schäfer (2009): *Digital Material. Tracing New media in Everyday Life and Technology*. Amsterdam University Press.

Kenneth Gergen (2002): *The challenge of absent presence*. In *Perpetual contact: Mobile communication, private talk, public performance* (eds. James Katz and Mark Aakhus) Cambridge University Press.

Martin Heidegger (1960): *Der Ursprung des Kunstwerks*. Reclam Frankfurt am Main (=1935)

Christian Licoppe (2003): *Two modes of maintaining interpersonal relations through telephone*. In: *Machines that become us. The social context of personal communication technology*. (ed. James Katz) New Brunswick, Transactions Publishers.

Karl Marx (1887): *Das Kapital*. Bd. 1, MEW 23. S. 107

## Apps und andere Medien:

Michel Redolfi (1984): *L'Écume de la nuit*, installation aérienne et subaquatique pour synthétiseur numérique et bande magnétique, dispositif aérien et immergé 8 h  
Création : France, Strasbourg, Thermes des Bains Romains, festival Musica

IBIS Sleep Art App: [https://www.facebook.com/ibis/app\\_380378398692653](https://www.facebook.com/ibis/app_380378398692653)

Tamiko Thiel: *Shades of Absence*. [http://manifestarblog.wordpress.com/thiel\\_venice-2011/](http://manifestarblog.wordpress.com/thiel_venice-2011/)

John Craig Freeman <http://johncraigfreeman.wordpress.com/>