

Von Naturphänomenen zu digitaler Materie. (Re-)Inszenierung von Earthworks und Performancekunst in digitalen Räumen

BABETTE WERNER
(Humboldt-Universität zu Berlin)

*From Natural Phenomena to Digital Matter.
(Re-)staging Earthworks and Performance Art in Digital
Spaces*

Abstract: This paper proposes an art historical critical review of (re-)staging analog process-based art at the intersection of technology and ecology in digital spaces. It highlights contemporary artistic practices such as experience design and collaborative worldbuilding as strategies of (re-)staging and (re-)documenting process-based art in contemporary video game and social media platforms (par. 1-2). The paper analyzes the role of video games as spaces for cultural practice and protest (par. 3). The focus is put on earthworks and performance art and the process of their transformation from natural phenomena to digital matter (part. 4-5). Shing Yin Khor's transfer of Robert Smithson's earthwork icon *Spiral Jetty* (Great Salt Lake, Utah, 1970) into the digital landscape of the video game *Animal Crossing. New Horizons* in 2020 is looked at closely, as well as Khor's digital (re-)performance of Marina Abramović's *The Artist is Present* (MoMA, New York, 2010). I argue that the (re-)staging of ephemeral process-based art such as earthworks and performances represents an

artistic strategy of research and knowledge transfer at the intersection of imagination and memory, which can be made useful for archival and curatorial practices – both in analog and digital spaces.

Keywords: Experience Design; Collaborative Worldbuilding; (Re-)staging Process-based Art; Digital Art; Earthworks; Performances; Video-game; Animal Crossing; Shing Yin Khor; Marina Abramović; Robert Smithson.

What kind of museum do we need to help ensure that there is a future? In these times of climate catastrophe, as well as multiple political, social and viral threats, this is, surely, the question that needs to be posed. Doing so leads inexorably to the question how such a museum might act and be – in, of, and especially for, the future, or for possible futures.

Sharon McDonald, *Re: Worlding the Museum: Or, the Museum for Possible Futures*

1. Experience Design *und* Collaborative Worldbuilding *als Strategien der (Re-)Inszenierung von Prozesskunst*

Shing Yin Khor ist an Vielseitigkeit und Gemeinschaft interessiert und behandelt in Gamedesign und prozessualer Kunst Themen an der Schnittstelle von Science-Fiction, Rassismus, Gender, Immigration und Queerness. Entwickelt Khor Spiele, greift Khor auf eigene Erfahrungen und Techniken aus dem Handwerk und Kunstschaffen zurück. Khor versteht Spiele als Brücke zwischen physischem Handwerk und traditionellem Rollenspiel (vgl. Khor 2021). Khors Installationen sind normalerweise im analogen Raum zu verorten und bestehen aus mechanischen Objekten, Holzstrukturen, Licht, verschiedenen Materialien und kleineren Objekten, die in die Hand genommen und berührt werden können.

Khor möchte mit Kunst das Wechselspiel zwischen Mensch und Umwelt erfahrbar machen und verwendet hierfür die Praxis des *experience design* und *collaborative worldbuilding*. In immersiv-narrativen Installationen, Rollenspiel-Designs und Cartoons untersucht Khor die Americana-Mythologien und das Entstehen und Praktizieren von Traditionen und Ritualen. Für Khors in Spiele integriertes *experience design*, das Khor als »collaborative artifact« beschreibt, entwickelte Khor den Begriff *Keepsake Game* (vgl. Khor 2021). Unter *Keepsake Games* versteht Khor »games that produce beautiful, memorable artifacts, through the process of playing the game. These

keepsakes are a collaboration between me, as a designer, and the players, who all create their own unique objects. This honors my lifetime love of tinkering and making, and reduces waste by producing something worth keeping« (Khor 2021). Ziel der Spiele ist es zudem, innerhalb einer neuen Welt positive Verbindungen zwischen Mitspielenden zu ermöglichen, sowie das Ausprobieren und Kreieren von neuen Traditionen und Ritualen. Die *Keepsake Games* oder *Connected Path Games*, wie Khor die Spiele auch in Anlehnung an den von Jeeyon Shim entwickelten Begriff nennt, sind so konzipiert, dass die Spielenden sowohl ihre eigene Gesellschaft und Fantasie ausleben als auch ihre Fantasie und Erfahrungen mit den Mitspielenden teilen können. Die Spielenden müssen dabei weder allein spielen noch das, was sie erschaffen haben, mit anderen teilen: in der Struktur eines *Connected Path Game* ist Raum für beide Möglichkeiten vorhanden (vgl. Khor 2021, Shim 2021).

Es liegt nahe, dass Khor mit Blick auf zeitgenössische sozio-politische Diskurse für ihre partizipative Kunst nicht nur analoge Orte des Zusammentreffens und Austauschs wählt. Rund fünfzig Jahre nach ihrem Entstehen transferiert Khor im Frühjahr 2020 Kunstwerke aus dem Kontext der Prozesskunst (vgl. Ströbele & Greiner 2015: 35-36)¹ der frühen 1970er Jahre und später in den digitalen Raum, darunter Earthworks und Performances von Robert Smithson und Marina Abramović. Mit der digitalen (Re-)Inszenierung der als im Prozess befindlichen und als vergänglich angelegten Arbeiten von Smithson und Abramović in Zeiten der weltweiten sozialen Isolation und Klimakrise überträgt Khor die mit den Kunstwerken verwobenen kritischen Diskurse ihrer Entstehungszeit in die digitale Kunstlandschaft eines Videospiele und verknüpft sie mit den eigenen Themen.

Khors (Re-)Inszenierungen stellen einen medien-reflexiven kritischen Kommentar der historischen Diskurse dar. Die Themen ›Grenzen‹, ›Wahrnehmung‹ und ›Transformation‹, die in Form von Institutions- und Wachstumskritik unter anderem bei Smithson in Erscheinung treten sowie die Themen ›Annäherung‹ und ›Gemeinschaft‹, die in den Kunstwerken von Abramović anklingen, werden so aktualisiert und multi-perspektivisch verhandelbar. Zudem verschiebt Khor durch den Medientransfer, der Teil des digitalen (Re-)Inszenierungsprozesses ist, die Grenzen der Kunstwerke ins Digitale. Khor eröffnet in Anlehnung an die Praxis des *experience design* und *collaborative worldbuilding* mithilfe des Medientransfers einen neuen

¹ In Anlehnung an Ursula Ströbeles und Andreas Greiners Überlegungen zu Skulptur und ihrer Erweiterung verwende ich den Begriff ›Prozesskunst‹. Dieser umfasst für mich auch Earthworks und Performancekunst sowie Spiele, ob in analoger oder digitaler Form.

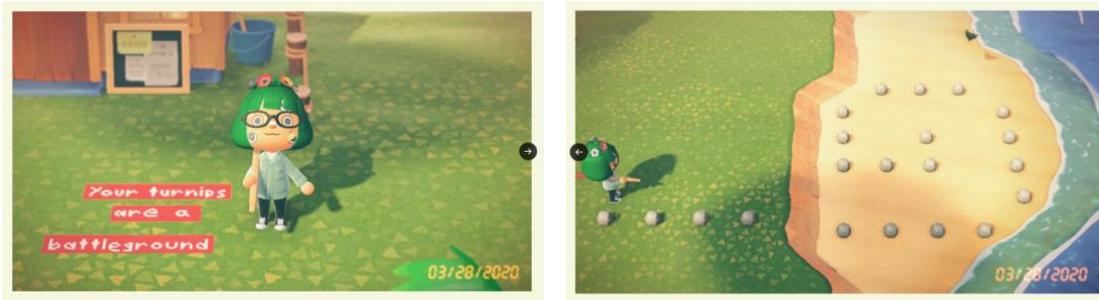


Abbildung 1 Screenshot: X (Twitter), Shing Yin Khor @sawdustbear, “Your Turnips are a Battleground” (2020), March 28, 2020. © Shing Yin Khor and Nintendo. Courtesy of the artist.

Abbildung 2 Screenshot: X (Twitter), Shing Yin Khor @sawdustbear, “Spiral Jetty (2020)”, March 28, 2020. © Shing Yin Khor and Nintendo. Courtesy of the artist.

(https://twitter.com/sawdustbear/status/1244015086043201539?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1244015086043201539%7Ctwgr%5E93e5cfb7808ff4d6ea7a80d2eda3cd9da69bbd1b%7Ctwcon%5Es1_c10&ref_url=https%3A%2F%2Fhypebeast.com%2F2020%2F4%2Fshing-yin-khor-marina-abramovic-artwork-recreated-animal-crossing-new-horizons)

partizipativen und diskursiven Raum – und zwar im digitalen Nintendo Switch Spiel *Animal Crossing. New Horizons*.

2. Von Naturphänomenen zu digitaler Materie – (Re-)Inszenierung von *Earthworks* und *Performancekunst* im Videospiel *Animal Crossing. New Horizons*

Im März 2020, in der Hochphase der zu diesem Zeitpunkt erstmals weltweit verhängten internationalen Reise- und Distanzierungsbeschränkungen aufgrund der Entwicklungen der Covid-19-Pandemie, (re-)inszeniert Khor unter anderem die Performance *The Artist Is Present* (MoMA, New York, 2010) der Künstlerin Marina Abramović und Robert Smithsons Earthwork *Spiral Jetty* (Great Salt Lake, Utah, 1970). Die (Re-)Inszenierungen der beiden Arbeiten in Zeiten des weltweit ausgerufenen ›social distancing‹ visualisieren das kollektive Gefühl der ungewohnten physischen Isolation in eindrücklicher Weise. Doch nicht nur das. An diesen beiden (Re-)Inszenierungen ist noch etwas anderes bemerkenswert: Khor wiederholt die Arbeiten nicht in einem etablierten Museum oder Ausstellungsraum, sondern in ihrem eigens hierfür gegründeten *Animal Crossing Museum*, das sich auf Khors eigener Insel im Videospiel *Animal Crossing. New Horizons* befindet. Als Ankündigung ihres Vorhabens veröffentlicht Khor am 28. März 2020 einen Tweet über ihren X (Twitter)-Account mit einem Screenshot von Khors Avatar mit einer Schaufel in der Hand und Blumen im



Abbildung 3 Screenshot: X (Twitter), Shing Yin Khor (@sawdustbear, “Screw you, Blathers, imma gonna build MoMA”, March 28, 2020. © Shing Yin Khor and Nintendo Courtesy of the artist.

(https://twitter.com/sawdustbear/status/1244015086043201539?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Cwterm%5E1244015086043201539%7Ctwgr%5E93e5cfb7808f4d6ea7a80d2eda3cd9da69bbd1b%7Ctwcon%5Es1_c10&ref_url=https%3A%2F%2Fhypebeast.com%2F2020%2F4%2Fshing-yin-khor-marina-abramovic-artwork-recreated-animal-crossing-new-horizons)

Haar. In roten Buchstaben ist auf dem Bild zu lesen: »Your Turnips are a Battleground«, eine Anspielung auf Barbara Krugers Arbeit von 1989 *Untitled (Your body is a battleground)* (**Abb. 1**).

Ein zweites Bild aus der Vogelperspektive zeigt Khors Avatar auf eine Nachbildung von Smithsons *Spiral Jetty* (1970) blickend (**Abb. 2**). Khors Tweet wird mit den Worten begleitet: »screw you, Blathers, imma gonna build MoMA. #AnimalCrossing #ACNH #NintendoSwitch« (@sawdustbear, March 28, 2020) (**Abb. 3**). Der Tweet richtet sich an die Eule Blathers, die das einzige im Spiel fest integrierte Museum betreut: ein Naturkundemuseum (Animal Crossing Fandom Blog, »Blathers«). Das *Faraway Museum* ist jedoch nicht im Spiel zu sehen (Animal Crossing Fandom Blog, »Faraway Museum«). Stattdessen können die Spielenden ihr eigenes Museum gründen und ausstatten. Hierfür müssen sie Spenden in Form von Fischen, Käfern und Fossilien sammeln und diese an Blathers übergeben. Mittlerweile gibt es Tutorials auf YouTube und anderen Portalen, die erklären, was genau zu tun ist, um ein eigenes Museum im Spiel errichten zu können. Spendensammeln und Geduld spielen dabei eine große Rolle (How To Video Game, »Museum«).

2.1. *Simulation von Zeit und Interaktion in Animal Crossing. New Horizons*

Animal Crossing. New Horizons, die fünfte Erweiterung des seit 2001 existierenden Spiels wurde auf dem Höhepunkt der ersten Welle der Pandemie am 20. März 2020 auf den Markt gebracht. Innerhalb weniger Tage registrierten sich weltweit mehr als 13 Millionen Mitspielende (vgl. GamesWirtschaft, »Animal Crossing Verkaufszahlen«). Beispielsweise meldeten sich in den ersten drei Tagen allein in Japan knapp 1,9 Millionen Mitspieler:innen an und in Deutschland wurden in den ersten zwei Tagen mehr als 200.000 Exemplare verkauft. Weltweit entdeckten auch Kunst- und Kulturschaffende in diesen Tagen das Spiel für sich. So auch Khor.

Das von der Firma Nintendo vertriebene Spiel zeichnet sich durch seine bemerkenswert realistische Nachbildung der analogen Welt aus. Die Ähnlichkeit basiert hierbei nicht so sehr auf visueller, sondern auf zeitlicher und interaktiver Ebene. Das Spiel richtet sich nach der eingestellten Systemzeit der verwendeten Konsole beziehungsweise IP-Adresse. Ein Tag in *Animal Crossing* entspricht, wie in der analogen Welt, ebenfalls 24 Stunden. Auch der Tag-Nacht-Wechsel sowie die Jahreszeiten können mit der Lebenswelt der Spielenden synchronisiert werden. Die aufzubringende Zeit, die einer Handlung zugrunde liegt, die im digitalen Spiel vollzogen wird, ist ebenfalls der zeitlichen Dimensionen der Handlungen des analogen Lebens nachempfunden. Handlungen wie das Aufbauen und Einrichten der individuellen Lebenswelt, die die Spielenden für ihre Avatare kreieren können, sind in ihrer Dauer vergleichbar mit den Handlungen im analogen Raum. Um beispielsweise ein Museum aufzubauen oder die Steine für die *Spiral Jetty* an die Inselküste zu tragen, braucht es, wie auch offline, eine gewisse Zeit. Auch das Wetter vollzieht eine Transformation, die sich an den jeweiligen Witterungsmöglichkeiten der analogen Welt orientiert: Regen, Schnee, Sonnenschein, Nebel oder Gewitter sind Teil der Spielwelt. Auch die im Spiel implementierten Pflanzen und Tiere, darunter Obst- und Gemüse- sowie Fisch- und Insektenarten können nur in bestimmten Monaten beobachtet und gefangen werden. Es ist möglich mit Umwelt und Tieren zu interagieren, verschiedene Tätigkeiten auszuführen und diverse im Spiel stattfindende Feste und Feiertage zu begehen. Auch die Feste sind an den zeitlichen Rhythmus des analogen Raums angelehnt: sie finden an bestimmten Tagen statt.

Animal Crossing verzichtet auf klassische Spielelemente. Es existiert keine fortlaufende Handlung. Auch gibt es keine konkrete Mission oder Aufgabe, die es zu erfüllen gilt. Ein festgelegtes, erreichbares Spielende existiert nicht. Im Vordergrund stehen das Prinzip des Sammelns und Kreierens sowie

die Interaktion mit den im Spiel implementierten Charakteren – und gelegentlich auch mit den anderen Mitspielenden. Zudem: Ein – in vorpandemischen Zeiten nicht ungewöhnlicher – Aspekt des Spiels zeichnet sich insbesondere durch die im Jahr 2020 stattfindende Umkehrung der Gewohnheiten zur on- wie offline Welt aus: Das Spiel ist so angelegt, dass die Avatare miteinander in Berührung kommen können, jedoch sind hierfür bestimmte Vorkehrungen zu treffen. Jeder Avatar besitzt ein eigenes Stück Land, das er sich nach seinen eigenen Vorstellungen gestalten kann. Möchten sie Spielenden Gesellschaft, können sie andere Avatare zu sich einladen oder andere Spielende besuchen. Hierfür gibt es einen eigenen Flughafen, der von zwei Dodos geführt wird. Die beiden Dodos und der Flughafen sind in das Spiel integriert. Geflogen wird mit der Dodo-Airline. Die meiste Zeit jedoch verbringen die Spielenden in sozialer Isolation und widmen sich in Ruhe der Gestaltung ihres eigenen Lebensraums: des Anlegens und der Pflege eines Gartens, des Baus und Einrichtens eines Hauses oder – so wie Khor – der Gründung eines Museums. Ab und zu kann es passieren, dass ein sprechendes Tier den Weg kreuzt, mit dem man sich unterhalten, tauschen, handeln und etwas lernen kann. Hierher stammt auch die Inspiration für den Namen des Spiels. Der Austausch mit anderen Spielenden findet in *Animal Crossing. New Horizons* nur punktuell statt.

Chris Comerford analysierte Daten von Spielenden, die das Videospiel während der Covid-19-Pandemie aktiv nutzten und kam zu dem Schluss, dass das Videospiel aufgrund seiner freien Spielgestaltung die Selbstermächtigung der Spielenden fördert und sich positiv auf die psychische Verfassung der Nutzer:innen auswirkte. Zudem diene es als strukturkonstituierende Methode im Pandemie-Alltag (vgl. Comerford 2020: 105-106). Ursprünglich als meditative Alternative zum vibrierenden Alltag mit all seinen Ablenkungen vom japanischen Spielehersteller Nintendo als どうぶつの森, Dōbutsu no Mori (japanisch), das auf Deutsch »Wald der Tiere« bedeutet, veröffentlicht (vgl. Animal Crossing Fandom Blog, »Dōbutsu no Mori«)², wurde das Videospiel im Frühjahr 2020 zur Metapher der sozialen Isolation und zeitgleich zum Symbol ihrer Überwindung durch den Kontakt zwischen Avataren und Tieren im digitalen Raum. Genau an dieser Schnittstelle knüpft Khor mit ihren (Re-)Inszenierungen von Prozesskunst an.

² *Animal Crossing* (どうぶつの森, Dōbutsu no Mori) erschien am 14. April 2001 erstmals in Japan, entwickelt für Nintendo 64. Ein Jahr später, am 15. September 2002 wurde das Spiel in Nordamerika und am 24. September 2004 in Europa veröffentlicht.

2.2. (Re-)Erfahrung von Prozesskunst in *Animal Crossing*. New Horizons

Auf dem Höhepunkt der Aufmerksamkeit, die dem Videospiel *Animal Crossing* im März 2020 zukam, nutzt Khor dessen Voraussetzungen, um ihre Vorstellung von Spiel, Unterhaltung und Gemeinschaft in Zeiten der sozialen Isolation und ökologisch-politischen Unsicherheit in den digitalen Raum zu übertragen. Hierzu transferiert Khor Abramovičs Performance und Smithsons Earthwork mithilfe eines Avatars in den digitalen Raum des Videospieles (vgl. Carpenter 2020; Cascone 2020)³. Khor richtet mit Khors Avatar das *Animal Crossing* Museum ein: Im Innenraum des Museums findet Khors Abramovič-(Re-)Performance statt. Im digitalen Außenraum der Spielwelt entsteht *Spiral Jetty*. Khors Avatar sammelt auf der Insel die Steine, die für *Spiral Jettys* ikonische Spiralform benötigt werden und trägt diese zum Rand der Insel, um sie dort im digitalen Sand abzulegen. Auch Abramovičs Holzstuhl baut Khor nach und näht das berühmt gewordene rote Kleid, das die Künstlerin während ihrer Performance trug. »Marina Abramovič's *The Artist Is Present* is one of the most iconic pieces of endurance and performance art, and simple wooden tables and chairs are easy to craft, and it was a pretty obvious fit«, so Khor. »Thank goodness, she wore a plain red dress« (Carpenter 2020). Die (Re-)Inszenierungen dienten als willkommene Ablenkung während der Zeit der Quarantäne und sozialen Distanzierung, sowohl für Khor, als auch die Mitspielenden. Aus kunsthistorischer Perspektive stellen sie zudem eine Weiterentwicklung des Konzepts der ›Wiederholung‹ von prozessbasierten Arbeiten im digitalen Raum dar.

Es bedurfte wenig technischen Aufwands, um andere Avatare zu Khors *Animal Crossing* Museum einzuladen. Dennoch: »It was probably not the smoothest experience, with Dodo Airlines flights coming in constantly and people leaving, but it probably replicated the effect of standing in line at a museum a little«, so Khor. Damit spielt Khor auf die langen Besucher:innenschlangen an, die sich 2010 bildeten, um die Performance im New Yorker Museum of Modern Art (MoMA) zu sehen. Die Besucher:innen mussten lange Wartezeiten in Kauf nehmen, bevor sie auf dem Stuhl gegenüber der Künstlerin Platz nehmen konnten. In *Animal Crossing. New Horizons* gab es während der Performance Router-Probleme (**Abb. 4**). Durch diese Störung konnten die Teilnehmenden die Wartezeit, das heißt die Beschwerlichkeit des

³ Die digitale (Re-)Performance von *The Artist Is Present* (2010/20) fand unter anderem am 30. und 31. März 2020 statt.



Abbildung 4 Screenshot: X (Twitter), Shing Yin Khor @sawdustbear, “Whoops, router issues” (2020), March 28, 2020. © Shing Yin Khor and Nintendo. Courtesy of the artist.

(https://twitter.com/sawdustbear/status/1245077349420261378?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Cwtwrm%5E1245077349420261378%7Cwtwgr%5E33708f9eb369b24da28b1137dee579bc97901f6%7Ctwcon%5Esl_c10&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.polygon.com%2F2020%2F4%2F1%2F21202880%2Fanimal-crossing-art-museum-installion-the-artist-is-present)

Erreichens der Performance im MoMA nachempfinden. Die Router-Probleme waren von Khor jedoch nicht intendiert. Sie passen aber retrospektiv konzeptuell sehr gut.

Das Spiel ist darauf angelegt, dass sich die Spielenden vor allem allein durch die Spielwelt bewegen und Materialien, die nur in wenigen Varianten und schwer zugänglich zur Verfügung stehen, verwenden können. Viel Besuch bedeutet in *Animal Crossing* eine Überlastung des Systems, wenn auch des digitalen, das nicht auf eine große Menge an gleichzeitig zu einer Insel Reisende angelegt ist. Auf X (Twitter) veröffentlichte Khor einen *Dodo Airline Code*, mit dem Besuchende zu Khors Insel reisen konnten. Es dauerte bis die ersten Avatare in der bereitgestellten digitalen Holzstuhl-Replik Platz nahmen und *Spiral Jetty* entlang wanderten, so Khor. Khors Avatar befand sich eine Stunde lang, unter anderem am 30. und 31. März 2020, in Khors *Animal Crossing Museum* um Besuchende zu empfangen. Laut Khor kamen um die zwanzig Avatare zur Insel. Um die fünfzehn nahmen auf dem Stuhl gegenüber Khors Avatar Platz.

Auch Smithsons *Spiral Jetty* ist für Besuchende schwer zugänglich und Geduld ist gefragt, möchte man das Kunstwerk am Red Salt Lake besichtigen und erleben, wie es sich anfühlt, die Spirale entlang zu schreiten. Smithson wählte den Standort unter anderem aus, da er schwer zugänglich ist. Dies

entfaltet noch heute seine Wirkung. Nicht viele begeben sich auf die beschwerliche Reise in die Natur, um das Kunstwerk vor Ort zu erleben. Dieser Umstand kommt der Umgebung und dem Kunstwerk zugute, deren Physis aus Naturschutz- und restauratorischer Perspektive durch Besucher:innenaufkommen in Mitleidenschaft gezogen werden. Khors (Re-)Inszenierung von *Spiral Jetty* war im Vergleich eindeutig leichter zu erreichen. Die Besucher:innen mussten, einmal auf Khors Animal Crossing-Insel angekommen, mit ihrem Avatar lediglich aus dem Museumsgebäude hinaustreten und eine kurze Distanz zur Inselküste laufen, um die digitale *Spiral Jetty* entlang schreiten zu können.

Khor war zuvor nicht Teil der *Animal Crossing*-Community und war mit der Idee angetreten, die digitalen Limitierungen und Möglichkeiten dieser Spielwelt auszuloten: »I really enjoy the limitations in *Animal Crossing*, and how there are significant restrictions on what you can build. It's been a lot of fun thinking of things that could fit within these particular limits«, so Khor. (vgl. Cascone 2020). Mittlerweile hat sich Khor anderen Welten zugewendet und sich vom Spiel abgemeldet. Khors *Animal Crossing Museum* ist nun geschlossen. Die (Re-)Inszenierungen von *The Artist Is Present* und *Spiral Jetty* sind im Spiel nicht mehr existent. Sie können nicht mehr aktiviert werden. Aber, und das ist die gute Nachricht: sie können Dank der Dokumentation in den sozialen Netzwerken und darüber hinaus weiterhin als vornehmlich digitale Artefakte eingesehen werden.

2.3. Dokumentation von Emotionen in digitalen Räumen

Dokumentiert werden die (Re-)Inszenierungen im digitalen Raum anhand von Videos und Screenshots der neu gestalteten Umgebungen und Objekte sowie den in diesem Rahmen geführten Unterhaltungen und Begegnungen. Die vornehmlich visuellen Dokumente werden in den sozialen Medien und auf Blogs und Websites veröffentlicht und auf individuellen und kollektiven Speichermedien abgelegt. Auch das Aufgreifen der (Re-)Inszenierung und ihrer Dokumentation als Beispiel für die vorliegende kunsthistorische Analyse ist als Teil der zyklisch verlaufenden (Re-)Inszenierungsdokumentation zu betrachten. Jedes Dokument wird Teil der (Re-)Inszenierungshistorie (vgl. Weber 2000:85-86). Die Dokumente können im weiteren Verlauf kommentiert, ergänzt und gegebenenfalls (re-)kontextualisiert werden. Erfolgt eine weitere (Re-)Inszenierung kann auf die Dokumentation der vorangegangenen zurückgegriffen werden. Die Verankerung der (Re-)Inszenierungshistorie im digitalen Raum, sei es in



Abbildung 5 Screenshot: X (Twitter), Amy Dallen @enthusiamy, “I took my animal crossing self to see a piece of art and literally the next day she learned to express emotion. Uh, thanks again, @sawdustbear”, April 2, 2020. © Amy Dallen, Shing Yin Khor, and Nintendo. Courtesy of the artist.

https://twitter.com/enthusiamy/status/1245488041226952704?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1245488041226952704%7Ctwgr%5Ea0d2dfa2ac94ba992971e9e2de1d52d6248008d3%7Ctwcon%5Es1_c10&ref_url=https%3A%2F%2Fnews.artnet.com%2Fart-world%2Fvirtual-museum-nintendo-animal-crossing-182499

sozialen Netzwerken oder in anderer Form, trägt ebenso zur Sichtbarkeit bei, wie die ursprüngliche Transferierung in die Spielwelt von Animal Crossing.

Khor erweitert mit ihren *Keep Sake Games* und *Connected Path Games* die Zugänglichkeit der mit den Werken verknüpften Diskurse und trägt zu deren Sichtbarkeit und der Sichtbarkeit des Kunstwerks selbst bei. Khors (Re-)Inszenierungen verbinden Menschen durch Kunst und Spiel miteinander, ein Austausch wird angeregt, der auch über die Spielgrenzen hinausgeht und sich auf die sozialen Netzwerke, beispielsweise auf Instagram und X (Twitter) ausweitet. Insbesondere in Krisenzeiten wie der Covid-19-Pandemie wird der Bedarf nach Austausch im digitalen Raum spürbar (vgl. Comerford 2021). Und auch ohne diesen Hintergrund ist der Bedarf nach Austausch groß.

Beobachten lässt sich zudem, dass die im digitalen Raum (re-)inszenierte Prozesskunst auch emotional stimulierend wahrgenommen wird, wie die Beschreibung von Amy Dallen, einer Teilnehmerin an Khors (Re-)Performance zeigt: »Okay this sounds like a goof but by coincidence of game timing and the way features roll out, I took my animal crossing self to see a piece of art and literally the next day she learned to express emotion. Uh, thanks again, @sawdustbear« (**Abb. 5**) (@enthusiamy, April 2, 2020). »Lots of people said that the experience was surprisingly emotional... The simple act of sitting in a chair and staring at another person without speaking is still a moving experience, even if mediated by the internet and a video game«, fasst Khor die

Erfahrungen mit der (Re-)Inszenierung von *The Artist Is Present* zusammen (vgl. Cascone 2020).

Die Vermutung liegt nahe, dass auch das Abschreiten der *Spiral Jetty* eine gewisse Wirkung auf die Teilnehmenden hatte. Da die zeitliche Simulation des Videospiele der analogen Welt nachempfunden ist, bedarf es nicht viel Imaginationsvermögen, um sich in das Abschreiten einer Spiralförmigkeit als Handlung in der Natur auch im digitalen Raum einzuföhlen und in einen Austausch mit den dortigen Begebenheiten und anwesenden Avataren sowie den Weg kreuzenden Tieren zu treten. Dennoch: Die digitale *Spiral Jetty* hat einen weniger bleibenden Eindruck bei Besuchenden hinterlassen als die Teilnahme an *The Artist Is Present*. Dies ist vor allem der Tatsache geschuldet, dass die beeindruckenden Dimensionen des Earthwork-Originals in keiner Weise im Verhältnis zur digitalen Adaption stehen. Smithsons *Spiral Jetty* besteht aus schwarzem Basaltgestein und Erde, die vor Ort gesammelt wurde. Zudem unterliegt das Kunstwerk Witterungsbedingungen und somit ständiger Veränderung. Es war zeitweise nicht begehbar, da der Wasserspiegel schwankte. Zu manchen Jahreszeiten war die Spirale wiederum vollständig mit kristallisiertem Salz bedeckt und von halophilen Mikroorganismen umgeben, die das Wasser des Sees rosa färben. Die unterschiedlichen Zustände wurden fotografisch festgehalten. Die Spirale ist rund 4,5 Meter breit und erstreckt sich mehr als 450 Meter in den Red Salt Lake in Utah. Khors digitale Variante hingegen besteht aus 21 digitalen grauen runden Steinen, die sich in einer einfachen Spirale, vom Wasser unberöhrt, im Küstensandstrand winden (**Abb. 2**). Khors Resumé:

I think the (re-)staging of *The Artist Is Present* was most effective, as it actually mirrored Abramovic's performance itself, and participants were able to recreate the piece by coming up and sitting on a chair. It was a recreation that was only effective when populated by both me and island visitors – otherwise, like Abramovic's piece, it's just furniture. But the participatory element felt like it really captured the central vibe of the piece. Island visitors also liked *Spiral Jetty*, but I think that a central element of Smithson's piece is its scale and presence in the real world, which does feel lost in a virtual environment (at least this one). (Khor, E-Mail an Autorin, 15. September 2023)

3. Digitale Spielwelten als (Re-)Verhandlungsorte

Das Videospiele hat sich zu einer der wichtigsten kulturellen Ausdrucksformen des einundzwanzigsten Jahrhunderts entwickelt und wurde

längst als Kunstform anerkannt. Seit dem Aufkommen des Forschungsgebiets der Game Studies werden Videospiele aus einer Vielzahl von Theorien und Disziplinen heraus untersucht, wobei Hochschulen und Universitäten ganze Programme dem Game Design und den Game Studies widmen (vgl. *Gamelab.berlin*, »Forschungsziele«)⁴.

Bezugnehmend auf Miguel Sicarts kritische Betrachtung der Verwendung des Konzepts ›Proceduralität‹ in den Game Studies, der im Deutschen als ›Prozeduralität‹ übersetzt werden kann, möchte ich den Begriff mit dem Konzept der (Re-)Inszenierung von Prozesskunst im Kontext von Skulptur und ihrer Erweiterung verknüpfen. ›Proceduralität‹ wird in Game Design und Game Studies als gattungskonstituierendes Merkmal verwendet und ist mit der Annahme verbundenen, dass aufgrund ihrer Prozesshaftigkeit und ihres Regelwerks komplexe Sachverhalte und Diskurse in besonderem Maße in diesem Genre verhandelt, erlebt und erlernt werden können. Sicart plädiert für eine Erweiterung dieser Merkmale um den Aspekt der Selbstbestimmung der Spielenden, die sich das Spiel aneignen, seine Regeln reflektieren, kritisch hinterfragen und, wenn nötig beziehungsweise möglich, erweitern (vgl. Sicart 2011). Diese Aspekte zeichnen auch die ›(Re-)Inszenierung‹ aus, die ich als prozessuale Gattung bezeichne und im Kontext von Skulptur und ihrer Erweiterung verorte, die die Dokumentation ihrer sich stets erweiternden Aufführungshistorie, die als Regelwerk gelesen werden kann, ebenso reflexiv miteinschließt, wie auch die sich wandelnden Begebenheiten ihrer zukünftigen Aufführungen. Hierzu gehören Zeit, Raum, Witterungsbedingungen, Material und nicht zuletzt die (re-)inszenierenden und teilnehmenden Akteur:innen.

Meine Annahme ist, dass die (Re-)Inszenierung eine Strategie der Wissensvermittlung, der Ausstellungs- und Archivpraxis darstellt, die sich fluide zwischen zwei Polen und in multi-medialen Kontexten bewegt: zwischen Imagination und Erinnerung, zwischen Kreation und Wissensvermittlung, zwischen Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit. Die (Re-)Inszenierung kann dabei sowohl im analogen als auch im digitalen Raum stattfinden. Bezugnehmend auf Sicart und Khor argumentiere ich, dass nicht nur ›Prozeduralität‹ Sachverhalte und Diskurse anregt, erlebbar, verhandelbar und erlernbar werden lässt. Sondern auch der Austausch über und durch die (Re-)Erfahrungen in kollektivem und individuellem Spiel trägt dazu bei, dass die Konstitution von

⁴ Vgl. Forschungs- und Entwicklungsplattformen wie das *gamelab.berlin* an der Humboldt-Universität zu Berlin. Hier wird interdisziplinär zum Spiel als Kulturtechnik geforscht und Spiele für Wissenschaft und Gesellschaft entwickelt.

Prozesskunst durch den Medientransfer sowohl medial, als auch konzeptuell erweitert wird und in Form der (Re-)Inszenierung als (Re-)Lern-, (Re-)Erfahrungs- und (Re-)Verhandlungsorte für inklusive gesellschaftskritische Diskurse, Rituale und Inventionen zugänglich wird.

3.1. Videospiele als Ort für kulturelle Praxis

Nicht nur Khor eröffnet auf dem Höhepunkt der Covid19-Pandemie ein Museum in *Animal Crossing*. Auch etablierte Institutionen nutzen den Raum des Onlinespiels während der Schließzeit ihrer Ausstellungsräume als Möglichkeit zur Verbindung von Menschen und Kunst. Das Getty Museum erkennt den Bedarf und die Möglichkeiten des Spiels früh und stellt kurz nach der Veröffentlichung von *Animal Crossing* einen AC-Art-Generator und den »How to Build an Art Museum in *Animal Crossing*«-Guide zur Verfügung (vgl. Getty Museum, »How to Build an Art Museum in *Animal Crossing*«). Mithilfe des Generators können die Kunstwerke der öffentlich zugänglichen Sammlung des Museums so transformiert werden, dass sie in die digitale Spielwelt integriert werden können. Das Museum stellt zudem auf seiner Website einen Link zu der Open Source Software *IIIF – International Image Interoperability Framework* bereit, die alle Kunstwerke, egal aus welcher (Museums-)Sammlung, transformieren kann (vgl. IIIF, »Gain richer access to the world's image and audio/visual files«)⁵.

Auch das New Yorker Metropolitan Museum öffnete im April 2020 seine Sammlung für die Nutzung im Spiel. Mithilfe eines eigenen *Share Tool* können die Werke des Museums in das Spiel integriert werden. »The Met's Digital Department has made the Museum's entire collection of more than 406,000 Open Access images easy to transport into your virtual homes and islands«, heißt es auf der Website des Museums. Und weiter:

Browse our collection online, and when you've found an object that you would like to display, select the share icon under its image and look for this icon (...) to access our *Animal Crossing* QR-code generator. Crop the

⁵ IIIF ist eine Reihe offener Standards für die Online-Bereitstellung hochwertiger digitaler Objekte in großem Umfang. IIIF ist auch eine internationale Gemeinschaft. Die IIIF wird von einem Konsortium führender Kultureinrichtungen unterstützt. Das Konsortium wurde 2015 von 11 Institutionen gegründet: University of Oxford, British Library, Stanford University, Artstor (jetzt ITHAKA), Bayerische Staatsbibliothek, Cornell University, La Bibliothèque Nationale de France, Nasjonalbiblioteket (Nationalbibliothek von Norwegen), Princeton University, Wellcome Trust und Yale University.

image to your liking, and scan the QR code using the Nintendo Switch Online app (...).

Die Benutzenden können die ausgewählten Kunstwerke so zuschneiden, wie es ihnen gefällt, heißt es in der Beschreibung. Diese Offenheit gegenüber der Transformation von Kunst zeigt den Wandel in der Betrachtung von Kunstwerken in digitaler Form – zumindest aus US-amerikanischer Perspektive.

Die genannten Beispiele illustrieren die Möglichkeiten, die die Öffnung von Archiven und Sammlungen durch Digitalisierung bietet (Metropolitan Museum of Art, »Own a Van Gogh... in Animal Crossing, with The Met's New Share Tool«). Die Einladung zur individuellen Umgestaltung von Kunstwerken, auch wenn es sich hierbei lediglich um das Ermöglichen von Ausschnitten handelt, erklären ein Stückweit die Offenheit und Leichtigkeit von Künstler:innen wie Khor in Bezug auf die (Re-)Inszenierung von Arbeiten wie *Spiral Jetty* und *The Artist Is Present* im digitalen Raum. Khor geht mit der digitalen (Re-)Inszenierung von *The Artist Is Present* und *Spiral Jetty* ein Stück weiter: sie schneidet für ihr Museum Bilder bekannter Werke nicht nur zu, wie es ihr gefällt, sondern bildet sie mit ihren eigenen Mitteln und Materialien nach und verändert sie dabei so, wie es ihr passend erscheint (**Abb. 1**) und es in den gegebenen Grenzen der Onlinespielwelt möglich ist (**Abb. 2**).

3.2. Videospiele als Ort für Protest

Am 8. April 2020 kündigt auch das chinesische Privatmuseum *M Woods* auf Instagram an, eine digitale Dependence in *Animal Crossing* zu eröffnen und veröffentlicht Tutorials für dessen Nutzung (@m_woods, April 8, 2020). Zu dieser Zeit können »Spielende in China nur über ausländische Ausgaben, die auf dem grauen Markt erhältlich sind, auf Plattformen wie Taobao auf Multiplayer-Verbindungen für Spiele wie *Animal Crossing* zugreifen«, so die Nachrichtenagentur Reuters. Zwei Tage später heißt es,

dass Taobao und Pinduoduo das Spiel vom Markt genommen haben, kurz nachdem der Hongkonger Aktivist Joshua Wong ein Bild seiner Animal-Crossing-Insel getwittert hatte, auf dem ein schwarzes Banner mit dem chinesischen Slogan »Free Hong Kong / Revolution of our times« zu sehen war. Das Bild, das am 2. April geteilt wurde, bezieht sich auf ein Schlagwort der laufenden sozialen Bewegung, die Mitte 2019 in der Sonderverwaltungsregion aufgrund eines inzwischen auf Eis gelegten Auslieferungsgesetzes in Gang kam. (Lai 2020)

Laut Ophelia Lai, die die Nutzung des Spiels durch chinesische Kulturinstitutionen und den Umgang der chinesischen Regierung mit dem Spiel in einem Artikel zusammenfasst und einordnet, scheint sich die

Kontroverse über das Spiel [...] nicht auf die Online-Ausstellung von *M Woods* ausgewirkt zu haben. In einem Instagram-Post vom 11. April bedankt sich *M Woods* bei »allen, die an unserer ersten Eröffnungsveranstaltung in unserem virtuellen Museum teilgenommen haben«, und fügt hinzu: »Unsere freien Plätze waren schnell ausgebucht, daher werden wir in naher Zukunft weitere Veranstaltungen planen!« (@m_woods, April 10, 2022). Eine Woche später lud die Institution ein Werbevideo über ihr *Animal Crossing*-Projekt auf *Bilibili* hoch. (Lai 2020)

Dieses Beispiel zeigt, dass Grenzen, die durch Staatsregierungen wie die Chinas gezogen werden auch in der Welt eines Videospiele verlaufen können. Wenn auch manchmal nur für kurze Zeit, unter erschwerten Bedingungen und mit einschneidenden Konsequenzen für die Akteur:innen und ihr Umfeld, lassen sich digitale Grenzen und Limitierungen ebenso wie es auch im analogen Kontext möglich ist verschieben, verwischen und teilweise sogar auflösen.

4. Transformation von Prozesskunst: (Re-)Inszenierung im erweiterten Feld

Smithsons *Spiral Jetty* gehört zu einer Kunstgattung, die erstmals 1968 in den USA entstehen und aufgrund ihrer formalen und konzeptuellen Bezugnahme auf archaische Monumente oder Militär- und Ingenieurbauten als *Earthworks* sowie vor allem im europäischen Kontext als *Land Art* bezeichnet werden (vgl. Beardsley 1989; Kaiser & Kwon 2012). Im Vergleich zu bis zu diesem Zeitpunkt existierenden künstlerischen Naturdarstellungen, wählen Künstler:innen wie Agnes Danes, Michael Heizer, Nancy Holt, Walter de Maria und Robert Smithson *Natur* nicht nur als *Gegenstand* ihrer Kunst, sondern auch als *Material* und vor allem als *Raum* für ihre Erd- und Landkunst.

Robert Smithson entwickelt 1970, im Jahr der ersten Earth Day Demonstrationen, mit *Spiral Jetty* ein Hauptwerk dieser damals neuen Kunstrichtung. Anders als Danes, de Maria und Heizer, die 1968 erstmals unwegsame Orte wie Wüsten und Wälder, die vornehmlich als unberührte Natur, als menschenleer und nicht-industriell gelesen werden, für ihre Arbeiten auswählen, bevorzugt Smithson schwerzugängliche, unwirtliche postindustrielle Zonen, in denen sich im Gegensatz zu Danes, de Maria und Heizer gezielt von Menschen gemachte Zeugnisse einer dort stattgefundenen,

nun vergangenen Gegenwart befinden. Darunter Industriebrachen, Auto- oder Schiffswracks.

Das Ziel war es, die zu dieser Zeit vorherrschenden und als eng und starr empfundenen institutionellen Grenzen von Museen und anderen Kultureinrichtungen, aber auch die der etablierten akademischen Kunstgattungen selbst, aufzuzeigen und möglichst aufzulösen, zumindest aber zu verschieben. Zudem sollte der bisherige Blick auf Natur und Kunst verändert werden. Dies suchten die Künstler:innen zunächst durch die Wahl ephemerer, reversibler Materialien und Projekte in kleinerem Maßstab zu erreichen, um schließlich mehr und mehr auf monumentale Dimensionen und bauliche Irreversibilität zu setzen.

Die ersten Arbeiten in diesem Kontext haben ephemeren Charakter mit einer oftmals, dem damaligen Zeitgeist entsprechenden, kapitalismus- und öko-kritischen Tendenz: Danes realisiert 1968 mit *Rice/Tree/Burial* die erste öffentliche öko-kritische Performance in einem Waldstück in Sullivan County, New York. De Maria und Heizer graben und zeichnen bei ihren Aktionen im selben Jahr Spuren in den Sand der Mojave-Wüste, die anschließend durch natürliche Witterungsbedingungen verwischt, zerfasert und schließlich komplett verweht werden. Für ein größeres Publikum stellen die Künstler:innen von den Arbeiten Fotografien, Filme und Skizzen her und schreiben begleitende Texte oder geben diese in Auftrag, die sie in Galerie- und Museumsausstellungen zeigen und in Kunstzeitschriften und Katalogen publizieren.

Die Arbeiten in der Natur, die von den Künstler:innen bewusst als physisch schwer zugänglich angelegt werden, nehmen mit der Zeit den Charakter von Großprojekten an. Um sie entstehen zu lassen benötigt es mitunter ganze Bautrupps, die mit schwerem Gerät in abgelegenen Landschaften anrücken und invasiv in die Natur einwirken. Smithson prägt gemäß dieser Dialektik für die non-invasiven, filigranen und duplizierbaren dokumentarischen Inszenierungen abseits der invasiv gestalteten, meist abgelegenen Kunstlandschaften den Begriff *Nonsite*. Diesen stellt er dem Begriff *Site* gegenüber, der auf den tatsächlichen Ort verweist, an dem die oftmals spektakulären, überdimensionalen Umweltkunstwerke entstehen und, so die spätere Idee, permanent verbleiben (vgl. Smithson 1972). Der Wunsch nach dem permanenten Verbleiben von Earthworks und anderer Arbeiten in der analogen wie digitalen Welt stellt ein Kernthema im Bereich der Debatten rund um den Umgang mit kulturellem Erbe dar.

4.1. (Re-)Inszenierung – Transformation von Spielräumen

Wo Grenzen gezogen werden, eröffnen sich Spielräume, die sich innerhalb oder außerhalb der festgelegten Grenzen befinden. Werden Grenzen verschoben, erweitert sich dieser Spielraum bis zu einem gewissen Grad. Ab einem bestimmten Punkt tritt jedoch ein Wandel ein. Der Aspekt des Wandels ist Earthworks sowie Performancekunst inhärent. Unter Berücksichtigung der Forschung, die neben der politischen und sozialen, insbesondere auch die ökologischen Einflüsse kritisch in den Blick nimmt, die vor und nach der Fertigstellung der Kunstwerke auf diese einwirken, werden auch die ökologischen Parameter der Transformationsprozesse und ihre Auswirkungen auf die Wahrnehmung der Arbeiten kritisch beleuchtet.

Die monumentalen, ortsspezifischen Earthworks, deren Herstellung hohe energetische Umsätze generiert und vielfältige Ressourcen nutzt, wird vor allem in Form ihrer zu Ikonen gewordenen, visuellen Dokumentationen mittels Texten, Skizzen und Fotografien in Ausstellungen und Publikationen distribuiert und rezipiert. Smithson ließ die Entstehung von *Spiral Jetty* zudem in Bewegtbildern festhalten. So wird transparent, welche Technik und welcher bauliche Aufwand für die Maßnahmen benötigt und welche Eingriffe in die Natur vorgenommen wurden.

Den Earthwork- und Land Art-Künstler:innen ging es um nichts Geringeres als die Transformation des kulturellen Feldes, wie es die Kunsthistorikerin Rosalind E. Krauss in »Sculpture in the Expanded Field« für die Kunstwerke herausarbeitete, die, wie sie attestiert, die Topografie des Ortes in ihre Kunst integrieren (vgl. Krauss 1979: 38-44). Mit der Auflösung von Gattungsgrenzen und der Ausdehnung der Kunst in vielfältige kulturelle, soziale, politische und ökologische Kontexte sollen Denkanstöße gegeben und Raum für kritische Diskurse geschaffen werden. Aus heutiger Perspektive lässt sich an dieser Stelle ansetzen und nach den Auswirkungen von Zeit, Diskurs und Witterungsbedingungen auf die Form und Bedeutung der Arbeiten fragen, die auf diese seit ihrer Entstehung Ende der 1960er Jahre einwirken und somit ihre heutige Wahrnehmung und den Umgang im Kontext der Handhabung von kulturellem Erbe beeinflussen (vgl. Nisbet 2021: 86).

4.2. (Re-)Inszenierung - Transformation von Wahrnehmungen

Historische Entwicklung und Gattungsgrenzen aufzuzeigen sind hilfreich für die vorliegende Analyse. Ebenso ist wichtig zu betonen, dass diese Gattungsgrenzen einem Wandel unterliegen. Die Grenzen verwischen: bildende und darstellende Künste teilen die gleichen Räume und wenden

vergleichbare Techniken an, um ihr Gegenüber miteinzubeziehen. So auch Game Design. Peter Brook beschreibt 1968 in *Der leere Raum* programmatisch, wie Schauspielende durch ihr Publikum beeinflusst werden und sich beides bedingt: Theater und Publikum (vgl. Brook 1968). Earthwork-, Performance- und Spiel-Künstler:innen nutzen diese und andere Erkenntnisse der Wahrnehmungspsychologie und Disziplinen, die sich mit Wahrnehmung beschäftigen. Die Wahrnehmung ist dabei nicht singulär zu betrachten. Es geht um Pluralität der Wahrnehmung: um Wahrnehmungen. Diese befinden sich stets im Wandel.

Heute werden die sozial-, politisch- und öko-kritischen Ansätze der Earthwork-Künstler:innen der 1970er Jahre und ihrer zeitgenössischen Rezipient:innen und Kritiker:innen wie George Didi-Huberman und Rosalind E. Krauss zudem aus materialwissenschaftlicher Perspektive verhandelt, indem sie in Materialanalysen, auch in kunsthistorische, einfließen (vgl. Didi-Huberman 1999; Ingold 2008). Das *Material* wird in den Blick genommen und erhält als handelnde, aktive Entität eine eigene Stimme. Die Kunsthistorikerin Ann-Sophie Lehmann, um hier eine Position stellvertretend herauszugreifen, erarbeitet beispielsweise mit einem interdisziplinären Ansatz, der auf der Akteur-Netzwerk-Theorie beruht, die seit den 1980er Jahren von den Soziologen Michel Callon und Bruno Latours vertreten und weiterentwickelt wurde (vgl. Latour 2005), eine »Theorie für die Interpretation bildnerischer Materialien«, um einen Beitrag zu einer Materialtheorie zu leisten, die auf »materialtheoretische Ansätze aus den Kunst- und Medienwissenschaften sowie der Anthropologie, Philosophie und Psychologie« zurückgreift (vgl. Lehmann 2012).

5. (Re-)Inszenierung von Prozesskunst zwischen Imagination und Erinnerung

Rund ein halbes Jahrhundert nach ihrer Entstehung werden erhaltene Dokumente multi-perspektivischer Arbeiten aus dem Kontext der Prozesskunst digitalisiert, damit sie für Interessierte (erneut) sichtbar werden beziehungsweise sichtbar bleiben. Doch es braucht seine Zeit, bis Dokumente übertragen werden können. Die digitale Transformation findet, je nach Budget, Institution, Künstler:in und Thematik, unterschiedlich schnell und umfassend statt. Weiterhin bleiben Dokumente lediglich auf dem analogen Weg einsehbar. Dies führt zwangsläufig zu einer exklusiven Zugänglichkeit.

Archive bleiben halb-öffentliche Orte. Die Gründe hierfür sind vielseitig. Einerseits sind sie an institutionelle Bedingungen geknüpft: Archive haben Öffnungszeiten und sind auf verschiedene Standorte verteilt. Archive

wie das US-amerikanische *Archives of American Art*, in denen Dokumente von Künstler:innen wie Smithson aufbewahrt werden, unterhalten oftmals mehrere Standorte (vgl. AAA Website, »About«)⁶. Darüber hinaus ist nicht jedem Interessierten gleichermaßen möglich, Ressourcen wie Zeit und Budget für Rechercheisen zu nutzen, um vor Ort Originale einzusehen. Für eine flächendeckende Digitalisierung und Förderungen für Forschende fehlen Gelder. Leuchtturmprojekte zeigen, was möglich ist, welche Bereiche noch ausbaufähig sind und an welche Grenzen die Digitalisierung von Prozesskunst stößt.

Das *Marina Abramović Institute for the Preservation of Performance Art (MAI)* sieht seine Aufgabe beispielsweise darin, neue performative Ausprägungen zu kultivieren und gleichzeitig als lebendiges Archiv zu fungieren, in dem historische Stücke aufbewahrt und aufgeführt werden. Das MAI dient als Labor für die Erforschung zeitbasierter und immaterieller Kunst – einschließlich Performance, Tanz, Theater, Film, Video, Oper und Musik. In Zusammenarbeit mit Praktiker:innen aus den Bereichen Wissenschaft, Technologie und Bildung werden Konzepte erarbeitet. Die digitale Sammlung umfasst hier bisher vor allem die Performances begleitende Interviews, Bildmaterial und Texte (vgl. MAI Website, »Immaterial«).

Es ist keine neue Information, dass Primärquellen und originale Dokumente in öffentlichen und privaten Sammlungen auf unterschiedliche Orte weltweit verteilt sind und zeitlichen, monetären und personellen Limitationen unterliegen. Die Wichtigkeit und Dringlichkeit dieser Information nimmt durch ihren fehlenden Neuheitswert aber nicht ab. Ganz im Gegenteil. Täglich entstehen weitere Arbeiten, die es zusammen mit ihrer begleitenden Dokumentation heute und zukünftig zu sammeln und zu bewahren gilt. Die Kunsthistorikerin Claire Bishop bezeichnet das um die Jahrtausendwende einsetzende Phänomen der Wiederholung von prozessbasierter Kunst als »reconstruction era« (Bishop 2013: 429).

Der Bedarf, die ursprünglich ephemeren und für einen bestimmten Ort vorgesehenen Kunstwerke erneut sichtbar und zugänglich zu machen, fügt sich ein in einen zu Beginn der Jahrtausendwende populär werdenden Wunsch nach einem flächendeckenden Digitalisierungsprozess in Industrie, Bürokratie,

⁶ Die 1954 am Detroit Institute of Arts gegründeten *Archives of American Art (Archive für amerikanische Kunst)* sammeln, bewahren und stellen Primärquellen zur Verfügung, die die Geschichte der bildenden Kunst in den Vereinigten Staaten dokumentieren. Das ursprüngliche Ziel des Archivs war es, Mikrofilme zugänglich zu machen; diese Aufgabe wurde auf das Sammeln und Bewahren von Originalmaterial ausgeweitet. 1970 wurde das Archiv in die Smithsonian Institution aufgenommen und teilte deren Auftrag: die Vermehrung und Verbreitung von Wissen.

Kultur- und Dienstleistungsbereichen. Transformation ist nicht immer schnell: Beispielsweise in Deutschland wird das Thema »Digitalisierung« erst offiziell im Jahr 2011 von der Bundesregierung aufgegriffen und schließlich in Form eines Berichts mit Umsetzungsempfehlungen für »das Zukunftsprojekt Industrie 4.0« im April 2013 auf den Weg gebracht (vgl. Kagermann et al 2013). Mit Digitalisierung ist hier alles gemeint, was mit digitalen Transformationsprozessen zu tun hat. Es geht um die Ergänzung der Automatisierung durch Entwicklung und Einbeziehung von intelligenten Überwachungs- und autonomen Entscheidungsprozessen, genauso wie den Transfer von analogen in digitale Dokumente.

Auch in der Kunst spielen diese Entwicklungen eine Rolle: Neben der Digitalisierung der visuellen Dokumentation ephemerer Kunstwerke wie Earthworks und Performances geht es auch um die Entwicklung, Dokumentation, Vermittlung und Bewahrung von zeitgenössischer und zukünftiger VR-, AR- und KI-basierten Kunstwerken sowie zukünftiger Technologien. Der durch die Digitalisierungsbestrebungen hervorgebrachte Medienwechsel vom analogen zum digitalen Artefakt führt dabei zu einem weiteren Transfer: neben dem Ziel, möglichst originalgetreue Rekonstruktionen vergangener Prozesskunst anzustreben, öffnet sich der Raum für Veränderungen: (Re-)Erfahrung wird im Rahmen einer (Re-)Inszenierung auch im digitalen Raum möglich.

6. *Das lebendige Archiv – (Re-)Erfahrung durch (Re-)Inszenierung*

Die qualitative Analyse der (Re-)Inszenierungen prozessbasierter Kunstwerke aus dem Kontext der 1970er Jahre und später an der Schnittstelle von Kunst, Ökologie und Technologie und der Digitalisierungsprozesse, die die Arbeiten rund ein halbes Jahrhundert nach ihrer Entstehung durchlaufen, zeigt, dass der Transformationsprozess Auswirkungen auf die Wahrnehmung der Kunstwerke hat und diese in unterschiedlicher Ausprägung erlebt werden. Die Kategorien ›Grenze‹, ›Wahrnehmung‹ und ›Transformation‹ sind hierbei zentral. Quellen- und Rezeptionskritik sowie ein Abgleich mit der künstlerischen Intention, die punktuell vorgenommen wurden, verdeutlichen: die (Re-)Inszenierung von prozessbasierter Kunst stellt eine Strategie des Wissenstransfers an der Schnittstelle von Imagination und Erinnerung dar (Fischer-Lichte 2003: 40-41; Arns 2007: 62; Caianiello 2021: 2).

Deutlich wird zudem, dass diese Strategie auch in digitalen Räumen angewendet werden kann: zum Beispiel innerhalb eines Videospiele sowie einer digitalen beziehungsweise digitalisierten Kunstsammlung oder eines digitalen

Archives. Die Digitalisierung von Prozesskunst, eine zeitbasierte Kunstform, die ihrer Definition nach als vergänglich und im Wandel befindlich angelegt ist, ist einerseits sinnvoll, da sie die Kunstwerke sowohl dokumentiert, als auch (erneut) sichtbar macht. Zudem wird so der Prozess der Digitalisierung transparent und für Interessierte nachvollziehbar dokumentiert. Darüber hinaus eröffnet die digitale (Re-)Inszenierung von Prozesskunst neue Erfahrungsräume: Sie regt an, über die Kunstwerke und ihren historischen Kontext aus heutiger Perspektive nachzudenken und ermöglicht dadurch Verknüpfungen zu aktuellen Themen herzustellen. Mögliche Antworten auf aktuelle Fragestellungen können durch die (Re-)Erfahrung der prozessualen Arbeiten gewonnen und neue Fragen initiiert werden.

Kunstschaffende wie Abramović, Khor und Smithson wirken auf das komplexe System Umwelt ein. Ebenso die (re-)inszenierenden Akteur:innen. Eine mediale und diskursive Transformation von Kunst lohnt sich dabei in Betracht zu ziehen: Eine (Re-)Erfahrung von flüchtiger oder schwerzugänglicher Kunst in Verbindung mit diversen Entitäten wird durch den Transferprozess der (Re-)Inszenierung möglich beziehungsweise bleibt möglich. Auch wenn Zugänge trotz medialer Erweiterung weiterhin auf vielfältige Weise limitiert und exklusiv bleiben. Das Videospiel *Animal Crossing. New Horizons* beispielsweise ist kostenpflichtig. Die darin entstandenen (Re-)Inszenierungen werden jedoch frei zugänglich außerhalb der Spielwelt gezeigt. Zumindest Momentaufnahmen der (Re-)Inszenierungen in Form von Videos und Screenshots sind inklusiv einsehbar.

Zur Entstehungszeit von Earthworks und Performancekunst gab es »nur« Skizzen, Fotos, Filme und begleitende Texte als mediale Möglichkeit der Dokumentation und (Re-)Erfahrung, um ephemere Prozesskunst über den Moment hinaus zu bewahren, zu erleben und die durch sie behandelten Themen wiederholt zur Diskussion zu stellen. Heute ermöglichen Strategien wie die Digitalisierung weitere Wege. Dokumente können für größere Rezipient:innenkreise zugänglich gemacht werden. Zudem ist es möglich, die ephemeren Arbeiten auf unterschiedlichste Weise zu (re-)inszenieren: Als analoge und digitale Wiederholung, Adaption, Weiterentwicklung, (Re-)Invention.

Die technischen Möglichkeiten werden kontinuierlich erweitert, Grenzen werden verschoben oder ganz aufgelöst, neue Erfahrungs- und Wissensgemeinschaften werden möglich und neue Spielräume und neue Horizonte öffnen sich. Perspektiven, Wissensvermittlung und Gemeinschaftserfahrungen verändern sich. Neue Möglichkeiten, Regeln und Limitationen werden aufgestellt, aufgebrochen, verändert, erlernt.

Insbesondere der Austausch über die kollektive und individuelle (Re-)Erfahrung trägt dazu bei, dass Prozesskunst durch ihre (Re-)Inszenierung als (Re-)Lern-, (Re-)Erfahrungs- und (Re-)Verhandlungsorte für inklusive gesellschaftskritische Diskurse, Rituale und Inventionen nutzbar gemacht werden kann. Hierfür benötigt es passende Räume. Ein Museum kann hierfür genutzt werden, ebenso wie ein Videospiel. Die Kombination aus beidem eröffnet neue Spielräume und ermöglicht Vernetzungen für mögliche Zukünfte. Khors (Re-)Inszenierungen von Abramovičs Performance *The Artist Is Present* und Smithsons Earthwork *Spiral Jetty* in Khors *Animal Crossing Museum* zeigen, dass ein Neben- und Miteinander verschiedener Welten und Entitäten, die als Teile eines prozessbasierten lebendigen Archivs, das durch gemeinsames Sammeln, Bewahren, Ausstellen und Vermitteln im analogen und digitalen Raum entsteht beziehungsweise weitergeführt wird, dieses aktivieren und so heute und in Zukunft in analogen und digitalen Räumen erfahrbar machen können.

contact@babettewerner.de

Literaturverzeichnis

- Arns, Inke (2007). Strategies of Re-Enactment. In I. Arns, G. Horn (eds.), *History will repeat itself. Strategien des Reenactment in der zeitgenössischen (Medien)Kunst und Performance*, 38-63. Frankfurt a. M.: Revolver, Archiv für aktuelle Kunst.
- Beardsley, John (1989). *Earthworks and Beyond. Contemporary Art in Landscape*. New York: Abbeville Press.
- Bishop, Claire (2013). Reconstruction Era: The Anachronic Time(s) of Installation Art. In *When Attitudes Become Form. Bern 1969/Venice 2013*; [accompanies the Exhibition “When Attitudes Become Form. Bern 1969/Venice 2013”]; Presented at Fondazione Prada, Venice, June 1 - November 11, 2013], 429-436. Mailand: Progetto Prada Arte.
- Brook, Peter (1968). *The Empty Space*. London: MacGibbon & Kee Ltd.
- Caianiello, Tiziana (2021). (Re-)constructing memories: some thoughts about conservation. *ArtMatters International Journal for Technical Art History*, Special Issue 1, 1-9.
- Comerford, Chris (2021). Coconuts, custom-play & COVID-19: Social isolation, serious leisure and personas in Animal Crossing: New horizons. *Persona Studies* 6(2), 101-117.

- Didi-Huberman, Georges (1999). Die Ordnung des Materials – Plastizität, Unbehagen, Nachleben. In *Vorträge aus dem Warburg Haus*, vol. 3, 429-436. Berlin-Boston, Mass.: De Gruyter.
- Fischer-Lichte, Erika (2003). Performance, Inszenierung, Ritual. Zur Klärung kulturwissenschaftlicher Schlüsselbegriffe. In J. Martschukat, S. Patzold (eds.), *Geschichtswissenschaft und »performative turn«. Ritual, Inszenierung und Performanz vom Mittelalter bis zur Neuzeit*, 33-54. Köln: Böhlau.
- Ingold, Timothy (2008). The Textility of Making. *Cambridge Journal of Economics* 34, 91-102.
- Kagermann, Henning (2013). Deutschlands Zukunft als Produktionsstandort sichern. Umsetzungsempfehlungen für das Zukunftsprojekt Industrie 4.0. Abschlussbericht des Arbeitskreises Industrie 4.0, ed. by Promotorengruppe Kommunikation der Forschungsunion Wirtschaft – Wissenschaft, Henning Kagermann et al.
https://www.bmbf.de/bmbf/shareddocs/downloads/files/umsetzungsempfehlungen_industrie4_0.pdf?blob=publicationFile&v=2.
- Kaiser, Philipp, Kwon, Miwon (2012). *Ends of the Earth. Land Art to 1974*; [accompanies the Exhibition “Ends of the Earth: Land Art to 1974”; Presented at The Museum of Contemporary Art, Los Angeles, The Geffen Contemporary at MOCA, May 27 - August 20, 2012, and the Haus der Kunst, Munich, October 12, 2012 - January 20, 2013]. München: Prestel.
- Krauss, Rosalind E. (1979). Sculpture in the Expanded Field. *October* 8 (Spring), 30-44.
- Latour, Bruno (2005). On the Difficulty of Being an ANT – An Interlude in the Form of a Dialog. In B. Latour (ed.), *Reassembling the Social – An Introduction to Actor-Network-Theory. Clarendon Lectures in Management Studies*. Oxford-New York: Oxford University Press.
- Lehmann, Ann-Sophie (2012). Das Medium als Mediator. Eine Materialtheorie für (Öl-)Bilder. In J. Früchtl, M. Moog-Grünwald (eds.), *Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft* 57 (1), 69-88. Hamburg: Meiner Verlag für Philosophie.
- Macdonald, Sharon (2020). Re: Worlding the Museum: Or, the Museum for Possible Futures. In J. Baur (ed.), *Das Museum der Zukunft: 43 neue Beiträge zur Diskussion über die Zukunft des Museums*, 183-188. Bielefeld: transcript Verlag.
- Nisbet, James (2021). *Second Site*. Princeton & Oxford: Princeton University Press.

- Sicart, Miguel (2011). Against Procedurality. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research* 11(3)
https://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap.
- Smithson, Robert (1972). The Spiral Jetty. In G. Kepes (ed.), *Arts of the Environment* (<https://holtsmithsonfoundation.org/spiral-jetty-1>).
- Ströbele, Ursula, Greiner, Andreas (2015). Notes on Sculpture. Conversation between Ursula Ströbele & Andreas Greiner. In U. Ströbele et al. (eds.), *24 H Skulptur. Notes on Time Sculptures*, 17-37. Berlin: Distanz.
- Weber, Hartmut (2000). Windmühlen oder Mauern? Die Archive und der neue Wind in der Informationstechnik. In A. Metzging (ed.), *Digitale Archive – Ein neues Paradigma?*, Beiträge des 4. Archivwissenschaftlichen Kolloquiums der Archivschule Marburg, 79-94. Marburg: Archivschule.

Sitography

- Animal Crossing Fandom Blog. “Blathers”.
<https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Blathers>. Accessed September 1, 2023.
- Animal Crossing Fandom Blog. “Dōbutsu no Mori”.
[https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Dōbutsu_no_Mori_\(game\)](https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Dōbutsu_no_Mori_(game)).
 Accessed September 1, 2023.
- Animal Crossing Fandom Blog. “Faraway Museum”.
https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Farway_Museum. Accessed September 1, 2023.
- Archives for American Art. <https://www.aaa.si.edu/about>. Accessed September 1, 2023.
- Carpenter, Nicole (2020). The Animal Crossing player goofing on the art world with wonderful, esoteric references. A rival museum is open for business.
<https://www.polygon.com/2020/4/1/21202880/animal-crossing-art-museum-installion-the-artist-is-present>.
- Cascone, Sarah (2020). A Witty Installation Artist Is Recreating Famous Artworks Inside the Wildly Popular “Animal Crossing” Video Game and It’s Kind of Amazing. Check out video-game recreations of Spiral Jetty, Urban Light, and the Artist Is Present [*artnet*]. <https://news.artnet.com/art-world/virtual-museum-nintendo-animal-crossing-1824990>.
- Gamelab.berlin. <https://www.gamelab.berlin>. Accessed September 1, 2023.
- GamesWirtschaft. Animal Crossing: New Horizons Verkaufszahlen: 7 Millionen in Europa (Update).
<https://www.gameswirtschaft.de/marketing-pr/animal-crossing-new->

- [horizons-verkaufszahlen-2021/#:~:text=Update%20vom%2016.,in%20den%20ersten%20zweif%20Monaten](#). Last modified March 16, 2021. Accessed September 1, 2023.
- Getty Museum. How to Build an Art Museum in Animal Crossing. Getty's new Animal Crossing Art Generator invites you to up your game with museum artworks. <https://www.getty.edu/news/how-to-build-an-art-museum-in-animal-crossing/>. Accessed September 1, 2023.
- How To Video Game (Guides & Gameplay). Animal Crossing New Horizons: How to Get the Museum (Blathers). <https://www.youtube.com/watch?v=jlatNYbTHbs>. Accessed September 1, 2023.
- IIIF. Gain richer access to the world's image and audio/visual files. <https://iiif.io>. Accessed September 1, 2023.
- Khor, Shing Yin (2021). On Keepsake and Connected Path Games. <https://www.patreon.com/posts/on-keepsake-and-47599952>.
- Lai, Ophelia (2020). No More Animal Crossing for Chinese Museums? *Art Asia Pacific*. <https://artasiapacific.com/news/no-more-animal-crossing-for-chinese-museums>.
- Marina Abramović Institute for the Preservation of Performance Art (MAI). <https://mai.art/immaterial>. Accessed September 1, 2023.
- Metropolitan Museum of Art. Own a Van Gogh... in Animal Crossing, with The Met's New Share Tool. <https://www.metmuseum.org/blogs/collection-insights/2020/animal-crossing-new-horizons-qr-code>. Last modified April 27, 2020. Accessed September 1, 2023.
- Shim, Jeeyon (2021). Keepsake and Connected Path Games, and New Projects (<https://www.patreon.com/posts/keepsake-and-47599049>).

Social Media

- Amy Dallen (@enthusiamy), “*The Artist is Present*. [Abramović] Surprisingly emotional?,” X (Twitter) post, March 31, 2020, <https://twitter.com/enthusiamy/status/1245088284591583233>.
- Amy Dallen (@enthusiamy), “I took my animal crossing self to see a piece of art and literally the next day she learned to express emotion”, X (Twitter) post, April 2, 2020, https://twitter.com/enthusiamy/status/1245488041226952704?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1245488041226952704%7Ctwgr%5Ebef1416b3a89cfb8fb759c3f4bcfac1c054d9d2d%7Ctwcon%

[5Es1 &ref_url=https%3A%2F%2Fnews.artnet.com%2Fart-world%2Fvirtual-museum-nintendo-animal-crossing-1824990.](https://www.polygon.com/2020/2F4%2F1%2F21202880%2Fanimal-crossing-art-museum-installion-the-artist-is-present)

M Woods (@m_woods), “M WOODS is proud to present our new VIRTUAL MUSEUM on the social simulation video game ‘Animal Crossing’ by @nintendo”, Instagram post, April 8, 2020, <https://www.instagram.com/p/B-uHVWJFCWz/>.

M Woods (@m_woods), “Thank you to everyone who joined our first opening event in our virtual museum, made in ‘Animal Crossing’”, Instagram post, April 10, 2020, <https://www.instagram.com/p/B-zKfnLlG4o/>.

Shing Yin Khor (@sawdustbear), “Screw you, Blathers, imma gonna build MoMA,” X (Twitter) post, March 28, 2020,

[https://twitter.com/sawdustbear/status/1244015086043201539?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1244015086043201539%7Ctwgr%5E9341287f6aae21a61817eecha4c9f52849493580%7Ctwcon%5Es1 &ref_url=https%3A%2F%2Fwww.polygon.com%2F2020%2F4%2F1%2F21202880%2Fanimal-crossing-art-museum-installion-the-artist-is-present.](https://twitter.com/sawdustbear/status/1244015086043201539?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1244015086043201539%7Ctwgr%5E9341287f6aae21a61817eecha4c9f52849493580%7Ctwcon%5Es1 &ref_url=https%3A%2F%2Fwww.polygon.com%2F2020%2F4%2F1%2F21202880%2Fanimal-crossing-art-museum-installion-the-artist-is-present)

Babette Werner is an art and visual historian who explores interdisciplinary approaches dealing with time, space and transformation at the intersection of art, ecology and technology. Werner researches on aesthetic links between visual interpretations of natural phenomena and social discourses and seeks to contribute to a genealogy of an ecological aesthetic. She works as a curator and researcher and develops cultural projects for international art institutions, including Solomon R. Guggenheim Foundation, Kunsthalle Mannheim, Neue Nationalgalerie – Staatliche Museen zu Berlin and Pinakothek of the Modern, Munich. She is Research Associate and PhD Candidate at the Cluster of Excellence »Matters of Activity. Image Space Material« (MoA) and teaches at the Institute for Art and Visual History at Humboldt University in Berlin, holding a PhD scholarship by Gerda Henkel Stiftung. She is a member of MoA’s research group *Object Space Agency* and of *Art | Material | Ecology* at Zentralinstitut für Kunstgeschichte in Munich.