

# Industriemesse der Kunst

Simon Denny Schau im K21 Düsseldorf wankt zwischen Gamification und Dystopie

Unsere persönlichsten Daten liefern den Rohstoff der Gegenwart, ihre Extraktion ist eine Goldgrube unserer Zeit. Einst waren es Interpol und Deutsche Bank, FBI und Scotland Yard, Flensburg und das BKA, die, so textete Kraftwerk, unsere Daten „da haben“, heute werden wir von GAFA angezapft – Google, Apple, Facebook und Amazon –, und Firmen mit noblen Namen wie „Cambridge Analytica“ rufen all unsere Vorlieben so zielgenau ab, dass sie dramatische Entscheidungen zu manipulieren imstande sind, wie den Brexit oder die Wahl des amerikanischen Präsidenten. Kaum ein Künstler interessiert sich momentan wohl so glühend für die digitalen Innovationen von Datenverkehr, Geldfluss und Profitmaximierung im Kapitalozän wie Simon Denny: Seine Schau „Mine“ im Düsseldorfer K21 führt jetzt vor Augen, wie sich die Künstliche Intelligenz selbst scheinbar archaischster Wirtschaftszweige bemächtigt hat.

Schon einmal flirtete der 1982 in Auckland geborene Künstler mit einem Auftritt im Look von kommerziellen Messeständen, so geschehen bei der Berlin Biennale 2016, was sich passgenau in die neunte Ausgabe und ihren ganz eigenen Blick auf die Ökonomien der Zeit fügte. Er gerierte sich mit seinem Werk wie ein Startup-Unternehmen mit Trademark, Simon Denny™ sozusagen. Auch seine zuvor im australischen Hobart gezeigte Schau präsentiert er im Rheinland als kleine Industriemesse für schweres Gerät, mit dem der Bergbau vollautomatisiert wird. Im Angebot sind fahrerlose Trucks und Frachtzüge, Drohnen samt Dockingstationen, Bohrgerät-Simulatoren, wie sie zu Schulungszwecken eingesetzt werden, oder ein Erdbeobachtungssatellit mit modernstem Geographic Information System. Man staunt über diese Attrappen aus Pappe wie ein kleiner Junge, als der noch Lokführer werden wollte.

Das doppelbödige Faszinosum einer rigorosen Ressourcenverwertung tut die Schau in zahlreichen Videos kund. Da

preisen Marktführer in Werbefilmen Instrumente zur Optimierung wie einen Fitness-Tracker der besonderen Art: Das Armband sammelt biometrische Daten, um Ermüdung zu messen, rund um die Uhr, versteht sich, und mit einer Smartphone-App synchronisierbar, auf dass die Träger dieses Smartbands ihr Risikomanagement gleich selbst in die Hand nehmen mögen – natürlich zu deren eigener Sicherheit bei der Maloche, nicht um sie in biopolitischer Perfektion zu überwachen.

Klar, kein seriöser Künstler wird solche Errungenschaften auf dem Arbeitsmarkt ernsthaft gutheißen. Schon gar nicht jenes ominöse Patent, mit dem Amazon vor einiger Zeit die Organisation seiner gigantischen Lagerhallen revolutionieren wollte. In den Warenlatifundien hätten Arbeiter in kybernetische Stahlkäfige gesteckt und, so die Analyse der Wissenschaftsethiker Kate Crawford und Vladan Joler, „Teil eines Maschinenballetts“ werden sollen. Das Projekt wurde nach

Protesten gegen den Gruselkäfig wieder fallengelassen, die befürchtete Verschmelzung von Mensch und Maschine fand in diesem Fall nicht statt. Der weiße Käfig mit Greifarm, den Denny nach den ebenfalls ausgestellten Patentplänen bauen ließ, sieht denn auch aus wie ein Ready-made, das es nie gab. Gefangen ist in Denny's „Amazon Worker Cage“ jedoch nicht der Arbeiter, es zwitschert darin ein computergenerierter Roststirn-Dornschnabel, der, vom Aussterben bedroht, in Australien wohl nur noch wenige Jahre vorkommen wird: Mit dem Avatar spielt Denny auf die makabre Praxis im Bergbau an, Kanarienvögel unter Tage als lebendes Sicherheitssystem einzusetzen. Ihr Tod signalisierte frühzeitig Gefahr.

Bei aller gesteigerten Lust an der Technik, mit der Denny die Entwicklungen und Fehlentwicklungen in der Arbeitswelt aufbereitet, möchte man seine Werke nicht wirklich kritisch nennen. Dafür ist dann doch zu viel Spiel am Werk – nicht nur wegen des sarkastisch unternehmerfreundlichen Brettspiels „Extractor“, das Denny dem australischen Vorbild „Squatter“ aus den Sechzigern nachempfunden und auf den Markt gebracht hat; in der Düsseldorfer Messe-Schau stapeln sich dessen (leere) Hüllen. Die Gerichtszeichnungen von fiktiven Prozessen gegen Unternehmer und Verantwortliche, beigesteuert von Sharon Gordon, wirken wie dekoratives Beiwerk. In der Aufmachung des populären Open-World-Spiels „Minecraft“ verlegt Denny, mit technischer Hilfe von Jan Berger@Mythical Institution, seine Schau in die unterirdischen Verliese der Essener Zeche Zollverein. Düsseldorf galt mal als „Schreibtisch des Ruhrgebiets“, der virtuelle Brückenschlag liegt also nahe; einen künstlerischen Mehrwert erzeugt er allerdings nicht. Insgesamt wirkt die Ausstellung nicht austariert zwischen kritischer Volte und „Gamification“. GEORG IMDAHL



Extraktoren: Denny's Maschinen Foto K21

**Simon Denny: Mine.** Im K21, Düsseldorf; bis zum 17. Januar 2021. Ein Begleitheft liegt aus.