

# TEASER

für RHIZOM online

Die komplette, 36-seitige Drucksorte können Sie beim Besuch der Ausstellung "DIE DINGE, DIE WAREN oder Die [...] Digitalisierung des Alltags" mitnehmen ☺.

RHIZOM, Annenstraße 52, 8020 Graz

Ausstellungsdauer: 24.03.– 08.04.2023

Öffnungszeiten: Do., Fr., Sa., jeweils 17–20 Uhr



## Teil 1

Aus dem Biotop abgründiger Schubladen, Taschen, Rucksäcke, Koffer und Kästchen kommt das Garn dieser Erzählung. Die Artefakte, die Gimmicks<sup>1</sup>, der Schnickschnack<sup>2</sup>, das Zeug<sup>3</sup>, die industriell gefertigten Massenwaren steigen aus ihm auf und fallen versehentlich in unsere Hände.

an die Kindheit erinnernd (?), auf der Geige der Sentimentalität spielend, rührend, merkwürdig, Retrohalt gebend, ohne nennenswerten materiellen Wert ...  
 Sie haben überlebt, haben es geschafft zu bleiben ...  
 weil sie so klein sind!  
 Faszination Nutzlosigkeit Abwegigkeit



Die Dinge sind nichts als eine permanente Möglichkeit der Erfahrung.<sup>4</sup>

Sie bestehen ein Stück weit durch die Zeit hindurch und landen mitunter in anderen als den für sie vorgesehenen Zusammenhängen – an Orten, die (Sammel-)Becken für Unbestimmtes sind. Ihr Olymp ist(?) der Setzkasten(?).

Nachdem das Ding also den Kontext seiner ursprünglichen Besetzung verlässt und noch bevor es in das von uns dazu erklärte Biotop gelangt, ist es für eine unbestimmte Zeitspanne verloren: Es hat nun keinen eigens für sich vorgesehenen Platz. Es hat keine handfeste praktische Aufgabe, es wird nicht positioniert, es liegt vielmehr zufällig an einem zufälligen Ort, an dem es en passant gelandet ist, an dem es Strandgut wurde.

Es befindet sich somit in einer Art Pause, bis es erkannt und gefunden wird. Je nachdem wird es entsorgt, verstaut (Biotop) oder wertgeschätzt (Setzkasten-ähnliches Szenario).

Bereitet schon allein sein Vorhandensein Freude oder ist es das Aussehen, sein Erscheinen, seine Abwegigkeit ... seine Unbeholfenheit – oder das Unvermögen sich, aus dem Produktions- und Distributionskontext gelöst, weder benennen noch seinen Zweck vermitteln zu können? Erfüllt es so eine Aufgabe, die über seine eigentliche Sachkompetenz hinausgeht?

Eine eigene Erzählung ist die seines Herstellungsprozesses (mitsamt den Produktionsbedingungen und dem Ressourcenverbrauch) und dessen, was sich davor zugetragen hat. In diesem Teil seiner Geschichte finden sich Absicht, Nutzen und Zweck. Eine Verkettung von Fantasie, Idee, Entwurf, Diskussion, Rohstoffen, Verfahren, Maschinen ..., die zum Objekt führt.

Was war ausschlaggebend dafür, dass es genau so werden sollte, wie es dann wurde? Wer hat unter welchen Umständen und warum seine Produktion beschlossen und finanziert? Konnte aus seiner Herstellung Gewinn gezogen werden?

Wir vermuten eine spezifische Intention, auch eine Zielgruppe.

1 Gimmick (eigtl. verborgene Vorrichtung; etwas möglichst Ungewöhnliches, Auffallendes, das die Aufmerksamkeit auf ein bestimmtes Produkt, auf eine wichtige Aussage der Werbung für ein Produkt lenkt; Werbegag). Eine Zugabe oder ein (Werbe-)Geschenk, wie beispielsweise die kleinen Spielzeuge oder Scherzartikel des deutschen Comic-Magazins Yps (1975–2017). Micky-Maus-Heften liegen auch heute noch „Extras“ – vorwiegend aus Kunststoff und von geringem materiellem Wert – bei.

2 Schnickschnack (wertloses Zeug; Beiwerk, Zierrat); Bezeichnung für die kleinen, spielerischen Objekte, die den Ausgaben des Comic-Hefts Prima (später Primo; 1971/72) beigelegt wurden.

3 Aus: Martin Heidegger, „Sein und Zeit“

4 Aus: John Stuart Mill, „Über Dinge – Lexikon der Argumente“

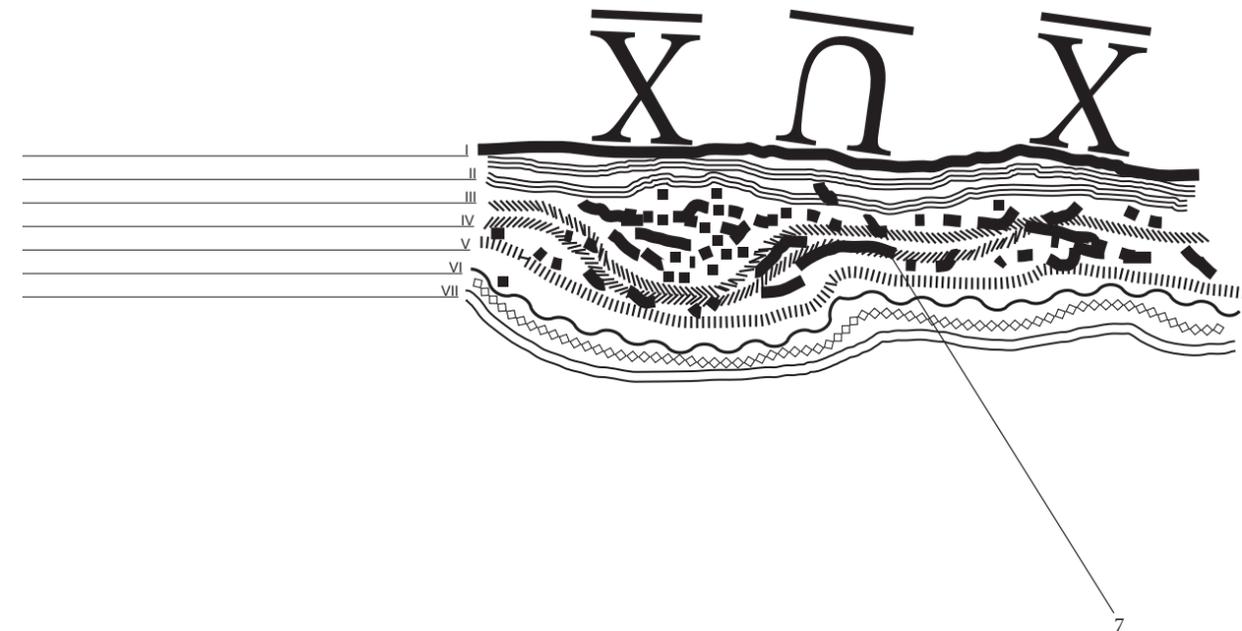
Nach seiner Verwendungsdauer wird dieses Ding Abfall sein.  
 Das bringt uns an den Punkt seiner Entsorgung – sowohl mental als auch ökologisch.  
 Sein Potenzial liegt also auch in seiner Problemstofflichkeit, sprich: dem Dilemma des richtigen Zeitpunkts des emotionalen Abschieds und dem Wie einer umweltbewussten Trennung.

Alle Objekte können als Marker des Anthropozän<sup>5</sup> verstanden werden. Sie sind Teil der Technosphäre<sup>6</sup> und werden sich in Zukunft zu Technofossilien<sup>7</sup> fortentwickeln.  
 Was im Erdboden Schichten bildet, entsteht – von jeher – entsprechend dem, was an der Oberfläche passiert.<sup>8</sup>

Mögliche Nachkommen werden also dereinst in die Vergangenheit, die fossile Überlieferung, hineingraben, und anstatt Mammutzähne zu finden, blickt aus den Fragmenten ein Kunststofftier.  
 Oder eine Marken-Armbanduhr.  
 Oder ein milchiger Gummihüpfball mit Glitter im Inneren.  
 Oder der Rückspiegel eines Sport Utility Vehicles (SUV).  
 Oder ein kein bisschen verrottetes Werbegeschenk einer Staubsaugermarke in Form eines knolligen Kerlchens.  
 Oder ein winziger, mechanischer T-Rex in angriffslustiger Pose.  
 Oder eine CD.  
 ...

...

Abbildung: Wahrscheinliche Perspektive



5 Der Begriff Anthropozän benennt eine neue geochronologische Epoche: das Zeitalter, in dem der Mensch zum wichtigsten Einflussfaktor auf biologische, geologische und atmosphärische Prozesse der Erde geworden ist.

6 Unter der Technosphäre versteht man die vom Menschen künstlich (technisch) erzeugte Umwelt, einen von Technik bestimmten/beherrschten Lebensraum.

7 Technofossilien sind Geosignaturen aus Betonfragmenten, Aluminium, radioaktivem Fallout, Industrieasche, vor allem Plastik und allem anderen, was der Mensch ablagert.

8 Bis ins Jahr 2016 hat der Mensch 300 Billionen (300.000.000.000.000) Tonnen Technofossilien produziert. Auf jeden (lebenden) Menschen kommen etwa 4.000 Tonnen – oder: auf jedem Quadratmeter des Planeten Erde (Land und Wasser) liegen umverteilt 50 Kilogramm Technofossilien. 96 Prozent der Biomasse aller Säugetiere (die an Land und im Wasser leben) setzen sich aus der Biomasse des Menschen und der seiner Nutztiere zusammen. Anders veranschaulicht: Auf einen (1) Tiger kommen 200.000 bis 300.000 Hauskatzen.  
 (Quelle: Prof. Dr. Reinhold Leinfelder, „Anthropozän – Über Technofossilien, Neonatur und Zukünfte“, Future Slam 2019, Freie Universität Berlin)

## ART DE CODE

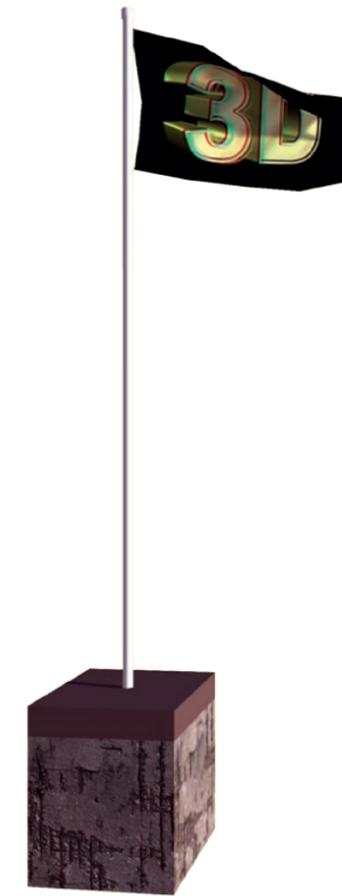
In akribischer, engagierter Kleinarbeit baut der sentimentale Mensch Objekte mit digitalen Werkzeugen nach – schafft ein dreidimensionales Abbild, modelliert aus geometrischen Formen und überzogen mit Anschein/Textur.

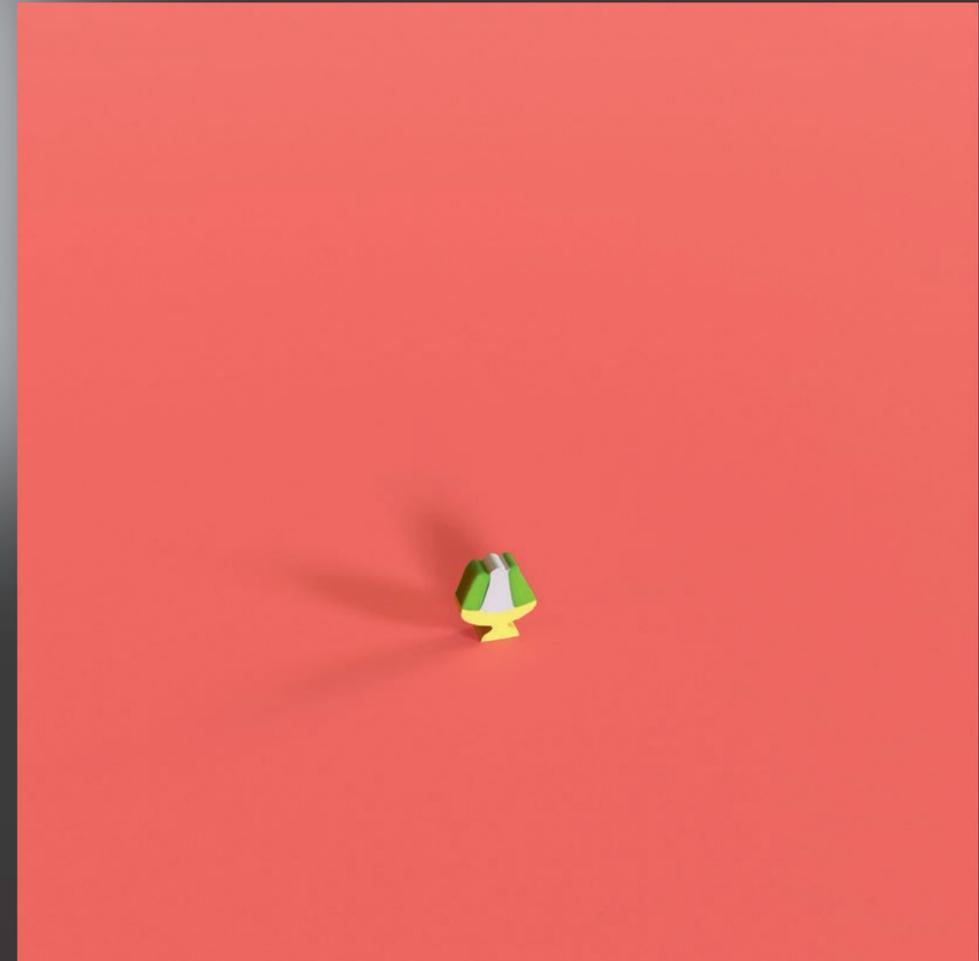
Er verkleidet die Daten so, dass sie aussehen wie Objekte aus der physischen Welt.

Entgegen der in der Kunst gängigen Entwicklungsrichtung vom (Entwurfs-)Rendering zum physischen Gegenstand dreht er den Vorgang um: vom gegenständlichen zum virtuellen Objekt.

Und doch, durch diese Digitalisierung, durch diese Transformation der Materialität, ihre Verwandlung vom Physischen in Daten, bleiben sie, was sie immer waren:

3D<sup>9</sup>.





Two droplet-shaped objects made of foam: one relatively small and one about 1.2 meters tall.

### The items have an eventful prequel:

In their first role, in 2007, they were the offcuts<sup>20</sup> left over from making foam cartwheels. Unlike the red-coated (stylized) wheels produced for an exhibition, they are untreated, but, like them, they are made of fireproof material.

In the fall of 2008, they will serve as the only (theatrical) props in a documentary about an actor who—in an endless loop—tries to play an actor playing an actor trying to play an actor.

The props are then deposited shortly thereafter in a warehouse (a kind of showroom) with many other things. They become part of a stage setting: spare parts (utensils ready for use) in a spare parts warehouse for an art festival.

The large foam droplet rests in full view on a heavy-duty shelf, while the small one is stored in an archive box. Like the other 33 boxes, this one can be opened by members of the public upon request.

As a substitute for the actual spare parts warehouse, a simulation of it is offered in the warehouse in the form of a point-and-click adventure. The two foam droplets, now pixelated raster graphics,\* are part of the computer game.

At the end of the art festival, after an interim period of five years, they appear in 2013 in the form of several collages of photos and printouts in an art publication.

In 2020, a three-dimensional digital twin of the small foam droplet is created and ends up in a folder on a hard drive. Twenty-three years before that (in 1997), G. T. has built a garden shed on a meadow with a small pond in southern Austria. This garden shed will be the resting place for the large foam piece, “the tear,” from 2008 to 2020. When the piece is released on September 8, 2020, this photo is taken:




---

<sup>20</sup> Each one is part of a group of six; what became of the others is not known.

## DIE DINGE, DIE WAREN

oder  
Die [...] <sup>21</sup>  
Digitalisierung  
des Alltags

<sup>21</sup> Hier bitte adäquates Adjektiv einfügen, z. B.: zunehmende, aufregende, verheerende, unerbittliche, einfältige, geschmacklose, lebensferne, verbindliche, grelle, allumfassende, penible, kleine, großartige, nervige, fotorealistische, kümmerliche, liebevolle, lächerliche, elegante, dreidimensionale ...

<sup>22</sup> In diesem Fall ist die digitale Darstellung eines Briefs der Schriftart Windings entnommen.

<sup>23</sup> Non-Fungible Token (NFT), deutsch für: nicht austauschbares Token. Das Token ist die digitalisierte Form eines Vermögenswerts. Ein Non-Fungible Token ist nicht ersetzbar, digital geschützt und kann als Besitzurkunde für einzigartige Dinge oder Werke (Grafiken, Fotos, Musik, Videos, Code ...), die gehandelt werden kann, beschrieben werden.

<sup>24</sup> Vergleiche zum Beispiel die Menge an Waschmaschinen oder Geschirrspülermodellen Baujahr 2021/22 ohne und mit WLAN-Zugang.

<sup>25</sup> Ein kleiner Exkurs zur Verdeutlichung: In dem seit 2003 existierenden Science-Fiction Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) Entropia wurde der Club „Neverdie“, die virtuelle Immobilie eines Ferienresorts auf einem Asteroiden, von seinem Clubmanager Jon Jacobs nach fünf Jahren Bewirtschaftung – in denen er mit dem Verkauf von virtuellen Hotelsuiten, Schürfrechten für virtuelle Rohstoffe und Jagdrechten angeblich bereits eine Million US-Dollar verdient hat – um 635.000 US-Dollar verkauft.

Digitale Objekte sind, in ihrer grundlegenden Form, Daten. Sie sind industrielle Objekte, die unseren technodiversen Alltag ausstatten. Sie sind Musikstreams, Onlinevideos, Bild- und Textdateien, E-Mails, E-Books, grafische Benutzeroberflächen (GUI), Landkarten, Codebausteine ..., aber auch die Art von Objekten, die virtuelle Abbilder beziehungsweise Repräsentationen ihrer materiellen Zwillinge sind.

Sie ähneln oder gleichen einander in ihrer Erscheinung, aber in ihrer Funktion lassen sie keine (zwangsläufig folgerichtige) Übereinstimmung erkennen.

Virtuelle gegenständliche Objekte meinen also z. B. einen Brief, in seiner digitalen Version nicht als E-Mail, sondern als die digitale Darstellung des Gegenstands → <sup>22</sup>.

Diese kann sich in den verschiedensten (digitalen) Kontexten wiederfinden: als Piktogramm bzw. Icon, Non-Fungible Token (NFT)<sup>23</sup>, In-Game-Item in Computerspielen, Computer Generated Imagery (CGI) in Filmen etc.



*In der städtischen Zivilisation sieht man, wie Generationen von Gegenständen, Apparate und Gadgets (»Mitbringsel« technisch-praktischer Art) einander in immer schnellerem Tempo ablösen, angesichts dessen sich der Mensch als eine besonders stabile Form bewährt. Diese Vielfalt der Gegenstände ist im Grunde genommen nicht merkwürdiger als die große Mannigfaltigkeit der natürlichen Arten. Als seinerzeit der Mensch diese unter die Lupe nahm und ihre Anzahl feststellte, konnte er noch in der Enzyklopädie auch über alle praktischen und technischen Gegenstände eine erschöpfende Übersicht zusammenstellen. Seither hat sich dieses Gleichgewicht verändert: Die Gegenstände des täglichen Gebrauchs (die Maschinen seien hier übergangen) zeigen eine sprunghafte Zunahme, die Bedürfnisse werden immer vielfältiger, die Produktion*

*beschleunigt ihr Kommen und Gehen, und schließlich ermangeln wir der Wörter, um alle mit Namen zu benennen. Kann man unter diesen Umständen noch hoffen, die sich zusehends verändernde Welt der Gegenstände in eine systematische Übersicht einfangen zu können?*

aus: Jean Baudrillard,  
Das System der Dinge, 1968  
Die deutsche Ausgabe erschien erstmals 1974 unter dem Titel „Das Ding und das Ich. Gespräch mit der täglichen Umwelt“ im Europa Verlag

Wir sind 1977 beziehungsweise 1978 geboren, also zeitlich und in unserem Kulturverständnis viel näher an Jean Baudrillard als an digitalen Objekten wie NFTs (und der damit verbundenen Blockchain-Technologie), In-Game-Items oder digitaler Mode für Snapchat-Filter.

Die diesen Techniken immanente Digitalisierung von Objekten (mit oder ohne Bezug zu einem physischen „Original“) – in den verschiedensten Kontexten – schafft einen (parallel zu den materiellen Objekten) schier endlosen Strom an virtuellen Entitäten.

Die damit einhergehende Verfügbarmachung – zum Beispiel durch den Kauf virtueller Gegenstände zur visuellen Individualisierung auf Social-Media-Plattformen (Kleidung, Make-up, Accessoires ...) oder in Computerspielen (Kleidung, Ausrüstung, Waffenbemalungen, Tattoos, Häuser, Bärte, Raumschiffe, Planeten ...) oder auch die Digitalisierung und dadurch nicht raumgebundene Verfügbarkeit von (Museums-)Sammlungen und Archiven im Internet – verändert die Zusammenhänge, in denen wir leben, das Überschwappen des „Digitalen“ in den Alltag der Dinge<sup>24</sup>.

Der Handel mit zeitgenössischen immateriellen Dingen (NFTs, Wearable NFTs, digitaler Mode für: Instagram-, Snapchat- oder TikTok-Filter; Augmented-Reality-Kleidung, virtuelle Influencer, Avatare, Immobilien im Metaverse, CGI ...) ist ein globaler Markt, die Objekte sind Waren, die man eben für „echtes“ Geld kaufen und verkaufen kann (und die der Steuerpflicht unterliegen).<sup>25</sup>

## THE THINGS THAT WERE OR THE THINGS, THE WARES

or  
The [...] <sup>26</sup>  
Digitization of  
Everyday Life

<sup>26</sup> Please insert a fitting adjective, for example: increasing, exciting, devastating, relentless, fatuous, tasteless, unrealistic, binding, garish, all-encompassing, fastidious, small-scale, magnificent, annoying, photorealistic, puny, loving, ridiculous, elegant, three-dimensional ...

<sup>27</sup> Here, the digital image of a letter is taken from the Windings font.

<sup>28</sup> A Non-Fungible Token (NFT) is the digitized form of an asset. A Non-Fungible Token is non-substitutable and digitally protected; it can be described as a title deed to unique things or works (graphics, photos, music, videos, code ...) that can be bought and sold.

<sup>29</sup> Compare, for example, the number of washing machine or dishwasher models built in 2021/22 without and with Wi-Fi access.

<sup>30</sup> A brief digression as an illustration: In the massively multiplayer online role-playing science fiction game (MMORPG) Entropia, which came out in 2003, the club „Neverdie,” the virtual property of a resort located on an asteroid, was sold by its club manager Jon Jacobs for \$635,000 after he had been running it for five years—during which time he allegedly earned \$1 million by selling virtual hotel suites, mining rights for virtual raw materials, and hunting rights.

Digital objects are, in their basic form, data.

They are industrial objects that outfit our techno-diverse everyday lives. They are music streams, online videos, image and text files, emails, e-books, graphical user interfaces (GUI), maps, code blocks ... but also the kind of objects that are virtual simulacra or representations of their material twins.

They resemble or are similar to each other in appearance, but their function does not reveal any (necessarily consequential) correspondence.

Virtual figurative objects might thus be, for example, a letter in a digital version that is not an email but the digital representation of the physical object → <sup>27</sup>.

Such an image might be found in a wide variety of (digital) contexts: as a pictogram or icon, a Non-Fungible Token (NFT)<sup>28</sup>, an in-game item in computer games, Computer Generated Imagery (CGI) in movies, etc.



*Our urban civilization is witness to an ever-accelerating procession of generations of products, appliances and gadgets by comparison with which mankind appears to be a remarkably stable species. This pullulation of objects is no odder, when we come to think about it, than that to be observed in countless natural species. Species which man has successfully inventoried. And in the period when he began to do this systematically he was also able to draw up, in the Encyclopédie, an exhaustive catalogue of the practical and technical objects that surrounded him. Since then, however, that balance has been lost: everyday objects (we are not concerned here with*

*machines) proliferate, needs multiply, production speeds up the life-span of such objects—yet we lack the vocabulary to name them all. How can we hope to classify a world of objects that changes before our eyes and arrive at an adequate system of description?*

from: Jean Baudrillard,  
The System of Objects, 1968  
The German edition was first published in 1974 by Europa Verlag under the title „Das Ding und das Ich. Gespräch mit der täglichen Umwelt.”

We were born in 1977 and 1978, respectively, so we are much closer in time and in our cultural understanding to Jean Baudrillard than to digital objects like NFTs (and the related blockchain technology), in-game items, or digital fashion for Snapchat filters.

The digitization of objects (with or without reference to a physical “original”) intrinsic to these technologies—in a wide variety of contexts—generates an almost endless stream of virtual entities (in parallel to the material objects).

The availability of such items—for example the sale of virtual objects for visual individualization on social media (clothing, make-up, accessories ...) or in computer games (clothing, equipment, war paint, tattoos, houses, beards, spaceships, planets ...)—along with the anytime, anywhere online availability of (museum) collections and archives thanks to digitalization, is changing the surroundings in which we live as the “digital” spills over into everyday life.<sup>29</sup>

The trade in contemporary immaterial things (NFTs, wearable NFTs, digital fashion for Instagram, Snapchat, or TikTok filters; augmented reality clothing, virtual influencers, avatars, real estate in the metaverse, CGI ...) serves a global market, and the objects are commodities that can be bought and sold for “real” money (in taxable transactions).<sup>30</sup>

*Unabhängig vom Geld kann man über die Relevanz von NFTs überhaupt nicht sprechen. [...] Es ist ja so, als wäre der Geldwert das Medium, als würde man sich durch Geld ausdrücken, als würde der Wert, der diesen Gegenständen zugeschrieben wird, dem Medium NFT erst Konturen verleihen.*

aus: Kolja Reichert,  
Hype, Hybris oder Hochkultur – NFTs –  
Das Geschäft mit der digitalen Kunst,  
Dlf Doku – Deutschlandfunk · 05.02.2023

Es finden sich viele Aspekte des ins Digitale transformierten gegenständlichen Objekts, viele unbeantwortete Fragen zur Digitalisierung, die mehr betreffen als eine einfache Reproduktion oder ein Minting<sup>31</sup>, einen digitalen Hut für Instagram oder die Grätsche des Phygitalen<sup>32</sup>.

*Haben die [...] digitalen Objekte eine Materialität?  
Sind sie eigene Entitäten?  
Und welche Beziehungen bestehen zwischen einem digitalisierten Objekt und dem „Original“ mit seinen materiellen Eigenschaften?*

aus: Katja Müller,  
Digitale Objekte – subjektive Materie.  
Zur Materialität digitalisierter  
Objekte in Museum und Archiv

Die „Originale“ unserer digitalen Surrogate sind Schwemmgut, das ohne Absicht angetrieben, aufgetaucht ist. Ist ein solches ungeplantes Angespültwerden im Digitalen (schon) möglich? Eine Qualität, die das Digitale (noch) nicht vollends hat, ist, dass Dinge wie selbstverständlich, auch unabsichtlich, verloren, gefunden und rekontextualisiert werden können.

Ist die Anzahl aller menschengemachten Objekte der physischen Welt bereits kleiner als die der durch Menschen und Computer generierten?  
Wie geht es der Aura des digital Reproduzierten?

...

In der aktuell ausgeprägten kapitalistischen Haltung bzw. Verflochtenheit von so gut wie allem unterliegt so gut wie alles der Rentabilität.

Generationen von Capitalist-Natives kümmern sich um digitale Selbstvermarktung. In einer voll vernetzten Welt sind die Ideen von permanenter Verfügbarkeit (von allem) und grenzenloser Akkumulation wenigstens latenter Teil der Basis unseres Denkens geworden.



Unsere naiven Objekte möchten sich entziehen, auflehnen und gewiss keine Kapitalanlage sein. Und wir freuen uns (auch naiv) mit ihnen über (digitale) Communities, die Free Open Source Software (FOSS) und offene Betriebssysteme (z. B. Linux) verwenden, die Creative Commons (CC) fördern, inklusiv sind, auf ökologische Konsequenzen achtend und generell bedacht vorgehen, die sich den kapitalistischen Interpretationen von Cyberpunk<sup>33</sup> (Neuralink, Metaverse etc.) verwehren oder sie zweckentfremden, appropriieren, umlenken ...

~

Irritierend und beruhigend zugleich ist, dass dieser Text und seine Annahmen bereits in Kürze unzeitgemäß und, auf die eine oder andere Art, übertroffen sein werden bzw. es aufgrund mangelnden (brandaktuellen) Insider-Wissens längst sind.

31 Beim Minting eines NFTs wird ein einzigartiger digitaler Vermögenswert auf einer Blockchain (einer kontinuierlich erweiterbaren Liste von Datensätzen in einzelnen Blöcken) veröffentlicht, woraufhin er gekauft, verkauft und gehandelt werden kann.

32 Marketingjargon. Das Kunstwort meint die Verbindung von physischen und digitalen Komponenten: zum Beispiel Augmented-Reality-basierte Anwendungen wie Pokémon GO; Turnschuhe, die über Sensoren Informationen an Apps übertragen; durch eine gewisse Menge an Tweets mit einem bestimmten Hashtag ausgelöstes „Schneien“ in einem Kaufhaus ...

33 Die Aneignung der Ästhetik von Cyberpunk, bei der der „Punk“ weggelassen wird, bezeichnete der Twitter-User H.R.T. Giger in einem Tweet trefflich als „Neoliberal“.

*Apart from the money, it is impossible to say anything about the relevance of NFTs. [...] It is as if the monetary value were the medium, as if one were expressing oneself through money, as if the value attributed to these objects is what lends contours to the medium of NFT.*

from: Kolja Reichert,  
Hype, Hybris oder Hochkultur – NFTs –  
Das Geschäft mit der digitalen Kunst,  
Dlf Doku, Deutschlandfunk, February 5, 2023

There are many aspects involved in the transformation of an object into a representational digital form, many unanswered questions regarding digitization that are about more than simply reproducing or minting<sup>34</sup> a digital hat for Instagram or straddling the phygital realm.<sup>35</sup>

*Do the [...] digital objects have a materiality? Are they entities in their own right?  
And what relationships exist between a digitized object and the “original” with its material properties?*

from: Katja Müller,  
Digitale Objekte – subjektive Materie.  
Zur Materialität digitalisierter Objekte in  
Museum und Archiv

The “originals” of our digital surrogates are flotsam that has surfaced unintentionally. Is such unplanned washing up on shore even possible (yet) in the digital realm?

One quality that the digital does not (yet) fully have is that things can be lost, found, and recontextualized as a matter of course, even unintentionally.

Is the number of all man-made objects in the physical world already smaller than those generated by humans using computers?  
What about the aura of digitally reproduced things?

...

Given today’s markedly capitalist attitude and the interconnectedness of just about everything, it’s almost always all about profitability.

Generations of capitalist natives are concerned with fine-tuning their digital self-promotion. In a fully networked world, the notions of permanent availability (of everything) and limitless accumulation have become at least a latent part of the very basis of our thinking.



Our naive objects want to escape, rebel, and certainly not become a capital investment. And we rejoice (equally naively) with them over (digital) communities that use Free Open Source Software (FOSS) and open operating systems (e.g. Linux), that promote Creative Commons (CC), that are inclusive, mindful of ecological consequences and generally thoughtful, that resist the capitalist interpretations of Cyberpunk<sup>36</sup> (Neuralink, Metaverse etc.) or co-opt, appropriate, redirect them ...

~

It is at once irritating and reassuring that this text and its assumptions will soon be outdated and, in one way or another, surpassed, or perhaps already has been long since due to a lack of (cutting-edge) insider knowledge.

34 Minting an NFT involves publishing a unique digital asset on a blockchain (a continuously expandable list of records divided into individual blocks), after which it can be bought, sold, and traded.

35 Marketing jargon. The neologism combines physical and digital, referring for example to augmented-reality-based apps like Pokémon GO, sneakers that transmit information to apps via sensors, “snow” falling in a department store triggered by a specified number of tweets with a certain hashtag ...

36 Twitter user H.R.T. Giger aptly described in a tweet the appropriation of the aesthetics of cyberpunk while omitting the “punk” aspect as “neoliberal.”



