

Mara-Johanna Kölmel

Sculpture *expanded*

In Richtung einer nomadischen Monumentalität

1 Einführung

Seit Beginn der 2000er-Jahre stößt das Skulpturale in kunsthistorischen Debatten auf neues Interesse, das als eine direkte Reaktion auf die Marginalisierung von Skulptur in den Debatten um die Installationskunst der 1990er-Jahre gewertet werden kann. Dieses Wiederaufleben basiert auf einem veränderten Skulpturbegriff. Er stellt traditionelle skulpturale Eigenschaften wie Dauerhaftigkeit sowie den Bezug zum Anthropomorphen infrage und plädiert für zeitbasierte, immaterielle, ‚unmonumentale‘ Aspekte des Mediums.¹ Das aktuelle Spektrum skulpturaler Formate umfasst komplexe Materialanordnungen, ausgedehnte Raumformate, das Performative und die Einbeziehung des entmaterialisierten Raums. Der Begriff der Skulptur erweitert sich in dem Maße, wie die Sphären der Skulptur und des Alltagslebens miteinander verschmelzen.²

Eine wichtige theoretische Grundlage für diese Erweiterung des Skulpturalen bietet Rosalind Krauss' Essay „Sculpture in the Expanded Field“ (1979). Ihr Aufsatz positioniert Skulptur als „historisch determinierte“ und nicht als „universelle Kategorie“. ³ Krauss wendet sich dabei von einem von Clement Greenberg vertretenen medienspezifischen und essenzialistischen Skulpturbegriff ab, hin zu einem eher strukturellen Verständnis des Skulpturalen. ⁴ Unter dem Einfluss von Happenings, Assemblagen, Prozesskunst, Performance, Land Art, Film und Architektur verliert das isolierte und autonome skulpturale Objekt laut Krauss an Bedeutung und wird als Teil einer Umgebung gesehen, die aus einer Vielzahl von Medien besteht. ⁵ Insofern ist das ‚Skulpturale‘ als ein Begriff, der von traditionellen inhaltlichen und formalen Merkmalen befreit ist, für die Neubewertung zeitgenössischer skulpturaler Phänomene von großer Bedeutung.

1 Siehe zum Beispiel Ceruti 2017, 2016, 2015; Ströbele 2015; Grubinger et al. 2015, 2011; Flood et al. 2012.

2 Vogel 2014, 29.

3 Siehe Krauss 1979, 33.

4 Siehe in diesem Kontext auch Dobbe und Ströbele 2020, 3.

5 Siehe Krauss 1979, 43.

Dieser Text soll einen Beitrag zur Diskussion über die Transformation skulpturaler Kategorien leisten, bezogen auf das Denkmal. Er konzentriert sich auf eine Generation von Künstlerinnen und Künstlern, die dabei digitale Technologien nutzen, um problematische Machtstrukturen aufzudecken. Die Künstlerinnen und Künstler Morehshin Allahyari (geboren 1985 in Teheran, Iran), Shirin Fahimi (geboren 1988 in Teheran, Iran) und Gabriella Torres-Ferrer (geboren 1987 in Arecibo, Puerto Rico) schlagen in ihren komplexen Werken alternative Wege ein, um Vergessenem oder Verdrängtem Raum zu geben. Ihre Arbeiten setzen einer monumentalen und skulpturalen Ästhetik, die mit Solidität, Dauerhaftigkeit und Festigkeit verbunden ist, eine gleichsam nomadische Monumentalität entgegen, die partizipatorisch und wandelbar ist und sich in digitalen wie in physischen Räumen offenbart.⁶

Der Einsatz digitaler Technologien für die Konstruktion alternativer Erinnerungsorte veranlasst nicht nur zu einer erneuten theoretischen Untersuchung der Idee von Denkmälern, sondern auch der Orte, an denen sie wirken. Die ausgewählten künstlerischen Positionen repräsentieren eine Neudeutung von Monumentalität im digitalen Raum. Ausgehend von Morehshin Allahyaris Arbeiten *Aisha Qandisha* und *The Laughing Snake* aus ihrer Serie *She Who Sees The Unknown* stellt der Text die Grenzüberschreitungen des Skulpturalen in Bezug auf die Gattung Denkmal durch Werkbeispiele zur Disposition. Unter dem Begriff der nomadischen Monumentalität wird also ein interaktives, intermediales, zeitbasiertes und nicht-ortsgebundenes Phänomen konzeptualisiert, das den Begriff des Denkmals mittels digitaler Technologien neu deutet.

2 Grenzen und Grenzüberschreitungen

Der jahrhundertelange Versuch, die Grenzen der Kunst als System von Erscheinungsformen zu bestimmen, die sich von anderen Kulturleistungen unterscheiden, wird mit der Moderne entscheidend infrage gestellt.⁷ Diese Entwicklung ist auch innerhalb des skulpturalen Diskurses zu beobachten und sie lässt sich ebenso anhand der vielfältigen Debatten zum Denkmalsbegriff bereits seit dem 19. Jahrhundert nachvollziehen.⁸ Im Laufe des 20. Jahrhunderts geht die künstlerische und theoretische Auseinandersetzung mit skulpturalen Formen des Denkmals von einem er-

⁶ Zu traditionellen Eigenschaften und Definitionen des westlichen Monuments siehe beispielsweise Sturken 1998, 272–276; Krauss 1979; Janson 1976.

⁷ Siehe Kleinschmidt 2011, 183.

⁸ Siehe exemplarisch Gillis 1994; Mitchell 1992; Krauss 1979, 33; Janson 1976.

haben und beständigen Ausdrucksträger zu ephemeren und konzeptionellen Setzungen über, die nationale Ambivalenzen ausdrücken.⁹

Künstler und Künstlerinnen sowie Kritiker und Kritikerinnen der Postmoderne verdammen das Denkmal aufgrund seiner heroischen Steifheit und anmaßenden Protzigkeit als archaisch und anachronistisch. „Der Begriff des modernen Denkmals ist praktisch ein Widerspruch in sich selbst; wenn es ein Denkmal ist, ist es nicht modern, und wenn es modern ist, kann es kein Denkmal sein“, schreibt Lewis Mumford im Jahre 1938.¹⁰ Krauss bezeichnet Denkmäler als unfähig, sich auf irgendetwas jenseits ihres Sockels zu beziehen, „funktional ortlos und weitgehend selbstreferenziell“.¹¹ Der historisch determinierte Begriff des Denkmals, der das Monument mit Wirkkraft, Solidität, Erhabenheit und Ortsgebundenheit gleichsetzte, wird in diesem Zuge verworfen, und historisch festgelegte Gattungsgrenzen werden zunehmend aufgeweicht.¹²

Im Rahmen der Debatten zu deutschen Nachkriegsdenkmälern vertreten Historiker und Historikerinnen die Ansicht, dass Denkmäler nicht nur an Ereignisse erinnern, sondern Erinnerungen genauso gut unter ideologischen Schichten begraben können.¹³ Andere argumentieren, dass das Denkmal die öffentliche Erinnerung nicht bewahrt, sondern verdrängt.¹⁴ In der Auseinandersetzung mit dem Denkmalbegriff löst die Postmoderne ein neues Interesse am Diskurs aus. In Deutschland hat die Auseinandersetzung mit der NS-Zeit zu einer intensiven Beschäftigung mit dem Begriff des Denkmals und seinen Gattungsgrenzen geführt.¹⁵ Eine Generation von Konzeptkünstlern und Konzeptkünstlerinnen begegnete der problematischen Geschichte des Denkmals mit Vorschlägen für Gegen- und Anti-Denkmäler, wie Hans Haackes *Und Ihr habt doch gesiegt* (1988), Sol LeWitts *Black Form (Dedicated to the Missing Jews)* (1988) oder Jochen Gerz' und Esther Shalev-Gerz' *Harburger Mahnmahl gegen den Faschismus* (1989). Durch Künstler und Künstlerinnen, die mit ephemeren Formen kritische Gegenentwürfe zur traditionellen Verherrlichungsmonumentalität entwickelt haben, ist das Denkmal zu einer Setzung im öffentlichen Raum geworden, über die öffentlich gestritten wird. Das

9 Siehe Young 1998.

10 „The notion of a modern monument is virtually a contradiction in terms; if it is a monument it is not modern, and if it is modern, it cannot be a monument.“ Mumford 1938, 438 (Übersetzung der Verf.).

11 „functionally placeless and largely self-referential“. Krauss 1968, 34 (Übersetzung der Verf.).

12 Siehe Young, 278. Zu weiterführender Lektüre zu diesem Thema Janson 1976.

13 Siehe Broszat und Friedlander 1990, 102–134.

14 Siehe Huyssen 1993, 249; Huyssen 1995; Lübke 1990, 40–50.

15 Siehe beispielsweise Zeltser 2018; KZ-Gedenkstätte Neuengamme 2015; Thies Schröder 2013; Beinek und Kosicki 2011; Niven und Paver 2010; Carrier 2005; Dittberner 1999; Hausmann 1997.

Denkmal markiert jenseits seines Konfliktpotenzials nun zumindest einen Ort, der Erinnerungen an diejenigen ermöglicht, die zuletzt wenig Beachtung erfahren hatten. Seit den späten 1980er-Jahren haben postkoloniale und feministische Diskurse auf der ganzen Welt zu kritischen Überlegungen über angemessene nationale Formen des Gedenkens hinsichtlich der Genozide an indigenen Völkern oder der Verbrechen durch Sklaverei beigetragen.¹⁶ Auch war die Abwesenheit weiblicher Stimmen und Haltungen zum Thema Denkmal Gegenstand der Debatten.¹⁷ Die Diskussionsbeiträge haben das Denkmal weniger als einen Ort gemeinsamer nationaler Werte und Ideale gedeutet, sondern waren Anlass, eine darüber hinausgehende, breit angelegte Debatte zu starten. Die Wiederaufnahme der akademischen Beschäftigung mit Denkmälern verdeutlicht, dass das Interesse an Monumenten und deren verschiedenen Erscheinungs- und Deutungsformen zunimmt.¹⁸

Neben den Möglichkeiten immersiver, digitaler Technologie und des Internets haben sich die monumentalen Codes des 21. Jahrhunderts weiter in Richtung des Nicht-Monumentalen, Immateriellen und Virtuellen erweitert. Bis heute gibt es allerdings nur sehr wenige Veröffentlichungen, die sich mit den Auswirkungen digitaler Technologien auf die skulpturale Produktion und insbesondere auf den Diskurs über Denkmäler befassen und diese eingehend untersuchen.¹⁹ Der vorliegende Beitrag möchte diesen blinden Fleck im wissenschaftlichen Diskurs thematisieren, indem er die Funktion der Skulptur als Monument, erweitert durch die Verfügbarkeit der 3D-Technologien, der *Augmented Reality* und des Internets, neu deutet.

Dabei werden die Fragen nach den Grenzen des Monuments nicht notwendigerweise obsolet. Vielmehr verändern sie sich hin zu einer Auseinandersetzung mit den verfestigten Kategorien zum Thema Monument und deren Überschreitungen im digitalen Raum. Unter Grenzüberschreitung wird im vorliegenden Beitrag dabei nicht eine radikale Abwendung von traditionellen Eigenschaften von Denkmälern verstanden, sondern vielmehr ein *In-Bewegung-Halten* und ein *In-Bezie-*

¹⁶ Siehe beispielhaft El-Malik und Kamola 2017; Denson 2017; Downey 2015; Lloyd 2015; Araujo 2012; Rajagopalan und Desai 2012; Walkowitz und Knauer 2009; Inglis ³2008; Braxton und Diedrich 2004.

¹⁷ Siehe beispielsweise Watson et al. 2018; Saltzman und Rosenberg 2006.

¹⁸ Siehe in diesem Zusammenhang eine der jüngsten Veröffentlichungen von Nausikaä El-Mecky 2019. E-flux architecture und Het Nieuwe Instituut (2020) veranstalteten kürzlich eine diskursive Reihe über Denkmäler.

¹⁹ Wichtige Beiträge zu dieser Neuausrichtung des Skulpturbegriffs im digitalen Zeitalter liefert der Sammelband *The Sculptural in the (Post-Digital) Age*, siehe Kölmel und Ströbele 2023, sowie das von der DFG geförderte Forschungsprojekt „Virtualisierung von Skulptur: Rekonstruktion, Präsentation, Installation (2002–2010)“ an der Universität Siegen unter der Leitung von Manfred Bogen, Jens Schröter und Gundolf Winter, jedoch nicht in Bezug auf das Denkmal, siehe Spies et al. 2006.

hung-Setzen des Begriffs. Dieser Vorgang wird, wie es Anna-Lena Wenzel in ihrem Buch *Grenzüberschreitungen in der Gegenwartskunst* beschreibt, zu einem „unabschließbaren Oszillationsprozess“ und zu einer „Verknüpfung unterschiedlicher künstlerischer Felder, Disziplinen und Aufteilung des Sinnlichen“.²⁰

Das Konzept einer „nomadischen Monumentalität“, das im Folgenden entwickelt wird, berücksichtigt die Dialektik, die jeder Begrenzung eingeschrieben ist. Jede Überschreitung von Grenzen führt zu einer Grenzverschiebung bzw. Grenzverhärtung.²¹ Dabei werden sie aufgeweicht und in Bewegung gehalten. Sie werden als etwas ‚Nomadisches‘ verhandelt, als etwas im Prozess der Verwandlung Befindliches. Der Begriff der nomadischen Monumentalität wird in diesem Beitrag als eine Terminologie entwickelt, die diese spannungsgeladenen Beziehungen anhand der Arbeiten von Morehshin Allahyari, Shirin Fahimi und Gabriella Torres-Ferrer neu reflektiert. Mittels ikonografischer Analysen wird gezeigt, dass die genannten Arbeiten ein Denkmal nicht länger als ein ortsgebunden erhabenes Objekt verstehen, sondern vielmehr als eine intermediale und nomadische Form des Gedenkens. Das Denkmal tritt gleichsam als nomadisierender Erinnerungsort in Erscheinung, der jederzeit im physischen Raum oder online belebt werden kann.

3 Erinnerungen modellieren

Ihr Name ist *Aisha Qandisha*;

Einer der furchterregendsten und am meisten verehrten Dschinn der arabischen Welt;

Ein Dämon, der in den Gewässern der Medina von Fes leben soll [...].²²

Im Mittelpunkt von Morehshin Allahyaris skulpturaler Installation *She Who Sees the Unknown: Aisha Qandisha*, steht eine kleine weiße Figur (Abb. 1). Die Kreatur hat zwei Köpfe, die in entgegengesetzte Richtungen blicken. Ihre Oberschenkel sind gespalten. Sie hat eine Vorder- und eine Rückseite mit einer deutlichen Lücke in der Mitte. Ihre einladende und selbstbewusste Präsenz wirkt zugewandt und einschüchternd zugleich. Die Chimära, halb Mensch und halb Tier, residiert auf einem roten, durchscheinenden Sockel, der in einem Wasserbecken steht. Die stark reflektierende Oberfläche des Wassers gleicht einem Spiegel. Dieser Eindruck wird durch die Videoprojektion an der Wand hinter dem Display verstärkt. In Allahyaris Videoessay erscheint die monströse Dschinn vor einem roten Hintergrund. Sie steht

²⁰ Wenzel 2011, 9.

²¹ Siehe Wenzel 2011, 11.

²² „Her name is Aisha Qandisha; One of the most fearsome and honoured Jinn of the Arab world; A demon believed to live in the waters of Fez medina [...].“ Allahyari 2018b (Übersetzung der Verf.).

hüfthoch im Wasser (Abb. 2). Steht man vor der Installation in der MacKenzie Art Gallery, überlagern sich die real 3D-gedruckte Figur und ihre Projektion. Objekt und Bild gehen ineinander über. Die Physis der Figur wird durch das digitale Gegenstück ergänzt, wodurch die Gesamtwirkung gesteigert wird.

Die Projektion im Hochformat beginnt mit dem Blick auf eine wellige schwarze Oberfläche. Sie weist den Betrachtenden eine Position im Wasser zu. Diese blicken von unten auf die Figur, die vergrößert erscheint. Eine Frauenstimme beginnt, eine Geschichte zu erzählen. Ihr Tonfall erinnert an das theatralische Pathos heroischer persischer Mythologien, wie sie bis heute von professionell ausgebildeten Erzählern und Erzählerinnen im Iran vorgetragen werden.

Die entschiedene Stimme der Erzählerin in Kombination mit der hypnotisierenden Geräuschkulisse verstärkt die Wahrnehmung der Installation insgesamt. Die digital projizierte Oberfläche wirkt wie eine durchsichtige Grenze zwischen dem realen und virtuellen Raum. Als Bindeglied zwischen diesen Welten ist die 3D-gedruckte Skulptur der *Aisha Qandisha* quasi als Grenzgängerin positioniert. Sie markiert den Übergang zwischen dem Unterwasser- und dem terrestrischen Milieu sowie zwischen der physischen und virtuellen Welt.

Allahyaris *Aisha Qandisha* ist Teil der Serie *She Who Sees the Unknown*, die die Erinnerung an die teilweise vergessenen, aber einst mächtigen Dschinns und Göttinnen nahöstlichen Ursprungs wiederbelebt. In der vorislamischen Mythologie und im zeitgenössischen Islam spielen Dschinns eine zentrale Rolle. Sie sind furchteinflößende und zugleich verehrte Wesen, die sich den Menschen offenbaren, um entweder Katastrophen zu erschaffen oder zu lösen.²³ In den Mittelpunkt ihrer Serie stellt die im Iran geborene Künstlerin die Rekonstruktion dieser monströsen, oft weiblichen oder geschlechtsneutralen Figuren. Die Arbeiten *Aisha Qandisha*, *Huma*, *Ya'jooj Ma'jooj*, *Kabous: The Right Witness*, and *The Left Witness* sowie *The Laughing Snake* erweisen sich als komplexe, medienübergreifende Dialoge, in denen Allahyari 3D-gedruckte Skulpturen, Videos, VR-Erfahrungen, das Internet und manchmal auch Performances einsetzt. Eine ausführliche Website dokumentiert den aktuellen Stand des Projekts unter Einbeziehung vielfältiger Handlungsstränge.²⁴ Ihre raumgreifenden Präsentationen dienen nicht nur der Würdigung der historischen Bedeutung dieser Dschinns. Sie erlauben der Künstlerin auch, deren Geschichte neu zu codieren oder, wie sie es selbst ausdrückt, zu „refigurieren“.

Allahyaris Werk *Aisha Qandisha* entfaltet sich um eine Dämonin, auch Dschinniya genannt, die im nordmarokkanischen Volksglauben tief verwurzelt ist. Der

²³ Umfassende Untersuchungen zur Bedeutung von Dschinns finden sich in Rassool 2018; Lebling 2010; El-Zein 2009; Bali 2006.

²⁴ Allahyari 2016.



Abb. 1: Morehshin Allahyari: *She Who Sees The Unknown: Aisha Qandisha*, 2018. Installation mit 3-D-gedruckter Kunstharzskulptur, reflektierendem Pool und HD-Video. Foto von Don Hall, MacKenzie Art Gallery. Mit freundlicher Genehmigung der Künstlerin und MacKenzie Art Gallery, Regina, Saskatchewan.

Glaube an *Aisha Qandisha* verkörpert die Furcht vor weiblicher Stärke. Diese Angst lässt sich auf die antike Liebesgöttin Astarte oder Astart zurückführen, die über die antike Stadt Karthago nach Marokko gelangte.²⁵ *Aisha Qandisha* gilt als eine aktualisierte, auf den Rang einer maurischen Dschinni herabgesunkene Version der mächtigen Göttin. Es ist davon auszugehen, dass sie ihren Ursprung in den frühen semitischen Matriarchaten hat.²⁶ Mit dem Übergang von einer matriarchalischen zu einer patriarchalischen Gesellschaftsstruktur im Zuge der Islamisierung wurden bis dahin verehrte Göttinnen ihres mächtigen Status beraubt. Sie galten fortan als echte Gefahr für die Männerwelt.²⁷

Als libidinöse, rachsüchtige und bedrohliche Frau fungiert der Dschinn *Aisha Qandisha* bis heute als eine Projektionsfläche für sexuelle Lust und gefährliche Leidenschaft. Sie verkörpert „eine männliche Fantasie, die Anti-Ehefrau, die Männer in ‚der anderen‘ suchen“.²⁸ In einer Passage ihres Videoessays beschreibt Al-lahyari die Symptome eines Fluchs durch *Aisha Qandisha*. Ein besessener Mann soll an Blindheit, Lähmung, Stummheit, Impotenz oder sexuellem Desinteresse leiden.²⁹ Ein großer Teil der Forschung über Dschinns, wie beispielsweise die Beiträge von Abdelwahab Bouhdiba, Fatema Mernissi und Mohammed Maarouf, verweisen auf die Geschlechterpolitik im Zusammenhang mit der Besessenheit von Dschinns. Sie halten diese für zutiefst aufschlussreich hinsichtlich soziopolitischer Fragestellungen, mit denen muslimische Gesellschaften auch heute noch konfrontiert sind.³⁰ In seinem Buch *Sexuality in Islam* analysiert Bouhdiba sorgfältig die Beziehung zwischen dem Sakralen und dem Sexuellen in zeitgenössischen muslimischen Gesellschaften. Diese Gesellschaften befinden sich nach Ansicht des Autors in einer sexuellen und religiösen Krise, da sich die Frauen von ihren traditionellen Rollen emanzipieren und die Männer diese Veränderungen ignorieren.³¹ Bouhdiba argumentiert:

Die arabische Frau, die moderne Wege einschlägt, ändert allzu oft nur ihre Rolle, und die Emanzipation besteht allzu oft darin, die Rolle der Ehefrau gegen die der Anti-Ehefrau auszutauschen [, was] unweigerlich dazu geführt hat, dass Frauen in einer Doppelrolle als Lustobjekte und als Erzeugerinnen von Kindern gefangen sind.³²

25 Siehe Lurker ²2004, 157; Westermarck 1926, 395.

26 Westermarck 1926, 396.

27 Siehe Hastings 1908, 115.

28 Bouhdiba 1985, 243.

29 Aguadé 1954, 85.

30 Siehe Maarouf 2007; Bouhdiba 1985.

31 Bouhdiba 1985, 243.

32 „[T]he Arab woman who adopts modern ways, all too often merely changes her role, and emancipation too frequently consists of exchanging the role of wife for that of the anti-wife [which

Mernissis Forschung über die Geschlechterrollen im Nahen Osten bestätigt Bouhidbas Aussage: „Die konservative Welle gegen die Frauen in der muslimischen Welt ist keineswegs eine regressive Tendenz, sondern im Gegenteil ein Abwehrmechanismus gegen tiefgreifende Veränderungen sowohl der Geschlechterrollen als auch des heiklen Themas der sexuellen Identität.“³³

Allahyaris Werk schreibt *Aisha Qandisha* nicht nur in eine zeitgenössische Erinnerungskultur ein. Sie stellt sie auch in eine Linie von Frauen, die von der semitischen Matriarchin über die Göttin Astarte bis hin zu Allahyari selbst reicht. Dies wird noch deutlicher in der Arbeit *The Laughing Snake* – der vierten Modifikation von Allahyaris Serie *She Who Sees the Unknown*. Allahyaris Hypertextfiction ist eine Onlineerzählung, die über den Artport des Whitney Museum of Art oder die Website der Künstlerin zugänglich ist.³⁴ Sie verwebt Allahyaris persönliche Erfahrungen, geprägt von Belästigung und kulturellem Zwang im postrevolutionären Iran, mit dem Mythos der *lachenden Schlange*. Die nicht-lineare Geschichte mit offenem Ende und im Stil von „Wähle dein eigenes Abenteuer“ lässt die User und Userinnen mittels Hyperlinks durch verschiedene Versionen der Handlung navigieren. Die Geschichte der lachenden Schlange besagt, dass ein weiblicher Dschinn mit dem Gesicht eines Menschen und dem Körper einer Schlange mörderisch Amok lief. Sie zerstörte Städte und tötete Menschen und Tiere. Zahlreiche Versuche, sie zu töten, blieben erfolglos. Die einzige Möglichkeit, sie zu vernichten, bestand darin, ihr einen Spiegel vor die Nase zu halten. Die Dschinn lachte so lange über ihr eigenes Spiegelbild, bis sie letztendlich starb. Für Allahyari stirbt die lachende Schlange allerdings nicht durch den Blick ins eigene Antlitz, sondern angesichts der Grausamkeiten in der Welt, die der Spiegel reflektiert. Der Spiegel wird zu einer Metapher für den Blick einer patriarchalischen Gesellschaft und die (Selbst-)Reflexion der Protagonistin in dieser Verkettung von Blicken.

Formal stellen Allahyaris Dschinns, wie *Aisha Qandisha* und *Die lachende Schlange*, übernatürliche Wesen dar, eine Kreuzung aus Tier und Mensch, Göttin und Monster. Konzeptionell verschwimmen bei ihnen die Grenzen zwischen Fiktion und Geschichte, individuellen und kollektiven Erinnerungen. In Interviews und öffentlichen Präsentationen hat die Künstlerin angedeutet, dass ihre Serie *She Who Sees the Unknown* im Zusammenhang mit dem Post-#metoo-Klima zu sehen ist, in dem die Stimmen und Erfahrungen von Women of Colour, insbesondere aus dem

has] invariably led to the enclosure of women in a double role as objects of pleasure and as producers of children.“ Bouhidba 1985, 243 (Übersetzung der Verf.).

³³ „The conservative wave against women in the Muslim world, far from being a regressive trend, is on the contrary a defense mechanism against profound changes in both sex roles and the touchy subject of sexual identity.“ Mernissi 1987, xxvii–xxviii (Übersetzung der Verf.).

³⁴ Siehe Allahyari 2018c; Allahyari 2018e.

Nahen Osten, unterrepräsentiert sind. Mit ihrem Akt der Erinnerung und ‚Refiguration‘ von Dschinnis versucht Allahyari, die Geschichte der Frauen aus dem Nahen Osten neu zu schreiben, oder um es mit den Worten von Hamid Dabashi zu sagen: „als poetische Resonanz ihrer Gegenwart – in der Tat, ihrer Präsenz in der Geschichte“.³⁵

Allahyaris Arbeit archiviert und hinterfragt dabei nicht nur die Logiken, die unser Verständnis von Vergangenheit prägen. Die Serie dient als Gedächtnis- und Erinnerungsstruktur, die aufzeichnet, wie diese symbolischen Bedeutungen in unserem kulturellen Gedächtnis eingebettet sind und in zeitgenössischen Kontexten wiederauftauchen. Mit ihren Arbeiten konzipiert Allahyari physische und digitale Räume als besondere Orte des Gedenkens und Erinnerns. Jeder Aspekt von Allahyaris Installation *Aisha Qandisha* (Abb. 2) fügt sich zu einer raumgreifenden, monumentalen Struktur: die Erhöhung der Figur, die Spiegelung im Wasser, die Vergrößerung mittels digitaler Projektion, die Geräuschkulisse, nicht zuletzt das Pathos, mit dem die Geschichte erzählt wird. Ihre Arbeit *The Laughing Snake* beschäftigt sich ebenfalls mit Formen des Gedenkens. Die Konstruktion ihres Werks als verkörperter und skulpturaler Ort für Erinnerungen wird in einem analogen Ausstellungskontext noch bewusster wahrgenommen. In einem komplett verspiegelten Raum kann die Hypererzählung über einen Flachbildschirm abgerufen werden. Eine 3D-gedruckte und bemalte Figur der lachenden Schlange, die von der Decke herabhängt, vervollständigt die futuristisch anmutende multimediale Installation (Abb. 3). Einmal mehr verweist die Präsentation auf einen Raum der Andacht. Die Inszenierung vergrößert die Körper der Betrachter und Betrachterinnen und erweitert sie zusammen mit dem skulpturalen Objekt über ihre eigentlichen Grenzen hinaus. Blicken sie in den Spiegel, wird deren Erfahrung mit dem Schicksal der lachenden Schlange in Beziehung gesetzt. Beim Betreten von Allahyaris Installation beginnen Körperlichkeit und Virtualität, Realität und Hyperrealität zu konvergieren. Der verspiegelte reale Ort relativiert die Erfahrungen des Navigierens im digitalen Raum. Die Installation bietet den Besuchern und Besucherinnen eine irritierende Raumerfahrung, ähnlich wie bei dem Werk *Aisha Qandisha*. Allahyaris Inszenierung im virtuellen und realen Raum evoziert tatsächliche Räume, die den beiden Dschinnis gewidmet sind. Im Fall von *Aisha Qandisha* sind dies meist Gruben, Grotten, Quellen und Brunnen in Marokko.³⁶

Jedes Element in Allahyaris Werkserie scheint dabei sowohl als Speicher als auch als Übermittler von Erinnerungen zu dienen. Es deutet auf die bewusste

35 „[A]s the poetic resonance of their present – in fact, of their presence in history.“ Dabashi 2007, 13 (Übersetzung der Verf.).

36 Crapanzano 1973, 145.



Abb. 2: Morehshin Allahyari: *She Who Sees The Unknown: Aisha Qandisha*, 2018. Installation mit 3-D-gedruckter Kunstharzskulptur, reflektierendem Pool und HD-Video. Foto von Don Hall, MacKenzie Art Gallery. Mit freundlicher Genehmigung der Künstlerin und MacKenzie Art Gallery, Regina, Saskatchewan.



Abb. 3: Morehshin Allahyari: *She Who Sees The Unknown: The Laughing Snake*, 2019. Installation mit 3-D-gedruckter Plastikskulptur, verspiegeltem Raum und interaktiver hypertextueller Erzählung, in *Refiguring the Future*, Hunters College, New York. Mit freundlicher Genehmigung der Künstlerin und des Hunters College.

Entscheidung der Künstlerin hin, individuelle wie kollektive Erinnerungskulturen zu wahren und an das Publikum weiterzugeben. So könnte man Allahyaris künstlerische Arbeit als eine skulpturale Struktur für verschiedene ineinander verwobene Erinnerungen lesen. In ihren Installationen geht es nicht nur um Gedenken *per se*, sondern um die Materialisierung von Erinnerungen in einem komplexen künstlerischen Gestaltungsprozess. Das immersive, partizipatorische Potenzial ihrer skulpturalen Installationen erhellt dabei die vielschichtigen Trajektorien und Erinnerungsassemblagen, welche die Protagonistinnen und Protagonisten ihrer Installationen umgeben. Durch die Überlagerung skulpturaler und textueller, digitaler und physischer Präsentationsformen und die Verflechtung kollektiver Mythen mit persönlichen Erfahrungen lösen Allahyaris Werke die Grenzen zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft auf.

Die skulpturale Matrix, eine entschiedene Form und ein bewusst ausgewählter Ort bleiben dabei immer wichtige Bezugspunkte. Diese Aspekte legen nicht nur eine Diskussion der Arbeit von Allahyari im Kontext digitaler, diasporischer und generativer Archive nahe.³⁷ Sie positioniert Allahyaris Arbeit in der Nähe monumentaler

³⁷ Im Kapitel „Sculpting the Archive“ in meiner Dissertation *Sculpture in the Augmented Sphere* ordne ich Allahyaris Arbeit unter Bezugnahme auf Appadurais Schriften über das diasporische Archiv und digitale Pionierinnen wie die Mohawk-Künstlerin Skawennati in Diskurse zum Archiv ein. Siehe Kölmel 2021, unveröffentlicht.

Codes. Allahyari recodiert den Denkmalbegriff mittels digitaler Technologie, um über Akte des kulturellen Vergessens zu sprechen, die komplexe geschlechtsspezifische Merkmale tragen. Ihre Arbeit überschreitet damit die Grenzen dessen, wie Erinnerungen üblicherweise in ästhetischen und monumentalen Formen verfestigt wurden. Welche Formen von Monumentalität ergeben sich folglich aus ihrer Arbeit, wenn die Funktion von Denkmälern unter digitalen Gesichtspunkten neu überdacht wird?

4 یادبود بنای Denkmäler umcodieren

Um dieser Frage nachgehen zu können, ist zunächst ein Nachdenken über die Begriffe Denkmal und Monument sinnvoll. Im Vergleich zu einem Archiv weist ein Denkmal auf etwas hin, das sowohl durch die Begründung seiner Darstellung als auch durch seine Form hervorgehoben wird.³⁸ Ein Denkmal verweist auf etwas, das es wert ist, verherrlicht zu werden, oder an das man sich erinnern sollte.³⁹ Im Gegensatz zu einem Archiv ist ein Denkmal somit nicht nur eine Verkörperung einer Erinnerung in einem textlichen oder physischen Format, sondern auch ein Kunstobjekt, das sich als Vermittler von Inhalten bestens eignet.

یادبود (Yādbūd) ist das persische Wort für Monument. Im wörtlichen Sinne kann es mit „Verweis auf Erinnerung“ übersetzt werden. Von seiner frühesten Verwendung bis heute ist ein Denkmal ein menschliches Artefakt, das für lange Dauer geschaffen wurde, um die Erinnerung an eine bemerkenswerte Person, Handlung oder ein Ereignis zu bewahren.⁴⁰ Das Wort steht in Verbindung mit den persischen Wörtern بنای یادبود (Banāye Yādbūd), und لوح یادبود (Lohe Yādbūd), die „Gedenkstätte“ oder „Monument“ bedeuten. Weitere Begriffe, die für Denkmal verwendet werden, sind حافظه (Hafezeh), das auch ein gängiges Wort für Erinnerung ist, sowie یادگار (Yādegār), das mit „Reliquie“, „Andenken“, „Gedenkstätte“, „Erinnerung“, „Evokation“ oder „Zeichen“ übersetzt wird. Während sich Mahnmale (oder im englischen *memorials*) vor allem darauf konzentrieren, die Toten zu ehren, können Denkmäler und Monumente die Vergangenheit in umfangreicheren Formen würdigen.⁴¹ Das englische und deutsche Wort „Monument“ leitet sich vom lateinischen Wort *monumentum* ab, das „Erinnerung“ bedeutet.⁴² Das deutsche Wort „Denkmal“ stellt eine Ausnahme von diesem Muster dar. Es leitet sich von den althochdeutschen

³⁸ Egloffstein 1989, 38.

³⁹ Egloffstein 1989, 38.

⁴⁰ Siehe Sturken 1998, 274.

⁴¹ Siehe Sturken 1998, 274.

⁴² Siehe Barnhart und Steinmetz 1999, 675.

Worten „thenken/erkennen“ und „mal/Zeichen, Fleck“ ab, wird aber oft synonym mit Monument verwendet.⁴³ Seit dem 16. Jahrhundert galt das Denkmal als „Erinnerungszeichen“, ab dem 17. Jahrhundert wurde es auch mit dem lateinischen Wort *monumentum* in Beziehung gesetzt.⁴⁴ Wie das Wort Monument, das sich direkt von dem lateinischen Wort *memoria* („Gedächtnis“) ableitet, vermitteln und verbildlichen Denkmäler Erinnerungen. Andrew Hui verweist im Kontext der Etymologisierung auf die antike Quelle *De Lingua Latina* von Varro, die vermuten lässt, dass das Wort Monument auch auf das lateinische Wort *manere* zurückgeht, das „etwas, das bleibt“ bedeutet.⁴⁵ Vom gleichen Ursprung leiten sich, so Hui, *monere*, „erinnern“, und *monimenta* ab. Diese bezeichnen Monumente oder Grabstätten, welche die Vorbeiflanierenden daran erinnern, dass sie existieren und sterblich sind.⁴⁶ Als Denkmal kann somit im „engeren Sinne jedes bewußte mit Absicht der Wahrung des Andenkens an Personen oder Ereignisse errichtete architektonische oder plastische Werk“ bezeichnet werden.⁴⁷ So veranschaulichen Denkmäler „herrschende Ideen und führende Persönlichkeiten der jeweiligen historischen Formation bzw. ihrer einzelnen Perioden und entfalten deshalb eine aktive gesellschaftspolitische Wirksamkeit“. ⁴⁸ In Anlehnung an die etymologischen Ursprünge des Wortes Denkmal werden auch andere Dinge, die zum Zwecke der Erinnerung geschrieben oder hergestellt werden, als „Monimenta“ oder „Mahnmale“ bezeichnet.⁴⁹ Laut dem *Chambers Dictionary* bezeichnet das englische Wort *monument* ein „Denkmal, eine Trophäe, ein Gebäude oder eine Anlage, die zum Gedenken an eine Person oder ein Ereignis errichtet wurde“, ein „Grabmal“, „alles, was dem Gedenken dient, ein Mahnmal“ sowie ein „schriftliches Denkmal, ein Dokument, eine Aufzeichnung“ oder „ein literarisches Werk, ein Buch, eine Schrift, Literatur“. ⁵⁰ Ein Monument ist also die Verkörperung einer Erinnerung in einer textlichen, physischen oder skulpturalen Form. Über visuelle Codes wollen Denkmäler eine Botschaft verbreiten. Sie rekonstruieren nicht nur die Vergangenheit, um sie künftigen Generationen mitzuteilen, sondern sind auch in der Lage, deren Gegenwart zu gestalten.

In Allahyaris Installationen ist das Monumentale nicht mehr an die Erscheinungsform des Denkmals gebunden, eher generieren sie komplexe Orte des Ge-

⁴³ Seidl 2006, 119.

⁴⁴ Seidl 2006, 119.

⁴⁵ Hui 2008, 20.

⁴⁶ Hui 2008, 20.

⁴⁷ Olbrich 1989, 121.

⁴⁸ Olbrich 1989, 121.

⁴⁹ Hui 2008, 20.

⁵⁰ o. A.: *The Chambers Dictionary* 2011, 995.

denkens zwischen physischem und digitalem Raum. Ihre Arbeit geht über einen bloßen Akt des Archivierens hinaus. Sie zielt auf die Entwicklung zukunftsorientierter Strukturen, die Menschen zusammenbringen, um gemeinsam zu erinnern. Allahyaris Werke können somit als Denkmäler bezeichnet werden, jedoch im Sinne von formalen und skulpturalen Gefügen, die Botschaften vermitteln. In Interviews und öffentlichen Präsentationen hat Allahyari erklärt, dass die Serie *She Who Sees the Unknown* nicht nur darauf abzielt, die Grenzen und Möglichkeiten des Erinnerns und Vergessens infrage zu stellen, sondern auch „darauf, die Menschen im Nahen Osten daran zu erinnern, dass unsere Figuren und unsere Geschichten, ob fiktiv oder real, von Bedeutung sind – nicht nur für die Gegenwart, sondern auch für die Inanspruchnahme einer alternativen Zukunft, die nicht ausschließlich weiß oder westlich ist“.⁵¹ Allahyaris Aussage erinnert an das lange persische Erbe der mesopotamischen Könige, die „nicht nur die Geschichte studierten, um die Zukunft vorauszusehen und die richtigen Entscheidungen zu treffen“, sondern auch Denkmäler errichteten, um dieses Wissen zu teilen.⁵² In der assyrischen, akkadischen und babylonischen Kultur wurden Denkmäler nicht nur zum Gedenken an Ereignisse errichtet, sondern um darüber hinaus politische Erklärungen abzugeben, die die Macht der Könige legitimierten und ihren Einfluss in der Zukunft sicherten.⁵³ Durch die Adaption traditioneller visueller Formen und Themen sollte das Wissen über die Vergangenheit für zukünftige Generationen verständlich bleiben. Denkmäler sicherten den Erfolg des gegenwärtigen Herrschers in ihrer Funktion als Erinnerungsvermittler.⁵⁴ Sie erinnerten in Persien, wie auch im Westen, nicht nur an die Vergangenheit, sondern bildeten darüber hinaus zukunftsorientierte Orte des Gedenkens.⁵⁵ Dabei bezog sich der Begriff des Denkmals in Persien nicht nur auf einzelne skulpturale Objekte, sondern auf umfassende Orte des Gedenkens, Städten ähnlich.⁵⁶

Dieses erweiterte Verständnis von Monumentalität wird in Allahyaris *Material Speculation: Isis* wiederbelebt. Hier nutzt die Künstlerin Methoden der Recherche, Archivierung, 3D-Modellierung bzw. 3D-Druck, um zwölf ausgewählte Monumente aus der römischen Stadt Hatra und assyrische Artefakte aus Ninive nachzubauen,

51 „[...] to remind women, femmes, the people of the Middle East that our figures and our stories, fictional and actual, matter – not just for the present but for claiming an alternative future that is not exclusively white or western.“ Allahyari 2018d (Übersetzung der Verf.).

52 Soheil 2018, Kap. 8, 517.1.

53 Siehe Soheil 2018, Kap. 4, 289.0.

54 Siehe Soheil 2018, Kap. 8, 515.5.

55 Siehe Soheil 2018, Kap. 4, 289.0; Yon 2013, 161.

56 Dieses erweiterte Verständnis des Wortes Denkmal haben Jean-Baptiste Yon und Mehr Azar Soheil anhand Persepolis, Hatra und Palmyra herausgearbeitet. Siehe Soheil 2018; Yon 2013.

die 2015 vom IS gezielt zerstört wurden. Die Dateien eines der rekonstruierten Denkmäler, *König Uthal* von Hatra, werden online zum Herunterladen und Selbstausdrucken zur Verfügung gestellt.⁵⁷ Die anderen Dateien werden demnächst veröffentlicht. Allahyari stellt ihre rekonstruierten Denkmäler auch in Museen aus. Zu diesem Zweck druckt die Künstlerin sie in einem durchscheinenden Ektoplasma. In jeder ihrer Skulpturen ist eine kleine Festplatte mit ihren Rechercheergebnissen zu den zerstörten Objekten sowie den 3D-druckbaren Dateien der Arbeiten integriert (Abb. 4).

Das Abwesende präsent zu machen, ist die Aufgabe eines Denkmals, indem es immateriellen Erinnerungen eine Form verleiht. Allahyari erreicht dies mit dem eingebauten „memory stick“. Ihr Werk übernimmt dabei die Ästhetik kommerzialisierter Replikas von Kulturgütern, wie sie in Museumsshops angeboten werden. Gleichzeitig schlägt ihre Arbeit Möglichkeiten vor, dieses zerstörte Kulturerbe durch Onlinedistributionsmechanismen und 3D-Technologien zugänglich zu machen. Allahyaris Projekt erhebt dabei nicht den Anspruch, vollständige Faksimiles von zerstörten Artefakten und Denkmälern zu bieten. Die Objekte selbst versuchen nicht, ihre Präsenz als 3D-gedruckte Plastikbehälter zu verschleiern oder gar das Original zu ersetzen. Vielmehr sind es die in ihnen enthaltenen Informationen zu den rekonstruierten Objekten, die die Serie ausstellt und als erinnerungswürdig kennzeichnet. Die rekonstruierten Objekte aus der *Material-Speculation-Isis*-Serie verstehen sich als eigenständige Denkmäler unter Verzicht auf herkömmliche Monumentalität. Stellvertretend erinnern sie an zerstörte Erinnerungsorte und bringen so das Abwesende zurück in unser Bewusstsein.

5 In Richtung einer nomadischen Monumentalität

Als herunterladbare stl.- und obj.-Datei hat das ehemalige und zerstörte Monument von *König Uthal* seine Präsenz als skulpturaler Bau gegen eine ‚nomadische Veränderlichkeit‘ eingetauscht und wird durch die im herunterladbaren Ordner verfügbaren Forschungsdokumente und Daten rekontextualisiert. Das Werk wechselte in eine nomadische Monumentalität, die das einstige Monument König Uthals als Erinnerungsort neu erfindet, wenn der Ordner heruntergeladen wird. Die virtuellen Erinnerungsorte von Allahyari erscheinen nun in veränderten Formaten und Materialisierungsformen. Allahyaris Arbeit überschreitet traditionelle Vorstellungen von Monumenten als ortsgebundene Gebilde und löst damit die einst

57 Rhizome 1996– .



Abb. 4: Morehshin Allahyari: *Material Speculations: Isis, King Uthal*, 2015. 3D-gedruckte Kunstharzskulptur und elektronische Komponenten. Download-Link und Dateien-Ordner: <https://rhizome.org/editorial/2016/feb/16/morehshin-allahyari/>. Mit freundlicher Genehmigung der Künstlerin.

determinierten Grenzen skulpturaler Monumente aus beständigem, solidem Material auf. Allahyaris Serie besitzt nicht nur eine digitale Präsenz in Form einer Datei, sondern zudem eine reale Materialität an einem tatsächlichen Ort. Man könnte sogar argumentieren, dass Allahyari in Erweiterung des Begriffs des persischen Denkmals nicht nur einen bestimmten Ort umkreist, sondern die Weite des Digitalen als Präsenzraum für nomadische Monumentalität dazugewinnt. In *She Who Sees the Unknown* und *Material Speculations: Isis* konstruiert Allahyari nomadische Erinnerungsorte, die sich über die Grenzen des Mediums Skulptur hinweg in Form von digitalen Dateien, Projektionen oder als gesprochene und geschriebene Texte entfalten. Allahyari aktiviert dabei die digitale Sphäre als monumentalen Raum. Über ihre Präsenz im Internet und an realen Ausstellungsorten lädt ihre Arbeit zu kollektiven Formen des Erinnerns ein, ähnlich den Funktionen und Strukturen klassischer Denkmäler. Ihre Arbeit kann somit als Teil einer breiteren Entwicklung gesehen werden, bei der monumentale Strukturen in die digitale Sphäre einfließen. Dabei werden klassische Gattungsgrenzen von Skulptur und Denkmal nicht nur aufgeweicht, sondern zugleich neue Erscheinungs- und Deutungsformen von Monumenten im digitalen Raum mit riskanter Zuversicht erprobt.

Ein weiteres Beispiel für die zunehmende Präsenz einer nomadischen Monumentalität in der zeitgenössischen Kunst ist das Werk der iranischen und in Toronto lebenden Künstlerin Shirin Fahimi. Fahimi teilt mit ihrer Kollegin Allahyari das Interesse an der Mythologie des Nahen Ostens, an magischen, esoterischen und spirituellen Praktiken und deren Wiederbelebung durch digitale Technologie. Im Mittelpunkt ihrer Projekte steht die Aufarbeitung vergessener Erinnerungen und verloren gegangenen Wissens. Diese Aspekte sollen für unsere Gegenwart und Zukunft nutzbar gemacht werden. *Umm al-Raml*, die Mutter des Sandes, ist eine fiktive Person, die Fahimi in verschiedenen Iterationen und in performativer Zusammenarbeit mit Allahyari entwickelt hat. *Umm al-Raml* repräsentiert eine Prophetin, eine der vielen weiblichen Kräfte, die im Laufe der Geschichte ausgelöscht wurden. Mithilfe digitaler Mittel will Fahimi diese mit vielen Fertigkeiten ausgestattete weibliche Präsenz zurück in die Öffentlichkeit bringen. Für eine Web-Residency in der Akademie Schloss Solitude Anfang 2021 hat Fahimi ihren eigenen Körper in 3D gescannt und sich somit selbst in eine 3D-Datei übersetzt. Auf der Grundlage dieses 3D-Scans wurde ein 3D-Modell erstellt, das die Grundlage von Fahimis *Umm-al-Raml*-Avatars für ein *Augmented-Reality*-Projekt auf Instagram darstellt (Abb. 5).⁵⁸ Mithilfe des *Spark*-Filters von Instagram erscheint die Mutter des Sandes, *Umm al-Raml*, virtuell in den von Usern und Userinnen gewählten phy-

⁵⁸ Fahimi 2021.



Abb. 5: Shirin Fahimi: *Umm al Raml Sand Narratives: First Story*, screenshots, augmented reality, 2021. Öffnen Sie diesen Link auf einem Mobiltelefon, um das Projekt zu sehen: <https://www.instagram.com/umm.al.raml/?hl=de>. Mit freundlicher Genehmigung der Künstlerin.

sischen Räumen. Durch die Kombination von Raum und Filter entsteht eine hybride Zwischensphäre, zugleich real und virtuell. Fahimis *Umm al-Raml*, die sich als die Offenbarerin von Körper, Zeit und Raum versteht, beherrscht Ramali, auch Geomantie genannt. Diese jahrhundertealte Methode der Weissagung wird im Iran bis heute praktiziert. *Raml* bedeutet Sand und verweist auf den konzeptionellen Ausgangspunkt von Ramali. Dabei geht es darum, die Zukunft durch das Abzeichnen von Figuren im Sand oder in der Erde vorherzusagen. Es handelt sich um ein binäres System, bestehend aus Zeichen und Punkten. Durch schrittweise Umformung der Zeichenreihen nach einem bestimmten sich wiederholenden Schema, also einem algorithmischen System, werden die Weissagungen getätigt. Mit der Ausbreitung dieser Praxis und dem Wachstum des islamischen Reiches entwickelten sich verschiedene Techniken.⁵⁹ Ibn Khaldun, ein berühmter muslimischer Gelehrter und Experte für Ramali, verweist in seinen Schriften darauf, dass die Geomantie entwickelt wurde, um die schwierigen Berechnungen zu erleichtern, wie sie für die

⁵⁹ Aus moderner Sicht besteht die grundlegende Methode der geomantischen Weissagung aus mehreren Schritten. Sie beginnt damit, dass 16 Reihen von Zeichen und Punkten untereinander gezeichnet werden, wobei eine bestimmte Frage im Vordergrund steht, deren Beantwortung das Ziel der geomantischen Beratung ist. Zu einer ausführlichen Beschreibung siehe Savage-Smith 2008, 361–362.

Astrologie erforderlich sind.⁶⁰ Fahimi bezieht sich auch auf das Werk des persischen Gelehrten Muhammad ibn Musa al-Khwarizmi *On the Calculation with Hindu Numerals*, in dem der Begriff Algorithmus eingeführt wurde.⁶¹ Fahimis Interesse an Ramali beruht darauf, dass Algorithmen zu den ältesten materiellen Praktiken gehören.⁶² Die Künstlerin erkennt eine Beziehung zwischen der binären, algorithmischen Struktur bei Ramali und dem digitalen Raum, den ihr Werk belebt. Dabei bleibt der Zugang zu ihrer Arbeit primär ein visueller. Der komplexe und vielschichtige künstlerische Kontext ihrer Forschung ist somit für den Betrachter oder die Betrachterin ohne spezifisches Vorwissen opak. Er beginnt sich erst nach dem Besuch ihrer Website oder der Referenz weiterführender Literatur zu erschließen, die sie in konkreten Ausstellungskontexten ebenfalls zeigt.

Mit ihrer Arbeit belebt Fahimi eine jahrhundertealte Form des algorithmischen Denkens und deutet sie durch ihre künstlerische Intervention auf Instagram neu. Dabei eignet sich die Künstlerin das klassische Konzept eines Denkmals als Verkörperung von Wissen und Erinnerung an, ohne jedoch auf opulente Verherrlichungsmonumentalität zurückzugreifen. Fahimis weiblicher Avatar dient zur Repräsentation vorzeitlichen Wissens im virtuellen Raum. Sie nutzt algorithmische Verfahren, um auf das Unsichtbare zu verweisen, aber auch, um den digitalen Raum als einen Ort zu regenerieren, der nicht ausschließlich aus weiß oder westlich geprägten Kontexten besteht. Fahimis Arbeit mit 3D-Technologie und *Augmented Reality* beinhaltet darüber hinaus einen Vorschlag zur Codierung sozialer und ritueller Räume durch die Schaffung einer alternativen Erinnerungsstruktur und -kultur.

Die Wiederbelebung monumentaler Strukturen in der virtuellen Sphäre lässt sich auch in dem *Augmented-Reality*-Spiel *Pokémon Go* erleben, bei dem sich der reale und virtuelle Raum überlagern, vergleichbar mit Allahyaris und Fahimis Arbeiten. Das Spiel schafft ein hybrides Feld, in dem die Spielenden virtuelle Pokémon in realen Räumen wie Städten oder Häusern fangen. *Pokémon Go* ist voller digitaler Denkmäler, Gedenktafeln und Statuen, die auf den von den Spielenden gesammelten Informationen beruhen und aktiv das Geschichtsverständnis ihrer Mitspielenden beeinflussen.⁶³ Der *Unmarked Slave Graveyard* in Charlottesville (Vir-

⁶⁰ Siehe Savage-Smith 2008, 31.

⁶¹ Zu weiterführender Literatur zu diesem Thema siehe Rashed 2014; Brezina 2005.

⁶² „Algorithms are not confined to mathematics [...]. The Babylonians used them for deciding points of law, Latin teachers used them to get the grammar right, and they have been used in all cultures for predicting the future, for deciding medical treatment, or for preparing food [...]. We therefore speak of recipes, rules, techniques, processes, procedures, methods, etc., using the same word to apply to different situations.“ Chabert 2012, 1–2.

⁶³ Siehe Rubin 2016.

ginia/USA) ist ein gutes Beispiel für die nomadische Monumentalität der App. In diesem Gebiet „befinden sich unbekannte Gräber, von denen man annimmt, dass es sich um die Gräber von Sklaven der Maury-Familie handelt, die im neunzehnten Jahrhundert Besitzer von Piedmont waren“, erklärt die App.⁶⁴ Die Abwesenheit einer physischen Plakette wird durch virtuelle Informationen ersetzt, die den tatsächlichen Ort überlagern. In der digitalen Architektur von *Pokémon Go* sind fast alle Orte durch hellblaue Quadrate von gleicher Größe und Form markiert. Hier wurden problematische Konföderiertendenkmäler geschrumpft und sind so nicht größer oder auffälliger als andere Gedenkstätten der Stadt. All diese verschiedenen Standorte verschmelzen zu einer Reihe ununterscheidbarer Symbole und untergraben hierarchische Strukturen. Ein Beispiel für diese *crowd-sourced*-Monumentalität ist das Denkmal für den zwölfjährigen afroamerikanischen Jungen Tamir Rice, der von Polizeibeamten in Cleveland erschossen wurde. Wenn die Nutzenden des Spiels den Ort erreichen, an dem Rice ums Leben kam, sehen sie ein Pop-up-Fenster: „Community memorial for Tamir Rice, shot and killed by CPD officers who shot him in under 2 seconds after breaking department policy regarding escalation of force.“⁶⁵ Während es die Stadt versäumt hat, ein Denkmal für diesen jungen Bürger zu errichten, holt dies *Pokémon Go* im digitalen Raum nach. Es erscheint als Teil des tatsächlichen Raums, wenn man durch den Bildschirm auf den Ort des Geschehens schaut. Die Identifikation des Ortes als ein Erinnerungsort ist dabei nicht selbstverständlich, sondern ein kreativer Akt, veranlasst und ausgeführt durch die User und Userinnen des Spiels. Sie markieren diesen Ort in *Pokémon Go* als erinnerungswürdig. Die Denkmäler im Spiel entsprechen dem, was der Wissenschaftler Dylan Gauthier ein „Denkmal am Straßenrand“ nennt.⁶⁶

Das von Gabriella Torres-Ferrer entwickelte *Crowd-Source-Projekt Monumenta* (2018) untersucht eine verwandte Form der nomadischen und vernetzten Monumentalität. Torres-Ferrers partizipativer Webspaces lädt die Öffentlichkeit ein, ein Interface zu nutzen, das es den Nutzenden ermöglicht, sowohl bestehende Denkmäler zu archivieren als auch Vorschläge für künftige Gedenkstätten einzureichen (Abb. 6). Nach Angaben von Torres-Ferrer entstand die Idee zu *Monumenta* „als Reaktion auf die Absicht der Regierung von Puerto Rico, den Opfern des Hurrikans Maria ein Denkmal zu setzen. Deren Tod war eher auf die fahrlässige Inkompetenz

⁶⁴ „This area contains unmarked graves believed to be those of slaves of the Maury family, owners of Piedmont in the nineteenth century“, zitiert nach Adair 2018 (Übersetzung der Verf.).

⁶⁵ Rubin 2016.

⁶⁶ Gauthier 2020.

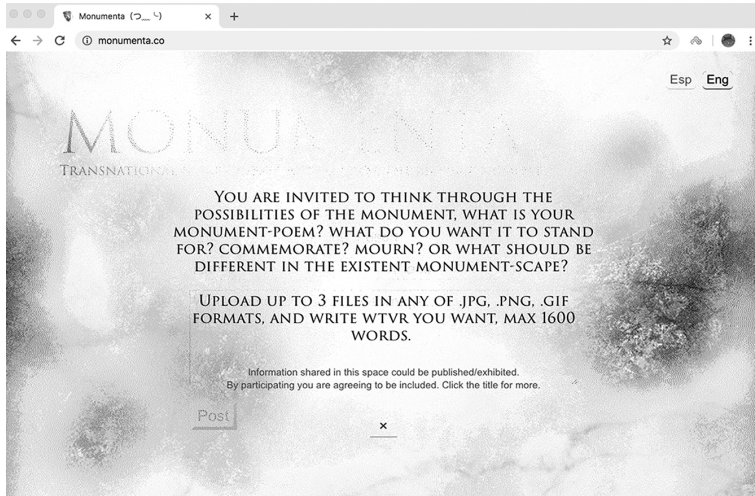


Abb. 6: Gabriella Torres-Ferrer: *Monumenta*, 2018 – heute. Portfolio-Website, <http://monumenta.co/#en>. Mit freundlicher Genehmigung des Künstlers/der Künstlerin.

der Regierung als auf die Klimakatastrophe zurückzuführen.“⁶⁷ Das Projekt lädt die Betrachtenden dazu ein, zu überdenken, was Denkmäler sind, wer sie veranlasst und für wen sie gemacht sind. *Monumenta* hinterfragt die Prozesse und Mechanismen von Geschichtsschreibung und Erinnerungskultur: Jenseits von vertikalen, männlichen, phallisch-monumentalen Formen, die bis heute den öffentlichen Raum dominieren, fragt sich Torres-Ferrer, „welche anderen Formen, Figuren, Geschichten, Metaphern, Identitäten, Ästhetiken und Verwendungen dem Denkmal heute entsprechen könnten“.⁶⁸ Wie Allahyari oder Fahimi erkundet auch Torres-Ferrer das Potenzial vernetzter, digitaler Technologien bezüglich dezentralisierter und nicht-präskriptiver Ansätze für Gedenkstrukturen und Denkmäler. Beim Durchscrollen der Website stößt man auf fantasievolle und subversive Projekte, wie Noland Chalihas Beitrag „Destroy all the confederate statues left in the US“, der die höchst problematischen Kräfte aufzeigt, die kollektive Erinnerung und Geschichte im öffentlichen Raum hervorbringen können. Der Künstler schlägt eine App vor, die es den Benutzenden ermöglicht, Konföderiertendenkmäler in den USA einfach mit einer Handbewegung zu demontieren. Die Einträge auf der Website von Gabriella Torres-Ferrer reichen von

⁶⁷ „[...] in response to the intent of the government of Puerto Rico to make a monument to the victims of Hurricane Maria, whose deaths were due more to their own incompetence and negligence than to climate disaster.“ Torres-Ferrer 2021 (Übersetzung der Verf.).

⁶⁸ „[W]hat other forms, figures, stories, metaphors, identities, aesthetics and uses could conform the monument today?“ Torres-Ferrer 2021 (Übersetzung der Verf.).

monumentalen architektonischen bis zu subtilen virtuellen Gesten, vom Ausdruck persönlichen Gedenkens bis zu kollektiven Erinnerungen, von Vorschlägen für spezifische Denkmäler an bestimmten Orten bis zu Onlineinterventionen.

Ähnlich wie Allahyaris Werke wirken die vorgeschlagenen Denkmäler auf Gabriella Torres-Ferrers Website oder die erweiterten Erinnerungsorte in *Pokémon Go* der materiellen Zerstörung entgegen, indem sie sich selbst als nomadisch und dezentralisiert positionieren. Konkret erhalten diese Werke Ortsbezug, Bedeutung und Präsenz durch einen partizipativen Akt. Sie widersetzen sich damit bewusst der Fixierung, der Dauerhaftigkeit und der Ortsgebundenheit traditioneller Denkmäler. Diese nomadische Monumentalität, die sich zwischen der Online- und der realen Welt entfaltet, schafft innovative Möglichkeiten für eine breite Teilhabe und eine heterogene Interaktion der Öffentlichkeit.

In einer Zeit, in der Bürger und Bürgerinnen auf der ganzen Welt Denkmäler demontieren, die koloniale oder totalitäre Geschichte zelebrierten, thematisieren die besprochenen Arbeiten, wie an Denkmälern Machtverhältnisse abzulesen sind. Sie transformieren skulpturale Funktionen von Denkmälern, um neue Impulse für das Gedenken an komplexe historische wie zeitgenössische Geschehnisse zu geben. Mithilfe digitaler Technologien verändern und erweitern die zitierten Künstler und Künstlerinnen die Grenzen des Denkmals. Als intermediale, nomadische und dezentralisierte Form des Gedenkens ist das Denkmal nicht länger ein kostbares Objekt, das sich durch Wirkkraft, Erhabenheit und materielle Präsenz auszeichnet. Vielmehr fungiert es als nomadischer Erinnerungsort, der jederzeit offline oder online erzeugt und aufgesucht werden kann. Dieser medienübergreifende Ansatz nutzt hybride Formen, die von realer Skulptur bis hin zu *Augmented-Reality*-Erfahrungen reichen, um die Beziehungen zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft neu zu definieren.

Die Interventionen zeugen von einer Ausweitung des öffentlichen Raums auf die virtuelle und digitale Sphäre. Bedenkt man, dass die Anzahl der User und Userinnen auf Social-Media-Plattformen und Blogs wie Tumblr, Facebook oder Instagram an manchen Tagen die Bevölkerung eines kleinen Landes in den Schatten stellt, so lässt sich feststellen, dass große Teile der Bevölkerung täglich mehr Zeit in öffentlichen Onlinräumen verbringen als im realen öffentlichen Raum.⁶⁹ Im besten Fall widersetzen sich die nomadischen Denkmäler von Allahyari, Fahimi und Torres-Ferrer sowie anderer Künstler und Künstlerinnen durch ihre heterogenen Präsentationsweisen institutionalisierten Formen der Aneignung oder zerstörerischem Ikono-

⁶⁹ Aktuelle Statistiken zufolge verfügen derzeit 5,53 Milliarden Menschen (63,8 Prozent der Weltbevölkerung) über einen Internetanschluss und 5,22 Milliarden über internetfähige Smartphones, siehe Statista 2024.

klusmus. In diesem Sinne setzen sie sich kritisch mit der evokativen Kraft monumentaler Strukturen auseinander; überschreiten traditionelle Gattungsgrenzen des Monuments und halten gleichzeitig an der gesellschaftlich akzeptierten Funktion des nachgebildeten Artefakts als Erinnerungsort zwischen einer individuellen und einer kollektiven Form des Gedenkens fest.

Bibliografie

- Adair, Cassius: „Pokémon Go, Before and After August 12“, Weblog 2018 –, <https://nursingclio.org/2018/09/05/pokemon-go-before-and-after-august-12/> (18. Juni 2024).
- Aguadé, Jordi: „Ā'isha Qandisha“. In: Hamilton A. R. Gibb (Hg.): *The Encyclopaedia of Islam*. Leiden: Brill, 85.
- Allahyari, Morehshin: *She Who Sees The Unknown*. Homepage, Portfolio-Website 2016 (18. Juni 2024).
- Allahyari, Morehshin: *Aisha Qandisha. She Who Sees The Unknown*. Portfolio-Website 2018a (18. Juni 2024).
- Allahyari, Morehshin: *Aisha Qandisha. Video Text*. Google-Docs 2018b (18. Juni 2024).
- Allahyari, Morehshin: *She Who Sees The Unknown: The Laughing Snake*. Interaktive Hypertext-Erzählung 2018c (18. Juni 2024).
- Allahyari, Morehshin: *She Who Sees The Unknown: The Laughing Snake*. Art Agenda Announcements. Magazin-Website 2018d (18. Juni 2024).
- Allahyari, Morehshin: *The Laughing Snake. She Who Sees The Unknown*. Portfolio-Website 2018e (18. Juni 2024).
- Araujo, Ana Lucia: *Politics of Memory: Making Slavery Visible in the Public Space*. New York: Routledge, 2012.
- Bāli, Wahīd 'Abd al-Salām: *Man's Protection against Jinn and Satan*. Übersetzt von Haytham Kreidly. Beirut: Dar al-Kotob al-Ilmiyah, 2006.
- Barnhart, Robert K., und Sol Steinmetz (Hg.): *Chambers Dictionary of Etymology*. Edinburgh: Chambers, 1999.
- Beinek, Justyna, und Piotr H. Kosicki (Hg.): *Re-Mapping Polish-German Historical Memory: Physical, Political, and Literary Spaces since World War II*. Bloomington: Slavica Publishers, 2011.
- Bouhdiba, Abdelwahab. *Sexuality in Islam*. Übersetzt von Alan Sheridan. London: Routledge & Kegan Paul, 1985.
- Braxton, Joanne M., und Maria Diedrich (Hg.): *Monuments of the Black Atlantic: Slavery and Memory*. Münster, London: Lit, 2004.
- Brezina, Corona: *Al-Khwarizmi: The Inventor of Algebra*. New York: Rosen Central, 2005.
- Carrier, Peter: *Holocaust Monuments and National Memory Cultures in France and Germany since 1989: The Origins and Political Function of the Vél d'Hiv in Paris and the Holocaust Monument in Berlin*. New York: Berghahn Books, 2005.
- Ceruti, Mary, und Ruba Katrib (Hg.): *What about Power?: Inquiries into Contemporary Sculpture*. London: Black Dog Publishing, 2015.
- Ceruti, Mary, und Ruba Katrib (Hg.): *How Does It Feel?: Inquiries Into Contemporary Sculpture*. London: Black Dog Publishing, 2016.
- Ceruti, Mary, und Ruba Katrib (Hg.): *Where Is Production? Inquiries into Contemporary Sculpture*. Bd. 1. London: Black Dog Publishing, 2017.

- Chabert, Jean-Luc: *A History of Algorithms: From the Pebble to the Microchip*. Berlin, Heidelberg und New York: Springer Science & Business Media, 1999.
- Crapanzano, Vincent: *The Hamadsha: A Study in Moroccan Ethnopsychiatry*. Berkeley: University of California Press, 1973.
- Dabashi, Hamid: *Iran: A People Interrupted*. New York: New Press, 2007.
- Denson, Andrew: *Monuments to Absence: Cherokee Removal and the Contest over Southern Memory*. Chapel Hill: The University of North Carolina Press, 2017.
- Dittberner, Jürgen: *Auseinandersetzungen mit der nationalsozialistischen Vergangenheit*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 1999.
- Dobbe, Martina, und Ursula Ströbele (Hg.): *Gegenstand: Skulptur*. Paderborn: Fink, 2020.
- Downey, Anthony (Hg.): *Dissonant Archives: Contemporary Visual Culture and Contested Narratives in the Middle East*. London: IBTauris & CoLtd, 2015.
- Egloffstein, Albrecht Graf von: „Das Denkmal – Versuch einer Begriffsbestimmung“. In: Ekkehard Mai (Hg.): *Denkmal – Zeichen – Monument. Skulptur und öffentlicher Raum heute*. München: Prestel, 1989.
- El-Malik, Sheira S., und Isaac A. Kamola (Hg.): *Politics of African Anticolonial Archive*. Lanham: Rowman & Littlefield International, 2017.
- El-Mecky, Nausikaä: „Illegal Monuments: Memorials between Crime and State Endorsement“. In: Laura A. Macaluso (Hg.): *Monument Culture: International Perspectives on the Future of Monuments in a Changing World*. American Association for State and Local History Book Series. Lanham (MD): Rowman & Littlefield, 2019, 177 – 190.
- El-Zein, Amira: *Islam, Arabs, and the Intelligent World of the Jinn. Contemporary Issues in the Middle East*. Syracuse (NY): Syracuse University Press, 2009.
- Fahimi, Shirin: *Umm al Raml Sand Narratives: First story, screenshots, augmented reality*. Instagram 2021. <https://www.instagram.com/umm.al.raml/?hl=de> (25. August 2024).
- Friedlander, Saul: „A Controversy about the Historicization of National Socialism“. In: Peter Baldwin (Hg.): *Reworking the Past: Hitler, the Holocaust, and the Historians' Debate*. Boston: Beacon, 1990, 102 – 134.
- Flood, Richard, Laura Hoptman, Massimiliano Gioni und Trevor Smith (Hg.): *Unmonumental: The Object in the 21st Century*. London: Phaidon Press, 2012.
- Gillis, John R.: *Commemorations: The Politics of National Identity*. Princeton, Chichester: Princeton University Press, 1994.
- Grubinger, Eva, Jörg Heiser, Jennifer Allen, Nikolaus Hirsch, Aleksandra Mir, Vivien Sky Rehberg und Jan Verwort (Hg.): *Sculpture Unlimited*. Berlin: Sternberg Press, 2011.
- Grubinger, Eva, Jörg Heiser, Aleksandra Domanovic, Mark Fisher, Nathalie Heinrich, Mark Leckey, Christiane Sauer und Timotheus Vermeulen (Hg.): *Sculpture Unlimited 2: Materiality in Times of Immateriality*. Berlin: Sternberg Press, 2015.
- Hastings, James: *Encyclopædia of Religion and Ethics*. Bd. 2. Edinburgh, New York: T. & T. Clark, 1908.
- Hausmann, Brigitte: *Duell mit der Verdrängung?: Denkmäler für die Opfer des Nationalsozialismus in der Bundesrepublik Deutschland 1980 bis 1990*. Münster: Lit, 1997.
- Het Nieuwe Instituut und e-flux architecture: *Monument*, <https://research-development.hetnieuweinstituut.nl/en/research-projects/monument>, Magazin-Website 17. September 2020– (18. Juni 2024).
- Hui, Andrew: „Texts, Monuments and the Desire for Immortality“. In: Ladina Bezzola Lambert und Andrea Ochsner (Hg.): *Moment to Monument: The Making & Unmaking of Cultural Significance*. Bielefeld: transcript, 2008, 19 – 33.

- Huyssen, Andreas: „Monument and Memory in a Postmodern Age“. In: *The Yale Journal of Criticism: Interpretation in the Humanities* 6.2 (1993), 249–261.
- Huyssen, Andreas: *Twilight Memories: Marking Time in a Culture of Amnesia*. New York, London: Routledge, 1995.
- Inglis, K. S.: *Sacred Places: War Memorials in the Australian Landscape*. Carlton: Melbourne University Publishing, ³2008.
- Janson, Horst W.: *The Rise and Fall of the Public Monument. Lectures in the Humanities*. Hg. von Andrew W. Mellon. New Orleans: Graduate School, Tulane University, 1976.
- Kleinschmidt, Christoph: „Die Grenzen der Künste. Eine materialästhetische Erkundung“. In: Ders. (Hg.): *Topographien der Grenze: Verortung einer kulturellen, politischen und ästhetischen Kategorie*. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2011, 171–187.
- Kölmel, Mara-Johanna: „Sculpting the Archive“. In: *Sculpture in the Augmented Sphere. Reflections at the Intersection of Corporeality, Plasticity and Monumentality*. Dissertation. Lüneburg: Leuphana Universität, 2021. Unveröffentlicht.
- Kölmel, Mara Johanna, und Ursula Ströbele: *The Sculptural in the (Post-)Digital Age*. Berlin/Boston: De Gruyter, 2023.
- Krauss, Rosalind: „Sculpture in the Expanded Field“. In: *October* 8 (1979), 31–44, <https://doi.org/10.2307/778224> (18. Juni 2024).
- KZ-Gedenkstätte Neuengamme (Hg.): *Gedenkstätten und Geschichtspolitik: Beiträge zur Geschichte der nationalsozialistischen Verfolgung in Norddeutschland*. Bremen: Edition Temmen, 2015.
- Lebling, Robert W.: *Legends of the Fire Spirits: Jinn and Genies from Arabia to Zanzibar*. London und New York: IBTauris, 2010.
- Lloyd, Christopher: *Rooting Memory, Rooting Place: Regionalism in the Twenty-First-Century American South*. New York: Palgrave Macmillan, 2015.
- Lübbe, Hermann: „Zeit-Verhältnisse“. In: Wolfgang Zacharias (Hg.): *Zeitphänomen Musealisierung: Das Verschwinden der Gegenwart und die Konstruktion der Erinnerung*. Essen: Klartext, 1990, 40–50.
- Lurker, Manfred: *The Routledge Dictionary of Gods, Goddesses, Devils and Demons*. London: Routledge, ²2004.
- Maarouf, Mohammed: *Jinn Eviction as a Discourse of Power: A Multidisciplinary Approach to Moroccan Magical Beliefs and Practices*. Leiden und Boston: Brill, 2007.
- Mernissi, Fatema: *Male-Female Dynamics in Modern Muslim Society*. Bloomington: Indiana University Press, 1987.
- Mitchell, W. J. T.: *Art and the Public Sphere*. Chicago und London: The University of Chicago Press, 1992.
- Niven, William John, und Chloe E. M. Paver: *Memorialization in Germany since 1945*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2010.
- o. A.: *The Chambers Dictionary*. Edinburgh: Chambers, ¹²2011.
- Olbrich, Harald (Hg.): *Lexikon der Kunst: Architektur, Bildende Kunst, Angewandte Kunst, Industrieformgestaltung, Kunsttheorie*. Bd. 2. Leipzig: Veb. E. A. Seemann Verlag, 1989.
- Rajagopalan, Mirinalini, und Madhuri Desai (Hg.): *Colonial Frames, Nationalist Histories: Imperial Legacies, Architecture and Modernity*. Burlington: Ashgate Publishing Company, 2012.
- Rashed, Roshdi: *Classical Mathematics from Al-Khwarizmi to Descartes*. London: Routledge, 2014.
- Rassool, G. Hussein: *Evil Eye, Jinn Possession, and Mental Health Issues: An Islamic Perspective*. London: Routledge, 2018.
- Rhizome: <https://rhizome.org>, 1996– (18. Juni 2024).
- Rubin, Rebekkah: *Memorializing Tamir Rice With Pokemon Go*. Magazin-Website 2016– <https://beltmag.com/memorializing-tamir-rice/> (18. Juni 2024).

- Saltzman, Lisa, und Eric M. Rosenberg: *Trauma and Visuality in Modernity*. Hannover und London: University Press of New England, 2006.
- Savage-Smith, Emilie: „Geomancy in the Islamic World“. In: Helaine Selin (Hg.): *Encyclopaedia of the History of Science, Technology, and Medicine in Non-Western Cultures*. Dordrecht: Springer Science & Business Media, 2008, 998 – 999.
- Schröder, Thies (Hg.): *Difficult Places: Landscapes of Remembrance by Sinai = Schwierige Orte: Erinnerungslandschaften von Sinai*. Übersetzt von Julian Reisemberger. Basel: Birkhäuser, 2013.
- Seidl, Ernst (Hg.): *Lexikon der Bautypen: Funktionen und Formen der Architektur*. Stuttgart: Reclam, 2006.
- Soheil, Mehr Azar: *The Concept of Monument in Achaemenid Empire*. London: Routledge, 2018.
- Spies, Christian, Jens Schröter und Gundolf Winter (Hg.): *Skulptur – Zwischen Realität und Virtualität*. München: Fink, 2006.
- Statista: Number of internet and social media users worldwide as of January 2024, <https://www.statista.com/statistics/617136/digital-population-worldwide/>, Content-Website 2021– (18. Juni 2024).
- Ströbele, Ursula (Hg.): *24 h Skulptur: Notes on Time Sculptures*. Zweisprachige Ausgabe. Berlin: Distanz Publishing, 2015.
- Sturken, Marita: „Monuments“. In: Michael Kelly (Hg.): *Encyclopedia of Aesthetics*. New York: OUP USA, 1998, 272 – 276.
- Torres-Ferrer, Gabriela: *Monumenta*, <http://monumenta.co/#en>, Portfolio-Website 2018– (18. Juni 2024).
- Vogel, Sabine B.: „Die Grenzenlosigkeit der Skulptur“. In: Dies. (Hg.): *Grenzenlose Skulptur: Ein Überblick Über Das Skulpturale Heute. = Kunstforum International 229* (2014), 30 – 85.
- Walkowitz, Daniel J., und Lisa Maya Knauer (Hg.): *Contested Histories in Public Space: Memory, Race, and Nation. Radical Perspectives*. Durham (NC): Duke University Press, 2009.
- Watson, Sheila, Amy Barnes und Katy Bunning (Hg.): *A Museum Studies Approach to Heritage*. London: Routledge, 2018.
- Wenzel, Anna-Lena: *Grenzüberschreitungen in der Gegenwartskunst. Ästhetische und philosophische Positionen*. Bielefeld: transcript, 2011.
- Westermarck, Edward: *Ritual and Belief in Morocco*. London: Macmillan & Co, 1926.
- Yon, Jean-Baptiste: „Hatra and Palmyra: The Monumentalization of Public Space“. In: Lucinda Dirven (Hg.): *Hatra: Politics, Culture and Religion between Parthia and Rome*. Stuttgart: Steiner, 2013, 161 – 170.
- Young, James E.: „Twentieth-Century Countermonuments“. In: Michael Kelly (Hg.): *Encyclopedia of Aesthetics*. New York: OUP USA, 1998, 272 – 276.
- Zeltser, Arkadi: *Unwelcome Memory: Holocaust Monuments in the Soviet Union*. Übersetzt von A. S. Brown. Jerusalem: Yad Vashem Publications, 2018.

