



*Kate Durbin, Hello Selfie!, Dokumentation einer Performance, 2015 / Courtesy the Artist / Foto © Jessie Askinazi*

## **PORN TO PIZZA — Domestic Clichés**

Kuratiert von Tina Sauerländer, *peer to space*

PREVIEW PIZZA PARTY 4. September 2015, 19-22 Uhr

ARTIST TALK 6. September 2015, 15 Uhr

Mit Kaffee und Kuchen und in englischer Sprache

KURATORENFÜHRUNG 18. September 2015, 16 Uhr

AUSSTELLUNG 5. September bis 24. Oktober 2015

### Mit Arbeiten von:

Anthony Antonellis (US), Kim Asendorf und Ole Fach (DE), Domenico Barra (IT), Petra Cortright (US), Kate Durbin (US), Carla Gannis (US), Laurence Gartel (US), Emilie Gervais (FR), Claudia Hart (US), Paul Hertz (US), Faith Holland (US), Lindsay Lawson (US/DE), Jessica Lichtenstein (US), Patrick Lichty (US), Mark Napier (US), Eva Papamargariti (GR/UK), Angelo Plessas (GR), Hayley Aviva Silverman (US), Cornelia Sollfrank (DE), Jonny Star (DE)



## **PORN TO PIZZA — Domestic Clichés**

Viele Dinge formen unsere persönliche Wohlfühlzone: Gutes Essen, niedliche Katzen, hübsche Möbel, Kuschneln oder Sex. Ob Pizza, Porno, Haustiere oder Hello Kitty – diese Alltagsklischees haben längst ihren Weg vom realen Leben in die virtuelle Welt des Internet gefunden.

Das World Wide Web ist Teil der täglichen Umgebung und verbindet uns ständig mit der Welt außerhalb unseres Wohnzimmers. Informationen erreichen uns und wir posten persönliche Dinge und Erlebnisse. Häuslichkeit hat sich vom realen Leben (IRL) in das virtuelle (URL) hinein ausgeweitet. Jedoch ist das Internet kein Spiegel der Wirklichkeit, es eine hyperrealistische Version davon. Wie bei einem Fotoalbum wählen wir Bilder aus und veröffentlichen nur den lustigsten Katzenfilm, das aufregendste Sexvideo, das appetitlichste Essen oder das coolste Selfie.

Zudem verschmelzen Fotografien und digitale Darstellungen auf unserem Bildschirm. Fiktion und Realität existieren nebeneinander und virtuelle Bildwelten sind von der Wirklichkeit kaum mehr zu unterscheiden. Aber wie erkennen wir die Wahrheit? Bilder im Zeitalter des Internet erfordern ein Umdenken. Alles, was wir sehen, ist real, weil wir es sehen, egal, wie es produziert wird oder welcher Parallelwelt es entstammt. In Bezug auf das häusliche Umfeld scheint dies besonders schwer vorstellbar, weil menschliches Verhalten dort nicht nur im Visuellen, sondern vor allem im Haptischen und Physisch-Körperlichen verwurzelt ist: Essen, Kuschneln oder Sex.

Künstler, die mit dem Internet oder digitalen Mitteln arbeiten, greifen die hyperrealistischen Bilder und die Problematik des Realen auf, um den Einfluss des Internets auf die häuslichen Sphären und persönlichen Wohlfühlzonen zu reflektieren. Einige benutzen die Ästhetik von im Netz gefundenen Amateurfilmen und verstärken sie satirisch, um auf die Unterschiedlichkeit zwischen banaler Alltagskultur und hoher Kunst hinzuweisen. Bildwelten werden aus einer Kombination von wirklichen und digitalen Bildern neu kreiert. Die virtuelle Erstellung von Objekten und ihren Oberflächen spielen eine wichtige Rolle, ebenso wie die Anfertigung von Skulpturen und Installationen mit neuen Materialien im wirklichen Raum.

Diese Arbeiten offenbaren viele Bezüge zur Pop Art, wie die Verwendung von Bildwelten des täglichen Lebens und der Populärkultur im Kunstkontext, der Einsatz von vorgefundenen Materialien, Kitsch- oder Comic-Elemente, Collage, Übertreibung und Ironie, mechanische (Re)Produktion oder das Experimentieren mit neuen Techniken und Werkstoffen aus anderen Zusammenhängen.

Die Ausstellung „PORN TO PIZZA – Domestic Clichés“ präsentiert künstlerische Arbeiten, die sich mit den Auswirkungen des Internets und des Virtuellen auf unsere Alltagswelt beschäftigen. Das häusliche Umfeld ist hierbei von besonderer Bedeutung, weil es zeigt, wie sehr sich private Verhaltensweisen durch das Internet verändert haben und vor allem, wie sehr der Konflikt zwischen realen und digitalen Bildern in unsere heimischen Wohlfühlzonen eindringt.

## **DAS REALE UND DAS FALSCH**

Mit "The Real and The Fake" (Dt. Das Reale und das Falsche) verbindet **Claudia Hart** Fotografien von Lebensmitteln mit digital hergestellten Bildern von Äpfeln. Das visuelle Erscheinungsbild der verbotenen Frucht entlarvt die Künstlerin dabei als virtuelles Objekt. Gleichzeitig verweist sie aber darauf, dass der gerenderte Apfel auch hätte „echt“ aussehen können. Alle dargestellten Naturalien sind hier Teil desselben Bildes. Indexikalische Referenzen spielen nun keine Rolle mehr. Der Apfel ist sichtbar und real, unabhängig von seinem Herstellungsprozess. Eine Auswahl der Arbeiten aus der Serie "The Real and The Fake" wird in einer neuen Installation präsentiert werden. In digitalen Bilderrahmen auf einem Standard-Wandregal ausgestellt, werden sie Teil einer häuslichen Umgebung im White Cube der Galerie.

In ihrer Arbeit "Towards A New Shiny Internet Domesticity" (Dt. Hin zu einer neuen, glanzvollen Internet-Häuslichkeit), die erstmals 2014 bei "Panther Modern" online ausgestellt wurde, kreiert **Eva Papamargariti** einen virtuellen Raum, der mit verschiedenen Objekten gefüllt ist. Diese entstammen einerseits der realen Welt – wie Pflanzen, Regale oder die gelbe Quietscheente – und andererseits würden sie nicht in der Wirklichkeit existieren oder könnten dort nachgebildet werden. Hier aber erscheinen sie auf einer und derselben Fläche: Das Bild eines Computers hängt an einem Regal neben einem schimmernden abstrakten Objekt. Eine Pflanze und ein Emoji, alle digital hergestellt, erscheinen auf unserem Bildschirm. Die Arbeit von Eva Papamargariti zeigt die ineinander verschlungene Materialität von organischer und künstlicher Visualität auf. Kann eine gerenderte Umgebung Vertrautheit kreieren oder sogar anziehender als eine reale sein?

## **NEUE MATERIALITÄT**

**Hayley Aviva Silverman**'s Arbeit "You asking me about my drinking but not about my thirst" (Dt. Du fragst mich nach meinem Trinkverhalten, aber nicht nach meinem Durst") ist Teil einer Serie von aus Kunstharz gegossenen Suppenschüsseln, die genießbare Lebensmittel in eine ästhetische Erfahrung transformieren. Nichts verdirbt, nichts verschimmelt. Die Arbeiten erinnern an die Art, mit der ein digitales Rendering wahrgenommen werden würde: Auch wenn die Suppe real aussieht, kann man sie nicht essen. Mit dem Titel der Arbeit bezieht sich Silverman auf ein schottisches Sprichwort und den Song „They speak of my drinking, but never of my thirst“ der Band The Menzingers. Die Betrachtung der Oberfläche allein reicht nicht aus, um etwas völlig zu verstehen. Die wahren Bedürfnisse und Handlungsmotive sind in einer anderen Ebene oder Sichtweise zu finden. Mit der Seerobben-Figur verweist die Künstlerin zudem auf globale Umweltthemen, denn die bedrohten Tiere könnten bald ausgestorben sein. Wie ein Fossil dient die kleine Skulptur als Warnung, weil sie quasi eine mögliche zukünftige Erinnerung an das irdische Leben und dessen Versorgung vorwegnimmt.



Die Skulpturen von **Lindsay Lawson** sehen auf den ersten Blick wie herkömmliche Vasen aus. Es handelt sich aber um Objekte aus Gips, Farbpigmenten, Kunstharz und verschiedenen Ingredienzien wie Jeans, Erdnussverpackungen oder Drahtnetze, die unsere heutige Kultur und auch die persönliche Umgebung der Künstlerin beschreiben. Lindsay Lawson transformiert die kulturell vererbte Form des Gefäßes in einen rein visuellen Gegenstand ohne jegliche Gebrauchsfunktion. Ein Bild einer Vase entsteht im realen Raum. Die Künstlerin negiert zudem weitere Eigenschaften des Gefäßes, da sie die charakteristische äußere Hülle entfernt und ihr, statt der gewohnte Leere, ein ausgefülltes Innenleben gibt.

## **PORNO**

**Laurence Gartels** "Electronic Nudes" gehören zu den frühesten computerbasierten Arbeiten, die sich mit Nacktheit und Abstraktion des Körpers in elektronischer Kunst beschäftigen. In den 1970er Jahren begann der Künstler mit dem "Paik/Abe Colorizer" und dem "Rutt-Etra-Izer", einer Maschine für Video-Raster-Manipulation, zu experimentieren. Mit diesen Apparaten verzerrte und krümmte der Künstler die horizontalen und vertikalen Achsen von Fotografien. Das auf dem Bildschirm des Gerätes angezeigte Ergebnis musste anschließend abfotografiert werden, um das finale Werk zu erhalten. Laurence Gartels "Electronic Nudes" nehmen die heutige digitale Manipulation des menschlichen Körpers und die damit verbundene Ästhetik computerbasierter Kunst vorweg.

**Mark Napiers** Serie generativer Kunstwerke namens "PAM – New media Venus" (2009), transformieren Pamela Andersons fragmentierte Körperteile mit Hilfe eines Algorithmus. Inspiriert von der Schönheit der mythologischen Venus, Göttin der Liebe und der Libido, die bereits von Ingres, Tizian oder Velazquez gemalt wurde, kreiert Mark Napier nun eine Venus, die in das digitale Zeitalter hineingeboren wurde. Seine Arbeit bezieht sich nicht nur auf Pamela Anderson als Sexikone, deren Bilder vor allem auch im Internet weit verbreitet wurden, sondern auch auf die Digitalisierung und Abstrahierung des menschlichen Körpers im Allgemeinen.

Das Video "Hello, Selfie!" von **Kate Durbin** dokumentiert ihre Performance in Chinatown, L.A. Mit dieser Arbeit präsentiert die Künstlerin eine neue Form "passiv-aggressiver Performance-Kunst". Im öffentlichen Raum bewegt sich eine große Gruppe weiblicher Darstellerinnen in weißer Unterwäsche, mit Perücke und mit Hello Kitty-Aufklebern übersät. Statt mit dem Publikum zu interagieren, nehmen sie Selfies mit ihren Smartphones auf. Passanten gaffen und nehmen eigene Fotos mit den Darstellerinnen auf. Die Bilder werden in Echtzeit hochgeladen und in sozialen Netzwerken geteilt. Kate Durbins Performance vereint eine mädchenhafte, sexy Ästhetik mit feministischer Performance und öffentlichen Interventionen in der Tradition von Vanessa Beecroft. Die Künstlerin präsentiert den (fast) nackten weiblichen Körper abseits männlicher Fantasien und unterstreicht das Zusammenwachsen des realen Lebens mit dem Internet sowie die Entfremdung von IRL-Kommunikation, die vielleicht auch mit einer fehlenden Notwendigkeit gekoppelt ist.



Für die Arbeit “Lady Luxury” hat die Künstlerin **Jessica Lichtenstein** japanische Anime-Figuren online über das Internet erworben. In dem Bewusstsein, dass normalerweise Männer sie als Fetischobjekte kaufen, umgibt die Künstlerin diese pornografischen Objekte nun mit Accessoires des täglichen Lebens, wie einem Bett, Schuhen, oder Nagellack. Lichtenstein re-kontextualisiert die Figuren und transportiert sie vom rein männlichen Blick hin zu einer anderen narrativen Struktur. Ihr Anliegen ist es, die Wahrnehmung der Menschen zu ändern und sie vor allem zu einem Nachdenken über ihre Vorstellung von Sex und Pornografie anzuregen.

**Domenico Barra** verbindet vorgefundenes digitales Material, bewegte Bilder und Glitches in seinen Werken miteinander, um abstrakte, verzerrte Versionen pornografischer Bildwelten zu kreieren. Seine Arbeit „PiratePornoMaterial2nd“ präsentiert der Künstler auf einer Website, die der User aktiv herunter scrollen muss um weitere Bilder bzw. bewegte GIFs zu sehen. Die Arbeit ist Teil von Domenico Barras „Dirty New Media Projects“, die dazu dienen, neue Wege der Verbildlichung und Wahrnehmung von Pornografie zu finden und Diskussionen um die Politik, Ökonomie und Ästhetik zeitgenössischer Darstellungen von Sex mit dem Fokus auf Online-Pornografie anzustoßen.

Mit ihren Arbeiten erforscht **Jonny Star** die Beziehung zwischen Kunst und Alltag. Sie hinterfragt konventionelle Formen von Genderidentität und ihre Rollen in der gesellschaftlichen Wahrnehmung. Seit 4 Jahren arbeitet sie unter ihrem Künstlernamen und erfährt dabei am eigenen Leib, wie sehr ihre neue Identität an geschlechtsspezifische Definitionen gebunden ist. Für ihre Serie “Sex Sells” hat Jonny Star Screenshots von Pornovideos aus dem Internet auf Stoff drucken lassen und diesen auf bestickte Tischdeckchen genäht, die an typisch deutsche Wohnungen der 1960er und 70er Jahre denken lassen. Sie evozieren ein idyllisches Familienleben, bei dem sogenannte Abnormalitäten unter den Tisch gekehrt werden. Durch das Hinzufügen heutiger Internetpornos von Heterosexuellen, Schwulen oder Lesben, macht Jonny Star Sex zu einem sozial akzeptierten, normalen Teil des Lebens.

Die “Selfie Drawings” (Dt. Selfie-Zeichnungen) von **Carla Gannis** offenbaren eine vielschichtige Untersuchung der Auswirkungen des Digitalen und des Internet auf das menschliche Leben und die Wahrnehmung von Wirklichkeit. Die Künstlerin reflektiert ihre eigene Identität sowie das äußere Erscheinungsbild von Weiblichkeit vor dem Hintergrund der zunehmenden Verschmelzung virtueller und realer Welten. Die vier, für die Ausstellung ausgewählten Arbeiten beschäftigen sich mit der Verbundenheit von Individuen und ihrer digitalen Umgebung. Ein Gefühl der Einsamkeit prägt die Betrachtung von “Red Samsonite” –eine Arbeit, die die Künstlerin nackt sitzend in einem Koffer in einem spärlichen Zimmer zeigt, während sie sich selbst im Spiegel fotografiert. In “Leia” erscheint sie, dem Betrachter den Rücken gekehrt und ihren Körper Kahlo-artig über Kabel mit Computer und Smartphone verbunden. Die Arbeiten “peer-to-peer” und “AKIN” beziehen sich auf Avataridentitäten. Carla Gannis erscheint als dummliche Wonder Woman in einem Computerspiel und als Second Life Simulation mit Cyborg-Körperteilen, die ihre menschlichen bereits ersetzt haben.



## HAUSTIERE

**Petra Cortright**s Arbeit "Puparazzi" (2009) ist ein frühes Beispiel für die Appropriation von (Haus-)tieren im Kunstkontext. Eine niedliche Katze und ein Hund erscheinen abwechselnd auf dem Bildschirm und singen den Song "Paparazzi" von Lady Gaga. Beide scheinen vor einem Laptop zu sitzen und sich mit dessen Kamera selbst zu filmen. Die begleitende Musik hört sich an, als ob sie von den Computerlautsprechern wieder aufgenommen wurde. Petra Cortright animiert die Physiognomie und die Bewegungen der beiden Tiere in Übereinstimmung mit der Musik und lässt das Hündchen Küsse versenden und die Katze heulen und kotzen. Indem sie die banale YouTube-Ästhetik aufgreift, kreierte die Künstlerin ein ironisches und hyperreales Werk mit Tieren, die sich menschenähnlich vor ihren Laptops verhalten. Sie verbindet reale und digital animierte Bilder und Performance miteinander. Zudem wählte sie ein Lied aus, das die ambivalente Beziehung zwischen berühmten Persönlichkeiten und der Presse aufgreift. Heute aber betrifft die Anforderung von Online-Sichtbarkeit als Erfolgsfaktor nicht mehr nur die Superstars.

In ihren Arbeiten beschäftigt sich **Faith Holland** mit virtueller Kultur, Sex, Porno und Technologie in analogen und digitalen Medien. Ihre Arbeiten untersuchen Intimität von Beziehungen, die Menschen mit dem Internet und Virtualität haben. Ihre digitale Arbeit „Analog Internet“ besteht aus einer Video-Skulptur, die auf pyramidal angeordneten CRT-Monitoren jeweils ein anderes Katzenvideo abspielt, die sich die Künstlerin von YouTube angeeignet hat. Bisher existierte die Arbeit nur als digitales Rendering. Anlässlich der Ausstellung wird sie nun zum ersten Mal in einer IRL-Version zu sehen sein. Die Katzenvideos werden auf realen, gestapelten Bildschirmen gezeigt werden, wobei die Tiere selbst virtuell bleiben. Da YouTube quasi als digitales Monument für Katzenvideos dient, wird die Arbeit in der Ausstellung zu einem physisch-greifbaren Monument dafür werden. Aber wie wird die Installation die Beziehung des Betrachters zu der Arbeit verändern? Wird er die niedlichen Katzen gerne streicheln wollen und stattdessen den Bildschirm berühren?

**Patrick Lichty** hat seine Serie der "Random Internet Cat Drawings" (Dt. Zufällige Internet-Katzen-Zeichnungen) mit einem computergesteuerten Stift-Plotter geschaffen. Der Künstler, der sich mit der Entstehung von Realität durch Vermittlung beschäftigt, überträgt hier ein digitales Bild in das analoge Medium der Zeichnung. In den Herstellungsprozess hat er ein Zufallselement eingebaut: der Stifthalter hängt zwei miteinander verzahnten Kabeln. Auf diese Weise wird eine schwingende Bewegung generiert, die ein "ungenaueres" Ergebnis im finalen Werk zur Folge hat, das menschliche Gestik evoziert. Patrick Lichty konzipierte die RIC-Serie als spielerische Satire und als kritischen Kommentar zur Internetkultur. Die Katzen spielen mit Drohnen, die wie kleine Fliegen oder Vögel wirken. Diese Verharmlosung zielt auf das Verhalten von Internetnutzern ab, die den niedlichen Katzen mehr Aufmerksamkeit schenken als der Beschäftigung mit den kontroversen Einsatzmöglichkeiten der Drohnen als Spione oder Waffen.



## **BLUMEN**

Bei **Cornelia Sollfrank** "anonymus-warhol\_flowers" handelt es sich um Bilder, die mit dem net.art generator unter Eingabe der Suchbegriffe "Warhol flowers" erstellt wurden. Der net.art generator ist ein im Internet verfügbares Computerprogramm, das von der Künstlerin im Jahr 1999 erfunden wurde (<http://nag.iap.de>). Mithilfe vom User eingegebener, frei wählbarer Suchwörter generiert das Programm neue Bilder aus im Internet gefundenen Materialien, die sich auf die eingegebenen Begriffe beziehen. Die Vorlage für das von Sollfrank verwendete, "originale" Kunstwerk hatte sich Andy Warhol auch angeeignet und modifiziert – ein Foto von Hibiskusblüten von Patricia Caulfield, erschienen im Magazin "Modern Photography". Cornelia Sollfrank appropriiert demnach ein bereits appropriiertes Bild, allerdings nicht selbst, sondern mit zeitgenössischen Mitteln, einem algorithmus- und webbasierten Computerprogramm. Die Arbeit thematisiert die Möglichkeiten der Kunstproduktion im digitalen Zeitalter sowie die damit einhergehenden Urheberrechtsverletzungen in Zusammenhang mit angeeignetem, bereits vorhandenem Bildmaterial.

Seit dem Jahr 2000 kreiert **Angelo Plessas** Webseiten als Kunstwerke. Seine Bildwelten bestehen oft aus einfachen, eher zweidimensionalen, geometrischen Formen, die an Augen, Nase und Mund erinnern. Auf der Bildfläche interagieren sie mit Gestalten wie Robotern, Puppen oder menschenähnlichen Figuren. Die Arbeiten des Künstlers evozieren eine philosophische und poetische Atmosphäre, die sich auch in den Titeln widerspiegelt. In seiner interaktiven Arbeit „BonjourTristesse.com“ kreist eine einzelne Blume um sich selbst. Mit jedem Mausklick verändern sich Hintergrundfarbe und die Form, Größe, Farbe(n) sowie Rotationsrichtung der Blume, die mal mehr oder mal weniger abstrakt erscheint. Das einzig bleibende Element ist der weiße Stängel der Pflanze. Mit jedem Klick erklingen andere Töne, die in eine Stakkato-Sequenz aus hohen, dumpfen, tiefen oder glockenartigen Klängen münden. Auf diese Weise eröffnen sich unendliche Kombinationsmöglichkeiten – und der User bestimmt mit dem Tempo seines Klickens die Dramaturgie der Arbeit.

## **PIZZA**

**Emilie Gervais** beschäftigt sich mit strukturellen Fragen des Visuellen. In ihren digitalen Arbeiten kontextualisiert sie oftmals gefundenes Bildmaterial aus den 1990ern mit anderen "semantischen Ebenen". Ihrer Meinung nach verursacht ein Austausch von Ästhetik und Inhalt keine Veränderung der Struktur. Das trifft beispielsweise auf "Jump 'n' Run" oder "First-Person-Shooter" Computerspiele zu, aber auch auf digitale Kunstwerke. In der Ausstellung wird Emilie Gervais die Arbeit "\*Pizzasexual\*" zeigen, eine Serie neuer GIFs, die zwei essentielle menschliche Bedürfnisse aufgreifen, Sex und Essen.



Die Künstler **Kim Asendorf** und **Ole Fach** arbeiten für einige Projekte zusammen, wie für die Fach & Asendorf Galerie, mit der sie online Werke ihrer Künstlerkollegen präsentieren. Für die Ausstellung haben sie die gemeinsame Arbeit "Yummy!" geschaffen. In den italienischen Farben grün, weiß und rot – oft für Pizzakartons verwendet – drucken die Künstler Fotografien auf Pappschachteln. Zu sehen sind sie selbst: Kim Asendorf "isst" eine Apple Computermaus und hält eine Tastatur in der Hand – "Yummy! Highspeed media" steht neben ihm geschrieben. Ole Fach präsentiert ein MacBook Pro wie in einer Werbung, begleitet vom Slogan „Yummy! fresh internet“. Das Öffnen der Schachteln offenbart allerdings keine frische und leckere Pizza. Die Künstler haben die Verpackung in ein Objekt verwandelt, das nun als Kunstwerk an der weißen Wand hängt. Eigenschaften, die sich normalerweise auf etwas Essbares beziehen, weisen sie nun Hardware zu, die uns mit der virtuellen Welt verbindet. Kim Asendorf und Ole Fach konstatieren so ironisch wie deutlich, dass der heutige Stellenwert des Internet auf einer Stufe mit dem Grundbedürfnis der Nahrungsaufnahme steht.

In "Star Trek Pizza Pool Party" von **Anthony Antonellis** gleitet ein Raumschiff in ein YouTube-Video mit schimmerndem blauen Wasser. Eine Hand hält ein Ipad, das Data aus „Star Trek: Next Generation“ auf einem Teller zeigt. In einer anderen Einstellung sind mehrere Apple-Computer zu sehen, die Pizza über dem Wasser sowie das Ipad mit Teller zeigen. Links und rechts neben diesem Arrangement tanzen zwei Personen. An ihnen wird deutlich, dass sich die eigentlichen Dimensionen der Screens verändert haben und sie nun als überdimensionale Objekte dargestellt werden. Die begleitende Musik, eine Pop-Science-Fiction-Melodie, scheint aus kaputten Lautsprechern zu erklingen. Verschiedene narrative Ebenen verschmelzen hier ineinander, bis auf jedem der Bildschirme Verkehrshütchen erscheinen, die die "Star Trek Pizza Pool Party" beenden. Anthony Antonellis stellt mit seiner Arbeit die Definition von Realität in Frage, in dem er Elemente aus der Wirklichkeit – Pizza, Teller, Computer und Tänzer – in einer Einstellung miteinander kombiniert, die Screens aber dennoch in unrealistischer Größe zeigt. Aber was ist mit Star Trek's Data? Wir nehmen ihn als eigenständige Persönlichkeit mit Charaktereigenschaften wahr. Er ist real, egal, ob er auf den TV-Bildschirm oder auf einem Merchandising-Produkt erscheint. Wirklichkeit besteht aus verschiedenen Ebenen und Perspektiven in verschiedenen Medien. Solange wir etwas sehen, ist es real.