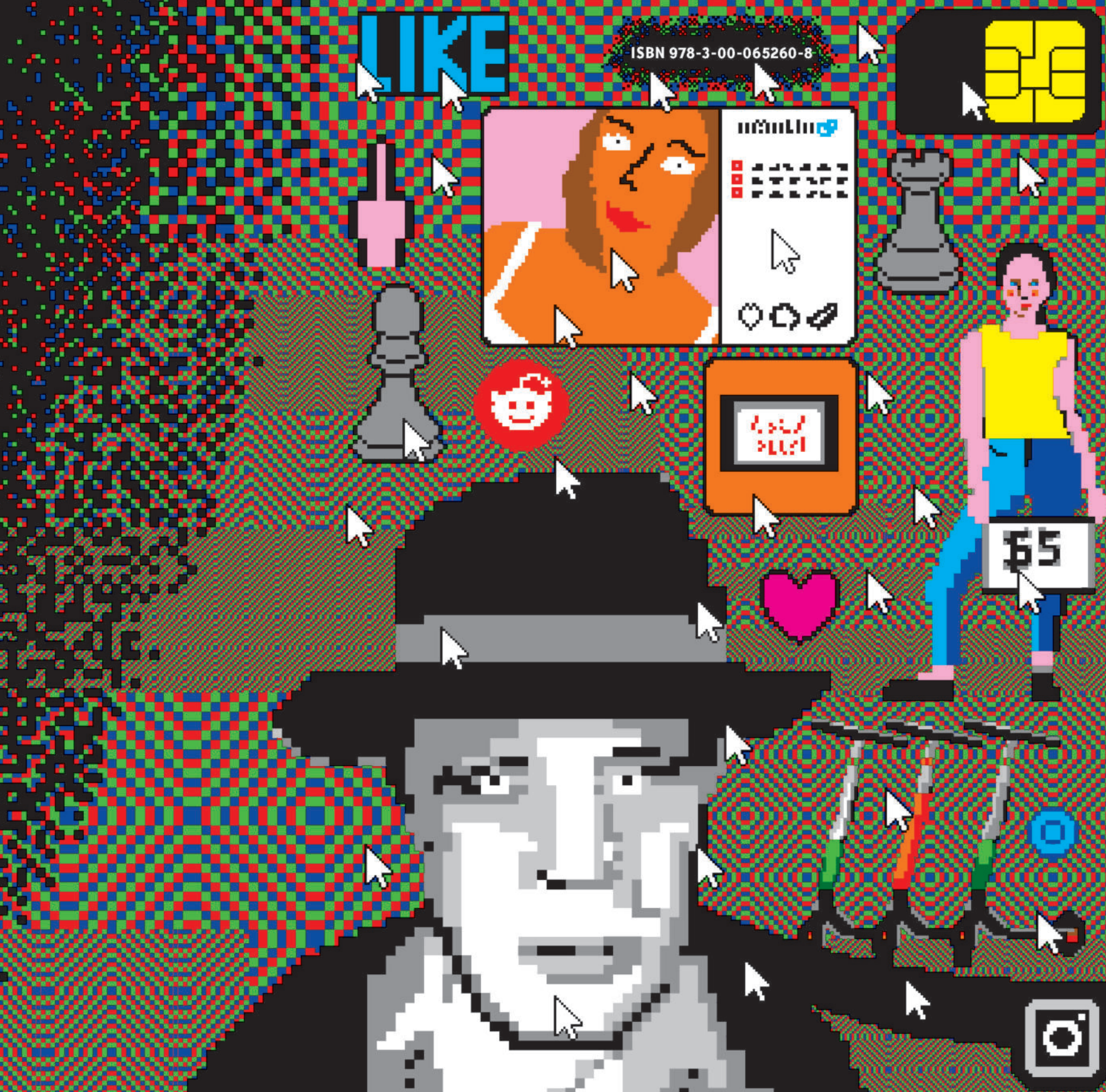






Klappe vorn:

Joseph Beuys: *Gib mir Honig*, 1973

Postkarte

Flap inside:

Joseph Beuys: *Give Me Honey*, 1973

Postcard

Tilman Baumgärtel

EINTRITT IN EIN LEBEWESSEN

Von der Sozialen Skulptur
zum Plattform-Kapitalismus

JOURNEY INTO A LIVING BEING

From Social Sculpture
to Platform Capitalism

Mit einem Beitrag von Omsk Social Club
Kunstraum Kreuzberg
28.3.–24.5.2020

Kunstraum Kreuzberg,
Berlin 2020



George George
La rivoluzione è come Noi



Joseph Beuys: *La Rivoluzione Siamo Noi*
(1972, Signiertes Plakat auf Papier, 190 x 100 cm)

Werbeplakat des Internetunternehmens fiverr,
das Online-Dienstleister*innen vermittelt (2017)

Inhalt

■ **Essays**

Eintritt in ein Lebewesen <i>Tilman Baumgärtel</i>	8
Journey into a Living Being <i>Tilman Baumgärtel</i>	24
Unrealismus – Ein Konzept <i>Omsk Social Club</i>	38
Unrealism – A concept <i>Omsk Social Club</i>	43

■ **Werke / Works**

Joseph Beuys	48
Douglas Davis, Nam June Paik, Joseph Beuys	52
Douglas Davis	54
Van Gogh TV	56
Judy Malloy	58
Andy Deck	60
Reddit	62
John D. Freyer	64
Miranda July & Harrell Fletcher	66
Olia Lialina	68
Mark Salvatus	70
NEOZOOM	72
Alex Tew	74
Natalie Bookchin	76
JODI	78
Constant Dullaart	80
Aaron Koblin	82
James Coupe	84
Cory Arcangel	86
Aram Bartholl	88
Mark Flood	90
Jonas Lund	92
Steffen Köhn	94
Ralph Schulz	96
Guido Segni	98
Michael Mandiberg	100
Amalia Ulman	102
Sebastian Schmieg	104
Sebastian Schmieg & Silvio Lorusso	106
Irene Chabr	108
Omsk Social Club	110

■ Impressum und Leihgeber*innen / Imprint and lenders	112
--	-----

EINTRITT IN EIN LEBEWESEN

Von der Sozialen Skulptur zum Plattform-Kapitalismus

Tilman Baumgärtel

I.

■ 1974 kamen die drei Künstler Joseph Beuys, Nam June Paik und Douglas Davis zu einem Gespräch in der Galerie Ronald Feldman Fine Arts in New York zusammen. Eine Videokamera, bedient vom damals noch unbekannten Bill Viola, zeichnete ein 30-minütiges Gespräch auf, in dessen Mittelpunkt die Massenmedien Fernsehen und Video stehen.

■ Zu Beginn des Gesprächs erwähnt Douglas Davis eine globale Fernsehsendung: „Meine Phantasie (...) ist, dass sie per Satellit aus allen Teilen der Welt ausgestrahlt wird und dass Nam June von Tokio aus dabei sein wird, du (Beuys – Anm.) wärst in Europa, ich wäre hier, und weitere Leute könnten aus Afrika und Lateinamerika teilnehmen; es könnte ein Live-Dialog mit Menschen auf der ganzen Welt darüber sein, wie man die Welt verändern kann. Ich finde, dass das Fernsehen dazu da ist, dass das Fernsehen das tun kann: Es kann einen Dialog ermöglichen, bei dem viele Menschen gleichzeitig miteinander sprechen.“

■ Was folgt, ist ein spontanes Gespräch ohne Moderation. Die drei Gesprächspartner reden drauflos, schweifen ab, machen Witze; aber immer wieder kommen sie auf das Thema zurück, das Davis zu Beginn eingeführt hat: eine neue Art von Fernsehen, das sein Publikum zur Teilnahme und zur Interaktion einlädt. Nam June Paik spricht von einem „Two-Way Television“: „Das Fernsehen sollte wie ein Telefon sein: wechselseitig, mit der Möglichkeit der Erwiderung.“

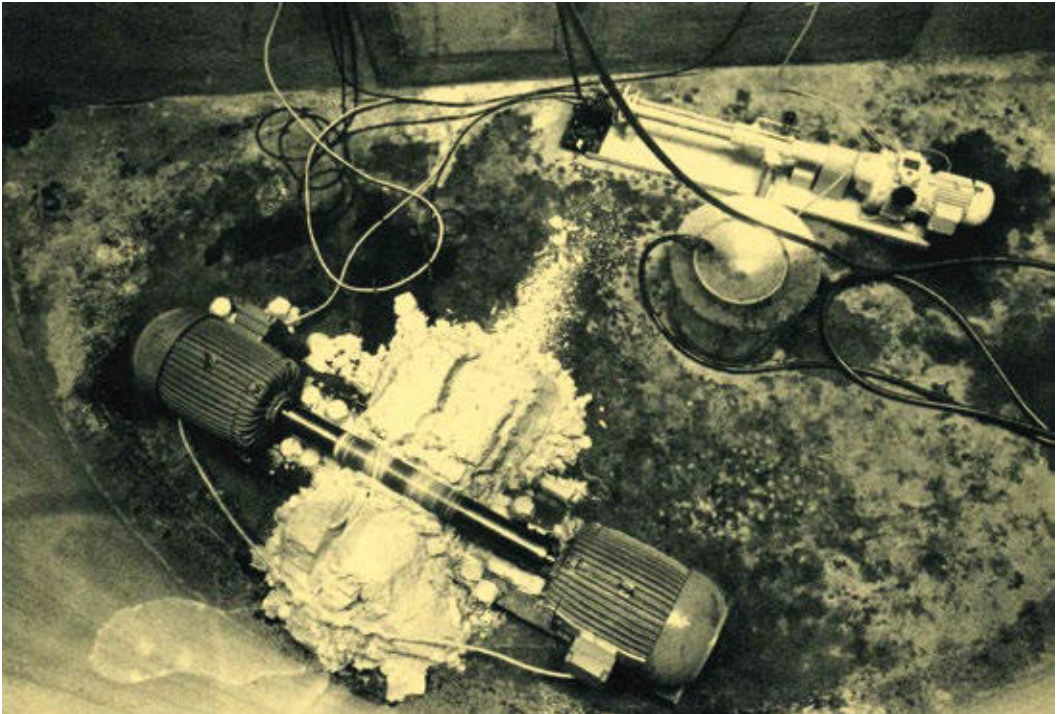
■ Joseph Beuys fügt hinzu: „Wenn wir von einer organischeren Organisation der Gesellschaft sprechen, dann ist es sehr wichtig, Information als ein freies Kommunikationssystem zu organisieren, damit jede Idee eine Chance hat, ausgedrückt und der Mehrheit der Menschen in der ganzen Welt zur Kenntnis gebracht zu werden (...). Praktizierte aktive Toleranz würde ein Element der Kommunikation werden. Für mich ist dies das Wichtigste in Bezug auf die alte Idee: die Überwindung der Entfremdung durch ein neues, freies Massenmedium.“ Und Davis spinnt seinen ursprünglichen Gedanken weiter: Dieses neue Fernsehen „würde von überall her kommen und wäre nicht teuer; die Satelliten da oben werden schon jetzt für tausend andere Sachen verwendet, die nicht so wichtig sind; man müsste ein Modell dafür schaffen, was globale Kommunikation sein könnte. Ich glaube, globale Kommunikation ist schon da. Sie wird nur noch nicht global genutzt.“

■ Paik und Davis, aber vor allem Beuys geht es in dem Gespräch nicht in erster Linie darum, ein neues, besseres Medium zu schaffen, sondern eine neue und bessere Gesellschaft. Die Medien sollen „der Selbstorganisation der gesamten Kultur“ dienen; „jeder Mensch, jede Idee sollte in einem freien Fernsehen mit anderen Begriffsinhalten konfrontiert werden“, sagt Beuys, „was zu einer Suche nach einer Spiritualität führt, nicht dazu, immer weiter am materiellen Umfeld zu kleben. So sollen die Menschen verstehen, dass sie spirituelle Wesen sind, im Grunde fast Götter, und dass die Welt von ihrer Kreativität abhängt.“

■ Diese Selbstermächtigung des Menschen gehört zu dem Konzept, das Beuys ab Anfang der 70er Jahre entwickelte und das ihn bekannt machte: der „erweiterte Kunstbegriff“, der auch zu Beuys’ berühmter Formel „Jeder Mensch ist ein Künstler“ führte. Damit war nicht gemeint, dass jeder Mensch malen oder musizieren kann, sondern dass jeder durch alles, was er denkt, sagt und tut, an der Entstehung sozialer Strukturen mitwirkt und so durch Kreativität und Phantasie die Gesellschaft weiterentwickelt. Diesen künstlerischen Akt der kreativen Umgestaltung der Welt bezeichnet Beuys als „Soziale Skulptur“: Jedes menschliche Handeln, das zur Strukturierung und Formung der Gesellschaft beiträgt, ist eine künstlerische Tätigkeit; selbst das Denken und Sprechen ist in diesem ästhetischen Konzept „plastisches Handeln“, weil es zur Veränderung des Gesamtkunstwerks Gesellschaft beiträgt. Das von Künstlern umfunktionierte Fernsehen, das sich Beuys, Paik und Davis in ihrem Gespräch ausdachten, sollte zu diesem Prozess beitragen.

■ Zur gleichen Zeit begann sich in den USA ein Computernetzwerk auszubreiten, das viele der utopischen Hoffnungen, welche die drei Künstler entwickelten, Wirklichkeit werden lassen sollte: das ARPANET, der Vorläufer des heutigen Internets. Mitte der 70er Jahre verband dieses Netz nur die Rechenzentren von Universitäten, Forschungs- und Militäreinrichtungen; erst im Laufe der 90er Jahre sollte es sich zu dem globalen Medium entwickeln, als das wir es heute kennen. Der Öffentlichkeit war es zu dieser Zeit noch weitgehend unbekannt. Und auch die drei Künstler, die in einer New Yorker Galerie die Zukunft der Massenmedien erfinden wollten, hatten offensichtlich noch nichts davon gehört.

■ Doch im Jahr der TV-Aufzeichnung schrieb Nam June Paik im Auftrag der Rockefeller Foundation einen Bericht mit dem Titel **Media Planning for the Post-Industrial Society**, in dem er voraussagte, dass ein „Breitband-Kommunikationsnetz“ bald alle Arten von Daten rund um den Globus verbreiten würde. Paik sprach von einem „Information-Superhighway“, nutzte also genau dem Begriff, mit dem in den 90er Jahren das Internet bezeichnet wurde, als es sich für Nutzer jenseits von Hochschulen und dem Militär zu öffnen begann.¹ Das Netz verband Menschen rund um den Erdball und erlaubte es ihnen, sich in dem neu entstanden medialen Raum zu artikulieren, ihre Ideen zum Ausdruck zu bringen und in einen Dialog mit anderen zu treten. Die Utopien, die sich mit dem jungen Medium verbanden, hatten eine verblüffende Ähnlichkeit mit dem, was Beuys, Davis und Paik sich in ihrem Gespräch 1974 erhofft hatten.



Joseph Beuys' *Honigmaschine am Arbeitsplatz* (1977) im Treppenhaus des Fridericianums bei der documenta 6 / Joseph Beuys' *Honeypump at the workplace* (1977) in the staircase at Fridericianum at documenta 6

■ Ein Vierteljahrhundert nachdem das Internet seinen Siegeszug angetreten hat mag man dieses Medium mit anderen Augen betrachten. Statt der „praktizierten aktiven Toleranz“, die Beuys sich erhofft hatte, herrscht in den sozialen Medien der Gegenwart eine polarisierende Debattenkultur, die das gesellschaftliche Klima zu vergiften beginnt und in der Provokateure und Extremisten oft die Lufthoheit zu haben scheinen. Statt dem herbeigesehnten globalen Dialog ist im Netz durch Trolle, rechte Hetze und Fake News, Regierungspropaganda und psychologischer Kriegsführung ein toxisches Kommunikationsumfeld entstanden. Das Internet von heute ist nicht das freie Medium, von dem die drei Künstler träumten, und welches die Netzenthusiasten der ersten Stunde meinten gefunden zu haben. Es wird von einigen amerikanischen Großunternehmen dominiert, deren Geschäftsmodell als „Überwachungskapitalismus“ beschrieben worden ist. Spätestens seit den Enthüllungen von Edward Snowden wurde auch deutlich, dass es von Regierungen in der ganzen Welt benutzt wird, um ihre Bürger zu bespitzeln.

■ Im Zeitalter des sogenannten „Plattform-Kapitalismus“ sind vor allem amerikanische Internet-Unternehmen Nutznießer der kollektiven, kommunikativen und affektiven Prozesse, die im Netz stattfinden. Jede Suchanfrage, jeder Link, den wir setzen oder anklicken, trägt dazu bei, dass Google Informationen zufließen, die dem Unternehmen bei der Verbesserung seiner Produkte ebenso hilft wie beim gewinnträchtigen Verkauf von Online-Werbeplätzen. Die Daten, die unsere Android-Smart-

phones an das Unternehmen senden, tragen zur Optimierung der Angebote von Google und Co bei.

■ Wenn Daten das Erdöl des 21. Jahrhunderts sind, wie es oft heißt, dann sind wir alle – und unsere von digitalen Tools erfassten Lebensäußerungen – dessen Quelle, aus der einige Digitalkonzerne ihren unfassbaren Reichtum schöpfen. Fast fühlt man sich wie Neo, der Held der **Matrix**-Filme, als er aus seinem Dauerkoma erwacht und merkt, dass die ganze Menschheit nur noch eine Energiequelle für die Maschinen ist, welche die Macht übernommen haben.

■ Wenn unser Denken, Sprechen und Handeln Teil einer Sozialen Skulptur sein sollten, wie Beuys glaubte, dann befindet sich diese heute auf den Servern und Festplatten von Unternehmen wie Google und Facebook. In der Frühzeit des Internets galt dessen Fähigkeit, eine „kollektive Intelligenz“ hervorzubringen und zu organisieren, als eine seiner positivsten und emanzipatorischsten Eigenschaften. Heute sind wenige Konzerne Nutznießer dieses Potentials, nicht der „soziale Organismus“, wie Beuys es sich erhofft hatte.

■ Die Ausstellung **Eintritt in ein Lebewesen. Von der Sozialen Skulptur zum Plattform-Kapitalismus** will Beuys' Konzept der Sozialen Skulptur mit der Gegenwart abgleichen, in welcher das kollektive Tun und Handeln zum Datenschatz von amerikanischen Internet-Unternehmen geworden ist, nicht zum Ausgangspunkt für eine neue, bessere Gesellschaft. Vieles von dem, was Beuys, Paik und Davis sich ausgemalt hatten, schien durch das Internet in Erfüllung zu gehen – vieles davon ist inzwischen aber schon wieder verloren gegangen. Die Ausstellung will eine Bilanz dieser Entwicklung ziehen. Und sie fragt, ob die Soziale Skulptur dabei helfen kann, die nicht eingelösten Internetutopien zurückzugewinnen.

■ Kunst kann bei solchen Selbstverständigungsprozessen eine wichtige Rolle spielen. Wie die luziden Zukunftsprognosen vom „Information-Superhighway“ von Nam June Paik zeigen, haben Künstler – besonders jene, die selbst mit Medien arbeiten – diese Tendenzen mit wachem Blick verfolgt. Die Kunst ist ein empfindlicher Sensor für die Entwicklung der Medien und für die gesellschaftlichen Auswirkungen, die sie haben. Die gezeigten Arbeiten sind dabei nur eine kleine Auswahl der Werke, die es in diesem Kontext verdient hätten, ausgestellt zu werden.

II.

■ Beuys, Davis und Paik beließen es nicht bei einem Gespräch über ihre Vorstellungen von der Umgestaltung der Medien. Die globale Satellitenfernsehsendung, die sie sich 1974 in New York ausmalten, hat es tatsächlich gegeben. Bei der Eröffnung der documenta 6 strahlte der Hessische Rundfunk 1977 im deutschen Fernsehen und international per Satellit eine halbstündige Live-Sendung aus, in der Beuys, Davis und Paik mit Charlotte Moorman Performances aufführten.² Die Technik der Zeit erlaubte zwar nicht die wechselseitige Interaktion mit dem Publikum, die sich die drei Künstler in ihrem Gespräch erträumt hatten, jedoch stellte zumin-

dest Douglas Davis in seiner Performance **The Last Nine Minutes** die Möglichkeit der globalen Interaktion über Medien in den Mittelpunkt.

■ „Es muss das größte Publikum gewesen sein, das ein Kunst-Event bis dahin gehabt hatte“, erinnert Davis sich später. „Es gab drei Performances. Die erste war von Nam June und Charlotte Moorman. Als nächster war Joseph Beuys dran, der eine unglaublich schöne, vollkommen anarchistische Botschaft an die Welt verbreitete (...). Meine Arbeit hieß **The Last Nine Minutes**, weil ich die letzten neun Minuten der Sendung für meine Performance hatte. Ich ging immer wieder im Kreis; man sieht mich, wie ich das Zentrum des Fernsehmonitors umrunde und versuche, *dich* zu finden, *dich* zu sprechen, *dich* zu berühren (...). Ich forderte alle Zuschauer dazu auf, zusammen mit mir (...) durch die Mattscheibe zu brechen (...). Am nächsten Tag kam in einen Supermarkt in Kassel eine Frau zu mir und sagte: ‚Ich habe Sie letzte Nacht im Fernsehen gesehen. Jetzt müssen Sie zu mir kommen und meinen kaputten Bildschirm reparieren.‘ Sie hatte die ganze Sache verstanden (...).“²

■ Auf derselben documenta zeigte Joseph Beuys eins seiner wichtigsten Werke: **Honigpumpe am Arbeitsplatz**. Die Installation im Treppenhaus des Fridericianum bestand aus einem mit flüssigem Honig gefüllten Edelstahlbehälter. Der Honig wurde von einer Lebensmittelpumpe in einer verzinkten Steigleitung bis zur Decke des Fridericianum befördert und floss von dort in einem transparenten Kunststoffschlauch wieder nach unten. Neben der Lebensmittelpumpe standen zwei Elektromotoren, die durch eine Kupferwelle verbunden waren, welche in einem Haufen Margarine rotierte.

■ Die Konfrontation der organischen Materialien Honig und Margarine mit den Maschinen symbolisiert „den Gegensatz (von) starrer Technik und fluidem Denken“.³ Wachs und Honig hatten für Beuys eine wichtige sinnbildliche Bedeutung und tauchen in seinen Werken immer wieder auf. Schon bei seiner Performance **Wie man dem toten Hasen die Bilder erklärt** (1965) trat er mit honigbestrichenem Kopf auf und erklärte dazu später: „Die menschliche Fähigkeit ist nicht, Honig abzugeben, sondern zu denken, Ideen abzugeben.“⁴ Honig war für Beuys – wie die Margarine oder auch das Fett, das er immer wieder einsetzte – ein Energiespeicher; aber er war auch „die geistige Kraftnahrung des Kosmos“⁵; die Bienen, die ihn hervorbrachten, stellten für ihn eine egalitäre, wie ein Staat organisierte Tierart dar, die er mit dem Sozialismus assoziierte.

■ Die Leitung mit Honig schlang sich auch durch einen Nebenraum, der so in den Honigkreislauf integriert war. In diesem Nebenraum fanden während der gesamten documenta Veranstaltungen der Free International University (FIU) statt, die Beuys gegründet hatte. Wissenschaftler, Gewerkschafter, Ökologen, Dissidenten, Künstler und Autoren hielten Vorträge über Themen wie Politik, Ökologie und Anthroposophie, die ausführlich diskutiert wurden. Beuys war jeden Tag anwesend, hörte zu und moderierte. Damit knüpfte er auch an die Arbeit des Informationsbüros der Organisation für direkte Demokratie durch Volksabstimmung an, welches er bereits 1972 bei der documenta 5 in Kassel eröffnet hatte, und bei dem er täglich mit Be-

suchen seine politischen Vorstellungen von Basisdemokratie und Räteherrschaft diskutiert hatte.

■ Für Beuys gehörten seine Installation und die Veranstaltungen der FIU zusammen: „With **Honeypump** I am expressing the principle of the Free International University working in the bloodstream of society (...). The whole thing is only complete with people in the space (...).“⁶ Der Honig transportierte gleichsam Ideen aus dem abgeschlossenen Vortragsraum der FIU nach draußen in die Öffentlichkeit, wo sie im Sinne der Sozialen Skulptur gesellschaftlich wirksam werden sollten. Das System der Rohre und Schläuche hat daher nicht nur eine strukturelle Ähnlichkeit mit dem Internet, sondern sollte auf der künstlerisch-symbolischen Ebene auch tatsächlich als Distributionsmedium für Gedanken dienen – wie das Internet.

■ In Beuys' Äußerungen zur Sozialen Skulptur spielt eine „permanente Konferenz“, bei der unterschiedliche Meinungen verhandelt werden sollen, eine wichtige Rolle: die Vortrags- und Diskussionsangebote, die er auf der documenta 5 und 6 einbrachte, waren die zeitweilige Realisierung dieses Konzepts. Die permanente Konferenz ist für den Künstler „eine Dialogform. Schon diese andere Ebene erfordert ein Offensein für die jeweils andere Meinung und ein Sich-Bereitstellen (...), das die verschiedene Meinung an einen Tisch bringt, die verschiedenen Meinungen zusammenführt und im Vergleiche feststellt, welcher der jeweils wichtigste Schritt (...) sei.“⁷

■ Mit ihrem „oszillierenden Lehr-Lern-Verhältnis“ erinnert die permanente Konferenz in ihrer Struktur auch an die Diskussionen, die später im Internet und in den sozialen Medien üblich wurden. Die sozialen Medien wären wohl auch das adäquate Medium für die Art von Debatten, die für Beuys bei der politischen Willensbildung in der direkten Demokratie stattfinden sollten: „Eine wesentliche Voraussetzung für Volksentscheide ist die vorhergehende freie Information zu einer anstehenden Frage. Beuys versteht darunter, dass Befürworter und Gegner einige Monate lang bei günstigen Sendezeiten in Fernsehen und Rundfunk ihre Argumente frei und unzensiert vorbringen können (...). Das gleiche Prinzip gilt für Zeitungen. Die Entscheidung kann dann nach unzensierter und gleichberechtigter Aufklärung von den Wahlberechtigten selbst gefällt werden.“⁸

■ Am 7. August 1977 hielt Beuys in Kassel den Vortrag **Eintritt in ein Lebewesen**⁹, der den geistigen Hintergrund seiner documenta-Arbeit umreißt. Wie schon der Titel des Vortrags – und nun auch dieser Ausstellung – nahelegt, sind die kreativen Leistungen aller, aus denen die Soziale Skulptur entsteht, für Beuys so lebendig, dass er sie wie ein wirkliches Lebewesen beschreibt. Mehrfach betont er die Rolle, welche die Verbreitung von Informationen bei der Entstehung der Sozialen Skulptur spielt, sowie die inhaltsprägende Bedeutung der Computer und Kommunikationstechnologien: „Denn wie man auch darüber denkt, aus diesen Maschinen kommen Weltentwürfe, positive und negative, davon können wir einmal ausgehen.“¹⁰

■ Was hätte Beuys, für den die Verbreitung von Gedanken so wichtig war, dass er sie mit der künstlerischen Tätigkeit gleichstellte, wohl vom Internet gehalten? Der

Künstler, der fand, man dürfe „die Atombombe von den menschlichen Kreativitätsleistungen her nicht unterschätzen“¹¹, war kein Technikfeind. Um seine Ideen über Kunst und Politik zu verbreiten, arbeitete er virtuos mit den Medien seiner Zeit und nutzte jede publizistische Plattform, die sich ihm bot. Der Künstler, von dem die Formel „Kreativität = Volksvermögen = Kapital“ stammt, wäre wohl auch von der schieren Akkumulation von Wissen und Ideen im Netz angetan gewesen. Aber vor allem dürfte ihm die transformative Kraft des Mediums imponieren, das heute – um in seiner eigenen Terminologie zu bleiben – einer der wichtigsten „Kraft-“ oder „Wärmeströme“ bei der Veränderung des „sozialen Organismus“ ist.

III.

■ Die Begriffe, die Beuys geprägt hat, mögen seine eigenen sein und dazu dienen, die Prozesse, die zur Sozialen Plastik gehören, als Teil seiner ästhetischen Vorstellungen zu beschreiben. Die Tatsache, dass alles gesellschaftliche Handeln auch eine Form von kollektivem Reichtum hervorbringt, findet sich allerdings bereits bei Marx, der im berühmten **Maschinenfragment**, ein Teil seiner **Grundrisse**, dafür den Begriff des „General Intellect“ prägte. (In der Ausstellung ist die Arbeit **General Intellect** von James Coupe vertreten, der sich schon im Titel auf Marx bezieht.)

■ Marx schreibt: „Die Entwicklung des capital fixe zeigt an, bis zu welchem Grad das allgemeine gesellschaftliche Wissen, knowledge, zur unmittelbaren Produktivkraft geworden ist und daher die Bedingungen des gesellschaftlichen Lebensprozesses selbst unter die Kontrolle des General Intellect gekommen und ihm gemäß umgeschaffen sind.“¹² Der General Intellect, insbesondere das wissenschaftliche und technische Wissen, wird von den Maschinen verkörpert, die während der industriellen Revolution die manuelle Arbeit zu ersetzen begannen und so zu einer Entfremdung des Arbeiters von den Resultaten seiner Arbeit beitrugen. Bedurfte es im traditionellen Handwerk noch eines umfassenden Verständnisses des gesamten Arbeitsprozesses, erlaubten die Maschinen es nun, Arbeitsprozesse in viele, kleine Schritte zu zerlegen, die ohne besondere Vorbildung ausgeführt werden konnten. Heute funktionieren Plattformen wie Amazon Mechanical Turk nach genau diesem Prinzip: Sie zerlegen komplexe Arbeitsprozesse in kleine Schritte, die von unqualifizierten Arbeitern ausgeführt werden können, ohne dass diese den Sinn der eigenen Arbeit verstehen müssen. Im Gegensatz zur industriellen Revolution ist es heute allerdings vor allem geistige Arbeit, die soweit modularisiert ist, dass sie von schlecht bezahlten „Crowd Workern“ ausgeführt werden kann. Amazon Mechanical Turk ist nur ein Beispiel für jene Dienste, die zu Vermittlern von kreativen Leistungen wie Transkriptionen, Übersetzungen, Grafikdesign oder Animationen geworden sind.

■ Während sich Anbieter auf der ganzen Welt im Wettbewerb um Aufträge gegenseitig unterbieten, verdienen diese Firmen bei jeder vermittelten Leistung mit, ganz so wie auch Lieferdienste wie Deliveroo oder Fahrdienstvermittler wie Uber und

Lyft bei jeder Fahrt ihren Anteil einbehalten. Sie sind Rentiers einer nicht regulierten, globalen Dienstleistungsindustrie geworden, die im Zeitalter des Neoliberalismus aus jeder Interaktion, die über ihre Infrastruktur vermittelt wird, ihren Profit ziehen. Diesen Angeboten – die zunächst mit dem beschönigenden Begriff der „Sharing Economy“, inzwischen aber mit dem ehrlicheren Ausdruck der „Gig Economy“ bezeichnet werden – ist gemeinsam, dass sie auf eine Art digitales Tagelöhntum setzen, bei dem die Unternehmen gegenüber ihren „Mitarbeitern“ nicht die Verpflichtungen erfüllen, die traditionelle Arbeitgeber übernehmen, wie etwa die Einzahlung in die Kranken- und Rentenkasse, die Lohnfortzahlung im Krankheitsfall oder die Zurverfügungstellung von Arbeitsmaterial.

■ Für die Dienstleistungen, die über ihre Plattformen angeboten werden, übernehmen die Unternehmen dieser Gig Economy ebenfalls keine Verantwortung. So entstehen extrem intransparente und asymmetrische Machtverhältnisse: Die Mitarbeiter sind austauschbar, haben praktisch keine Rechte und kaum eine Möglichkeit, sich zu organisieren, um bessere Arbeitsbedingungen auszuhandeln. Oft fühlen sich diese Unternehmen zudem nicht an das nationale Recht der Länder, in denen sie operieren, gebunden, ignorieren Arbeitsrecht, behindern Gewerkschaftsarbeit und zahlen häufig keine Steuern.

■ Gleichzeitig bedienen sie sich einer Rhetorik, die den Mitarbeitern das Gefühl von Selbstbestimmung und Autonomie vermitteln soll. „Seien Sie Ihr eigener Chef und arbeiten Sie nach Ihrem Zeitplan, um mehr Zeit zu haben, Ihre Ziele und Träume zu verwirklichen“, heißt es zum Beispiel auf der Website von Amazon Flex, einem Dienst, bei dem Privatpersonen Amazon-Pakete mit dem eigenen Auto ausliefern können. Trebor Scholz schreibt in seinem Buch **Überworked and Underpaid: How Workers Are Disrupting the Digital Economy** zutreffend: „Die Sharing Economy tauscht alte Abhängigkeiten gegen neue ein, und alte gegen neue Herrschaft.“¹³

■ Digitalkonzerne profitieren von der kollektiven, sozialen Intelligenz, deren Datenspur sie aufzeichnen und analysieren. Twitter und Google lassen ihre Nutzer sogar an ihrem Herrschaftswissen teilhaben, wenn sie darüber informieren, was gerade „trendet“. So stellt beispielsweise Google Trends in übersichtlichen Grafiken dar, in welchen amerikanischen Bundesstaaten man sich eher für Football und in welchen eher für Fußball interessiert oder in welchen Teilen der Erde am häufigsten nach Rezepten für Cupcakes gesucht wird. Wie problematisch diese Art von Datenakkumulation ist, haben nicht zuletzt die Enthüllungen von Edward Snowden und der Skandal um Cambridge Analytica gezeigt.

■ In einer datengesteuerten Gesellschaft sind unsere individuellen Reaktionen, Suchanfragen, Klicks und Likes zu einer Form von Kapital geworden, das über unsere Smartphones und Computer direkt an die großen Datensammler fließt. Jedes Mal, wenn wir online unsere Gedanken und Ideen äußern, tragen wir zu einer zu einer digitalisierten Version von Marx' „General Intellect“ bei – ähnlich den Bienen, die im Bienenstock ihren Honig abliefern, oder den Menschen in den **Matrix**-Filmen, deren Lebensenergie die Maschinen antreibt. (Ursprünglich sollten die Gehirne der

Menschen im Film übrigens zu einer Art organischem Quantencomputer zusammengeschaltet sein; eine Idee, die als zu schwer verständlich verworfen wurde, dabei käme sie dem heutigen Zustand der vernetzten Gesellschaft wesentlich näher.)

■ Marx' Konzept des General Intellect wurde auch für die italienischen Operaisten und Post-Operaisten zentral. Toni Negri und andere Theoretiker dieser Denkrichtung haben, auf der Suche nach einem revolutionären Subjekt nach dem Verschwinden der Klasse der Industriearbeiter, den Begriff der „immateriellen Arbeit“ geprägt. Diese wird nach Negri zum Beispiel von Angestellten der IT-Industrie, aber auch von Künstlern und Intellektuellen geleistet. Sie ist geprägt durch ihre kooperative, kommunikative und affektive Natur, die der Kapitalismus genauso auszubeuten gelernt hat, wie einst die Körperkraft der Arbeiter. Die Grafiker, Übersetzer, Programmierer, Musiker und Videoproduzenten aus dem globalen Süden, die heute über Websites wie Fiverr ihre Dienste anbieten, erfahren diese Ausbeutung jedes Mal, wenn ihnen die Plattform für einen vermittelten Job ihren Anteil abzieht.

■ Derart ausbeuterische Geschäftsmodelle wären ohne die globale Vernetzung nicht möglich. Die Entwicklungen der letzten Jahre waren in der Frühzeit des Internets von seinen Nutzern und Propagandisten nicht vorherzusehen. In den 90er Jahren erschien das Internet als ein neuer, hierarchiefreier Geistesraum, in dem man sich losgelöst von den Instanzen der wirklichen Welt austauschen und miteinander kooperieren konnte. Wie Davis, Beuys und Paik glaubten die ersten Netzkünstler an die emanzipatorischen Nutzungsformen der globalen Vernetzung und haben oft genug dessen Potential genutzt, um das Publikum in die Produktion ihrer Werke mit einzubeziehen – einige sogar mit direktem Bezug auf Beuys. Im Folgenden sollen diejenigen von ihnen, die in der Ausstellung gezeigt werden, im Kontext einer sich schnell wandelnden Medienlandschaft vorgestellt werden.

IV.

■ Zu den wichtigsten Künstlern, die in den 70er und 80er Jahren weiter an der Öffnung der Massenmedien für ihr Publikum arbeiteten, gehörten Beuys' Gesprächspartner aus der eingangs erwähnten Diskussion. Nam June Paik verfolgte sein Projekt des Two-Way-Television weiter und führte in den 80er Jahren drei spektakuläre, globale Fernsehprojekte durch. Am Neujahrstag des „Orwell-Jahres“ 1984 zeigten Fernsehsender in den USA, Frankreich, Deutschland und Südkorea die einstündige Live-Sendung **Good Morning Mr. Orwell**, die Paik konzipiert hatte und die er während der Ausstrahlung mit seinem Videosynthesizer visuell bearbeitete.¹⁴

■ Die Sendung fand in New York bei dem Fernsehsender WNET 13 TV und in Paris im Centre Pompidou statt; beide Orte waren per Satellit miteinander verbunden. Die Sendung soll mehr als 25 Millionen Zuschauer weltweit erreicht haben. An dem Programm nahmen unter anderen die Künstler und Musiker Alan Ginsberg, Laurie Anderson, Peter Gabriel, Merce Cunningham und Peter Orlovsky teil. In einer besonders memorablen Sequenz musizieren Joseph Beuys in Paris und John Cage in



Veranstaltung der Free International University (FIU) bei der documenta 6, im Vordergrund Joseph Beuys /
Lecture at the Free International University (FIU) at documenta 6, Joseph Beuys in the foreground

New York via Satellit miteinander. Die beiden Künstler haben sich nie persönlich getroffen; das gemeinsame Konzert stellt ihre einzige Zusammenarbeit dar.

■ Bei Paiks Nachfolgeprojekt **Bye Bye Kipling** aus dem Jahr 1986 wurden die Vereinigten Staaten, Japan und Korea in einer „Satelliteninstallation“ (Paik) miteinander verbunden; bei **Wrap Around the World** von 1988, das anlässlich der Olympischen Spiele in Seoul stattfand, gehörten zu den zehn teilnehmenden Ländern unter anderem die USA, Deutschland, Brasilien, Israel, Irland, China und die Sowjetunion; in einer „transpazifischen Kooperation“ tanzt der amerikanische Choreograph Merce Cunningham in New York zu Musik von Ryūichi Sakamoto in Tokyo, der zuvor via Satellit mit David Bowie in New York geplaudert hatte.

■ Diese Möglichkeit einer von räumlichen Zwängen befreiten Kooperation und Interaktion war es auch, die Künstler am Medium Fernsehen faszinierten, bevor das Internet für alle zugänglich war. Das Fernsehkunstprojekt **Piazza Virtuale**, das 1992 während der documenta 9 an hundert Tagen von dem Künstlerkollektiv Van Gogh TV durchgeführt wurde, stellte die Eingriffs- und Interaktionsmöglichkeiten des Publikums in den Mittelpunkt. Die Fernsehzuschauer, die das Programm täglich im öffentlich-rechtlichen Sender 3sat verfolgten, konnten beim Sendestudio in Kassel anrufen und miteinander diskutieren – so wie es gegenwärtig über die sozialen Medien möglich ist. Auf seine Art führte das Projekt auf der documenta damit auch die Diskussionsveranstaltungen fort, die Beuys in den vorangegangenen Ausstel-

lungen organisiert hatte. Statt im Fridericianum wurden die Debatten nun allerdings im Fernsehen geführt und hatten, zugegebenermaßen, nicht ganz dasselbe Niveau wie die Vortragsveranstaltungen, die von der FIU durchgeführt wurden.

■ Das Künstlerkollektiv hatte auch eine Reihe von Anwendungen programmiert: unter anderem einen Sampler zum gemeinsamen Musizieren und ein Grafikprogramm, das ermöglichte, über die Telefontastatur miteinander zu malen.¹⁵ Im Vorspann dieses Programmmoduls bezog man sich ironisch auf Beuys' erweiterten Kunstbegriff: „Im ATELIER wird der Beuys'sche Gedanke übertroffen: Hier ist nicht nur jeder Mensch ein Künstler, sondern Documenta-Künstler.“

V.

■ Auch das erste Kunstwerk für das World Wide Web kam von einem Künstler, der bei der Diskussion 1974 anwesend war: Douglas Davis, der damals von einem „Live-Dialog mit Menschen auf der ganzen Welt“ gesprochen hatte, wollte in seinen eigenen Fernseharbeiten die medialen Barrieren zwischen ihm und dem Publikum aufbrechen. 1994 schuf er mit **The World's Longest Sentence** das erste Kunstwerk für das World Wide Web. Bei der Arbeit konnte das Publikum an einem nie endenden Satz mitschreiben – das einzige Zeichen, das auf der Seite nicht eingegeben werden konnte, war ein Punkt. Die Arbeit, welche die interaktive und kollaborative Funktion des Netzes so selbstverständlich in den Mittelpunkt stellt, macht deutlich, dass hier ein Künstler schon lange darauf gewartet hatte, sein Publikum endlich zu **wirklichen** Teilnehmern seiner Kunst zu machen.

■ Viele Netzkünstler der späten 90er und frühen Nullerjahre teilten dieses Verlangen. Arbeiten wie **Refresh** (1996) oder **Form Art** (1997) von Alexei Shulgin, **Project X** (1996-2006) von Heath Bunting oder **Homework** von Nathalie Bookchin (1997) waren alle auf die ein oder andere Weise auf die Kooperation des Publikums angewiesen. **The Telegarden** (1995-2004) von Ken Goldberg lebte von der Bereitschaft der Internet-Nutzer, über das Netz einen kleinen Garten zu pflegen. Der **Toywar** (1999/2000) von etoy bestand zu einem wesentlichen Teil aus den Beiträgen eines Online-Publikums, das bei der Auseinandersetzung zwischen der Netzkunstgruppe und dem amerikanischen E-Commerce-Unternehmen eToys Partei ergriff und so im Grunde ein Stück kollektiver Performance Art schuf.

■ In der Ausstellung wird stellvertretend für ebenjene frühen Netzarbeiten **Open Studio** von Andy Deck (seit 1999) gezeigt, das – unwissentlich – an die kollektiven Malexperimente von Van Gogh TV anknüpft. Auch die Exponate **Millionen Dollar Homepage** (2005) von Alex Tew und das Reddit-Experiment **The Place** (2017) verweisen auf solche graphisch-malerischen Kollaborationsmöglichkeiten.

■ Zweifellos gab es von Anfang an auch Bedenken und Skepsis gegenüber solchen kollaborativen Praktiken: Judy Malloy sammelte für **Bad Information** ab 1986 in der kalifornischen Mailbox „Whole Earth 'Lectronic Link“, kurz The WELL, Informationen, die man heute als Fake News bezeichnen würde. Auf andere Weise brachten

Joan Hermskerk und Dirk Paesmans als das Netzkunstduo Jodi ab 1994 mit ihrer Kunst ihre Skepsis gegenüber den Interaktionsprozessen im Netz zum Ausdruck. Auch wenn einige ihrer Werke das Publikum zur Teilnahme einladen – das Ergebnis ist nie ein Kommunikationsprozess, sondern stellt diesen eher in Frage. Gleichzeitig gelang es Künstlern wie John D. Freyer aber durchaus, selbst einen virtuellen Flohmarkt wie eBay dazu zu nutzen, ein Netzwerk von Freunden und Geistesverwandten aufzubauen: Nachdem er sein gesamtes Hab und Gut in einer Online-Auktion verkauft hatte, besucht er viele der Käufer bei einer Amerikarundreise. Einige dieser Kontakte haben bis heute Bestand, und so sind in der Ausstellung einige der Objekte zu sehen, die er vor über anderthalb Jahrzehnten per eBay verkauft hatte.

VI.

■ Als in den Nullerjahren Autoren wie Tim O'Reilly das Schlagwort vom „Web 2.0“ in Umlauf brachten, wollten sie damit eine qualitative Veränderung des Internets beschreiben. Das Web war zunächst in erster Linie ein Medium für die Verbreitung von Inhalten und für kommerzielle Angebote von Händlern wie Amazon oder eBay gewesen. Nun sollte der Netznutzer nicht mehr nur Konsument von Inhalten und Dienstleistungen sein, sondern als „Prosument“ selbst Inhalte zur Verfügung stellen. Das wohl bekannteste Beispiel für solche Prozesse ist Wikipedia, die von ihren Nutzern seit 2001 geschriebene Enzyklopädie, die in weniger als einem Jahrzehnt gedruckte Lexika weitgehend abgelöst hat.

■ Der Erfolg von Wikipedia baute nicht zuletzt darauf auf, dass es selbst für technische Laien einfach möglich war, Beiträge zu verfassen und zu veröffentlichen. Auch andere neue Webangebote erlaubten Menschen, die keine Vorkenntnisse in Informatik hatten, die Teilhabe am Diskurs im Internet. Dazu gehörten unter anderem Blogging-Plattformen wie Blogger (1999), soziale Netzwerke wie MySpace (2003), Facebook (2004), Twitter (2005) und Instagram (2010) sowie die Videoplattform YouTube (2006). Viele Internetmedien führten in dieser Dekade auf ihren Seiten Leserkommentare ein. Diese neuen Kommunikationsmöglichkeiten führten unter anderem zu neuen Formen von politischem Aktivismus. Die dezentrale Organisation von politischen Initiativen wie Occupy und Anonymous wurde so ebenso möglich wie die verschiedenen Farbenrevolutionen in Osteuropa oder der Arabische Frühling.

■ Nach dem Prinzip des „Crowdsourcing“ konnten nun auch komplexe Aufgaben über das Internet auf große Gruppen aufgeteilt werden: Das Betriebssystem Linux und andere Open-Source-Software werden bis heute von Programmierern in der ganzen Welt ehrenamtlich weiterentwickelt. Bürgerwissenschaftsprojekte wie **SETI@home** (1999), die über das Netz koordiniert werden, erlauben es Wissenschaftlern, Aufgaben zu erledigen, die mit herkömmlichen Methoden zu teuer oder zu zeitaufwändig wären. Dazu gehören zum Beispiel die Annotation von Bildern

und Archivalien, oder – bei **Seti@home** – die Analyse von Radiodaten aus dem All.

■ Diese Evolution wurde von Künstlern seit Anfang der Nullerjahre aufmerksam beobachtet und kreativ begleitet. Ausstellungen wie **YOU_ser: Das Jahrhundert des Konsumenten** (2007) am Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) in Karlsruhe oder **The Art of Participation** (2008) im San Francisco Museum of Modern Art rückten sie in den kunsthistorischen Kontext von Dada, Fluxus und Performance Art. Das Buch **Crowd and Art** von Manuela Naveau¹⁶ hat diese Thematik systematisch untersucht, und es existiert sogar ein eigener Wikipedia-Artikel zum Thema „Crowd-Sourcing-Kunst“.

■ Auch aus dieser Periode zeigt die Ausstellung exemplarische Arbeiten. Olia Lialinas Installation **Give me time/This page is no more** ist ein Tribut an den Webhoster „GeoCities“, der es bereits in den 90er Jahren erlaubte, eine eigene Homepage anzulegen, ohne ein Computerexperte zu sein. Darüber hinaus zeigt die Ausstellung künstlerische Positionen zu Twitter (Cory Arcangel), YouTube (Natalie Bookchin, NEOZON, Mark Salvatus, Jodi), Facebook (Constant Dullaart, Mark Flood), Internetkommentaren (Cory Arcangel), Blogs (Miranda July/Harrell Fletcher) und Instagram (Amalia Ulman, Irene Chabr).

VII.

■ Einen wichtigen Umbruch in dieser Entwicklung thematisiert Jodis Arbeit „Geo-Goo“ (2008-2015), die sich auf Google Maps bezieht. War bei den bisher genannten Beispielen für Web 2.0-Angebote die Teilnahme und damit die Übermittlung eigener Daten freiwillig, begann Google Maps, die Daten seiner Nutzer zur Verbesserung des Angebots zu verwenden, und zwar nicht nur ohne deren Einverständnis, sondern meist sogar ohne deren Wissen. Die Ausstattung von Smartphones mit GPS-Sensoren spielte dabei eine wichtige Rolle. Die Akkumulation und Auswertung von Daten sollte in den nächsten Jahren zur Einkommensquelle von Unternehmen wie Google, Facebook und Twitter sowie von den um 2010 neugegründeten Firmen des Plattform-Kapitalismus werden. Dieses Geschäftsmodell, das Shoshana Zuboff als „Überwachungskapitalismus“ bezeichnet,¹⁷ thematisieren Jonas Lund, Sebastian Schmieg und Silvio Lorusso in ihren Arbeiten.

■ Amazon Mechanical Turk (2005), Fiverr (2010) und ähnliche Dienste erlauben es, Dienstleistungsaufgaben an eine internationale Armee von freien Mitarbeitern, häufig aus dem globalen Süden, zu vergeben. Werden bei Mechanical Turk oft relativ unqualifizierte Tätigkeiten wie das Kommentieren von Daten, die Teilnahme an Umfragen oder das Testen von Software angeboten, können bei Fiverr kreative Tätigkeiten wie Videoschnitt, Übersetzungen oder Grafikdesign in Auftrag gegeben werden. Auch Künstler haben solche Dienstleistungen zunächst unkritisch in Anspruch genommen. Was zunächst als eine neue Methode der Wissensgenerierung anmutete, nahm schnell einen ausbeuterischen und oftmals unethischen Charakter an.

■ Der populäre YouTuber PewDiePie wollte mit einem Experiment auf die Abgründe des Crowdsourcing aufmerksam machen, welche die mangelnde Kontrolle der Videoplattform nach sich ziehen kann: Er beauftragte über YouTube zwei Crowdworker aus Indien damit, ein Video zu drehen, in dem sie ein Plakat mit der Aufschrift „**Death to all Jews**“ zeigen. Die Aktion, die Pewdiepie den Vorwurf des Antisemitismus einbrachte, kostete den Influencer, der zu diesem Zeitpunkt über 50 Millionen Abonnenten hatte, seine Werbeverträge mit YouTube und Maker, einer Internettochter von Disney. Die zahlreichen problematischen Aspekte des Geschäftsmodells von Unternehmen wie Fiverr werden in der Ausstellung durch die Arbeiten von Constant Dullaart, James Coupe, Guido Segni, Ralph Schulz, Steffen Köhn und Michael Mandiberg thematisiert.

■ Als sich nach der Bankenkrise im Jahr 2008 Unternehmen wie Uber (2010) und Lieferdienste wie Delivery Hero (2011) oder Amazon Flex (2015) gründeten, übertrugen sie das Prinzip des Microjobs in die physische Realität. Den Mitarbeitern wurde suggeriert, dass sie die Freiheit eines Gelegenheitsjobs auskosten könnten; tatsächlich aber wurden sie als Mitarbeiter ohne Rechte missbraucht, die mit ihren Auftraggebern nur über eine App verbunden sind. Die Arbeiten von Aram Bartholl und Sebastian Schmieg handeln von den asymmetrischen Machtverhältnissen, auf denen solche Arbeitsverhältnisse aufbauen. Eine neue Klasse der „knowledge worker“ profitiert von den Lieferungen des Dienstleistungspräkariats, während sie selbst „immaterielle Arbeit“ im Sinne der Post-Operaristen leisten. Der Beitrag von Omsk Social Club thematisiert solche Hikikomori (japanisch für „Stubenhocker“, obwohl dieser Lebensstil schon lange nicht mehr auf Japan beschränkt ist), die ihren gesamten Lebensbedarf durch unterbezahlte Lieferanten decken lassen, um nur nicht mehr die eigene Wohnung verlassen zu müssen.

VIII.

■ Im Internet der Gegenwart sind es viele, die – mehr oder wenig unfreiwillig – ihre Daten zur Verfügung stellen, und wenige, die von diesen Datenkonglomeraten profitieren. Facebook finanziert sich durch die Monetarisierung von Nutzerdaten, was dem Konzern zuletzt zunehmend Kritik eingebracht hat. Jede Bestellung bei Amazon hilft dem Online-Versandhändler jenseits des Verkaufsgewinns dabei, seine Geschäftsabläufe effizienter zu gestalten. Das sogenannte Lifelogging, das Hochladen von Körperdaten auf die Server der Anbieter von Fitnessarmbändern wie Fitbit, ist der erste Schritt in Richtung einer Monopolisierung von Gesundheitsinformationen in der Hand privater Unternehmen; die Aufnahmen von Online-Mikrofonen wie Apples Siri oder Amazon Echo helfen bei der Maschinenanalyse von gesprochener Sprache, die Fotos, die wir in die Cloud hochladen, bei der KI-gesteuerten Analyse von Bildern. Selbst die Mietfahrräder und E-Roller, die gegenwärtig in deutschen Großstädten die Bürgersteige versperren, finanzieren sich nur

teilweise durch Leihgebühren – langfristig soll der Verkauf von Nutzerdaten und Bewegungsprofilen den größeren Profit erbringen.

■ Mit der kollektiven Kreativität ihrer Nutzer verdienen die Social-Media-Plattformen ihr Geld. YouTube beteiligt seine User nur teilweise an seinen Gewinnen, Twitter gar nicht. Selbst die Konsumenten, die selber keine Inhalte produzieren, sondern nur Videos anschauen, füttern mit jedem Klick oder Like den Empfehlungsalgorithmus des Unternehmens. Der größte Teil der erzielten Gewinne wie auch die Kontrolle über die verbreiteten Inhalte verbleiben letztendlich bei YouTube.

■ Diese Entwicklungen der letzten Jahre sind freilich das genaue Gegenteil von dem, was Beuys sich einst im Zusammenhang seines erweiterten Kunstbegriffs als Soziale Skulptur vorgestellt hat. Seine künstlerischen Aktivitäten und seine gesamten Äußerungen sind immer auf die Entstehung eines bewussteren, selbstbestimmteren Menschen ausgerichtet. Durch die Gegenüberstellung von Werken von Joseph Beuys mit ihrem weltverbesserischem Impetus mit den Arbeiten der Gegenwart, die auf die Aushöhlung des emanzipatorischen Potentials von Medien hinweisen, soll also keinesfalls das utopische Denken Beuys' diskreditiert oder als obsolet dargestellt werden. Vielmehr soll diese Konfrontation dazu beitragen, dass Beuys' Konzept von der Sozialen Skulptur vor dem Hintergrund des schwindelerregenden technischen Fortschritts der letzten Jahre neu bewertet wird. Ein Vortrag von Beuys' Mitstreiter Johannes Stüttgen, der die Idee der Sozialen Skulptur und der direkten Demokratie bis heute weiterträgt, soll dabei während der Ausstellung Denkanstöße geben.

■ Die Ausstellung soll aber auch dazu anregen, die zunehmende globale Vernetzung der letzten Jahre zu reflektieren und an den Ansprüchen zu messen, die dem Netz ursprünglich von Idealisten zugeschrieben wurde. Das Internet ist nicht **fertig**; der gegenwärtige Zustand, in dem das eigentliche Potential des World Wide Web oft kommerziellen Interessen und ungebremster Datenanhäufung untergeordnet ist, muss nicht seine letzte Evolutionsstufe sein.

■ Kollaborative Medien bringen die Möglichkeit mit sich, alle an den Entscheidungen über ihre Zukunft teilhaben zu lassen. Vielleicht wird das Internet ja doch noch zu einer Sozialen Skulptur im Sinne von Joseph Beuys. Der Nutzer könnten dann, wie der Künstler in dem Gespräch mit Douglas Davis und Nam June Paik gesagt hat, doch noch „spirituelle Wesen (...), fast Götter“ werden, die wissen, „dass die Welt von ihrer Kreativität abhängt.“

- 1 Vgl. Klaus Bußmann, Florian Matzner, Name June Paik (Hrsg.): Nam June Paik. Eine DATA base, Ostfildern 1993, S. 110–142; The Electronic Super Highway. Travels with Name June Paik, New York 1994
- 2 Tilman Baumgärtel: net.art 2.0 – Neue Materialien zur Netzkunst / New Materials towards net art, Nürnberg 2001, S. 56
- 3 HP Riegel: Beuys. Die Biographie, Berlin 2013, S. 452
- 4 Joseph Beuys – Sammlung Lutz Schirmer, Kunstverein S. Gallen, St. Gallen 1971, o. S.
- 5 Riegel, S. 452
- 6 Caroline Tisdall: Joseph Beuys, London 1979, S. 256
- 7 Rainer Rappmann: Beuys beim Wort genommen, Wangen/Allgäu 2001, S. 27
- 8 Volker Harlan, Rainer Rappmann, Peter Schata (Hrsg.): Soziale Skulptur. Materialien zu Joseph Beuys, Achberg 1984, S. 33
- 9 Joseph Beuys: Eintritt in ein Lebewesen, in: Harlan/Rappmann/Schata, S. 123–128
- 10 Harlan/Rappmann/Schata, S. 125
- 11 Joseph Beuys: Sprechen über Deutschland. Rede vom 20. November 1985 in den Münchner Kammerspielen, Wangen 1995, S. 12
- 12 Karl Marx: K. Marx: Grundrisse, Marx-Engels-Werke Bd. 42, S. 602
- 13 Trebor Scholz: Overworked and Underpaid: How Workers Are Disrupting the Digital Economy, Cambridge/Malden 2017, S. 23
- 14 Vgl. Edith Decker-Phillips: Paik Video, Barrytown, Ltd. (Barrytown 1998), S. 174–186; René Block (Hrsg.): Art and Satellite, Berlin 1984 (Berliner Künstlerprogramm des DAAD)
- 15 Vgl. die Website des von der DFG geförderten Forschungsprojekts über Van Gogh TV der Hochschule Mainz und der Universität Bonn: <http://vangoghtv.hs-mainz.de>
- 16 Manuela Naveau: Crowd and Art. Kunst und Partizipation im Internet, Bielefeld 2017
- 17 Shoshana Zuboff: Das Zeitalter des Überwachungskapitalismus, Frankfurt/M. 2018

JOURNEY INTO A LIVING BEING

From Social Sculpture to Platform Capitalism

Tilman Baumgärtel

I.

■ In 1974, the three artists Joseph Beuys, Nam June Paik and Douglas Davis came together for a conversation at the Ronald Feldman Fine Arts Gallery in New York. A video camera, operated by the then unknown Bill Viola, recorded 30 minutes of the conversation, which focused on the mass media of television and video.

■ At the beginning of the conversation, Douglas Davis mentions a global television program: “My fantasy (...) is that it will be broadcast by satellite from all parts of the world and that Nam June will be there from Tokyo, you (Beuys) would be in Europe. I could be here, and others in Africa and Latin America could participate; it could be a live dialog with people around the world about how to change the world. I think this is what television is for: to enable a dialog in which many people are talking to each other at the same time.”

■ What followed was an unprompted conversation without moderation: The three interlocutors spoke freely, drifted off topic, cracked jokes; but always returned to the subject matter Davis introduced at the beginning: a new kind of television that invited its viewers to participate and interact. Nam June Paik spoke of “Two-Way Television”: “Television should be like a telephone: two-way, with the possibility of reciprocation.”

■ Joseph Beuys adds: “When we speak about a more organic organization of society, it’s really important to organize information as a free communication system, so that every idea between beings has a chance to be expressed and brought to the attention of the majority of people around the world (...) Practiced active tolerance would become an element of communication. For me, this is the most important thing in relation to the old idea: overcoming alienation through a new, free mass medium.” And Davis continues to spin his original idea: This new television “would come from everywhere and wouldn’t be expensive; the satellites up there are already being used for a thousand other things that aren’t so important; one would have to create a model of what global communication could be. I think global communication is already here. It’s just not being used globally yet.”

■ In their conversation, Paik and Davis, but above all Beuys, were not primarily concerned with creating a new and improved medium, but a new and improved society. The media should serve “the self-organization of the entire culture”;

“every person, every idea should be confronted with different conceptual contents on free television,” says Beuys, “which leads to a search for a spirituality, not to clinging ever further to the material environment. In this way, people are understanding more and more that above all they are spiritual beings, in a way like gods, and that the world depends on their own creativity.”

■ This self-empowerment of the human being is part of the concept Beuys developed from the beginning of the 1970s, that led to his fame. This “expanded concept of art,” also led to Beuys’ famous proclamation “Every human being is an artist.” However, the implication was not that we all can paint or make music, but that we all participate in the creation of social structures through everything we think, say and do, thus further developing society through creativity and imagination. Beuys called this artistic act of creatively transforming the world “social sculpture”: every human action that contributes to the structuring and shaping of society is an artistic activity; even thinking and speaking is “plastic action” in this aesthetic concept, because it contributes to the transformation of the total artwork (Gesamtkunstwerk) that society is. Television, transformed by artists, which Beuys, Paik and Davis conceived of in their conversation, would contribute to this process.

■ During the same period, a computer network began to spread throughout the USA, turning many of the utopian hopes expressed by the three artists into a reality: the ARPANET, the precursor of today’s internet. In the mid-1970s, this network connected only the data computer labs of universities, research and military facilities; only in the course of the 1990s did it develop into the global medium we recognize today. At that time, the network was still largely unknown to the public – and the three artists who sought to design the future of mass media in a New York gallery were evidently just as unaware of its existence.

■ However, in the year of the video recording, Nam June Paik wrote a report for the Rockefeller Foundation entitled **Media Planning for the Post-Industrial Society**, wherein he predicted that a “broadband communications network” would soon distribute data of all kinds around the globe. Paik spoke of an “information superhighway,” employing the very term used to describe the internet in the 1990s when it first began reaching users beyond academia and the military.¹ The Net would connect people the world over, enabling them to articulate themselves in this newly created media space, express their ideas and enter a dialog with others. The utopias associated with the early medium bore a striking resemblance to what Beuys, Davis and Paik had hoped for in their 1974 conversation.

■ A quarter of a century after the internet began its triumphal march, the medium may well be seen through different eyes. Instead of the “practiced active tolerance” that Beuys had hoped for, what prevails today is a polarizing culture of debate on social media, which is contaminating the social climate, and where provocateurs and conspiracy theorists and right-wing extremists often seem to call the shots. In place of the longed-for global dialog, the Net has become a toxic environment of communication – rife with trolls, hate and fake news, government propaganda

and psychological warfare. Today's internet is a far cry from free medium the three artists had envisioned and which the network enthusiasts of the first hour believed they'd found. It is dominated by a handful of large American companies whose business model has been described as "surveillance capitalism." Ever since Edward Snowden's revelations, it has become abundantly clear that the medium is also used by governments all over the world as a means of spying on their citizens.

■ In the age of so-called "platform capitalism," it is American internet companies in particular that benefit from the collective, communicative and affective processes that occur on the Net. Every search query, every site linked to or clicked on, aids Google in gathering information that in turn helps the company improve its products as well as boosting the extremely profitable sales of online advertising space. The data that our smartphones send to the company assists with the optimization of services offered by Google and Co.

■ If data is the oil of the 21st century, as is often said, then all of us – and our manifestations of life captured by digital tools – are its source, from which a few digital corporations soak up their inconceivable wealth. Neo, the hero of the **Matrix** films, is called to mind here, when he wakes up from his coma with the realization that all of humanity is merely a source of energy for the machines that have assumed power.

■ If our thinking, speaking and acting are components of a social sculpture, as believed by Beuys, then these expressions are now stored on the servers and hard drives of companies like Google and Facebook. In the internet's infancy, its ability to generate and organize a "collective intelligence" was considered one of its most positive and emancipatory qualities. However, contrary to what Beuys had anticipated, it is not the "social organism" that benefits from this potential today, but a small number of large corporations.

■ The exhibition ***Journey into a Living Being. From Social Sculpture to Platform Capitalism*** aims to draw a line between Beuys' concept of social sculpture and the present day, in which collective action has become the data trove of American internet companies, not the path to a new, improved society. As a consequence of the internet, a great deal of what Beuys, Paik, and Davis had envisioned seemed to have become reality – yet much has since been lost. The exhibition sets out to examine this development, posing the question of whether social sculpture can help with reclaiming the yet unredeemed internet utopias.

■ Art can play an important role in such processes of self-understanding. As the lucid future prognoses of Nam June Paik's "Information Superhighway" show, artists – especially those working with media themselves – have observed these tendencies with a watchful eye. Art acts as a probe for the development of media and the impact they have on society. The works shown here make up only a small selection of works whose presentation would be merited within this context.

II.

■ For Beuys, Davis, and Paik, their ideas on the transformation of the media wouldn't end with a conversation: the global satellite television program they envisaged in New York in 1974 ultimately did happen. On the opening day of documenta 6 in 1977, Hessischer Rundfunk broadcast a half-hour live program on German television and internationally via satellite, in which Beuys, Davis, and Paik performed with Charlotte Moorman.² Although restrictions in the technology of the time prevented mutual interaction with the public (as the three artists had dreamed of in their conversation), Douglas Davis at least focused on the possibility of global interaction via media in his performance ***The Last Nine Minutes***.

■ “It must have been the largest audience that any art event ever had, up to that date.” Davis later recalls. “There were three performances. The first was by Nam June and Charlotte Moorman. Then Beuys came on, who gave a very beautiful, totally anarchist message to the world (...). My piece was called ***The Last Nine Minutes***, because I had the last nine minutes of the performance. Once again I circle: you can see me going around the parameter of the TV screen, trying to find *you*, speak to *you*, touch *you* (...). I also asked everybody watching to crash through the TV monitor (...). The next day a woman came to me in a supermarket in Kassel and said: ‘I saw you on television last night. Now you have to come to mine and repair my broken screen.’ Well, she got the point, didn’t she...”³

■ At the same documenta, Joseph Beuys exhibited one of his most significant works: ***Honey Pump at the Workplace***. The work, installed on the stairs of the Fridericianum Museum, featured a stainless steel container filled with honey. The honey was moved by a pump in a galvanized riser to the ceiling of the Fridericianum, from where it passed back down through a transparent plastic tube. Adjacent to the food pump were two electric motors linked by a copper shaft, which rotated in a pile of margarine.

■ The encounter between the organic materials honey and margarine and the machines symbolizes “the contrast between rigid technology and fluid thinking.”⁴ Wax and honey were of high symbolic significance for Beuys, appearing repeatedly in his works. In his performance ***How to Explain Pictures to a Dead Hare*** (1965) he appeared with his head lathered with honey, later explaining: “The human ability is not to produce honey, but to think, to produce ideas.”⁵ Honey was for Beuys – like the margarine or fat he repeatedly used – an energy reserve; but also “the spiritual nutrition of the cosmos.”⁶ The bees that produced it represented for him an egalitarian species organized like a state, which he viewed as a symbol of socialism.

■ The honey tube also ran into an adjoining room, thus it too was integrated into the honey circuit. Throughout documenta, events organized by the Free International University (FIU) – founded by Beuys himself – took place in this adjoining room. Scientists, trade unionists, ecologists, dissidents, artists and authors gave lectures on themes such as politics, ecology and anthroposophy, which were all discussed

at great length. Beuys was present every day, listening and moderating. In the process, he also resumed work at the Information Bureau of the “Organisation for Direct Democracy through Referendum,” which he set up at documenta 5 in 1972 and where he discussed his political ideas of grassroots democracy and council rule with visitors on a daily basis.

■ For Beuys, his installation and the FIU events went hand in hand: “With **Honey-pump**, I am expressing the principle of the Free International University working in the bloodstream of society (...). The whole thing is only complete with people in the space (...).”⁷ At the same time, the honey carried ideas from the FIU’s closed lecture room out into the public sphere, where they were to have a societal impact, within the framework of social sculpture. In view of this, the system of pipes and hoses not only have a structural resemblance to the internet, but should also serve as a medium for the distribution of thoughts on an artistic-symbolic level – as with the internet.

■ In Beuys’ statements on social sculpture, a “permanent conference,” in which different opinions are negotiated, plays a key role: the lecture and discussion offerings he brought to documenta 5 and 6 were the temporary realization of this concept. For the artist, the permanent conference is “a form of dialog. This other level alone requires an openness to the respective other opinion and a readiness (...) to bring the different opinions to the table, to bring together these different opinions and to determine, by comparison, the most important step (...) in each case.”⁸

■ With its “oscillating teaching-learning relationship,” the permanent conference’s structure is also reminiscent of the discussions that later became commonplace on the internet and on social media. It is likely that social media would also be the adequate medium for the sort of debates Beuys believed should take place in the political decision-making process in direct democracy: “An essential prerequisite for referenda is the accessibility of open information on a given issue. Beuys understands this to mean that supporters and opponents can present their arguments freely and uncensored for a few months at favorable times on television and radio (...). The same principle applies to newspapers. The decision can then be made by the eligible voters themselves after uncensored and equal information.”⁹

■ On August 7, 1977, Beuys gave a lecture in Kassel entitled **Journey into a Living Being**,¹⁰ which summarized the spiritual framework of his documenta work. As the title of the lecture (and now this exhibition) suggests, the creative achievements of all those from whom social sculpture is created are so alive for Beuys that he describes them as “living beings.” He repeatedly emphasizes the role that the dissemination of information plays in the creation of social sculpture, as well as the significance of computers and communication technologies when it comes to shaping content: “For no matter how one thinks about it, we can assume that world designs, positive and negative, are coming from these machines.”¹¹

■ The dissemination of ideas was so important for Beuys that he equated it with artistic activity. But what would he have thought of the Internet? The artist who

believed that “the atomic bomb shouldn’t be underestimated in terms of human creativity”¹² was no technophobe. In order to distribute his ideas about art and politics, he worked with the media of his time in a virtuoso manner and made use of every journalistic channel available to him. The artist, who created the formula “creativity = national wealth = capital,” would likely have also been captivated by the sheer accumulation of knowledge and ideas on the Net. But he would probably be most impressed by the transformative power of the medium, which today – to stick to his own terminology – is one of the most important “power” or “heat flows” in the transformation of the “social organism.”

III.

■ The terms Beuys coined may be his own and serve to describe the processes that belong to the social sculpture as an element of his aesthetic ideas. The notion of all social action also producing a form of collective wealth, however, was already introduced in Marx’s writings, who coined the term “General Intellect” in his renowned *The Fragment on Machines* from his *Grundrisse*. (The exhibition includes *General Intellect* by James Coupe, who aptly refers to Marx in the title.)

■ Marx writes: “The development of fixed capital indicates to what degree general social knowledge has become a direct force of production, and to what degree, hence, the conditions of the process of social life itself have come under the control of the *general intellect* and have transformed in accordance with it.”¹³

■ The general intellect, especially scientific and technical knowledge, is embodied by the machines that began to replace manual labor during the Industrial Revolution, thus playing its part in alienating the worker from the results of his work. Whereas traditional craftsmanship still required a comprehensive understanding of the entire work process, machines now enabled work processes to be broken down into multiple small steps that could be carried out without any special training. Today, platforms such as Amazon Mechanical Turk function according to this very principle: they break down complex work processes into small steps that can be carried out by unqualified workers without a required understanding of the meaning of their own work. In contrast to the Industrial Revolution, however, today it is mostly intellectual work that is modularized to the extent that it can be performed by poorly paid “crowd workers.” Amazon Mechanical Turk is just one example of those services that have become intermediaries for creative services such as transcription, translation, graphic design or animation.

■ While vendors across the globe compete in undercutting each other to win contracts, these companies extract money from each service they mediate, just as delivery services such as Deliveroo or ride-hailing companies such as Uber and Lyft pocket their share of every trip. They have become the rentiers of an unregulated, global service industry, which in the age of neoliberalism profits from every interaction mediated through its infrastructure. The commonality between these

services – initially referred to with the whitewashed term “sharing economy,” but now with the more honest term “gig economy” – is that they all run on a form of digital day labor, where the companies in question fulfil no obligations towards their “employees” that traditional employers do, such as paying into health and pension funds, and providing sick pay and work materials.

■ The companies operating in the gig economy also assume no responsibility for the services offered via their platforms, resulting in extremely opaque and asymmetrical power relations: Employees are interchangeable, have virtually no rights and barely any means to position themselves to negotiate improved working conditions. Moreover, these companies often do not consider themselves bound by the national laws of the countries where they operate, and often ignore labour regulations, interfere with unions and dodge taxes.

■ At the same time, they employ rhetoric designed to impart to workers a feeling of self-determination and autonomy: “Be your own boss, set your own work schedule, and have more time to pursue your goals and dreams” states the Amazon Flex website – a service that enables individuals to deliver Amazon packages in their own cars. Trebor Scholz aptly writes in his book ***Uberworked and Underpaid: How Workers Are Disrupting the Digital Economy***: “The Sharing Economy exchanges old dependencies for new ones, and old dependencies for new dominance.”¹⁴

■ Digital companies benefit from the collective, social intelligence whose data traces they record and analyze. Twitter and Google even share their competitive edge with their users when informing them about what is “trending.” In the case of Google, trends are illustrated in clear graphic form, showing in which American states football is more popular and in which soccer is, or where in the world searches for cupcake recipes are spiking. The degree to which such data accumulation is problematic has been demonstrated not least by the revelations of Edward Snowden and the Cambridge Analytica scandal.

■ In a data-driven society, our individual responses, searches, clicks and Likes have become a form of capital that flows directly to the big data collectors via our smartphones and computers. Each time we express our thoughts and ideas online, we contribute to the expansion of a mechanized, automated version of Marx’s “General Intellect” – not unlike bees that make their honey in the beehive or those people in the ***Matrix*** films whose vitality drives the machines. (Originally, it is worth nothing, their brains were intended to be interconnected to form a kind of organic quantum computer; an idea that was rejected due to its level of complexity, but that would have very closely resembled the current state of the networked society.)

■ Marx’s concept of the General Intellect also became central in the works of Italian opera and post-operaists. Toni Negri, and other theorists of this school of thought, coined the term “immaterial labor” amidst their search for a revolutionary subject after the disappearance of the industrial working class. According to Negri, this labor is performed, for instance, by employees in the field of IT, but also by artists and intellectuals. It is characterized by its cooperative, communicative and affec-

tive nature, which capitalism has learned to exploit, just as it once did the physical strength of laborers. Graphic designers, translators, programmers, musicians and video producers from the Global South, who now offer their services through websites like Fiverr, face such exploitation each time the platform takes its cut from every job it mediates.

■ Such exploitative business models wouldn't be possible without global networking. In the early days of the internet, its users and propagandists couldn't foresee the developments of recent years. In the 1990s, the internet emerged as a new, non-hierarchical intellectual space in which people could exchange ideas and cooperate in a way that was divorced from the struggles of the real world. Like Davis, Beuys, and Paik, the first Net artists believed in the emancipatory uses of global networking and frequently harnessed its potential as a way of involving the public in the production of their works – some even directly referencing Beuys. Below, the artists who feature in the exhibition are introduced in the context of a rapidly transforming media landscape.

IV.

■ Among the most important artists who pushed forward with their efforts of bringing the mass media to their audience in the 1970s and 1980s were Beuys' fellow speakers from the discussion mentioned at the start. Nam June Paik continued to pursue his project of two-way television and saw three spectacular global TV projects through in the 1980s. On New Year's Day of the "Orwell Year", 1984, television stations in the USA, France, Germany, and South Korea broadcast the one-hour live program **Good Morning Mr. Orwell**, which Paik himself had conceived of and visually processed by means of his video synthesizer during the broadcast.¹⁵

■ The program was broadcast in New York on WNET 13 TV and in Paris at the Centre Pompidou; both places were linked via satellite. The show is said to have reached more than 25 million viewers worldwide. Among others, the artists and musicians Alan Ginsberg, Laurie Anderson, Peter Gabriel, Merce Cunningham and Peter Orlovsky took part in the program. In a particularly memorable sequence, Joseph Beuys, who was in Paris, and John Cage, in New York, made music together via satellite. The two have never met in person; the joint concert represents their only collaboration.

■ In Paik's follow-up project **Bye Bye Kipling** from 1986, the United States, Japan, and Korea were connected in a "satellite installation" (Paik); in **Wrap Around the World** from 1988, which took place on the occasion of the Olympic Games in Seoul, the ten participating countries included the United States, Germany, Brazil, Israel, Ireland, China, and the Soviet Union, among others. In a "transpacific cooperation," the American choreographer Merce Cunningham, who was in New York, danced to the music of Ryūichi Sakamoto performing live from Tokyo, who'd just had a chat with David Bowie in New York via satellite.

■ It was this possibility of cooperation and interaction unencumbered by spatial constraints that captured artists in the medium of television at a time before the internet was accessible to everyone. The television art project **Piazza Virtuale** by the artists' collective Van Gogh TV happened over the course of a hundred days during documenta 9 in 1992, and focused on the potential of public intervention and interaction. TV viewers who watched the program daily on the public broadcaster 3sat were able to call the broadcasting studio in Kassel and talk to each other – today a familiar concept on social media. In its own way, the project at documenta thus also resumed the conversational events that Beuys had organized in prior exhibitions. However, instead of the Fridericianum Museum, the debates were now being held via television and, admittedly, didn't quite measure up to the lecture events organized by the FIU.

■ The artist collective Van Gogh TV had also programmed a number of applications, including a sampler for collaborative music making and a graphics program that enabled collaborative painting using the telephone keypad.¹⁶ The opening credits of this program module included an ironic reference to Beuys' expanded concept of art: "In ATELIER, Beuys' idea has been surpassed: Here, not only is everyone an artist, but a documenta artist."

V.

■ The first work of internet art also came from an artist present at the conversation in 1974: Douglas Davis, for whom a "live dialog with people all over the world," had been a topic of interest at the time, sought to break down the media barriers between himself and the public in his own television works. In 1994, with **The World's Longest Sentence**, he created the first art work for the World Wide Web: The public could contribute to a never-ending sentence – the only invalid symbol on the website was a dot. With the work, which so self-evidently focuses on the interactive and collaborative function of the web, we see an artist who had been waiting for some time to finally welcome his public as real participants of his art.

■ Many Net artists of the late 1990s and early noughties shared this desire. Works such as **Refresh** (1996) or **Form Art** (1997) by Alexei Shulgin, **Project X** (1996-2006) by Heath Bunting, or **Homework** by Nathalie Bookchin (1997) all relied on the public's cooperation one way or another. **The TeleGarden** (1995-2004) by Ken Goldberg was sustained through the willingness of internet users to maintain a small garden on the internet. **Toywar** (1999/2000) by etoy consisted to a large extent of contributions from an online public that took sides in a dispute between the digital art group and the American toy retailer eToys, in the process creating a piece of collective performance art.

■ The exhibition shows **Open Studio** by Andy Deck (since 1999), which (unwittingly) followed in the footsteps of the collective painting experiments of Van Gogh TV.

The exhibits **Million Dollar Homepage** (2005) by Alex Tew and the Reddit experiment **The Place** (2017) also refer to such collaborative possibilities.

■ From the outset, there were also concerns and scepticism regarding such collaborative practices: Judy Malloy began collecting material for **Bad Information** in 1986 in the Californian mailbox “Whole Earth ,Lectronic Link,” (abbreviated “The WELL”); information, which today might be labeled “fake news.” By other means, Joan Hermskerk and Dirk Paesmans – through their art work as the net art duo Jodi – expressed their scepticism towards the interaction processes taking place on the internet from 1994 onward. Even though several of their works welcome public participation; the result is never the emergence of, but rather the questioning of a communication process. At the same time, however, artists such as John D. Freyer have even succeeded in using a virtual flea market like eBay to build a network of friends and find kindred spirits: After selling all his belongings in an online auction, he later visited many of the buyers and his former possessions while journeying through America. Freyer is still in touch with some these people today, thus some of the objects he sold on eBay over fifteen years ago will be on display at the exhibition.

VI.

■ When authors such as Tim O’Reilly circulated the buzzword “Web 2.0” in the Noughties, they sought to describe a qualitative change in the internet. The Web had initially been primarily a medium for the distribution of content and for offerings from e-commerce companies such as Amazon or eBay. With the advent of Net 2.0, users were no longer merely consumers of content and services, but can also be “prosumers,” providing their own content. The best-known example of such processes is probably Wikipedia: the encyclopedia founded in 2001 that is written and updated by users, and largely replaced printed encyclopedias in less than a decade.

■ The success of Wikipedia owed largely to the fact that it provided a platform for even technical amateurs to write and publish articles. Other websites also emerged that allowed people with no previous computer science knowledge to partake in the discourse unfolding online. These included blogging platforms such as Blogger (1999), social networks such as MySpace (2003), Facebook (2004), Twitter (2005) and Instagram (2010), and the video platform YouTube (2006). Many internet media sites introduced reader comments on their pages over the course of this decade. These new forms of communication led, among other things, to new forms of political activism. The decentralized organization of political initiatives such as Occupy and Anonymous became a viable reality, as did the various Color Revolutions in Eastern Europe, or the Arab Spring.

■ According to the principle of “crowdsourcing,” even complex tasks could now be distributed to large groups via the internet: The Linux operating system and other open source software are still being developed on a voluntary basis by programmers all over the world. Citizen science projects such as **SETI@home** (1999),

which are coordinated over the internet, allow scientists to carry out tasks that via conventional methods would be too expensive or time-consuming. These tasks include, among others, the annotation of images and archives, or – in the case of **Seti@home** – the analysis of radio data from space.

■ Since the early Noughties, this evolution has been closely monitored and creatively accompanied by artists. Exhibitions such as **YOU_ser: The Century of the Consumer** (2007) at the Center for Art and Media Technology (ZKM) in Karlsruhe, or **The Art of Participation** (2008) at the San Francisco Museum of Modern Art, placed them in the art-historical context of Dada, Fluxus and Performance Art. The book **Crowd and Art** by Manuela Naveau¹⁷ has systematically examined this theme, and even a Wikipedia article can be found on the subject of “Crowdsourcing Art.”

■ The exhibition also includes exemplary works from this period. Olia Lialina’s installation **Give me time/This page is no more** pays tribute to the webhost “Geo-Cities,” which enabled non-computer experts to create their own homepage as early as the 1990s. The exhibition also showcases artistic positions toward Twitter (Cory Arcangel), YouTube (Natalie Bookchin, NEOZOOM, Mark Salvatus, Jodi), Facebook (Constant Dullaart, Mark Flood), internet commentaries (Cory Arcangel), blogs (Miranda July/Harrell Fletcher) and Instagram (Amalia Ulman, Irene Chabr).

VII.

■ A crucial rupture in this development is addressed by Jodi’s work **GeoGoo** (2008-2015), which references Google Maps. Whereas in the examples of aforementioned Web 2.0 offerings, participation and the transmission of one’s own data was voluntary, Google Maps began to use its users’ data to improve the offering, not only without their consent, but usually even without their knowledge. And the move of equipping smartphones with GPS sensors played a major role here. The accumulation and analysis of data would become a revenue stream for companies such as Google, Facebook and Twitter in the coming years, as well as for the companies of platform capitalism newly founded around 2010. In their work, Jonas Lund, Sebastian Schmieg and Silvio Lorusso address this business model, which Shoshana Zuboff refers to as “surveillance capitalism.”¹⁸

■ Amazon Mechanical Turk (2005), Fiverr (2010) and similar services facilitate the outsourcing of tasks to an international army of freelancers, often from the Global South. Whereas Mechanical Turk often provides relatively unskilled work, for instance, commenting on data, participating in surveys or testing software, Fiverr can be used for the assignment of creative services such as video editing, translation or graphic design. Artists, too, were initially uncritical in their use of such services, and what at first emerged as a new means of generating knowledge, rapidly adopted an exploitative and often unethical character.

■ The popular YouTuber PewDiePie conducted an experiment to draw attention to the abysses of crowdsourcing, which can result from a lack of control on the plat-

form's part: Via Fiverr, he instructed two users from India to stream a video where they held up a sign saying **"Death to all Jews"**, he then made a YouTube video of himself viewing this stream. It was an act that would lead Pewdiepie to accusations of anti-Semitism and cost the influencer (with over 50 million subscribers at the time) his advertising contracts with YouTube and have him dropped by Maker, an internet subsidiary of Disney. With the works of Constant Dullaart, James Coupe, Guido Segni, Ralph Schulz, Steffen Köhn and Michael Mandiberg, the various problematic aspects of the business model of companies like Fiverr are tackled in the exhibition.

■ When companies like Uber (2010) and delivery services like Delivery Hero (2011) or Amazon Flex (2015) were founded after the 2008 financial crisis, they transferred the principle of the micro-job into physical reality. "Employees" were sold the idea that they could enjoy the freedom of a casual job, but ultimately were workers without rights, connected to their clients only via an app. The works of Aram Bartholl and Sebastian Schmieg deal with the asymmetrical power relations upon which such working conditions are built. A new class of "knowledge workers" profits from the deliveries of this precariat, that performs a given service, while they themselves perform "immaterial labor" in line with the post-operaist approach. The contribution by Omsk Social Club homes in on such **hikikomori** (Japanese for "recluse," although this lifestyle is no longer restricted to Japan) who cover their entire living costs by performing poorly paid tasks, only to avoid having to leave their own homes.

VIII.

■ A considerable proportion of internet users today offer up their personal data – to a greater or lesser extent – involuntarily, yet few benefit from the actions of data conglomerates. Facebook is funded through the monetization of user data, and as a result, has recently found itself under increasing scrutiny. Every order placed with Amazon helps the online mail-order company make its business practices more efficient beyond profit from sales. So-called lifelogging, the uploading of body data to the servers of fitness tracker companies like Fitbit, is the first step towards the monopolization of health data by private companies; audio captured by online microphones such as Apple's Siri or Amazon Echo aid the machine analysis of spoken language, and the photos we upload to the cloud assist with the AI-controlled analysis of images. Even the rental bikes and e-scooters currently congesting the sidewalks of major German cities are only partially financed by rental charges – in the long term, it is the sale of user data and motion profiles that is expected to yield the greatest profit.

■ Social media platforms generate their wealth through the collective creativity of their users. YouTube shares only a fraction of its profits with users. Twitter, none. Even consumers who only view videos and aren't prosuming, fuel the company's

‘recommendation’ algorithm with each Click or Like. Most of the profit generated, and the control over distributed content, ultimately remains in the hands of YouTube.

■ These developments in recent years, of course, stand in stark contrast to what Beuys had once imagined in the context of his expanded concept of art as social sculpture. His artistic campaigns and entire collection of statements were always aimed at the emergence of a more conscious, self-determined human being. Thus, by juxtaposing works by Joseph Beuys – with their impetus of world-betterment – with contemporary works that shine a light on the erosion of the emancipatory potential of media, Beuys’ utopian way of thinking should in no way be discredited or considered obsolete. Rather, the intention of this confrontation is to contribute to Beuys’ concept of social sculpture when reassessed against the backdrop of the dizzying technical progress of recent years. A lecture by Beuys’ comrade-in-arms Johannes Stüttgen, who carries forth the concept of social sculpture and direct democracy to the present day, provides food for thought during the exhibition.

■ However, the intention of the exhibition is to prompt a rethinking of the rising global networking of recent years and to measure it against the claims originally attributed to the Net by idealists. The internet is a work in progress: its present state – wherein the real potential of the World Wide Web is often subordinated to commercial interests and unregulated data accumulation – needn’t be its last evolutionary step.

■ Collaborative forms of media bring about the opportunity for people to participate in decisions about their future. Maybe, in the end, the internet will become the social sculpture, as per Beuys’ vision. As proclaimed by the artist in conversation with Douglas Davis and Nam June Paik, the users could then still become “spiritual beings (...), almost gods” who know “that the world depends on their creativity.”

- 1 See: Klaus Bußmann, Florian Matzner, Name June Paik (Hrsg.): Nam June Paik. Eine DATA base, Ostfildern 1993, S. 110–142; The Electronic Super Highway. Travels with Name June Paik, New York 1994
- 2 Joseph Beuys: Satellite transmission of the opening of d 6, in: Veit Loers, Pia Witzmann (Hrsg.): Joseph Beuys Documenta Arbeit, Kassel 1992, S. 148–157
- 3 Tilman Baumgärtel: net.art 2.0 – Neue Materialien zur Netzkunst/ New Materials towards net art, Nürnberg 2001, S. 56
- 4 HP Riegel: Beuys. Die Biographie, Berlin 2013, S. 452
- 5 Joseph Beuys – Sammlung Lutz Schirmer, Kunstverein St. Gallen, St. Gallen 1971, o. S.
- 6 Riegel, S. 452
- 7 Caroline Tisdall: Joseph Beuys, London 1979, S. 256
- 8 Rainer Rappmann: Beuys beim Wort genommen, Wangen/Allgäu 2001, S. 27
- 9 Volker Harlan, Rainer Rappmann, Peter Schata (Hrsg.): Soziale Skulptur. Materialien zu Joseph Beuys, Achberg 1984, S. 33
- 10 Joseph Beuys: Eintritt in ein Lebewesen, in: Harlan/Rappmann/Schata, S. 123–128
- 11 Harlan/Rappmann/Schata, S. 125
- 12 Joseph Beuys: Sprechen über Deutschland. Speech from 20. November 1985 in The Munich Kammerspiele, Wangen 1995, S. 12
- 13 Karl Marx: K. Marx: Grundrisse, Marx-Engels-Werke Bd. 42, S. 602
- 14 Trebor Scholz: Überworked and Underpaid: How Workers Are Disrupting the Digital Economy, Cambridge/Malden 2017, S. 23
- 15 Vlg. Edith Decker-Phillips: Paik Video, Barrytown, Ltd. (Barrytown 1998), S. 174–186; René Block (Hrsg.): Art and Satellite, Berlin 1984 (Berlin Artist program of the DAAD)
- 16 See: website of the DFG-funded research project on Van Gogh TV of the University of Applied Sciences Mainz and the University of Bonn: <http://vangoghtv.hs-mainz.de>
- 17 Manuela Naveau: Crowd and Art. Kunst und Partizipation im Internet, Bielefeld 2017
- 18 Shoshana Zuboff: The Age of Surveillance Capitalism, Frankfurt/ M. 2018

BOUNDLESS IMMORTALITY

BREAKDOWN



STATE EXTERNAL



NOTE

TO ACCEPT A VOID IN OURSELVES IS TO ACCEPT
SOMETHING SUPERSTITIONAL // THE DARKNESS //
A REDUCTION // NOTHING

OMSK SOCIAL CLUB: UNREALISMUS – EIN KONZEPT

■ Jede Sekunde eines Tages, an jedem Tag, loggen sich Milliarden von Nutzer*innen ein, und noch nie zuvor wurde so viel über die Auswirkung von Kultur auf die Zivilisation gesprochen. Nicht auf eine Zivilisation, sondern auf alle Zivilisationen, denn wir leben in einer Ära der Überlappung. Selbst jene, die nicht online sind, spüren die Auswirkungen der Konnektivität, sei es durch die physischen, elektromagnetischen Wellen, oder durch die politischen Konfrontationen, die durch das Internet und Clickbait-Lebensstile ausgelöst werden, die erst rebellisch sind und dann unweigerlich modisch werden. Letztere Beispiele sind die jüngste öffentliche Offenbarung der digitalen Konnektivität, die leidenschaftliche Transformation von Materie zu Geist. Aber ist das wirklich etwas Neues? Eigentlich nicht, denn unser Geist war schon immer eine Brutstätte der Kollektivität. Ob wir wollen oder nicht, wir bestehen aus Anderen. Dennoch sehen wir uns zumindest im Westen als singuläre Seelen. **Unrealismus** ist das jüngste, immersive Projekt von Omsk Social Club, das die spezielle Ontologie der digitalen Existenz in Bezug auf die kollektive Identität untersucht.

THE IDENTITY

■ Heute ist das Erstellen einer digitalen Identität das wichtigste Instrument, um sich selbst zu verstehen, egal ob diese echt ist oder nicht. Eastyn Agrippa, ein*e unbekannte*r Schriftsteller*in, war von diesem Phänomen besessen und beschloss, Identitäten zu entwickeln, die nur online überleben konnten. Diese Idee wurde zu einer Obsession: Nach einem Jahr, in dem Agrippa mit mehreren Identitäten über drei verschiedene Zeitzonen verteilt gelebt hatte, beschloss er*sie, 58 Tage online zu leben – wobei er*sie sich in einem physischen Raum befand, diesen aber körperlich nicht verließ.

■ Davon würde sein*ihr erstes Buch handeln – Memoiren aus einem Online-Paradies.

■ Agrippa war vom Typ her keineswegs eine Art Hikikomori.¹ Vielmehr war er*sie ein Mensch, der keine Erfahrung ausließ, und dies war die letzte in einer langen Liste extremer Verhaltensmuster, die er*sie im Namen der Kunst erprobte. Agrippa schreckte nicht vor Experimenten zurück. Als er*sie eines Nachts einem Freund dieses Selbsterfahrungsprojekt beschrieb, schlug der Agrippa vor, das Ganze noch extremer zu gestalten: „Lass Dir doch bei diesem Leben von der kollektiven Schwarmintelligenz helfen; mach das auf Twitch“, einer Video-Streaming-Plattform, die hauptsächlich für E-Sports und Computerspiel-Wettbewerbe verwendet wird.

Diese Anregung brachte Agrippa dazu, sich immer weiter darin zu vertiefen, wie man die neue Existenzform, auf die er*sie sich vorbereitete, durch Punktevergabe noch aufregender machen könnte – wie in einem Computerspiel. Dann schickte Agrippa einem*r befreundeten Kurator*in eine Telegram-Nachricht und fragte, ob er Interesse daran habe, die Aktion zu zeigen, denn man braucht natürlich ein Publikum jenseits des eigenen Freundeskreises, damit dieses Experiment wirklich interessant gelebt werden kann.

BACKEND

■ In den letzten Jahren haben viele postmoderne Theoretiker*innen und Denker*innen die Idee eines authentischen Selbst verworfen und behauptet, dass das Selbst variabel sei, ein soziales Konstrukt, das durch kulturelle Einflüsse und historische Narrative entsteht. Dies hat allerdings eher zu einer Krise des Seins geführt als zur Selbstermächtigung. Die digitale Technologie ist zu einem Testlabor geworden, in dem beide Seiten der Debatte heimlich überprüft werden. Das traditionelle Festkörper-Selbst, das authentische „Du“ wurde zur Grundlage von Netzwerkplattformen wie Facebook, Myspace etc., wo Du Dein wahres Selbst zeigen konntest, mit allem, was Dir so durch den Kopf geht, damit Deine „Freunde“ sehen konnten, wie sich Dein Leben in Echtzeit abspielt statt auf das nächste Treffen IRL zu warten. In diesen Netzknoten war der Glaube an das „wahre Selbst“ so effektiv, dass die User*innen am anderen Ende selten fragten: „Woher weiß ich, dass du ein fühlendes Wesen bist, mit dem ich mich verbinden möchte, und nicht nur ein Simulacrum?“

■ In den letzten Jahren haben wir begonnen, die Verwendung von Identitätsfarmen und gefälschten Netzpersönlichkeiten, auch bekannt als **Catfishing**, zur Kenntnis zu nehmen.

■ Nichtsdestotrotz ist es wahrscheinlicher, dass wir zunächst davon ausgehen, dass unser Gegenüber im Netz ein empfindungsfähiges Wesen ist. Auf der anderen Seite des Spektrums hat das Internet auch den Avatar hervorgebracht, ein Schattenwesen, in dessen Haut sich Gamer*innen einnisten können. Der Aufstieg der Kultur der Avatare scheint die menschliche Identität zum kreativen Anlass dafür zu nehmen, sich die längst überfällige Frage zu stellen, was es bedeutet, ein Mensch zu sein. Seit den frühen Tagen des Online-Rollenspiels – das aus der aufgeblasenen Welt von Dungeons and Dragons stammt, welches eine digitale Form angenommen hat – scheint die Intensivierung des **Othering**² einen neuen Höhepunkt erreicht zu haben; einen Höhepunkt, bei dem die Benutzer*innen nicht nur die von ihnen geschaffenen Phantasmen erforschen, sondern in dieser neu entstandenen Ebene der Maya³, der Online-Welt, wirklich zu diesen Phantasmen werden.

■ Ein extremes Beispiel dafür, wie man jemand anderes wird, ist der Aufstieg der Influencer*innen, ein sowohl in der Kunst als auch in der Theorie viel behandeltes Thema. Ein etwas weniger abgedroschenes Untersuchungsthema wäre hier der

kollektive Körper hinter dem*der Influencer*in oder im Grunde hinter jedem Avatar. Man kann plausibel darstellen, wie jede*r Influencer*in aus einem unsichtbaren Backend von User*innen entsteht, deren Vorlieben und Interaktionen den Aufbau des Avatars prägen. Bestimmte Verhaltensweisen werden betont, um damit Aufmerksamkeit zu erhalten – schließlich macht es wenig Spaß, allein in einem einsamen, selbstgemachten Abgrund zu spielen. Jeder Charakter, der so entsteht, wird durch die Handlungen der Anderen kolonisiert. Diese Identitäten entstehen ausschließlich deshalb, weil sie Aufmerksamkeit erzeugen, auch wenn es sich um eine Einzelinteraktion, eine Liebesgeschichte oder einen **Catfishing**-Betrug handelt. Aus solchen sozialen Räumen werden virtuelle Theater und der Avatar wird zum*zur Darsteller*in; nur die Regeln sind nicht dieselben wie beim traditionellen Theater, da das Publikum am Stück mitschreibt, welches eine Art Dokumentartheater von und für die Zuschauer*innen ist. Diese Methode des aktiven, kollektiven Erzählens ist die Wurzel unserer künstlerischen Praxis, wir nennen diese Technik Real Game Play (RGP)⁴ und es prägt unsere Praxis durch und durch. Bisher haben wir mit physischen Versionen unserer Weltentwürfe gearbeitet – Unrealism ist das erste Mal, dass wir in der Verletzlichkeit der Echtzeit geschrieben werden.

FRONT END

■ 1967 veröffentlichte Guy Debord die philosophische, marxistische Schrift **Die Gesellschaft des Spektakels**, in der er die Entwicklung der modernen Gesellschaft nachzeichnet, die seiner Meinung nach nur eine Repräsentation ist, welche das „wahre soziale Leben“ ersetzt hat. In gewisser Weise kann man Debords Schrift als eine Prophezeiung verstehen. Er konstatiert, dass im Spektakel Vergangenheit und Zukunft zu einer undifferenzierten Masse vermengt werden, einer Art ewiger Gegenwart, die jede Wahrnehmung der Realität unmöglich macht und keinen Zugriff auf die Wirklichkeit mehr erlaubt. Zuschauer*innen können niemals aufbegehren, da die ihnen bekannte Realität nur virtuell ist. Wenn man das Leben von der Kultur trennt, ist das ein Angriff auf die Kultur selbst, denn wie kann man Kultur vom Leben, oder umgekehrt, Leben von der Kultur trennen und trotzdem einen Wert in ihr finden? Debords Ziel war es, „den Zuschauer (...) durch radikale Aktionen, durch die Konstruktion von Situationen aufzuwecken (...). Situationen, die eine revolutionäre Neuordnung des Lebens, der Politik und der Kunst mit sich bringen.“ Der Vorschlag von Omsk Social Club besteht darin, sich in den Schlund des Phantoms zu begeben und einen ethnographischen Live-Roman über das größte Spektakel unserer Zeit, „Das Internet“, unter dem Pseudonym Eastyn Agrippa zu erschaffen.

LET'S PLAY

- 1 Hikikomori ist eine Persönlichkeitsstörung, die dazu führt, dass man sich von der Gesellschaft isoliert und oft monatelang nicht das Haus verlässt. Es wird geschätzt, dass es allein in Japan eine halbe Million dieser Menschen gibt. Ursprünglich dachte man, die Krankheit betreffe nur junge Menschen, aber diejenigen, die unter der Krankheit leiden, werden immer älter und isolieren sich über längere Zeiträume, wie eine Studie von 2019 zeigt.
- 2 Der Begriff des *Othering* wird hier in Bezug zu Hegel verwendet, der in der *Phänomenologie des Geistes* schreibt, dass der Begriff des Selbst die Existenz eines Anderen erfordert, da dieser für die Definition des Selbst das erforderliche Gegenüber ist. Er führt den Begriff des Anderen als konstitutiven Teil des Selbstbewusstseins (Beschäftigung mit dem Selbst) ein. Die Benutzung von *Othering* ist in diesem Fall das radikale *Othering* von sich selbst, durch sich selbst.
- 3 In der Kultur der Hindus und in der New-Age-Spiritualität versuchen die Anhänger*innen sich ganz aus der *maya* zu befreien, da sie die täuschende Macht der Natur darstellt. Das richtet sich gegen die illusionäre Welt, in der wir letztlich im menschlichen Chaos gefangen sind. Diese Anhänger*innen versuchen sich zu befreien, indem sie an heiligen Ritualen wie Meditation teilnehmen.
- 4 Ein Live Action Role Play (LARP) ist eine Art Role Playing Game (RPG), bei dem die Teilnehmer*innen die Aktivitäten ihrer Figur physisch aufführen. Real Game Play, eine Mutation des RPG, ist die Kombination eines LARP und der Darstellung einer übernommenen Rolle. Man kann sich das als eine Meta-Struktur vorstellen, die dem*der Spieler*in und seiner Rolle vorgegeben wurde. Quelle: *A subjective rational for LARP and RGP* von Omsk Social Club.

OMSK SOICAL CLUB: UNREALISM – A CONCEPT

■ Every second of the day, every day, billions of users log on and never before, has there been so much talk about the effect of culture on civilization. Not on one civilization but all civilizations because we live in an era of bleed. Even those unconnected feel the effects of connectivity. Be it from the physical electromagnetic waves or the trickle-down political heat stoked online and other clickbaitable lifestyles that become rogue and inevitably vogue. The latter examples are the latest public revelation in digital connectivity, the passionate transfusion of matter into mind, but can we state this as new, not really our minds have always been a hotbed of collectivity. Voluntarily or not, we are made up of others. Yet we declare ourselves singular souls in the west at least. “Unrealism” is the latest immersive project by Omsk Social Club to unpack the unique ontology of the digital being in relation to collective identity.

THE IDENTITY

■ Today the carving of a digital identity becomes the foundational tool of knowing oneself, true or otherwise. Eastyn Agrippa—an unknown author became driven by this phenomenon and decided to begin to sculpt identities that could survive only online. This became an obsession for them and after a year of living multiple identities over 3 different time zones. Agrippa decided to live 58 days online, only using physical space for existing but never leaving that realm bodily.

■ This would be their first book—their memoir of an online paradise.

■ Agrippa, as a personality was by no means on the brink of hikikomori¹. Agrippa was, in fact, a character who devoured experiences, this has been the latest in a long list of extreme behavioural patterns they had developed in the name of art. Agrippa was not shy of their experiments and one night started pitching this new line of inquiry to a friend who convinced Agrippa to take the piece to the next level—“let the collective hive mind help you live this, do this on Twitch”, an online video streaming platform that is mostly used for Esports, video game competitions. This new direction drove Agrippa further into a frenzy of gamifying and tokenizing the life they were about to embark on. Agrippa then sent a telegram message to a curator they knew, asking if they might be interested in presenting it, naturally one needs an audience base beyond their own social circle for this experiment to really be interestingly *Lived*.

BACKEND

■ Over the years many postmodernist theorists and thinkers have argued against an authentic self arguing that the self is a variable. A social construct created by cultural components and historical narratives. This has led to a crisis of being rather than a celebration of self-flux. Digital technology has become an active test-bed potentially unknowingly for both sides of the argument. The traditional solid-state self, the authentic you was proposed as the foundations for such social networking platforms like Facebook, Myspace etc, you could build the true you, what's on your mind so your "friends" could see your life unfurled in real-time rather than waiting to meet you IRL. This belief of the "true self" was so effective online through such nodes that the user on the other end rarely asked, "How do I know you're the sentient being I wish to connect to and not just a simulacrum?" In recent years we have begun to acknowledge the use of simulacrum farms and individual imitation beings aka catfishing. Yet it is more likely we believe the other node to be of a sentient nature first and foremost. On the other side of the spectrum, the internet also gave birth to the avatar, a shadow being that the user or multiple users in the case of gaming could inhabit the skin of. The rise in the culture of avatars seems to declare human identity as a creative occasion for a long-overdue investigation into the notion of the self. Since the early days of online role-playing – stemming from the swollen world of the Dungeon and Dragons that took on a digital formation, the intensification of othering² seems to have reached a new precedent. One where the users do not only explore with the phantasms they create but they, in fact, become them inside this fresh layer of Maya³, the online world.

■ One extreme example of becoming other is in the rise of the influencer a much-explored topic in both arts and theory. But a slightly less trodden path of investigation in this realm is the collective body behind the influencer or in fact any avatar. We can realistically argue that every influencer is shaped from an unseen backend of users, the likes and interactions create the architecture of the avatar. Types of behaviours are accentuated in order to gain attention and therefore interaction – after all, there is little fun in playing by oneself in a lonely chasm of your own making. Each character that is birthed is colonized by the actions of others. Attention is what is shaping these identities, even if it is a one-on-one case of interaction, a love story or catfishing fraud. These social spaces give way to virtual theatres and the avatar becomes the performer apart from rules differ from a traditional theatre because the audience can try to author the play as it is been played out and it can be dubbed as non-fiction to the viewer and by the viewer. This method of collective active narration is the root of our artistic practice, we call this technique Real Game Play⁴ (RGP) and it informs our practice wholly. Yet up until now we have worked with physical incarnations of our own world scenarios – Unrealism is the first time we will become written in real-time vulnerability.

FRONT END

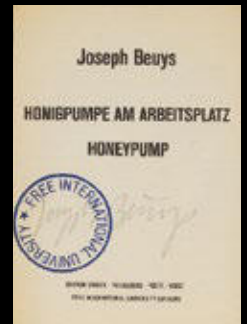
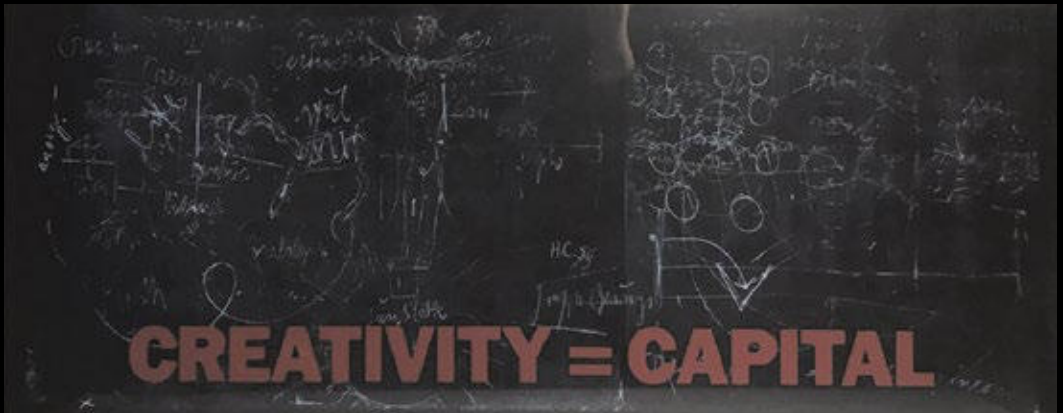
■ In 1967 Guy Debord published the philosophical, Marxist reading “Society of the Spectacle” in which he traced the development of modern society – which he believed was now a mere representation that has replaced “authentic social life”. In a sense, Debord’s, writing could be seen as a prophecy, he notes the spectacle obfuscates the past, imploding it with the future into an undifferentiated mass, a type of *never-ending present* obscuring any sense of reality and in turn with no grasp of reality. The spectator can never revolt as the reality they know is immaterial. Yet the idea of separating life from culture is an attack on culture itself, how can one remove culture from life or vice versa and still find value in it. Debord’s aim was „to wake up the spectator ... through radical action in the form of the construction of situations ... situations that bring a revolutionary reordering of life, politics, and art“. The proposal of Omsk Social Club is to sit inside the spectre’s mouth and fabricate a living ethnographic novel over the biggest spectacle of our time “The Internet” through the alias Eastyn Agrippa.⁵

LET’S PLAY

- 1 Hikikomori is a psychological condition which makes people shut themselves off from society, often staying in their houses for months on end. It is estimated there are at least half a million of them in Japan. It was once thought of as a young person’s condition, but sufferers are getting older and staying locked away for longer reports say in 2019.
- 2 The use of Othering is in response to Hegel who stated in *The Phenomenology of Spirit* (1807) that the concept of the Self requires the existence of the Other as the counterpart entity required for defining the Self. He introduced the concept of the Other as a constituent part of self-consciousness (preoccupation with the Self), which complements the propositions about self-awareness (capacity for introspection). The use of othering in this case is a radical othering of oneself by oneself.
- 3 Traditionally in Hindu culture and New Age Spirituality, devotees would seek to free themselves from *maya*, which references the deluding power of Nature. This is directed at the illusionary world that we are ultimately embedded inside due to the clutter of humanity. Such devotees aim to free themselves through sacred rituals such as meditation.
- 4 A live action role-playing game (LARP) is a form of role playing game (rpg) where the participants physically act out their characters’ actions. Real Game Play (RGP) *mutation of rpg see above, is a combination of Larp and your own identity/lived experience – think of it like a meta-structure of you and the character given to you to act out. Source: *A subjective rationale for LARP and RGP* by Omsk Social Club 2017
- 5 Unrealism is a 58-day Real Game Play immersive work commissioned for “For Eintritt in ein Lebewesen – Von der Sozialen Skulptur zum Plattform-Kapitalismus” by Omsk Social Club which will take place over the duration of the exhibition in three spaces, the gallery, a secret location and the world wide web. It runs continually over eight core players and an infinite number of public players. It is the longest durational work of its kind to date.



**WERKE /
WORKS**



■ Die „Soziale Skulptur“, die Beuys um 1970 zu propagieren begann, beruhte auf der Ansicht, dass jedwedes menschliche Handeln, das zur Strukturierung und Formung der Gesellschaft beiträgt, eine künstlerische Tätigkeit sein kann. „Jeder Mensch ist ein Künstler“, nicht, weil jeder malen oder musizieren kann, sondern weil jede*r durch Denken und Sprache an der Entwicklung sozialer Strukturen mitwirkt und so durch Kreativität und Phantasie die Gesellschaft weiterentwickelt. Um diese Ideen zu propagieren und daraus politische Konsequenzen erwachsen zu lassen, richtete Beuys 1972 auf der documenta 5 ein Informationsbüro der „Organisation für direkte Demokratie durch Volksabstimmung“ ein, deren Signet die „Rose für direkte Demokratie“ war.

■ The “social sculpture” Beuys began advocating around 1970 was based on the view that any human action that contributes to the structuring and shaping of society can be considered an artistic activity. “Everyone is an artist,” not because anyone can paint or make music, but because he or she contributes to the development of social structures through thought and language, and thus advances society through his or her creativity and imagination. In order to propagate these ideas and further advance them in the political sphere, Beuys established an information bureau for the “Organization for Direct Democracy through Referendum” at documenta 5 in 1972, whose signet was the “Rose for Direct Democracy.”

FIU

FREE INTERNATIONAL UNIVERSITY documenta 6

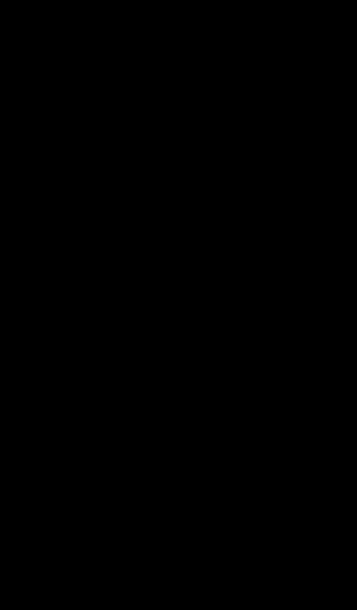
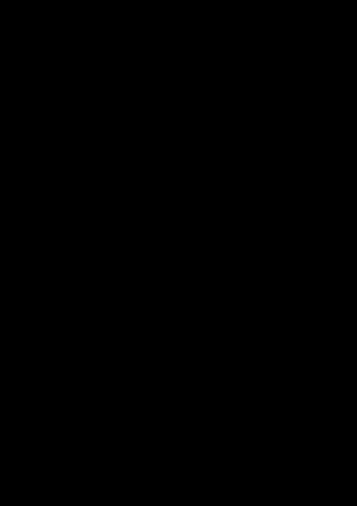
- 15.9.1977
Donnerstag, 18.00 Uhr
Johannes Seiffert, Prof.Dr., Kassel
Lebensauffassung im letzten Viertel des
20. Jahrhunderts (2.Vortrag)
- 17.9.1977
Samstag, 11.00 Uhr
Ulrich Krivet, Kassel
Humanisierung oder Rationalisierung der
Arbeit? - Beherrschen uns die wirtschaftli-
chen Sachzwänge?
- 18.9.1977
Sonntag, 11.00 Uhr
Volker Harlan, Bochum
Honigbiene - Bienenhonig
Wissenschaft in der Naturwissenschaft
- 20.9.1977
Dienstag, 18.00 Uhr
Harald A. Finke + Rolf A. Kniesch, Hamburg
Kunst in Gegenüberstellung
- 21.9.1977
Mittwoch, 18.00 Uhr
Johannes Stüttgen, Gelsenkirchen
Das moderne Informationsmodell als Metasystem
- 23.9.1977
Freitag, 15.30 Uhr
Ernst v. Weizsäcker, Prof.Dr., Kassel
Arbeitslosigkeit und Bildungspolitik
- 24.9.1977
Samstag, 17.00 Uhr
Willy Bierter, Dr., Kassel
Arbeitslosigkeit und Angst
- 25.9.1977
Sonntag, 15.30 Uhr
Klaus Huneck, Kassel
Die Wohlfahrt pflegen, sozial arbeiten -oder?
(ad hoc Arbeitsgemeinschaft zur Frage "Ju-
gend und Beruf")
- 26.9.1977
Montag, 17.00 Uhr
Wolfgang Knipping, Dr.med., + Ulf Harnest, cand.
med., cand.phil., Herdecke
Der kranke Mensch und unsere Gesellschaft -
Modell Herdecke -eine Alternative?

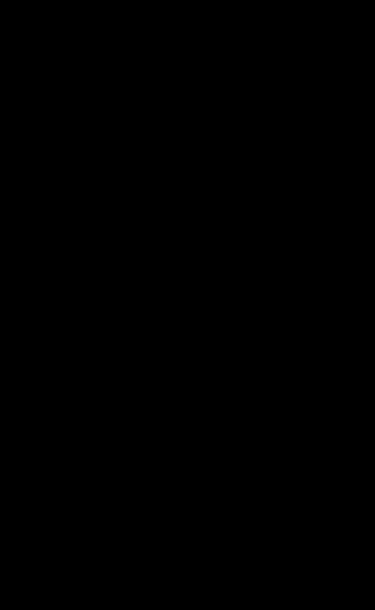
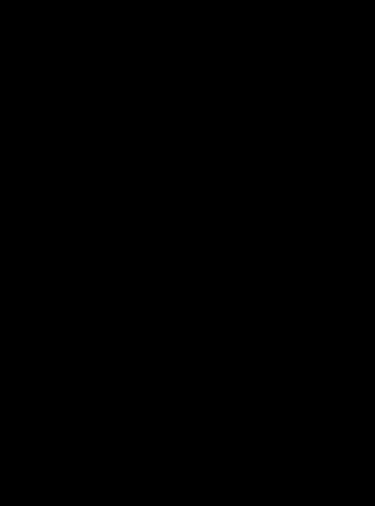


FIU

FREIE INTERNATIONALE HOCHSCHULE



■ Bei der  im Jahr 1977 organisierte die Free International University, die Beuys in der Zwischenzeit gegründet hatte, während der gesamten documenta eine Reihe von Vorträgen und Präsentationen. Das Ideal der kollektiven Vernetzung und Kollaboration wurde durch die Installation  begleitet, deren Schläuche Ausstellungsraum und den Raum, in dem die Vorträge stattfanden, miteinander verband.

■ At  in 1977, the Free International University, that Beuys had since founded, organized a series of lectures and presentations throughout documenta. The ideal of collective networking and collaboration was also accompanied by the installation , whose tubes ran through the exhibition space and the adjacent room where the lectures were held.



■ Dieses Band dokumentiert ein Gespräch zwischen den Künstlern Joseph Beuys, Douglas Davis und Nam June Paik in der Galerie Ronald Feldman Fine Arts in New York im Jahr 1974. Es geht um das Potential von neuen Medientechnologien für die Kunst und die globale Kommunikation. Die drei Künstler gestalteten 1977 bei der das Eröffnungsprogramm, das weltweit über Satellit ausgestrahlt wurde.

■ This tape documents a 1974 conversation between the artists Joseph Beuys, Douglas Davis, and Nam June Paik at Ronald Feldman Fine Arts in New York. The conversation focused on the potential of new media technologies for art and global communication. The three artists performed at the opening of in 1977, which was broadcast worldwide via satellite.

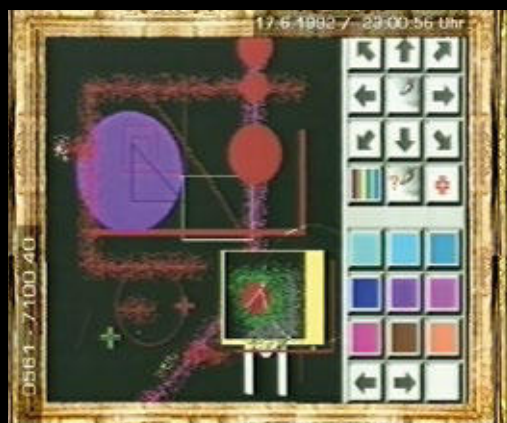
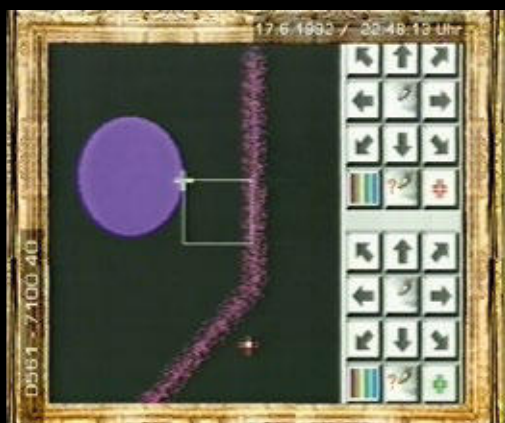


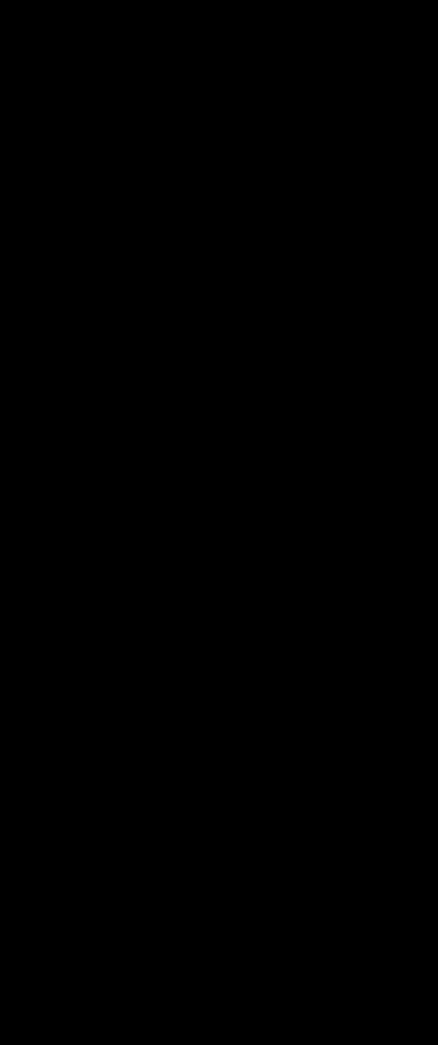
■ „Dieses Werk von Douglas Davis besteht aus vier ‚Kapiteln‘, die zusammen ein Ganzes bilden; sie tragen die Titel:

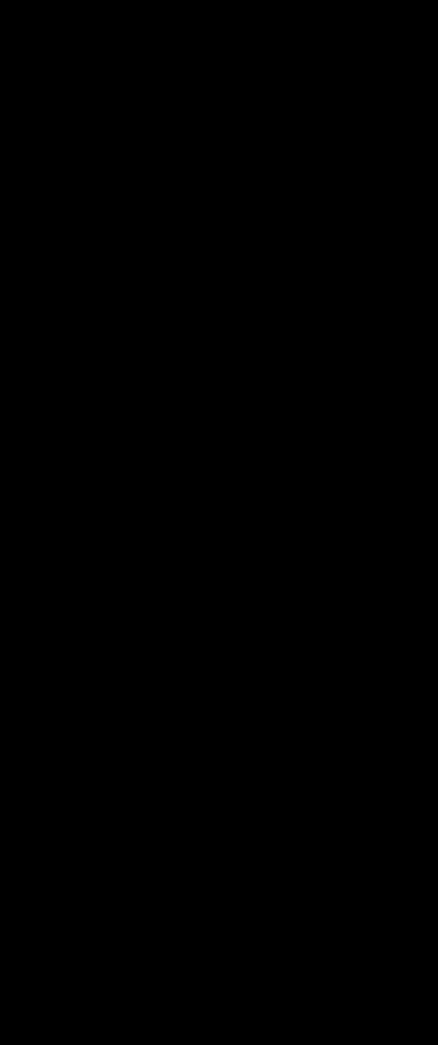
. In jedem dieser Teile der Performance definiert Davis die Rolle des Monitors durch alltägliche Handlungen (...) und fordert den Betrachter auf, das Gleiche zu tun. (...) Die Suggestion von Körperkontakt wird direkter und intimer, weil Davis (und vielleicht auch der Zuschauer) sich zuerst auszieht und dann den Rest der Handlungen nackt ausführt. (...) Die Tatsache, dass diese Stücke live im italienischen Fernsehen gezeigt wurden, macht den Kontakt zwischen Davis und dem Zuschauer noch unmittelbarer. (...) Obwohl es sein Ziel ist, über das Fernsehen mit dem Zuschauer in Kontakt zu treten, vermeidet Davis die Illusionen eines allzu direkten Kontakts: Er bleibt auf seiner Seite des Monitors, und wir auf unserer. Das Fernsehen kann niemals ein Fenster mit gleichwertigen Seiten sein.“

■ „This work by Douglas Davis consists of four ‘chapters’, which together form a whole; they are entitled:

In each of these parts of the performance, Davis defines the role of the monitor by means of day-to-day actions (...), and invites the viewer to do the same. (...) The suggestion of physical contact becomes more direct and more intimate because Davis (and perhaps the viewer as well) first gets undressed, and then performs the rest of the actions naked. (...) The fact that these pieces were broadcast live on Italian television makes the contact between Davis and the viewer even more immediate. (...) Although his goal is making contact with the viewer via television, Davis does not create any illusions of all too direct a contact: he stays on his side of the monitor, and you on yours. Television can never be a window with equal sides.“



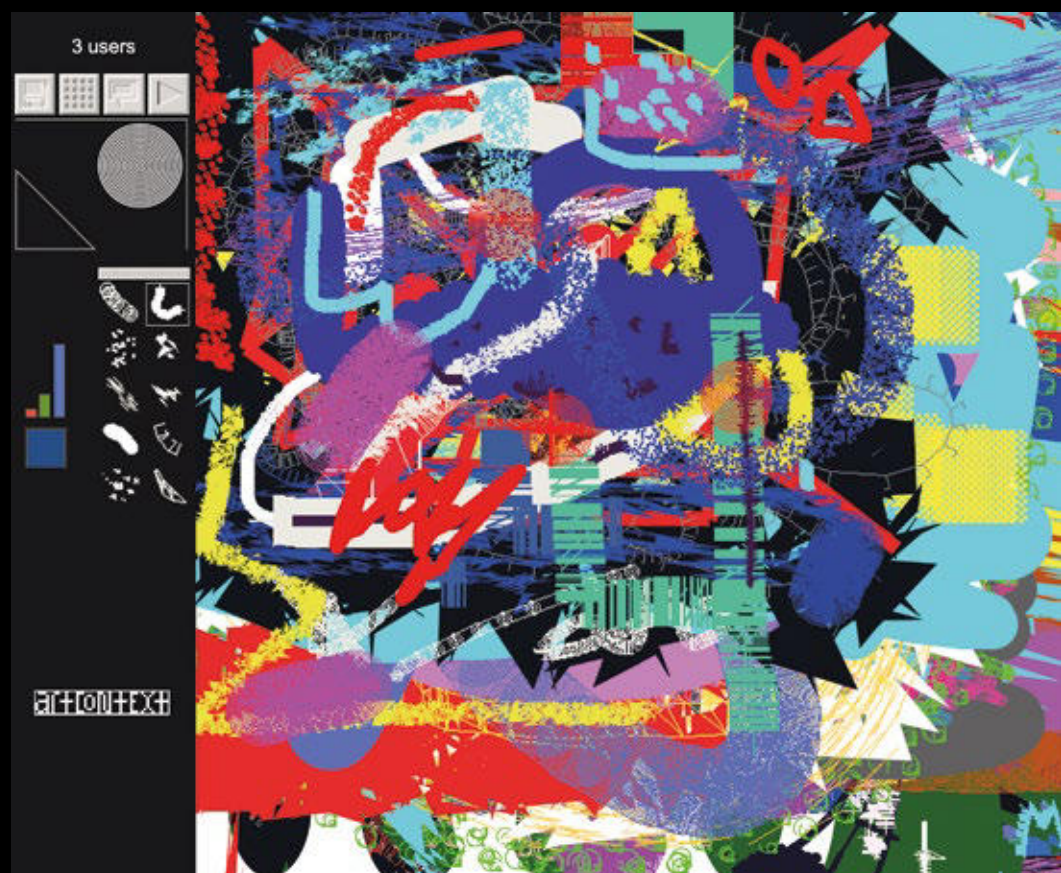
■ Bei der  gestaltete Van Gogh TV, ein Kollektiv aus Künstlern und Hackern, während der hundert Tage der Ausstellung ein tägliches Fernsehprogramm, das in Deutschland von 3Sat und international per Satellit ausgestrahlt wurde. Per Telefon, Fax und Mailbox konnten sich die Zuschauer*innen ins Programm einschalten, miteinander diskutieren und über eigens programmierte Module auch miteinander musizieren oder – wie in diesem Ausschnitt – malen.

■ At , Van Gogh TV, a collective of artists and hackers, produced a daily television program over the course of a hundred days of the exhibition, which was aired in Germany by 3Sat and broadcast internationally via satellite. By means of telephone, fax and mailbox, viewers were able to participate in the program, engage in discussions, collaborate on music or, in the case of this excerpt, paint together, using specially programmed modules.



■ Judy Malloys entstand aus kurzen Beiträgen, die die Künstlerin ab 1986 in der kalifornischen Mailbox The WELL sammelte. Weisheiten wie „Computer machen keine Fehler“ oder „Fernsehen macht schlau“ gehörten zu den Fehlinformationen, die Malloy 1987 in der „Art Com Electronic Network“-Datenbank und Mitte der 90er Jahre im Web veröffentlichte. The WELL war in den 80er Jahren ein früher virtueller Treffpunkt für Programmierer*innen, Künstler*innen und Autor*innen. Zu den Menschen, die Falschinformationen lieferten, gehörten unter anderem der Autor von , Howard Rheingold, sowie der Zukunftsforscher Tom Mandel. Letzterer sollte der erste Mensch werden, der sein Sterben online dokumentierte. Heute ist Twitter mit seinen Hashtags zu einer Plattform für vergleichbare kollaborative Sammlungen unter dem Motto „Follower Power“ geworden. Statt von „Bad Information“ würde man heute allerdings wohl von „Fake News“ sprechen.

■ Judy Malloy's arose from short contributions the artist had accumulated in the Californian mailbox 'The WELL' from 1986 onward: pearls of wisdom like "Computers don't make mistakes" or "Television makes you smart" were some examples of the misinformation Malloy published in the Art Com Electronic Network database in 1987, and on the Web in the mid-1990s. Given The WELL was an early virtual meeting place for programmers, artists and authors in the 1980s, it was a matter of course that those peddling misinformation included net celebrities such as Howard Rheingold (author of "The Virtual Community") and futurologist Tom Mandel, who became the first person to document his death online. Today, Twitter, with its hashtags, has become a platform for comparable collaborative collections termed "follower power". However, what was then understood as "bad information" would nowadays likely be called "fake news".



■ Andy Decks ist eine Web-Applikation, die es mehreren Internet-User*innen erlaubt, in einem einfachen Grafikprogramm gemeinsam zu malen. Andy Deck: „OPEN bedeutet, dass dieses Kunstwerk die Teilnahme der Besucher anregt und die der Arbeit zugrunde liegende Software an der Open-Source-Bewegung orientiert ist. STUDIO bezeichnet das Studio von Andy Deck in New York City, in dem die Software geschrieben und der Server installiert ist.“ Alle Bilder, die in den letzten zwanzig Jahren von Nutzern gespeichert worden sind, können in einer Online-Galerie besichtigt werden und sind so zu einer eigenen Art Sozialer Skulptur geworden.

■ Andy Deck's is a web application that allows multiple internet users to paint together inside a basic graphics application. Andy Deck: "OPEN signifies that this artwork encourages the participation of visitors, and it aligns the software underlying the work with the open source movement. STUDIO signifies Andy Deck's studio, in New York City, where the software is written and the server is located." All images stored by users over the last twenty years can be viewed in an online gallery, making it a social sculpture in and of itself.



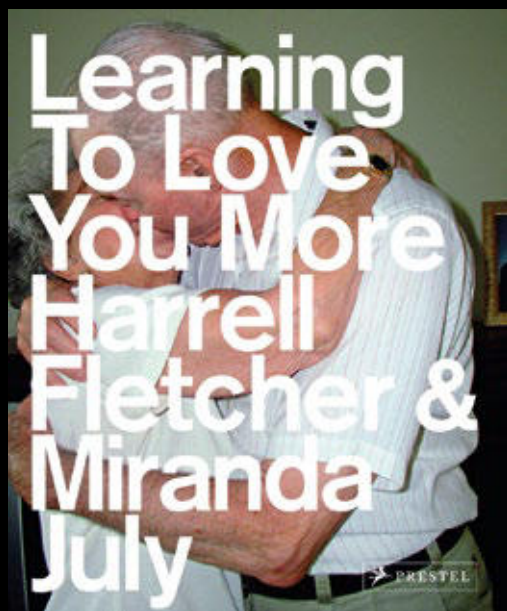
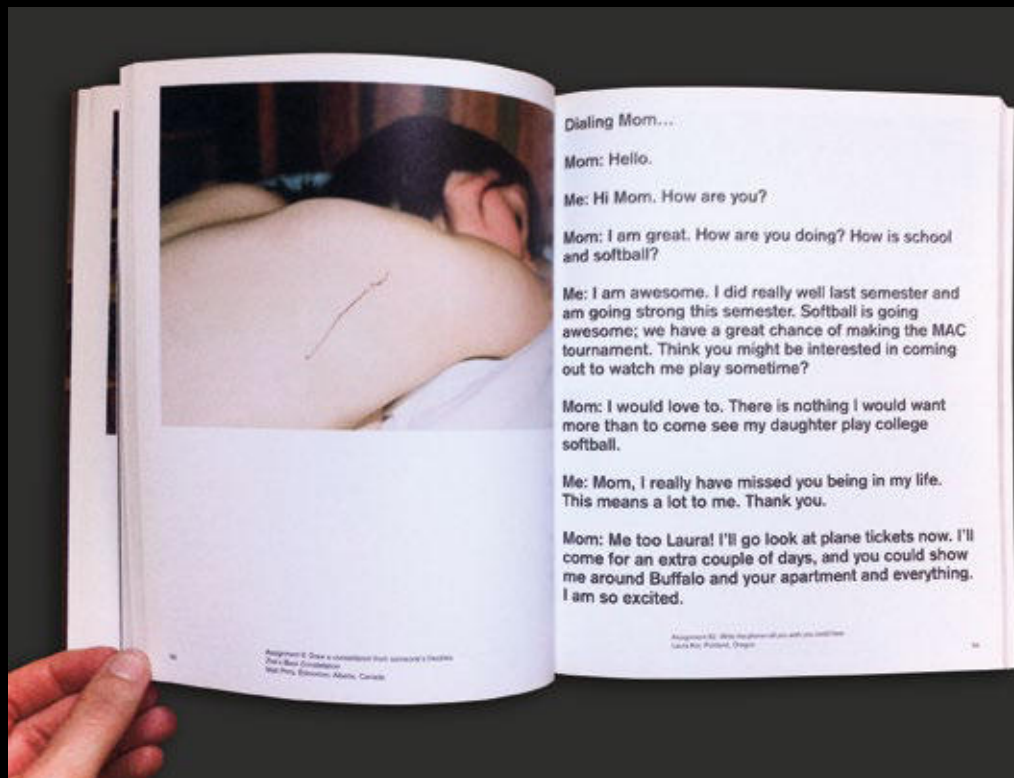
■ war ein Gemeinschaftsprojekt, das vom 1. bis zum 3. April 2017 auf der Social-Networking-Website Reddit stattfand. Auf einer virtuellen Leinwand mit einer Million Pixel-Quadraten konnten angemeldete User*innen die Farbe eines einzelnen Pixels ändern. Danach mussten sie zwischen fünf und zwanzig Minuten warten, um ein weiteres Pixel platzieren zu können. Innerhalb von drei Tagen haben mehr als eine Million Benutzer*innen die Zeichenfläche bearbeitet. 90.000 Nutzer*innen sollen an dem Experiment teilgenommen haben, die sich zum Teil zu Teams zusammenschlossen und Programme schrieben, um die Arbeit an dem Projekt zu automatisieren. So entbrannte eine epische Internetschlacht, die man im gezeigten Zeitraffer-Video verfolgen kann.

■ was a collaborative project that took place from April 1. to 3. 2017 on the social networking site Reddit. On a virtual online canvas with one million pixel squares, registered users were able to change the color of a single pixel. They then had to wait between five and twenty minutes before placing another pixel. Within three days, over one million individual users edited the canvas. 90,000 users are said to have taken part in the experiment, some of them forming teams, others writing programs to automate the work. What ensued was an epic internet battle, and visitors can see how this played out on the time-lapse video in the show.



■ John D. Freyer verkaufte 2000 seinen gesamten Besitz bei eBay. Anschließend besuchte er auf einer Reise durch die USA die Käufer*innen, mit denen er zum Teil bis heute in Kontakt geblieben ist, und dokumentierte den Prozess in einem Buch und in einer Ausstellung. Für die Präsentation in Berlin hat er die folgenden Objekte von den Käufer*innen zurückerhalten: Stevie Wonder,  von Paul Laster und Renee Ricardo (New York City, auf dem Bild links zu sehen), eine Nachttischlampe von Julie Mangin (Washington DC), „It’s a Strike“-Gürtelschnalle von Erin Wallace (San Francisco) und eine Trinkflasche von Maya Roberts (Portland, Oregon).

■ In 2000, John D. Freyer sold his belongings on eBay. He later visited the buyers of his possessions while journeying through the USA, some of whom he has kept in contact with; the whole process has been documented in the form of a book and an exhibition. For the purpose of the Berlin presentation, the following objects have been returned by the buyers: Stevie Wonder: , returned by Paul Laster and Renee Ricardo (New York City, pictured on the left); a bedside lamp, returned by Julie Mangin (Washington DC); an “It’s a Strike” belt buckle, returned by Erin Wallace (San Francisco) and a water bottle, returned by Maya Roberts (Portland, Oregon).



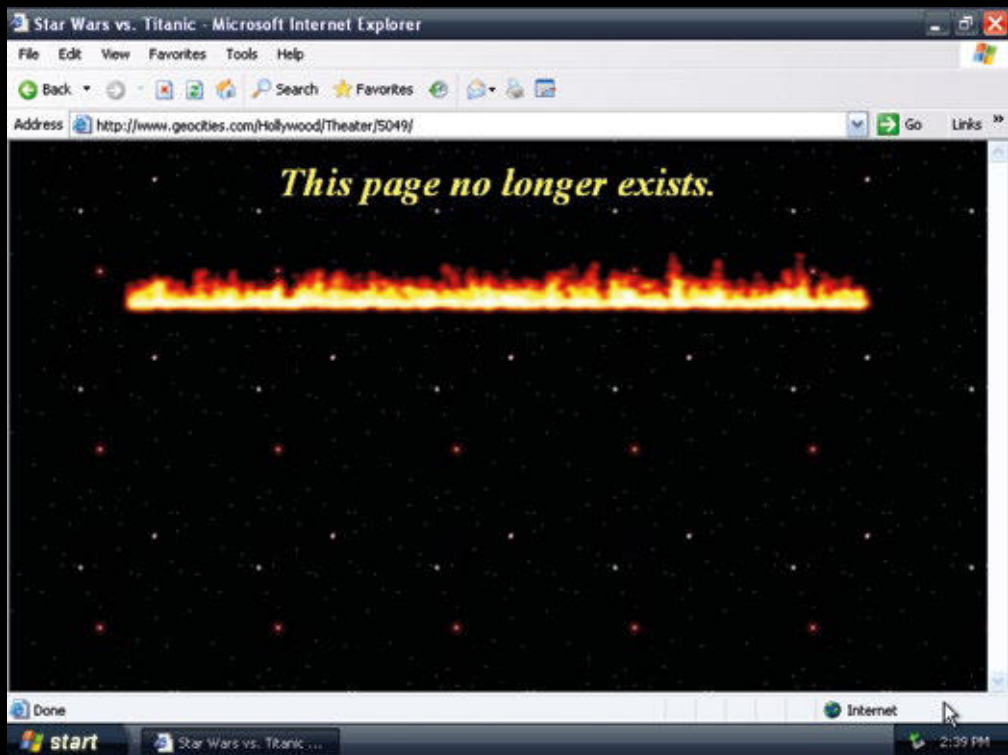
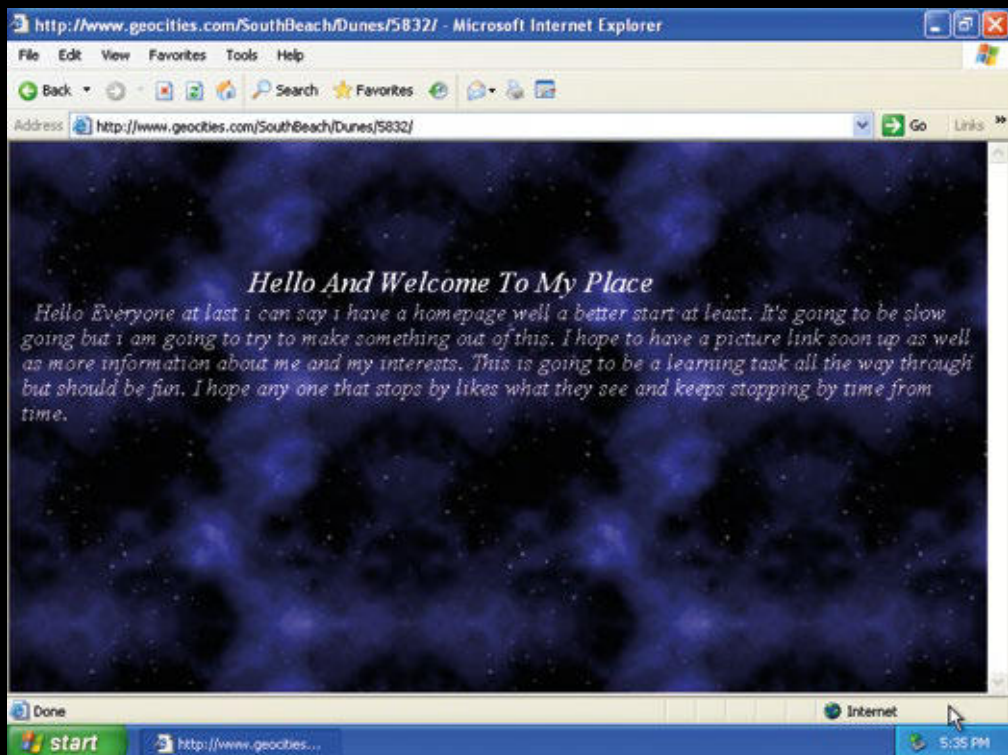
Take a picture of your parents kissing. Write the phone call you wish you could have. Give advice to yourself in the past. Recreate a poster you had as a teenager. Take a picture of strangers holding hands. Ask your family to describe what you do. Write your life story in less than a day. Photograph a significant outfit. Recreate an object from someone's past. Write down a recent argument. Make an encouraging banner.



learningtoloveyoumore.com

■ war ein Projekt der Schriftstellerin und Regisseurin Miranda July und dem Künstler Harrell Fletcher, im Zuge dessen auf einer Website (Gestaltung: Yuri Ono) kurze Handlungsanweisungen veröffentlicht wurden, zum Beispiel „Gib Deinem jüngeren Ich einen Ratschlag“, „Bau Dein Bett aus Papier nach“ oder auch einfach „Repariere etwas“. Die Teilnehmer*innen schickten Dokumentationen ihrer Aktivitäten als Text, Foto oder Video an die Künstler*innen, die sie anschließend auf der Website veröffentlichten. Die Resultate wurden auch in einer Reihe von Ausstellungen, Radiosendungen und Performances präsentiert und nach Abschluss des Projekts in einem Buch gesammelt. Insgesamt nahmen fast 9000 Menschen an dem Projekt teil; selbst bei schwierigen Aufgaben wie „Zeige eine Ausstellung von einem Künstler im öffentlichen Raum“ beteiligten sich zwei Dutzend Leute. Die Künstler*innen sagten über ihre Arbeit: „Wie ein Rezept, eine Meditationsanleitung oder ein vertrautes Lied sollten diese Vorgaben die Menschen zu ihrer eigenen Erfahrung führen.“

■ was a project by writer and director Miranda July and artist Harrell Fletcher, whereby short instructions were published on a website (design: Yuri Ono) with examples including: “Give your younger self some advice”, “Make your bed out of paper” or simply “Repair something.” The participants sent documentation of their activities to the artists in text, photo or video form, who subsequently published them on the website. The results were also presented in a series of exhibitions, radio broadcasts and performances and published in a book following the project’s completion. In total, almost 9,000 people participated in the project, in some cases even performing difficult tasks such as “Show an exhibition by an artist in public space,” one which two dozen people took on. About their work, the artists remarked: “Like a recipe, a guided meditation or a familiar song, these instructions should lead people to their own experience.”



■ Ab 1994 war GeoCities.com einer der ersten Server, auf dem Privatleute ihre eigene Homepage einrichten konnten – ein Vorläufer sozialer Medien der Gegenwart, der zu dieser Zeit eine Plattform für kollektive Kreativität bot. Olia Lialina – selbst schon seit Mitte der 90er Jahre als Netzkünstlerin aktiv – arbeitet seit 2011 mit den digitalen Relikten der Website, die 2009 nach der Übernahme durch Yahoo abgeschaltet wurde. In ihrem Blog veröffentlicht sie Forschungsberichte über die verschwundene Website, bei Tumbler wird alle 15 Minuten automatisch ein Schnappschuss von einer GeoCities-Homepage veröffentlicht. In der Ausstellung zeigt sie auf Dias Abschiedsbotschaften von Nutzer*innen, die GeoCities den Rücken gekehrt haben.

■ From 1994 onward, GeoCities.com was one of the first servers on which individuals could set up their own “homepage” – a precursor to contemporary social media, which at the time provided a platform for collective creativity. Olia Lialina – herself active as a net artist since the mid-90s – has been working with the digital relics of the website since 2011. The website was shut down in 2009 by Yahoo, after it was acquired the company. On the blog , she publishes research reports on the former site, while a tumbler automatically publishes a snapshot from a Geocities homepage every 15 minutes. In the exhibition, on slides, the artist displays farewell messages from users who had turned their backs on the site.



■ Ein Lied geht um die Welt: Der philippinische Künstler Mark Salvatus hat YouTube-Videos von Menschen aus der ganzen Welt zusammengeschnitten, die den Song von den Spice Girls mitsingen und lädt das Publikum ein mitzutun. Karaoke ist eine der beliebtesten Freizeitbeschäftigungen auf den Philippinen, und man kann diese Arbeit in diesem Kontext sehen. Doch Salvatus reflektiert in seiner Arbeit auch die Ausdrucksmöglichkeiten und die Grenzen der kollektiven Selbstdarstellung im Internet und namentlich auf YouTube. YouTuber*innen inszenieren sich für ihr globales Publikum, viele von ihnen strahlen jugendliche Lebenslust und Freude an der Musik aus, mimen aber letztlich nur bei einem Popsong mit.

■ A song circulates around the world: Philippine artist Mark Salvatus has edited YouTube videos by people from around the world singing along to _____ by the Spice Girls. Karaoke is among the most popular pastimes in the Philippines, and that might have informed the work. But Salvatus' piece also reflects the possibilities of expression and the limitations of collective self-representation on YouTube. The YouTubers "show off" for their global audience, many of them radiating a youthful zest for life and broadcasting a joy of music. At the same time, the end result is little more than pop song mimicry.

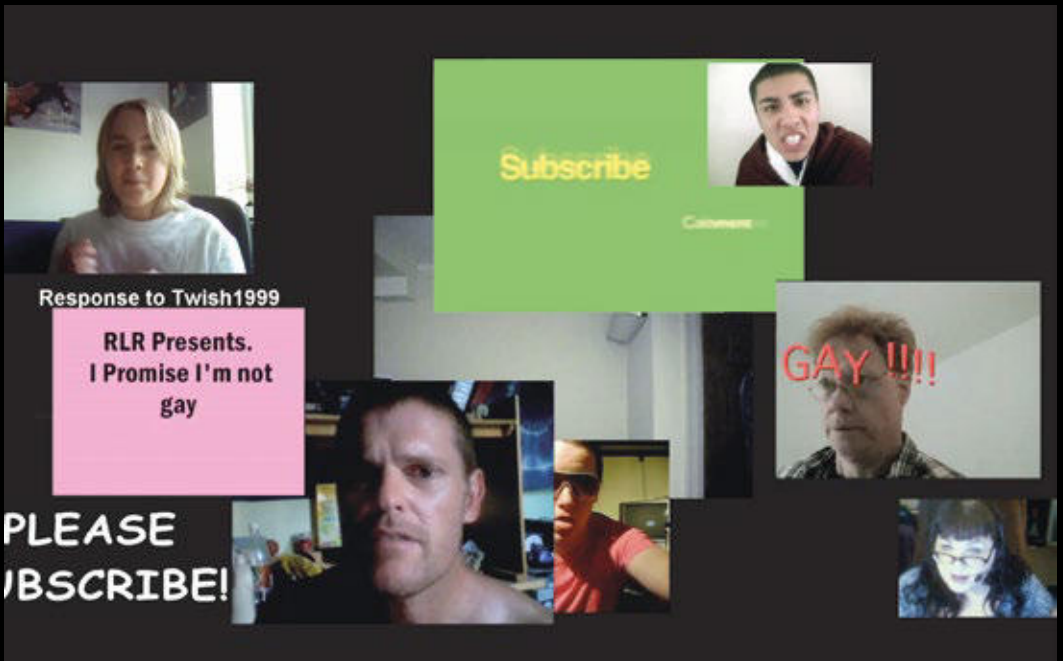


■ NEOZOON wurde 2009 von Künstlerinnen in Berlin und Paris gegründet. Ein Neozoon ist ein Tier, das sich in einer Gegend durchgesetzt hat, in der es zuvor nicht heimisch gewesen ist. Das Künstlerinnenduo Neozoon entdeckt in der Fauna von YouTube immer neue, teils beunruhigende Kreaturen. Die Körper der „FragMANts“, die diese Arbeit zeigt, sind aus YouTube-Videos zusammengesetzt – ähnlich wie die Kreaturen in den Klappbilderbüchern für Kinder, bei denen man zwischen verschiedenen Körperteilen hin und her blättern kann. Alle wollen sich und ihre neuen Errungenschaften präsentieren. In den geloopten und immer wieder variierenden Video-clips sehen wir dem Aufstieg einer neuen Spezies zu, die durch Konsum und Narzissmus in eine solipsistische Ekstase gerät – und diese mit dem Rest der Welt teilen muss.

■ NEOZOON was founded in 2009 by artists in Berlin und Paris. A neozoon is an animal that has established itself in a territory in which it wasn't previously indigenous. The female artist duo Neozoon is constantly discovering new, sometimes disturbing creatures in the fauna of Youtube. The bodies of the "FragMANts" shown in this work are composed of Youtube videos and can be likened to the creatures in children's folding picture books, where the pages are different parts of the body that can be flipped back and forth. Everyone wants to present themselves or what they've just bought. In the looped and perpetually varied video clips, we see the rise of a new species, which, as a consequence of consumerism and narcissism, has fallen into a solipsistic state of ecstasy – that must be shared with the rest of the world.

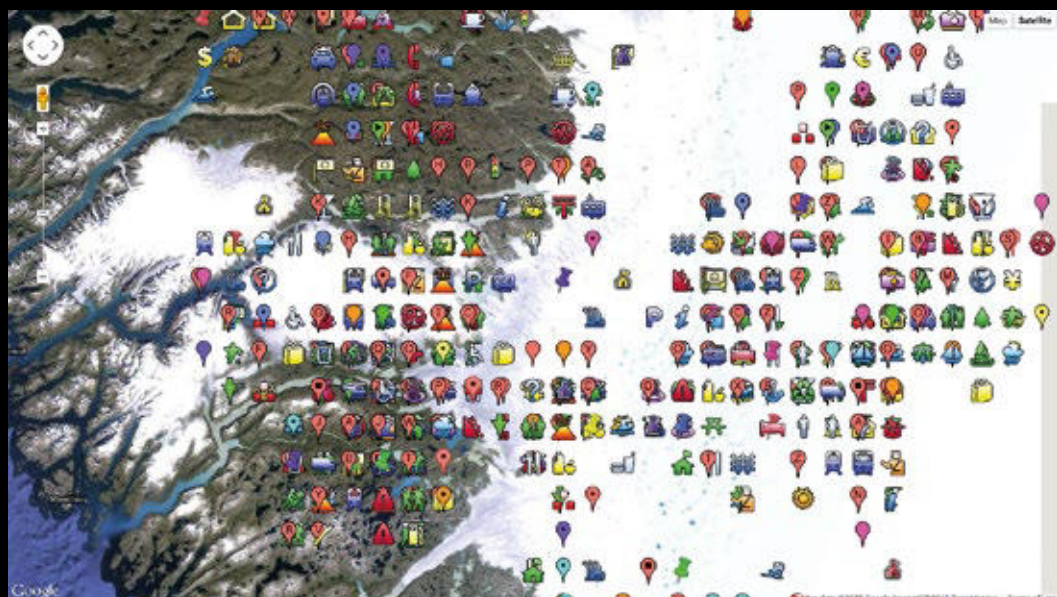
■ Um Geld für sein Studium zu verdienen, richtete Alex Tew aus Wiltshire, England, 2005 eine Website ein, auf der sich eine Million Pixel befanden, die in einem 1000 × 1000 Raster angeordnet waren; anschließend verkaufte er die Pixel in 10 x 10 Blöcken für je einen Dollar. Die Käufer*innen konnten mit diesen Pixelblöcken kleine Bilder gestalten und jeden Pixel mit einer Internetadresse verlinken. Das Unternehmen war zwar nicht mit künstlerischen Absichten verbunden, dennoch entstand ein sehenswerter Schnappschuss des Netzes dieser Zeit. Als Medien anfangen, über die Website zu berichten und das Projekt zu einem Internetphänomen wurde, begannen Privatleute, vor allem aber Internet-Unternehmen größere Pixelblöcke als Werbung zu erwerben. Nachdem Tew im Januar 2006 die letzten Pixelblöcke bei eBay versteigert hatte, blieben ihm nach Abzug von Unkosten, Steuern und einer Spende an den Wohltätigkeitsfond von Prince Charles nach eigenen Angaben rund 700.000 Dollar. Andere Unternehmen kopierten das Geschäftsmodell, das als „pixads“ (pixel advertisement) bekannt wurde. Tew betreibt heute die Meditations-App .

■ To raise money for his studies, Alex Tew (Wiltshire, England) set up a website in 2005 which consisted of one million pixels arranged in a 1000 x 1000 grid; he then sold the pixels for one dollar each in 10 x 10 blocks. Purchasers could use these pixel blocks to create small images that were linked to their website. Although the project wasn't an art work, it did create a worthwhile snapshot of the Net of the time. When media outlets began reporting about the website and the project became an internet phenomenon, individuals, but especially internet companies, began purchasing larger pixel blocks for advertising purposes. After Tew had auctioned off the last remaining pixel blocks on eBay in January 2006, he reportedly had around 700,000 dollars left after deducting expenses, taxes and a donation to The Prince's Trust. Other companies imitated the business model that became known as "pixads" (pixel advertisement). Tew now runs the meditation app .



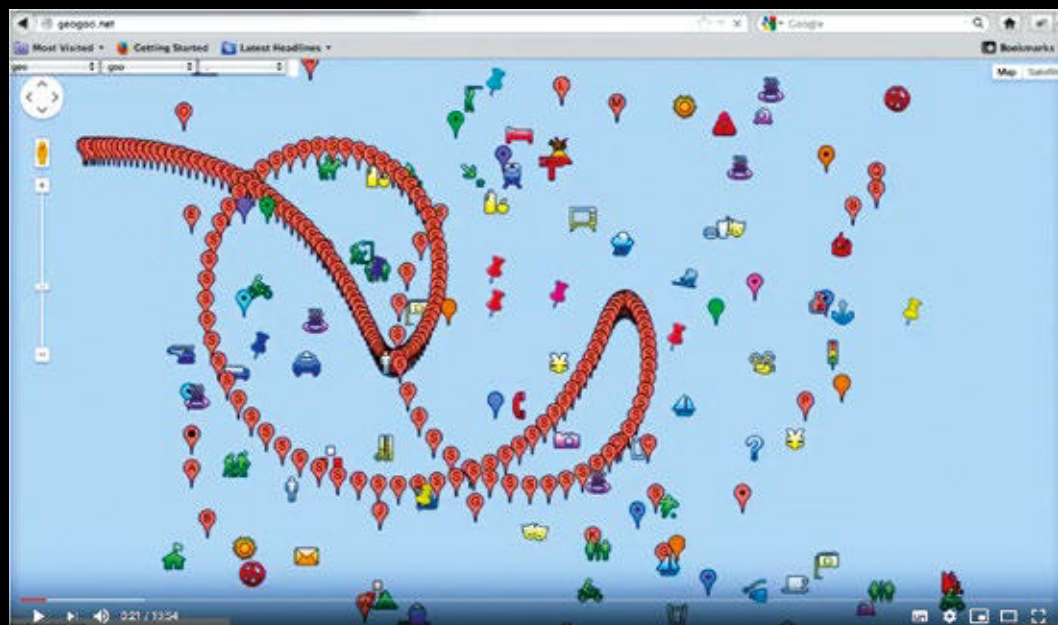
■ In der Videoarbeit [Bookchin](#) kehren YouTube-User*innen ihr Innerstes nach außen: Sie gestehen ihre Medikamentensucht, berichten über ihre Entlassung oder outen sich als homosexuell. [Bookchin](#) besteht aus den Teilen [Bookchin](#) (2009), [Bookchin](#) (2009), [Bookchin](#) (2009) und [Bookchin](#) (2008/2017), in denen [Bookchin](#) die Monologe der Nutzer*innen zu Clips montiert hat, deren Struktur an musikalische Organisationsformen wie Refrains und Soli erinnern. Die Arbeit zeigt darüber hinaus, wie stark sich YouTube von dem Medium der individuellen Selbstdarstellung für Amateur*innen entfernt hat, als das es einst gestartet war. Heute dominieren professionalisierte Influencer*innen den Kanal, auf dem einst Vereinsamte ihre tiefsten Nöte und Sorgen mit der Welt teilen wollten.

■ In the video work [Bookchin](#), YouTube users reveal their innermost thoughts: They confess their addiction to medication, talk about getting fired or come out as homosexual. [Bookchin](#) comprises the parts [Bookchin](#) (2009), [Bookchin](#) (2009), [Bookchin](#) (2009) and [Bookchin](#) (2008/2017), in which [Bookchin](#) has assembled the users' monologues into clips whose structure is reminiscent of forms of musical organization such as choruses and solos. The work also portrays the extent to which YouTube has departed from the medium of individual, amateur self-expression it was when it first launched: The channel, today dominated by professional influencers, was once a platform where isolated members of society shared their innermost longings and concerns with the world.



■ Das Künstler*innenduo JODI benutzt seit 1994 das Internet als Medium und Gegenstand seiner Kunst und hat seither für scheinbar jede Neuentwicklung im Netz einen Weg gefunden, sich diese zu eigen zu machen und sie zu dekonstruieren. So machen sie in [redacted] aus Google Maps ein Kunstmedium, indem sie die Weltkarte von Google als Spielplatz für chaotische, abstrakte Bildkompositionen nutzen (oder missbrauchen). Für [redacted] arbeiten sie mit sogenannten „Response Videos“ auf YouTube, die es zeitweise ermöglichen, mit eigenen Videos auf die Werke anderer zu reagieren. JODI verkehrt die scheinbare Möglichkeit zur Kommunikation über Bilder zu Nonsens, indem sie bei Ausstellungen und Performances das Publikum den eigenen Daumen in extremer Nahaufnahme filmen lassen und diese sekundenlangen Videoclips auf YouTube als „Reactions Videos“ veröffentlichen. Gleichzeitig wohnt dieser Daumengeste auch etwas von einer hilflosen, nonverbalen Kontaktaufnahme mit einem fernen Gegenüber im globalen Netz inne.

■ Since 1994, the artist duo JODI has utilized the internet as a medium and object of their art and have found a way to individually interpret and deconstruct (seemingly) every new development on the Net. In [redacted], for example, they modify Google Maps into an artistic media by using (or abusing) Google's map of the world as a playground for chaotic, abstract image compositions. For [redacted], they work with so-called "response videos" on YouTube, which briefly enabled users to respond to others' works through their own videos. JODI renders the apparent possibility of communication via images nonsensical by having the public film extreme close-ups of their own thumbs at exhibitions and performances, and subsequently publishing these video clips, lasting several seconds each, on YouTube as "Response Videos." At the same time, this thumb gesture signals a kind of helpless, non-verbal contact with a distant counterpart on the global net.



■ Für eine Ausstellung in der niederländischen Galerie Mama „kuratierte“ Constant Dullaart seine Version der Werke von JODI, indem er Clickworker*innen über den Internetdienst Fiverr Arbeiten des Künstler*innenduos kommentieren ließ. Die „Web-Expertin“, die JODI hier Ratschläge für eine bessere Gestaltung von erteilt, versucht die Website auf ihre Benutzbarkeit hin zu überprüfen, was den Intentionen der Künstler*innen vollkommen widerspricht.

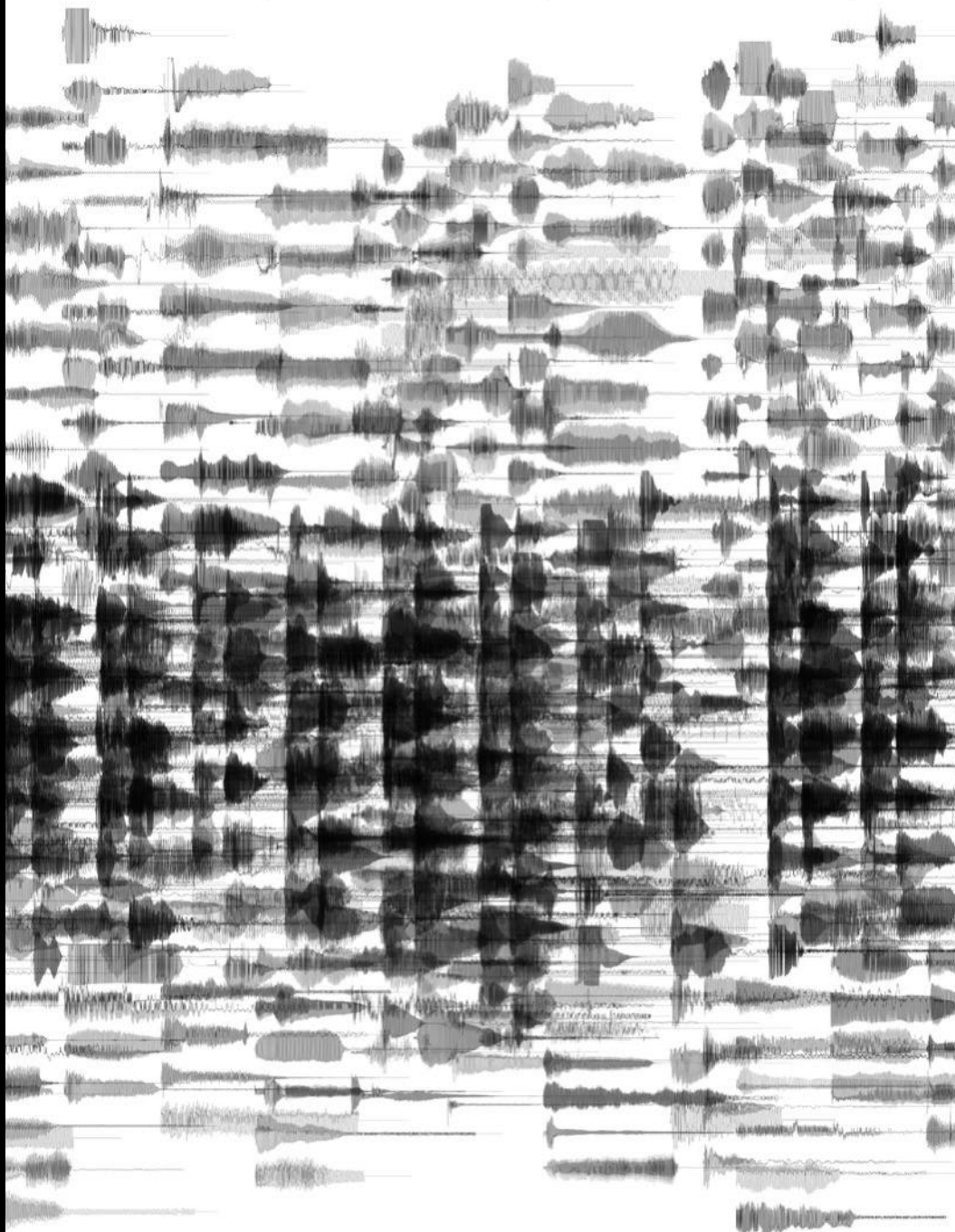
■ Die Wandarbeit enthält die SIM-Karten von Mobiltelefonen, mit denen Instagram manipuliert wurden. Dullaart hatte 2014 für 5.000 US-Dollar 2.5 Millionen Fake-Instagram-Follower*innen bei Unternehmen in Pakistan und Indien gekauft und damit Künstler und Kuratoren wie Ai Wei Wei oder Hans Ulrich Obrist bedacht. Für

, das 2015 im Auftrag der Frankfurter Schirn entstand, bestellte Dullaart tausende von gefälschten Facebook-Profilen einer imaginären hessischen Armee. Da man für die Anmeldung eine Mobilnummer angeben muss, arbeiten die Anbieter*innen von solchen Fake-Accounts mit unzähligen SIM-Karten, die der Künstler hier weiterverwendet. In einen Spiegel eingelassen erinnern die Chipkarten an die physische Infrastruktur, die sich hinter der Selbstbespiegelung im Netz verbirgt. Wer ein Foto der Arbeit mit dem Hashtag #brigading_conceit auf Instagram postet, erhält dafür Likes von den gekauften Follower*innen.

■ For an exhibition at the Dutch gallery Mama, Constant Dullaart “curated” his version of JODI’s works whereby he assigned clickworkers the task of commenting on internet artworks via the platform Fiverr. The “web expert,” who is advising JODI on how to improve the design of her website, attempts to check the website usability, which completely contradicts the artists’ intentions.

■ The wall work features the SIM cards of mobile phones that were used to manipulate Instagram. In October 2014, Dullaart bought 2.5 million fake Instagram followers from companies in Pakistan and India for 5,000 US dollars and transferred them to artists and curators such as Ai Wei Wei and Hans Ulrich Obrist. For The Possibility of an Army, commissioned by the Frankfurt Schirn in 2015, Dullaart ordered thousands of fake Facebook profiles of an imaginary Hessian army. Since a mobile number is required to register on social media, providers of such fake accounts must work with countless SIM cards, which the artist continues to use here. Embedded in a mirror, these tiny chip-cards call to mind the physical infrastructure that comes into play when pursuing our narcissistic self-reflection on the Net. If you post a photo of the work with the hashtag #brigading_conceit on Instagram, you’ll receive Likes from Dullaart’s bought followers.

half cra- zy all for the love of you. It won't be a sty- lish mar



■ (2009) besteht aus mehr als 2000 Sprachaufnahmen, die über den Webdienst Amazon Mechanical Turk gesammelt wurden. Für sechs US-Cents hörten die Turker*innen einen kurzen Soundclip, nahmen ihren Versuch, den gehörten Ton zu reproduzieren, auf und sendeten das Resultat über das Internet an die Künstler. Das Ergebnis war eine seltsame Version des Lieds Daisy Bell, mit dem Forscher*innen der Bell Labs 1962 zum ersten Mal die Möglichkeit von Sprachsynthese durch einen Computer demonstriert hatten. (Stanley Kubricks Film 2001 – Odyssee im Weltall (1968) spielt darauf an, wenn der Bordcomputer HAL am Ende des Films das Lied singt.) Die beteiligten Clickworker*innen wussten nicht, was der Zweck ihres Auftrags war. Insgesamt nahmen Menschen aus 71 Ländern teil, unter anderem aus den USA, Indien, Kanada, Großbritannien, Mazedonien, den Philippinen, Deutschland, Rumänien, Italien und Pakistan.

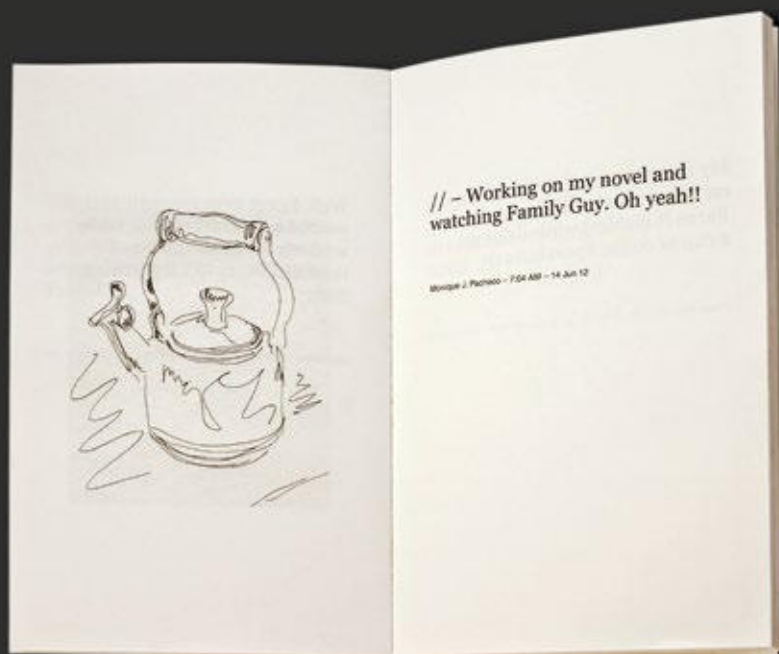
■ (2009) consists of over 2000 voice recordings collected through the Amazon Mechanical Turk web service. For six US cents, the “Turkers” listened to a short audio snippet, recorded their attempt to reproduce the sound they were given, before sending the result back to the artists over the internet. What they received was an obscure version of the song Daisy Bell, with which Bell Labs researchers had demonstrated the possibilities of speech synthesis by a computer for the first time in 1962. (This is alluded to in Stanley Kubrick’s 2001:

(1968), when the on-board computer HAL sings the song at the end of the film.) The clickworkers involved were unaware of the purpose of their assignment. In total, people from 71 countries participated, including the USA, India, Canada, Great Britain, Macedonia, the Philippines, Germany, Romania, Italy and Pakistan.



■ Für die Produktion von erhielten Mitarbeiter*innen von Mechanical Turk den Auftrag, zwischen 9 und 17 Uhr einminütige Videos von sich aufzunehmen, für die sie je drei US-Dollar erhielten. Die Mitarbeiter*innen erstellten Untertitel für die Videos und lieferten detaillierte Informationen zu ihrer Person. Die Videos, die so entstanden sind, liefern ein kollektives Porträt der Menschen, die sich bei Mechanical Turk ein Zubrot verdienen: alleinerziehende Mütter, Hausfrauen, Rentner*innen, Selbstständige, Menschen mit Behinderungen und Außenseiter*innen sowie Menschen, die während ihrer regulären Tagesjobs heimlich für Mechanical Turk arbeiten. Deutlich wird auch, dass diese Leute ihrer Tätigkeit oft aus einer Notlage heraus nachgehen, von der Amazon profitiert.

■ For the making of , Mechanical Turk workers were asked to record one-minute videos of themselves between 9 a.m. and 5 p.m., for which they received three US dollars each. The employees created subtitles for the videos and shared detailed information about themselves. The resulting videos are a collective portrait of the people who earn their living offering services through Mechanical Turk: single mothers, housewives, retirees, the self-employed, people with disabilities and outsiders, as well as those who furtively work for Mechanical Turk while at their regular day jobs. It also becomes apparent that many people are performing this work out of absolute necessity, from which Amazon benefits.



http://mystarbucksidea.force.com/apex/ideaList?isi=0

My Starbucks Idea

GOT AN IDEA? VIEW IDEAS IDEAS IN ACTION

Popular Ideas Recent Ideas Top All-Time Comments

Hi there, [Sign In](#) to make a comment. Share Follow us on [Facebook](#) [Twitter](#) [LinkedIn](#)

Ideas so far

Search Ideas

PRODUCT IDEAS

34,974	Coffee & Espresso Drinks
4,199	Frappuccino® Beverages
10,329	Tea & Other Drinks
16,671	Food
8,582	Merchandise & Music
17,286	Starbucks Card
3,482	New Technology
11,347	Other Product Ideas

EXPERIENCE IDEAS

Popular Ideas

View Category: All

1 2 3 Next >

A free reward when you hit gold status

Posted on 8/5/2013 10:30 AM by [qsouz99](#)

I recently hit gold status and I have to admit, I was a bit disappointed when you don't even receive an award for arriving at that achievement. It was extremely uneventful and would be more meaningful to receive a reward once you hit gold status.

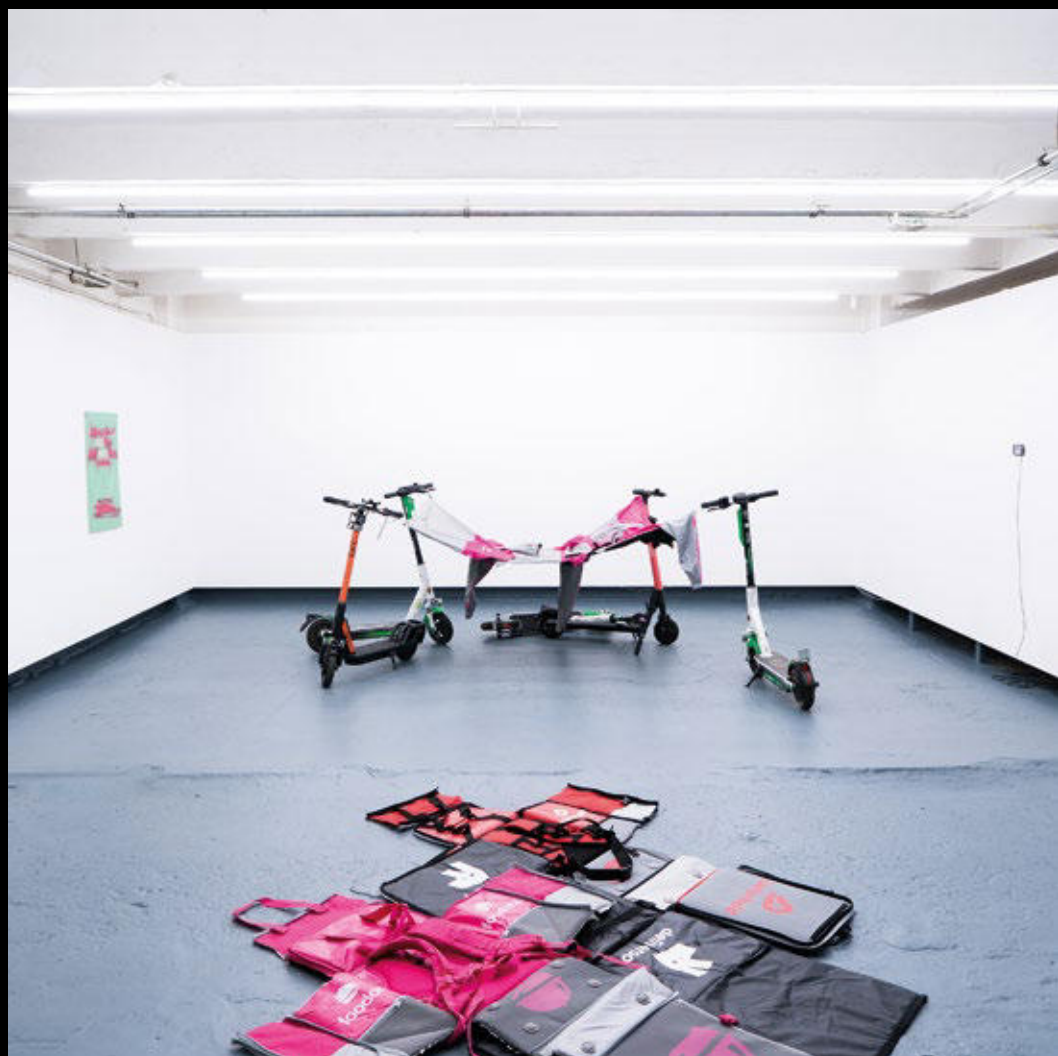
2,840 points

Comments [17]

Notification email--you have a reward and it expires in 300 weeks

■ Cory Arcangel hat in vielen seiner Arbeiten sehr präzise den Augenblick identifiziert, in dem die Möglichkeiten der herrschaftsfreien, produktiven, kollektiven Auseinandersetzung auf Plattformen zu narzisstischer Selbstdarstellung und konsumistischer Apathie verkommen. war zunächst eine Website, auf die alle Tweets mit dem gleichnamigen Hashtag weitergeleitet wurden, wo sie ein Kompendium der Selbstinszenierung von Pseudo-Literat*innen boten. Der Penguin Verlag veröffentlichte eine Auswahl 2014 als Buch. Im Video sieht man, wie der Künstler durch die Website von Starbucks surft. Die soll eigentlich Anregungen von Kund*innen sammeln, ist aber tatsächlich zu einer Anthologie von Erinnerungen der Konsument*innen geworden. So liest man von Backwaren, die aus dem Programm genommen wurden, veränderten Rezepturen von Brotaufstrichen und abgelaufenen Rabattaktionen und stellt mit Erschrecken fest, was für eine identitätsstiftende Bedeutung die globale Kaffee-kette und ihre Produkte für den Lebensstil von manchen Menschen haben muss.

■ In many of his works, Cory Arcangel has precisely identified the moment in which the possibilities of domination-free, productive, collective debate on platforms turned into narcissistic self-representation and consumerist apathy. was initially a website to which all tweets with this hashtag were forwarded, perhaps akin to a compendium of the self-staging of pseudo-literati. In 2014, Penguin published a book made up of a selection of these tweets. In the video we see Arcangel scrolling through the Starbucks website, which is supposed to collect suggestions from customers, but has in fact become an anthology of consumers' memories. We read of baked goods cut from the range, changed recipes for spreads and expired discount offers. It's alarming to discover the impact the global coffee chain and its products have on shaping the identity and lifestyle of many individuals.



■ Der Plattform-Kapitalismus hat Geschäftsmodelle hervorgebracht, deren Nutzen oft ebenso unklar ist wie ihre Profitchancen. Auf der Suche nach dem nächsten „Einhorn-Unternehmen“ – eine Firma, die so einzigartig ist wie das Fabelwesen, weil es einen Markt definiert und dann Profite à la Google oder Facebook abwirft – haben Risikokapitalist*innen und Investor*innen in Lieferdienste oder Taxiunternehmen viel Geld investiert, um die Konkurrenz aus dem Markt zu verdrängen und im Fall eines Börsengangs hohe Profite einzufahren. Die Undurchsichtigkeit des Geschäftsmodells steht im diametralen Gegensatz zur Omnipräsenz ihrer Apparate in den Großstädten, wo plötzlich Leihfahrräder, E-Scooter oder die Lieferboxen von Essenslieferant*innen das Stadtbild prägen. Wenn ein*e Marktteilnehmer*in erfolgreich die Konkurrenz ausgestochen hat (wie in Deutschland gerade bei den Essenslieferdiensten geschehen), bleiben von den unterliegenden Firmen nur alte Lieferkisten, Regenjacken und Werbematerialien in grellen Farben übrig, aus denen Aram Bartholl eine Installation entwickelt hat, die auch die ausbeuterischen Arbeitsbedingungen bei diesen Unternehmen thematisiert. Die erste Ausstellung der Arbeit wurde daher immer von Diskussionen und einer Publikation begleitet.

■ Platform capitalism has brought about business models whose benefits are often as unclear as their profit-making opportunities. In search of the next “unicorn company” – a company as unique as the said mythical creature in how it defines a market and then generates profits à la Google or Facebook – venture capitalists and investors in delivery services or taxi firms have invested substantial capital in the effort to drive competition out of the market and to generate high profits in the event of an IPO. The opaqueness of the business model is diametrically opposed to the omnipresence of their gear in the big cities, where it is rental bicycles, e-scooters or food delivery boxes have come to dominate the cityscape. When a market player has succeeded in cutting out the competition (as just happened in Germany with the food delivery services), all that remains of the losing companies are discarded delivery boxes, rain jackets and bright-colored advertising materials, from which Aram Bartholl has developed an installation that also addresses the exploitative working conditions imposed by these companies. The first exhibition of the work was therefore accompanied by discussions and a publication.



■ Die Installation besteht aus 5000 Leinwänden, auf die mit einer Schablone das Wort „Like“ gesprüht wurde – eine unmissverständliche Anspielung auf die Likes, mit denen in den sozialen Medien per Mausklick Zustimmung und Unterstützung signalisiert werden kann, bei YouTube sogar, indem man im Stil des Circus Maximus den digitalen Daumen hebt oder senkt. Auch wenn sie Teilhabe und demokratische Mitbestimmung suggerieren, sind sie in erster Linie ein Teil der Ökonomie der sozialen Medien und entscheiden über Sichtbarkeit, Viralität und Platzierung durch Algorithmen in Timelines und Empfehlungslisten. Bei erfolgreichen Videos oder Postings kann ihre Zahl in die Millionen gehen. So unvorstellbar solche Zahlen im Internet sind, so imposant sind die Stapel von „nur“ 5000 Likes im physischen Raum.

■ The installation consists of 5000 canvas on which the word “Like” has been sprayed with a stencil – an unambiguous allusion to the Likes used on social media to signal approval and support at the click of a mouse; or YouTube’s digital thumbs up or down in the vein of Circus Maximus. The Likes may well convey the impression of participation and democratic codetermination, but nonetheless are a primary component of the social media economy, determining visibility, virality and placement through algorithms in timelines and recommendation lists. Their number can run into the millions with successful videos or posts. And as inconceivable as these numbers on the internet are, the stacks of “only” 5000 Likes in a physical space can be eye-popping.



■ Die –die Jonas Lund für jede Ausstellung, in der die Arbeit gezeigt wird, neu erstellt – erinnern an die Nutzungsbedingungen, die jede*r Nutzer*in von Internetdiensten wie Google akzeptieren muss, in der Regel ohne sie zu verstehen oder überhaupt zu lesen. Jede*r Besucher*in akzeptiert diese zum Teil absurden Nutzungsbedingungen durch Betreten der Ausstellung. Dazu gehört unter anderem, dass Bilder der gezeigten Arbeiten in den sozialen Medien geteilt oder jedes Werk mindestens fünf Minuten angesehen werden muss. Bisher wurden diese als Druck gezeigt, in der Ausstellung sind sie auf dem neu installierten LED-Laufband des Kunstraums Kreuzberg zu sehen. Die Internetunternehmen, die solche Vereinbarungen mit ihren Nutzer*innen treffen, machen ähnliche Versprechungen, wie sie auf Lunds Wandarbeiten zu lesen sind: Wir bekommen gezeigt, was wir sehen wollen; wir gelangen, wohin wir wollen.

■ The – which Jonas Lund tailors to every show the piece is exhibited in – are reminiscent of the terms of service that every user of services like Google must accept, usually without understanding or even reading them. Each visitor accepts these (partially) absurd terms of use upon entering the exhibition. These include sharing images of the exhibited works on social media or viewing each work for at least five minutes, among others. Prior to this, the were stated in print form, however, in the exhibition, they can now be read on the newly installed LED treadmill at Kunstraum Kreuzberg. The promises that are viewable on Lund's wall work are not unlike those of the internet companies that Lund refers to in TOS: We are shown what we want to see; we get where we want to go.



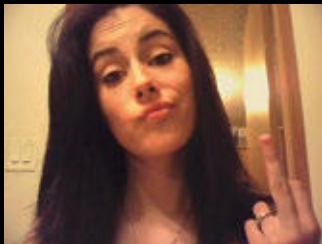
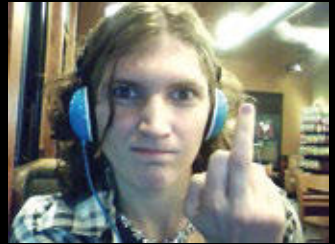
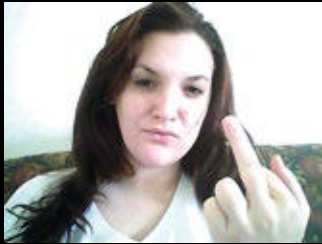
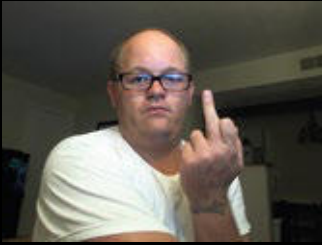
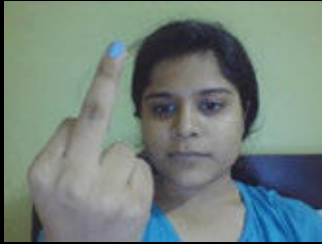
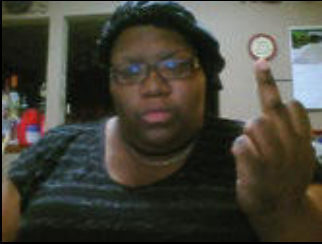
■ Auf verschiedenen Websites bieten sich Darsteller*innen an, um gegen Geld sexuelle Akte vorzuführen. Viele dieser „Modelle“ sind aus Osteuropa, und arbeiten in Schichten von acht bis zehn Stunden, verbringen also einen großen Teil ihres Lebens vor den Kameras, die jede Handlung und jedes Wort ins Internet streamen. Während sie auf Kund*innen warten, verbringen sie ihre Zeit mit Smalltalk, Dösen, Internetsurfen oder Vorbereitungen für das Abendessen. Die Gewöhnlichkeit ihres Tuns steht in krassem Widerspruch zu der Ungeheuerlichkeit ihrer Arbeit. Wie bei allen Unternehmen des Plattform-Kapitalismus sind auch hier die Anbieter*innen Mitprofiteur*innen aller Einnahmen, die über ihre Website erzielt werden.

■ On various websites, actors perform sexual acts for money. Many of these “models” are from Eastern Europe, and work in shifts of eight to ten hours; a substantial portion of their lives is therefore spent in front of the cameras that stream their every action and word onto the internet. While waiting for clients, their time is spent making small talk, dozing, surfing the net or discussing dinner plans. The ordinariness of daily life runs in stark contrast to the enormity of their work. As with all companies of platform capitalism, the intermediaries are co-profiteers of all income generated through their website.



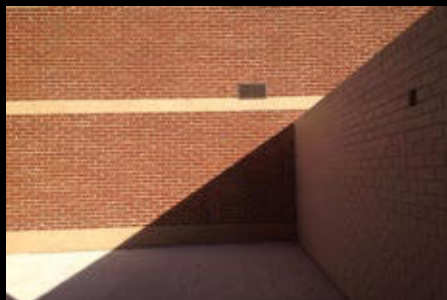
■ Die beiden Arbeiten von Ralph Schulz entstanden mit Hilfe der Internetplattform Fiverr, über die kreative Aufgaben in den verschiedensten Bereichen international ausgeschrieben werden können. Für  ließ er Schauspieler*innen einen selbstgeschriebenen Text sprechen, in dem sie ein Kunstwerk in den höchsten Tönen loben, das es nicht gibt, aber das trotzdem „an absolutely amazing piece of art“ ist. Die Arbeit ist eine Tautologie, die Rezension selbst ist das finale Werk, das auch von einer Kunstwelt handelt, in der die Repräsentation in den sozialen Medien wichtiger ist als das eigentliche Werk. Bei  zeigen über Fiverr angeworbene Akteur*innen auf selbstbeschrifteten Pappen die Summe, die sie für ihren Beitrag erhalten haben – in der Regel 5, höchstens 10 US-Dollar, von denen Fiverr noch einen Anteil einbehält. Die Arbeit weist so auch auf die Arbeitsbedingungen derartiger Plattformen hin, bei denen sich ein internationales Prekariat von Tagelöhnern gegenseitig unterbietet.

■ The two works by Ralph Schulz were created with the help of the internet platform Fiverr: a website through which creative tasks related to various fields are advertised internationally. For testimonials, he had actors read aloud a self-written text where they heap great praise on a work of art which doesn't exist, but nevertheless is “an absolutely amazing piece.” The work is a tautology; the review itself is the final work, which also serves as a commentary on an art world in which representation on social media is of more importance than the work itself. In , actors recruited via Fiverr reveal the sum they received for their contribution, on self-labeled cardboard: usually five, at most ten US dollars, of which Fiverr takes a share. The work thus also shines a light on the working conditions set by such platforms, under which an international precariat of day laborers fight to undercut each other.



■ „The Middle Finger Response ist eine kuratierte Auswahl von mehr als 300 spontanen Selbstporträts von Cloudworker*innen, die ich auf einer der repräsentativsten Crowdsourcing-Plattformen gefunden haben: Amazon Mechanical Turk. Alle Arbeiter in der Auswahl bekamen 0,50 Dollar für ein Webcam-Foto von sich selbst, welches ihr Gesicht, ihren Hintergrund und nicht zuletzt ihre Mittelfingerreaktion zeigt.“ Guido Segni

■ “ is a curated selection of 300+ spontaneous self-portraits of cloud workers I commissioned travelling around one of the most representative crowdsourcing platform: Amazon Mechanical Turk. All the workers in the selection have been paid about 0.5\$ in order to take a webcam picture of themselves showing their face, their context and, ultimately, their middle finger response.” Guido Segni



■ (2016) zeigt ein Raster von Hunderten von Bildern, die von Arbeiter*innen bei Amazons Mechanical Turk aufgenommen wurden. Ich bezahlte jeder Person 25 Cent für ein Foto von dem Raum vor dem Fenster, in dem sie arbeitet. Die Bilder stellte ich zu einem Raster im Format 10 x 15 cm zusammen. Die einzelnen Fotos offenbaren durch den Blick aus dem Fenster kleine Details über die Arbeiter*innen, aber sie verschmelzen auch miteinander, um einen Überblick über die heute vorherrschenden Formen immaterieller Arbeit im digitalen Zeitalter zu bieten, wo Fernarbeit üblich und die unpersönliche Praxis, Leute für einmalige Aufgaben einzustellen, allgegenwärtig ist.“ Michael Mandiberg

■ (2016) features a grid of hundreds of images taken by workers on Amazon's Mechanical Turk. I paid each person 25 cents to take a photo outside the window in the room in which they work, which I then compiled into a grid of 4 x 6 images. The images reveal small details about the workers via the views seen from their windows, yet also blend into each other to form a general perspective of the now prevalent forms of immaterial labor in the digital age, where remote work is common, and the impersonal practice of hiring people for one-off tasks is ubiquitous.” Michael Mandiberg



■ „Mit Amalia Ulmans Online-Performance , die zweifelhafte Narrative durch das Hyperreale ersetzte, nahm die spanisch-argentinische Künstlerin das kulturelle Klima der Welt auf und würgte es unverzüglich in konzentrierter Form in den sozialen Medien wieder hoch, dargestellt durch eine übertriebene, fast karikierte Version von sich selbst, die hauptsächlich in einem Firmenbüro agiert. (...) Obwohl Ulmans Herangehensweisen so unterschiedlich waren, dass sie sich wie ein Dutzend miteinander verwobener Instagram-Feeds anfühlten, wurden ihre visuellen Materialien skrupellos miteinander verbunden. Die Plackerei der konservativen Bürokultur diene als Kulisse, obwohl ihre Ödnis plötzlich durch die Einführung einer enigmatischen Taube mit dem Namen „Bob“ durchbrochen wurde, mal als echtes Tier, mal als Plastikimitation ... Während sich das Rätsel um Bob weiter entwickelte, blieben andere visuelle Motive konstant: rote Luftballons, Rolltreppen, Mary-Jane-Schuhe, blauer Himmel mit Wolken, Aufzüge, elegantes Briefpapier, DTLA, Büroklammern und Flughäfen; Anknüpfungen an die eigenen Vorlieben und Interessen der Künstlerin, die in fantastische Extreme gesteigert werden.“ Von der Website der Künstlerin

■ „Abandoning the dubiously-fictional for the hyperreal, Amalia Ulman’s online performance saw the Spanish/Argentinian artist absorb the cultural climate of the world during that time period, and promptly spew it back out in a concentrated form on social media, enacted through an exaggerated, almost caricatured version of herself, executed primarily in a corporate office setting (...) Though Ulman’s approaches were disparate enough to feel like a dozen Instagram feeds interwoven together, her visual materials were scrupulously connected (...) The drudge of conservative office culture served as a backdrop, though its flatness was suddenly torn down by the introduction of an enigmatic pigeon named “Bob”, who veered between real animal and plastic prop (...) While the enigma of Bob developed, other visual motifs remained constant: red balloons, escalators, Mary Jane shoes, cloudy blue skies, elevators, elegant stationary, DTLA, paperclips and airports; extensions of the artist’s own taste and interests pushed to fantastical extremes.“ Statement from the artist’s website



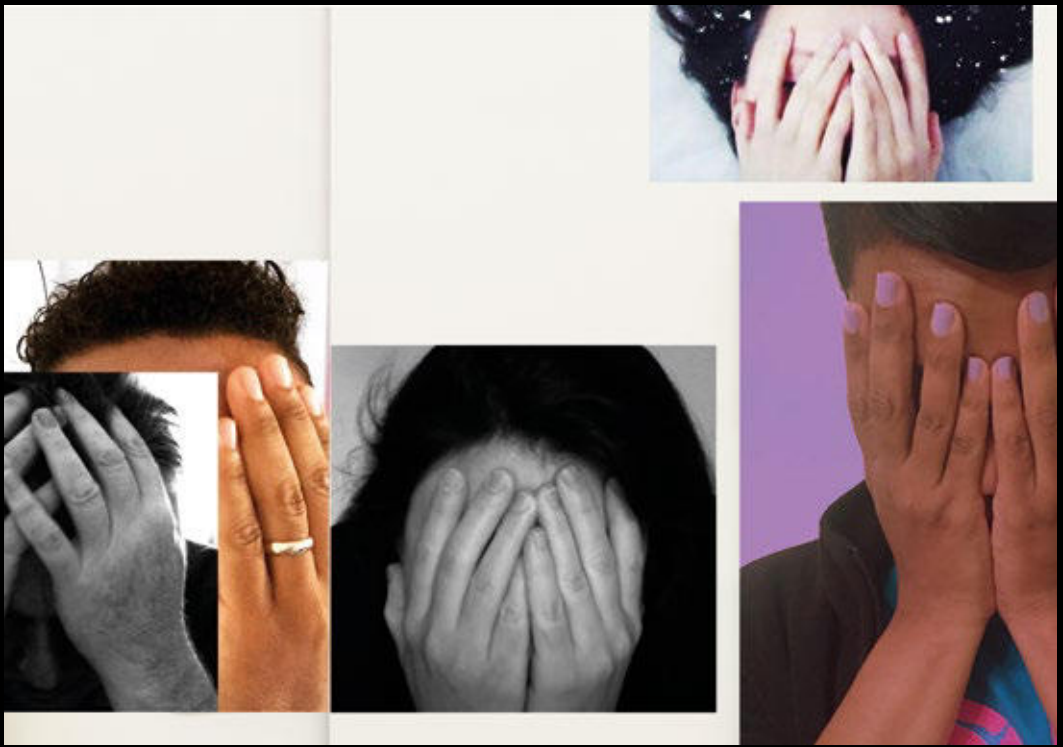
■ ist sowohl eine Gruppenausstellung als auch eine Performance, die online bestellt werden kann. Sie wird per Fahrradkurier*in an die Interessent*innen geliefert, wo sie für kurze Zeit installiert wird. Damit erinnert sie an die Liefersdienste, die den Einkauf oder fertige Mahlzeiten bringen. Die Arbeit ist einerseits eine künstlerische Reaktion auf die zunehmende Verbreitung derartiger Dienstleistungsangebote; andererseits knüpft sie an die Tradition des „Multiples“ an, also an die Praxis, Kunstwerke in hohen Auflagen und zu niedrigen Preisen in Umlauf zu bringen, welche seit den 60er Jahren die Gegenwartskunst zu demokratisieren versucht. Alle Arbeiten, die bei ■ geliefert wurden, sind auch verkäuflich.

■ is both a group exhibition and performance that can be ordered online. It is delivered by bicycle courier to the interested parties, where it is installed for a short period. In the process, we're reminded of the delivery services for shopping or ready meals. On the one hand, the work is an artistic response to the rising prevalence of such service offerings; on the other, it ties in with the tradition of the "multiples," i.e. the practice of circulating artworks in large editions and at low prices in order to democratize contemporary art that emerged during the 1960s. All works delivered at "Gallery.Delivery" are also for sale.



■ ist eine Serie von fünf Leporello-Büchern, die sich über eine Gesamtlänge von 90 Metern erstrecken und in denen jedes einzelne Captcha festgehalten ist, welches die Künstler im Laufe von fünf Jahren lösen mussten. Während die Captchas zunächst eine Technik waren, um Spam zu vermeiden, werden sie heute von Google verwendet, um die Bilderkennung durch Künstliche Intelligenz zu optimieren. Ironisch heben die Künstler darum die fünfjährige „fruchtbare Zusammenarbeit“ mit dem Unternehmen hervor.

■ is a series of five leporello books that span a total length of 90 meters, which chronicles each individual captcha the artists have solved over the course of five years. Initially a technique to merely prevent spam, the captchas are now used by Google to optimize artificial intelligence image recognition with the help of their users. The artists therefore ironically celebrate a five-year “fruitful collaboration” with the company.



■ In ihrem Langzeitprojekt untersucht Irene Chabr die Bedeutung von Bildern, die über die sozialen Medien verbreitet werden, für die politischen Proteste der letzten Jahre. Dafür hat sie ein Archiv von Bildern von Tumbler, Twitter, Facebook und Instagram zusammengetragen, die vom Arabischen Frühling über Occupy bis zu den feministischen Protesten in der Schweiz 2019 reichen. Aus diesem Bildkorpus wählt sie „zirkulierende Gesten“ aus, also Zeichen und Slogans, die sich in diesen Kontexten im Netz verbreiten und fortpflanzen. Sie bearbeitet die Bilder und zeigt sie in immer neuen Kombinationen auf Bildtafeln und in multimedialen Installationen.

■ In her long-term project Irene Chabr examines the significance of images captured at political protests of recent years that are in circulation via social media. For this purpose, she has compiled an archive of images from Tumbler, Twitter, Facebook and Instagram, ranging from the Arab Spring and Occupy to the feminist protests in Switzerland in 2019. From this corpus of images, she selects “circulating gestures,” i.e. signs and slogans that propagate on the net within these contexts. She then processes and presents these images in ever new combinations on image panels and multimedia installations.

■ Während der Ausstellung wird Eastyn Agrippa für 58 Tage ununterbrochen an einem geheimen Ort in Berlin leben, den sie*er die gesamte Zeit über nicht verlassen wird. Der einzige Kontakt mit der Außenwelt wird über das Internet stattfinden, über das auch die Besucher*innen der Ausstellung Eastyn Agrippa in einer Installation beobachten und mit ihr*ihm kommunizieren können. Die Arbeit wurde für die Ausstellung in Auftrag gegeben. Ein ausführlicher Text zu dieser Arbeit findet sich auf Seite 38.

■ During the exhibition, Eastyn Agrippa will live for 58 days without interruption in a secret location in Berlin. Eastyn will be bound to this location for the entire time. The only contact with the outside world will be via the internet, through which visitors of the exhibition will also be able to observe and communicate with Eastyn Agrippa via an installation. The work was especially commissioned for the exhibition. A text on _____ can be found on page 43.

- Herausgegeben durch den Kunstraum Kreuzberg, Mariannenplatz 2, 10997 Berlin
- Gefördert durch die Senatsverwaltung für Kultur und Europa aus Mitteln der Spartenoffenen Förderung
- Der Katalog „Eintritt in ein Lebewesen“ erscheint anlässlich der gleichnamigen Ausstellung im Kunstraum Kreuzberg
- Die Ausstellung wurde von Tilman Baumgärtel und dem Kunstraum Kreuzberg in Kooperation mit Tamago Art Space realisiert.
- Idee und Konzeption: Tilman Baumgärtel
- Koordination und Realisierung: Nadia Pilchowski, Jorinde Splettstößer
- Technische Ausstellungsproduktion: Kristoffer Holmelund
- Mitarbeit: Lena Fetköther, Mareen Linsner, Linnéa Meiners, Elisabeth Kroegel
- Betreuung des Real Game Play von Omsk Social Club: Nadia Pilchowski
- Texte und Redaktion: Tilman Baumgärtel
- Lektorat: Karin Sauerwald
- Übersetzungen: Mike Kitcher
- Gestaltung: essays on typography . Berlin
- Druck: bud Potsdam
- Copyright 2020
für die Texte bei den Autor*innen
für die Konzeption bei Tilman Baumgärtel
für das verwendete Fotomaterial bei den jeweiligen Fotograf*innen, Künstler*innen, Galerien und Sammlungen
- ISBN 978-3-00-065260-8

■ Wir danken unseren Leihgeber*innen für ihre Unterstützung:

Joseph Beuys: La rivoluzione siamo Noi, 1972; Gib mir Honig, 1979; Kunst = KAPITAL (1979); NY Subway Poster (1983)

■ Korff Stiftung GmbH, Ilimmünster

Joseph Beuys: Aus dem Maschinenraum, 1977/1978

■ Edition Block, Berlin

Amalia Ulman: 41 Videos aus Privilege Amalia, Privilege Bob, Privilege Brand, 2016

■ James Fuentes Gallery, New York

Mark Flood: 5000 Likes, 2015/2016

■ Peres Projects, Berlin

Constant Dullaart: #brigading_conceit, 2019

■ Upstream Gallery, Amsterdam

Joseph Beuys, Douglas Davis, Nam June Paik: A Conversation, 1974

■ Electronic Arts Intermix, New York

Douglas Davis: Florence Tapes, 1974

■ LIMA, Amsterdam

John D. Freyer: All My Life for Sale, 2000-2002
Stevie Wonder, Songs in the Key of Life:

■ Paul Laster and Renee Ricardo; New York
Jesus-Nachtlicht:

■ Julie Mangin, Washington DC

“It’s a Strike”-Gürtelschnalle:

■ Erin Wallace, San Francisco

Trinkflasche mit dem Monogramm “John”:

■ Maya Roberts, Portland/Oregon

Joseph Beuys: Veranstaltungsprogramm der FIU auf der Documenta, 1977; Honigpumpe am Arbeitsplatz, 1977

■ Tilman Baumgärtel, Berlin

Miranda July & Harrell Fletcher:

Learning To Love You More, 2002–2009

■ San Francisco Museum of Modern Art