

Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung -
Kunstuniversität Linz

Institut für Kulturwissenschaft
PhD Studium

Crowd and Art

oder „die Anderen“ im Kontext der Netz-Kunst

Band 1: Theoretische Auseinandersetzung zum Thema
Band 2: My Turked Ideas – 98 Beiträge von ‘den Anderen’

Manuela Naveau

Dissertation
zur Erlangung des akademischen Grades
PhD

Betreut von:

Univ.-Prof. Dr. Thomas Macho
Univ.-Prof. Dr. Christa Sommerer

Approbiert am:

Linz, 2015

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	3
Abstract	6
Danksagung.....	7
1. Einleitung.....	11
1.1. Struktur der Arbeit	15
1.2. Kuratieren als wissenschaftliche Methode	20
2. Into the world of Crowd and Art.....	24
2.1. Forschungsstand und bisherige Aktivitäten im Forschungsfeld	24
2.2. Begriffsvergleiche: Masse und Crowd.....	42
3. Crowd & Art – eine historische Skizze	50
3.1. Das 19. Jahrhundert in Europa und Amerika und das Aufbrechen der Systeme	51
3.2. Aufbruchsstimmung zur Jahrhundertwende – Über Kunst, Maschinen, Utopien und Alltag.....	59
3.3. Die 20er, 30er und 40er: Kunst und Propaganda und vom Eingreifen in Systeme	66
3.4. Die 1950er und 1960er-Jahre und ein stetig anwachsendes Publikum	76
3.5. Die 1970er-Jahre und die neuen Öffentlichkeiten.....	96
3.6. Die 80er, die Telekommunikation und der elektronische Raum	110
3.7. Die 1990er – der Aufstieg der Amateure.....	123
3.8. Der Shift ins neue Jahrtausend – from Punk to Mainstream.....	140
3.9. Die Zehnerjahre des Neuen Jahrtausends – Crowd Art.....	160
3.10. Zusammenfassung der historischen Skizze.....	178
4. Case Studies	180
4.1. <i>Die Welt in 24 Stunden</i> (1982) von Robert Adrian X und Kollaborateur/innen.....	181

4.2.	[V]ote-auction (2000) und andere Arbeiten von Lizvlx und Hans Bernhard von UBERMORGEN.COM und ihr Neuer Wiener Aktionismus	194
4.3.	Aaron Koblin und das Delegieren künstlerischer Produktion	204
4.4.	<i>Face to Facebook</i> (2011) von Paolo Cirio und Alessandro Ludovico.....	214
4.5.	<i>Ars Wild Card</i> (2011) und <i>Klangwolken-ABC</i> (2012) der Ars Electronica Linz. Über die Entmythisierung von Beteiligungsmöglichkeiten	221
4.6.	<i>My Turked Ideas</i> . Ein Hinterzimmer Projekt und eine Self Study	232
5.	Der Versuch einer Taxonomie und mögliche Charakteristika von Crowd & Art-Projekten.....	241
5.1.	Bisherige Partizipationsmodelle	242
5.1.1.	Erstens: Das (offene) Werk als Prozess.....	242
5.1.2.	Zweitens: Die Anderen in der Kunst.....	249
5.2.	Distinktionen wissentlich / nicht wissentlich, freiwillig / unfreiwillig – und was das alles mit Wissen und Nicht-Wissen zu tun hat	255
5.2.1.	Wissen / Nicht-Wissen	256
5.2.2.	Wissentlich / nicht wissentlich bzw. freiwillig / nicht freiwillig	263
5.3.	Spiel, Plan und die Wichtigkeit des Zufall.....	269
5.3.1.	Das Spiel als Handlungsanleitung mit offenem Ausgang.....	269
5.3.2.	Der Zufall im Spiel.....	271
5.3.3.	Das reale Moment in Spielen	272
5.3.4.	Homo Ludens Ludens	273
5.4.	Die Kunst mit „den Anderen“ hat Grenzen	278
6.	Resumé.....	292
	Anhang	297
A.1.	Timeline Crowd & Art.....	297
A.2.	Collective Wisdom	297
A.3.	I Believe in Internet	317
	Bibliographie.....	334
	Biographie.....	353

Abstract

Dass ein Kunstprojekt auf Partizipation von verschiedenen Personen aufbaut, ist nicht erst eine Erfindung des Internet. Aber es ist das Internet und im Besonderen das Social Web, das Partizipation an künstlerischen Prozessen einer noch nie dagewesenen Anzahl von Menschen ermöglicht. Es ist auffällig, dass klassische Formen der Partizipation in der Kunst sowie auf gesellschaftlicher und politischer Ebene intensiv diskutiert werden. Umso interessanter ist zu beobachten, dass künstlerische Partizipation mittels Computertechnologie oder Internet in der Kunsttheorie bisher eher vernachlässigt wurde. Ein geschichtlicher Überblick zeigt, wie sich Partizipation in Kommunikationstechnologie und Kunst entwickelt. In Form von sechs Case Studies werden sehr unterschiedliche Modelle der Beteiligung analysiert und Formen der Partizipation in den Fokus gerückt, die bisher aufgrund einer eher romantiserten Zuschreibung zu Partizipation unbeachtet blieben. Es wird hinterfragt, welchen Beitrag Kunst mittels Beteiligung durch „die Anderen“ leisten kann, welchen Stellenwert „die Anderen“ einnehmen, in welcher Form sich Beteiligung präsentiert und was dies mit Wissen oder Nicht-Wissen zu tun hat. An der Schnittstelle zur Kunsttheorie und Kulturwissenschaft, Medienwissenschaft und Technologiesgeschichte, versucht diese Arbeit einen Beitrag zu leisten, um das Thema der Partizipation in der Kunst im Fokus einer bereits vernetzten Realität zu untersuchen.

Danksagung

Eine Dissertation zu schreiben ist eine Sache, damit wirklich fertig zu werden ist eine andere. Und daher möchte ich mit aufrichtigem Dank hier folgende Personen und Unterstützer/innen erwähnt wissen:

Als Mutter einer eineinhalbjährigen Tochter und eines fünfeinhalbjährigen Sohnes möchte ich mich vor allem bei meinem Mann Nicolas Naveau, bei meinen Eltern und Schwiegereltern und bei Gunther Hietler und Chrizelda Amores-Pepito bedanken, die erfolgreich versucht haben, meine physische oder psychische Nichtexistenz aufgrund meiner Forschungstätigkeit zu kompensieren. Aber auch ihre Unterstützung meiner Arbeit direkt gegenüber (im Besonderen sei hier Jocelyne und Jacques Naveau erwähnt, die mir im Dezember 2014 im Büro der *Société d'archéologie et d'histoire de la Mayenne* über Monique Guéguen und Michelle Soto einen Platz zum Schreiben organisierten) darf nicht unerwähnt bleiben. Vor allem aber möchte ich diese Arbeit meinem Mann Nicolas, wohl meinem ehrlichsten Kritiker, und meinen Kindern Raphael und Aurelia widmen, denen ich dankbar bin einerseits für ihr positives Ablenkungsvermögen und andererseits für ihr unkompliziertes Verständnis der Tatsache gegenüber, dass ich oft nicht anwesend war.

Eine zentrale Person, die nicht nur auf die Findung des Themas Einfluss hatte, sondern mich auch innerhalb der fünfjährigen Beschäftigung mit dem Thema begleitete, die unterstützende Website www.crowdandart.at zur hier vorliegenden Arbeit programmierte und immer wieder den theoretischen Austausch mit mir zuließ, war Günther Kolar. Eine weitere Person, die von Beginn an von meiner Arbeit und meine Gedanken überzeugt war, war mein Betreuer Univ.-Prof. Dr. Thomas Macho. In jedem Gespräch bekam ich die nötige Aufmerksamkeit und oft erkannte ich erst viele Gespräche später, welchen Informationsgehalt die Treffen mit dem Kulturwissenschaftler und Philosophen hatten. Als die Diskussion zur Zweitbetreuung Ende 2013 aufkam, war für mich ganz klar, dass ich die Medienkünstlerin und Leiterin der Abteilung Interface Culture, Univ.-Prof. Dr. Christa Sommerer, fragen wollte, und ich freute mich sehr, als sie auch prompt einwilligte. Jene Person die diese Arbeit wohl am Detailliertesten überprüfte, ist Ingrid Fischer-Schreiber. Mit ihr habe ich nicht nur eine wortgewandte Lektorin unterstützend zur Seite, sondern vor allem eine Person, die aufgrund ihres Interesses an digitaler Kultur und ihrer Tätigkeit als Kuratorin in der Kategorie *Digital Communities* des *Prix Ars Electronica* meine

Argumentationslinie inhaltlich überprüfen konnte. Dass ich als externen Gutachter den Medienwissenschaftler und Kurator Dr. Mirko Tobias Schäfer gewinnen konnte, der als Assistenzprofessor für Neue Medien & Digitale Kultur an der Universität Utrecht arbeitet, war mir besonders wichtig, und es freut mich sehr, dass er von Beginn an Interesse an meiner Arbeit zeigte.

Was wäre aber eine wissenschaftliche Arbeit, die aktuelle Themen behandelt und nicht direkt jene sprechen lässt, die in dem Feld aktiv sind? Den Interview-Partner/innen Robert Adrian X, Andreas Bauer, Josephine Bosma, Hans Bernhard, Paolo Cirio, Heidi Grundmann, Horst Hörtnner, Hannes Leopoldseder, Lizvix, Alessandro Ludovico, Thomas Macho, Robert Pfaller, Christine Schöpf, Juliane Leitner und Matthias Pöschko, Fermin Serrano Sanz sowie den vielen Personen, die ich hier in Linz oder auf Reisen getroffen habe, mit denen ich zum Projekt telefonierte, skype oder E-Mails austauschte, haben ihrerseits Anteil an dieser Arbeit und ihnen gebührt mein herzlichster Dank. Meine Arbeit bei der Ars Electronica Linz GmbH, bei der ich seit 2003 arbeite und für die ich seit 2004 in Zusammenarbeit mit Kolleg/innen für die Abteilung Ars Electronica Export zuständig bin, ermöglichte es mir erst, in meiner dortigen Funktion als Projektmanagerin und Kuratorin überhaupt beobachten zu können, was in der hier vorliegenden Arbeit schlussendlich präsentiert wird. Besonderen Dank sei hier dem künstlerischen Leiter Gerfried Stocker ausgesprochen, der mein PhD-Vorhaben nicht nur damit unterstützte, dass ich die Informationen zur Internet-Timeline zur weiteren Nutzung zur Verfügung gestellt bekam (die Basis zur Timeline auf www.crowdandart.at wurde erarbeitet von Student/innen der FH St. Pölten und von Mitarbeiter/innen der Ars Electronica Linz GmbH für die Ausstellung *Out of Control* und ist auch bis dato dort präsentiert), sondern der mir bei vielen gemeinsamen Reisen inspirierende Hinweise gab. Auch bot mit das AEC an so manchen Wochenenden einen ruhigen Platz zum Schreiben, und das Team der Krabbelstube der Anastasius-Grün-Straße stellte mir im Frühling 2014 immer vormittags einen ungestörten Platz zum Recherchieren zur Verfügung. Es freut mich, dass über meine Website auch der Austausch mit Magdalena Götz von der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg, (Masterstudiengang: Museum und Ausstellung) zustande kam, die sich im Zuge ihrer Masterarbeit mit dem Titel *Künstlerische Konzepte der Partizipation in digitalen Netzwerken* mit mir in Verbindung setzte. Da diese hier vorliegende Arbeit auf einem Projekt aufbaute, bei dem ich selbst die Plattform Amazon Mechanical Turk ausprobieren

wollte¹, möchte ich mich bei den 100 AMTurker/innen bedanken, die sich beteiligten:

A8VBDRZPXT8F, A3S2HLNZA0Y1RF, A2OQZTSU48GRFG, A3RQ1LPY83HK8L,
A10WS8YD0QY6PB, AW1PSSVB9U8LL, AQREOQAVITTZX, ATT9WOOOB7W4A,
A1JAOEK2BBMN76, AA2P63QJLCPRK, A15KFEPZIMCES9, A64D47NCDQ1BA,
ASNAOC1NBOV4P, ATIHT9PP44ZIC, A3H3JTIXAHKI4Y, AQKDVERPAUQ1J,
AI31HI6NS7U3E, A2WFMD3UC1BQZV, A38MWWPRMIQAT6, A2MG7AHPXYGJF3,
AJYA9RRGU4I9X, A3FZ85SWR9N4NK, A3VKCOVI1MNQRI, A2NM89O3D2NM4T,
AZGQ8BFH39O24, A1PKLW5DALEGGZ, AFI4N8H1DLQHF, A2B4GWF7MF7AOB,
AVUJBRXQRYK33, A1TC6LZATX8NII, A19K10Z0D2NTZK, A4TBEU11GQUJY,
A2I93FW0EN8O3Q, A27VAPFPC6PK5V, A2MRXJLRGH142S, A1E34X8U0MMNSM,
A37EV8RZ82WT8E, A333PVUWYUZ527, A1TJE3IG2C77IC, A1TY39HG3TUN47,
A3R38I5CQL07HI, A3BGTTEX9L9A2D, AG4LR5A7TCRH9, A1AHD2EJV4G4VU,
A2007SG7YXQMSU, A29DZHMK7IYFPV, A1U3Q2FXW1VET1, A2I669MRN370FX,
A1APVPH55UW6B2, A2UU729UP6MVT3, A1PDKPX7ZOXYM9, A3HZVC8UBQJGBQ,
A31PQA4EYWSQI4, A1OHZGPQZT6OWW, ATFN9V1GVYHJ3, A3BOFJM1PLUQEF,
AD57V3YLGIWAB, A1EMY83ZFXXBI7, AYBZNPQAINQ7L, A3UXVDXPKT9WV2,
AGQSFFT013I58, A3C7HDRFUAA3IJ, AXHMBL2AFZJ5X, A22K3IC3UXUFIQ,
A37BUQFPB75SV5, A3384KSPF0ADG6, A1BRXJCJR2ODMX, A37GOGQDYDT44K,
A147YUVKJ9AOU, A1VGTKJGDXXKB9O, A36HN4TLGYFHPC, A2RH364NWHXXS8,
A3N7O1NOBGX6U7, A2ZX956TJR4S6H, A34Z71NG23ZPAQ, A1SL8OMT1OS77P,
A3221NZ57CG6S, A20VQ66XTPBM1Y, A1NSDCVK7C0UTU, A3H3BQ3DIOKW2C,
ADG2HXUB59GKI, AUMJGSWS3M035, A4YG74WC1EK5V, A36KEE4WEX6KZ0,
A91S9A936ET8A, A2FNF3DVOCLJX4, A2SZF8CXCUC89P, A2SZF8CXCUC89P,
A2OWYECK1W9LRN, A3NOVJ4OPSBSN, A2GXS7E934VJQ1, AZH75IRL4FWJ2,
A1SLMXS0ACCC2H, A1TIAZJPOJAORV, A2BTS0YSHPB3LJ, A2WHVVLZWVN7PL,
A3DEDZGF5EYAF, A3EX05MY7E378T, A3J0FLF3A8G5A, A3E270G3B1Q8BR,
A82PIYLJ6YQ8.

Treffen mit Freunden und das Zulassen von Ablenkung und Kritik sind Voraussetzungen dafür, dass man immer wieder Abstand zu dem bekommt, was man gerade macht. Merci beaucoup an

1 Mehr dazu im Kapitel *My Turked Ideas: Ein Hinterzimmer-Projekt (2014) und eine Selfstudy*.

all jene Personen, die mich während meiner Arbeit zur Dissertation unterstützten, zu den Projekten kamen, die ich initiierte, oder es einfach verstanden, mich in andere Themen zu involvieren.

„Während ich mein Buch der Öffentlichkeit übergebe, beschleicht mich die Furcht, daß viele es trotz all der Arbeit, die darin steckt, für eine unzureichend belegte Improvisation ansehen könnten. Es ist aber nun einmal das Los eines Autors, der Kulturprobleme behandeln will, sich zuweilen auf manch ein Gebiet wagen zu müssen, das er nicht genügend beherrscht. Alle Wissenslücken erst noch auszufüllen war für mich ausgeschlossen, und mit dem Einstehen für ein jedes Detail durch ein Zitat habe ich es mir leicht gemacht. Es hieß für mich: jetzt schreiben oder gar nicht schreiben. Schreiben über etwas, was mir am Herzen lag. Also habe ich geschrieben.“²

„Nur nebenbei angemerkt, daß es fürs Denken gar keinen besseren Start gibt als das Lachen.“³

2 Huizinga 1959, S. 8

3 Benjamin 1934

1. Einleitung

Dass Partizipation nicht nur ein künstlerisches Leitmotiv der Moderne⁴ ist, sondern eine gängige soziale und politische Praxis, sogar „Postulat“⁵, ist unumstritten, und es gibt mittlerweile eine unüberschaubare Menge an wissenschaftlichen Publikationen, die sich mit dem Thema der Partizipation befassen. Die Frage nach dem „Worin partizipieren wir“ wird von vielen Theoretiker/innen gestellt, umso interessanter ist festzustellen, dass viel weniger nach dem „Wie“ oder „Warum“ gefragt wird.⁶

Es ist jedoch auffällig, dass in den theoretischen Schriften und Essays sowie in den akademischen Aufarbeitungen zum Thema die Medienkunst oder Digitale Kunst nur eine minimale Aufmerksamkeit bekommt, obwohl den digitalen Medien im Besonderen Formen der Beteiligung eingeschrieben sind. Die Modelle der Beteiligung haben sich mit Computertechnologie, dem Internet und im Besonderen mit den Social-Media-Plattformen nicht geändert, wurden jedoch erweitert.

“Having the audience become cocreators is not a new impulse. There’s simply a new platform.”⁷ (Andrea Grover)

Was sich jedoch geändert hat, ist, dass es inzwischen mehr Möglichkeiten zur Teilnahme über vernetzte Devices⁸ gibt. Die hier vorliegende Arbeit geht daher davon aus, dass es nicht mehr bloß um eine aktive, bewusste Beteiligung gehen kann, sondern sich der Fokus verschoben hat auf diverseste, auch passive Formen der Teilnahme.⁹ Dass daher auch unwissentliche oder un-

4 Vgl. Daniels 2000/2003, Rolig 2000

5 Vgl. Kravagna 2004/2010

6 Vgl. auch Graham 2010, S. 283; „Art has, of course, been dealing with issues of immateriality, virtuality, mechanical reproduction, conceptualism, time and audience participation for some time, but the notable thing about new media art is that these factors have been inherent starting points for the work, from which further critical distinctions have been made – for each instance of a participatory system, there has been the question of how participatory, and what kind of system?“

7 Vgl. <http://www.csmonitor.com/The-Culture/Arts/2011/0114/Crowdsourcing-The-art-of-a-crowd> (Stand 28.12.2014)

8 Ein Beispiel: das Smartphone, mit dem man jederzeit online ist und seinen Status auf den Social-Media-Plattformen updatet.

9 Vergleiche dazu auch das Kapitel *Der Versuch einer Taxonomie und mögliche Charakteristika von Crowd & Art-Projekten*.

freiwillige Beteiligungsformen auftreten können und es zu einer „Als-Ob-Partizipation“¹⁰ kommen kann, wird zum Beispiel bei künstlerischen Arbeiten wie *[V]ote-auction*¹¹ oder *Face to Facebook*¹² deutlich, die in den Case Studies vorgestellt werden. Beide Arbeiten diskutieren Partizipation und verdeutlichen unter anderem, wie eine unwissentliche Form der Beteiligung in eine wissentliche Form umschlagen kann und wie intensiv Beteiligung diskutiert werden kann, sobald sie ernst genommen wird. Denn dass gerade das subversive Potenzial von unbewussten Beteiligungsformen einen hohen Grad an Involviertheit evozieren kann, beweist, dass es sich um eine Form von Partizipation in der Kunst handeln muss.

Die hier vorliegende Arbeit beruht auch auf der Annahme, dass künstlerischen Beteiligungsstrategien ein Anliegen zugrunde liegt, das auf eine bestimmte politische oder soziale und erst sekundär auf eine ästhetische Motivation zurückzuführen ist, die es zu erkennen gilt.¹³ Dieses Anliegen weist meist auf ein Interesse an einer Erkenntnis hin, an einem Interesse an „den Anderen“, um ein Gefühl und ein besseres Verständnis für Phänomene wie Vernetzung (oder auch um ein besseres Verständnis von Begriffen wie „Masse“ oder „Crowd“) zu bekommen. Dass Partizipation und im Besonderen Online-Partizipation oft als ein Deckmantel gesehen wird, der schmückend über eine Thematik gelegt wird, ohne wirklich ernst genommen zu werden, davon zeugen politische Beteiligungsmodelle, die uns per Klick zum/zur „Mit-Macher/in“ küren (wobei der Schwerpunkt auf „mit“ und nicht auf „machen“ liegt).

Ob Soziale Plastik, Distributed Art, Instruction Art, Relational Art, Dialogical Art, Interactive Art, Networked Art, Community Art, App Art, Appropriation Art oder Participatory Art: Auch wenn die „die Anderen“ manchmal gar nicht wissen, dass sie an einem Kunstwerk beteiligt sind, so haben alle zum Inhalt, dass sie mit „den Anderen“ arbeiten, wenn auch auf ganz unterschiedliche Art und Weise. Es ist hier jedoch von „den Anderen“ die Rede, da es nicht mehr

10 Feldhoff 2009, S. 228

11 *[V]ote-auction* von ubermorgen.com war ein Online-Projekt aus dem Jahr 2000 zur damaligen US-Wahl. Die Künstler/in Lizvlx und Hans Bernhard gaben vor Wahlstimmen anzukaufen, um diese kurz vor dem Moment der Wahl wieder zu versteigern.

12 *Face to Facebook* von Paolo Cirio und Alessandro Ludovico aus dem Jahr 2011 ist ein künstlerisches Social Media -Hackingprojekt, dass Daten von Facebook stahl, um damit eine Datingwebsite zu speisen.

13 Das frühe künstlerische Netzprojekt und Case Study *Die Welt in 24 Stunden* (1982) von Robert Adrian X zeigt, mit welchen politischen Wünschen und sozialen Hoffnungen Vernetzung und Beteiligung diskutiert wurde. Aber auch die Case Studies zu den Arbeiten von Aaron Koblin und My Turked Ideas verweisen darauf, dass künstlerische Beteiligung über Crowdsourcing-Plattformen vor allem eine sozialkritische Intention haben sollten, um eine Transparenz de

nur um *ein* Publikum geht. Mit der Öffnung der Kunstwerke zu den digitalen Medien werden Personen mit Kunst konfrontiert, die nicht als Betrachter/in, als Publikum oder Rezipient/in bezeichnet werden können, denn mittels vernetzter Computer werden sie mit Kunst konfrontiert, ohne dass sie dies bewusst gewählt hätten. Sie werden zum Publikum gemacht. Um diese Veränderung zu verdeutlichen, spreche ich im Folgenden von „den Anderen“.

Auch Begriffe wie „partizipatorisch“ oder „partizipativ“ wurden auf die „Internet-Waagschale“ gelegt und geprüft. Interessant zu sehen war, dass Google für das englische Wort „participatory“ etwa 15,9 Millionen Einträge verzeichnet, während eine Suche nach „participative“ nur ca. 7 Millionen Ergebnisse brachte. Im Unterschied dazu listet Google für das deutsche Wort „partizipativ“ ca. 106.000 Ergebnisse und zu „partizipatorisch“ nur 85.400.¹⁴ In Hinblick auf mein nächstes Zielvorhaben, nämlich der englischen Übersetzung dieser Arbeit, entschied mich für das Wort „partizipatorisch“ (von „participatory“). Ich bin noch überzeugter von dieser Wahl, seit ich die Einträge dazu im Online-Wörterbuch *Merriam Webster* verglich, das „participative“ mit „relating to, or being a style of management in which subordinates participate in decision making“ beschreibt, während „participatory“ als „providing the opportunity for individual participation“ definiert wird. Die Wichtigkeit der Hierarchielosigkeit in der Darstellung von Partizipation trifft die Zugangsweise zum Thema dieser Arbeit und war somit ein Hauptgrund für die Auswahl des Begriffs „partizipatorisch“.

Wikipedia war ein wichtiges Instrument, wenn es um Hintergrundinformationen zu gewissen Themen ging. Als eines der frühesten und bis dato am besten funktionierenden Beteiligungsmodelle stellt Wikipedia in der englischen Fassung verschiedenste Formen partizipatorischer Modelle vor. Partizipative Beteiligung wird dort hauptsächlich als Beteiligung an Entscheidungsmodellen verstanden.

Es ist spannend darüber nachzudenken, welche neuen Verhaltensweisen und Kommunikationsformen das Internet hervorbringt und welchen Einfluss es auf uns hat. Da Beteiligung heute eine Vielzahl von Menschen betreffen kann, die sich nicht unbedingt im Hier und Jetzt versammeln müssen, sondern geografisch verstreut sein und sich jederzeit mit dem allumspannenden Netz verbinden können, müssen auch Formen von und Zuschreibungen zum Begriff „Masse“ neu gedacht werden. Es wird hier beschrieben, warum die Masse sich verändert hat, und in den Interviews mit dem Kulturwissenschaftler Thomas Macho und dem Philosophen

Robert Pfaller wird untersucht, warum wir noch keine Begriffe und Theorie für diese unsere neue Realität besitzen. Da in der englischsprachigen Literatur die verschiedenen neuen Bedeutungen von Masse, Individuum und Vernetzung bereits früh diskutiert wurden (ich beziehe mich hier vor allem auf den Amerikaner Howard Rheingold und sein Buch *Smart Mobs: The Next Social Revolution* aus dem Jahr 2002), spreche ich im Titel der Arbeit von Crowd & Art oder von „Crowd Art“, wenn es sich um ein künstlerisches Projekt durch Beteiligung unzählbar und unerkennbar vieler „Anderer“ mittels Computertechnologie und Internet handelt. „Die Anderen“ im Sinne von Crowd können dabei zwar als eine Art Kollektiv gesehen werden, aber sie bekommen vor allem Aufmerksamkeit als Individuen, wie Howard Rheingold 2002 schrieb: „every individual in a Smart Mob is a ‚node‘ in the jargon of social network analysis, with social links (channels of communication and social bonds) to other individuals.“¹⁵

Das Internet zwingt uns nicht nur, Begriffe wie „Masse“ und „Individuum“ neu zu definieren, sondern rückt auch Formen der Beteiligung einer Crowd (mehrerer Anderer) in den Fokus, die lange übersehen wurden und die ich hier anhand exemplarisch ausgewählter künstlerischer Prozesse präsentieren möchte. Basierend auf dem theoretisch bereits sehr aufgearbeiteten Feld der Partizipation in der Kunst,¹⁶ versuche ich mit der hier vorliegenden Arbeit und der begleitenden Website www.crowdandart.at eine kritische Erweiterung zum Thema in Diskussion zu stellen,¹⁷ wohl wissend, dass es sich um einen eurozentrischen Blick auf das Thema handelt.

14 Stand der Recherche März 2015;

15 Rheingold 2002, S. 170

16 Arns 2004, Bishop 2006 und 2012, Bourriaud 1998, Bruns 2006, Daniels 2000, Deuze 2010, Dinkla 1996, Feldhoff 2009, Frieling 2008, Graham 2010, Groys 2008, Hofbauer 2012, Kravagna 2004, Neitzel und Nohr 2006, Obrist 2005, Rollig 2000, Rollig und Sturm 2002, Weibel 2007 usw.

17 Eine kleine Notiz am Rande: In der Beschäftigung mit dem Thema Partizipation ist mir aufgefallen, dass außergewöhnlich wichtige Theorieleistung von Wissenschaftler/innen, Kurator/innen und Künstler/innen mit Linz-Bezug geleistet wurde und dies sehr früh auch erfolgte. Was immer das Interesse oder der Grund dafür war, Personen wie zum Beispiel Stella Rollig, Christian Kravagna, Peter Weibel, Eva Sturm waren Personen, die bereits Ende der 1990er-Jahre begannen, kritisch über Partizipation nachzudenken und ihre Gedanken zu veröffentlichen. Anna Karina Hofbauer, Karin Bruns, Ramón Reichert und Robert Pfaller folgten dann ab den ersten Jahren des neuen Millenniums. Computergestützte Interaktion als Beteiligungsform an Kunstwerken lässt den Rahmen der Nennungen hier endgültig sprengen. Es sei jedoch im Besonderen auf die Arbeiten der Künstler Christa Sommerer und Laurent Mignonneau verwiesen, sowie auf den Stellenwert und Einfluss der Institutionen Ars Electronica Linz (mit ihren Publikationen zum Prix Ars Electronica und Festival Ars Electronica und Personen wie Hannes Leopoldseder, Christine Schöpf und Gerfried Stocker) sowie der Kunstuniversität Linz. Die hier eben genannten Personen fanden Eingang in viele Publikationen, die im Laufe der darauffolgenden Jahre veröffentlicht wurden und die auf die vorliegende Arbeit Einfluss hatten. Ich hoffe, mit dieser sehr speziellen Sicht auf

Crowd & Art – oder „die Anderen“ im Kontext der Netz-Kunst setzt genau an der Schnittstelle von Kunsttheorie und Kulturwissenschaft, Medienwissenschaft und Technologiesgeschichte an und versucht einen transdisziplinären Beitrag zu leisten, um das Thema der Partizipation in der Kunst im Fokus einer bereits vernetzten Realität und ihrer Geschichte zu untersuchen.¹⁸

1.1. Struktur der Arbeit

Ich beginne meine Forschungsarbeit mit einer Status-Quo-Erhebung (*Into the world of Crowd and Art*), wo ich historisch aufgeladenen Begrifflichkeiten wie „Masse“, „Partizipation“, „Interaktion“ und „Kollaboration“ nachgehe und sie unter Berücksichtigung des entsprechenden historischen Kontexts auf Aktualität überprüfe bzw. Zusammenhänge präsentiere. Basierend auf von mir durchgeführten Interviews mit dem Kulturwissenschaftler und Philosophen sowie erstem Betreuer dieser Arbeit, Thomas Macho, und dem Philosophen Robert Pfaller versuche ich, einerseits den derzeitigen Stand der Theorie zu Masse und Individuum zu hinterfragen und andererseits das (Un)Wort „Partizipation“ zu entzaubern, um generell auf Strategien und Intentionen hinter Beteiligungsmodelle blicken zu können. Abgeschlossen habe ich das Kapitel mit einer zusammenfassenden Beschreibung von Ausstellungen, Konferenzen, wissenschaftlichen Arbeiten und Personen, die sich aktuell mit dem Thema der Partizipation in der Kunst beschäftigen.

Die geschichtliche Gegenüberstellung von Partizipation in der Kunst und der Entwicklung von Kommunikationstechnologie wird im zweiten Kapitel dieser Arbeit (*Crowd & Art – eine historische Skizze*) vorgenommen. Hier sollen Zusammenhänge zwischen der Entwicklung partizipatorischer Strategien in der Kunst und technologischer Neuerungen aufgezeigt werden, um Gleichzeitigkeiten und Verwandtschaften zu verdeutlichen und meine Argumentation zu stützen, dass Kunst und Partizipation nicht ohne medienorientierte künstlerische Beteiligungsprozesse reflektiert werden können und es vor allem technologische Errungenschaften sind, die unterschiedliche Formen des Teilnehmens und der Teilhabe hervorbringen. Ich beginne bei interdisziplinären Ansätzen wie Wagners Gesamtkunstwerk, das von Kritikern und Theoretikern wie Boris Groys als der Beginn partizipativer oder

das Thema der Beteiligung in der Kunst eine Weiterführung dieser Gedanken anbieten zu können – in großem Respekt vor den Leistungen all jener, die auf dem Gebiet der Erforschung von Partizipation bereits tätig waren.

¹⁸ In der hier vorliegenden Arbeit wurden künstlerische Projekte bis zum Jahr 2014 berücksichtigt.

partizipatorischer Kunst gesehen wird. Auf die Futuristen wird ausführlicher eingegangen, da sie die Verschmelzung von Kunst, Technologie und Gesellschaft vorhersahen und nicht unkritisch bezüglich ihrem technoaffinen Enthusiasmus und ihrer politischen Gesinnung reflektiert werden sollen. Dass Partizipation in der Kunst als eine Form von Beteiligung nicht ohne technologische Errungenschaften denkbar ist, wird hier mit frühen Arbeiten von Künstler/innen der 1920er-, 1930er- bis hin zu den 1950er-Jahren argumentiert. Dass Kunst in Zeiten von Massenmedien urban und demokratisch sein soll, darüber machte sich bereits die Independent Group in den 1950er-Jahren Gedanken. Und mit der Öffnung technologischer Errungenschaften wie Satellitenkommunikation und Konferenzsysteme für Künstler/innen und dank der Finanzierung dieser Projekte durch Firmen wurden die Happenings der frühen 1960er-Jahre sowie die Performance-Kunst der 1960er- und 1970er-Jahre erstmals telematisch und in einem neuen Raum ausgetestet: dem elektronischen Raum. Dann ging es Schlag auf Schlag: Erste Projekte über Mailbox-Systeme (BBS – Bulletin Board System) entstanden, aber nur wenige Künstler/innen hatten in den 1980er-Jahren die Chance, an ersten künstlerischen Netz-Projekten teilzunehmen. Das veränderte sich radikal, als Mitte der 1990er-Jahre das Internet allgemein zugänglich wurde, Computer leistungsfähig, mobil und in bestehende Devices wie Mobiltelefone eingebaut wurden, als neue Anwendungen über den Globus verstreute Menschen günstig bis gratis miteinander verbanden und die sogenannte digitale Revolution vor allem in den westlichen Ländern Einzug hielt.¹⁹

Den Künstler/innen, die in dieser digitalen Kultur bewusst zu einer Beteiligung an ihren Arbeiten einladen, sie passiv zulassen oder die Teilnehmenden im Unklaren über den Grad ihrer Involviertheit lassen,²⁰ geht es vor allem um das Eingreifen in Systeme und das Nutzen bestehender Technologie für ihre künstlerische Arbeit, die oft ein sozialpolitisches Anliegen

19 Vgl. <http://www.internetworldstats.com/stats.htm> (Stand 29.12.2014) und <http://www.unesco.org/new/en/dakar/education/literacy/> (Stand 29.12.2014). Heute haben im Durchschnitt 42,3% der Weltbevölkerung bereits Internetanschluss und selbst in Ländern wie Afrika besitzen 26,5% der Bevölkerung einen persönlichen Internetanschluss (im Vergleich dazu Asien 34,7%, Südamerika 52,3%, Europa 70,5% und Nordamerika mit 87,7%), wenn auch 38% der afrikanischen Erwachsenen von Analphabetismus betroffen sind. Überraschender Weise wird jedoch Internet über Mobiltelefone auch von Analphabeten genutzt und hier sehen afrikanische Innovatoren wie Oscar Ekponimo, nigerianischer Entrepreneur, Innovator und der Gründer von FoodRing, Möglichkeiten für partizipatorische Bildungsmaßnahmen und künstlerisch, kreative Lernmodelle über Mobilfunktechnologie. Nicht nur, dass Nigeria mit Abstand die meisten Internetnutzer stellt (23,6% der afrikanischen Internetnutzer sind in Nigeria anzutreffen) stellt: Afrika ist der größte Wachstumsmarkt für Internetnutzung.

20 In der hier vorliegenden Arbeit werden künstlerische Projekte bis ins Jahr 2014 berücksichtigt.

transportiert (*Die Welt in 24 Stunden*). In anderen Projekten geht es um das Aktivieren „der Anderen“ und das kritische Hinterfragen von Systemen (*[V]ote-auction*), um das künstlerische Austesten von neuen Online-Plattformen und das Hinterfragen von Autorenschaft, Urheberrechten und das Ausnutzen der Beteiligten (*Aaron Koblin's crowdsourced art*). Andere Projekte wollen Beteiligungsmechanismen aufdecken, die sich online entwickelt haben, und eine neue kritische Reflexion anstoßen (*Face to Facebook*), um so eine gewisse Entmythisierung von Partizipation (*Klangwolken-ABC* und *Open Cloud Project*) zu erreichen. Alle partizipatorischen künstlerischen Arbeiten und Prozesse, die in diesem Kapitel der Case Studies vorgestellt werden, verbindet ein Moment: Sie wollen den Kunstraum sprengen; sie suchen vor allem die Auseinandersetzung (ob wissentliche oder unwissentliche, ob freiwillige oder unfreiwillige Beteiligung) mit Personen außerhalb des Kunstzirkels, da sie weniger Utopien entwerfen als vielmehr die Realität unter die Lupe nehmen und destillieren (*Ars Wild Card* und *My Turked Ideas*). Es geht den Kunstschaffenden primär darum, Prozesse sichtbar werden lassen, und weniger darum, Objekte oder Relikte für Ausstellungen zu generieren. Auch wenn das eigentliche Ziel der Prozesse nicht eine Ausstellung ist, so ist klar (zumindest im Nachhinein), wer der/die Autor/in, der/die Initiator/in, der/die Künstler/in hinter dem Projekt ist, die die Spielregeln zur Beteiligung vorgibt, auch wenn die Künstler/innen sich im Prozess der Arbeit selbst oft nicht zu erkennen geben (*[V]ote-auction*, *Face to Facebook*). Ich versuche zu zeigen, dass man, wenn eine Entwertung der Autorenschaft zu erkennen ist, nicht von einer Aufhebung derselbigen sprechen kann, genausowenig wie von flachen Hierarchien und gleichmäßig verteilten Verantwortlichkeiten oder gemeinsamer Kontrolle die Rede sein kann.²¹ In den sechs Case Studies sowie den begleitenden Interviews und den kurz vorgestellten künstlerischen Projekten im historisch chronologisch aufgearbeiteten Kapitel (*Case Studies*) wird deutlich, dass es sehr kurz gegriffen scheint, wenn die aktuellen kunsttheoretischen Diskurse über Partizipation in der Kunst Medienkünstler/innen oder Künstler/innen ausschließen, die offene Produktions-, Präsentations- oder Distributionsprozesse über das Internet oder technologische Netzwerk-

21 Diese Erfahrung deckt sich auch mit meiner Beobachtung zu Projekten aus der Kategorie der Digital Communities des Prix Ars Electronica. Auch wenn eine Community das Projekt am Leben erhält durch ständige Beiträge der Communitymitglieder, so benötigt doch jede Community ausgewiesene „Kümmerer“, die sich verantwortlich fühlen“. Dieses „Kümmern“ assoziiert jedoch Führen und Kontrollieren, Wörter, die mit Communities, Kolaboration oder Partizipation nicht gerne in Verbindung gebracht werden.

Devices initiierten, bereits sehr früh Modelle der Beteiligung thematisierten und unterschiedliche Formen der Beteiligung neu aufleben ließen.²²

Im letzten Kapitel dieser Studie (*Der Versuch einer Taxonomie und mögliche Charakteristika von Crowd-Art-Projekten*) wird der Versuch einer Taxonomie unternommen, um die Charakteristika der untersuchten Arbeiten herauszuarbeiten. Aufbauend auf die umfassende Dissertation von Silke Feldhoff zum Thema der Partizipation, wird in der hier vorliegenden Analyse der Partizipationsmodelle einerseits unterschieden in Angebote zur Beteiligung (klassische Beteiligung oder Beteiligung als Aneignung, Täuschung oder Instrumentalisierung), und andererseits wird näher auf den Wirkungsgrad der Beteiligung der Rezipient/innen (wissentlich / nicht wissentlich, freiwillig / nicht freiwillig) eingegangen. Vier Angebots- bzw. Beteiligungsformen stehen dabei im Fokus, die im Kontext mit den Erkenntnissen aus den Case Studies diskutiert werden. Laut Eco besitzen partizipatorische Kunstwerke (oder wie Eco sie nannte: „Offene Kunstwerke“ oder „Kunstwerke in Bewegung“) vor allem eine epistemologische Relevanz. Welches Wissen mit dieser Kunstform generiert wird, dem versucht der Abschnitt *Schwerpunkt wissentlich / nicht wissentlich, freiwillig / unfreiwillig und was das alles mit Wissen und Nicht-Wissen zu tun hat*, nachzugehen. Es soll herausgearbeitet werden, dass Spiel und Zufall wichtige Komponenten partizipatorischer Strategien darstellen und im Gegensatz zum Plan zu verstehen sind, der den Moment des Zufalls ausklammern möchte, und dass eine partizipatorische Arbeit nicht immer so funktioniert, wie man es gerne möchte – dass also Kunst mittels Beteiligung Anderer auch ihre Grenzen hat.

Ausgangspunkt für sämtliche Überlegungen ist die Tatsache, dass das Internet als halb-öffentlicher Raum, in dem Kunst und Partizipation stattfinden, in der Kunsttheorie noch wenig Reflexion erfahren hat. Die Einleitung hier soll mit einem Zitat des Philosophen Vilém Flusser schließen, das einem Gespräch von Florian Rötzer mit Flusser entstammt und unter dem Titel „Nächstenliebe im elektronischen Zeitalter“ veröffentlicht wurde. Es verweist auf die Wichtigkeit

22 Die Probleme, die diese Kunstform aufgrund ihres primären Fokus auf Konzept und Prozess bezüglich dem Repräsentieren, dem Ausstellen, der Kommunikation, der Reflexion, der Distribution und auch der Kollektion oder Präservierung aufwirft, mag ein Argument sein, warum diese Arbeiten in der traditionell ausgerichteten Maschinerie zur Kunstreflexion einfach nicht wahrgenommen wurden, obwohl das Problem wirklich kein neues ist und mehr oder weniger seit dem Aufkommen von Happening, Aktionismus und Performance seit Beginn der 1960er-Jahren besteht.

und den Stellenwert der respektvollen Anerkennung „der Anderen“ in den (gesellschaftlichen) Netzwerken unserer Zeit:

„Das politische Denken entsteht durch die Materialisierung der Welt und durch das Herausklammern der Menschen aus der Welt, wodurch die Frage entsteht, wie ich gut mit anderen Menschen leben kann. Das ist ein, wie Hegel gezeigt hat, dialektisches Thema, denn in dem Moment, in dem ich zu anderen hinausgehe, um mich mit ihnen über das gute Leben zu verständigen, verliere ich mich darin, während ich, sobald ich wieder zurückkehre, die Welt verliere. Hegel schildert mit Recht das unglückliche Bewußtsein als das politische Bewußtsein tout court. Jetzt aber ist das zu Ende. Wir haben keinen politischen Raum mehr, worin wir einander auf diese Art und Weise begegnen könnten, um zu einem Konsens zu kommen. Stattdessen haben wir reversible Kabel. Das ist eine technische Frage, eine Frage der Schaltung. Die Kommunikationsrevolution besteht in einer Umkehrung des Informationsstromes. Die Informationen gehen nicht mehr vom Privaten ins Öffentliche, sondern sie gehen durch die Kabel zwischen den einzelnen Menschen. Statt eines politischen Bewußtseins und Gewissens gewinnen wir langsam und mühselig ein intersubjektives Bewußtsein, ein Bewußtsein des konkreten Anerkennens des Anderen.“²³

23 Flusser 1996, <http://www.heise.de/tp/artikel/2/2030/1.html> (Stand 13.01.2015)

1.2. Kuratieren als wissenschaftliche Methode

„In der Tat ist es immer riskant, zu behaupten, daß die Metapher oder das poetische Symbol, die musikalische Realität oder die plastische Form tiefschürfendere Werkzeuge der Erkenntnis seien als die der Logik. Die Wissenschaft ist der autorisierte Bereich der Welterkenntnis, und jedes Streben des Künstlers in dieser Richtung laboriert, so sehr es auch poetisch produktiv werden mag, an einem Mißverständnis. Aufgabe der Kunst ist es weniger, die Welt zu erkennen, als Komplemente von ihr hervorzubringen, autonome Formen, die zu den schon existierenden hinzukommen und eigene Gesetze und persönliches Leben offenbaren. Gleichwohl kann jede künstlerische Form mit höchstem Recht, wenn nicht als Surrogat der wissenschaftlichen Erkenntnis, so doch als epistemologische Metapher angesehen werden: das will heißen, dass in jeder Epoche die Art, in der die Kunstformen sich strukturieren – durch Ähnlichkeit, Verwandlung in Metaphern, kurz Umwandlung des Begriffs in Gestalt –, die Art, wie die Wissenschaft oder überhaupt die Kultur dieser Epoche die Realität sieht, widerspiegelt.“²⁴

Im *Das Offene Kunstwerk* schreibt Umberto Eco den offenen Kunstwerken vor allem eine „Funktion als epistemologische Metapher“ zu, da herkömmliche Bewertungskriterien wie Ästhetik und Schönheit nicht mehr greifen.²⁵ Er argumentiert:

„... in einer Welt, in der die Diskontinuität der Phänomene die Möglichkeit für ein einheitliches und definitives Weltbild in Frage gestellt hat, zeigt sie (die epistemologische Metapher) uns einen Weg, wie wir diese Welt, in der wir leben, sehen und damit anerkennen und unsere Sensibilität integrieren können. Ein offenes Kunstwerk stellt sich der Aufgabe, uns ein Bild von der Diskontinuität zu geben: es erzählt sie nicht, sondern ist sie. Es vermittelt zwischen der abstrakten Kategorie der Wissenschaft und der lebendigen Materie unserer Sinnlichkeit und erscheint so als

24 Eco 1977, S. 46

25 Vgl. Eco 1962, S. 159

*eine Art von transzendentelem Schema, das es uns ermöglicht, neue Aspekte der Welt zu erfassen.*²⁶

Kunst, die durch Beteiligung anderer entsteht, hat also eine erkenntnistheoretische Relevanz, da Formen der Zusammenarbeit mit „den Anderen“ vor allem Zufälliges und Unbewusstes zulassen und gesellschaftlich Aktuelles diskutieren.²⁷

Dass die kuratorische Praxis und ihr Diskurs eine forschende Disziplin sind, behaupteten Sönke Gau und Katharina Schlieben in einem im Jahr 2009 veröffentlichten Text zu künstlerischer Forschung der ZHdK Zürich.²⁸ Dieser Behauptung möchte ich mich grundsätzlich anschließen. Als Kuratorin für Medienkunst und digitale Kunst verstehe ich mich vor allem als Beobachterin, als Sammlerin jeglicher Informationen, als Projektmanagerin und Produzentin, als Theoretikerin und „KontextualisiererIn“, als Vermittlerin von und Forscherin an Formen künstlerischer Arbeiten und Praxen mittels digitaler Medien. Lev Manovich stellte in einem Posting via rhizome.org im Jahr 1996 fest, dass die sogenannte Medienkunst (die er als „Turing Land“ persiflierte) an sich eine eher forschende Praxis darstelle, da sie nach neuen ästhetischen Möglichkeiten suche.²⁹ Dass diese neuen künstlerischen Praxen nicht nur einen Wandel in der Ästhetik, sondern auch im Umgang mit den künstlerischen Arbeiten bedingen und eine neue Form von Kuratorientum erfordern, behandeln Beryl Graham und Sarah Cook ausführlich in ihrem im Jahr 2010 erschienenen Buch *Rethinking Curating*³⁰. Es geht den beiden Autorinnen darum, dass mediengestützte, künstlerische Arbeiten neue Formen der Präsentation, der Kommunikation, der Reflexion, der Distribution und auch der Sammlung und Erhaltung, also

26 Ebd.

27 Vgl. auch Eco 1962, S. 167: „Wenn die Hälfte der notierten Reaktionen nichts mit einer ästhetischen Wirkung zu tun hat und nur von den Zeichen angeregte persönliche Abschweifung ist, dann muß man sich fragen, ob dies eine Grenze des Betrachters ist, dem mehr am freien Spiel seiner Phantasie liegt, oder aber eine des Werkes, das hier die Funktion ausübt, die für andere das Meskalin hat. Jedenfalls werden hier – wenn wir von diesen extremen Möglichkeiten einmal absehen – in höchstem Grade verstärkt die Möglichkeiten für ein freies Anschauen, für eine unerschöpfliche Offenbarung von stets fruchtbaren Kontrasten und Gegenüberstellungen sichtbar. So sehr, daß ebenso, wie der Betrachter sich der Kontrolle durch das Werk entzieht, an einer bestimmten Stelle das Werk sich der Kontrolle von jedem, den Urheber inbegriffen, zu entziehen und wie ein verrückt gewordenes Elektronengehirn sponte sua zu reden scheint.“

28 Gau und Schlieben 2009, S. 57

29 Vgl. Manovich 1996

30 Vgl. Graham und Cook 2010

auch die immer wichtigere Frage des institutionellen Umgangs mit digitaler Kunst, behandeln sollten. Wir befinden uns anscheinend immer noch in einer Umbruchsituation, in der man mit alten Methoden und Maßstäben an neue künstlerische Formen herangeht. Institutionen und Markt hinken nach. Das Publikum jedoch scheint sich bereits adaptiert zu haben und kann auf Erfahrungen zurückgreifen.

Die kuratorische Leistung ist vor allem dort angebracht, wo nicht zwischen Duchamp-Land oder Turing-Land vermittelt werden muss – um im Jargon von Lev Manovich zu bleiben –, sondern dort, wo der gesamte Kontinent namens „öffentlicher Raum“ Informationen zu künstlerischen Anregungen benötigt und diese für die Interessierten und im Austausch mit „den Anderen“ übersetzen möchte. Die Auseinandersetzung mit Personen innerhalb oder außerhalb des Kunstzirkels im Allgemeinen oder des Feldes der sogenannten Medienkunst im Besonderen ist sicherlich eine der wesentlichsten Inspirationsquellen meiner Aktivitäten. Die Erfahrungen „der Anderen“, die ich mit meinen reflektiere und kontrastiere, führen zu neuen Einsichten. Meine spezielle Position ermöglicht es mir, als selbstreflektierende und experimentierende Beobachterin tätig zu sein, die mehr oder weniger objektiv die künstlerischen Prozesse (der anderen sowie der eigenen) analysiert und kontextualisiert und so auf Trends und Entwicklungen, Gemeinsamkeiten oder Widersprüche aufmerksam wird und in eigens kreierten „Experimentiersettings“ austestet.³¹

Dieser Zugang ist nicht neu, hat jedoch in all den bisherigen Abhandlungen zu interdisziplinärer Forschung (die bereits in den 1960er-Jahren mit EAT– Experiments in Art and Technology³²³³ oder mit der Gründung des Center for Advanced Visual Studies am MIT durch György Kepes

31 Mehr Informationen finden Sie dazu in den *Case Studies und der Self-Case-Study*.

32 EAT – Experiments in Art and Technology war ein interdisziplinärer Zusammenschluss von Personen wie dem schwedische Ingenieur Billy Klüver, der bei Bell Telephone Laboratories in New Jersey arbeitete und der in New Yorker ansässigen Künstler/innen Robert Rauschenberg, John Cage, David Tudor, Yvonne Rainer, Deborah Hay, Robert Whitman, Steve Paxton, Alex Hay, Lucinda Childs und Öyvind Fahlström, die sich in ersten gemeinsamen Performances namens 9 evenings: Theatre and Engineering im Oktober 1966 in New York präsentierten.

33 Besonders inspirierend war nicht nur generell der Text von Siegfried Zielinski zum Thema der Künstlerischen Forschung bzw. Kunst als Experiment mit dem Titel Thinking About Art After The Media: research as practised culture of experiment für mich, sondern Zielinski erwähnt hier eines der ersten interdisziplinären Labs der Geschichte: Im Haus der Weisheit im goldenen Zeitalter der arabisch-islamischen Wissenschaften in Bagdad (ca. 700 – 1.200 n. Chr.) trafen sich in dieser Bibliothek . Gelehrte unterschiedlichster Disziplinen, übersetzten Texte der alten Griechen, forschten an Neuem und experimentierten z. B. auch mit hydraulischen und pneumatischen Systemen, die in einem ersten programmierbaren, Flöten spielendem Automaten (durch die Banu Musa Brüder) resultierte und weitere Innovationen zur Folge hatte. Vgl. Zielinski 2010, S. 304;

seinen Anfang genommen hatte) nur wenig Einfluss auf die europäische Sicht künstlerischer Forschung,³⁴ konstatierten Martin Tröndle und Julia Warmers und erkennen eine hybride Form als Wissensgewinn:

„Denn wenn (angewandte) Kunstforschung tatsächlich etwas Neues bezeichnet, etwas qualitativ anderes, das bisher weder allein in der ‚Forschung‘ noch der ‚Kunst‘ so zu finden ist, sollte es sich bei dem Begriff wohl um ein Hybrid zweier Praktiken handeln – dies zumindest ist ein Vorschlag, um das Feld produktiv zu erweitern.“³⁵

Diese „Hybridisierung“ (zynisch könnte man sagen: der Bildung eines „Bastards“ aufgrund eines interdisziplinären Ansatzes) entspricht nicht nur meiner Arbeitsweise, sondern widerspiegelt auch die Situation, in der ich mich als Künstlerin, Kuratorin und Wissenschaftlerin befinde. Auch wenn Tröndle und Warmers sich vor allem auf den Austausch bzw. die Zusammenarbeit von Personen zwischen Disziplinen beziehen, so können doch einzelne Personen als „Hybride“ gesehen werden, da sie verschiedene Disziplinen in sich vereinigen. Außerdem ist die Möglichkeit der Erkenntnis über einen respektvollen Austausch (ob wissentlich oder nicht wissentlich) mit „den Anderen“ in Kunst und Wissenschaft als wichtiger Faktor hervorzuheben – und ich möchte dies im Sinne von Eco unterstreichen –, um dialogische Prozesse (mittels unterschiedlicher Medien oder nicht) als Form der Wissensgenerierung in diese Diskussion einzubringen.³⁶

34 Vgl. auch Tröndle und Warmers 2012; S. 23: „In dieser ‚Kooperationsgeschichte‘ von Kunst und Wissenschaft scheinen zumeist jedoch die Natur- und Technikwissenschaften die Initiatoren zu sein. Erstaunlich ist, dass sie offenbar weitaus weniger Berührungsängste mit den Künstlern empfinden als die Sozial- und Geisteswissenschaften.“

35 Tröndle und Warmers 2012, S. 28

36 Denn es handelt sich meiner Meinung nicht nur um Wissensvermittlung an ein Publikum, sondern es sollte gleichzeitig und im Zuge dessen auch immer um die Offenheit zur Wissensgenerierung in respektvollem Austausch (ob wissentlich oder unwissentlich) mit „den Anderen“ gehen. Als ein Beispiel dafür verstehe ich die Ausstellung „I Believe in Internet“, die im Rahmen der Self-Case-Study *My Turked Ideas* behandelt wird.

2. Into the world of Crowd and Art

2.1. Forschungsstand und bisherige Aktivitäten im Forschungsfeld

Über das Thema der Partizipation in der Kunst wurde bereits viel nachgedacht und geschrieben³⁷. Weniger jedoch, wenn es sich um *Künstlerische Konzepte der Partizipation in digitalen Netzwerken*³⁸ handelt. Besonders erfreulich war daher der Umstand, dass sich die Erarbeitung meiner Website als kommunikatives Instrument zur Materialsammlung meiner These bezahlt machte, da sich eine Masterstudentin der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg meldete und mir von ihrem sehr ähnlich gelagerten Vorhaben erzählte. Mehrere Treffen und das Teilen von Informationen mit Magdalena Götz haben nun zum Anlass geführt, dass gemeinschaftlich ein dichtes Werk an Referenzen über den Zeitraum von zwei Jahren gewachsen ist, das hier auch dokumentiert wird. Auch wenn diese Sammlung sowie die gesamte Aufarbeitung des Themas aus einem sehr eurozentrischen Blickwinkel erfolgen, so wurde zumindest versucht, zusätzlich eine US-amerikanische Sicht zu präsentieren.

Im theoretischen Feld der Kunst- und Medienwissenschaft werden die unterschiedlichen Modelle der Beteiligung seit dem 19. Jahrhundert und vor allem im 20. Jahrhundert diskutiert und von Künstler/innen, Schriftsteller/innen, Theatermacher/innen, Musiker/innen, Architekt/innen, Performer/innen und Aktionist/innen ausgetestet. Theoretiker/innen wie Dieter Daniels oder Stella Rolig sehen Partizipation als ein Leitmotiv der Moderne³⁹, wenn es um Formen der Rezeption von Kunst geht. Bis zum Beginn des neuen Millenniums war ein Aufbrechen der tradierten und geschlossenen Kunsträume intendiert, wenn dem Publikum eine Möglichkeit der aktiven Teilnahme angeboten wurde, und Beteiligung wurde mit Demokratisierungswünschen, Emanzipationsvorstellungen und Ermächtigungsstrategien aufgeladen. Abgesehen von diesen romantischen Vorstellungen von Partizipation machen sich ab dem neuen Millennium jedoch auch kritische, teils sogar dystopische Gedanken breit: Es ist

³⁷ Siehe auch Einleitung

³⁸ Götz 2014; der vollständige Titel der Masterthese von Magdalena Götz lautet *Künstlerische Konzepte der Partizipation in digitalen Netzwerken. Am Beispiel von Miranda July und Harrell Fletchers Learning To Love You More und Christoph Wachter und Mathias Juchs qual.net*.

von *Against Participation*⁴⁰ die Rede, von einer *Bastard Culture*⁴¹ oder vom *Albtraum Partizipation*⁴². Fragestellungen, die einerseits auf den Wandel der Gesellschaft und unserer Kultur aufgrund neuer Kommunikationsmechanismen reagieren und andererseits verschiedene Modelle der Partizipation diskutieren sowie Zuschreibungen zum Terminus selbst in Frage stellen. Im Besonderen möchte ich daher in dieser überblickshaften Status-Quo-Erhebung auch auf geschichtliche Vorreiter verweisen, wenn es sich um Crowd & Art, also um Kunst mittels einer Vielzahl an Beteiligten und Partizipation über sogenannte Massenmedien, handelt.

Jene Person, die in theoretischen Auseinandersetzungen zum Thema der Beteiligung des Publikums an Kunstwerken meistens angeführt wird, ist Umberto Eco.⁴³ Oft wird jedoch übersehen, dass – wenn der Philosoph und Medienwissenschaftler Eco Anfang der 1960er-Jahre vom „Offenen Kunstwerk“ spricht – er auch gleichzeitig erstmals seine Überlegungen zu einem „Kunstwerk in Bewegung“ formuliert. Er reflektiert damit eine aufkommende künstlerische Praxis, die Werke durch aktive Beteiligung des Publikums an der Produktion und nicht nur an der Rezeption des Kunstwerkes generiert. Er meint damit, dass das Publikum nicht nur Auditor eines fertigen Werkes oder nur User oder Auslöser von Prozessen ist, sondern als Co-Autor und Co-Produzent in der Entstehung der Arbeit eingebunden ist. Es war schon Anfang der 1960er-Jahre also keine neue Idee mehr, dass das Publikum Einfluss auf die Kunstproduktion hat. Dies bestätigt auch der Aufsatz von Lawrence Alloway, der als Mitbegründer der Pop Art und Mitglied der Independent Group über die Entdeckung der Ästhetik der Massen⁴⁴ schreibt:

“The definition of culture is changing as a result of the pressure of the great audience, which is no longer new but experienced in the consumption of its arts. Therefore, it is no longer sufficient to define culture solely as something that a minority guards for the few and the future (though such art is uniquely valuable and as precious as ever). Our definition of culture is being stretched beyond the fine art limits imposed on it by Renaissance theory, and refers now, increasingly, to the whole complex of human activities. Within this definition, rejection of the mass produced arts is not, as critics

39 Daniels 2000, Rollig 2000

40 Pfaller 2008

41 Schäfer 2011

42 Miessen 2012

43 Vgl. auch Forest 1988, Bishop, Frieling 2008,

44 Vgl. auch Zeyfang 2000 <http://www.heise.de/tp/artikel/3/3499/1.html> (Stand 23.11.2014)

think, a defence of culture but an attack on it. The new role for the academic is keeper of the flame; the new role for the fine arts is to be one of the possible forms of communication in an expanding framework that also includes the mass arts.”

Hans Magnus Enzensberger schreibt 1970 im *Baukasten zu einer Theorie der Medien*: „Zum ersten Mal in der Geschichte machen die Medien die massenhafte Teilnahme an einem gesellschaftlichen und vergesellschafteten produktiven Prozeß möglich, dessen praktische Mittel sich in der Hand der Massen selbst befinden.“⁴⁵ Auch wenn zu Beginn der 1970er-Jahre das Kommunikationspotenzial von Medien als Netze schon zu erahnen war und laut Enzensberger politische Machtverhältnisse als Unterdrücker der technisch bereits möglichen Zweiweg-Kommunikation fungierten, war ungehinderte und kostengünstige Mehrwegkommunikation bis in die 1980er-Jahre reine Utopie⁴⁶, da eine Auflösung der Monopolstellungen der Telekommunikationsbetreiber in den einzelnen Ländern kaum denkbar war; weder in den frühen 1970er- noch Mitte der 1980er-Jahre.⁴⁷ Enzensbergers Medientheorie, dessen Definition von Masse aus dem Blickwinkel der 68er-Bewegung und davor zu verstehen ist, steht die Theorie von Jean Baudrillards *Requiem For The Media* aus dem Jahr 1972 gegenüber. Auch wenn beide das klassisch - marxistische Theoriemodell kritisieren und meinen, dass der Marxismus die Systematiken der Masse idealisierte und daher nicht mehr geeignet sei, eine Theorie der Medien aufzustellen, so propagieren Enzensberger und Baudrillard jeweils eine unterschiedliche Durchsetzung dieses Vorhabens.⁴⁸

Was das kreative, partizipatorische Potenzial von Medien betrifft, so ging eine Konferenz in Kanada als eine der ersten Konferenzen zu Fragen der Telekommunikation in die Geschichte ein: Im Jahr 1978 fand in Vancouver *The Fifth Network Cinquième Réseau Conference* statt. Der Untertitel spezifizierte, dass es eine Konferenz *on broadcasting, Cable, Satellites and Computers for Community Action and social change via Alternative and Independent Video* war. Es war die Zeit, in der erstmals Begriffe wie „participatory media“ oder „community programming“, „community media“, „community action“ in Zusammenhang mit den neuen

45 Enzensberger 1970, S.

46 Vgl. auch das Interview mit Robert Adrian X., Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin

47 Vgl. Enzensberger 1970

48 Vgl. Neuhaus 2009

Kommunikationsmedien auftauchten.⁴⁹ Es war auch jene Zeit, in der die Idee zu einem Ars-Electronica-Festival in Linz geboren wurde. Vernetzung mit einem großen Publikum wurde hier, verglichen mit den Telekommunikationsprojekten der Kanadier, sehr lokal in Form der ersten *Klangwolke* ausgetestet. Im Katalog zur ersten *Ars Electronica* am 18. September 1979 heißt es:

„1. Kommen Sie zum zentralen Musikereignis in den Donaupark beim Brucknerhaus! Bruckners Sinfonie Nr. 8 als neues Hörerlebnis in einer gewaltigen multiquadrophonischen Open-air-Wiedergabe!

2. Wollen Sie aktiv die Bruckner-Sinfonie elektronisch verändern? Das können Sie an den peripheren Klangstationen: Pöstlingberg, Freinberg, Auhofgelände, Hummelhofpark.

3. Machen Sie Linz zur Klangstadt! Schalten Sie am 18. September um 20.05 Uhr Ihr Radiogerät auf ÖR, und stellen Sie Ihr Gerät in das geöffnete Fenster!

*Im Rahmen des Internationalen Brucknerfestes 1979 wird es zur Eröffnung der von der Linzer Veranstaltungsgesellschaft und dem ORF-Landesstudio Oberösterreich veranstalteten ARS ELECTRONICA in Linz zu einem großdimensionierten Musikereignis kommen: die 200.000 Einwohner zählende Industriestadt Linz soll am Abend des 18. September durch die LINZER KLANGWOLKE, mit einem gewaltigen "Bruckner Open-air" mit der 8. Sinfonie von Anton Bruckner, zur Klangstadt werden.*⁵⁰

Auch wenn der Begriff der Partizipation noch nicht in den Wortschatz der damaligen Künstler/innen, Kurator/innen, Intendant/innen und Direktor/innen Einzug gehalten hatte, so waren die Aktionen der Ars Electronica eindeutig auf die Beteiligung einer unbestimmt großen Personenschaft via elektronische Medien ausgerichtet.⁵¹

49 Vgl. Beattie 1978

50 Haupt 1979; Im Online-Archiv der Ars Electronica können alle Festival- und Prix-Publikationen seit Geburt der Institution eingesehen werden: <http://archive.aec.at>. Der Beitrag von Walter Haupt ist im Festivalkatalog aus dem Jahr 1979 zu finden
https://drive.google.com/viewerng/viewer?url=http://archive.aec.at/media/archive/1979/181400/File_01261_AEC_FE_1979.pdf&chrome=true (Stand 13.12.2014)

51 Vgl. Leopoldseder 2012; Für die Gründung des Ars Electronica Festivals im Jahr 1979 spielten zwei theoretische Auseinandersetzungen eine wichtige Rolle: Einerseits die Veröffentlichung des Psychoanalytikers und Schriftstellers Alexander Mitscherlich *Die Unwirtlichkeit unserer Städte* aus dem Jahr 1965, bei der es um Fragestellungen

Einer der ersten Texte, der im Medienkunst-Kontext explizit das Thema Partizipation aufgreift, stammt vom französischen Künstler Fred Forest⁵², der im Jahr 1988 über *Communication Esthetics, Interactive Participation and Artistic Systems of Communication and Expression* schrieb:

*“In the system of reciprocity and exchange that are set up by communication artists, public participation cannot be overlooked. In my view, it will come to take on an ever-increasing importance. In the 1970s it was supposed that the public participation would only take the form of a collective, and necessarily physical, relationship. These types of action, while well intentioned, soon fell into the context of ‘community art action’, out of which some artists have never quite managed to pull themselves. What I have in mind are more involved forms of participation, such as those that occur through multimedia exchanges of information set up by the artist, who is present as the conceiver of the system, and possibly also as the actor-animator of the whole.”*⁵³

Forest weist in diesem Text bereits auf die neuen Formen der Partizipation hin, die nicht durch den realen Raum und physische Präsenz bedingt sind, sondern durch eine besondere Involviertheit im damals noch „elektronisch“ genannten Raum charakterisiert sind. Es geht seiner Meinung nicht mehr nur um eine Art Feedback-System, sondern um einen komplexeren Prozess des Austauschs, in den Künstler/innen mit ihrem Publikum treten, und dies nicht nur im realen Ausstellungsraum.⁵⁴ Auch Roy Ascott sieht diese Art „Netzwerk-Verbund“ als die Metapher für die Kultur des späten 20. Jahrhunderts.

zur Stadtentwicklung ging, und andererseits das Buch des Frankfurter Kulturdezernenten Hilmar Hoffmann und sein Plädoyer für einen erweiterten Kulturbegriff Kultur für alle, wobei er eine neue Urbanität mittels Teilhabe im öffentlichen Raum meint.

52 Der Artikel von Fred Forest wurde veröffentlicht von MIT Press in der Ausgabenreihe Design Issues, Vol. 4, No. 1/2, 1988 Designing the Immaterial Society.
<http://www.jstor.org/discover/10.2307/1511394?uid=3737528&uid=2&uid=4&sid=21105272822803> (Stand 27.11.2014)

53 Forest 1988

54 Forest kritisiert mit diesem Text bereits in den 1980er-Jahren, dass Partizipation – ermöglicht durch moderne elektronische Medien – den herkömmlichen Kunstraum nicht unbedingt benötige. Partizipation fände auch außerhalb dieser etablierten Kunsträume statt. Und meiner Meinung nach ist dies auch die Leistung all jener Vorreiter, seien es die Futuristen, die Russischen Konstruktivisten oder die Wiener Aktionisten, die Performance-,

„Eine Metapher von Interaktivität, Dezentralisierung, Überlagerung von Ideen aus einer Vielfalt von Quellen. Vernetzung ist der Ursprung weitreichender Verbindungen und – vermittelt, beschleunigt, und intensiviert vom Computer – führt zur Erweiterung des Gedankenhorizontes, zur Bereicherung der Imagination, zu weiterem und tieferem Erinnerungsvermögen und letztlich zur Erweiterung der menschlichen Sinne.“⁵⁵

„An einem solchen Netzwerk teilzunehmen bedeutet stets an der Schaffung von Bedeutung und Erfahrung mitzuwirken. Die Rollen können nicht auseinandergelegt werden. Man kann nicht mehr länger am Fenster stehen und die von jemand anderem komponierte Szene betrachten, man ist vielmehr eingeladen, die Tür zu einer Welt zu durchschreiten, in der Interaktion alles ist.“⁵⁶

Es war in den 1980er-Jahren, als man in der Medienkunst begann, den Begriff „Interaktivität“ intensiv zu diskutieren.⁵⁷ „Interaktion“ ersetzte teilweise das Wort „Partizipation“, oder beide Termini wurden nebeneinander gestellt. Der brasilianische Künstler und Theoretiker Eduardo Kac wirft sich selbst und manch anderen Medienkünstler/innen und –Theoretiker/innen (wie auch Forest und Ascott) dieser Zeit einen unkritischen Enthusiasmus vor,⁵⁸ der wahrscheinlich notwendig war, um den Theorie-Aufwand als Künstler überhaupt zu wagen und selbstreflexiv die neuen Kommunikationsmechanismen und deren ästhetische Möglichkeiten und sozialpolitische Implikationen zu verstehen bzw. sogar zu vermitteln. Erst Söke Dinkla setzte mit ihrem Text *From Participation to Interaction. Toward the Origins of Interactive Art* im Jahr 1996 eine Unterscheidung der Begrifflichkeiten. Sie definiert Partizipation im herkömmlichen Sinne

Medien- und Netzkünstler/innen, wie in der historischen Aufarbeitung in dieser Dissertationsschrift zu lesen ist. Umso erstaunlicher nahm ich zur Kenntnis, dass in einer im Jahr 2010 erschienenen Publikation von Maren Ziese mit dem Titel *Kuratoren und Besucher: Modelle kuratorischer Praxis in Kunstaustellungen* der Partizipationsbegriff sehr konservativ untersucht und definiert wird, wenn sie schreibt: „Es geht nicht um die gemeinsame Fertigung der Ausstellung. Dem Verständnis der Autorin nach sollen sich Ausstellungsbesucher im Schauraum begegnen können, gemeinsam etwas erleben. Die Anwesenden sollen sich aktiviert, motiviert und befähigt (empowered) fühlen.“

Das Zitat wurde entnommen Ziese 2010, S. 78

55 Ascott 1989, S. 100

56 Ascott 1989, S. 106

57 Vgl. Weibel und Lischka 1989, die zur Ars Electronica in Linz 1989 eine Sammlung von Aufsätzen u. a. zur Interaktivität in der Medienkunst zusammenstellten und auch den Katalog mit dem Titel *Für eine interaktive Kunst: Ars Electronica Linz* versahen.

58 Kac 1992

der Happenings von Kaprow und meint, „the visitors are not only integrated spacially and addressed ‘in an increased degree’ (Kaprow), but they are involved in a close dialogical relation ... In interactive art the artist only rarely takes on the leadership of the event as is the case in most happenings“⁵⁹. Der Text von Dinkla spiegelt wider, wie sehr nach einer Abgrenzung zu den herkömmlichen Partizipationsmodellen gesucht wurde; Abgrenzungen, die damals verständlich und wichtig waren, heute aber eine viel komplexere Auseinandersetzung erfordern.⁶⁰ Christian Kravagnas Ausführungen scheinen mir daher von besonderer Wichtigkeit, da er in seinem Aufsatz *Die Kunst des Öffentlichen*⁶¹ aus dem Jahr 1998 zwischen den Konzepten einer partizipatorischen Praxis, der Interaktivität oder den Aktionen eines Kollektivs genau unterschied.⁶²

Eine Kunstwissenschaftlerin und -kritikerin, die Partizipationskunst auch in der Tradition von subversiven Aktionen der Futuristen und als neue Kunstform für neue Kunsträume diskutiert, ist Claire Bishop. Bishop hat den ersten umfassenden Sammelband *Participation* im Jahr 2006 veröffentlicht und dabei wichtige Texte oder Projekte von Theoretikern, Kunstkritiker/innen, Kurator/innen und Künstler/innen zusammengeführt.⁶⁴ Seitdem gilt sie als die Grande Dame der

59 Dinkla 1996, S. 288

60 Auch Inke Arns schreibt 2004 vom „kontinuierlichen Bedeutungswandel“ der Begrifflichkeiten und geht in ihren Ausführungen hauptsächlich auf den Begriff und Projekte mit computergestützter Interaktivität ein. Diese Arbeit soll nicht der Platz für eine Diskussion von Interaktivität in der Medienkunst sein, sondern nur die Ursprünge und Zuschreibungen einer Terminologie nachzeichnen.

61 Vgl. Kravagna 2010/1998, S. 241

62 Vgl. Kravagna 2010/1998, S. 242; Interessant fand ich auch, dass Kravagna eine ideologische Klassifizierung von Partizipationsstrategien vorschlug, indem er zwischen einer revolutionären Anforderung an Partizipation („dissolution of art in the praxis of life“), einem reformativen Zugang zu Partizipation („democratisation of art“) und einem weniger politischen, jedoch spielerisch, didaktischem Zugang unterscheidet, wenn es um eine Wahrnehmung- und Bewusstseinsveränderung gehen soll.

63 Als weniger interessant stellte sich der Zugang von Nicolas Bourriaud heraus, der mit seinem Buch *Esthétique relationnelle* (Relational Aesthetics) aus dem Jahr 1998 zwar auf der hohen Bühne der Kunsttheoretiker zum Thema Partizipation in der Kunst gefeiert wurde, jedoch bezüglich aktueller Erscheinungsformen von Partizipationsmodellen keine wesentlichen Unterscheidungsmerkmale herausarbeitete und auch nicht auf die neuen Formen von Partizipation mittels elektronischer oder digitaler Medien einging. Ich stimme hier Graham (2010, S. 300) zu, wenn sie schreibt: „In Bourriaud's Relational Aesthetics, for example, it is unclear whether the ‚relations‘ are between artwork and context, between teams of artists in production, between artwork and audience, or between audience members. The terms interaction, participation and collaboration may also be elided, elevated or rung or two on the ladder.“

64 Der Sammelband beinhaltet Beiträge von (alphabetische Reihenfolge übernommen) Roland Barthes, Joseph Beuys, Nicolas Bourriaud, Peter Bürger, Graciela Carnevale, Lygia Clark, Collective Actions, Eda Cufer, Guy Debord, Jeremy Deller, Umberto Eco, Hal Foster, Édouard Glissant, Group Material, Félix Guattari, Thomas

partizipatorischen Kunst. Sechs Jahre später veröffentlichte Bishop die Monografie *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, in der Bishop vor allem europäische Künstler/innen und Kunstprojekte untersucht, die ein soziales Anliegen in Form von Teilhabe offerieren. Sie spricht vom „social turn“ in der Kunst durch Beteiligung, leider unter fast gänzlicher Ausblendung der Medienkunst, digitalen Kunst oder Netzkunst im Besonderen und der theoretischen Leistungen auf dem Gebiet. Das Buch scheint in gewissem Sinne eine Reaktion auf Nicolas Bourriauds Publikation *Esthetique Relationelle*, erschienen im Jahr 1998, zu sein: Wenn Bourriaud argumentiert, dass die wichtigsten Fragestellungen sind, „does this work permit me to enter into dialogue? Could I exist, and how, in the space it defines?“⁶⁵, so kritisiert Bishop, dass Bourriaud in den präsentierten künstlerischen Projekten nicht hinterfragt, welche Art der Beziehung hergestellt wird, für wen und warum.⁶⁶ Vor allem jedoch stellt sie den „Relational antagonism“ zur Diskussion, und meint dass „relational antagonism would be predicated not on social harmony, but on exposing that which is repressed in sustaining the semblance of this harmony“⁶⁷.

Ausstellungen

In jenem Jahr, in dem Claire Bishop den Sammelband *Participation* herausgibt, wird bereits das Thema des Crowdsourcing diskutiert. Die Theoretikerin und Kuratorin Andrea Grover eröffnet eine Ausstellung in New York, die ganz neue Formen von Partizipation thematisiert. Im begleitenden Flyer zur Ausstellung *Phantom Captain: Art and Crowdsourcing* in New York 2006 schreibt Grover: „With the cooperative intention of projects such as these, crowdsourcing as a method of artistic production appears to be heir to the throne of 60s and 70s happenings and

Hirschhorn, Carsten Höller, Allan Kaprow, Lars Bang Larsen, Jean-Luc Nancy, Molly Nesbit, Hans Ulrich Obrist, Hélio Oiticica, Adrian Piper, Jacques Rancière, Dirk Schwarze und Rirkrit Tiravanija.

65 Bishop 2010, S. 262

66 Bishop 2010, S. 263; Vgl. auch Bishop 2010, S. 265, denn Bishop schreibt Bourriaud diese Erkenntnis zu, indem sie eine (extreme, eher negative Bekanntheit im Zirkel der Medienkunst evozierende) Stellungnahme zitiert, bei der Bourriaud in einem Interview mit Bennet Simpson für Artforum (April 2001) meinte: „Connecting people, creating interactive, communicative experience ... What for? If you forget the ‚what for?‘ I’m afraid you’re left with simple Nokia art – producing interpersonal relations for their own sake and never addressing their political aspects“.

67 Bishop 2010, S. 275

participatory art. These artists are less interested in sole authorship and visibility-they are phantom captains⁶⁸ – and more in distributed creativity, gift economies, and other models that disrupt how we think about and assign value to art”.⁶⁹ Im Jahr 2008 nimmt die irische Künstlerin Sarah Brown mit dem Artikel *Crowd theory lite: ‘the crowd’ in participatory art and pop economics*⁷⁰ in einer irischen Kunstzeitung offiziell dazu Stellung und hinterfragt, ob nicht mit einer Terminologie, die aus der Wirtschaft kommt, die bereits verschwommenen Grenzen zwischen Kunst und Kommerz noch weiter verwischt werden. Während sich neue Phänomene des Auslagerns (Outsourcens) und Distribuierens von künstlerischer Produktion über das Internet ergeben und diese Formen von Partizipation diskutiert werden, werden im Brooklyn Museum die Ausstellung *Click! A crowd-curated exhibition*⁷¹ und im San Francisco Museum of Modern Art die Ausstellung *The Art of Participation: 1950 to Now* als historisch angelegte Ausstellung zum Thema Partizipation in der Kunst präsentiert. Bei der Ausstellung im SMMOMA handelte sich dabei erstmals um eine Ausstellung, die auch Partizipationsmodelle von Medienkünstler/innen und Netzkünstler/innen zeigte und in erweiterter und umfassenderer Darstellung im Katalog präsentierte. Der Kurator der Ausstellung war der deutsche Kunsthistoriker, Kurator und Medientheoretiker Rudolf Frieling, der bereits seit 1997 gemeinsam mit Dieter Daniels Texte zur Medienkunst veröffentlichte und neue Tendenzen in der Kunst mittels Medien diskutierte. Als Kurator am SFMOMA gelang ihm mit dieser Ausstellung eine Korrektur in der öffentlichen Darstellung von Partizipation in der Kunst. Er setzte damit den theoretischen Darstellungen von Claire Bishop ein konkretes Zeichen entgegen: Partizipation in der Kunst kann nicht diskutiert werden, wenn Medienkunst ausgeklammert wird. Im begleitenden Katalog sprechen Rudolf Frieling, Boris Groys, Robert Atkins und Lev Manovich über die Geschichte von Partizipation in der Kunst und gehen auf

68 Grover verweist darauf, dass „Phantom Captain“ ein Kapitel in R. Buckminster-Fullers erstem Buch ist. Er verwendete den Begriff Phantom-Kapitän, um eine Art „Geist in der Maschine“-Konzept zu beschreiben, und impliziert, dass alle Phantom-Kapitäne telepathisch verbunden sind, vor allem, wenn ihre Handlungen durch die gemeinsame Nutzung von Maschinen erweitert werden.

69 Grover 2006

70 Vgl.

<http://www.jstor.org/discover/10.2307/25564974?uid=3737528&uid=2481439967&uid=2129&uid=2&uid=70&uid=3&uid=60&sid=21104845587641> (Stand 13.12.2014)

aktuelle künstlerische Internet-basierte Projekte ein. Lev Manovich zum Beispiel konstatiert, dass die Kultur der Beteiligung über das Internet neue Formen des Ausdrucks generiert: Es wird nicht mehr nur geschrieben, sondern Antworten auf Statements werden wiederum als Bilder, Videos, Selfies usw., die oft selbst wiederum Bilder sind, verschickt. Manovich sieht darin eine neue Praxis einer vernetzten Kommunikation. Da die Gesamtkonzeption der Ausstellung eher herkömmliche Modelle der Partizipation präsentierte und im Besonderen die erweiterte Funktion von und die neuen Herausforderungen an Institutionen im Bereich partizipatorischer Kunst diskutiert wurden, war es ein kurzer Schritt hin zu jener Ausstellung, die ich als Co-Kuratorin gemeinsam mit Shu Min Lin und Gerfried Stocker in Taiwan im Oktober 2012 eröffnete: Inspiriert von Andrea Grovers neuartigem Zugang zu Partizipation, präsentierten wir in der Ausstellung *Collective Wisdom* im National Taiwan Museum of Fine Arts in Taichung künstlerische Arbeiten, die ausschließlich mit dem Internet als Werkzeug entstanden waren und unterschiedliche Modelle der Teilnahme thematisierten⁷²: Die Ausstellung beleuchtete kritisch die aktive Teilnahme als scheinbar unendlichen Prozess innerhalb einer Ausstellung, aber auch Modelle des Sammelns, Delegierens und Auslagerns sowie die unbewusste Teilnahme mittels Aneignung von Informationen über Social Media. Schlagworte wie „Demokratisierungsprozesse“ in der partizipatorischen Kunst wurden dem der „Instrumentalisierung“ kritisch gegenübergestellt, und die ausgewählten Projekte behandelten nicht nur Fragestellungen zur Manipulation in der partizipatorischen Kunst (wie dies von Söke Dinkla 1996 bereits angeregt wurde), sondern auch Modelle der Appropriation, um auf das subversive Potenzial von Partizipation über das Internet zu verweisen. In einer zweitägigen Konferenz an den Eröffnungstagen diskutierten wir gemeinsam mit asiatischen und europäischen Künstler/innen und Theoretiker/innen den Einfluss des Internet auf die

71 Vgl. <http://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/click/> (Stand 13.12.2014)

72 Der Ausstellungskatalog ist online einsehbar und zum gratis download zur Verfügung gestellt unter <http://www.aec.at/international/files/2012/10/TEA-Exhibition-Catalogue-web-1.pdf> (Stand 28.11.2014)

künstlerische Praxis allgemein und im Besonderen auch Formen der Teilnahme und Teilhabe online.⁷³

Auch das Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) in Karlsruhe thematisierte in seiner umfangreichen und erfolgreichen Ausstellung *YOU-ser: Das Jahrhundert des Konsumenten* zwischen Oktober 2007 und April 2009 in einem eher historischen Überblick zum Thema Partizipation und mit Schwerpunkt auf Formen der Interaktivität. Im Einleitungstext *User Art – Nutzerkunst* schreibt Peter Weibel, dass die Medienkunst die Teilnahme des Betrachters am Entstehen des Kunstwerkes als Interaktivität zwischen Betrachter und Kunstwerk definiert und im Sinne einer wechselseitigen Beeinflussung etabliert habe. Weiterführend meint er, dass im 21. Jahrhundert der Betrachter durch die Möglichkeiten des Internet auch die Inhalte der Kunstwerke schaffe, die untereinander ausgetauscht und im Netz frei verteilt werden können. Und er schließt die Einleitung mit dem Schlusssatz „Der Betrachter wird zum Nutzer/User“ und seinen einleitenden Text mit der Fragestellung: „Wird sich am emanzipierten Konsumenten als Subjekt der Geschichte die Zivilisation und Kultur des 21. Jahrhunderts entscheiden?“⁷⁴ Weibel impliziert damit im Nutzer/User einen/eine Produzent/in und geht nicht weiter auf distribuierende Formen der Produktion in der aktuellen Medienkunst ein. Der Erfolg der Ausstellung *YOU_ser* wurde 2009 durch die Ausstellung *You_ser 2.0: Celebration of the consumer* fortgeführt und sollte „die partizipatorische Revolution durch das Web 2.0 verstärkt in den Ausstellungskontext übertragen.“⁷⁵ Weibel geht in dieser Erweiterung auf das Teilnehmen als emanzipatorischen Prozess ein und meint:

„Die in der Ausstellung präsentierten neuen Installationen übertragen das im Internet entwickelte Potenzial der Mitgestaltung durch den Benutzer in einen künstlerischen Kontext und ermöglichen den BesucherInnen, sich zu emanzipieren. Sie können als KünstlerInnen, KuratorInnen und ProduzentInnen agieren. Die AusstellungsbesucherInnen stehen als Nutzer, als emanzipierte Konsumenten im Zentrum... Wer mit der Welt interagiert, hat die Chance, dass die Welt auf ihn reagiert.

73 Das veröffentlichte Konferenzpaper zu *Collective Wisdom* ist als PDF dem Anhang zu entnehmen.

74 Weibel 2007

75 Weibel 2009

*Wer partizipiert, agiert. Der emanzipierte Konsument kann als Teilnehmer die Welt verändern. Es gibt also Gründe zu handeln.*⁷⁶

Weibel geht mit diesem Statement von einer aktiven, also bewussten und freiwilligen Form der Beteiligung aus.

Es gibt natürlich eine Unmenge an aktuellen Ausstellungen, Performances oder Theaterprojekten zum Thema Partizipation, die hier alle im Detail nicht gelistet werden können.⁷⁷ Ich möchte im Besonderen jedoch auf die Londoner Galerie *Furtherfield* unter der Leitung von Ruth Catlow und Marc Garrett verweisen, die es sich als Ziel gesetzt hat, künstlerische Projekte der Medienkunst und Netzkunst zu präsentieren, „that are created in the context of a thriving networked culture towards a collaborative, peer to peer philosophy and practice of art“⁷⁸. Catlow und Garrett sehen in einer Kultur, in der ständig die Möglichkeit zur Vernetzung besteht, ihre Aufgabe darin, eine kritische Auseinandersetzung mit digitaler Technologie und unserer Gesellschaft zu betreiben und thematisieren dies in Events, Ausstellungen, Experimental Residencies, Workshops und Diskussionen.

Konferenzen und andere aktuelle Forschungsprojekte

Es war der deutsche Medien- und Kommunikationswissenschaftler Mirko Tobias Schäfer, der erstmals in seiner Dissertation und nachfolgenden Publikation „Bastard Culture! – How User Participation Transforms Cultural Production (als Buch veröffentlicht im Jahr 2011) unbewusste und unfreiwillige Formen der Partizipation auf Social-Media-Plattformen intensiv diskutierte. Er unterscheidet in seinem Buch zwischen expliziter und impliziter Form der Partizipation. Mit „explizit“ meint Schäfer jene Formen der Partizipation, die freiwillig und bewusst passieren, also

76 Ebd.

77 Wenn man einen schwerpunktmäßigen Überblick haben will, wie sich Partizipation im Theater- und Performance entwickelte, kann man auf der Wikipediaseite unter dem Schlagwort *Partizipation* (Kunst) nachsehen. http://de.wikipedia.org/wiki/Partizipation_%28Kunst%29 (Stand 29.11.2014). Da der Eintrag jedoch sehr jung ist, hoffe ich, dass bald noch weitere Felder der Partizipation in der Kunst erwähnt werden. Besonders hervorheben möchte ich hier jedoch die deutsche Theaterwissenschaftlerin Erika Fischer-Lichte, die sich in ihren Publikationen im Besonderen mit Performance und Theater sowie die Rolle des Zusehers beschäftigt; vgl. Fischer-Lichte und Hasselmann 2013

78 Vgl. <http://furtherfield.org/programmes> (Stand 29.11.2014)

die gängigen Zuschreibungen zu Partizipation, die das bisherige Verständnis von Beteiligung prägten. Im Gegensatz dazu beschreibt Schäfer die neuen implizierten Formen von Partizipation auf gängigen Internetplattformen folgendermaßen:

*„Implicit participation describes activities users are not always consciously aware of, since they are guided through the interface design. A good example for implicit participation is Google’s ReCAPTCHA, where users type over a two word phrase from a small image presented to authorize access to whatever kind of service. Simultaneously they help Google to read passages from scanned-in texts, that the machine can’t read. And simply through using platforms such as Twitter, YouTube or Facebook, or services such as Google and Amazon, users already create value and they even actively contribute to the improvement of services and information management. However, they are most likely unaware of their participation as it unfolds implicitly.“*⁷⁹

Diese neue, auf virtuellen Netzwerkstrukturen basierende Realität, in der wir uns aufhalten und agieren, wurde von Schäfer treffend eingefangen. Er argumentiert im Sinne des Medienwissenschaftlers Stefan Münker, dass ein zusätzlicher öffentlicher Raum, entstanden sei, der das herkömmliche Verständnis von Öffentlichkeit erweiterte, und er hinterfragt die Funktionsweise von Social-Media-Plattformen, die vorgeben, die neuen öffentlichen Plätze zu sein – öffentliche Plätze, wie Schäfer überzeugend ausführt, deren Eigentümer meistens Firmen sind und die auf systematisch wirtschaftlich orientierte Vorgehensweisen ausgerichtet seien.⁸⁰ Seine Herangehensweise zur Erkennung der online herrschenden Systematiken stellte ich in meinem Konferenzbeitrag *Mutamorphosis– Tribute to Uncertainty* in Prag von 6. bis 8. Dezember 2012 den Erfahrungen der deutschen Kunsthistorikerin und Kuratorin Susanne Jaschko und den Beiträgen der israelischen Künstler Mushon Zer Aviv und Galia Offri und

79 Zitat von Mirko Tobias Schäfer im Rahmen seiner Präsentation auf der Konferenz *Mutamorphosis– Tribute to Uncertainty*, 6. bis 8. Dezember 2012, und ist auf meiner Website veröffentlicht unter <http://www.crowdandart.at/2013/08/13/die-kultur-der-partizipation-in-den-himmel-gehoben-um-die-einschränkenden-strukturen-dahinter-zu-verschleiern/?lang=en> (Stand 13.12.2014)

80 Der gesamte Konferenzbeitrag von Mirko Tobias Schäfer wurde als ein von ihm kontrolliertes und freigegebenes Transkript auf meiner Website veröffentlicht (Tonaufnahme im Archiv der Autorin). <http://www.crowdandart.at/2013/08/13/die-kultur-der-partizipation-in-den-himmel-gehoben-um-die-einschränkenden-strukturen-dahinter-zu-verschleiern/?lang=en> (Stand 29.11.2014)

ihrem Projekt *Wikipedia Illustrated*⁸¹ gegenüber.⁸² Das Anliegen unseres Konferenzbeitrages war es, das Thema der Partizipation zu entmystifizieren und zu hinterfragen, was Partizipation heute eigentlich bedeuten kann.⁸³

Auch der Philosoph Robert Pfaller hinterfragt in seinem im Jahr 2008 veröffentlichten Aufsatz *Against Participation*⁸⁴ den Begriff, der „wie alle hohlen Phrasen, bloß dazu dient, Lösungen vorzuspielen, wo Probleme präzise gestellt werden müssten, um lösbar zu werden; und dass er (Anm.: der Begriff) auf praktischer Ebene eine Falle ist, insofern er genau das als Lösung und Befreiung ausgibt, was in Wahrheit das Problem selbst ist – nämlich eine Form der perfiden Indienstnahme von Individuen unter spätkapitalistischen Bedingungen“⁸⁵. Pfallers Ausführungen, ein persönliches Gespräch mit dem Philosophen sowie Zitatsammlungen zu Partizipation von Claire Bishop und Boris Groys inspirierten mich zu einer Lecture-Performance mit dem Titel *Widening Participation – a term and its new notions*, zu der ich nach Utrecht im Rahmen der Konferenz *International Perspectives on Participation & Engagement in the Arts*⁸⁶ eingeladen wurde. Dort argumentierte ich unter Bezugnahme auf künstlerische Projekte, dass aufgrund unbewusster und/oder unfreiwilliger Formen von Online-Partizipation „art and participation are not necessarily harmonious, don’t have to be conceived as being in consensus, nor as a community“⁸⁷. Ich stellte in Referenz zu Bishop, Groys und Pfaller fest, dass subversive Formen von künstlerischer Partizipation entstehen, dass eine neue Art Aktionismus in der digitalen Kunst zu erkennen ist, dessen Vertreter Fragestellungen in einer kapitalistisch orientierten Gesellschaft zu Arbeit und Wertschöpfungsstrategien generell kritisch hinterfragen

81 Die Website zu Wikipedia Illustrated ist unter <http://www.wikipediaillustrated.org/> zu finden. (Stand 29.11.2014)

82 Einfluss auf meine Einreichung in Prag hatte die Veranstaltung Re:Group: Beyond Models of Consensus im Sommer 2010 der unabhängigen New Yorker Institution Eyebeam, die als Ausstellungs-, Bildungs- und Diskussions- sowie Residency-Raum fungiert und im Besonderen den Einfluss von Technologie auf Kunst in ihren Veranstaltungen thematisiert. <http://eyebeam.org/events/regroup-beyond-models-of-consensus> (Stand 13.12.2014)

83 Details zur Konferenz finden sie auch im Kapitel *Distinktionen wissentlich/ nicht wissentlich und freiwillig/nicht freiwillig und was das alles mit Wissen und Nicht-Wissen zu tun hat*.

84 Pfaller 2008

85 Pfaller 2008, S. 308

86 Vgl. <http://www.participationandengagement-arts.co.uk/previous-events-and-seminars> (Stand 29.11.2014)

87 <https://www.dropbox.com/s/19gbx0xjwdqqokw/Manuela%20Naveau%20WideningParticipation.pdf>

und untersuchen, wie Partizipation, Manipulation, Appropriation⁸⁸ und Instrumentalisierung zueinander stehen.

In jüngsten Forschungsvorhaben ist auffällig, dass die politischen Komponenten von Partizipation in der Kunst auf unterschiedliche Weise diskutiert werden. Eine Arbeit, die sehr umfangreich auf Formen und Modelle der Partizipation in der Kunst eingeht, ist – wie bereits kurz erwähnt – Silke Feldhoffs Dissertationsschrift *Zwischen Spiel und Politik. Partizipation als Strategie und Praxis in der bildenden Kunst* aus dem Jahr 2009⁸⁹. Sie präsentiert eine umfangreiche Aufarbeitung der Genese und Typologie von Partizipation und unterscheidet zwischen vier Typen partizipatorischer Praxis: Individualpartizipation, systemische Partizipation, konjunktivische Partizipation und sozietäre Partizipation, denn „allein die schiere Quantität wie auch die beachtliche Heterogenität der Ansätze und künstlerischen Qualitäten so genannter partizipatorischer Projekte – etwa zwischen den Polen Event oder Spiel auf der einen und politischem Aktivismus auf der anderen Seite angesiedelt – provoziert eine breitere Untersuchung dieses Segments zeitgenössischen Kunstschaffens“⁹⁰. Im Besonderen konstatiert sie in ihren Untersuchungen, dass es Unterschiede im Reflexionsgrad der Rezipienten gibt, und sie spricht als eine der ersten Theoretiker/innen auch von bewusster und unbewusster Partizipation, indem sie die Arbeiten von Thomas Hirschhorns *Altar für Ingeborg Bachmann* (2006) und *Hausbau 05* (2005) von Kobberling + Kaltwasser der Arbeit von Stephan Kurrs *Autark in Gropiusstadt* (2006) exemplarisch gegenüberstellt.⁹¹

Eine weitere Dissertationsschrift, die im Jahr 2013 veröffentlicht wurde, untersucht politisch motivierte Interventionsprojekte im realen öffentlichen Raum und deren

88 Auch Feldhoff 2009 erwähnte Appropriation als ein mögliches Schlagwort zur näheren Beschreibung von Partizipation. Im Detail schrieb sie in ihrer Einleitung dazu (S. 8): „Schlagworte sind hier etwa Spiel, Kommunikation, Intervention, Versuchsanordnung, Aneignung (Appropriation), Edutainment und Infotainment sowie politisch oder sozial motivierter Aktivismus.“ Auch Mirko Tobias Schäfer veröffentlichte im Jahr 2012 einen Aufsatz zum Thema *Vorprogrammierte Partizipation. Zum Spannungsfeld von Appropriation und Design in Social-Media-Plattformen*. Der Aufsatz erschien in einer Schriftensammlung *Grenzenlose Enthüllungen? Medien zwischen Öffnung und Schließung*, die von der Universität Innsbruck herausgegeben wurde und als gratis Download hier zugänglich ist

https://www.academia.edu/2450193/Vorprogrammierte_Partizipation._Zum_Spannungsfeld_von_Appropriation_und_Design_in_Social_Media_Plattformen (Stand 13.12.2014)

89 Vgl. Feldhoff 2009 http://opus4.kobv.de/opus4-udk/files/26/Feldhoff_Silke.pdf (Stand 29.11.2014)

90 Feldhoff 2009, S. 8

91 Vgl. Feldhoff 2009, S. 222, S. 224 und S. 229

Partizipationscharakter. *Staubaufwirbeln. Oder die Kunst der Partizipation*⁹² der Politikwissenschaftlerin Paula Marie Hildebrandt legt dar, welche Wichtigkeit ästhetische Formen politischer Intervention haben können, und zeigt damit ein Repertoire demokratischer Beteiligungsformen auf. Scheinbar unendlich viele Tagungen, Konferenzen und Magazine behandeln Partizipation an der Schnittstelle zwischen Politik, Öffentlichkeit und künstlerischen Produktionsprozessen.

Wenn es um eine medienwissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Thema Kunst und Partizipation geht, wird gerne auf die Schriftensammlung *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*⁹³ von Britta Neitzel und Rolf F. Nohr aus dem Jahr 2006 verwiesen. Im Jahr 2010 wurde die Schriftensammlung *The Do.it-Yourself Artwork: Participation from Fluxus to New Media* von Anna Deuze herausgegeben und präsentiert interessante Stellungnahmen zu künstlerischen Partizipationsprozessen mittels digitaler Technologie und vernetzter Systeme. Neben den bereits erwähnten Beiträgen von Bishop und Kravagna gibt Deuze vor allem auch der Künstlerin, Kuratorin und Professorin für New Media Art Beryl Graham Platz, um zu hinterfragen *What kind of participative system? Critical vocabularies from new media art*. Graham verweist hier (im Besonderen unter Bezugnahme auf Nicolas Bourriauds Ausführungen) auf das unkritische Verwenden von Termini aus dem Bereich der neuen oder digitalen Medien und meint: „Those using new media, therefore, have a highly developed awareness of the vocabulary and etiquette of participation ,at a distance‘.“⁹⁴

Als herausragende Referenz im Medien- und Kommunikationswissenschaftlichen Diskurs wird die Publikation *Media and Participation. A site of ideological-democratic struggle* von Nico Carpentier aus dem Jahre 2011⁹⁵ angegeben. Diese Abhandlung scheint auch das Forum des *International Journal of Communication* der USC University of South California inspiriert zu haben⁹⁶, welches sich als sehr hilfreich erweist, will man den aktuellen akademisch-theoretischen Diskurs zum Thema Partizipation aus den unterschiedlichen – wenn auch vorwiegend US-

92 Vgl. Hildebrandt 2013 <http://e-pub.uni-weimar.de/opus4/frontdoor/index/index/docId/2158> (Stand 29.11.2014)

93 Neitzel und Nohr 2006

94 Graham 2010, S. 292

95 Carpentier 2011

96 Vgl. Einleitungsstatement von Nick Couldry <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/2748/1119> (Stand 29.11.2014)

amerikanischen – Blickwinkeln verfolgen. In fünf Diskussionsrunden wurde *Participations: Dialogues on the Participatory promise of Contemporary Culture and Politics* präsentiert. Die Initiatoren Henry Jenkins und Nick Couldry diskutierten Partizipation anhand der Themenschwerpunkte Kreativität, Arbeit, Politik, Wissen und Bildung und Plattformen mit verschiedenen von ihnen eingeladenen Wissenschaftler/innen.⁹⁷ Henry Jenkins, der bereits einige Publikationen zum Thema der Kultur der Partizipation und Fankultur im Besonderen veröffentlicht hat, ist auch Betreuer des Ph.D. Projektes von Ioana Literat, die an ihrer Dissertation *The Work of Art in the Age of Mediated Participation: Crowdsourced Art and Collective Creativity*⁹⁸ an der Annenberg School for Communication der USC arbeitet.

Die Durchdringung unseres Alltags mit Technologie führt nicht nur dazu, dass auch Künstler/innen immer öfter mit digitalen Medien experimentieren, sondern dass auch Forscher/innen das Verhältnis von Kunst und Technologie hinterfragen. Magda Tyžlik-Carver, eine Forscherin und Kuratorin aus England, schreibt: „Analysis of participatory art requires extending discussions beyond the social and including complex relations that go beyond the gallery and the art and social context of the participatory projects.“⁹⁹ In dem Artikel, der erst kürzlich (Oktober 2014) online ging, spricht sie auch von „post-participation“ und meint: „It is assumed that we are already engaged in some form of participation whether it is conscious decision or not and as such instituting the rules of engagement is already out of artist’s hands.“ Auch wenn hier als positive Entwicklung festzuhalten ist, dass es mehr und mehr Künstler/innen, Kurator/innen und Forscher/innen gibt, dies sich dem Thema Partizipation in Kunst und digitale Medien und Netzwerke annehmen und dabei Formen bewusster und unbewusster Partizipation thematisieren, so überrascht es, dass als geschichtliche Referenzen meist historische Vorreiter der etablierten zeitgenössischen Kunst fungieren und Künstler/innen, die ihre künstlerischen Arbeiten mittels neuer technologischer Errungenschaften realisieren, meistens nicht erwähnt werden.¹⁰⁰ Daher wird auf den nächsten Seiten ausführlich auf die

97 Vgl. <http://ijoc.org/index.php/ijoc/issue/view/10> (Stand 29.11.2014)

98 Vgl. <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/1531/835> (Stand 29.11.2014)

99 Tyžlik-Carver 2014

100 Ein Beispiel: Meine Kritik richtet sich auch an Magda Tyžlik-Carver insofern, da sie anhand der Arbeit von Yoko Onos *Cut Piece* paraphrasiert, dass Partizipation heute nicht unbedingt als ein Community-Projekt verstanden werden muss, sondern eher als eine Art gemeinsame Leistung, die nur aufgrund der Tatsache der Anwesenheit des Publikums möglich ist. Meiner Meinung könnten aber hier auch viele Projekte aus der Geschichte der Medienkunst oder Kunst mittels Medien erwähnt werden. Ich denke an Projekte mit Inhalten der De-

Gleichzeitigkeit der Entwicklung von Partizipation in der Kunst und Auseinandersetzungen mit elektronischen und digitalen Medien von Künstler/innen eingegangen.

konstruktion beginnend bei John Cages 4'33", hin zu interaktiven Kunstwerken wie *America's Finest* von Lynn Herschman oder Maurice Benayouns Cave-Installation *World Skin* bis hin zu aktuellen Projekten wie Paolo Cirios und Alessandro Ludovicos *Face to Facebook* (um nur einige wenige zu nennen), wo im wahrsten Sinne eine Art aktuelle Beschneidung unserer Umwelt- oder Persönlichkeitskonstruktion thematisiert wird.

2.2. Begriffsvergleiche: Masse und Crowd

Es ist nicht leicht, den Leuten, den Menschen, dem Publikum, dem Volk, dem Pöbel, dem Mob, der Masse, der Crowd, „den Anderen“ einen Namen zu geben und gleichzeitig zum Ausdruck zu bringen, dass man fasziniert ist von ihnen, vor ihnen aber auch Respekt hat und mit ihnen zusammenarbeiten möchte.¹⁰¹ Der semantisch vorbelastete Begriff „Masse“ hielt mich unter anderem davon ab, diesen Begriff hier zu verwenden. Denn wenn Gustave Le Bon Ende des 19. Jahrhunderts von der Masse sprach, meinte er, dass die Masse „schlichter, begeisterungsfähiger, brutaler, irrationaler, leichtgläubiger, sprunghafter sei, als Individuen es sind. Intelligenz sei als Massenphänomen unmöglich“¹⁰². Gabriel Tarde, der zu ähnlicher Zeit wirkte wie Le Bon, stellte im Gegensatz zu Le Bon weniger die Massenpsychose in den Vordergrund, sondern die Bedingungen für die Ausbreitung von Ideen in bestimmten sozialen Feldern, und das auf einer allgemeineren, wertfreieren Ebene als bei Le Bon. Seine Interpretation beruht auf kleinen psychologischen Wechselbeziehungen zwischen Individuen, deren grundlegende Einflüsse Nachahmung und Innovation sind.¹⁰³ Seine Thesen und Ausführungen sind heute oft viel diskutierte Referenz, wenn es um den Versuch einer wertfreieren Zuschreibung zu Masse geht.¹⁰⁴

Dass die Massen revolutionäres Potenzial besitzen, davon war der Marxismus überzeugt, wenn auch zwischen der Masse der Proletarier als Vertreter einer an sozialen Werten ausgerichteten Welt und den Massenansammlungen der Elenden, dem Lumpenproletariat, unterschieden wurde.¹⁰⁵

Ähnlich wie Le Bon erkannte auch Sigmund Freud „in der Masse den Agenten des Unbewussten, der sich über die Vernunft hinwegsetzt und in der Unterwerfung unter den Führer seine

101 Ich beziehe mich hier vor allem auf meine Arbeit *My Turked Ideas*, die in den Case Studies besprochen wird und bei der es um Formen der Beteiligung über Crowdsourcing-Plattformen geht.

102 Vgl. <http://www.zeit.de/2011/46/DOS-Mainstream/seite-3> (Stand 17.05.2014). Harald Martenstein, ein deutscher Journalist und Autor, schreibt in einer sechsteiligen Kolumne für *Die Zeit* zum Thema Mainstream, Masse und Internet.

103 Vgl. Armin Medosch auf Ö1 <http://oe1.orf.at/artikel/332592> (Stand 17.05.2014)

104 Vgl. deutscher Wikipedia-Eintrag (Stand 17.05.2014) zu Gabriel Tarde, der von Gilles Deleuze und Félix Guattari wiederentdeckt wurde.

105 Vgl. Wikipedia-Eintrag zum Schlagwort Masse (Soziologie), Stand 17.05.2014

Erfüllung findet“¹⁰⁶. Auch für den spanischen Philosophen, Soziologen und Essayisten José Ortega y Gasset (*Der Aufstand der Massen*) sind Masse und Faschismus auf einer Bedeutungsebene zwei untrennbare Begriffe. Er sieht in der egalitären Masse die Gegner des aristokratischen Individuums, die jedoch die moderne Zivilisation in eine Aggressivität führt.¹⁰⁷ „Die ängstliche Masse“, so meint Helmut Schelsky in einer Vorlesung 1955¹⁰⁸, wäre ein treffenderer deutscher Titel für das Buch *The Lonely Crowd* (als *Die Einsame Masse* auf Deutsch erschienen) des amerikanischen Soziologen David Riesman gewesen, das er in den 1950er-Jahren gemeinsam mit Nathan Glazer und Reuel Denney veröffentlichte.

Erst in den 1960er-Jahren verfasste Elias Canetti mit seinem Lebenswerk *Masse und Macht* ein Werk, das mit neutraleren Zuschreibungen zum Terminus „Masse“ agiert:

*„Bei Canetti ist die Masse eine ewige Konstante, die zu allen Zeiten auftritt und deren charakteristischste Eigenschaft nicht einmal ihre Grösse oder ihr Ausmass als vielmehr das damit verbundene Raumerlebnis ist. Die Masse beschert einem das Erlebnis der Berührung, also eine physische Erfahrung. Der erste Satz des Buches lautet: «Nichts fürchtet der Mensch mehr als die Berührung durch Unbekanntes.»“*¹⁰⁹

Wenn Canetti die Masse als Teil eines Systems beschreibt, dem wir uns nicht oder kaum entziehen können und von dem wir nicht wissen, ob wir uns davor fürchten sollen oder nicht, bezieht er damit die wachsende Omnipräsenz der Kommunikationskanäle für die Massen ein, also die damaligen Massenmedien?

Da es heute schwierig bis unmöglich ist, den Begriff „Masse“ aufgrund seiner geschichtlichen Aufladung überhaupt zu verwenden, wurde nach neuen Begrifflichkeiten gesucht. Im *Empire – die neue Weltordnung* des US-amerikanischen Literaturwissenschaftlers Michael Hardt und des italienischen Philosophen Antonio Negri aus dem Jahr 2000 wird ein neuer Begriff für Masse

106 Kohle 2012

107 Vgl. Ebd.

108 Vgl. deutschen Wikipedia-Eintrag zu David Riesman (Stand 17.05.2014)

109 László F. Földényi in der NZZ – Neue Zürcher Zeitung vom 22. Mai 2010.

http://www.nzz.ch/nachrichten/kultur/literatur_und_kunst/die-faehigkeit-des-staunens-1.5775992 (Stand 17.05.2014)

bzw. Menge eingeführt: Multitude¹¹⁰. Die Autoren beschreiben damit „Singularitäten, die gemeinsam handeln“¹¹¹. Mit dem Begriff der Masse haben sich auch Gilles Deleuze und Félix Guattari beschäftigt und unterscheiden zwischen einem molekularen und einem molaren Aspekt der Masse, was sie in weiterer Folge auch als „Masse“ bzw. „Klasse“ beschreiben. Sie beziehen sich auch auf Rosa Luxemburg, die sich mit Problem der Differenzen und Beziehungen zwischen Massen und Klassen beschäftigte, nehmen jedoch Abstand, was ihre Definition von Masse als geschichtslose „Variable“ betrifft, die ausschließlich den Ausgebeuteten vorbehalten sein soll.¹¹² Wenn man die beschreibenden Wörter sammelt, die Deleuze/Guattari für diese beiden Aspekte verwenden, dann wird sehr deutlich, wie die beiden Denker differenzieren: Die molekularen Aspekte einer Masse beschreiben sie mit Wörtern wie „Verbindung“ (Konnexion), „decodiert“, „deterritorialisert“, „sich wechselseitig Auftrieb gebend“, „ihre gemeinsame Flucht beschleunigend“, „ihre Quanten vermehrend“ und „aufheizend“. Molar wird mit Wörtern wie „Vereinigung“ (Konjugation), „relativer Stillstand“, „Kulminationspunkt“, „allgemeine Reterritorialisierung“ und „übercodierte Vorherrschaft“ einer Strömung in Verbindung gebracht.¹¹³ Als Metapher für die unterschiedlichen Aspekte einer Masse verwenden sie den Begriff „Rhizom“ und entfremdeten das ursprünglich aus der Botanik stammende Wort für „Eingewurzeltes“ für ihre Theorie der Mannigfaltigkeiten und als Symbol für Netzwerke.

In den 1960er-Jahren, mit dem breiten Zugang zu Radio und Fernsehen, beginnen sich die negativen Konnotationen von Masse weichzuzeichnen, und der Crowd wird nun ein freundlicheres Gesicht aufgesetzt. Boomende Märkte versprechen nicht nur Arbeitsplätze und zufriedene Arbeiter/innen, sondern auch Freizeit, und persönliche Interessen gewinnen einen neuen Stellenwert. Die Crowd ist nun hauptsächlich vor den Fernsehern anzutreffen und lässt sich alles Mögliche vorführen. Werbung und Marketing scheinen nun die treibenden Kräfte für die Wirtschaft zu sein und erkennen, wie wichtig es ist, Subjekte in einer Masse direkt zu

110 Siehe auch deutschen Wikipedia-Eintrag zu Empire – die neue Weltordnung (Stand 17.05.2014): „‘Multitude’ ist in dem Buch Empire ein schillernder Begriff und schwer übersetzbar, er wird in Multitude – Krieg und Demokratie im Empire genauer ausgeführt. In der deutschen Übersetzung wird ‚Menge‘ verwendet, man kann ihn aber auch als Vielheit, als Vielfalt (von Personen, Subjekten, „Singularitäten“) verstehen. Er geht zurück auf die Philosophie von Cicero (de re publica), Spinoza (Multitudo) und Gilles Deleuze (Rhizom).“

111 Hardt/Negri 2004, S. 123

112 Deleuze und Guattari 1980/1992, S. 302 (Fußnote)

113 Deleuze und Guattari 1980/1992, S. 301

adressieren. Allerdings kommt die Masse oft nicht mehr real an einem Ort zusammen, sondern die Crowd sitzt weltweit verstreut vor ihren Fernsehgeräten.

Besonders euphorisch wird die Crowd ab Mitte der 1990er-Jahre beurteilt, als das Internet allgemein zugänglich wurde. Zwei lang ersehnte Bedürfnisse scheinen hier befriedigt zu werden: Erstens kann jeder und jedem – und sogar Personen, die man nicht kennt – zu jeder beliebigen Zeit in Kontakt treten, und zweitens (im Besonderen mit der Einführung des Web 2.0) kann man bei der Veröffentlichung von Inhalten mitbestimmen. War es Mitte der 1990er-Jahre noch aufwändig, sich eine eigene Website zu bauen oder bauen zu lassen und sich eine Domainadresse zu besorgen, so wurde ab dem neuen Jahrtausend mit dem leichteren Zugang zum Internet auch für die breite Masse die Erstellung von Inhalten im Netz bzw. die Möglichkeit, sich an deren Erstellung zu beteiligen, um einiges einfacher.

Ein überaus optimistisches Bild von der Masse zeichnet James Surowiecki in seinem 2004 veröffentlichten Buch *The Wisdom of Crowds*¹¹⁴. Der Untertitel zum Buch lautet „Why the Many are Smarter than the Few and How Collective Wisdom shapes Business, Economies, Societies, and Nations“. 2004 – drei Jahre nachdem Wikipedia online ging – hatte man das Gefühl, die Crowd würde in der Zusammenarbeit neue ungeahnte, vielleicht sogar demokratischere Wege gehen.

Auf das demokratische Potenzial der neuen Technologien bezieht sich auch der amerikanische Sozialwissenschaftler Howard Rheingold, der im Jahr 1991 den Begriff *Virtual Community* prägt. Im Jahr 2002 veröffentlicht er *Smart Mobs* und spricht von den Konsumenten, die selbst bestimmen können, was sie konsumieren. Er spricht vom Aufstieg der Amateure und ist überzeugt: „key breakthroughs (in technology) won't come from established industry leaders, but from the fringes, from skunkworks and start ups and even associations of amateurs. Especially association of amateurs.“¹¹⁵ Viel kritischer sieht Andrew Keen in seinem im Jahr 2007 erschienenen Buch *The Cult of the Amateur* die Tatsache, dass Wissen im Internet verbreitet wird, das von Amateuren stammt: Er meint, dass dadurch Expertentum bzw. Expertenwissen in Zukunft mehr und mehr an Bedeutung verlieren würde.

114 Die deutsche Übersetzung trägt den Titel *Die Weisheit der Vielen. Warum Gruppen klüger sind als Einzelne und wie wir das kollektive Wissen für unser wirtschaftliches, soziales und politisches Handeln nutzen können*.

115 Grover 2006

Der Aufstieg des Amateurs, das über das Internet Arbeiten erledigt, hat Jeff Howe unter anderem dazu bewogen, im Jahr 2006 in einem Artikel *Wired*¹¹⁶ den Terminus „Crowdsourcing“ einzuführen. Der Begriff „Crowdsourcing“ wurde in den ersten Jahren hauptsächlich im Marketing verwendet. Firmen wollten Ideen von der Crowd (den über das Internet zugänglichen Amateuren, Semi-Professionisten oder sogar Professionisten) für ihr Produkt, für ihr Logo, für ihren Marktauftritt erfragen, nach dem Motto: Was von der Crowd kommt, ist für die Crowd interessant. Sehr schnell entstanden die ersten Start-Ups und Agenturen, die crowdgesourcte Lösungen anboten. Wurde die Crowd anfangs noch sehr geschätzt, da sie Potenzial für ungewöhnliche Ideen und Lösungen bot, so wurde sie auch bald instrumentalisiert für Dienste wie Übersetzungen, Datensammlungen, Verschlagwortungen und dergleichen. Die Orientierung an der Wirtschaft bzw. an wirtschaftlichen Interessen sowie die Debakel im weltweiten Finanzsystem ließen Crowdfunding-Plattformen nur so sprießen, und auch die Kultur richtete immer mehr Aufmerksamkeit auf diese alternativen Finanzierungsmöglichkeiten. In Zeiten, in denen sich die Förderungen der öffentlichen Hand minimieren oder sogar ausbleiben, scheinen crowdgesourcte Finanzmittel Unabhängigkeit zu versprechen.^{117 118}

Wir befinden uns nun im Zeitalter der mobilen Vernetzung, in dem das Internet Bestandteil unseres täglichen Lebens geworden ist und wir mittels digitaler Netze kommunizieren. Wir beteiligen uns an Plattformen, an Themen, an Interessengruppen, weil wir Interesse haben oder zeigen möchten, dass wir dazugehören. Oder wir werden beteiligt. Ob unwissentlich beteiligte

116 Vgl. <http://archive.wired.com/wired/archive/14.06/crowds.html> (Stand 25.01.2015)

117 Man muss hier jedoch erwähnen, dass es bis dato im Kulturbereich hauptsächlich Filme sind, die auf entsprechenden Crowdfinanzierungs-Plattformen vertreten sind. Es gibt sie natürlich auch, die DIY- (Do-it-Yourself)Instruktionskits oder andere kreative Projekte, von denen die Crowd irgendeinen Vorteil hat, wenn sie mitfinanziert. Es sind vor allem sozial motivierte Projekte, die nachhaltig auf Umwelt und Gesellschaft eingehen und aufgrund der Finanzierung über viele Unbekannte zum Leben erweckt werden können. Einen Teaser für ein Konzept-Kunstwerk zum Beispiel habe ich auf der bekanntesten Plattform Kickstarter.com oder auf der von der spanischen Künstlergruppe Platoniq geschaffenen Crowdfunding-Plattform Goteo.org noch nie gesehen.

118 Das erfolgreichste Beispiel in Österreich ist der Film *Sierra Zulu* von Johannes Grenzfurthner und Arash T. Riahi <http://derstandard.at/1342948057327/Oesterreichischer-Film-mit-Crowdfunding-finanziert> (Stand 21.05.2014), der im Jahr 2012 mehr als 50.000 US-Dollar über Kickstarter.com lukrieren konnte. Aufgrund des Medienrummels rund um den Erfolg des Projektes auf Kickstarter.com konnte paradoxerweise letztendlich auch die öffentliche Hand zur Unterstützung überzeugt werden.

Person, Lurker¹¹⁹ oder aktiv Beitragende: Die sogenannten Digital Communities boomen.¹²⁰ Sie stellen die Verwirklichung eines Traumes seit den 1960er-Jahren dar: Beteiligung, Emanzipation, Ermächtigung und Demokratisierung. Wenn das Wort „Partizipation“ fällt, wird oft damit ausschließlich diese romantisierte Form der Beteiligung an einer Community gemeint.¹²¹ Christian Kravagna hat bereits 1998 in einem Aufsatz zwischen Partizipation, Interaktivität und Kollektiven unterschieden, und Söke Dinkla differenzierte 1996¹²² zwischen „Partizipation“ und „Interaktion“. Beryl Graham verweist 2010 nicht nur auf die noch immer verschwommene Unterscheidung unterschiedlicher Praktiken der Beteiligung, sondern fordert außerdem Kunsttheoretiker/innen zu einem kritischeren Umgangs auf, wenn ein Vokabular verwendet wird, das den Medienwissenschaften oder der Medienkunst entnommen wird.¹²³ Daher will die vorliegende Arbeit auch die unterschiedlichen Bedeutungen von Community, Kollektiv, Kooperation, Kollaboration, Interaktion oder Partizipation im Kontext der Nennung untersuchen.

Die vorliegende Arbeit geht daher von der Annahme aus, dass die Masse sich gewandelt hat und nicht mehr kompatibel ist mit den alten Zuschreibungen und theoretischen Modellen à la Le Bon, Freud oder Canetti („Massen sind nicht mehr das, was sie einmal waren“¹²⁴) und angesichts fehlender entsprechender Terminus Korrekturen zum derzeitigen Zeitpunkt mit dem Terminus „Crowd“ ersetzt wird.¹²⁵ Der Kulturwissenschaftler Thomas Macho meint zum Begriff „Masse“:

„Massenpsychologie wird – im Sinne von Canettis Masse und Macht – häufig mit dem Reichstags- oder Justizpalastbrand assoziiert. Da entsteht spontan ein Kollektiv, empört sich und bildet eine Masse, die sich aktiviert, um irgendetwas zu unternehmen, ob sie nun die Bastille stürmt oder den Justizpalast anzündet. Und zumeist

119 „Lurker“ ist ein Ausdruck des Netzsprache und meint passiv Teilnehmende; siehe <http://de.wikipedia.org/wiki/Lurker> (14.12.2014)

120 Die prämierten Projekte aus der Kategorie Digital Communities des Prix Ars Electronica sind hier aufgelistet und mit Kurzbeschreibungen vorgestellt: <http://archive.aec.at/prix/> (Stand 21.05.2014)

121 Vgl. Graham 2010, Schäfer 2012, Bishop 2012

122 Vgl. Dinkla 1996

123 Vgl. Graham 2010, S. 292

124 Vgl. dazu den einleitenden Text in der erst kürzlich erschienene Publikation *Soziale Medien – Neue Massen*, herausgegeben von Inge Baxmann, Timon Beyes und Claus Pias im Juli 2014.

125 Vgl. dazu auch das einleitende Interview mit Robert Pfaller auf der Website der Autorin www.crowdandart.at sowie das Zitat von Howard Rheingold in der Einleitung der hier vorliegenden Arbeit und sein Verweis auf die Individuen einer Masse und ihre neuartige Vernetzung.

*wird diese Massenbildung negativ bewertet. Auf der anderen Seite wird ein seltsamer Begriff von Individualität und Subjektivität verfolgt, der mich immer an Dampfdruck-Kochtöpfe erinnert. Man geht davon aus, dass der Topf – also das Subjekt – eigentlich 'dicht' ist, und man merkt nur daran, dass sich in dem Individuum gelegentlich etwas ereignet, weil es manchmal pfeift. Offenbar steht das Subjekt unter Druck, muss Dampf ablassen. Da werden Bilder assoziiert, die nicht zufällig aus der Sphäre der Küche kommen. Aber schon der normale Vorgang des Kochens funktioniert ganz anders, ebenso wie die Individuen, die sich an einem spontanen Aufstand beteiligen. Und allmählich kommt man zu einem Partizipationsmodell, das man nicht mit Dampfmetaphern ausdrücken kann, das also auch nichts mehr mit konventioneller Massenpsychologie zu tun hat. Das Modell funktioniert ganz anders; da wirst du in ein komplexes Austauschsystem verstrickt...*¹²⁶

Alte Theoriemodelle zu Masse und Individuum, die noch bis in die 1990er-Jahre hinein ihre Gültigkeit hatten, scheinen heute zum Scheitern verurteilt zu sein oder entsprechen nur mehr teilweise unserer Wirklichkeit.

*„Man könnte ja behaupten, dass dieses Gegensatzpaar Masse / Individuum unsere Wirklichkeit überhaupt nicht mehr trifft, weil es beide Seiten sehr selten gibt. Die Massen, die die Massenpsychologie beschäftigt und interessiert hat, auf der einen Seite (Kollektivbildungen im Internet funktionieren ganz anders ...) oder die autonomen Individuen auf der anderen Seite. Beide Seiten gibt es nicht wirklich, aber wir haben immer noch die Kategorien und die theoretischen Mittel, die aus der Gegenüberstellung dieser zwei Begriffe, dieser zwei Vorstellungen, stammen.“*¹²⁷

Mit der Verbreitung des Internet in den 1990er-Jahren verschiebt sich die Vorstellung von Masse vom physisch-realen in den virtuellen Raum. Damit einher geht jedoch auch eine neue Art des Verbundenseins und des Austausches, die nicht – wie bisher – im Sichtbaren liegt sondern in einer digitalen, unsichtbaren Immanenz. Im Interview mit dem Philosophen Robert Pfaller

126 Macho 2014, Interview mit der Autorin vom 12. August 2014, Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin

127 Thomas Macho im Interview mit der Autorin am 12.08.2014 in Linz, Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin

wurde deutlich, dass in der Masse „die Individuen einander als anwesend begegnen“¹²⁸, während sie in „Crowd-Situationen nur sternförmig über ein Zentrum miteinander verbunden“¹²⁹ sind und oft nicht um „die Anderen“ wissen.

*„Die wissen gar nicht, ob sie nicht vielleicht der einzige sind, der für dich ein Schaf zeichnet, oder ob sie einer unter tausenden Schafzeichnern sind. Das ist, glaube ich, der größte Unterschied: die Struktur. Eine Masse jedoch kann mit einem relativ abwesenden Führer leben. Der kann schon gestorben sein, aber die glauben noch an den und sind vereint. Die müssen miteinander verbunden sein, einen Platz besetzen, sich als tausendfach anwesend erleben. Die horizontalen Beziehungen sind vorhanden und viel stärker ausgeprägt als in deinen Crowd-Beispielen.“*¹³⁰

Das Internet bedingt also nicht nur unterschiedliche Modelle der Beteiligung – welche ich in dieser Arbeit anhand meiner Forschungstätigkeiten zu künstlerischen Prozessen in Netzwerken präsentiere –, sondern hat Einfluss auf neue Formen des Zusammenlebens, des Kommunizierens und des Austausches. Die Tatsache, dass sich nicht nur die Formen des Gemeinsam-Seins erweitert haben, sondern sich die Vorstellung von Individuum und Masse geändert hat, machte diesen Einblick *Into the world of Crowd and Art* notwendig und die hier vorliegende Dokumentation baut im Folgenden auf diesen Überlegungen auf.

128 Pfaller 2014, im Interview mit der Autorin; nachzulesen auf www.crowdandart.at; In dem Gespräch stellte ich Robert Pfaller die Projekte aus den Case Studies der hier vorliegenden Arbeit vor.

129 Ebd.

130 Ebd.

3. Crowd & Art – eine historische Skizze

Dass Kunst mittels Partizipation auf eine bereits mehr als 160-jährige Geschichte zurückblicken kann, ist unbestritten. In diesem Kapitel soll argumentiert werden, dass eine Gleichzeitigkeit zwischen der Entwicklung von beteiligenden Maßnahmen in der Kunst und der Entwicklung von Kommunikationstechnologie als Medium zur Beteiligung und des Austausches besteht. Außerdem versucht diese historische Aufarbeitung das Thema der Crowd in Bezug zur Kunst in Form von Projekten zu präsentieren, die einen Einfluss auf unser sich wandelndes Verständnis von Masse haben.

An dieser Stelle sei auch erwähnt, dass ausschließlich auf die Entwicklung von künstlerischer Crowd Art Projekte Bezug genommen wird, die mittels Computertechnologie und Internet entstehen, also auf Strategien der Vernetzung, der Kommunikation, der Beteiligung und des Austausches aufbauen. Auf Foto- und Videoarbeiten, die vor allem zum Inhalt haben, dass sie als künstlerisches Endprodukt Menschenmassen abbilden wollen (exemplarisch sei hier auf die Fotoarbeiten von Spencer Tunick verwiesen), wird in der historischen Aufarbeitung zum Thema sowie in den weiteren Kapiteln der hier vorliegenden Arbeit nicht näher eingegangen.

3.1. Das 19. Jahrhundert in Europa und Amerika und das Aufbrechen der Systeme

„In the early Romantic era, at the end of the eighteenth and beginning of the nineteenth centuries, poets and artists started to form groups that bemoaned the separation of art from its audience. At first glance such complaints may seem a bit surprising, but the separation of the artist from his or her audience was a result of the secularization of art – its liberation from clerical paternalism and censorship.“¹³¹

Dass Kunst partizipativ oder partizipatorisch werden konnte – nämlich in dem gängigen Sinn, dass das Publikum in der Produktion eines Kunstwerkes einen maßgeblichen (aktiven) Beitrag leistet und dass ein Kunstwerk mehrere Autoren hat – diese Entwicklung scheint mehr als 150 Jahre alt zu sein. Auch ist dieser Prozess nicht von Gegenströmungen, Stagnation oder Rückentwicklungen gekennzeichnet, was in den folgenden Kapiteln zu erkennen ist. Am augenscheinlichsten fällt in den kunsthistorischen Aufarbeitungen zum Thema der künstlerischen Partizipation auf, dass der Aufbruch hin zum Publikum seit der Moderne einen besonderen Stellenwert einnimmt und bedeutende Schritte gesetzt wurden, um eine Aufhebung der Trennung zwischen Künstler/innen und ihrer Öffentlichkeit zu erreichen.¹³² Man kann auch argumentieren, dass die Epoche der Aufklärung im 18. Jahrhundert bereits den geistigen Boden dafür bereitete und neue gesellschaftskulturelle, wirtschaftliche und machtpolitische Wertvorstellungen für diesen Wandel verantwortlich waren.

Künstlerisches Schaffen war also seit der Aufklärung nicht mehr hauptsächlich von kirchlichen Würdenträgern abhängig, sondern eroberte sich eine neue Freiheit, die da heißt: Publikum. Laut Boris Groys ist jedoch zu hinterfragen, ob dies als Freiheit bezeichnet werden soll, da Künstler/innen seither von der Gunst der Betrachter/innen abhängig sind und sich damit nicht nur die Machtverhältnisse zwischen Kunschtchaffenden und ihrem Publikum veränderten, sondern auch eine radikale Änderung des Kunstsystems sowie eine Entwertung von Kunst in

¹³¹ Groys 2008, S. 19

¹³² Vgl. Rollig 2000, Daniels 2003, Groys 2008,

Gang gesetzt hatte. Er argumentiert dies mit Hegel, der bereits in seinen einleitenden Schriften zur Ästhetik meint, dass für die moderne Welt die Kunst ein Ding der Vergangenheit sei.¹³³ Auffallend ist hier, dass von der Auflösung der Kunst gesprochen wird, seitdem Kunst und Leben, seitdem Künstler/innen und Publikum ein Interesse am Zusammenarbeiten bekunden; ein Auflösungsprozess, der seither im Laufen ist? Und wenn Kunst der Vergangenheit angehören sollte, was könnte dann die Zukunft sein? Was die moderne Welt?

Laut Boris Groys hatte der Künstler, der „aufgehört hat, für den Staat als Dekorateur zu fungieren“¹³⁴, keine andere Wahl als das Streben nach Souveränität: Er hat nicht nur selbst die Schaffung von Bildern und Räumen zu bewerkstelligen, sondern auch „die Kontexte zu beherrschen, zu gestalten und zu kontrollieren, in denen das Kunstwerk platziert und rezipiert wird“¹³⁵.

„Erst gegen Ende des neunzehnten Jahrhunderts dringt, nicht ohne den Einfluß der photographischen Reproduktionstechnik, die allgemeine Hochschätzung der Kunst bis zu den Schichten der Leute mit einfacher Schulbildung durch. Die Kunst wird öffentliches Eigentum, die Liebe zur Kunst wird guter Ton.“^{136 137}

Es entwickelt sich ein neuer Status des Publikums, welches sich erst mit seiner neu zugewiesenen Rolle des aktiven Rezipierens, Teilhabens und Bewertens zurechtfinden musste, da Kunst nun – wie von Huizinga treffend bemerkt – öffentliches Eigentum und für unterschiedliche Bevölkerungsschichten zugänglich wurde.

Generell waren Neugier, Forschergeist und Erfindertum wichtige Komponenten, die im 19. Jahrhundert einen herausragenden Grundstein nicht nur für neue Strategien von Kommunikation

133 Groys 2008, S. 20

134 Groys, Boris, Bilder des Denkens, in: Texte über Peter Weibel, URL: http://www.peter-weibel.at/index.php?option=com_content&view=article&id=61&Itemid=39 (Stand 03.08.2014)

135 Ebd.

136 Huizinga 1956, S. 218

137 Vgl. auch Schäfer 2006, S. 303: Besonders möchte ich hier die Daguerreotypie, ein Fotografiieverfahren des frühen 19. Jahrhunderts erwähnen, das „zu einer massenhaften Medienproduktion durch Amateure“ führte. Der dt.

schufen, sondern auch zu einem neuen Verständnis von Gesellschaft und zur Bildungspolitik der damaligen Zeit beitrugen. Neben herausragenden Entwicklungen am Sektor der Fotografie wurde mit der Erfindung des Telefons, die sich über einige Jahrzehnte erstreckte und auf mehrere Protagonisten zurückzuführen ist,¹³⁸ eine Technik geschaffen, die es den Menschen zum ersten Mal ermöglichte, sich prompt und unter wenig Zeitverlust über längere Distanzen zu verständigen, sich auszutauschen und miteinander zu arbeiten. Der Morsetelegraph von Samuel F. B. Morse ist mit der Geschichte des Telefons verwoben und setzte einen Grundstein für die Entwicklung des Telefons, da damit die Übermittlung von Signalen durch elektrische Leitungen bereits in die Praxis umgesetzt wurde. Besonders spannend ist bei all diesen Entwicklungen die Tatsache, dass gleichzeitig Erfinder in Deutschland, England, Italien, Frankreich und Nordamerika an der Entwicklung von Kommunikationssystemen arbeiteten. Und so kam es auch 1865 bereits zu der ersten praktischen Anwendung eines Kopier-Telegraphen zwischen Paris und Lyon über die Entfernung von 400 km, also 33 Jahre bevor noch das Telefon 1876 von Alexander Graham Bell und Thomas A. Watson patentiert wurde. Im selben Zeitraum experimentierten unterschiedliche Personen mit der Verlegung eines transatlantischen Telefonkabels, das Europa mit Amerika ab 1874 funktionstauglich verbinden sollte. Mit all diesen neuen Möglichkeiten wurde Information somit nicht nur schneller übertragen, sondern es bot sich erstmals die Gelegenheit des prompten Rückkanals: Informationen wurden dadurch auch überprüfbarer. Es war die Zeit, als Zeitungen nun erstmals aktuelle Meldungen und Berichte an die Bevölkerung weiterleiten konnten und damit Einfluss auf die Entwicklung des Bildungsbürgertums nahmen.

Wikipedia-Eintrag zum Schlagwort Daguerreotypie ist auch aufschlußreich
<http://de.wikipedia.org/wiki/Daguerreotypie> (Stand 18.01.2015)

¹³⁸Die Erfindung des Telefons geht auf mehrere Personen zurück und ist schwer zu datieren. Wer hierbei als der wahre Erfinder gelten darf, ist umstritten. Jedenfalls wurde im Jahr 1833 in Göttingen durch Carl Friedrich Gauß und Wilhelm Eduard Weber die Übertragung von kodierten Signalen über elektrische Leitungen in der Praxis umgesetzt. Weitere Personen, die für die Entwicklung wichtig waren, sind 1837 Charles Grafton Page, 1844 Innocenzo Manzetti, 1854 Charles Bourseul, 1860 Antonio Meucci, 1861 Johann Philipp Reis, sowie im Besonderen 1875 Elisha Gray und 1876 Alexander Graham Bell und Thomas A. Watson.

Dieser Neugierde gegenüber aktuellen Errungenschaften wurde in den aufkommenden Weltausstellungen Rechnung getragen. Im Jahr 1851 wurde in London die erste Weltausstellung eröffnet: *The Great Exhibition of the Works of Industry of All Nations*.

„Eine Weltausstellung ist [. . .] eine Bestandsaufnahme aller dem Menschen zur Verfügung stehenden Mittel, die Bedürfnisse einer Zivilisation zu befriedigen, und stellt in einem oder mehreren Bereichen des menschlichen Strebens gemachte Fortschritte heraus oder stellt Zukunftsperspektiven dar.“¹³⁹

So definiert Beat Wyss in seinem Buch *Bilder von der Globalisierung. Die Weltausstellung von Paris 1889* diese Form der ersten Massenattraktion. In einem Kommentar zum Buch konstatiert Bernhard Dotzler, dass die Weltausstellung in Paris 1889 einen besonderen Stellenwert einnahm. Es ging um „eine erste Ausprägung massenmedialer Aufmerksamkeitslenkung. Mit immer neuen Besucherrekorden waren die Weltausstellungen ehemals in der Tat nie da gewesene Massenattraktionen.“ Sie dokumentierten Fortschritte, die sowohl die Industrie als auch den Einzelnen direkt betrafen, wenn man zum Beispiel an das Telefon, die Glühlampe¹⁴⁰, den Phonograph sowie die Entdeckung der elektromagnetischen Wellen denkt. Aber auch die Kunst hielt auf den Weltausstellungen Einzug. Bereits die zweite Expo, die im Jahr 1855 in Paris abgehalten wurde, stellte 4979 Werke von 2176 Künstler im eigens errichteten Palais des Beaux-Arts aus. Insgesamt verzeichnete diese Weltausstellung über fünf Millionen Besucher/innen in etwas mehr als fünf Monaten.¹⁴¹ Zum Vergleich dazu: Die zehnte Weltausstellung von 1889 – wieder in Paris und 34 Jahre später – verzeichnete bereits über 32 Millionen Besucher/innen.¹⁴² In der Welt der bildenden Kunst wird die Idee der Weltausstellung von der Biennale von Venedig (erstmals 1895) und der Dokumenta in Kassel (erstmals 1955) weitergeführt. Die frühen Ausgaben dieser Ausstellungen zeigten nicht in erster Linie Kunst mit gesellschaftlichem Hintergrund oder offene, partizipatorische Ansätze, sondern es ging eher

139 Dotzler 2011

140 Thomas Alva Edison erfand 1879 die Kohlefadenglühlampe und brachte damit das elektrische Licht zu den Menschen, was zur Folge hatte, dass Elektrizität Einzug in immer mehr Bereiche des privaten Lebens gelangen konnte.

141 Vgl. den Wikipedia-Eintrag http://de.wikipedia.org/wiki/Weltausstellung_Paris_1855 (Stand 01.08.2014)

142 Vgl. den Wikipedia-Eintrag http://de.wikipedia.org/wiki/Weltausstellung_Paris_1889 (Stand 01.08.2014)

darum, Kunst aus der ganzen Welt an einem gemeinsamen Ort zu präsentieren, wie es noch nie vorher in diesem Umfang möglich war.¹⁴³

In kunstgeschichtlichen Aufarbeitungen wird bezüglich partizipatorischer Strategien und neuer Überlegungen zur Autorenschaft in dieser Zeit auf Richard Wagner und seine Überlegungen zum Gesamtkunstwerk verwiesen.¹⁴⁴ Basierend auf Hegel – der mit seinem Ansatz zur Gesamtheit einer Wirklichkeit, die zusammengesetzt aus einer Vielfalt ihrer Erscheinungsformen besteht – vertritt auch Richard Wagner die These, dass *l'art pour l'art* – also Kunst, die nur sich selbst und keinem anderen Zwecke dienen soll, nicht die Einstellung von Künstler/innen der Zukunft widerspiegeln kann. Richard Wagner („nicht Eitelkeit, sondern ein unabweisbares Bedürfnis, hat mich — für kurze Zeit — zum Schriftsteller gemacht“¹⁴⁵) schreibt 1849/50 in seinem Buch *Das Kunstwerk der Zukunft*, dass die Künstler/innen aus ihrer selbstkonstruierten Isolation heraustreten und sich am Leben der Bevölkerung interessiert zeigen, wenn nicht sogar beteiligen sollten. Er spricht vom Übergang vom „Egoismus zum Kommunismus“, denn künstlerisches Schaffen meinte für ihn die Öffnung des Künstlers hin zu gemeinschaftlicher künstlerischer Produktion. Im Gegensatz zu Barthes fordert er jedoch nicht den Tod des Autors oder die Aufhebung der Autorenschaft, sondern meint, dass genau dieser Individualismus des Künstlers erst eine Beteiligung mit gemeinschaftlichen Interessen ermöglichte und einen künstlerischen Gedanken anreicherte:

„Die Macht der Individualität wird sich nie geltender machen als in der freien künstlerischen Genossenschaft, weil die Anregung zu gemeinsamen Entschlüssen gerade nur von Demjenigen ausgehen kann, in dem die Individualität so kräftig sich ausspricht, daß sie zu gemeinsamen freien Entschlüssen zu bestimmen vermag. Diese Macht der Individualität wird gerade nur in den ganz besonderen, bestimmten Fällen auf die Genossenschaft wirken können, wo sie wirklich, nicht erkünstelt, sich geltend zu machen weiß. Eröffnet ein künstlerischer Genosse seine Absicht, diesen einen Helden darzustellen, und begehrt er hierzu die, seine Absicht einzig ermöglichende,

143 Auf einer Weltausstellung vertreten sein zu können, hat den Künstler/innen sicherlich eine neue Erfahrung ermöglicht. Man muss sich vorstellen, dass bei der Weltausstellung 1855 von 2176 vertretenen Künstler/innen die Rede ist. Selbst wenn nicht alle Künstler/innen beim Aufbau ihrer Werke anwesend waren, so muss es ein überwältigendes Gefühl sein, mit Künstler/innen aus ungefähr 28 Nationen in Kontakt treten zu können und sich über Kunst und künstlerisches Schaffen auszutauschen.

144 Vgl. Groys 2008, S. 21

*gemeinsame Mitwirkung der Genossenschaft, so wird er seinem Verlangen nicht eher entsprochen sehen, als bis es ihm gelungen ist, die Liebe und Begeisterung für sein Vorhaben zu erwecken, die ihn selbst beleben, und die er nur mitzutheilen vermag, wenn seiner Individualität die dem besonderen Gegenstande entsprechende Kraft zu eigen ist.*¹⁴⁶

Um diese Isolation zu durchbrechen, benötigt es laut Wagner zwei Strategien: Einerseits muss das Denken in künstlerischen Genres überwunden werden, und zweitens sollen Themen der Menschen zum Gegenstand der Auseinandersetzung werden. „Artists must recognize that the people, as an entity, are the only true artist: Not ye wise men, therefore, are the true inventors, but the Folk.“¹⁴⁷ Zwei Forderungen also, die uns nicht neu sind, die wir in der zeitgenössischen Kunstdebatte auch heute noch zu hören bekommen.

In diesem Sinne ist auch der Terminus des Gesamtkunstwerkes von Wagner zu verstehen: das Vereinen vieler kreativer Disziplinen zu einer gemeinsamen; und der Respekt und die Hochachtung sowie die Beteiligung anderer an dem gemeinsamen Werk. Auch wenn Wagner die Rolle des Autors nicht in Frage stellt, so stellt er auf alle Fälle dessen Wertigkeit in Frage und plädiert für ein Gleichgewicht zwischen den Beteiligten.¹⁴⁸

Dieses Gleichgewicht der Beteiligten spielt auch in einem weiteren Beispiel der Literaturgeschichte eine zentrale Rolle. Im Jahr 1898 starb Stéphane Mallarmé im Alter von 56 Jahren und hinterließ sein *Le Livre* unvollendet. *Le Livre* wird als Einleitung des „Buch-Umbruchs“ in der Literatur gesehen, der von den Futuristen und Konstruktivisten weitergeführt wurde und der das Buch und den öffentlichen Raum in ganz neuer Weise miteinander verband.¹⁴⁹ Der Autor existiert nur, weil Mallarmé Rezeptionsanleitungen erteilt und das Werk

145 Wagner 1850, S. 11 (des Pdf-downloads)

146 Wagner 1850

147 Groys 2008, S. 22

148 Vgl. auch Rudolf Frieling,

http://www.medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/performance/scroll/ (Stand 11.01.2015); Große Kritik erntet Wagner von Bertolt Brecht, der 1930 in den Noten zur Oper schrieb „Solange ‚Gesamtkunstwerk‘ bedeutet, daß das Gesamte ein Aufwaschen ist, solange also Künste ‚verschmelzt‘ werden sollen, müssen die einzelnen Elemente alle gleichermaßen degradiert werden, indem jedes nur Stichwortbringer für das andere sein kann. [...] Musik, Wort und Bild mußten mehr Selbständigkeit erhalten.“

149 Mersmann 1999, S. 145

in zahlreichen Briefen, Notizen und zuletzt auch in einigen Texten unter dem Titel „Das Buch betreffend“ genauestens dokumentierte.¹⁵⁰ Umberto Eco sieht Mallarmés *Le Livre* als Antizipation des Kunstwerkes in Bewegung.¹⁵¹

Zusammenfassend ist in diesem Kapitel folgende Erkenntnis von Bedeutung: In all den künstlerischen Überlegungen des 19. Jahrhunderts war nie die Rede von der Auflösung, dem Verschwinden oder Negieren des Autors eines künstlerischen Werkes. Im Gegenteil: Der Geniestatus des Künstlers blieb unangefochten, und das aktive künstlerische Schaffen und Sein sowie das passive Rezensieren von Kunst durch das Publikum wurde in gewohnter Tradition weitergeführt. Und doch: Auch wenn es nicht um die Auflösung der Autorenschaft ging, verbreitete sich ab dem 19. Jahrhundert ein neuer, souveräner Künstler/innen-Typus, der selbstbewusst die Kunst zu revolutionieren versuchte, indem er dem Publikum oder anderen Personen aus anderen Disziplinen eine aktive Gestaltungsrolle am selbst initiierten künstlerischen Prozess verlieh. Boris Groys sieht darin eine Abwertung des/der Künstler/in und eine Aufwertung der Beteiligten. Groys meint: „In this way participatory art can be understood not only as a reduction, but also as an extension, of authorial power“.¹⁵²

Kritisch nahm Robert Pfaller dazu im Interview Stellung: Er sieht mit der Öffnung künstlerischer Prozesse einen Beginn eines zweifelhaften Bewertungs- und Wertschöpfungssystems innerhalb der Kunst. Er regt er an, dass man darüber nachdenken sollte, warum „die Kunst etwa seit Beginn des 20. Jahrhunderts immer – oder oft – einen Anderen braucht in der Produktion. Das wäre in der Kunst des 19. Jahrhunderts keine Größe gewesen“¹⁵³.

Die Intentionen, die Künstler/innen dazu bewegen, ihre Werke und Prozesse zu öffnen, um andere wissentlich oder nicht wissentlich zu beteiligen, sind wahrscheinlich so mannigfaltig wie die künstlerischen Arbeiten der Jahrhundertwende. Interessant ist jedoch, dass vielen dieser Arbeiten ein gesellschaftspolitisches Interesse zugrunde liegt, ein Anliegen, das sich über die ästhetische Erhabenheit hinwegzusetzen versucht und neue Wege entwickelt, um „die Anderen“ in den Prozess miteinzubinden. Wenn Claire Bishop also vom „social turn“ seit den 1990er-Jahren des letzten Jahrhunderts spricht, und Stella Rollig sich über Aktivismus und Partizipation

150 Weibel 2001

151 Eco 1977, S. 43

152 Groys 2008, S. 23

der 1990er-Jahre Gedanken machte, so referenzieren beide auf gesellschaftspolitische, partizipatorische Arbeiten, wie sie seither verstärkt in der Welt der Kunst anzutreffen sind, viel diskutiert immer noch die Gemüter erhitzen und wie ein Motor die Fragestellung am Laufen halten: Was ist Kunst und was ist gesellschaftspolitischer Aktionismus?

Beide Theoretiker/innen sind sich jedoch der Tatsache bewusst, dass sich gesellschaftskritische Kunst bereits seit dem Ende des 19. Jahrhunderts zu entwickeln begann. In diesem Zusammenhang verweist die Kunstgeschichtlerin, Direktorin, Autorin und Journalistin Stella Rollik im Jahr 2000 – also kurz nach Antritt der rechten, national-populistischen Regierung in Österreich – auf die Relevanz von Kunst mit gesellschaftspolitischen Interessen. Sie schreibt in ihrem Aufsatz *Zwischen Agitation und Animation. Aktivismus und Partizipation in der Kunst des 20. Jahrhunderts*, dass Kunst immer in einem Kontext (ob gesellschaftspolitisch und/oder historisch) zu verstehen sei und es eine andere Kunstgeschichte benötige: eine neu recherchierte und geschriebene Kunstgeschichte, die „social art“ (also Kunst mit gesellschaftlichen Interessen), partizipative oder partizipatorische Kunst, Kunst im Kollektiv, als Community oder sogar mit anonymer Autorenschaft im historisch Rahmenwerk präsentiere.

„Muss man feststellen, dass politische Praxis von KünstlerInnen immer dann als Kunst reklamiert wird, wenn die gesellschaftliche Wirksamkeit nicht (mehr) die wahre Priorität hat, weil letztlich nur die Affirmierung des Kunstsystems individuelle Karrieren zu ermöglichen scheint? Auch innerhalb einer progressiven Szene hat Geschichtslosigkeit ihre Tücken, weil Selbstbewußtsein ohne Tradition schwerfällt. Die anfänglich so genannte re-politisierte Kunst der Neunziger wurde am Ende der Dekade verschiedentlich und nicht nur in ausgewiesen konservativem Interesse als bereits verblassender Trend diffamiert. Auch dagegen richtet sich die geforderte andere Kunstgeschichte.“¹⁵⁴¹⁵⁵

153 Pfaller 2014, Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin und auf der Website der Autorin www.crowdandart.at

154 Rollik 2000

155 Auch wenn Stella Rollik diesen Artikel bereits im Jahr 2000 schrieb und es mittlerweile einige Recherchen und Publikationen zu partizipatorischer künstlerischer Praxis, Kunst im oder mit dem Internet oder Online-Partizipation gibt, so hat diese Forderung nach einem anderen Blick – im Sinne Rolligs mit Fokus auf gesellschaftspolitische Kunst – auf die Kunstgeschichte meiner Meinung nach an Aktualität nicht verloren. Im Besonderen stellt sich diese Frage, da neue, zusätzliche Medien für künstlerischen Ausdruck sich entwickelten, die ihrerseits eine Geschichte mittragen.

3.2. Aufbruchsstimmung zur Jahrhundertwende – Über Kunst, Maschinen, Utopien und Alltag

„Es besteht kein wesentlicher Unterschied zwischen einem menschlichen Gehirn und einer Maschine; nur eine größere Kompliziertheit der Mechanismen, sonst nichts.“¹⁵⁶

Ein sehr provokantes Statement der Futuristen aus dem Jahr 1914, als Computer noch reine Utopie und eine Rechenmaschine, die rein mechanisch einfache Rechenaufgaben lösen konnte, ein modernes Gerät war, das man eher im Büroalltag als in privaten Haushalten vorfinden konnte. Genau diese Utopien machten es jedoch möglich, dass Europa das damalige Zentrum der Wissenschaft und der Künste war. Utopien kurbelten den Fortschritt an. Die Entwicklung der Physik und ihre Durchdringung aller Lebensbereiche führte dazu, dass das 20. Jahrhundert von den Naturwissenschaften dominiert wurde.¹⁵⁷ Grundlage dafür war die Erschließung der Elektrizität und ihr Einfluss auf das tägliche Leben der Menschen. Die Faszination technischer Errungenschaften – die immer schon eine Kombination aus Angst und Bewunderung und Neugierde war – erfasste nicht nur eine immer größere Mittelschicht, sondern auch Intellektuelle wie Schriftsteller und Künstler. Im Besonderen traf dies auf die Kunstbewegung der Futuristen zu. Kunst und Masse schienen sich bei den futuristischen Spektakeln erstmals zu treffen.¹⁵⁸ Das Publikum wurde bei clownesk-absurden Theatervorstellungen aktiv einbezogen, traf sich nicht nur in den geschlossenen Räumen eines Theaters oder Varietés, sondern erstmals auch im öffentlichen Raum. Denn der Futurismus war nicht nur eine Kunstbewegung: Er war vor allem auch eine politische Bewegung und eine Lebenseinstellung seiner Anhänger.¹⁵⁹

Der italienische Schriftsteller Filippo Tommaso Marinetti begründete im Jahr 1909 die futuristische Bewegung. Und „Bewegung“ scheint hier das treffende Wort zu sein, ging es doch in der maschinenorientierten Industriegesellschaft seiner Zeit um die Überwindung starrer, akademisch manifestierter Kunstvorstellungen eines Großbürgertums hin zu einem technisierten, von Geschwindigkeit und starken emotionalen Metaphern geprägtem neuen Weltbild. Marinetti schreibt im Gründungsmanifest zum Beispiel unter Punkt Acht:

156 Corradini und Settimelli 1914, S. 204

157 Gerlach 1960, S. 235

158 Man könnte meinen, dass die Verherrlichung von Technik hier wie ein Türöffner wirkt, der das Publikum in größeren Massen an sich zieht, da unter anderem auch Wunderwerke der Elektrizität und neuester technischer Systeme präsentiert wurden.

„Wir werden die großen Menschenmengen besingen, welche die Arbeit, das Vergnügen oder der Aufruhr erregt; besingen werden wir die vielfarbige, vielstimmige Flut der Revolution in den modernen Hauptstädten; besingen werden wir die nächtliche, vibrierende Glut der Arsenale und Werften, die von grellen elektrischen Monden erleuchtet werden; die gefräßigen Bahnhöfe, die rauchende Schlangen verzehren; die Fabriken, die mit ihren sich hochwindenden Rauchfäden an den Wolken hängen; die Brücken, die wie gigantische Athleten Flüsse überspannen, die in der Sonne wie Messer aufblitzen; die abenteuersuchenden Dampfer, die den Horizont wittern; die breitbrüstigen Lokomotiven, die auf den Schienen wie riesige, mit Rohren gezäumte Stahlrösse einherstampfen und den gleitenden Flug der Flugzeuge, deren Propeller wie eine Fahne im Winde knattert und Beifall zu klatschen scheint wie eine begeisterte Menge ...“¹⁵⁹

Und der futuristische Maler Gino Severini meint in seinem Manifest :

„Eine der wissenschaftlichen Ursachen, die unsere Sensibilität verwandelt und sie zum größten Teil unserer futuristischen Wahrheiten geführt haben, ist die Geschwindigkeit. Die Geschwindigkeit hat uns eine neue Auffassung des Raumes und der Zeit und folglich des Lebens vermittelt. So ist es vollkommen logisch, dass unsere futuristischen Werke der gesamten Kunst unserer Epoche ihren Stempel aufdrücken mit der Stilisierung der Bewegung, die eine der direktesten Lebensäußerungen ist.“¹⁶⁰

Eine neue Lebenswirklichkeit beeinflusste also die italienischen Denker, die sich nicht als Teil eines gebildeten Großbürgertums sahen, sondern in Konfrontation mit der bürgerlichen Gesellschaft gingen und außerhalb der etablierten Kunstdiskursräume agierten. Für Marinetti, der den Futurismus nicht nur begründete, sondern mit dessen Tod im Jahr 1944 der Futurismus auch endete, war die Konfrontation mit einem breiten Publikum von ausschlaggebender Wichtigkeit: Kunst ist nicht für die Museen da, sondern für das breite Volk, im Jetzt und nicht in der Vergangenheit:

„Von Italien aus schleudern wir unser Manifest voll mitreißender und zündender Heftigkeit in die Welt, mit dem wir heute den Futurismus gründen, denn wir wollen

159 Vgl. Bartsch 2002, S. 9

160 Marinetti 1909, S. 34

*dieses Land von dem Krebsgeschwür der Professoren, Archäologen, Fremdenführer und Antiquare befreien. Schon zu lange ist Italien ein Markt von Trödlern. Wir wollen es von den unzähligen Museen befreien, die es wie zahllose Friedhöfe über und über bedecken.*¹⁶²

Das Gründungsmanifest, das im Februar 1909 in der französischen Zeitung *Le Figaro* auf der Titelseite erschien, stellte den Beginn des Futurismus dar. Und es ist interessant, wenn nicht sogar einzigartig, dass eine Kunstbewegung ihren Beginn mittels einer der damalig wichtigsten Tageszeitungen in Europa feierte. Denn einerseits war Frankreich die Geburtsstätte der Moderne, die als das Zentrum der Künste galt. Andererseits ist es nachvollziehbar, dass eine Bewegung wie der Futurismus, der gleichzeitig eine politische und gesellschaftliche Agenda verfolgte, auch über gedruckte Massenmedien kommunizierte.

*„Marinetti is quite clear that mass audiences are not to be found through books, and he writes that 90 per cent of the Italian public go to the theatre. So there’s a deliberate choice of live performance as a mode of reaching people, which is then backed up by a media campaign, with press releases and reviews being sent out almost immediately after the event.”*¹⁶³

Claire Bishop und Boris Groys verweisen in einer Rahmenveranstaltung der Tate Modern anlässlich einer Futurismus-Ausstellung im Jahr 2009 auf den Zusammenschluss von Kunstaktion und Öffentlichkeitsarbeit, der erstmals von den Futuristen praktiziert wurde und wodurch sich die italienischen und die russischen Futuristen von der gängigen künstlerischen Praxis anderer Kunstbewegungen dieser Zeit abgrenzten. Außerdem weisen Bishop und Groys auf die Wichtigkeit der Performance hin, welche im Futurismus als Ausdrucksform erfunden wurde¹⁶⁴ und im Varieté-Theater begründet liegt. Im Jahr 1913 schrieb Marinetti das Manifest *Das Varieté*, in dem er genau erklärt, wie sich das Varieté vom Theater seiner Zeit unterscheidet, ein Theater, das in seiner damals praktizierten Form „bestenfalls dem Zeitalter der

161 Severini 1913, S. 167ff

162 Marinetti 1909, S. 34

163 Bishop 2009

164 Vgl. auch Lista 2002, S. 113

Petroleumlampen entsprochen hat“¹⁶⁵. Eine große Neuerung der Futuristen bestand darin, dass sie die Bühne weg von der Guckkastenbühne hin zu einem Aktionsraum entwickelten, indem sie das Publikum aktiv in die Aktionen mit einbezogen.

*„Das Varieté ist das einzige Theater, das sich die Mitarbeit des Publikums zunutze macht. Dieses bleibt nicht unbeweglich wie ein dummer Gaffer, sondern nimmt lärmend an der Handlung teil, singt mit, begleitet das Orchester und stellt durch improvisierte und wunderliche Dialoge eine Verbindung zu den Schauspielern her. Diese polemisieren ihrerseits zum Spaß mit den Musikern. Das Varieté nutzt auch den Rauch der Zigarren und Zigaretten aus, um die Atmosphäre des Publikums mit der der Bühne zu verschmelzen. Und weil das Publikum auf diese Weise mit der Phantasie der Schauspieler zusammenarbeitet, spielt sich die Handlung gleichzeitig auf der Bühne, in den Logen und im Parkett ab ...“*¹⁶⁶

Die Beteiligung des Publikums war ausschlaggebend für Variété-Veranstaltungen. Für das Publikum war dieses Brechen mit alten Traditionen, nämlich dem rein passiven Zusehen bei einer romantischen Theatervorstellung, eine willkommene Abwechslung und auch Unterhaltung. Denn in einer Zeit der Umbrüche von Wertvorstellungen, des Erstarkens des Bürgertums und damit einer Demokratisierung verschiedenster Bereiche, war das Variété eine willkommene Plattform nicht nur auf intellektueller Ebene. So schrieb Marinetti, dass das Variété „von Natur aus antiakademisch, primitiv und naiv“¹⁶⁷ sei, um einerseits keine Barriere für gewisse Gesellschaftsschichten darzustellen und vor allem um ungehindert als Experimentierraum fungieren zu können. Die Futuristen schufen sich so einen Freiraum, in welchem sie ihre Lebenswirklichkeiten, ästhetischen Vorstellungen und auch ihre politischen Überzeugungen in clownesker Ungebundenheit kund taten. Man kann sich vorstellen, wie die etablierten Kunsthäuser und der Kunstmarkt auf die futuristische Bewegung reagierten. Jedoch nicht nur herkömmliche Kunstvorstellungen wurden auf den Kopf gestellt und sorgten für Ärgernis, sondern auch die politische Einstellung Marinettis sowie einiger anderer Futuristen,

165 Marinetti 1913, S. 172; In diesem Statement wird erkennbar, welchen großen Stellenwert die Elektrizität bei den Futuristen eingenommen hat.

166 Ebd.

167 Marinetti 1913, S.174

die Krieg und Patriotismus¹⁶⁸ faschistisch glorifizierten und Aggressionen, Gewalt und Kampf verherrlichten. Aus diesem Grund wurde den Futuristen und ihren Werken noch bis ins letzte Drittel des 20. Jahrhunderts Hohn und Unverständnis entgegengebracht. Kaum eine Kunstbewegung ist so kontroversiell diskutiert worden, und kaum eine Kunstbewegung hat trotzdem nachfolgende Kunstrichtungen und kunstschaftende Personen so maßgeblich beeinflusst.¹⁶⁹

War die Jahrhundertwende die Zeit der Utopien? Eine Zeit, die nicht nur technische Wunderwerke ersinnen ließ, sondern auch einer größeren Bevölkerungsschicht Zugang zu jeglicher Art von neuen Errungenschaften ermöglichte? Jedenfalls wollten die Futuristen mit ihren Vorstellungen und Aktionen, mit ihren Autoren, Schauspielern und Technikern¹⁷⁰ ständig neue Möglichkeiten ersinnen, um ihre Zuschauer zu schockieren, ihnen „futuristische Wunder“¹⁷¹ zu präsentieren und sie in ihr absurdes und clowneskes Theater zu involvieren. Sie lebten für ihre Utopien, die sie in Form von Bildern, Filmen, Photographien, Mode, Architektur, Bühnenbildern und Theater vermittelten und gelten daher als die Urväter des publikumswirksamen „Science Fiction“. Es war eine Zeit der Visionen, wie sie auch der Schriftsteller und Karikaturist Albert Robida (1848–1926) in Bild- und Textbeiträgen dokumentierte. Inspiriert von den Errungenschaften der Zeit wie dem elektrischen Licht, dem Telefon, der Schallplatte, der Metro und dem Automobil, beschreibt Robida eine Welt, die sich dank Massenproduktion, Massenkommunikation und einer Umkehrung der Werte im sozialen Wandel befand. Oft stellte er die Nachteile und Gefahren der Massenkultur wie z. B. Umweltverschmutzung dar oder antizipierte auch Kriegsgeschehen sowie neueste Flugobjekte, Raketen und chemische Waffen. Im Gegensatz zu Jules Verne sind die technischen

168 Marinetti schrieb unter Punkt neun in seinem Manifest: „Wir wollen den Krieg verherrlichen – diese einzige Hygiene der Welt –, den Militarismus, den Patriotismus, die Vernichtungstat der Anarchisten, die schönen Ideen, für die man stirbt, und die Verachtung des Weibes.“

169 Vgl. Groys 2009; Boris Groys meint dazu: „We don't like Mussolini, but we love Futurism because Futurism was not only a part of the fascist movement, it was also an aesthetic anticipation of the failure of the fascist movement. Futurism already reflected on the clown-esque, the absurdity and senselessness of the fascist action. It already prefigured and reflected on its kitsch aspects and complete ineffectiveness in real life. In this sense, I would say that Futurism created the aesthetics of fascism. At the same time it has shown the impossibility of this aesthetic and anticipated its failure – and that's why we now can love Futurism even if we cannot love fascism.“

170 Auffallend ist hier, dass Marinetti in seinem Manifest die Autoren, Schauspieler und Techniker – hierarchisch gesehen – auf ein und dieselbe Stufe stellt. Auch ist daraus erkenntlich, dass für ihn die Kollaboration unterschiedlicher Disziplinen eine Voraussetzung für eine erfolgreiche futuristische Aktion darstellt.

171 Vgl. Marinetti 1913, S. 170

Errungenschaften bei Robida im Alltag der Menschen angekommen: Ein tragbares Minigrammophon wird iPod-mäßig versteckt in der Jacke und sorgt mittels Kopfhörern wie Ohrenstöpsel für musikalisches Vergnügen selbst auf den entlegensten Orten wie einem Berggipfel. Und sein *Téléphonoscope* ahnte das Internet mit Livestream und Videotelefonie voraus.

Das Telefon mit dem Fernseher verbinden wollte auch Paul Otlet (1868–1944), ein belgischer Wissenschaftler und Autor. Circa vierzig Jahre nach Robidas *La vie électrique* und getrieben von der Idee, ein Archiv des Weltwissens zu generieren, um den Frieden sichern zu können, schuf Paul Otlet gemeinsam mit Henri La Fontaine eine universelle Bibliothek – das Mundaneum, für das er zur Klassifizierung einen Sachindex, der auf dem Dezimalsystem basierte, entwickelte. Otlet gilt aber auch als der Begründer der Idee des Internet, da er Telefon, Radio als auch Bücher mit dem Fernseher verbinden wollte, um ein weltweites, kostenloses Wissensnetz für alle zur Verfügung zu stellen. Er prognostizierte den Computer sowie Computer-Tablets¹⁷², die in einem Netzwerk mit anderen Rechnern Informationen versenden und empfangen konnten.

Allen gemeinsam ist das Thema der Partizipation, wodurch eine Wandlung und Neuorientierung der europäischen Gesellschaft am Beginn des 20. Jahrhunderts erreicht werden sollte. Erstmals wurde eine Grundlage für eine Kultur der Beteiligung geschaffen, die bei den Futuristen in den Variétés, den Wunderkammern und auf der Straße seinen Ausgang nahm und bei visionären Schriftstellern wie Robida und Otlet als Utopien technischen Hilfestellungen eine Form bekam, die Jahrzehnte später sogar teilweise Realität wurden.

Als Modelle der frühen Partizipation in der Kunst verweist die Kunsthistorikerin Silke Feldhoff (in Argumentation und Bezugnahme auf weitere Theoretiker/innen wie Astrid Wege und Dieter Buchhart) auf Marcel Duchamps *Ready-made malheureux* aus dem Jahr 1919 und meint:

„[Ich] werte diese Arbeit als historisch erste Manifestation eines künstlerischen Beteiligungsangebotes, das der Ausführung durch das Publikum bedarf. Gerade vor dem Hintergrund seines Diktums, es seien die Betrachter, welche die Bilder machten, bil-

172 Otlet 1934, S. 428; Paul Otlet's Orientierung manifestierte sich an den Büchern der Zukunft, die er *Telephotés* (televised books) nannte. Er meinte: "Ici la table de travail n'est plus chargée d'aucun livre. A leur place se dresse un écran et à portée un téléphone. Là-bas au loin, dans un édifice immense, sont tous les livres et tous les renseignements... on fait apparaître sur écran la page à lire..."

*den die von Duchamp formulierte Verlagerung der Autorenschaft, also die Einbindung des Publikums in die Produktion einer Arbeit, und die Definition des Rezeptions- als eines Produktionsvorganges eines künstlerischen Werkes, wesentliche Grundsteine für das Konzept Partizipation in der Kunst.*¹⁷³

Diese Form der aktiven Beteiligung „Anderer“ – *Ready-made malheureux* ist eine Handlungsanweisung für ein Kunstwerk, die Duchamp als Brief an seine Schwester Suzanne schrieb – stellt für Feldhoff den Startschuss zur Kunst durch Beteiligung dar. Dem möchte ich entgegenhalten, dass u. a. bereits *Fountain* aus dem Jahr 1917 nur durch Beteiligung möglich wurde. Es ging jedoch auch bei dieser Arbeit vordergründig nicht um ein herkömmliches Kunstpublikum, das involviert werden sollte (ob aktiv-produktiv oder passiv-rezeptiv), sondern darum, dass Duchamp mit dem Kunstsystem an sich spielte. Er bediente sich einer Struktur und machte die Mitglieder der New Yorker Society of Independent Artist zu unwissenden Beteiligten seiner Arbeit, ähnlich, wie die Futuristen ihre Passanten unfreiwillig in ihre Aktionen involvierten. Der einzige Unterschied ist, dass Duchamp genau plante, wer sich zu beteiligen hatte (und sogar seine Schwester Suzanne konnte ihre Beteiligung nicht frei wählen, sondern wurde damit konfrontiert).

Dass es sich hierbei auch um frühe Formen der künstlerischen Aneignung, der Appropriation und Instrumentalisierung für eigene künstlerische Zwecke handelt, zeigt, dass die Kunst der Beteiligung nicht nur als Kunst im Konsens und im harmonischen Miteinander zu verstehen ist, sondern viele Gesichter tragen kann, die weit in die Kunstgeschichte hineinreichen.

173 Feldhoff 2009, S. 41

3.3. Die 20er, 30er und 40er: Kunst und Propaganda und vom Eingreifen in Systeme

Kunst, Werbung, Propaganda

Kaum zu glauben, aber das Wissen um eine Axt und eine Ausstellung ging in die Kunstgeschichte ein, ohne dass sich ein Exponat derselbigen Ausstellung bis heute erhalten hätte. Die Erklärung: Dada. Dadamax, auch als Max Ernst bekannt, nahm an einer Ausstellung in Köln im Jahr 1920 mit einer Skulptur teil, der eine Axt beigegeben war. Die Besucher wurden aufgefordert, die Skulptur zu zerstören, sollte sie ihnen nicht gefallen. Söke Dinkla schreibt in ihrem Essay *From Participation to Interaction*, dass außerdem eine Zeichnung in dieser Ausstellung genug weiße Fläche bot, dass Besucher/innen der Dada- oder Anti-Dada-Aphorismen hinterließen.^{174 175}

Als während der Wirren des ersten Weltkrieges im Februar 1916 Hugo Ball das Cabaret Voltaire in Zürich eröffnete, zählte dies nicht nur als Geburtsstätte und -stunde des Dadaismus, sondern es war auch die Geburt einer weiteren Bewegung – ähnlich den Futuristen –, die den Künstler/innen und dem Publikum zugeschriebene Rollen aufzubrechen versuchte. Auch wenn die Dadaisten nicht mit Kunstströmungen wie Futurismus und Konstruktivismus verglichen werden wollten,¹⁷⁶ so hatten die Dadaisten mit den Futuristen auf alle Fälle gemein, dass sie sich nicht nur mit ihrem Publikum beschäftigten und es in ihren künstlerischen Aktionen aktiv werden ließen, sondern dass sie erstmals auch die künstlerischen Aktionen verstärkt bewarben. Plakate mit Typo-Experimenten und collagierenden Techniken sollten auf die Aktionen der

174 Dinkla 1996, S. 280

175 Vgl. Dinkla 1996, ebd.; In der Galerie Beaux-Arts Paris wurde von 17. Januar bis zum 24. Februar des Jahres 1938 jene partizipatorische Ausstellung gezeigt, die bezugnehmend auf die Axt-Aktion von Max Ernst aus dem Jahre 1920 gestaltet wurde und die als ein Example eines Gesamtkunstwerkes in die Geschichte einging. Marcel Duchamp als Generalintendant der Ausstellung Exposition Internationale du Surréalisme wollte eine auf Lichtsensoren basierte Ausstellungsbeleuchtung, die von den Besucher/innen ausgelöst wurde. Gemeinsam mit Man Ray, der als Lichtmeister (Maître de la Lumière) fungierte, scheiterte Duchamp jedoch an technischen Schwierigkeiten und sie gaben Taschenlampen an die Besucher/innen aus. Nachdem alle Taschenlampen gestohlen waren, wurde herkömmliche Ausstellungsbeleuchtung eingesetzt.

176 Die Dadaisten richteten sich eigentlich gegen jeden „Ismus“, gegen jede Art von Strömung und verstanden sich eher als Revolutionäre der Kunst. Vgl. Wikipedia-Eintrag zu Dadaismus bzw. Dada (Stand 09.08.2014)

Dadaisten verweisen. Dies waren die ersten politischen Plakate, die von Künstlern produziert wurden, die nicht nur nicht mit den künstlerischen, sondern auch nicht mit den politischen und gesellschaftlichen Rahmenbedingungen der Zeit einverstanden waren. Kunst im öffentlichen Raum, welche von den Futuristen bereits praktiziert wurde, hatte mit den geführten Stadttouren der Dadaisten eine Weiterführung erfahren. In Paris zum Beispiel veranstalteten Künstler, Literaten und Theoretiker rund um André Breton Events im öffentlichen Raum, unter Einbeziehung von mehr als hundert teilnehmenden Personen, bei denen sie Beteiligte unter anderen in Hinterhöfe und zu Mülldeponien führten.¹⁷⁷ Es handelt sich hier um frühe experimentelle Modelle für Kunst im öffentlichen Raum, wo sich ein soziales Anliegen der Künstler mit einer neuen Art der Präsentationsform vermengte. Werbung und Presseaktivitäten halfen den Dadaisten nicht nur, ein Publikum für sich zu interessieren und ihre Verwirrung stiftenden, persiflierenden Aktionen anzupreisen, sondern sie erkannten in den Presseaktivitäten einen Mehrwert: Erst erzürnte Presseartikel machten angeblich eine Aktion erfolgreich.¹⁷⁸ André Breton zum Beispiel sammelte alle Kommentare in Form von Presseartikeln, alle Flyer und Plakate der Dada-Aktionen in Paris aus den Jahren 1916 bis 1924. Eine Versteigerung des Nachlasses von André Breton im Jahr 2003 brachte ein Buch zum Vorschein, das die akribische dokumentarische Leistung von Breton bestätigt und das erstmalige Einbeziehen der Massenmedien in künstlerische Aktionen – eine Art frühes künstlerisches Spiel mit dem Massenmedium Zeitung – dokumentiert.¹⁷⁹ Der Dichter und Schriftsteller Breton, der nicht nur der Kopf der Pariser Dada-Szene war, zeichnete auch verantwortlich für den Übergang des Dada hin zum Surrealismus, dessen Manifest er im Jahr 1924 veröffentlichte. Und in der Surrealistenzeitschrift *La Révolution surréaliste* stellte er im Oktober 1927 das Gesellschaftsspiel *Cadavre Exquis* vor, das als historischer Meilenstein für Crowd-Art-Projekte gilt.¹⁸⁰ Denn die

177 « Aujourd’hui, à 15 heures, dans le jardin de l’église St-Julien-le-Pauvre, Dada, inaugurant une série d’excursions dans Paris, invite gratuitement ses amis et adversaires à visiter avec lui les dépendances de l’église. Il ne s’agit pas d’une manifestation anticléricale comme on serait tenté de le croire, mais bien plutôt d’une nouvelle interprétation de la nature appliquée cette fois non pas à l’art, mais à la vie »... « Soyez sales !... On doit couper son nez comme ses cheveux !... Il faut laver ses seins comme des gants de toilette... ». <http://melusine.univ-paris3.fr/Association/Conrad.htm> (Stand 09.08.2014)

178 Vgl. <http://www.art-in.de/klmoderne.php?id=965> (Stand 09.08.2014)

179 Die Ausstellung André Breton "Dossier Dada" im Kunsthaus Zürich, die von 9. Dezember 2005 bis 19. Februar 2006 lief, beschäftigte sich genau mit diesen Kommunikationsmedien rund um die Aktionen der Dadaisten, in die André Breton involviert war. <http://www.art-in.de/klmoderne.php?id=965> (Stand 09.08.2014)

180 Crowd-Art-Künstler/innen heute verweisen selbst in Titeln auf André Bretons Gesellschaftsspiel und unterstreichen so die Wichtigkeit dieser historischen Entwicklung: Exquisite Clock von João Henrique Wilbert und

einfache, aber besondere Systematik besteht darin, dass nicht nur Beiträge von anderen Personen gesammelt werden, die dann meist von einer Künstlerperson zu einem Werk zusammengefasst werden (wie dies z. B. noch bei der Dada-Ausstellung in Köln der Fall war), sondern dass die Beteiligten in ihrer künstlerischen Beiträgen direkt aufeinander reagieren und der/die Künstler/in eigentlich nur als Initiator/in fungiert und keinen Einfluss auf das eigentliche Werk mehr hat.¹⁸¹ Das Gesellschaftsspiel, das es schon vor Breton gab, aber von ihm in einen besonderen künstlerischen Status erhoben wurde, war im Paris der 1920er-Jahre jedoch nur ein Mittel, um mit den neu gesetzten Grenzen zu experimentieren und sie zu visualisieren: Kunst wird hier als ein Spiel eingesetzt, welches nicht nur dem erlauchten Kreis von Künstler/innen vorbehalten ist, sondern von jedem Mann, jeder Frau und jedem Kind gespielt werden kann und tatsächlich das gleichwertige Nebeneinander der beteiligten Personen visualisieren soll.¹⁸²

Kunst als Spielfläche – so hat Nikolai Evreinov sein Massenspektakel im Russland der 1920er-Jahre wahrscheinlich nicht gesehen, denn er kannte den Ausgang, das Resultat der von ihm intendierten Aktion und verfolgte eine bewusst politische Haltung. Er inszenierte den „Sturm auf den Winterpalast“ der linken Bolschewiken als Allegorie auf den Sieg des Proletariats in Russland zum dritten Jahrestag der Oktoberrevolution und schuf so wahrscheinlich eines der ersten propagandistischen Massen-Events. Die Literatur zu partizipatorischer Kunst verweist auf diese besondere Theaterproduktion, da das geschichtliche Vorbild aus dem Jahr 1917 eigentlich unspektakulär und mit nur geringer Beteiligung vonstatten ging. Die Inszenierung von Evreinov invol-

FABRICA aus dem Jahr 2009 <http://www.exquisiteclock.org/clock/index.php?live=1&tag=clothes> (Stand 09.08.2014); Exquiste Forest von Aaron Koblin und Chris Milk, eine Auftragsarbeit der Tate aus dem Jahr 2012;

181 Die meisten von uns kennen das Spiel aus ihrer Kindheit: Ein gemeinsamer Zettel Papier kann von mehreren Personen zeichnerisch gestaltet werden, indem der Zettel in Streifen aufgeteilt und gefaltet wird und man die Beiträge der anderen vorerst nicht sieht. Jede beteiligte Person kann etwas zeichnen, faltet das Gezeichnete jedoch ein, sodass es für die nächste Person nicht einsichtig ist. Man zeichnet an jenen Markierungen weiter, wo die Person vorher aufgehört hat. Dann faltet man wiederum das Gezeichnete ein usw. Das Spiel kann so lange weitergeführt werden, bis man am Ende des Zettels angelangt ist. Das Spiel existiert in verschiedenen Variationen, die thematisch vorgegeben sein können oder nicht. So wird bei kleineren Kindern auch gerne jene Version angewandt, bei der man gemeinsam ein aufrechtes Lebewesen zeichnet und der Zettel in vier gleich große Teile aufgeteilt wird, wobei zuerst Kopf, Rumpf mit Armen, Beine und zuletzt Füße gezeichnet werden.

182 In meiner Recherche ist es mir nicht gelungen zu eruieren, inwieweit es die alleinige Intention der Surrealisten war, dass die eindeutige Zuordnung der Arbeiten zu einem Autor aufgebrochen wird, oder ob die Surrealisten das Gesellschaftsspiel auch mit Leuten außerhalb der surrealistischen Bewegung anwendeten.

vierte jedoch bis zu 100.000 Zuschauer¹⁸³, wobei ca. 6.000 direkt in die Produktion involviert waren. Dabei wurde eine revolutionäre Masse visualisiert, die als Symbol für den Sturz der Übergangsregierung in Russland fungierte.¹⁸⁴ Das Mobilisieren des Publikums, das zu einer Zeit pasierte, als das Radio noch in den Kinderschuhen steckte und lang noch nicht flächendeckend eingesetzt wurde, ist sicherlich eine Leistung in dieser Arbeit. Auch Evreinov musste gewusst haben, wie Werbe- und Presseaktivitäten einzusetzen waren, um zu einer erfolgreichen Aktion zu gelangen. Es ist aber nicht nur das Spektakel hervorzuheben, das erfolgreich und mit immens großer Unterstützung durch Andere von statten ging, sondern auch der veränderte Blick auf die Geschichte, der in diesem Fall das wirklich Besondere darstellt.

Das damalige künstlerische Austesten von Propagandamechanismen oder – wie wir heute in einer von Profit dominierten Zeit sagen würden – Werbe- und Presseaktivitäten hatte also mit den Futuristen und den ersten Manifesten seinen Ausgang genommen, wurde bei den Dadaisten mit ihren Flyern, Plakaten und dem Provozieren von Pressemeldungen weitergeführt und hatte mit dem Aufkommen von Radio und Radiosendungen durch Künstler eine Erweiterung erfahren. Die Futuristen waren auch jene, die ihrer Begeisterung für das Medium Radio Ausdruck verliehen, indem sie nicht nur Manifeste für das Radio schrieben – wie „Della Radio“ (mit Pino Masnata), „La Radio“ und „Manifesto della Radio“ – sondern sie produzierten auch Radiosendungen, die zum ersten Mal am 24. November 1933 über Radio Milan „on air“ gingen. Fortunato Depero und Filippo Tommaso Marinetti gestalteten diese Sendungen, die als eine Art Weiterführung der Experimente der Zehner- und Zwanziger-Jahre der Futuristen zu verstehen waren.¹⁸⁵ Haben Marinetti und die Futuristen eher das politisch propagandistische Informationspotenzial des Mediums für ihre Zwecke ausgenutzt, so sieht Berthold Brecht das

¹⁸³ Vgl. Arns 2013: Laut Inke Arns ging es Evreinov und seine Mitstreiter/innen nicht um eine möglichst genaue Nachstellung der Erstürmung von 1917, sondern um eine Interpretation bzw. eine „Verbesserung“ mit theatralischen Mitteln. Angeblich wurde der Winterpalast nur von einigen wenigen Bolschewiken gestürmt und das Originalschauspiel war weniger imposant, als die Bilder der Inszenierung, die in die Geschichte zur ursprünglichen Aktion eingingen.

¹⁸⁴ Vgl. dt. Wikipedia-Eintrag zum Schlagwort Kommunismus (Stand 30.03.2015): Nach der erfolgreichen Oktoberrevolution von 1917 setzten die Bolschewiki die Maßstäbe für die folgende Entwicklung in Russland und etablierten mit der Kommunistische Partei Russlands (später KPdSU) eine neue Staats- und Gesellschaftsführung.

zukünftige Potenzial des Mediums Radio zur selben Zeit bereits in seiner Eignung zur Zweiweg-Kommunikation. Brecht versteht den Rundfunk als ein demokratisches Medium, welches die aktive Mitarbeit und Einbindung der Rezipient/innen möglich und nötig macht und sie damit selbst zu Produzent/innen werden lässt. Grundlage dafür bilden die beiden wegweisenden Schriften *Der Rundfunk als Kommunikationsapparat. Rede über die Funktion des Rundfunks* (1932/33) und *Vorschläge für den Intendanten des Rundfunks* (1928/29).¹⁸⁶

Brecht schien mit seiner Theorie jedoch in einer Zeit, in der die Nationalsozialisten das Radio politisch für ihre Zwecke entdeckten, weiterentwickelten und manipulativ nutzten, wenig bis kein Gehör gefunden zu haben. Brechts These – das Radio nicht nur als Distributionsapparat, sondern auch als Kommunikationsapparat zu verstehen und die Hörer/innen nicht nur hören, sondern auch sprechen zu lassen – wurde erst in den 1960er-Jahren wiederentdeckt¹⁸⁷, in einem Jahrzehnt, in dem die Idee einer aktiven Teilnahme und Beteiligung durch ein Publikum auf fruchtbaren Boden fiel.

Als die Nationalsozialisten in den Weihnachtsringsendungen der frühen 1940er-Jahre genau diese Zweiweg-Kommunikation zum ersten Mal einsetzten,¹⁸⁸ stand diese Entwicklung eindeutig im Zeichen von Manipulation und emotionaler Einflussnahme auf die Hörer/innen; es sollte vermieden werden, das demokratische Potenzial des Radios zu wecken. „Das UKW-Netz entstand nicht zur Unterhaltung und Belehrung einer Bevölkerung, sondern zur Fernsteuerung der Blitzkriegswaffen zu Land, Luft und See: für Panzer, Stukas und U-Boote“¹⁸⁹, und nur eine Ausnahmeregelung zu Weihnachten, wenn der Wehrmachtsgeheimfunk in das öffentliche Rundfunknetz eingespeist wurde, ermöglichte das akustische Simulieren von Gemeinsam-sein, Mit-der-Familie-Sein und Zuhausesein. Gemeinsam wurde „Stille Nacht, heilige Nacht“ gesungen, und auch wenn heute noch nicht eindeutig klar ist, ob die aufwändig und lang im

185 Vgl. Baumgärtel 1997

186 Vgl. Universität Duisburg-Essen https://www.uni-due.de/einladung/Vorlesungen/ausblick/bre_radio.htm, Stand 21.04.2014)

187 Vgl. ebd.; In dieser Online-Vorlesungsvorstellung wird auf Hans Magnus Enzensberger und seinen Aufsatz *Baukasten zu einer Theorie der Medien* (in: *Kursbuch* 20) aus dem Jahr 1970 verwiesen, der angeblich erstmals auf Brechts Pionierleistung, das Radio als Zwei-Weg-Kommunikationsapparat zu sehen, zu sprechen kam.

188 Vgl. dazu http://www.radiomuseum.org/forumdata/users/5100/Funkschau_14jg_0241_1v1_v30.pdf (Stand 15.08.2014); In der Zeitschrift *Funkschau* aus dem Jahre 1941 ist erkennbar, wie Zweiweg-Kommunikation damals funktionierte und wie beeindruckend das gemeinsame Erlebnis gewesen sein muss, wenn über den damaligen Reichsfunk gemeinsam „Stille Nacht, heilige Nacht“ gesungen wurde.

189 Kittler 1989, S. 115

Vorfeld geplanten Sendungen am Heiligen Abend alle live mit den anderen Reichsfunkstationen in Verbindung traten oder teilweise vorproduziert waren, Tatsache ist, dass der Reichsfunk damals eine technische Besonderheit darstellte, die erst von den Briten mit dem ersten, von Turing entwickelten Computer – auch Touring-Bombe genannt – geknackt und nicht nur metaphorisch geschlagen wurde.¹⁹⁰

Informations- und Kommunikationsmedien und von der Wichtigkeit des Einflussnehmens auf diese Systeme

In den 1920er-, 1930er- und 1940er-Jahren nahmen die technologischen Entwicklungen enorme Geschwindigkeiten an. In England präsentierte John Logie Baird im Jahr 1926 seinen mechanischen Fernseher in London, und es gelang ihm bereits zwei Jahre später, ein Fernsehbild über Telefonleitungen über den Atlantik, von London nach New York, zu übertragen. In Deutschland erfand der Elektrotechniker Rudolf Hell den nach ihm benannten Hellschreiber, bei dem Schriftzeichen in ein Raster zerlegt und als Bildpunkte übertragen werden. Ein Farbbild in gerasterte Farbauszüge zu zerlegen war ab 1937 erstmals möglich, als Alexander Murray einen Farbauszugsscanner bei Eastman Kodak in den USA entwickelte. Wie bereits erwähnt, war der britische Mathematiker Alan Turing für die theoretischen Grundlagen der Computertechnologie verantwortlich, und der deutsche Bauingenieur und Erfinder Konrad Ernst Otto Zuse entwickelte den ersten Rechner – die Z3 –, der 1941 erstmals in binärer Gleitkommarechnung arbeitete und als der erste funktionsfähige, vollautomatische und programmgesteuerte Computer der Welt gilt.¹⁹¹ Großbritannien hatte den *Colossus*, die USA den *Mark I* und *Mark II* und den *ENIAC* (Electronic Numerical Integrator and Computer) der Universität von Pennsylvania, der als der erste rein elektronische Universalrechner in die Computergeschichte einging und 1946 der Öffentlichkeit vorgestellt wurde.

Rund um das gerade entstehende System Computer kam es zu zahlreichen Neubildungen von Begriffen. Die Informatikerin Grace Hopper war für die Erfindung des Begriffs *Bug* als Synonym für einen Programmierungsfehler verantwortlich, der 1945 erstmals verwendet wurde. Hopper, die bei einem Relais in einem Großrechner eine Motte entdeckte, welche für eine Störung des

190 Vgl. ebd.

Systems verantwortlich gemacht wurde, ist nur eine der vielen Programmiererinnen und Pionierinnen der Computerentwicklung. Sie zeichnet auch für den Ausspruch „In doubt – do it“ verantwortlich.

Das Ende des Zweiten Weltkrieges, laut Vannevar Bush ein Weltkrieg der Wissenschaften (nicht aber der Wissenschaftler), veranlasste ihn als Leiter eines Thinktanks der amerikanischen Regierung über zukünftige Entwicklungen nachzudenken. In seinem Essay *As we may think* aus dem Jahr 1945 fordert er, dass die Wissenschaftler zusammenarbeiten sollten, um den Reichtum an Wissen zugänglicher zu machen. Er war ein Vordenker nicht nur in Sachen Datenspeichermöglichkeiten, der das Konzept der Memex (Memory Extender) als universale Wissensmaschine artikulierte, sondern nahm in seinen Beschreibungen auch das Internet vorweg, als ein System, das die aktuellsten wissenschaftlichen Erfahrungen und Erkenntnisse sammeln und allen zur Verfügung stellen sollte.

„Die wichtigste Tätigkeit ist Auswahl, Selektion; und hier hängen wir wirklich fest. Es mag Tausende schöner Gedanken geben und die Beschreibung der Erfahrung, auf die sie zurückgehen, eingeschlossen in Steinmauern von annehmbarer architektonischer Form. Aber wenn der Wissenschaftler bei emsiger Suche wöchentlich nur an einen einzigen herankommt, werden seine Synthesen schwerlich auf dem Stand der Dinge sein. Selektion, in diesem Sinn, ist eine Steinaxt in der Hand eines Kunsttischlers.“¹⁹²

Vannevar Bush schreibt, dass der Memex aus einem Schreibtisch besteht, „und obwohl er auch aus einer gewissen Entfernung bedient werden kann, arbeitet der Benutzer vor allem direkt auf dessen Oberfläche“¹⁹³. Er beschreibt bereits den PC als „schräge, durchscheinende Schirme, auf die das Material bequem lesbar projiziert werden kann“ und spricht auch von einer Tastatur. „Ansonsten sieht es wie ein gewöhnlicher Schreibtisch aus“.¹⁹⁴ Wir wissen heute nicht, ob der Amerikaner Vannevar Bush den Belgier Paul Otlet oder sein 1934 veröffentlichtes „Buch über das Buch“, *Traité de Documentation, Le Livre sur Le Livre* kannte. Wahrscheinlich haben aber

191 Vgl. deutschen und englischen Wikipedia-Eintrag zu Z3 (Computer)
http://en.wikipedia.org/wiki/Z3_%28computer%29 (Stand 15.08.2014)

192 Bush 1997

193 Bush 1997

194 Ebd.

Kriegswirren in den dazwischenliegenden elf Jahren dies verhindert. Denn auch Otlet, der Telefon, Radio und Bücher mit dem Fernseher verbinden wollte, um ein weltweites Wissensnetz für alle zur Verfügung zu stellen, antizipierte den Computer sowie jüngste Computer-Tablets, die in einem Netzwerk mit anderen Rechnern Informationen versenden und empfangen können.

Wenn Otlet und Bush wichtige Inspiratoren für Wissenschaftler waren, die die Vision der Vernetzung des Wissens der Menschen über elektronische Systeme zu erforschen begannen und hermetisch abgeschlossene Wissenschaften hin zu einer gemeinschaftlichen Anstrengung öffnen wollten, so waren Künstler wie László Moholy-Nagy einflussreiche Persönlichkeiten dieser Zeit, die die bildgebenden Möglichkeiten dieser neuer Technologien und die Einflussnahme „Anderer“ auf den künstlerischen Prozess austesteten. Der ungarische Künstler Moholy-Nagy, der bereits in den beginnenden 1920er-Jahren verbal über das Telefon Anleitungen zur Gestaltung und Anfertigung seiner Bilder an eine Schilderfabrik gab,¹⁹⁵ hatte nicht nur den Mut, sich den neuen künstlerischen Visualisierungsmöglichkeiten zu stellen, sondern reflektierte auch theoretisch in seiner Publikation *Vision in Motion* die Wechselbeziehung von Kunst und Technologie. Er stellt einen Künstlertypus dar, der einen ausgesprochen interdisziplinären Ansatz verfolgte, egal ob er als Lehrer am Bauhaus in Weimar tätig war, als Berater für Werbeabteilungen fungierte oder nach seiner Emigration nach Amerika als Gründer des New Bauhaus in Chicago verantwortlich zeichnete. Für Moholy-Nagy hatte das Experiment, das sich in einer künstlerischen Arbeit endformen kann (aber nicht automatisch darin resultiert), wichtigste Priorität, und so testete er Fotografie und Film, Malerei und Skulptur, Bühnenbildentwürfe, Zeichnung und Typografie aus und mixte die Medien je nach Anlass und Interesse. Ganz besondere Aufmerksamkeit wurde ihm zuteil, da seine über Telefon diktierten Bildern als Beginn der Medienkunst gelten. Er testete das Medium Telefon aus, indem er den Prozess seiner künstlerischen Auseinandersetzung und die Produktion über das Medium beeinflussen ließ und die Angestellten einer Schilderfabrik – denen er anhand eines Millimeterpapier-Rasters und Farbmustertabelle die Formen über Telefon diktierte – in den Prozess der Kunstproduktion aufnahm. Moholy-Nagys Auslagerungsprozesse über ein Medium sind erste Anzeichen einer neuen Arbeitsweise, die wir heute im Medium Internet kennen. Seine künstlerische Praxis aus dem Jahr 1922 ist ein Vorbild für Künstler wie Aaron Koblin, die etwa 80 Jahre später die Medien ihrer Zeit nutzen und Arbeitsaufträge an ihnen unbekannte Personen

195 Die Telefonbilder von Laszlo Moholy-Nagy gelten als der Beginn der Medienkunst.

delegieren. In beiden Fällen versteht sich der Künstler als Initiator, als Schaffer einer Idee, während die Realisation der Idee in die Hände von unbekannten, meist sogar künstlerisch untrainierten Personen gelegt wird. Es geht nicht vordergründig um eine Art Amateurtum, das in den Kunstprozess aufgenommen werden will.¹⁹⁶ Es geht um einen künstlerischen Standpunkt, der tradierte Vorstellungen von Kunstproduktion und Kunstmark und die damit einhergehenden Zuschreibungen damals wie heute kritisch hinterfragt und „die Anderen“ dabei involviert. Auch wenn Moholy-Nagys Kunstschaffen nicht vordergründig politisch orientiert war, wie dies zum Beispiel bei den Futuristen, Dadaisten und später bei den Künstlern der Neuen Sachlichkeit der Fall war, so war es jedoch der konzeptionelle Ansatz, der die Künstler dieser Kunströmungen, wenn auch nur im Geiste, weltweit miteinander verband. Das Aufbrechen der künstlerischen Produktionsprozesse, das Delegieren von Prozessabschnitten an „Andere“ – die nicht ausschließlich Künstler/innen sind – ist ein Moment, das diese Persönlichkeiten miteinander verbindet.

Wenn der deutsche Philosoph Walter Benjamin im Jahre 1934 auf den *Autor als Produzenten* verwies, hoffte er dabei nicht nur, dass sich Künstler/innen politisch engagieren und Schriftsteller/innen im Sinne der Neuen Sachlichkeit und des literarischen Aktivismus mit dem Massenmedium Zeitung experimentieren. Benjamin plädierte in der Zwischenkriegszeit im Sinne von Brecht dafür, die Produktionsapparate nicht nur zu beliefern, sondern sie zu verändern, sie umzufunktionieren. Benjamin traf die Unterscheidung zwischen „operierenden“ und „informierenden“ Schriftsteller und erörterte erstmals den politischen Status von Partizipation.¹⁹⁷ Walter Benjamin, der 1935 vom *Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* schrieb, prüfte die Technik und neue Produktionsapparate und -medien auch auf Tauglichkeit für künstlerische Beteiligung, so wie das Medium Zeitung bzw. auch Werbe- und Presseaktivitäten bereits von den Dadaisten und Surrealisten ausgetestet wurden. Es liegt daher nahe, dieses Kapitel, das Beteiligungsmechanismen in der Zeit nach dem Ersten Weltkrieg bis zum Ende des Zweiten Weltkrieges behandelt, mit einem Zitat von Friedrich Kittler zu

196 Denn das würde ja heißen, dass man aktiv gewisse Personen auswählt, die sich interessiert an Kunst zeigen, aber die es bisher nicht geschafft haben, in das professionelle System aufgenommen zu werden oder sich nicht darin inkludiert fühlen. Diese Personen nehmen einen Standpunkt ein oder bekommen diesen zugeschrieben, was jedoch eine Auseinandersetzung mit den Personen im Vorfeld bedarf.

197 Vgl. Bishop 2009

schließen, der im Sinne von Benjamin und Brecht das aktive Eingreifen in (technische) Systeme als die eigentliche (künstlerische) Leistung definiert:

„Eine Botschaft, sagt Lacan, erreicht immer ihren Bestimmungsort. Eine Botschaft, hielt Derrida dagegen, kann ihren Bestimmungsort immer nicht erreichen. Beides stimmt, einfach weil es Krieg gibt, also Untergebene auf der einen Seite und Feinde auf der anderen, Rezeption und Interzeption. Medien, die ja für technische Kriege entwickelt worden sind, fallen unter diese Regel. In ihre Übertragungen und Vernetzungen einzugreifen, sind gegenwärtig die wirklichen Ereignisse. Kunst, ob Hapening oder nicht, hätte ein Modell zur Mimesis: die Hacker vom CCC Hamburg.“¹⁹⁸

198 Kittler 1989, S. 117

3.4. Die 1950er und 1960er-Jahre und ein stetig anwachsendes Publikum

Independent Group

„Mischung aus Intellektualität und hemdsärmeliger Handwerklichkeit“¹⁹⁹, so wird die Independent Group in einem Artikel auf *heise online* beschrieben. Es wird außerdem behauptet, dass diese Künstlervereinigung heute mehr mit unserer Kultur der Netzkommunikation gemein hatte, als man anfänglich glauben möchte. Gemeint ist damit, wie spielerisch, leichtfüßig und unorthodox neue Produktionsmethoden und, damit verbunden, Organisation und Repräsentation von der Independent Group gedacht wurden, in Zeiten, in denen die Massenmedien die Kunst einem breiteren Publikum nahebrachten, und Künstler/innen begannen, sich der Massenmedien zu bedienen, um Kunst zu produzieren.

Die Independent Group formierte sich im London der Nachkriegsjahre (1952). Ihre Mitglieder aus dem Umfeld des Londoner Institute of Contemporary Art beschrieben sich als begeistert und inspiriert vom amerikanischen Science Fiction. Die Gruppe rund um Mitbegründer Lawrence Alloway, Kunstkritiker und Kurator, dem die Namensgebung der Pop Art zugeschrieben wird, traf sich „ungefähr monatlich, zu Vorführungen, Vorlesungen und Themenevents, die von Gruppenmitgliedern und Gästen als RednerInnen bestritten wurden. Die Themen waren im Zusammenhang zu sehen mit den ‚aesthetics of plenty‘, den ‚Ästhetiken der Massen‘, die die IG ihrer Analyse vorangestellt hatten, um mit ihnen den Nachkriegskonservatismus der akademischen Kunst auszuhebeln“²⁰⁰. Alloway schreibt in seinem Aufsatz *The Arts and the Mass Media* aus dem Jahr 1958:

„The increase of population and the industrial revolution that paced it have, as everybody knows, changed the world. In the arts, however, traditional ideas have persisted, to limit the definition of later developments. As Ortega pointed out in The Revolt of the Masses: 'the masses are to-day exercising functions in social life which coincide with those which hitherto seemed reserved to minorities.' As a result the élite, accustomed to set aesthetic standards, has found that it no longer possesses the power

199 Zeyfang 2000

200 Ebd.

*to dominate all aspects of art. It is in this situation that we need to consider the arts of the mass media. It is impossible to see them clearly within a code of aesthetics associated with minorities with pastoral and upperclass ideas because mass art is urban and democratic.*²⁰¹

Die Überzeugung, dass Kunst in Zeiten der Massenmedien „urban und demokratisch“ sei, ist ein Gedanke, der heute – nach circa zwanzig Jahren unbeschränkten Internetzugriffs – fast 60 Jahre alt ist. Die Alltagskultur, das Entdecken des Gewöhnlichen²⁰², steht im Fokus der Gruppe. Im Besonderen wird der Independent Group auch eine Technikverliebtheit zugeschrieben, die sich nicht nur in der Ausstellung *This is Tomorrow* im Jahr 1956 niederschlug, wo ein Roboter die Besucher/innen der Ausstellung empfing, sondern „inspired by the philosophy of logical positivism and existentialism, the group arrived at a new understanding of modernism which emphasised the history of science and technology and gloried in the disorder of human existence as opposed to the preciousness of metaphysical art.“²⁰³ Ein besonderer Bezugspunkt der Gruppe sind auch die Arbeiten von László Moholy-Nagy und im Speziellen sein Buch *Vision in Motion* aus dem Jahr 1947, das ein Jahr nach seinem Tod posthum von seiner Frau Sibyl Moholy-Nagy veröffentlicht wurde.²⁰⁴ Die Independent Group liest sich so in der Tradition der Futuristen und der Dadaisten, auf die sich Mitglieder der Gruppe wie Richard Hamilton selbst in ihren Schriften bezogen.²⁰⁵

Situationistische Internationale

1957, also zu der Zeit, als die Independent Group bereits wieder in Auflösung begriffen war,²⁰⁶ wurde ein weiteres Kollektiv gegründet, das für die Diversität an Künstler-Publikum-Verhältnissen prägend war: die Situationistische Internationale. Guy Debord, Mitgründer dieser

201 Alloway 1958

202 Vgl. Buchtitel von Claude Lichtenstein and Thomas Schreggenberger, Zurich, 2001.
<http://independentgroup.org.uk/sources/index.html>

203 Massey 1995, S. 33

204 Robbins 1990, S. 55

205 Hamilton 1961

206 Die Ausstellung *this is tomorrow* (8. August bis 9. September 1956) gilt als die letzte Aktivität der Independent Group.

Bewegung und bei Aufhebung der Gruppe 1972 einziges übriggebliebenes Mitglied, war federführend, was die Ausrichtung der Bewegung anlangte. In einer ersten Phase in den frühen 1960ern propagierten die Gruppe die Überwindung der Kunst („dépassement de toutes les formes artistiques“²⁰⁷), denn laut Debord

*„... steht die Kunst gerade deshalb im Gegensatz zum Leben, weil sie unbeweglich macht, verdinglicht und die subjektive Existenz des Einzelnen auf etwas Materielles reduziert. Außerdem ist sie eine Form von Pseudokommunikation, die die direkte Kommunikation zwischen Individuen behindert ... Die Ablehnung der Kunst steht im Übrigen bereits in der ersten Ausgabe der S.I. kategorisch formuliert: Es kann keine situationistische Kunst geben, aber eventuell eine situationistische Anwendung der Kunst.“*²⁰⁸

Mit dem Ausschluss des überwiegenden Teils an Künstler und Künstlerinnen ist diese Phase der „Aufhebung der Kunst“²⁰⁹ abgeschlossen. Anders als bei der Independent Group ist jedoch auch das alltägliche Leben im Visier der Gruppe. Sie entwickelte ein Konzept der „theoretischen und praktischen Herstellung von Situationen“, in denen das Leben selbst zum Kunstwerk werden sollte.²¹⁰ Es geht um das Evozieren von kollektiv produzierten Ereignissen in einer an kapitalistischen Werten ausgerichteten Gesellschaft des Spektakels. Guy Debord veröffentlicht im Jahr 1967 seine Thesen zu *Die Gesellschaft des Spektakels* und kritisiert eine durch Massenmedien unterstützte Eventgesellschaft und ihre kapitalistisch geprägte Illusionsmaschinerie:

*„Das ganze Leben der Gesellschaften, in welchen die modernen Produktionsbedingungen herrschen, erscheint als eine ungeheure Sammlung von Spektakeln. Alles, was unmittelbar erlebt wurde, ist in eine Vorstellung entwichen.“*²¹¹

Das Zusehen an sich implizierte laut Debord bereits eine Entfremdung, bedingt doch kritische Auseinandersetzung eine aktive Teilnahme am Leben:

207 Vgl. französischen Eintrag auf Wikipedia zum Schlagwort *Internationale situationniste* (Stand 01.04.2015)

208 Perniola 2011, S. 16

209 Vgl. Schrage 2000

210 Vgl. Wikipedia (Stand 16.02.2014)

211 Debord 1967, S. 6

„Die Entfremdung des Zuschauers zugunsten des angeschauten Objekts (das das Ergebnis seiner eigenen bewußtlosen Tätigkeit ist) drückt sich so aus: je mehr er zuschaut, um so weniger lebt er; je mehr er sich in den herrschenden Bildern des Bedürfnisses wiederzuerkennen akzeptiert, um so weniger versteht er seine eigene Existenz und seine Begierde. Die Äußerlichkeit des Spektakels im Verhältnis zum tätigen Menschen erscheint darin, daß seine eigenen Gesten nicht mehr ihm gehören, sondern einem anderen, der sie ihm vorführt. Der Zuschauer fühlt sich daher nirgends zu Hause, denn das Spektakel ist überall.“²¹²

Im weiten Feld der Partizipation, sei sie künstlerischer oder sozialpolitischer Natur, gilt Guy Debord daher als Vorreiter, der soziale Partizipation als eine Möglichkeit der Aufhebung von herrschenden Machtverhältnissen verstand. Clair Bishop argumentiert auch, dass Debord die Objektzentriertheit marktorientierter, kapitalistischer Gesellschaften und deren passiven Konsumenten kritisierte und stattdessen eine Kunst der aktiven, an der Realität partizipierenden Prozesse propagierte, um wieder eine Humanisierung der Gesellschaft zu erreichen.

“For many artists and curators on the left, Debord’s critique strikes to the heart of why participation is important as a project: it rehumanises a society rendered numb and fragmented by the repressive instrumentality of capitalist production. Given the market’s near total saturation of our image repertoire, so the argument goes, artistic practice can no longer revolve around the construction of objects to be consumed by a passive bystander. Instead, there must be an art of action, interfacing with reality, taking steps – however small – to repair the social bond.”²¹³

Wiener Aktionisten

Im Österreich der 1960er-Jahre zählte sich der Schriftsteller und Sprachtheoretiker Oswald Wiener mit einigen wenigen anderen zu den Situationisten. Wiener war neben H. C. Artmann und anderen ein Mitglied der Wiener Gruppe²¹⁴, die an einer „Überwindung der Sprache“²¹⁵

212 Debord 1967, S. 15

213 Bishop 2012, S. 11

214 Vgl. dt. Wikipedia-Eintrag zum Schlagwort Wiener Gruppe (Stand 30.03.2015): „Eine lose Vereinigung von österreichischen Schriftstellern, die Sprache als optisches und akustisches Material verstanden. Mitglieder waren z Bsp. H. C. Artmann, Friedrich Achleitner, Konrad Bayer, Gerhard Rühm und Oswald Wiener.“

forschte, und war auch an Aktionen der Wiener Aktionisten²¹⁶ beteiligt. Die Wiener Gruppe, aber im Besonderen die Wiener Aktionisten, entwickelten in den 1960er-Jahren eine auffällige Radikalität in ihren Aufführungen, mit denen sie ihr Publikum konfrontierten. Damit verglichen erschienen die Happenings von Kaprow harmlos. Auch wenn der Wiener Aktionismus sowohl von den amerikanischen Happenings als auch der Fluxus-Bewegung beeinflusst wurde und dort seinen Ausgang hatte, so war „der Wiener Aktionismus vor allem ein verzweifelter Versuch, die Gleichgültigkeit und Selbstzufriedenheit des modernen Publikums mit brachialen Methoden zu bekämpfen. Man wollte Ereignisse, Bilder und Texte produzieren, die für das Publikum so schockierend sind, dass die Arroganz, mit der es die neue Freiheit des ästhetischen Urteils genoss, zumindest für einen Augenblick erschüttert wurde“²¹⁷.

Zeilen wie diese rufen partizipatorische Strategien wie die der Futuristen in Erinnerung. War es bei den Futuristen die Auflehnung gegen die Institutionalisierung von Kunst, gegen die an Akademien und Kunsthäusern herrschenden Vorstellungswelten, so richtete sich die Kritik der Wiener Aktionisten vor allem gegen ein bereits selbstbewussteres, aber immer noch in tradierten Vorstellungswelten verhaftetes Publikum. Auch wenn sich die Beteiligung an den aktionistischen Vorstellungen meistens auf den Familien-, Freundes-, bzw. Bekanntenkreis der Aktionisten beschränkte, so hatte manch ausgewählter Teilnehmer auch ein Recht auf aktive Einflussnahme an der künstlerischen Aktion bekommen. In den begleitenden Texten zu den Aktionen der Wiener Aktionisten ist von den aktiv Partizipierenden meistens in abstrahierter Form als

215 Salgaro 2010, S. 252

216 Vgl. dt. Wikipedia-Eintrag zum Schlagwort Wiener Aktionismus (Stand 30.03.2015): „Bewegung der modernen Kunst von 1962 bis 1970, wo eine Gruppe Wiener Künstler das Konzept der amerikanischen Happening- und Fluxus-Kunst aufgriffen und auf äußerst provokante Weise umsetzten. Mitglieder waren Günter Brus, Otto Muehl, Hermann Nitsch und Rudolf Schwarzkogler. Der Wiener Aktionismus steht in Verbindung zur Wiener Gruppe und anderen Wiener Intellektuellen und Künstlern dieser Zeit, u. a. Valie Export, Adolf Frohner, Kurt Kren, Gerhard Rühm, Alfons Schilling, Peter Weibel, Oswald Wiener und Otmar Bauer.“

217 Dieses Zitat ist einem Text von Boris Groys über Peter Weibel entnommen, dem übrigens die Wortschöpfung „Wiener Aktionismus“ zugeschrieben wird. Groys argumentiert, dass Künstler, die früher von Institutionen abhängig waren, sich im Laufe des 20. Jahrhunderts und in Zeiten von Machtverlust derselbigen immer mehr befreiten, auch was „Traditionen, Konventionen und Kriterien des guten Geschmacks oder der Meisterschaft, die das künstlerische Schaffen in den Zeiten vor dem Aufkommen der radikalen Avantgarde am Anfang des 20. Jahrhunderts immer noch weitgehend bestimmten“ betraf. Diese neue Freiheit feierten die Künstler gemeinsam mit ihrem Publikum. Jedoch, dieses neu erstarkte und mit Freiheiten ausgestattete Publikum richtete nun seine Entscheidungen nicht mehr an Institutionen aus, sondern nahm deren Platz ein und fing an die Kunst für sich zu bewerten. http://www.peter-weibel.at/index.php?option=com_content&view=article&id=61&Itemid=39 (Stand 22.02.2014)

„Modell“ die Rede. Einzig Hermann Nitsch spricht auch von „akteuren“ und unterscheidet zwischen „passivem akteur“ und „aktivem akteur“.²¹⁸

Musik und der Beginn der Partizipation bei Cage und Stockhausen (Amerika / Europa) und deren Einfluss auf Happenings und Fluxus

In der Musik hatten sich John Cage und Karl-Heinz Stockhausen bereits in den 1950ern auf unkontrollierbare Situationen der musikalischen Interpretation eingelassen. John Cages Kompositionen *4'33"* sowie *0'00"* und *Imaginary Landscape No. 4* ließen den Rezipienten unterschiedlich viel Freiraum: Wurde in *4'33"* für vier Minuten und 33 Sekunden absolute Stille verordnet, so durfte in *0'00"* alles passieren, was die musizierenden Teilnehmer/innen im Sinn hatten. In der Komposition *Imaginary Landscape No. 4* agierten zwölf Radios, 24 Ausführende und ein Dirigent. Je zwei der Ausführenden manipulierten den Sound aus den Radios, indem sie Sender, Lautstärke und Tonhöhe veränderten.

Auch bei Arbeiten des Komponisten Karl-Heinz Stockhausen ist eine Öffnung einer Komposition hin zu partizipatorischen Prozessen mit dem Publikum zu finden: Sein *Klavierstück XI* funktionierte ähnlich wie Mallarmés *Livre*, da der Komponist dem Pianisten die Entscheidung überließ, welche Passagen er in welcher Reihenfolge spielen sollte.

Man kann daher behaupten, dass die Musik eine Haltung vorwegnahm, die ein Schüler von John Cage, der amerikanische Künstler Allan Kaprow, in Form von Happenings in den 1960er-Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts weiterführte. Das Publikum wurde nun aktiver Teilnehmer und ausführendes Element in einem künstlerischen Prozess.

Hier sind Ähnlichkeiten zur Fluxusbewegung der 1960er-Jahre, vor allem zum aus Korea gebürtigen Künstler Nam June Paik festzustellen, der John Cage bei den Kursen für neue Musik in Darmstadt 1958²¹⁹ traf und von Cage nachhaltig beeinflusst wurde. Seine Arbeit *Participation TV* (1963) gilt als der Beginn der interaktiven, elektronischen Kunst und Nam June Paik als Pionier der Medienkunst. Seine Faszination für elektronische Medien (die auch Cage und Stockhausen teilten) spiegelte sich in komplexen und technisch versierten Installationen wider.

218 Vgl. Schwanberg 2012

219 Vgl. Medien Kunst Netz (2005). Paik, Nam June: Biografie. (Stand vom 20. September 2012)
<http://www.medienkunstnetz.de/kuenstler/paik/biografie>

Waren Cage und Stockhausen im Bereich Musik und Radio tätig, so experimentierte Paik hauptsächlich mit den neuen Medien TV und Video.

Die emotionale Involvierung des Publikums, das Hinterfragen der Beziehung zum Publikum und im Besonderen das physische In-Kontakt-Treten mit ihm, erlangte mit Aktionen wie Yoko Onos *Cut Piece* (1965) oder Valie Exports *Tapp- und Tastkino* (1968) einen ersten Höhepunkt: Die Künstlerinnen boten ihren Körper zum Angreifen an. Diese Steigerungsform einer Kontaktaufnahme mit einem Publikum entzog sich nun jeder Kontrolle durch die Künstlerinnen. Es war ein bewusst inszeniertes Raumschaffen für Zufälliges, Nichtgeplantes, für das Publikum und seine Reaktionen, die unkontrolliert und irreversibel auf die Künstlerinnen und ihre Aktionen trafen.

Ein weiteres wichtiges Moment im Fluxus waren die Instruktionen: Wie die Notation bei Cage als eine Art Anleitung / Instruktion zu verstehen war, so sind in derselben Tradition die Arbeiten von Yoko Ono zu verstehen. Anna Karina Hofbauer-Buchhart schreibt in ihrer Dissertationsschrift; „Diese ‚Scores‘ wurden am Anfang des Fluxus in New York nicht nur von Yoko Ono praktiziert, sondern auch Georg Brecht (1926-2008) und der Komponist La Monte Young (*1935) bedienten sich diese Ausdrucksweise.“²²⁰ Die Instructional Art, die mit Duchamp und Dada also ihren Ausgang genommen hatte, erblühte im Fluxus und zeigte sich in enomer Vielfalt und Diversität. Interessant ist, dass erstmals dabei der menschliche Körper als ‚Leinwand‘ verstanden wurde, an dem die Instruktionen (siehe Ono und Export) ausgeführt werden sollen.

Lygia Clark und der Neoconcretismo (Brasilien)

Aber nicht nur in Europa und Amerika stellten Künstler/innen, den Mensch, sein Leben und seinen Alltag, seine Wünsche und Utopien in den Mittelpunkt ihrer künstlerischen Auseinandersetzung und suchten den Kontakt zu einem immer selbstbewussteren Publikum. Auch für die im Brasilien der 1960er-Jahre wirkende Lygia Clark, einer ganz besonderen Vorreiterin der Kunst durch aktive Teilnahme des Publikums, sind Alltagsgegenstände ein Mittel zur Kunstproduktion.²²¹ *A casa é o corpo* (1968) – übersetzt *Das Haus ist der Körper* – ist zum Beispiel eine Arbeit, die man als Besucher nicht nur ansehen kann, sondern durch die man im

220 Hofbauer 2012, S. 83

221 Lygia Clark gilt auch als Pionierin der Medienkunst und im Besonderen der Interaktiven Kunst in Brasilien.

wahrsten Sinne des Wortes hindurchkrabbeln muss. Clark, die meist mit kostengünstigen Materialien wie in diesem Falle mit Bällen, Gummi- und Textilbändern u. ä. arbeitete, begann bereits Anfang der 1960er-Jahre Interaktionen mit dem/der Betrachter/in zu provozieren, indem sie Arbeiten und Studien zu kubistischen, aus beweglichen Metall-, Papier-, Karton- oder Holzgliedern angefertigten Formen präsentierte, die vom Publikum in die Hand genommen und in ihrer Form verändert werden konnten. Sie nannte die Studien und Arbeiten dazu „Bichos (Animals)“ und gehörte damit einer Gruppe an, die sich als Anhänger des *Neoconcretismo* bezeichnete. Sie schreibt in einem Aufsatz:

„Diese Partizipation verwandelt die Bedeutung der Kunst, wie wir sie bis dato verstanden. Das kommt daher, dass wir den repräsentativen Raum und die passive Kontemplation des Werkes ablehnen; wir lehnen das Kunstwerk als Faktum ab und legen mehr Nachdruck auf den Akt der Verwirklichung des Angebots.“²²²

Lygia Clark hat auch den Terminus „relational objects / objetos relacionais“ erfunden und meinte damit Objekte, die in Beziehung zu einer oder mehreren Personen stehen.²²³ Schwerpunkt liegt hier auf dem Verhältnis, also der Relation des Objektes zu den Menschen bzw. der Personen untereinander, und weniger bis überhaupt nicht auf dem Objekt selbst. Das Objekt ist reiner Auslöser für den „Akt der Verwirklichung“.

Eco, McLuhan und Barthes

Lawrence Alloway schrieb im Jahr 1960, dass es notwendig sei, neue Arten von Verbindungen zwischen der Kunst und dem/der Betrachter/in zu generieren, die sorgfältiger und weitreichender sind als dies in der traditionellen Ästhetik der damaligen Zeit möglich war.²²⁴ Eco seinerseits unterschied zwischen einem offenen Kunstwerk und einem Kunstwerk in Bewegung.

222 Dieses Zitat ist einem Artikel im Online-Magazin auf der Website der Schirn Halle Frankfurt entnommen, die eine große Retrospektive von Lygia Clark im Museum of Modern Art in New York im Mai 2014 ankündigt.
http://www.schirn-magazin.de/Lygia_Clark_Brasiliana.html (Stand 09.03.2014)

223 Vgl. Rudolf Frieling im Interview <http://openspace.sfmoma.org/2008/11/interview-rudolf-frieling-on-the-art-of-participation/> (Stand 30.04.2014)

224 Alloway 1960, S. 168: „The Connection between fine and pop art, then, is not basically one of subject matter. Neither is it a short cut to being hip. The difference the arrival of pop art makes to art is part of a larger shift in attitude. As a result of psychological, sociological, and historical study, and a sensitivity to iconology, art can now be sited within a general field of visual communications. It is now necessary to make a new set of connections

Er differenzierte also bereits 1958 zwischen unterschiedlichen Formen der Partizipation eines Publikums in der Kunst mittels Untersuchungen zu unterschiedlichen Stadien der Öffnung von Kunstwerken.²²⁵²²⁶ Auch wenn Eco hauptsächlich den musikalischen Bereich untersuchte²²⁷ und seine Erkenntnisse als Hypothesen beziehungsweise hypothetische Modelle betitelte,²²⁸ so schuf er doch Begrifflichkeiten für eine Werk/Publikum-Beziehung, die bildende, darstellende und schreibende Künstler beeinflusste. Eco schrieb nicht nur von „offenen Kunstwerken“, sondern unterschied eine weitere Steigerungsform von Offenheit, die sich durch ein Beitragen, „das Machen“, in der Kunst durch das Publikum ergibt: Kunstwerke in Bewegung.

Über das Machen, das Teilnehmen, hat sich auch Marshall McLuhan fast zur selben Zeit Gedanken gemacht, wenn auch auf etwas andere Art. Zwei Botschaften vertritt der kanadische Universitätsprofessor für englische Literatur in seinem Hauptwerk *Understanding Media*: Erstens, dass das Medium die Botschaft sei, und zweitens, dass mit den elektronischen Medien sich unsere Wahrnehmungsfähigkeiten erweitere. Felix Stalder, Dozent für Theorie der Mediengesellschaft an der Zürcher Hochschule der Künste, interpretiert dies folgendermaßen:

„Die Botschaft dieser Medien liegt darin, dass die Leute nicht mehr nur quasi aus der Distanz reflektieren wollen, sondern selber aktiv, eben interaktiv an den Geschehnissen sich einschreiben wollen und können. Und jetzt ist es eine politische Frage, zu der McLuhan keine Hilfestellung liefert, die zu beantworten: In welcher Art und Weise implementieren wir das? Diese Grundstruktur, diese Grundbotschaft des Involvements der interaktiven Kommunikation, kann in einer totalitären, kontrollierenden Art und Weise implementiert werden oder auch in einer tatsächlich frei-

between art and the spectator, more accurate and extensive than the currently run-down state of traditional aesthetics allows...”

225 Die Aufsätze entstanden aus einem Beitrag zum 12. Internationalen Philosophiekongress im Jahre 1958 und wurden 1962 im gleichnamigen Buch „Das offene Kunstwerk“ zusammengefasst und veröffentlicht.

226 Eine detailliertere Aufarbeitung Ecos Überlegungen und im Speziellen seine theoretischen Vorwegnahmen zu einem Kunstwerk in Bewegung sind im Kapitel *Der Versuch einer Taxonomie und mögliche Charakteristika von Crowd & Art-Projekten* auf Seite behandelt.

227 Laut Dieter Daniels verweist Umberto Eco zwar auf neue Tendenzen in der Musik, erwähnt in seinen Aufsätzen jedoch nicht John Cage (was ich hier widerlegen möchte, siehe Eco 1962 S. 221 und folgende). Daniels schreibt auch: „Anfang der 1950er-Jahre verwirklicht Cage mit seinen Kompositionen für Radioapparate vielleicht die ersten völlig »offenen Kunstwerke« unter Einsatz technischer Medien – übrigens noch bevor Umberto Eco 1958 diesen Begriff prägt.“ (Daniels 2003)

228 Eco 1977, S. 12;

*heitsfördernden, autonomiefördernden Infrastruktur realisiert werden. Für McLuhan ist das dieselbe Botschaft immer noch.*²²⁹

Marshall McLuhan, der die Öffnung des Internet nicht mehr miterlebte – er starb 1980 – prognostizierte damit sogar die Entwicklung des Social Web, auch wenn er Anfang der 1960er-Jahre hauptsächlich das Fernsehen als Beispiel anführte. Der Begriff „Internet“ existierte noch nicht, und erst im Jahr 1969 wurde mit dem Launch des ARPANET („Advanced Research Projects Agency Network“) der Betrieb von Computernetzwerken, die sich erstmals über Gebäudegrenzen hinweg erstrecken können, ermöglicht.

*„Das Fernsehen gab der bereits existierenden elektronischen Verschaltung zusätzlichen Anstoß in Richtung von mehr Involviertheit und Innerlichkeit. Der elektronische Kreislauf bringt die Dinge nicht nur nach außen, um sie anzuschauen, vielmehr zieht er dich hinein in den Schaltkreis und involviert dich. Wenn man in einer Bevölkerung ein neues Medium ins Spiel bringt, verändert das ihre Wahrnehmungsfähigkeit, manchmal sogar sehr stark. Es verändert die Sicht der Dinge, das Verhalten, die Beziehung zum Studium, zur Schule, zur Politik.“*²³⁰

Elektronische Medien und ihr Einfluss auf den Menschen wurden von McLuhan, der schon bei Erscheinen des Buches *Understanding Media* als Star der Medientheorie gefeiert wurde, in Form von abstrakten, theoretischen Abhandlungen beschrieben, die den sozialen Wandel aus einer versucht objektiven Sicht ins Bewusstsein holen und verständlich machen wollten. Seine Ausführungen über das *Globale Dorf* unterstreichen auch die Bedeutung der Medien, die eine neue Art der Kollektivität ermöglichen. Richard Barbrook, der 2008 für sein Buch *Imaginary Futures: from thinking machines to the global village* mit dem Marshall McLuhan Award ausgezeichnet wurde, formulierte dies delikat-spitzfindig:

„Wir bewegen uns von der Gutenberg Galaxis, der Zeit des Buchdrucks, die mit Individualismus, Nationalismus, Kapitalismus, Krieg einher geht – alles Dinge die wir nicht mögen – in diese neue Zeit, die sehr oft als die Zeit des Farbfernsehens dargestellt wurde. Aber in Wirklichkeit sprach er bereits vom Internet. Von der Stammestrommel. Er nennt das ‚Das Globale Dorf‘, das alle miteinander verbindet. Aber wir

229 Stalder 2011

230 McLuhan 2011

erlangen diese kollektivistische, beinahe hippiehafte Utopie nicht durch die globale proletarische Revolution, sondern durch die Verbreitung von glücksbringenden Technologien, die von großen amerikanischen Konzernen produziert werden.“²³¹

Warum Marshall McLuhan, eine wichtige Figur der Pop-Kultur in den 1960er-Jahren, in den 1990er-Jahren so prominent wiederbelebt wurde, erklärt Barbrook folgendermaßen:

„Die „Californische Ideologie“ ist diese Fusion der Hippie-Rhetorik, die sich auch in den psychodelischen Grafiken von WIRED zeigt, verbunden mit dem Unternehmerngeist des Silicon Valleys, der Apple Computer, der Dotcom-Startups ...diese Kombination ist extrem erfolgreich. Und deshalb hatte McLuhan auch sein Comeback in den 90er-Jahren, als sie ihn zum Schutzheiligen des Internet erklärten.“²³²²³³

Umberto Eco, Marshall McLuhan und Roland Barthes – sowie viele herausragende Denker vor und nach ihnen – haben Folgendes gemeinsam: Sie stehen unter dem Einfluss der französischen Symbolisten und erkennen in *Ulysses* von James Joyce ein Hauptwerk der Moderne, in der sich verschiedenste Formen der Partizipation als Leitmotiv entwickelten.²³⁴ Umberto Eco – der 1985 den Marshall McLuhan Award erhielt – sah in *Ulysses* „das Hauptbeispiel eines ‚offenen Kunstwerkes‘“. Er erarbeitete Joyce‘ Poetiken als eine eigene Studie in der Aufsatzsammlung *Das offene Kunstwerk* und teilte den Band in zwei Teile. McLuhan hingegen behauptete sogar: „Nobody could pretend serious interest in my work who is not completely familiar with all of the works of James Joyce and the French symbolists.“²³⁵ *Ulysses* soll McLuhan nachhaltig beeinflusst haben.²³⁶ Und Roland Barthes, der sich zwar weniger unter dem Einfluss von Joyce als von den Französischen Symbolisten sah²³⁷, erkannte in dem Werk eine Aufwertung des Lesers/der Leserin hin auf Kosten des Autors (*Der Tod des Autors*). Der Leser/die Leserin konnte mit den

231 Barbrook 2011

232 Barbrook 2011

233 Den Begriff „Californische Ideologie“ verwendete Richard Barbrook gemeinsam mit Andy Cameron erstmals 1995 in einer kritischen Publikation über das Magazin WIRED, der kalifornischen Monatszeitung, die von San Francisco aus die digitale Revolution und New Economy propagierte. In WIRED wird nicht den Menschen sondern den neuen Technologien die Hauptrolle für Veränderungen zugesprochen. Dieses Denken bezeichnet Barbrook als McLuhanismus.

234 Vgl. Daniels 2003

235 Theall und Theall 1989, S. 46

236 Österreichischer Rundfunk 2011

237 Vgl. Theall und Theall 1989, S. 47

Textfragmenten experimentieren und sich im „Werkkosmos“²³⁸ verlieren. Und mit „verlieren“ meine ich hier nicht eine Art angstbehaftete Orientierungslosigkeit, sondern eine positives Sichfallenlassen, eine die Kontrolle aufgebende Tradition des Lesens hin zu einem literarischen Hypertext, der auf viele Arten gelesen werden kann, je nachdem, von wo man ihn ansteuert. „Bezugspunkt dabei ist nicht die Subjektivität des im Elfenbeinturm isolierten Dichters, sondern die menschliche Gemeinschaft und zugleich die Realität von Geschichte und Kultur.“²³⁹ Treffender als Eco hätte es wahrscheinlich auch Barthes nicht formulieren können, wenn es um Überlegungen zur Negierung der Autorenschaft als inhaltliche Wegweiser und zum Verständnis eines literarischen Werkes „in der Sprache, durch die Sprache und an der Sprache“²⁴⁰ betrifft.²⁴¹ Ryszard W. Kluszczyński bringt dabei den Begriff des Netzwerktexts und erläutert außerdem:

*“The concept of network text of Roland Barthes, for obvious reasons, has been linked by researchers of new media, for example (Hayles, 2002; Landow, 2006) with Theodore H. Nelson’s theory of hypertext, which is otherwise an extension of an earlier concept of Vannevar Bush called Memex (Bush, 1945). Barthes’ concept which involves breaking the text into multiplicity of lexis, connected in parallel, non-hierarchical networks, recipients’ complete freedom of movement within them, linking each of them with many other similarly shaped texts and finally bringing the experience of reading to the writing experience, leading to identification fusion of the two, corresponds very closely to the theory of hypertext, as well as Xanadu project worked out by Nelson.”*²⁴²

Technologische Entwicklungen der 1950er und 1960er

Wie bereits anskizziert, sind die wilden 1960er mit ihren Studentenprotesten, Friedensbewegungen, Sex, Drugs and Rock 'n' Roll das Jahrzehnt der massenhaften Verbreitung des Fernsehers in Europa. In Amerika hielt der Fernseher bereits in den 1950ern Einzug in die

238 Vgl. Eco 1977, S. 344

239 Eco 1977, S. 344

240 Eco 1977, S. 345;

241 Auch wenn wir heute ein Wort wie Hypertext besitzen, so muss man sich vorstellen, dass James Joyce bereits zu Beginn der 1920er-Jahre den Roman *Ulysses* und in den 1930er-Jahren *Finnegans Wake* schrieb, zwei Werke, die lt. Wikipedia (Schlagwort Hypertext) für nicht lineare Leseweisen stehen und als eine Art frühe literarische Hypertexte gelten. Die Wortschöpfungen „Hypertext“ und „Hypermedien“ sind übrigens aus dem Jahre 1965 auf den US-amerikanischen Philosophen und Informationstechnikpionier Theodor Holm Nelson zurückzuführen.

Wohnzimmer.²⁴³ Der Impakt des Fernsehers auf die Gesellschaft – ob er nun mehr Involviertheit und Innerlichkeit gebracht hat oder nicht²⁴⁴ – ist unbestritten. Wie auch Robert Adrian X in den 1980er-Jahren erkannte, war nicht der Inhalt einer Sendung wichtig, sondern die Tatsache, dass sich plötzlich Millionen Menschen zu Hause vor den Bildschirmen versammelten, was unbestritten einschneidende gesellschaftliche Auswirkungen hatte.

Aber die 1950er- und 1960er- Jahre waren aber auch jene Jahrzehnte, in denen die ersten Computer auf den Markt kamen und Modems entwickelt wurden, um Daten über ein analoges Netzwerk übertragen zu können. Der Physiker John Larry Kelly, Jr entwickelte bereits 1961, aufbauend auf den ersten computerbasierten Sprachsynthesysteme der späten 1950er-Jahre, in den Bell Labs mit dem IBM 704 ein Sprachsyntheseverfahren und ließ den Computer das Lied *Daisy Bell* singen. Das erste komplette Text-To-Speech-System wurde im Jahr 1968 fertiggestellt. Sowohl der Regisseur Stanley Kubrick als auch der Medienkünstler Aaron Koblin waren von Bells singendem Computer so beeindruckt, dass sie in künstlerischen Auseinandersetzungen vierzig Jahre später darauf reagierten.²⁴⁵

Die Aktie des Technologie- und Dienstleistungsunternehmens Xerox mit Sitz in den USA wird seit 1961 an der New Yorker Börse gehandelt. Vor allem im Dokumentenmanagement-Bereich und mit der Herstellung von Druckgeräten machte sich das Unternehmen einen Namen. Es war auch die Zeit, in der Faxgeräte und Scanner entwickelt wurden. In den Jahren 1963 und 1964 experimentierte ein US-amerikanisches Team um Douglas C. Engelbart und William K. English am Stanford Research Institute (SRI) mit neuen Eingabegeräten, und 1968 wurde die Computermouse auf einer Tagung der Öffentlichkeit präsentiert. 1968 war auch das Jahr, in dem Sonys Portapak-Videokameras in den USA auf den Markt kamen (in Europa zu Beginn der

242 Kluszczyński 2009, S. 17

243 Die Verbreitung des Fernsehers in Amerika fand bereits in den 1950er-Jahren statt und stieg von 1947 bis 1959 von 14.000 auf 45.500.000 an. (Vgl. Österreichischer Rundfunk, Radiokolleg vom 18. – 21.07.2011)

244 Siehe Mc Luhan 2011 dazu, der meinte: „Das Fernsehen gab der bereits existierenden elektronischen Verschaltung zusätzlichen Anstoß in Richtung von mehr Involviertheit und Innerlichkeit. Der elektronische Kreislauf bringt die Dinge nicht nur nach außen um sie anzuschauen, vielmehr zieht er dich hinein in den Schaltkreis und involviert dich. Wenn man in einer Bevölkerung ein neues Medium ins Spiel bringt, verändert das ihre Wahrnehmungsfähigkeit, manchmal sogar sehr stark. Es verändert die Sicht der Dinge, das Verhalten, die Beziehung zum Studium, zur Schule, zur Politik.“

245 Siehe Stanley Kubricks Film *A Space Odyssey* aus dem Jahr 2001 und das Projekt von Aaron Koblin in Zusammenarbeit mit David Massey aus dem Jahr 2009, *Bicycle Bicycle Built For 2.000*, bei dem 2088 Personen über die

1970er-Jahre) und als neues Medium zur künstlerischer Entfaltung und politischer Bewusstseinsbildung ausgetestet wurden. Es war somit erstmals möglich, dass Künstler, Aktivisten und kreative Tech-Freaks mit halbprofessionellem und leistbarem Equipment Schwarzweiß-Videofilme erzeugen konnten.

1968 wurde der kalifornische Halbleiterhersteller Intel Corporation gegründet. Mit der Produktion von Mikroprozessoren, die heute als zentrale Bausteine zur Steuerung in PCs eingesetzt werden, eroberte das Unternehmen weltweit den Markt, und Mikroprozessoren von Intel finden sich inzwischen auf Mainboards, Netzwerkkarten oder Flash-Speichern.

Auch im Softwarebereich waren große Fortschritte zu verzeichnen. Ende der 1960er-Jahre wurde das Betriebssystem UNIX der Bell Laboratories für die Entwicklung von Software programmiert. UNIX ermöglichte es, verschiedene Programme gleichzeitig auszuführen und mehrere BenutzerInnen auf einem System arbeiten zu lassen. CompuServe Inc. entstand 1969 als Compu-Serv Network in Columbus, Ohio, und war eine Tochtergesellschaft der Versicherungsgruppe Golden United Corporation. Diese vermietete die von ihrer Muttergesellschaft neu erworbenen Computer bzw. deren Rechenleistung an andere Unternehmen, um diesen als Einnahmequelle zu nutzen. 1970 entwickelte sich aus dieser Geschäftsidee ein Kommunikationsnetz, das 1979 unter dem Namen MicroNet als Vorgänger von CompuServe wurde. CompuServe entwickelte sich zu einem Online-Dienst, der in den 1990er-Jahren ein wichtiger Wegbereiter für die Nutzung des Internet in Privathaushalten war. Heute gehört CompuServe zu AOL und wurde am 6. Juli 2009 endgültig abgeschaltet.²⁴⁶

Es war jedoch der Launch des ARPANET, der die Geburt des Internet markierte, auch wenn die Bezeichnung Internet noch nicht existierte. Die Technologie des ARPANET („Advanced Research Projects Agency Network“) ermöglichte den Betrieb von Computernetzwerken, die sich erstmals über Gebäudegrenzen hinweg erstrecken konnte. Das Wort „login“ war jenes Wort, das im Oktober 1969 alte Grenzen überwinden sollte und neue Grenzen aufzeigte. Auch wenn das Unterfangen anfangs scheiterte, so wurde noch im November desselben Jahres eine permanente ARPANET-Verknüpfung zwischen der University of California, Los Angeles und dem Stanford Research Institute geschaffen. Im Dezember 1969 wurde das geplante Vier-Knoten-Netzwerk

Crowdsourcing Plattform Amazon Mechanical Turk die Arbeit des Computers übernahmen und Teile des Liedes – ohne Wissen über das Gesamtprojekt – eingesungen hatten.

246 Vgl. Wikipedia-Eintrag zum Schlagwort CompuServe

realisiert: Die Forschungseinrichtungen University of California, Santa Barbara und die University of Utah kamen dazu.²⁴⁷ Auch wenn es heute kaum vorstellbar ist, wie sich diese erste digitale und ortsunabhängige Vernetzung angefühlt hat und auch wenn nur wenige Personen daran teil hatten, so wissen wir heute, welche Bedeutung dieser Versuch einer Übertragung eines so kurzen Wortes wie „login“ darstellt.²⁴⁸

Ganz anders – was die öffentliche Aufmerksamkeit betrifft – verhielt sich dazu die Beförderung des ersten Satelliten ins Weltall. Am 4. Oktober 1957 erreichte der russische Satellit *Sputnik* die Erdumlaufbahn, und mit diesem Ereignis erweiterte die Menschheit erstmals ihren Horizont. Über dieses Ereignis wurde damals in den Medien ausführlichst berichtet, was zur Folge hatte, dass ein Kampfrüsten und Entwicklungswettbewerb zwischen den beiden Großmächten Sowjetunion und USA begann. Auch wenn dieses Ereignis in den Computerwissenschaften, der Medientheorie oder einer geschichtlichen Aufarbeitung hin zum Internet oft nicht erwähnt wird, so sehe ich dieses Ereignis wie McLuhan als ein erstes Zeichen für den Beginn einer vernetzten Welt, und es ist meiner Meinung nach mindestens so bedeutungsvoll wie die Entwicklung erster Netzwerkprotokolle.

EAT und Art by Telephone

Die Faszination, die diese neuen technologischen Entwicklungen mit sich brachten, war ein Element, das technisch interessierte Künstler und kreative Technologen miteinander verband und erstmals in einer Vereinigung offiziell auftreten ließ: *EAT – Experiments in Art and Technology* war ein interdisziplinärer Zusammenschluss von Personen wie dem schwedische Ingenieur Billy Klüver, der bei Bell Telephone Laboratories in New Jersey arbeitete, und den in New Yorker ansässigen Künstlern Robert Rauschenberg, John Cage, David Tudor, Yvonne Rainer, Deborah Hay, Robert Whitman, Steve Paxton, Alex Hay, Lucinda Childs und Öyvind

247 Vgl. dazu einen Vortrag von Gerfried Stocker <http://beyondarchives.wordpress.com/> sowie die Wikipedia-Einträge in Deutsch und Englisch zum Schlagwort ARPANET (Stand 20.03.2014).

248 Das Experiment war so angelegt, dass vier Computer an den vier erwähnten Orten vernetzt wurden, um das Wort LOGIN (dt. Übersetzung: sich anmelden, einwählen ...) zu übertragen. Unter der Leitung von Leonard Kleinrock saß man mit dem Telefon in der Hand an den vier Universitäten vor den Computern und versuchte die Buchstaben zu verschicken und den Erhalt zu bestätigen. Der erste Buchstabe L kam an, so wie auch der zweite Buchstabe O ankam. Beim dritten Buchstaben G jedoch brach das System bereits zusammen. Mehr Informationen dazu sind im englischen Wikipedia-Eintrag zum Schlagwort „Leonard Kleinrock“ (Stand 30.03.2015) zu finden.

Fahlström, die sich erstmals im Oktober 1966 in New York in gemeinsamen Performances (9 *evenings: Theatre and Engineering*²⁴⁹) präsentierten.

Von einer synergetischen Verbindung zwischen Kunst und Wissenschaft war auch György Kepes überzeugt. Der ungarische Künstler, Designer (Bauhaus), Lehrer und Kunsttheoretiker Kepes (Emigration 1937 in die US) gründete 1967 das Center for Advanced Visual Studies am Massachusetts Institute for Technology in Cambridge, in der Überzeugung, dass die Zusammenarbeit von Wissenschaftler/innen und Künstler/innen gegenseitig inspirierende Arbeitsprozesse hervorruft.

Der Einfluss technologischer Erneuerungen auf die künstlerischen Praxis war auch in ersten Ausstellungen Ende der 1960er-Jahre erkennbar, wie in der von Jasia Reichardt kuratierten Ausstellung *Cybernetic Serendipity*, die 1968 in London am Institute of Contemporary Art Premiere hatte²⁵⁰ und danach durch die USA tourte. Oder die Ausstellung *TV as a Creative Medium* in der Howard Wise Gallery in New York, die u. a. Arbeiten von Nam June Paik, Charlotte Moorman, Paul Ryan, Ira Schneider, Frank Gillette und Eric Siegel präsentierte.²⁵¹ Unbedingt muss auch auf Jack Burnham verwiesen werden, der sich nicht nur theoretisch in seinen Texten *System Esthetics* (1968) oder *Real Time Systems* (1969) mit dem Einfluss neuer Technologien auf die Kunst beschäftigte und untersuchte, wie sich technische Errungenschaften auf die Kunst auswirken bzw. neue Verhältnisse zwischen Kunst und Publikum kreierten und eine Kultur der Partizipation bzw. Interaktion förderten. Der Kunsthistoriker Burnham kuratierte im Jahr 1970 die Ausstellung *Software – Information Technology: Its New Meaning for Art* im Jüdischen Museum New York, und seine Beiträge damals sind heute immer noch Anlass für Diskussionen.²⁵²

249 Vgl. engl. Wikipedia-Eintrag zum Schlagwort *9 Evenings: Theatre and Engineering*: “was a series of performances from October 13–23, 1966, where artists and engineers from Bell Laboratories in Murray Hill, New Jersey collaborated on what was to be the first event in a series of projects that would become known as E.A.T. or Experiments in Art and Technology. 9 Evenings: Theatre and Engineering was conjured up by Robert Rauschenberg and Billy Klüver ... and involved artists like John Cage, Lucinda Childs, Öyvind Fahlström, Alex Hay, Debra Hay, Steve Paxton, Yvonne Rainer, Robert Rauschenberg, David Tudor, and Robert Whitman.

250 Rund um das ICA (Institute of Contemporary Arts) agierte in den 1950er-Jahren auch die Independent Group, wie in dem Kapitel bereits erwähnt.

251 Vgl. Broschüre zur Ausstellung <http://www.eai.org/kinetic/ch1/creative/pdfs/exhibitionbrochure.pdf> (Stand 23.03.2014)

252 Vgl. Artikel im Artforum von Caroline A. Jones vom September 2012 <http://artforum.com/inprint/issue=201207&id=32014> (Stand 23.03.2014)

Was Sputnik und ARPANET für die Computerwissenschaft sind, ist die Ausstellung *Art by Telephone* für die Geschichte der Medienkunst. Interdisziplinarität ist in diesem Fall nicht wie bei EAT zwischen zwei Professionen wie Kunst und Ingenieurwesen gedacht, sondern zwischen Künstlern und Nicht-Künstlern, zwischen Kunst und Publikum sowie zwischen Kunst und Institution, zwischen Künstlern und Menschen mit vielen unterschiedlichen Professionen. Die Ausstellung, die unter der Leitung von Jan van der Marck zustande kam und zu der 37 Künstler/innen nach einem speziellen kuratorischen Konzept eingeladen wurden, lief von 1. November bis 4. Dezember 1969 im Museum of Contemporary Art in Chicago. Via Telefon gaben die Künstler/innen Anweisungen, wie ihr künstlerischer Beitrag aussehen sollte, ohne dass sie für die Erarbeitung des ausgestellten Werkes nach Chicago reisten. Der damalige Direktor und Kurator Jan van der Marck schuf so im Sinne und in Bezug auf László Moholy-Nagys Telefonbilder aus den 1920er-Jahren ein ganz neues Ausstellungsformat und schrieb dazu im Einleitungstext zur Ausstellungsdokumentation, die neben einem Katalog auch eine Schallplatte beinhaltete, auf der alle telefonischen Anweisungen der Künstler als Soundfiles gesammelt wurden.²⁵³

*„Shortly after its opening, the Museum of Contemporary Art planned an exhibition to record the trend, incipient then and pervasive today, toward conceptualization of art. This exhibition, scheduled for the spring of 1968 and abandoned because of technical difficulties, consisted of works in different media, conceived by artists in this country and Europe and executed in Chicago on their behalf. The telephone was designated the most fitting means of communication in relaying instructions to those entrusted with fabrication of the artists' projects or enactment of their ideas. To heighten the challenge of a wholly verbal exchange, drawings, blueprints or written descriptions were avoided.“*²⁵⁴

Marck sah die Ausstellung als eine Verschmelzung von Sprache, Performance und Bildender Kunst ²⁵⁵ und reagierte so auf die künstlerische Praxis von Künstlern/innen der Konzeptkunst

253 Die Website <http://artype.de/Sammlung/index.html?http://artype.de/Sammlung/Bibliothek/a/art.htm> (Stand 23.03.2014) des Künstlers Paul Heimbach hat alle originalen Soundfiles zu der damaligen Ausstellung (höchst wahrscheinlich illegal) online gestellt. Leider enthält diese Dokumentation nicht die Telefonkommunikation rund um das Projekt von Robert Huot, sondern nur seinen Projektvorschlag per Telefon.

254 Marck 1969

255 Kac 1992

wie Marcel Duchamp, der sich auf die Wichtigkeit der „Cosa Mentale“, also des Geistigen in der Kunst, berufen hat, wie dies bereits schon Leonardo Da Vinci vor ihm propagierte.²⁵⁶ Die Konzeptkunst als Vorreiterin der Telekommunikationskunst, in der sich das Werk als Objekt aufhebt, sieht Kac u. a. in folgender künstlerischer Arbeit dieser Ausstellung realisiert: Robert Huot hat seiner Meinung nach den kuratorischen Gedanken buchstäblich aufgenommen und in einer künstlerischen Aufarbeitung weitergeführt. Kac umschreibt die künstlerischen Auseinandersetzungen und im Speziellen Huots Beitrag folgendermaßen:

„This exhibit's pioneering status in the development of the aesthetics of telecommunications was counterbalanced by many artist's rather shy response to the challenge of making creative use of the telephone. The majority of the participants never worked with communications or telecommunications before, but what is noticeable is that their response to this unique opportunity was still bound by the notion that the work of art is embodied in tangible matter -- even if matter without durable substance. Most artists used the telephone in an ordinary way, providing instructions for the making of objects and installations; only a few dared to transform an actual communication experience in the work itself. The most notable exceptions are Stan VanDerBeek, Joseph Kosuth, James Lee Byars and Robert Huot.

Huot's interactive proposal was the most unusual if not the most literal. It potentially involved all visitors of the museum and attempted to generate unexpected first meetings by employing chance and anonymity. Twenty-six cities in America were chosen, each starting with a letter of the alphabet, and twenty-six men named Arthur were selected, one in each city. Each Arthur's last name was the first listing under the initial letter of the city (Arthur Bacon, in Baltimore, for instance). The Museum displayed a list of all cities and names, and invited visitors to call and ask for "Art". The work was the unexpected conversation between "Art" and the visitor, and its development totally up to them. Huot's piece, no matter if intended as a pun on the title of the show, presents the artist as the creator of a context -- not a passive experience. It

256 „Selon Duchamp, l'artiste n'est pas un bricoleur et, dans l'art, l'idée prévaut sur la création. Cette conception rejoint celle des grands artistes de la Renaissance qui ont élevé la peinture au rang des arts libéraux – telles l'astronomie et les mathématiques – et en particulier Léonard de Vinci qui définissait l'art comme « cosa mentale ».” Vgl. <http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ens-duchamp/ens-duchamp.htm> (Stand 23.03.2014)

*disregards pictorial representation, gives up control over the work and takes advantage of the real-time and interactive qualities of the telephone. The piece was meant to spark relationships, and by doing so anticipated much of the telecommunications work of the next two decades.*²⁵⁷

Huot hat mit seiner Arbeit meiner Meinung nach ein erstes sogenanntes Crowd-Art-Projekt realisiert, indem er das Telefon verwendete, um das Publikum mit unbekannten Personen, die geografisch verstreut waren und nicht unbedingt kunstaffin sein mussten, zu konfrontieren. Es handelte sich dabei nicht um eine spezielle Community, sondern um Einzelpersonen, die für dieses spezifische Projekt aufgrund ihres Namens und Wohnorts selektiert wurden. Und ich stimme hier in die huldigenden Worte von Eduardo Kac ein und ihm zu, wenn er meint, dass dieses herausragende Projekt bereits die künstlerischen Telekommunikationsprojekte spätere Dekaden antizipierte. Ich gehe sogar weiter und meine, dass künstlerische Crowdsourcing-Projekte via Internet und künstlerische Crowd-Art-Projekte²⁵⁸ auf diesem künstlerischen Projekt Ende der 1960er-Jahre basieren. Auch wenn die Crowd bei Huot auf 26 Personen heruntergebrochen wurde, so stehen diese Ausgewählten für eine amerikanische Bevölkerung mit ihrer Meinung und Beziehung zu/zur „Art“.

Die Ausstellung *Art by Telephone* – und im Besonderen der Beitrag von Robert Huot – stellt nicht nur einen Meilenstein in den künstlerischen Produktionsweisen dar, sondern auch den Beginn einer neuen Art kuratorischer Auseinandersetzung, die nicht nur auf bestehende Arbeiten von Künstler/innen aufbaut, sondern Tendenzen der Zeit aufspürt und gemeinsam und in Auseinandersetzung mit den Künstler/innen ein Thema bearbeitet. Nun kann auch dieser Ausstellung „Intellektualität und hemdsärmelige Handwerklichkeit“²⁵⁹ zugeschrieben werden, da nicht die Künstler/innen, sondern ein Team rund um einen Museumsdirektor die Kunstwerke produzierten. Wie auch immer, wenn diese Art der künstlerischen Instruktion und die Wichtigkeit der Auseinandersetzung und Konfrontation mit Personen rund um das Kunstwerk – die Konfrontation mit Museumsdirektoren, Kuratoren, Mitarbeiter der Institution und ein nationales oder sogar internationales Publikum – impliziert, dann trifft diese Beschreibung die wesentlichen Faktoren von partizipatorischer Kunst.

257 Kac 1992

258 wie zum Beispiel Miranda July und Harrell Fletchers *Learning To Love You More (LTLYM)* aus dem Jahr 2002; mehr dazu unter *Der Shift ins neue Jahrtausend – from Punk to Mainstream*

259 Vgl. dazu das Originalzitat von Florian Zeyfang (Zeyfang 2000) zur Independent Group.

3.5. Die 1970er-Jahre und die neuen Öffentlichkeiten

„Es war eine viel mehr politisierte Zeit als heute“, konstatierte die österreichische Radiojournalistin Heidi Grundmann im Interview. Die 1970er-Jahre waren die Zeit des sozialen Wandels, die Zeit der Ökologie-, der Anti-Atomkraft-, der Friedens- und Frauenbewegung und diese Dynamiken fanden auch in der Kunst eine Entsprechung. Video war das neue Medium, das dokumentarisch die Bewegungen der Zeit einfing, und es ermöglichte dem Künstler, neue Arten von Bildsprachen zu entwickeln, und diente als Vermittlungswerkzeug. Die 1970er waren auch die Jahre, in denen die Massenmedien ihre Verbreitung in allen Schichten der Gesellschaft feierten.

Die Öffnung der Massenmedien

Heidi Grundmann reiste in ihrer Funktion als Hörfunkjournalistin im Jahr 1978 nach Toronto, um für die Ö1-Sendung „Kunst heute“ an der Konferenz *Fifth Network, Cinquième réseau* – heute bekannt als legendäre Konferenz zum Thema Video und unabhängige Produktionen – teilzunehmen. Die Konferenz brachte die kanadischen Kunstzentren, deren Künstler und Aktivisten zusammen und sollte den Austausch zwischen den Zentren anregen.²⁶⁰ Kanada war damals ein Sonderfall, da dort Videoproduktionsstätten initiiert und von offizieller Hand gefördert wurden, die für künstlerische, dokumentarische oder auch Bildungszwecke genutzt werden konnten. Da „Kanada damals unsichtbar auf der Landkarte der Kunst war“²⁶¹, etablierten sich „Parallel-Galerien“, die einerseits als unabhängige Produktionsstätten fungierten, andererseits aber auch parallel dazu als Kunstgalerien im marktorientierten Kunstbetrieb existierten. Diese nordamerikanischen Galerien waren also Medienzentren / Technologiezentren / Künstlerzentren und vor allem von Künstlern verwaltete Artist Grant Centers, die sich 1978 auf genannter Konferenz in Toronto trafen. Heidi Grundmann meinte im Interview, dass es diese Art von stark geförderten, unabhängigen Produktions- und Präsentationsstätten in Österreich nicht gegeben habe: „In Österreich war Videokunst ja großgeschrieben: Kriesche, EXPORT, Weibel ... das System funktionierte jedoch anders bei uns.“ Da Grundmann am kanadischen

260 Beattie 1978

261 Heidi Grundmann im Interview mit der Autorin, Wien 2013 (Tonaufnahme im Archiv der Autorin)

Modell sehr interessiert war und sie mit dem kanadischen Künstler Robert Adrian X verheiratet ist, reiste sie für eine Reportage nach Toronto.²⁶²

„Bei dieser Konferenz wurde darüber gesprochen, daß irgendwo über Nordkanada ein Satellit hängt, der langsam den Geist aufgab. Die kanadische Regierung wollte den Satelliten den Inuit zur Verfügung stellen, aber rein technisch konnte der Satellit von jedem benutzt werden. Es hieß, dass die Regierung ihn in dem etwa halben Jahr, das noch blieb, bevor der Satellit in der Atmosphäre verglühen würde, auch für lokale Kommunikationsprojekte zugänglich machen wollte. Diesen Bericht fand ich genauso aufregend wie die Tatsache, dass ich mir die ganze Konferenz live im Kabelfernsehen im Wohnzimmer meiner Eltern ansehen konnte.“²⁶³

Auf der Konferenz präsentierten unter anderen Bill Bartlett seine frühen Telekommunikationsexperimente auf Pender Island in British Columbia, die er damals mittels eines Konferenzsystems und Slow Scan TV über eine Telefonleitung realisierte. Das Treffen zwischen Grundmann und Bartlett hatte zur Folge, dass Robert Adrian X zum nächsten Projekt von Bill Bartlett namens *Interplay* eingeladen wurde.

Interplay war ein internationales Computer-Kommunikationsprojekt, bei dem erstmals das weltweite Netzwerk der I.P.Sharp Associates (IPSA) für Künstler gratis zur Verfügung gestellt wurde und das von Bill Bartlett für die *Computer Culture Canada* Konferenz in Toronto 1979 ins Leben gerufen wurde. Künstler aus Toronto, Vancouver, Edmonton, Houston, New York, Sydney, Canberra und Wien nahmen daran teil. Die Beteiligten in Wien waren Robert Adrian X und Richard Kriesche in dem IPSA-Büro Wien, und Heidi Grundmann mit Gottfried Bach (Manager des gerade neu gegründeten IPSA-Büros Wien) im ORF Radio Studio. Sie kommunizierten mit den anderen Künstlern weltweit mittels eines Texas Instruments TI 745, einem tragbaren Datenendgerät inklusive Drucker. Der Event wurde live in *Kunst Heute* am 1. April 1979 auf ORF Österreich 1 gesendet.

262 Robert Adrian X erwähnte im Interview mit der Autorin, dass es in Nordamerika sehr früh Kabelbetreiber gab, die ihre Sendungen öffneten und Sendezeit auch Künstlern oder Initiativen und Institutionen zur Verfügung stellte. So war z. B. Robert Adrian X mit dem damals vierjährigen Sohn zu Hause in Kanada und konnte die Konferenz Fifth Network, Cinquième réseau über Kabelfernsehen verfolgen. Kanäle wurden an Aktivisten und Künstler vergeben, und kommerziell orientierte Kabelbetreiber boten Public Service Broadcasting an.

263 Robert Adrian X im Interview mit Tilman Baumgärtel, 1997; URL <http://www.heise.de/tp/artikel/6/6181/1.html> (Stand 24.01.2013)

Fasziniert von den Möglichkeiten der Zwei-Weg-Kommunikation, organisierte Bill Bartlett von 20. April bis 21. Mai 1979 daraufhin das Projekt *Pacific Rim Slow-Scan*²⁶⁴. Zwischen Mitgliedern der Peace-Sat-Nutzergruppen im pazifischen Raum wurde eine visuelle Verbindung mit Hilfe des ATS-1 NASA Satelliten hergestellt. Zur Verfügung standen 20 Sendestunden, und an allen teilnehmenden Orten (wie Raratong, Cook Island, Santa Cruz, California, Wellington, New Zealand und Vancouver, British Columbia) gab es Publikumsbeteiligung. In Vancouver initiierte Bill Bartlett in Zusammenarbeit mit Peggy Cady auch einen Studentenworkshop mit dem Titel *Eye to Eye: Young People of the Pacific Rim*, bei dem junge Leute eine Einführung in die Slow-Scan-Technologie bekamen.²⁶⁵

Es war also eine Zeit, in der Künstler begannen, mit den Massenmedien zu experimentieren, oder besser gesagt: sich den Zugang zu den Medien zu erkämpfen.²⁶⁶ Zum Beispiel war die Durchmischung des Fernsehprogramms mit Inhalten, die nicht von den etablierten Sendestationen oder Kabelanbietern programmiert wurden, sondern von Künstlern und Aktivisten erstellt und den Kabelbetreibern angeboten wurden, in den 1970er-Jahren eine wichtige Errungenschaft. Erste Schritte in diese Richtung wurden zu Beginn jedoch nicht nur in Kanada gesetzt, sondern auch in New York, wo mit der Gründung der Raindance Corporation und der Veröffentlichung der Zeitschrift *Radical Software* unter anderem das Befreien der kommerzialisierten Massenmedien aus den Händen der Medienhäuser und die Überantwortung in die Hände jedes einzelnen Künstlers proklamiert wurde: „We need to get good tools into good hands – not to reject all tools because they have been misused to benefit only the few“²⁶⁷, schrieb Michael Shamberg – Mitbegründer und heute wohl bekanntestes Mitglied der Raindance

264 Es gibt nicht viel Dokumentation zu den Projekten von Bill Bartlett. Einiges ist zu finden auf der Website von Robert Adrian X <http://www.openspace.ca/node/1654> (Stand 25.01.2014)

265 Gidney 1984

266 Im Interview mit Heidi Grundmann und Robert Adrian X wurde mir erst klar, wie schwierig sich dies damals gestaltete. Man musste Beziehungen haben, oft technisches Wissen sowie auf jeden Fall unermüdliches Engagement mitbringen und manchmal sogar selbst die Vorfinanzierung oder Teilfinanzierung der Projekte übernehmen. Selbst dann war es ungewiss, ob die damals monopolistischen Medienhäuser wie ORF auf Anfragen der Künstler reagierten.

267 Weiterführende Informationen dazu im Webarchiv zu Radical Software, erstellt von Davidson Gigliotti und Ira Schneider <http://www.radicalsoftware.org/e/history.html> (Stand 25.01.2014)

Corporation, der auch den Begriff *Guerilla TV* prägte.²⁶⁸ David A. Ross, Theoretiker und Kenner der amerikanischen Videokunst-Szene, schrieb im Einleitungstext zum Webarchiv des Journals:

*“For them, Radical Software would provide a platform for the exploration of alternatives to the dominant mass media structure, and would do so in a manner that mixed the subjective style of the new journalism with the non-precious, self-published format of the Whole Earth Catalog. Readers would be encouraged to copy anything and disseminate it as they saw fit. Radical Software would not present itself self-consciously as an art magazine, but rather as a form of social activism and environmental sculpture. It would be a forum, a video craft how-to-magazine for the fearless, a rudimentary marketing and distribution system for the burgeoning community, and a journal of philosophical speculation and political opinion for all who shared their vision.”*²⁶⁹

Aber auch in Europa, wo Videokunst einen großen Stellenwert hatte, erarbeiteten sich die Künstler/innen ein „Mitspracherecht“ in den Massenmedien. So nutzte zum Beispiel Antoni Muntadas im Jahr 1974 einen regionalen Fernsehkanal zur Übertragung eines Programms. Er machte Reportagen und Interviews mit Personen aus dem katalanischen Ort Cadaqués.

*„1974 gab es in Spanien nur einen offiziellen Fernsehkanal und somit war dieses gemeinschaftliche Fernsehprojekt nicht nur ein unkonventioneller Beitrag im Bereich der Kunst und Telekommunikation, sondern griff auch in das soziopolitische Umfeld ein. Die Präsentation ‚seines‘ Fernsehprogramms in den Dorfkneipen beziehungsweise im Stadtkasino, wo der Fernseher als gesellschaftsbildendes Element zu fungieren pflegte, zeugte vom Bemühen des Künstlers, ein Ineinandergreifen von ‚Kunst und Leben‘ zu bewirken.“*²⁷⁰

Neben dem spanischen waren auch das belgische Fernsehen, der belgische Rundfunk und (laut Heidi Grundmann) vor allem der holländische Rundfunk aktiv, wenn es um das Öffnen der

268 Michael Shamberg veröffentlichte im Jahr 1971 das Buch *Guerilla television*, bei dem es um das Aufbrechen des Massenmediums Fernsehen hin zu einem horizontalen Medium geht.

269 Ross 2003

270 Medien Kunst Netz (2004): »Muntadas, Antoni: Cadaqués Canal Local«, <http://www.medienkunstnetz.de/werke/canal-local/>> (Stand 25.01.2014)

Medien für künstlerische Projekten ging. In Österreich rief 1976 Heidi Grundmann vom österreichischen Rundfunk die Radiosendung „Kunst heute“ ins Leben, die Künstlern Radio-Sendezeit zur Verfügung stellte, so wie dies auch im österreichische Fernsehen möglich war. Eine besondere Förderung erfuhr die österreichische Videokunst durch den Grazer Aktionist Horst Gerhard Haberl, der als Werbechef von Humanic Werbespots bei Künstler/innen in Auftrag gab.

Die Illusion der Zwei-Weg-Kommunikation

„Daß Kunst sich in die Technologie hineingewagt hatte, war ein Paradigmenwechsel, der die Position der Kunst verändert hat. Erst durch die Mail Art und ihren Mut, ihre künstlerische Produktion komplett in ein kunstfremdes Distributionssystem zu verlagern, ist es möglich geworden, daß die Kunst andere ‚Neue Medien‘ für ihre Praxis entdeckte – und daß sich eine Kunst um der Kunst willen zum Beispiel mit dem Computer und dem Internet beschäftigen konnte.“²⁷¹

Die erste Form von Kunst in Netzwerken ist den Protagonisten der Mail Art zu verdanken, die bereits in den 1950er- und 1960er-Jahren begannen, erste Kommunikationsverbindungen (wenn auch meistens Netzwerke, die aus Künstler/innen oder Personen aus dem Umfeld der Künstler/innen bestand) zu etablieren und die Post als Kommunikationsnetzwerk zu ihren eigenen Zwecken einzusetzen.

Eine Zeitung als Zwei-Weg-Massenkommunikationsmedium: Dieser Herausforderung, mit vielen Unbekannten auf unkonventionelle Art und Weise in Kontakt zu treten, stellte sich der französische Künstler Fred Forest im Jahr 1972. Für sein *Space Media*-Projekt erkaufte sich Forest am 12. Jänner 1972 in *Le Monde* eine Art Platzhalter („150cm² of Newspaper“²⁷²), sprich eine leere Fläche, die er dem Publikum für Bemerkungen und Äußerungen jeglicher Art zur Verfügung stellte. Per Post schickten ihm die Beteiligten damals ihre Kommentare, Texte oder Zeichnungen.

Kunst im Fernsehen und Radio erreichte in den 70ern erstmals ein so breites und vielfältiges Publikum, dass dies – und hier stimme ich mit der These von Timan Baumgärtel überein – einen Einfluss auf das damalige Kunstverständnis und damit verbunden natürlich auf die Position der Kunst haben musste. Als einen herausragenden Event möchte ich hier die

271 Baumgärtel 2001

272 Vgl. englischen Wikipedia-Eintrag zu Fred Forest (Stand 15.04.2014)

Eröffnungsveranstaltung der documenta VI in Deutschland herausgreifen: Am 24. Juni 1977 nahmen Douglas Davis, Nam June Paik und Joseph Beuys²⁷³ an einer außergewöhnlichen Live-Fernsehsendung teil, die via Satelliten in mehr als 30 Länder übertragen wurde (darunter in die USA, die damalige UdSSR und viele europäische Länder) und damit die wahrscheinlich größte Anzahl an Zusehern erreichte, die je ein Kunstereignis bis dato gehabt hat.²⁷⁴ Die Sendung, die zur Eröffnung der documenta VI in Kassel realisiert wurde, gilt als die erste Live-Fernsehübertragung künstlerischer Aktionen via Satelliten²⁷⁵ und endete mit der Performance *The Last Nine Minutes*, in der Douglas Davis quasi versuchte, den Bildschirm zu durchbrechen, um sein Publikum zu Hause zu erreichen.

Es war ein erster Versuch einer Live-Zwei-Weg-Kommunikation, ein Andeuten einer Grenzüberschreitung, die in den Performances über Satelliten seine Weiterführung erfuhr. Als das erste Kunstprojekt via Live-Zweiweg-Video-Satellitenübertragung gilt das Projekt *Send/Receive Satellite Network*²⁷⁶ von Liza Bear, Keith Sonnier und Willoughby Sharp, das im September 1977 an zwei Tagen zwischen der Ost- (New York) und der Westküste (San Francisco) der USA stattfand. Das Projekt wurde von der NASA und der kanadischen Regierung unterstützt, und Künstler auf beiden Seiten konnten in einen Live-Austausch treten. Sie benutzen dafür den amerikanisch-kanadischen Hermes CTS-Satelliten, und das daraus resultierende Programm, ein experimenteller Austausch, wurde in Manhattens öffentlich zugängliches Kabelfernsehen übertragen. Zwei Schwerpunkte wurden dabei thematisiert: einerseits die Möglichkeiten der Satelliten-Technologie und andererseits die kollaborativen und

273 Beuys, auf den der Ausdruck Soziale Skulptur bzw. Soziale Plastik zurückgeht und der damit soziale Handlungen im Ausstellungskontext als Kunst definiert, meinte während des telematischen Austausches: „such a notion of art would no longer refer exclusively to the specialists within the modern art world but extend to the whole work of humanity“. Carpentier 2011, S. 59

274 Gidney 1984

275 Greene 2004

276 In der Literatur wird das Projekt unterschiedlich betitelt. Neben *Send/Receive Satellite Network* wird das Projekt auch noch *Two Way Demo* genannt. Auf der Website von Willoughby Sharp <http://sharpville.ning.com/photo/send-receives-two-way-demo?context=latest> schrieb Liza Bear einen Blog-Eintrag, dass *Two Way Demo* in der Literatur erst nachträglich Einzug in den Titel erhielt, da es sich um das erste künstlerische Zwei-Weg-Kommunikationsprojekt handelte. Leider ist die Website von Willoughby Sharp heute (Stand 26.01.2014) nicht mehr zugänglich.

künstlerischen Auswirkungen.²⁷⁷ Die Aktion erreichte in New York und San Francisco schätzungsweise 25.000 Zuseher.²⁷⁸ Noch im selben Jahr realisierten die amerikanischen Künstler Sherrie Rabinowitz und Kit Galloway das *Satellite Arts Project*, bei dem zwei Gruppen von Tänzern an zwei unterschiedlichen Orten – in Greenbelt in Maryland und in Mountain View in Kalifornien – scheinbar auf einem Screen miteinander tanzten. *The Satellite Arts Project*, das ein Projekt aus der Forschungsreihe *Aesthetic Research in Telecommunications* war, wurde drei Jahre später in der Installation *Hole in Space* weitergeführt und erstmals als Zwei-Weg-Kommunikationsskulptur in den öffentlichen Raum zurückgebracht.

Cordeiro, Alloway und Sennett, Zeugen einer Umbruchsituation

Auch wenn sich anfänglich die künstlerische Erprobung der Zwei-Weg-Kommunikationskanäle bei weitem unpolitisch gestaltete, als dies bei der Performance- und Videokunst dieser Zeit der Fall war, so war sie doch ein Zeichen dafür, dass Künstler/innen die tradierten Wege der Kunst verlassen wollten, um neues Terrain auszuloten. Der brasilianische Künstler Waldemar Cordeiro, ein Pionier der Computerkunst, schrieb in seinem Manifest *Arteônica*:

„Die Krise der zeitgenössischen Kunst ist Konsequenz zweier Variablen: die Unzulänglichkeit der überkommenen Kunstmedien, Information zu übermitteln, und die Ineffizienz von Information, was Sprache, Gedanken und Aktion angeht ...

Die Veralterung des traditionellen Kommunikationssystems von Kunst liegt im beschränkten Konsum begründet, der dem Wesen des Übermittlungsmediums innewohnt. Bedingt durch die eingeschränkte Anzahl möglicher Betrachter, die hohen Kosten, die geografischen Beschränkungen und die technischen Schwierigkeiten ist das überkommene Kunstkommunikationssystem nicht in der Lage, den qualitativen und quantitativen kulturellen Anforderungen einer modernen Gesellschaft Rechnung zu tragen. Traditionelle Kunstwerke sind physische Objekte, welche an bestimmten physischen Orten ausgestellt werden und physische Beweglichkeit der Betrachter voraussetzen. [...] Traditionell ausgebildete Künstler versuchen, der Kommunikationskrise beizukommen, indem sie den Galerieraum verlassen und in der

277 Rachel Wetzler veröffentlichte im Jahr 2012 einen lesenswerten Artikel auf Rhizome.org über die Künstler/innen Liza Bear und Willoughby Sharp <http://rhizome.org/editorial/2012/nov/29/sendreceive-liza-bear-and-willoughby-sharp-after-a/> (Stand 25.01.2014)

278 Gidney 1984

*städtischen oder regionalen Mikrolandschaft arbeiten, wie zum Beispiel mit Verpacken von Bergen. Diese Künstler scheinen nicht bemerkt zu haben, dass nicht der Maßstab, sondern die Natur der Sache an sich das Obsolete ist.*²⁷⁹

Das Revolutionäre an Cordeiros Aussage ist, dass er ein Gefühl dafür hatte, welchen Impact elektronische Medien haben würden, und dies auch in Worte fassen konnte. Tatsache ist jedoch, dass dieser Aussage erst circa zehn Jahre später mit Projekten wie *Die Welt in 24 Stunden* Rechnung getragen wurde. Im Besonderen erinnert mich der letzte Satz im Zitatblock an ein Gespräch mit dem künstlerischen Direktor der Ars Electronica, Gerfried Stocker, der im Sinne Cordeiros zusammenfasste: „Robert Adrian X war einer der ersten Künstler, der verstanden hat, dass die Revolution des Computers nicht die computergenerierten Bilder in der Kunst ausmachen, sondern die neuartige Vernetzung.“ Cordeiro verwies in seinem Manifest des Weiteren auch auf die Wichtigkeit des uneingeschränkten Zugangs des Publikums und auf die Aufhebung des materiellen Objektes bzw. des Werkgedankens an sich. Und Claudia Giannetti erwähnt des weiteren in ihrem Artikel in *Medien Kunst Netz*, dass „die Idee von Ubiquität, Partizipation und Netzkunst durch die Überlegungen Cordeiros bezüglich einer globalen Vernetzung und eines freien Zugangs des Publikums zum Kunstwerk mittels Telekommunikation vorweggenommen werden“²⁸⁰.

Ein Jahr später, im Jahr 1972, veröffentlichte der Guggenheim-Kurator und Kunstkritiker Lawrence Alloway, der sich hauptsächlich am amerikanischen Kunstmarkt orientierte, den Aufsatz *Network: The Art World Described as a System*. Darin bezog er sich unter anderem auf neuartigen Strukturen der Kunstwelt, die durch die künstlerische Verwendung der Massenmedien durchwoben werden und tradierte hierarchische Strukturen aufbrechen. Alloway ist nicht nur ein Mitbegründer der Pop-Art, sondern gilt auch als einer der Vordenker und Wegbereiter neuer Kunstformen, die mittels neuer Medien auf die gesellschaftlichen Veränderungen der Zeit reagieren.

“In the '60s, however, it became clear that the art world itself had become subject to a similar non hierarchic connectivity. The mass media covered prominent artists or museum shows; the occasions of high culture became the subject of publicity. Abstract paintings in House and Garden features on collectors, or the Park Place Gal-

279 Cordeiro 1971

*lery photographed with fashion models among the sculpture are two examples. Here the works of art become a part of the lively flow of signs and symbols that populate the environment. In the case of one movement, that of European-based Op art, it was welcomed in the general press earlier and more cordially than in the art magazines. Lichtenstein and Rauschenberg have both done covers for Time and Lichtenstein one for Newsweek as well. One of Robert Smithson's earliest texts appeared in Harper's Bazaar and the first article on earthworks, by Howard Junker, appeared in the Saturday Evening Post, years before Calvin Tomkins got to it in The New Yorker. The literature of art now runs copiously beyond the reviewing of exhibitions by critics as art is assimilated to the sphere of consumption. Thus there exists a general field of communication within which art has a place, not the privileged place assigned to in humanism as time-binding symbol or moral exemplar, but as part of a spectrum of objects and messages.*²⁸¹

Alloway beschreibt, wie die Kunst im Besonderen über die Massenmedien Einzug in den Alltag der Menschen hält. In den kapitalistischen Ländern der 1970er-Jahre, wo das immer massivere Konsumdenken einen gesellschaftlichen Wandel sichtbar werden lässt, beschreibt der amerikanische Soziologe Richard Sennett das Phänomen, dass „eine Kultur der öffentlichen Darstellung – und mithin der Trennung von öffentlichem und privatem Auftreten – im Verschwinden begriffen ist“²⁸². Sein Werk *Verfall und Ende des öffentlichen Lebens. Die Tyrannei der Intimität*, das 1974 veröffentlicht wurde, nahm somit vorweg,²⁸³ was in den Social-Media-Plattformen sowie in den Fernsehshows zu Beginn des 21. Jahrhunderts in einer teilweise erschreckenden Eindeutigkeit sichtbar wird.

Vernetzte Systeme

Die 1970er-Jahre sind ein Jahrzehnt des Umbruchs und des steigenden Wohlstands, aber auch ein Jahrzehnt des technologischen Fortschritts. Mit der Gründung von Microsoft im Jahr 1975 durch die US-Amerikaner Bill Gates und Paul Allen startete dessen weltweiter Aufstieg zum

280 Giannetti 2004

281 Alloway 1972, S. 8

282 Pfaller 2008, S. 316

283 Richard Sennett beschreibt in diesem Werk sehr ausführlich die Historie der Entwicklung zum schrittweisen Verschwinden der Öffentlichkeit.

führenden Software-Hersteller. Besonders die weite Verbreitung des Betriebssystems Microsoft Windows und der Büro-Software Microsoft Office auf privaten und geschäftlichen PCs verhalfen dem Unternehmen zu seinem gewaltigen Siegeszug. Ein Jahr später, also im Jahr 1976, wurde Apple von den US-Amerikanern Steve Jobs, Steve Wozniak und Ronald Wayne ins Leben gegründet. In den 1980er-Jahren griff Apple die Idee des US-Amerikaners Doug Engelbart auf und führte eine grafische Benutzeroberfläche ein, die mit einer Computermouse bedient werden kann.²⁸⁴

Die erste Form von Online-Gaming kam im Jahr 1970 auf, als Computerspiele erstmals über ein Netzwerk von mehreren Computern aus gleichzeitig bedient werden konnten. Das textbasierte Rollenspiel *ADVENT* erschien als Vorläufer heutiger Internet-Spiele und wurde über das Netzwerkprotokoll Telnet gespielt. Die erste Spielkonsole wurde im Jahr 1977 von Nintendo in Japan auf den Markt gebracht. Das *Color TV-Game 6*, bei dem mittels Drehknöpfen zwei Spieler/innen gleichzeitig zu einem virtuellen Tennisspiel antreten können, markierte den Beginn der Erfolgsstory von Nintendo, die damit von nun an den Spielesektor mitbestimmen.

Ein Meilenstein in der Softwareentwicklung war die Implementierung der Berkeley Software Distribution (BSD) im Jahr 1977, die an der Universität von Kalifornien in Berkeley als eine neue Version des Betriebssystems UNIX entwickelt worden war. Da dessen Programmcode dabei für alle einzusehen ist, können Fehler leichter behoben und Erweiterungen hinzugefügt werden. Im Jahr 1978 veröffentlichten der Softwareentwickler Ward Christensen (IBM Mainframe-Programmierer, der ein Jahr zuvor das Xmodem entwickelt hatte) und der Hardwareentwickler Randy Suess das Bulletin Board System (BBS). Mit einem 300-Baud Modems konnten so fünf Wörter pro Sekunde in das System transferiert werden.²⁸⁵ Diese Vernetzung digitaler Systeme führte auch zur Entstehung von Malware, also von Computerviren und Trojanern, deren Bezeichnungen bereits in den 1970er-Jahren geprägt wurden.

Die digitale Vernetzung in den 1970er-Jahren erforderte den Ausbau des Telefonnetzes hin zum Integrated Services Digital Network (ISDN). Da Telefonmodems länger benötigten, um sich einzuwählen, und da über ISDN auch eine größere Datenmenge transportiert werden konnte,

284 Apple nimmt bald eine führende Rolle in diesem Bereich ein und weitet seine Produktpalette im 21. Jahrhundert enorm aus: iPod (2001), iPhone (2007), iPad (2010) erobern schrittweise den Markt und seit 2015 wird auch die Apple Watch angeboten.

285 Zetter 2005

fand ISDN in den 1970ern weltweit schnell Verbreitung. In Österreich begann die Digitalisierung im Jahr 1978 mit der Einführung des *OES* (Oesterreichisches Elektronisches System) durch die Post- und Telegraphenverwaltung (PTV), das ab 1986 flächendeckend eingesetzt wurde. Es dauerte jedoch bis ins Jahr 1999, bis das gesamte österreichische Telefonnetz digitalisiert wurde.²⁸⁶ Ein weiterer Meilenstein in der digitalen Kommunikation ist das Fax (oder auch als Telefax oder Fernkopie bekannt). Offiziell eingeführt wurde der Fax-Dienst in Mitteleuropa ab dem Jahr 1979 durch die Post- und Telegrafendienste, doch fehlte es an einer internationalen Norm.²⁸⁷ Letztendlich wurde das Faxgerät erst Ende der 1980er-Jahre in Büros heimisch, wo es bis heute eingesetzt wird.²⁸⁸

Interdisziplinarität und der Festivalgedanke

Wenn dieses Kapitel mit der Kunst und ihrer Kritikfähigkeit an Politik und den aufkommenden Massenmedien begann, was ein Kennzeichen der 1970er-Jahre darstellte, so möchte ich mit einer weiteren Errungenschaft dieser Zeit enden, nämlich dem vermehrten Aufkommen interdisziplinärer Auseinandersetzungen in der Kunst. Interdisziplinarität, also fächerübergreifendes Denken und gemeinsames Arbeiten, ist mittlerweile gängige, daher nicht mehr erwähnenswerte Praxis nicht nur in der Kunst, was aber nicht immer so war. Was Billy Klüver, Robert Rauschenberg und andere im Jahr 1966 mit E.A.T Experiments in Art & Technology begannen und was mit dem Aufkommen der „Labs“ in den 1990er-Jahren seine Weiterführung fand, wird heute leider oft als Worthülse verwendet, denkt man zum Beispiel an die akademisch geführten Diskussionen zur künstlerischen Forschung in Europa.

Natürlich wurde der Wunsch nach produktiver Zusammenarbeit zwischen unterschiedlichen Disziplinen durch Verständigungsprobleme, Übersetzungsschwierigkeiten und Missverständnisse auf die Probe gestellt. Die Offenheit, die oft kreativ denkende Technologen an

286 Im Jahr 1999 gab es in Österreich bereits ca. 247.000 ISDN-Anschlüsse (Vgl. Wikipedia, Stand 15.10.2013)

287 Zum Beispiel war zwischen Japan und Deutschland wegen Norm-Unterschieden offiziell kein Fax-Verkehr möglich, inoffiziell wurden aber Umwandler eingebaut. (Vgl. Wikipedia, Stand 15.10.2013)

Auch Robert Adrian X erwähnte im Interview, dass selbst im Jahr 1982 – als sein Projekt Die Welt in 24 Stunden stattfand – aufgrund der besser entwickelten Fax-Dienste in Japan die übermittelten Bilder in Linz nicht korrekt dargestellt werden konnten.

288 Weite Verbreitung erfuhr das Fax erst, als das zunächst für den Empfang benötigte Thermopapier durch normales Schreibpapier ersetzt werden konnte. Bereits ab Anfang der 1990er-Jahre war kaum mehr ein Büro ohne Faxgerät denkbar. Heute ist das Faxgerät meist als Multifunktionsapparat (Kopierer, Scanner und Faxgerät in einem) selbst in privaten Haushalten vertreten. (Vgl. Wikipedia Stand 14.10.2013).

den Tag legten, konnte von Künstler/innen nicht immer gleichermaßen erwidert werden, so wie Künstler/innen nicht immer auf die Unterstützung von technologisch geschulten Personen zählen konnten. So beschreibt der Pionier der interaktiven Computerkunst, Myron Krueger, die Zeit Ende der 1960er/Beginn der 1970er-Jahre seine Erfahrung folgendermaßen:

„Ich bin gelernter Computerwissenschaftler und habe eigentlich kein besonderes Interesse an der Kunst gehabt. Ich habe aber die Begegnung zwischen Mensch und Maschine als das zentrale Drama unserer Zeit angesehen und wollte an seiner Erforschung teilhaben. ... Als ich beobachtete, wie die Künstler mit ihren traditionellen Werkzeugen in Beziehung stehen, merkte ich, was sie so Ende der 60er mit Computern machten. Ich fand, daß sie Kunst in einer recht altehrwürdigen Weise machten. Dies schien mir falsch. Wenn der Computer die Kunst revolutionieren sollte, so mußte er neue Kunstformen definieren, die ohne ihn unmöglich wären, nicht einfach nur dabei helfen, traditionelle Arbeiten zu schaffen. Die Möglichkeit, die der Computer der Kunst zu bieten hatte, war die Reaktion in Echtzeit. Als ich allerdings meine Vision den Künstlern anbot, fand ich, daß sie nicht interessiert waren. Mehr noch, sie sahen sich nicht in der Lage, ein technisches Medium zu beherrschen, und waren von der Technologie selbst auch nicht begeistert. Mir wurde klar, daß — wenn ich die Kunst sehen wollte, die ich mir vorstellte — ich selbst zum Künstler werden mußte.“²⁸⁹

Das Statement von Krueger macht deutlich, dass die neu errungene, computerunterstützte Simultaneität nicht nur eine neue Bildsprache evoziert, mit der experimentiert werden kann, sondern dass das Moment der prompten Interaktion zwischen einer oder mehreren Personen und dem System eine neue Erfahrung impliziert. Das Gefühl des Zusammentreffens im System, im virtuellen Raum, im Cyberspace, ausgelöst durch das Kontaktaufnehmen einer Person über ein reales Interface an der Maschine, bekommt bei der Installation *Videoplace* von Myron Krueger erstmals eine Entsprechung in Bildern.

289 Krueger 1990; Myron W. Krueger gilt als Pionier der Interaktiven Kunst und erlangte mit seinen Forschungsarbeiten zur interaktiven Installation *Videoplace* seit den 70er-Jahren die erste *Goldene Nica* des *Prix Ars Electronica* im Jahr 1990.

Diese Formen der Erfahrung, der Interpretation, der Übersetzungen und deren Einfluss auf unsere Gesellschaft und Zukunft wurden von nun an nicht nur von Wissenschaftler/innen diskutiert, sondern auch von Künstler/innen, Techniker/innen bzw. von generell an Zukunftstechnologien interessierten Personen besprochen. Sichtbare Zeichen von Interdisziplinarität sind auch im Aufkommen von Festivals zur Computerkunst zu erkennen. Fand mit *The Kitchen* das erste internationale Computerkunstfestival 1973 New York statt,²⁹⁰ so ging in Linz 1979 das erste Festival *Ars Electronica* über die Bühne. „Kunst, Technologie und Gesellschaft“ lautet bis heute die Philosophie der mittlerweile zu einer Institution erwachsenen Beobachterin der Medienkultur und (post-) digitalen Revolution.

Auch wenn das Format „Festival“ in einer Zeit, wo Personen im Internet und auf Social-Media-Plattformen zusammentreffen, neu überdacht werden muss, so geht es immer noch um das sinnlich erfahrbare Teilen von Erkenntnissen, um Vermittlung, um reale Face-to-Face-Bekanntschaften, um eine physische Erfahrung von Community und die Öffnung der Prozesse hin zu einem größeren, diversen Publikum, das aktiviert werden kann und will. Und mit „Local Literacy“ – ein Anliegen von *Ars Electronica* seit 1979, das die Bildung der lokalen Bevölkerung durch internationale Inputs anzuregen versucht – möchte ich den nicht unwesentlichen Einfluss von Festivals auf die lokale Bevölkerung noch unterstreichen:

„Das Jahr 1979 spielt in diesem Zusammenhang eine besondere Rolle. Der Frankfurter Kulturdezernent Hilmar Hoffmann schließt an Mitscherlich²⁹¹ mit einem zusätzlichen Plädoyer für einen erweiterten Kulturbegriff auf: „Kultur für alle“ heißt die Devise für eine neue Urbanität. Hoffmann fordert die Rückeroberung der städtischen Lebensräume, ihre Belegung mit kulturellen Angeboten, neue Formen der kulturellen Vermittlung.

290 Von 1. Bis 14. April 1973 fand in New York das erste Computer Art Festival *The Kitchen* statt. Weiterführende Informationen sind zu finden unter <http://eai.org/kinetic/ch2/computer/prog.html>, sowie das Programm als PDF zum Download unter http://eai.org/user_files/supporting_documents/1973programVA.pdf (Stand 07.02.2014)

291 Vgl. Leopoldseder 2012. Mitte der 1970er-Jahre rückte der deutsche Psychoanalytiker und Schriftsteller Alexander Mitscherlich mit seiner Streitschrift *Die Unwirtlichkeit unserer Städte* (1965) die Stadtentwicklung in der Nachkriegszeit mit all ihren Bausünden und sozialen Negativfolgen in den Mittelpunkt kritischer Betrachtung: Die Stadt verliere ihren Charakter, die Bewohner fühlten sich immer weniger „zu Hause“, die Freiräume würden mehr und mehr eingeschränkt. Ob Mitscherlichs Plädoyer ein Anstoß war oder nicht, in den folgenden Jahren entwickelten einzelne Städte zunehmend Programme, um ihre städtischen Lebensräume wieder „wirtlicher“ zu machen.

Während 1979 in Frankfurt Hilmar Hoffmanns „Kultur für alle“-Bibel im Fischer-Verlag erschien, liefen in Linz die Planungen für das Festival Ars Electronica und ihrer spektakulären Eröffnung mit der „Linzer Klangwolke“ auf Hochtouren.“²⁹²

Ein Charakteristikum der kulturellen und künstlerischen Bewegungen der 1970er-Jahre ist eindeutig der Aufbruch hin zum Publikum. Auch wenn das Publikum noch nicht – wie wir heute – mit Smartphones und Tablets ausgestattet und der Zugang zu Medien noch schwierig und extrem kostenintensiv war, gab es doch immer wieder Wege, den direkten Kontakt zum Publikum zu suchen:

„Am 18. September 1979 wurde die Ars Electronica mit dem Open-Air der Achten Sinfonie von Anton Bruckner eröffnet. Alle LinzerInnen und Linzer wurden aufgefordert, ihre Radiogeräte mit der Live-Übertragung der Sinfonie ‚ins Fenster‘ zu stellen, um die Musik in die ganze Stadt zu tragen. 100.000 Menschen kamen als Besucherinnen und Besucher zur Linzer Klangwolke, ein weltweiter BesucherInnen-Rekord für ein sinfonisches Konzert – ein Parademodell zu ‚Kultur für alle‘, ein Signal weit über die Grenzen unseres Landes hinaus. Internationales Medienecho für die Premiere von Ars Electronica und Klangwolke war die Folge.“²⁹³

292 Leopoldseder 2012; Hannes Leopoldseder ist einer der wichtigsten Väter der Idee „Ars Electronica“: Er ist nicht nur Mitbegründer des Ars Electronica Festivals 1979, er initiierte den Prix Ars Electronica 1987 und entwickelte ab 1991 die ersten thematischen Skizzen für ein Ars Electronica Center, das 1996 eröffnet wurde. Leopoldseder ist auch der Schöpfer der Linzer Klangwolke, und in seiner Funktion als Fernsehintendant des ORF schlug er Brücken der Vermittlung in den Bereichen Wissenschaften, neue Medien und Kunst für ein diverses Publikum.

293 Leopoldseder 2012

3.6. Die 80er, die Telekommunikation und der elektronische Raum

„Telekommunikation von Künstlern, und von allen anderen auch, wird erst dann wirklich aufregend, wenn sie weltweit durchgeführt wird. Aber der Preis ist all die Mühe mit den Problemen der kulturellen und sprachlichen Unterschiede, mit den Zeitzonen, mit den Arbeiten in einem Netzwerk und mit der Nachtarbeit. Doch ich glaube, es lohnt sich... Wenn man das Material anschaut, das angekommen ist, dann hat man das Gefühl, daß sich eine neue Art von Kunst entwickelt, ein neues Medium.“²⁹⁴

So schrieb der in Österreich lebende kanadische Künstler Robert Adrian X zwei Monate nach dem Projekt *Die Welt in 24 Stunden* im Jahr 1982 in einem Brief an die Teilnehmer. Es war zu einer Zeit, als weltweite Kommunikation noch nicht selbstverständlich war. Computernetzwerke wie BITNET²⁹⁵ oder EARN²⁹⁶ waren höchstens im universitären Bereich etabliert, und IPv4, das „Internetprotokoll“ (IP) in seiner vierten Version, wurde erst einmal weltweit eingesetzt. Im Gegensatz zu den bisherigen Großrechnern im Firmeneigentum konnte ein „Personal Computer“ (PC) von einer Privatperson angekauft und gesteuert werden, und IBM war eine der ersten Firmen, die einen „persönlichen“ Computer auf den Markt brachten (1981). Als tragbare Variante des PCs sind Laptops nicht mehr an einen Ort gebunden, auch wenn sie anfangs noch einiges an Gewicht auf die Waage brachten. Fast zur selben Zeit kam die erste Version des „Microsoft Disk Operating Systems“ (MS-DOS) heraus und entwickelte sich wenige Jahre später zum dominierenden Betriebssystem für PCs. Als weiterer Entwicklungsschritt des Betriebssystems MS-DOS von Microsoft wurde circa vier Jahre später die grafische Benutzeroberfläche Windows zur einfacheren Bedienung des PCs entworfen, wobei Computerprogramme dabei in rechteckigen Fenstern auf dem Bildschirm dargestellt werden.

294 Gidney 1984, S. 15

295 BITNET (Because It's Time NETwork) war ein kooperatives Rechnernetzwerk, das Großrechner von wissenschaftlichen Institutionen und öffentlichen Forschungseinrichtungen in den USA verband. Im Jahr 1981 wurde die erste Verbindung zwischen der City University of New York (CUNY) und der Yale University hergestellt.

296 Das European Academic and Research Network (EARN) war ein Rechnernetz für Großrechner von Universitäten sowie Forschungs- oder wissenschaftlichen Einrichtungen in Westeuropa, dem Nahen Osten und Afrika. EARN wurde Anfang 1984 gestartet, basierte auf Netzwerkprotokollen von IBM, wurde von IBM gefördert und war mit dem BITNET in den USA und darüber mit weiteren derartigen Netzen sowie über Gateways mit zahlreichen anderen Netzen verbunden.

Der erste Commodore mit 64 Kilobyte Arbeitsspeicher (C64) wurde 1982 auf der Winter Consumer Electronics Show präsentiert und entwickelte sich in den 1980er-Jahren zu einer beliebten Spielkonsole und hielt so Einzug in viele private Haushalte. Computerspiele und Spielkonsolen fanden generell immer mehr Absatz, z. B. der Atari 2600. Und erst Ende der 1980er-Jahre startete die E-Mail ihren Siegeszug als einer der wichtigsten Internetdienste. Das Mailboxsystem BBS (Bulletin Board System), also das direkte Anwählen eines Zielcomputers über ein Telefonmodem, wurde zwar bereits 1978 ins Leben gerufen, aber erst das FidoNet, das vom amerikanischen Künstler und Softwareentwickler Tom Jennings entwickelt wurde, erlaubte erstmals Hunderten von BBSern gemeinsam zu netzwerken: BBS wurde ein Codewort für eine „passage to a revolutionary underground society“²⁹⁷:

*“With this program you'd have on your computer you'd dial a number, you'd enter your name and password ... and then you could go to the messages so you could read the messages. And then you could add one...And if you waited long enough, and I had to say months, other people would have called in and left messages. And after a few months you would have a conversation.”*²⁹⁸

Die Euphorie technisch affiner Künstlern/innen lässt sich in verschiedenen Publikationen dieser Zeit nachfühlen. Man scheint zu spüren, dass sich erst in den frühen 1980ern eine Verschiebung hin zu privat nutzbaren technischen Apparaten entwickelte, da der Zugang zuvor aufgrund enorm hoher Anschaffungskosten bzw. hoher Kosten der Inbetriebnahme (wie z. B. Konferenzsysteme, Modems, Verbindungsentgelte ...) sehr beschränkt war und sie deshalb hauptsächlich von Firmen genutzt wurden.

297 Zetter 2005; Die amerikanische WIRED-Journalistin Kim Zetter beschreibt in einem Artikel anlässlich der Präsentation von BBS: A Documentary sehr ausführlich und eindrucksvoll, wie man sich die erste Zeit der weltweiten Kommunikation über BBS vorstellen kann. Da der Zugang zu digitalen Netzwerken davor nur dem Militär und Forschungseinrichtungen möglich war, entwickelte sich über BBS eine soziale Variante, die Kim Zetter als ein Weg hin zur „Underground-Society“ beschrieb. Wichtig in dem Fall ist, sich in Erinnerung zu rufen, wie kostenintensiv einerseits sich das Entstehen von Heimcomputern sich gestaltete und wie teuer andererseits die Verbindung über Modem war, was u. a. den breiten Zugang zu den Systemen beeinflusste. Die Anzahl der FidoNet-User wuchs jedoch bis hin zu den 1990er-Jahren rasch an und endete abrupt mit der Öffnung des Internet Mitte der 1990er-Jahre.

298 Zetter 2005; Kim Zetter zitiert Tom Jennings.

Diese Art Ohnmacht den neuen technologischen Entwicklungen gegenüber thematisierten Künstler wie Robert Adrian X in seiner Arbeit *Surveillance/Überwachung*²⁹⁹, bei der er es schaffte, dass bereits im Jahr 1981 Live-Bilder aus dem zentralen Überwachungsraum der Wiener U-Bahn ins zweite österreichische Fernsehen übertragen wurden. Die Bilder der Überwachungskameras der U-Bahnstation Karlsplatz im Zentrum von Wien wurden am 16. Juni 1981 zwischen 18 und 22 Uhr abends live zwischen den geplanten Sendungen gezeigt und dauerten ca. 20 bis 60 Sekunden. Es ging bei dem Projekt vordergründig nicht um eine Öffnung hin zu einem Massenpublikum, sondern um eine Kritik an den Medien, um „eine Auseinandersetzung mit einem Medium im Medium“.³⁰⁰

Ähnlich wie Douglas Davis, Antoni Muntadas³⁰¹ und viele andere Künstler erkämpfte sich auch Robert Adrian X einen Zugang zu den programmierten Medien wie Fernsehen und Radio.³⁰² „Es war nicht einfach und schon gar nicht selbstverständlich“³⁰³, aber hartnäckiges Intervenieren an den entsprechenden politischen Stellen half dem Künstler beim Realisieren seiner künstlerischen Idee: Für sein Projekt *Surveillance/Überwachung* bekam er Sendezeit zugesprochen, und auch die Kosten der Live-Aufnahme wurden vom ORF getragen. Ist in dieser Arbeit die beschränkte Kommunikationsmöglichkeit des Fernsehens bewusst gewählt, so wendete sich der Künstler in seinen nächsten Arbeiten den Medien der Zwei-Weg-Kommunikation zu.

Pioniere der Telekommunikation wie u. a. Robert Adrian X, Bill Bartlett oder Roy Ascott, die bereits in den späten 70er-Jahren anfangen, mit kostentechnisch erschwinglichen Telekommunikationsmedien zu experimentieren, waren von den neuen Möglichkeiten der Zwei-Weg-Kommunikation und des weltweiten und prompten Datenaustausches getrieben. Via Fax (Fernkopie), SSTV (Slow-Scan-Television)³⁰⁴ oder einem Konferenzsystem suchten sie nach

299 Die Arbeit *SURVEILLANCE/ÜBERWACHUNG* war ein Teil des Gruppenprojektes ARTIG für die Wiener Festwochen 1981.

300 Robert Adrian X im Interview mit der Autorin, 2013 (Tonaufnahme im Archiv der Autorin)

301 Douglas Davis und Antoni Muntadas sind als Pioniere des interaktiven Fernsehens zu verstehen, aufgrund ihrer frühen, bereits in den 1970er-Jahren entstandenen Arbeiten „Talk Out!“ (Douglas Davis, 1972), „Austrian Tapes“ (Douglas Davis, 1974) und Cadaqués Canal Local (Antoni Muntadas, 1974)

302 Nähere Ausführungen zur Videokunst der 1970er-Jahre und deren Entwicklungen sowie Einfluss auf die Medienkunst generell sind dem Kapitel *Die 70er und die neuen Öffentlichkeiten* zu entnehmen.

303 Heidi Grundmann im Interview mit der Autorin, 2013 (Tonaufnahme im Archiv der Autorin)

304 SSTV ist eine analoge Betriebsart im Amateurfunkdienst. Signale von einer Videokamera werden von einem SSTV Transceiver (z. B. Robot 530) in Audiosignale umgewandelt und via Telefon übertragen. Das empfangene

neuen Möglichkeiten, um einerseits Räume außerhalb institutionalisierter Kunstdiskurse zu besetzen und nutzbar zu machen³⁰⁵ und andererseits die neuen technischen Medien für ein größeres Publikum zu öffnen und deren eigentlich intendierten Entwicklungsziele, nämlich Markt und Militär, kritisch zu diskutieren. Bereits im Jahr 1979 wurde zum ersten Mal das Netzwerk der I.P.Sharp Associates (IPSANET) Künstler/innen für ein weltweites Computer-Kommunikationsprojekt namens *Interplay* gratis zur Verfügung gestellt, das von Bill Bartlett für die *Computer Culture Canada* Konferenz in Toronto 1979 ins Leben gerufen wurde. Künstler aus Toronto, Vancouver, Edmonton, Houston, New York, Sydney, Canberra und Wien nahmen daran teil. Die Beteiligten in Wien waren Robert Adrian X und Richard Kriesche im IPSA-Büro Wien und Heidi Grundmann mit Gottfried Bach (Manager des gerade neu gegründeten IPSA-Büros Wien) im Radiostudio des ORF. Sie kommunizierten mit den anderen Künstlern weltweit mittels eines Texas Instruments TI 745, einem tragbaren Datenendgerät inklusive Drucker. Der Event wurde live in *Kunst Heute* am 1. April 1979 auf ORF Österreich 1 gesendet.³⁰⁶

Dieses Konferenzprojekt mündete einerseits in den Beginn einer Freundschaft zwischen den Beteiligten und war andererseits bereits weniger als ein Jahr später Auslöser für ein weiteres, noch größer angelegtes Telekommunikationsevent. Die Liste der Beteiligten liest sich wie ein „Stammbuch der Telekommunikationskunst“, in dem sich die wichtigsten Pioniere der Telekommunikationskunst durch ihre Teilnahme verewigten. Wieder von Bill Bartlett organisiert, war *The Artist's Use of Telecommunications*³⁰⁷ eine Konferenz, die mittels einer live Zwei-Weg-Verbindung mit San Francisco (Bill Bartlett, Carl Loeffler mit Liza Bear, Sharon Grace, Gene Youngblood), Vancouver (Hank Bull, Kate Craig, Glen Lewis etc.), Victoria (Mike Powell etc.), Toronto (Norman White etc.), Cambridge / MIT (Aldo Tambellini etc.), Honolulu (John Southworth etc.), Tokio (Michael Goldberg etc.), New York (Willoughby Sharp, Lisa Bear, Douglas Davis, Martin Neisenholtz etc.) und Wien verband. Mittels Telefon, Slow-Scan TV (SSTV) und Computer wurde mit dem San Francisco Museum of Modern Art (SFMOMA) und La Mamelle (einer Künstlervereinigung und Galerie) in San Francisco eine Live-Verbindung hergestellt. In Wien organisierte Robert Adrian X gemeinsam mit Grita Insam die Beteiligung an

Signal wird in ein Videosignal zurückverwandelt und auf einem Monitor gezeigt. Jedes Bild ist nach 8,5 Sekunden fertig. Vgl. Gidney 1984, S. 19

305 Arns 2004

306 Vgl. Website von Robert Adrian X <http://alien.mur.at/rax/BIO/telecom.html>

307 Vgl. <http://alien.mur.at/rax/SFMMA/index.html>

der Konferenz, und die Künstler/innen Ernst Caramelle, Valie Export, Karl Kowanz, Richard Kriesche, Helmut Mark und Peter Weibel nahmen am Live-Austausch teil. Die Computer-Konferenz, die wieder auf dem gratis zur Verfügung gestellten IP Sharp Netzwerk (IPSANET) basierte, war ein Teil der Aktion, die von Carl Loeffler (La Mamelles / ArtCom) für das SFMOMA organisiert wurde. Das Projekt fand in Wien als Teil der *Video Made In Austria* Ausstellung im Museum des 20. Jahrhunderts statt, eine Ausstellung, die von Dieter Schrage kuratiert wurde. Der österreichische Beitrag wurde am 15. Februar 1980 übermittelt.

Diese telekommunikativen Ereignisse erforderten eine längere Zeit der Organisation, da E-Mail erst Ende der 1980er-Jahre eingeführt wurde, Zugang zu einem Faxgerät nur über die öffentlichen Post- und Telegrafatenverwaltungen möglich war, man beim Einsatz des Telefons das Problem der Zeitzonen sowie die hohen Kosten der Ferngespräche zu kalkulieren hatte und auch die Luftpost eine Unmenge an Zeit verschlang. Bill Bartlett und Robert Adrian X hatten daher die Idee einer Art Online-Usergruppe und machten im Sommer 1980 Druck auf IPSA, um die Firma zur Entwicklung eines billigen und User-freundlicheren E-Mail-Programmes zu bewegen, das keiner Firma oder Institution gehörte, sondern über das Künstler als Einzelpersonen vom Atelier aus operieren konnten. Das Resultat war ARTBOX, eine Entwicklung von Gottfried Bach (Manager der IPSA-Filiale in Wien), eine einfache und billige Version der IPSA-„Mailbox“. Die ARTBOX unterlief eine Reihe von Veränderungen, bis sie 1983 als ARTEX festgeschrieben wurde: *The Artists' Electronic Exchange Program* – eine Art „User Group“ im IPSA-Netz. ARTEX hatte ungefähr 30 bis 35 Mitglieder und wurde für die Organisation weltweiter Projekte, als Medium für Kunstprojekte und persönliche Kontakte verwendet. ARTEX existierte bis ungefähr 1990, bis IPSA von REUTERS aufgekauft wurde.³⁰⁸

Roy Ascott beschrieb im Jahr 1984 seine Teilnahme bei ARTBOX folgendermaßen:

„Im Verlauf der letzten drei Jahre habe ich mit Hilfe meines Terminals via I.P.Sharps ARTBOX ein bis zwei Mal in der Woche mit Künstlern in Australien, Europa und Nordamerika Kontakt aufgenommen. Meine Begeisterung hat noch nicht nachgelassen und, offengestanden, glaube ich auch nicht, dass sie nachlassen wird. Es ist faszinierend, sich in das Netzwerk einzuschalten, am Austausch von Ideen, Vor-

308 Vgl. die Website von Robert Adrian X <http://alien.mur.at/rax/ARTEX/>

*schlagen, Visionen und Alltagsklatsch teilzunehmen. Man kommt davon einfach nicht mehr los.*³⁰⁹

ARTBOX/ARTEX war einerseits ein Netzwerk-Tool, kann aber auch andererseits als eine der ersten digitalen Künstler-Communities bezeichnet werden und bildete eine wichtige Voraussetzung, dass Projekte wie *Die Welt in 24 Stunden* oder die von Roy Ascotts initiierten Arbeiten *La Plissure du Texte* (1983) und *Planetary Network* (1986) überhaupt stattfinden konnten. Die Begeisterung, mit der die circa 35 ARTBOX/ARTEX-Kollaborateure ihre Ideen, Meinungen und Projekte diskutieren konnten, erinnert an erste Erfahrung mit einer Social-Media-Plattform ... Eine Weiterentwicklung von ARTEX hin zu einer umfangreichen Inhalts- und Kommunikationsplattform stellte das Art Com Electronic Network (ACEN) von Carl Loeffler und Fred Truck dar, das neben Mail-System und Bulletin-Board auch elektronische Publikationen anbot, einen elektronischen Ausstellungsraum führte und bereits eine virtuelle Einkaufsstraße initiierte.

Auch wenn sich die meisten Kommunikationsaustausch-Projekte dieser Zeit an einen kleinen Kreis von Künstler/innen und Kritiker/innen wandten und die aktive Zusammenarbeit selten über den Kreis dieser Teilnehmer/innen hinausging, so gelten sie dennoch als direkte Wegbereiter für spätere Internet-Kollaborationsprojekte mit einem größeren, diversen Publikum. Im Besonderen hat daher das Werk *Die Welt in 24 Stunden* (1982) von Robert Adrian X einzigartige Relevanz, denn diese Arbeit gilt nicht nur als erstes kollaboratives Schreibprojekt³¹⁰, sondern versuchte auch erstmals, die Community der nicht unbedingt kunstaffinen Amateurfunker einzubinden.³¹¹

Einen ganz besonderen Stellenwert nimmt auch die Arbeit *Hole in Space* von Kit Galloway und Sherrie Rabinowitz ein. Bereits seit 1975 kollaborierten die beiden Künstler und entwickelten Performance-Projekte mithilfe von Satellitentechnologie. Beeindruckt von der neuen Möglichkeit, geografisch unabhängige Interaktionen zwischen Menschen zu ermöglichen und damit einen bis dato noch nie dagewesenen virtuellen sozialen Raum zu errichten, initiierten die beiden Künstler eine Kommunikationsskulptur als telematische Installation, die die Städte New

309 Ascott 1984

310 Arns 2004

311 Detaillierte Information zu *Die Welt in 24 Stunden* sind im Rahmen der Case Studies zu entnehmen.

York (Lincoln Center for the Performing Arts) und Los Angeles (The Broadway department store / Shopping Center in Century City) live miteinander verband. In beiden Städten waren vor Schaufenstern große Projektionsflächen und Kameras installiert, sodass die Passanten über Ton und Bild jeweils mit Passanten der anderen Stadt in Verbindung treten konnten. Da jede Gruppe nur die Teilnehmer in der anderen Stadt sahen, gab es angeblich wenig Hemmungen bei der Teilnahme. An drei Abenden wurde die Installation für jeweils ca. zwei Stunden gezeigt, ohne dass es eine Erklärung der Arbeit gegeben hätte. Die überzeugende Inszenierung in den Shop-Fenstern erklärte sich selbst.

*„The project began on November 11th, was followed by a day of rest, and then continued for two consecutive evenings, eventually becoming overcrowded due to the news coverage. The artists describe the progression of this ‚public communication sculpture‘ as ‚the evening of discovery, followed by the evening of intentional word-of-mouth rendezvous, followed by a mass migration of families and trans-continental loved ones, some of which had not seen each other for over twenty years“.*³¹²

Die Künstler boten ein Setting, eine künstlerische Inszenierung, die durch die Abwesenheit der Künstler charakterisiert ist, und die Partizipanten ins Zentrum des Geschehens stellt. Das Publikum als „Lurker“ (was im Netz-Jargon soviel meint wie passives Lesen oder Zusehen) verschmilzt in der Installation mit den aktiv Partizipierenden, denn die Beteiligten sind hier passiv und aktiv zugleich und ermöglichen erst durch ihre bewusste und freiwillige Anwesenheit die Entstehung des Werkes. Dieses auf Partizipation angelegte Werk ging dabei neue Wege: Anstatt der One-to-One-Kommunikationsebene, wie sie Großteils in den interaktiven Werken dieser Zeit erfahrbar wird, bieten die Künstler Galloway und Rabinowitz eine Many-to-Many-Kommunikationserfahrung, die erst ca. zwei Jahrzehnte später, nämlich durch das sogenannte Web 2.0., im größeren Stil möglich wurde. Die Beteiligten an einem Ort kommunizierten nicht nur mit dem projizierten Bild, sondern kommunizierten auch untereinander.

Für eine interaktive Kunst bekannte sich im Jahr 1989 die Ars Electronica im *Kunstforum International*, einem Jahr bevor die Kategorie Interaktive Kunst beim Cyberarts-Wettbewerb Prix Ars Electronica eingeführt wurde. *Kunstforum International*, eines der bedeutendsten

312 Galloway und Rabinowitz 2008

Kunstmagazine im deutschsprachigen Raum, widmete eine gesamte Ausgabe der *Ars Electronica* 1989 und der Frage nach computergestützter Interaktivität. Interaktivität verlangt ein Aktivwerden des Publikums, das mittels einer Apparatur mit einem anderen Menschen oder einer Maschine interagiert.³¹³

*„A significant aspect of all these projects is the direct intervention in and communication with a virtual environment (and its inhabitants) that responds to the physicality of the human-body...all raise question about the relationship of the artist to his work, artistic autonomy, and the possibilities of automated aesthetics.“*³¹⁴

Es geht von nun an um eine Art „Mittäterschaft der Anderen“, die im Besonderen durch die Interaktive Kunst in das Rampenlicht gestellt wurde, um verstärkt diskutiert zu werden.

Das Verlassen von geschlossenen Räumen, von ausgewiesenen Kunsträumen zugunsten des öffentlichen Raums als Interaktionsraum, zur einerseits zufälligen, andererseits auch geplanten Konfrontation mit einem diversen Publikum, ist ein herausragendes Merkmal der Medienkunst, und so auch der Installation *Hole in Space*. Die Shoppingmall als Ort der Inszenierung ist mit Bedacht gewählt und eröffnet auf der einen Seite weitaus mehr Beteiligung seitens eines auf der anderen Seite sehr diversen Publikums, als dies in geschlossenen Kunsträumen möglich wäre.³¹⁵

Die 1980er-Jahre waren auch der Beginn kollaborativer Schreibprojekte, auch wenn diese meist den geschlossenen Kreis kunstaffiner Beteiligter nicht verließen. Roy Ascott war einer der ersten, die Mitte der 1980er-Jahre von einer „verteilen Autorenschaft“³¹⁶ sprachen. Seine damalige Arbeit *La Plissure du Texte* hatte die Entwicklung eines planetaren Märchens zum Inhalt und war ein kollaboratives Schreibprojekt für die Ausstellung *ELECTRA* in Paris (1983). Über *ARTEX* rief er zum Mitmachen auf. Es handelte sich dabei um einen Versuch, eine in englischer wie in französischer Sprache geschriebene Geschichte, in der Figuren aus diversen Märchen weltweit

313 Als eines der ersten interaktiven Werke der 1970er-Jahren gilt die Arbeit *Videoplace* von Myron W. Krueger in Zusammenarbeit mit Katrin Hinrichsen. *Videoplace* ist eine Arbeit, die die interaktive Kunst noch Jahrzehnte später beeinflussen wird und stellt eine typische Arbeit für One-to-One-Interaktion dar.

314 Paul 2007, S. 31

315 Das Interesse von Künstlern am öffentlichen Raum und seinem diversen Publikum kann als logische Weiterführung der Kunst mit Radio, Fernseher oder Radio und Fernseher, verstanden als öffentlicher Raum, und dem Publikum, gesehen werden. Douglas Davis versuchte bereits im Jahr 1977 den Bildschirm scheinbar zu durchbrechen und hatte wahrscheinlich die größte Zuseherzahl, die je ein Kunstereignis wie die *documenta VI* in Kassel gehabt hat. Wie bereits erwähnt, handelte es sich jedoch um passive Zuseher über das Medium Fernsehen.

316 Ascott 1989, S. 104

aufzutreten, von verschiedensten Personen schreiben zu lassen. Beteiligt waren vierzehn Orte in Australien, Europa, Hawaii und an der West- und Ostküste der Vereinigten Staaten, die über ARTEX verbunden waren. Von 11. Bis 23. Dezember 1983 befasste sich jeder Teilnehmer mit einer Figur und verfasste sein „Märchen“. Da Ascott weder eine Handlung noch Plot vorgab, sondern die Künstler/innen improvisieren ließ, kam es zu Überlappungen, die an das surrealistische Gesellschaftsspiel *Cadavre Exquis* erinnerten.³¹⁷ Robert Adrian X, der für die Netzwerkorganisation des Projekts zuständig war, merkt an, dass es interessanterweise letztendlich an den beteiligten Stationen keinen identischen Text gab, sondern aus unbekannten Gründen jeder Ort eine andere Version des Textes besaß.³¹⁸

Wiederum in Paris wurde zwei Jahre später die im Bereich der Medienkunst legendäre Ausstellung von Jean-François Lyotard mit dem Titel *Les Immatériaux* im Centre Pompidou gezeigt. Ein Projekt von Art Access verwendete dabei das öffentliche französische Bildschirmtext-Service (BTX-Service) „Minitel“ als Netzwerk für eine Online-Kommunikation zwischen den Künstlern der Ausstellung und der großen Anzahl der BTX-Teilnehmer/innen im gesamten Großraum Paris.³¹⁹ Diese partizipatorische Anwendung von BTX im Rahmen dieser Ausstellung stellte eine Besonderheit dar. Dass BTX in Frankreich größere Erfolge als in Österreich feierte, begründete Robert Adrian X folgendermaßen:

Als die österreichische Post (ÖPT) 1984/85 das neue CEPT2-Norm-Videotext-System (mit Vektorgraphik und 4096 Farben) einführte, sah es so aus, als ob hier endlich ein öffentliches System wäre, das als kreatives Full-Time-Netz funktionieren könnte. Ausdrückliche Intention war es, einen billigen Heim-Computer mit Online-Software sowie Text- und Bildeditierfähigkeit anzubieten. Tatsächlich lieferte die ÖPT die Hardware und führte das System ein, hatte aber keine Strategie, um dessen kreatives Potenzial zu entwickeln. Die Wiener Gruppe BLIX und die Grazer Gruppe KULTURDATA versuchten die künstlerischen und kommunikativen Aspekte des Systems zu erkunden, fanden aber keinerlei Unterstützung bei den ÖPT und gaben schließlich auf. Die ÖPT wiederum konzentrierte sich, dem bundesdeutschen Beispiel folgend, auf die Entwicklung des Videotextes als ein kommerzielles System für Wer-

317 Ascott 1989, ebenda

318 Vgl. Website von Adrian X <http://alien.mur.at/rax/ARTEX/PLISSURE/plissure.html> und Ascott 2013, S. 139

319 Ascott 1989, S. 104

bung und Informationsdienste und scheiterte bis jetzt. Mit Ausnahme von Frankreich, wo Minitel trotz seiner bodenlos schlechten technischen Qualität und seines schmierigen Bildes gerade eine Nutzerzahl von vier Millionen überschritten hat, hat sich Videotext überall als Fehlschlag erwiesen. Der Erfolg von Minitel ist darauf zurückzuführen, dass die französische Post PTT damit ein elektronisches Telefonbuch einführte und statt der üblichen Telefonbücher – zu minimalen Kosten – Terminals verteilte, was bedeutete, dass es sehr schnell eine Million Nutzer gab. Diese Nutzerzahlen wiederum zogen kommerzielle Unternehmen, die alle Arten von Diensten anbieten – von Reisebüros bis zu Soft-Porno-Lieferanten – genauso an wie Künstler und Schriftsteller. Aber die schlechte grafische Qualität des Systems bringt es mit sich, dass Minitel hauptsächlich sprachlich ausgerichtet ist – und das natürlich auf französisch – und damit ein rein französisches Medium bleiben muss.³²⁰

Da BTX-Projekte meist textbasiert und in ihren grafischen Kommunikationsmöglichkeiten sehr limitiert sind, kommt den Telefaxsimile (FAX) -Projekten dieser Zeit eine besondere Wichtigkeit zu. Erstmals war es sogar möglich, Informationen nicht von einem Mensch zu einem Gerät zu versenden, sondern Faxgeräte auch miteinander kommunizieren zu lassen. Im Besonderen sei hier das Künstlerkollektiv „Art Réseaux“ (Karen O’Rourke, Gilbertto Prado, Christophe LeFrançois u. a.) angeführt. Durch den Austausch von Faxbildern wollten die Künstler/innen imaginäre Städte bereisen, und es entstand eine Vermischung aus realen und imaginierten urbanen Räumen. Ein Projekt, das mindestens zwei Produktionsorte und an jedem Ort zwei Faxgeräte involvierte, war Gilbertto Prados Arbeit *Connect*. Die Künstler an den beiden Orten durften die Thermopapierbahn, auf der das Fax erschien, nicht abreißen, sondern mussten sie durch ein zweites Faxgerät laufen lassen und die Bilder zugleich manipulieren. Es entstand eine Schleife, die nicht nur die Künstler, sondern auch die Geräte miteinander verband.³²¹

Als das erste FAX-Projekt europäischer Künstler/innen gilt ein Projekt, das von Tom Klinkowstein, Mitglied von ARTBOX, initiiert wurde. FAX war am Beginn der 1980er-Jahre praktisch unbekannt, aber es fanden bereits Experimente zwischen Gruppierungen von Künstler/innen in Nordamerika statt. Das europäische Projekt wurde am 5. August 1981

320 Adrian X 1989, S. 146

321 Kac 1993, S. 84ff

zwischen dem Mazzo Club in Amsterdam (Künstler: Tom Klinkowstein) und der Blitz Bar in Wien (Künstler: Robert Adrian X) realisiert. Christine Schöpf, Co-Direktorin der Ars Electronica, war in der Blitz Bar und forderte dort Robert Adrian X auf, ein Telekommunikationsprojekt für die *Ars Electronica* 1982 zu entwickeln. Das Ergebnis war *Die Welt in 24 Stunden*.³²²

Die Öffnung der elektronischen Systeme zur Teilnahme, Mitwirkung und Mitentwicklung sowie auch die Öffnung künstlerischer Prozesse zur aktiven Mitgestaltung setzen eine Änderung kultureller Wertvorstellungen in der Gesellschaft voraus. Ein „neues Menschenrecht auf weltweite, ungehinderte Kommunikation“ für die heutige Informationsgesellschaft forderte der 1981 gegründete *Chaos Computer Club* (CCC), die mittlerweile größte Hackervereinigung weltweit. 1984 erlangte der CCC plötzliche Berühmtheit für seinen „BTX-Hack“, die Aufdeckung einer Sicherheitslücke im staatlichen BTX-Netzwerk. Da die Zugangsdaten zu einem Bankkonto der Hamburger Sparkasse unverschlüsselt zugänglich waren, gelang es einem Mitglied des Clubs, etwa 135.00 DM auf das Vereinskonto zu überweisen. Da der Club das Geld zurückgab und die Presse über den Vorfall informierte, bevor jemand etwas bemerkte, wurde der CCC über Nacht berühmt. Diese Art von „öffentlichem Hack“ wurde eines der Markenzeichen des CCC, der im Jahr 2010 die Goldene Nica beim Prix Ars Electronica in der Kategorie Digital Communities erlangte.³²³

Sechs Jahre bevor der britische Informatiker Tim Berners-Lee im Kernforschungsinstitut CERN in der Schweiz einen ersten Webserver schuf, um den Informationsaustausch unter tausenden MitarbeiterInnen sicherzustellen,³²⁴ definierte der US-Amerikaner Richard Stallman im Jahr 1983 bereits die Idee der „freien Software“. Die damit gekennzeichneten Computerprogramme sollen für private und kommerzielle Zwecke verwendet, untersucht, modifiziert und geteilt bzw. kopiert werden (die „Vier Freiheiten“). Eine Copyleft-Klausel kann dabei vorschreiben, dass die daraus neu entstehende Software ebenso frei bleiben muss.³²⁵ Im selben Jahr, 1983, wurde

322 Vgl. dazu die Website von Robert Adrian X <http://alien.mur.at/rax/BIO/telecom.html>

323 Vgl. dazu den Archiveintrag zum CCC im öffentlichen Ars Electronica Archiv <http://archive.aec.at/prix/#18617> (Stand 27.04.2015)

324 Das „Web“ soll Informationen miteinander verknüpfen, die nicht mehr lokal, sondern auf Webservern abgelegt werden. Für die Einführung des „Hypertexts“ erhält Berners-Lee 1995 die Ehren-Nica des Prix Ars Electronica in der Kategorie „Interactive Art“.

325 Ab den 1990er-Jahre, also jenen Jahren, in denen der Zuwachs der Internet-User rasant anstieg und sich mehr und mehr Privatpersonen auch mit dem Internet zu beschäftigen begannen, ist Stallman vor allem politisch tätig,

erstmal in einer Software das „Digitale Rechtemanagement“ (DRM) implementiert³²⁶, das RSA-Kryptosystem zum Patent angemeldet³²⁷ und in den USA das Unternehmen Control Video Corporation gegründet, das sich im Laufe der nächsten Jahre unter dem Namen America Online (AOL) zu einem der größten Online-Dienste in den USA entwickeln sollte.³²⁸ Systeme zum Datenaustausch wie das File Transfer Protocol (FTP) wurde zwar bereits seit den 1970er-Jahren entwickelt, kamen aber erst in den 1980er-Jahren vermehrt zum Einsatz.

All diese technologischen Fortschritte ermöglichten neue Arten von Netzwerken und Verbindungen. Der zeitgenössische französische Philosoph Jean-Luc Nancy „der 1986 sein Werk Die undarstellbare Gesellschaft (La Communauté désœuvrée) veröffentlichte, untersucht nicht nur Zusammenschlüssen von Personen via elektronische Netze, sondern analysiert kritisch Gemeinschaften im Allgemeinen. Nancy – der der Philosophie der Dekonstruktion zugeschrieben wird – beschreibt vermeintlich harmonische Gemeinschaften als Produkte einer Mystifizierung, die die Mitglieder der jeweiligen Gesellschaft miteinander verbindet und andere gleichzeitig ausschließt.³²⁹ Zu neuen Formen von Gemeinschaften schreibt Nancy:

„Gemeinschaft ist weder ein herzustellendes Werk, noch eine verlorene Kommunion, sondern der Raum selbst, das Eröffnen eines Raums der Erfahrung des Draußen, des Außer-Sich-Sein.“³³⁰

Kunsthistoriker/innen, Kurator/innen und Theoretiker/innen wie Claire Bishop, George Baker, Jessica Morgan, Miwon Kwon und Pamela M. Lee beziehen sich ihren Texten zu

als Befürworter und Verfechter von freiheits-respektierender Free Software sowie in Kampagnen gegen Softwarepatente, Digitale Rechteverwaltung (DRM) und exzessive Ausdehnung des Urheberrechts, welche er als freiheits-gefährdende Entwicklungen für Entwickler, Softwarenutzer und die Gesellschaft als Ganzes ansieht.

326 Durch dieses Konzept kann die Nutzung und Weitergabe von digitalen und urheberrechtlich geschützten Daten kontrolliert werden. Anwendung findet die digitale Rechteverwaltung hauptsächlich bei Film- und Tonaufnahmen, aber auch Software, elektronischen Dokumenten oder elektronischen Büchern.

327 Es handelt sich dabei um ein asymmetrisches kryptographisches Verfahren, um Daten für unberechtigte Personen unlesbar zu machen oder deren Echtheit über eine digitale Signatur zu garantieren. Ein öffentlicher „Schlüssel“ ermöglicht das Verschlüsseln von Daten, ein privater und geheimer „Schlüssel“ dient schließlich zum Auslesen der Daten.

328 Gegen eine monatliche Gebühr erhalten Kund/innen Zugang zu weltweiten Netzwerken und zu direkt von AOL zur Verfügung gestellten Inhalten.

329 Nikolaus Halmer von der Ö1 Wissenschaftssektion veröffentlichte zum 70. Geburtstag des Denkers Jean-Luc Nancy auf <http://science.orf.at/stories/1654639/> einen Artikel, der das bisherige Wirken des Philosophen gut zusammenfasst. (Stand 27.04.2015)

330 Nancy 1988, S. 45 bzw. S. 25

partizipatorischer Kunst gerne auf die Texte von Jean-Luc Nancy.³³¹ Mit dem Aufkommen sogenannter Digital Communities zu Beginn des neuen Jahrtausends bekam sein Werk zusätzliche Bedeutung.

Auch Künstler/innen wie Robert Adrian X untersuchten mit dem Projekt *Die Welt in 24 Stunden* den Raum, im Speziellen den neuen, durch elektronische Medien hervorgebrachten Raum,³³² und so wie Heidi Grundmann ab dem Jahr 1987 Künstler/innen Räume im Radio (in der Sendung *Kunstradio*) zur Gestaltung anbot, versuchten Fernseh- und Radiojournalist/innen in Kanada, USA und Europa, Kunst in die programmierten Medien einzuschleusen, um neue Erfahrungsräume anzubieten und Kunst für ein größeres Publikum erfahrbar zu machen. Die Künstler/innen bekamen ihrerseits Raum, um Kritik am Medium durch das Medium selbst zu kommunizieren.

*„Eine neue Kunst sieht man nie, man meint nur, sie zu sehen; aber eine ‘neue Kunst’, wie man oft ein wenig leichthin sagt, mag gerade daran zu erkennen sein, daß sie nicht erkannt wird. Sie ist womöglich nicht sichtbar, weil kein Diskurs vorhanden ist, der das Funktionieren dieser Kunst organisiert und selbst unseren optischen Apparat, unser elementarstes Sehen beeinflusst. Dennoch: Wenn sich diese ‘neue Kunst’ durchsetzt, dann deshalb, weil im unbestimmten Terrain des Impliziten bereits etwas angelegt ist, was sich entwickeln kann.“*³³³

331 Vgl. Bishop 2006, S. 54

332 Weiterführende Details sind der Case Study *Die Welt in 24 Stunden* zu entnehmen.

333 Kac 1993, S. 90 zitiert in seinem Aufsatz Jacques Derrida.

3.7. Die 1990er – der Aufstieg der Amateure

„Als der Internetboom Mitte der 1990er-Jahre einsetzte, boomte auch die künstlerische Erkundung des Internet. Internationale Computernetzwerke wurden von Künstlern seit den frühen 1980er-Jahren genutzt, doch der neue, halböffentliche Raum des Internet eröffnete ein ganz neues Spielfeld. Die Technik war nun für viel mehr Künstler leicht verfügbar. Eine Zeit des Experimentierens begann, die bis heute andauert. Nicht alles, was ausprobiert wurde, war erfolgreich, und nicht alles, was in diesem Zusammenhang gesagt wurde, hatte Hand und Fuß. Und doch schufen diese frühen Experimente die Grundlagen für ein Verständnis von Kunst im Kontext des Internet.“³³⁴

So resümierte Josephine Bosma, eine holländische Journalistin, Kritikerin und Theoretikerin im Spannungsfeld von Kunst und digitaler Medien, die sich an den künstlerische Bewegungen in den neuen Netzwerken der 1990er-Jahre aktiv beteiligte, im Mai 2014 in der Zeitschrift *Frieze* die Stimmung unter Künstlern dieser Zeit. Dabei fällt auf, dass Bosma das Experimentieren heraushebt, das Austesten von Kommunikation, die in den 1990er-Jahren ganz neue Formen annahm. Nicht nur, dass viele neue Netzwerke durch Initiativen von Künstler/innen und Aktivist/innen entstanden, auch das „Konsumieren“ von Netzwerken bzw. das produktive Arbeiten mit Netzwerken durch ein mehr oder weniger kunstaffines Publikum hatte Einfluss darauf, wie künstlerische Prozesse wahrgenommen wurden.

Eine neue Form der Beziehung zwischen Künstler/innen und Publikum hatte bereits vor den 1990er-Jahren begonnen und wurde durch die Verwendung neuer Technologien unterstützt. Bosma schreibt in ihrem im Jahr 2004 erschienenen Essay „Die Konstruktion von Medienräumen“, dass Künstler/innen nicht nur diese neuen Räume eroberten, sondern gleichzeitig die Menschen / das Publikum daran teilhaben ließen: Die Neugier zu wecken oder sie in Staunen zu versetzen ist für Bosma der erste Schritt hin zu einer Vertrautheit mit einem neuen

334 Bosma 2014

Medium. Das Publikum einzubinden und sogar zu bilden, war der eigentliche Schritt und das Ziel vieler Netzaktivitäten in den 1990ern.

Diese Öffnung hin zum Publikum, die seit den 1960er-Jahren aktiv praktiziert wurde, hatte ein neues Publikum zur Folge. So schreibt Wolfgang Lorenz, ehemaliger Programmdirektor des ORF und Impulsgeber für Kunst im Fernsehen, bereits im Jahr 1986 anlässlich der ORF Videonale und der Ars Electronica vom „talentierten Zuschauer“ und meint, dass – in seinem Fall – die Videokunst der 1970er- und 1980er-Jahre ein neues Publikum herangezogen hatte. Er merkte an:

„Und McLuhan hat doch recht: Wir alle sind zu Einwohnern des ‚global village‘ geworden. Aber zu was für einem! Man sieht das Dorf vor lauter Häusern nicht. Die Künstler sind zu Sozialarbeitern geworden — sozial bestimmte und bestimmende Wesen, die uns durch das ‚global museum‘ führen. Intermediakünstler haben auch ein Intermediapublikum mitgezogen. Was man nicht schlagen kann, dem gesellt man sich am besten zu. Die Jäger einer Gesellschaft sind zu Gejagten geworden, der Künstler kann sich der öffentlichen Umarmung kaum erwehren, die Kunst fällt in die Gesellschaftsspalten. Wir müssen uns zusammennehmen bevor alles zerfließt.“³³⁵

Ich nehme an, dass Lorenz mit diesem Statement aufzeigen wollte, dass die herkömmlichen Zuschreibungen von Künstler und Publikum nicht mehr zu halten waren. Die Grenzen zwischen Künstler und Betrachter, Produzent und Konsument, die Verschiebungen zwischen Jäger und Gejagtem in Lorenz' pointierter Aussage lassen sich nicht mehr klar erkennen. Die Tatsache, dass viele der frühen elektronischen Netzwerk-Anbieter von Künstlern initiiert wurden, unterstreicht Lorenz' These. Schon damals war es nicht eindeutig, ob Künstler diese neuen Netzwerk-Plattformen als Kunstprojekt initiierten oder einen Server-Zugang aus rein funktionellen oder wirtschaftlichen Interessen anbieten wollten. Jedenfalls wollten sie Netzwerke schaffen und in Austausch nicht nur mit anderen Künstler/innen sein.

Dies gilt auch für den deutschen Künstler Wolfgang Stähle, der im Jahr 1991 in New York *The Thing* ins Leben rief. Ursprünglich wollte er ein Kunstprojekt schaffen und meinte: „Anfangs begriff ich *The Thing* als eine Art konzeptuelles Kunstprojekt, als etwas, das nach dem Motto ‚Kunst von allen, Kunst für alle‘ funktionierte.“³³⁶ Was aus *The Thing* später geworden ist, sollten

335 Lorenz 1986

336 Bosma 2004 zitiert Wolfgang Stähle

seiner Meinung nach die Historiker entscheiden. Stähle schuf mit seinem Team in New York eine Kommunikationsplattform als Bulletin Board System, die später um Filialen in europäischen Städten – Wien kam 1993 dazu³³⁷ – erweitert wurde. Laut Josephine Bosma erfuhr *The Thing* die sichtbarste Veränderung, als anlässlich der Präsentation beim Festival Ars Electronica 1994 eine Webschnittstelle eingerichtet wurde. „Es war eine vielschichtige Plattform geworden, die zum Beispiel aus Mailinglisten, Webseiten mit Künstlerpräsentationen, einem Abschnitt mit Rezensionen sowie einem kommerziellen Unternehmen bestand, durch das dies alles aufrechterhalten wurde.“³³⁸

Im Jahr 1992, also ein Jahr nach der Gründung von *The Thing*, realisierte Robert Adrian X gemeinsam mit Gerfried Stocker das Projekt *ZERO – The Art of Being Everywhere*, welches nicht nur ein kuratiertes Zwei-Jahresprogramm (1992 und 1993) von Robert Adrian X und Gerfried Stocker zur Produktion künstlerischer Projekte für die Steirische Kulturinitiative (SKI) war, sondern auch das ZERO.net, ein internationales BBS-Netzwerk/Kunst-Mailbox/Datenbank-System mit lokalen Servern in Wien, Graz und Innsbruck betrieb.

*„Unser Projekt war, einen Server aufzusetzen und Künstlern dabei zu helfen, dieses BBS-System kennenzulernen und zu nutzen. Das heißt, unser eigentliches Projekt waren nicht die Projekte, die wir dann gemacht haben, mit Schriftstellern oder Net Jam – das waren eigentlich nur Nebenprodukte. Das eigentliche Projekt war, dass wir gesagt haben: Es muss das ZERO.net aufgebaut werden.“*³³⁹

ZERO.net hatte das FidoNet als Vorbild, mit dem Unterschied, dass es nicht nur als Plattform für künstlerische Projekte, sondern auch als Produktionsmittel fungierte. Im Interview beschrieb Horst Hörtnner, der nicht nur Direktor des Ars Electronica Futurelab, sondern auch Mitinitiator und Entwickler von ZERO.net ist, das System folgendermaßen:

„Das Netz (ZERO.net) selber wurde zum Produktionswerkzeug von Kunst. Und nicht alleinig zum Ausdrucksmittel, sondern zum Produktionsmittel. Und es diente auch nicht nur zum Meinungsaustausch, sondern das Netz wurde tatsächlich zum ‚Pinself‘. Und das war meiner Meinung nach der springende Punkt beim ZERO.net:

337 Vgl. <http://www.medialounge.net/lounge/member/index.php3?id=370> (Stand 04.05.2014)

338 Vgl. Bosma 2004

339 Gerfried Stocker im Interview mit Robert Adrian X und Elisabeth Zimmermann, unveröffentlichtes Interview im Archiv des Kunstradios

Es war nicht die Infrastruktur alleine ... Und ich will es jetzt nicht unbedingt zum Werkzeug degradieren, denn ein Netzwerk ist ja viel mehr als nur ein Werkzeug (oder, besser gesagt, Enabler), aber deshalb wurde plötzlich der Prozess interessant: Wir schauten auf den Prozess und nicht mehr nur auf das Objekt. In der künstlerischen Praxis und Kunsttheorie kam diese Überlegung ja schon viel früher auf, und man behauptete, dass der Prozess wichtig sei. Aber ab diesem Zeitpunkt war es nur noch der Prozess, der diese Art von Kunst ‚enabled‘ hat. Und das war nicht nur eine Bedeutungsschärfung, sondern hat auch auf die Schaffenden rückgewirkt ... Wenn man zum Beispiel den Netzroman TXTouren von Pool Processing (Heiko Idensen und Matthias Krohn) hernimmt, für den wir einen Hypertext-Editor entwickelt haben. Da konnten die Autoren – so wie du heute HTML-Code schreibst (unter Anführungszeichen), über die BBS online Texte schreiben. Und so ist dann ein vernetztes Textbild daraus geworden ...³⁴⁰

Auch wenn ZERO.net rein technisch gesehen nichts anderes als ein FidoNet war, so unterschied es sich in diesem Punkt eindeutig von anderen BBS-Systemen. Auch in der Möglichkeit zur asynchronen Kommunikation – eigentlich ein Kennzeichen unserer heutigen digitalen Möglichkeiten –, sieht Horst Hörtnert eine der frühen Entwicklungen:

„Zum Beispiel konnte man unsere Hypertext-Editor live bedienen oder aber auch asynchron; das heißt du hast ihn dir heruntergeladen, den Text geschrieben und wieder raufgeladen.“³⁴¹

Der Name selbst – „Zero“ – verweist bereits auf diese Veränderung der zeitlichen Komponente und bedeutete dabei zusätzlich „quasi eine Tür in das neue System, das heißt, eine Hoffnung für diese neue Welt“³⁴², für diesen neuen „Raum, den wir versucht haben.“³⁴³ „Es war der Nullpunkt

340 Horst Hörtnert im Interview mit der Autorin im Mai 2014, Audiorecording und Transkript im Archiv der Autorin

341 Horst Hörtnert im Interview mit der Autorin im Mai 2014, Audiorecording und Transkript im Archiv der Autorin

342 Robert Adrian X im Interview mit Gerfried Stocker und Elisabeth Zimmermann, unveröffentlichtes Interview im Archiv des Kunstradios

343 Gerfried Stocker im Interview mit Robert Adrian X und Elisabeth Zimmermann, unveröffentlichtes Interview im Archiv des Kunstradios

als quasi physikalischer Nullpunkt. Da steht dann ein Computer und das war's dann, naja, 1992 war das nicht so normal.“³⁴⁴

ZERO.net, das mit seinen Protagonisten und seinem Netzwerk an Künstler/innen Anfang der 1990er-Jahre sowohl in Österreich als auch international einen besonderen Stellenwert einnahm, begann mit Aktionen wie der Performance *puente telefónico* im Jahr 1992 von Horst Hörtnner, Gerfried Stocker, Seppo Gründler und Josef Klammer, bei der die Künstler über das internationale Telefonnetz mit der *Klangstäbe*-Installation in Sevilla³⁴⁵ in Kontakt traten, um einen Datentransfer in Echtzeit abzuwickeln. Ursprünglich war die telematische Komponente nur für die Wartung der Installation in Spanien von Graz aus konzipiert worden. Es war jedoch eine selbstverständliche Weiterentwicklung des Projektes, dass für die Performance *puente telefónico* diese ortsunabhängige Kommunikationsform zum Einsatz kam. Nicht die Klänge selbst, sondern die Steuerungsdaten für die Erzeugung der Klänge wurden dabei von Spanien nach Österreich übertragen. Die Musiker Josef Klammer, Seppo Gründler und Horst Hörtnner benutzten die Klangstäbe-Skulptur also als Instrument, adaptierten deren Klänge und manipulierten die Software. Die Steuerdaten der Musik wurden via Modem und Telefonleitung dann nach Wien geschickt, dort von Gerfried Stocker erneut in Klänge umgewandelt und am 6. August 1992 ab 22:15 live über das Rundfunkprogramm Österreich 1 ausgestrahlt.

Ähnlich verhielt sich das Projekt *proiezione telematica* im selben Jahr: Neben Wien wurde hier in Rimini ein Knoten für Live-Klangereignisse installiert. Dabei konnte das Publikum in Rimini über ein Keyboard in das akustische Geschehen auf der EXPO 92 in Sevilla eingreifen.³⁴⁶ Diese Öffnung hin zum aktiven Beteiligenlassen eines Publikums, das nicht nur Daten (in diesem Fall Klänge) generiert (durch das Bewegen der Klangstäbe), sondern Einfluss hat auf die Verwendung der Daten und den Outcome (in diesem Fall ein Konzert) und somit den geschlossenen Zirkel der Künstler/innen durchbricht, stellt einen wichtigen Fortschritt in der partizipatorischen Kunst mithilfe technologischer Medien dar, denn im Unterschied zu den meisten interaktiven Werken der damaligen Zeit war der Besucher/die Besucherin hier nicht ausschließlich zum

344 Robert Adrian X im Interview mit Gerfried Stocker und Elisabeth Zimmermann, im Archiv des Kunstradios

345 Die interaktive *Klangstäbe-Installation* von x-space (Gerfried Stocker und Horst Hörtnner) wurde für den Eingangsbereich des Österreichpavillons auf der Weltausstellung in Sevilla 1992 realisiert. Neben der interaktiven Komponente, die Besucher/innen miteinander ein Klangerlebnis vorort erschaffen lässt, besitzt die Installation auch die telematische Möglichkeit zur weltweiten Steuerung und Interaktion über ein Telefon-Modem. Siehe auch *puente telefónico* <http://www.kunstradio.at/GERFRIED/puente/puente.html> (Stand 04.05.2014)

eingeschränkten Interagieren eingeladen, sondern die Künstler gaben die Kontrolle ab an ein sogenanntes untrainiertes Publikum, mit dem sie gemeinsam experimentierten und produzierten, ohne das Resultat zu kennen.

Auch Van Gogh TV – eine interdisziplinäre Projektgruppe des Ponton European Media Art Lab (seit 1986 bestehend aus österreichischen und deutschen Künstlern und Technikern), die den Fernsehzuschauer aus seiner passiver Rolle befreien und ihm stattdessen eine Mitgestaltung des Fernsehgeschehens ermöglichen wollte – arbeitete mit ZERO.net zusammen. Nach dem interaktiven Game Hotel Pompino, das auf der Ars Electronica 1990 präsentiert wurde, konzipierten sie im Rahmen der Piazza Virtuale³⁴⁷ 1992 Außenstellen zum Projekt, Piazzettas genannt. In Österreich gab es neben Wien und Salzburg auch Piazzetta Graz / Network Cafe als eine Koproduktion von Van Gogh TV Kassel, Pyramedia Wien und der Steirischen Kulturinitiative (SKI). Die Piazzetta Graz war zugleich ein Versuchsraum für die Stationierung interaktiver Massenmedien in öffentlichen Räumen. Das technische Equipment wurde Publikum und Künstlern in dafür eingerichteten Network-Cafés zugänglich gemacht, um an drei Tagen jeweils eine Stunde live über das Van Gogh Studio in Kassel und auf 3SAT auf Sendung zu gehen.³⁴⁸ Die Resonanz war überwältigend: Bei Piazza Virtuale kommunizierten durchschnittlich mehr als 110.000 Teilnehmer/innen pro Stunde³⁴⁹ miteinander am Live-Marktplatz. Die Telefonleitungen waren überlastet, und die Organisatoren baten um die Verwendung weiterer Kommunikationskanäle wie Modem, Picturephone, Fax und Touch Tone, die jeweils auch live in die Sendung gestreamt wurden. Aktionen wie Piazza Virtuale testeten sehr früh die Zwei-Weg-Kommunikationsmöglichkeiten

³⁴⁶ Vgl. Adrian X/Stocker 1993, S. 98f

³⁴⁷ Vgl. Medien Kunst Netz 2004; *Piazza Virtuale* ist ein interaktives Fernsehprojekt, das 1992 während der documenta IX in Kassel an 100 Tagen europaweit über vier Satelliten zu empfangen war. Besucher der documenta konnten sich über Bildtelefone und Kameras, die an verschiedenen Orten in Kassel und in anderen europäischen Städten fest installiert waren, in die live ausgestrahlte Sendung *Piazza Virtuale* einblenden. Ziel des Projektes ist die Transformation des Massenmediums Fernsehen in ein interaktives Medium, das die Relation von einem Sender und vielen Empfängern umkehrt. <http://www.medienkunstnetz.de/werke/piazza-virtuale/> (Stand 04.05.2014)

Piazza Virtuale ist ein Folgeprojekt von *Hotel Pompino*, einem interaktiven Game während dem Festival Ars Electronica 1990 in Linz, wo pro Tag sechs Kandidaten mit- und gegeneinander spielten.

³⁴⁸ Vgl. Adrian X/Stocker 1993, S. 50f

³⁴⁹ Vgl. <http://www.youtube.com/watch?v=xTYWeCvcKzo> (Stand 06.05.2014)

des Fernsehens aus, die über Abstimmung über Telefon hinausgingen, indem über Inhalte nicht nur abstimmt wurde, sondern man sich auf das Wagnis einließ, Inhalte und Informationen über das Publikum kreieren oder mitbestimmen zu lassen. Aktive Publikumsbeteiligung war auch gefragt beim Projekt *telenoia* von Roy Ascott, einer Veranstaltung mit dem Untertitel *Mind-at-large, global connectivity*. Am Freitag, dem 30. Oktober 1992, hielt Roy Ascott einen Vortrag bei V2_Institute for the Unstable und skizzierte Thesen zu einer Medien-Kultur: „art in electronic space and molecular time“ oder „is there love in the telematic embrace?“ Am Samstag, dem 31. Oktober, wurde ab mittags eine 24 Stunden lange Networking-Session gestartet. Apple, Amiga und MS-DOS Computer waren bei V2 installiert und dienten zum Datenaustausch mit Organisationen und beteiligten Personen aus Argentinien, Österreich, USA, Japan, Frankreich, England, Kanada, Australien und Brasilien. Um 21:30 startete ein Tele-Konzert, das von den Projektverantwortlichen von ZERO.net mitinitiiert wurde. Via Midi-Signalen wurden Computer und Synthesizer bei V2 von Österreich aus kontrolliert, und das Publikum konnte auch von zu Hause aus via Modem und Fax partizipieren.³⁵⁰

„Bei TELENIOA geht es um ‚telematic connectivity‘, um ein weltumspannendes ‚mind-to-mind‘. Wir verwenden E-Mail via EARN, BITNET, Internet. Wie verwenden Faxgeräte. Natürlich auch Telefon. Wenn uns Bildtelefone oder Slow-Scann-TV zur Verfügung stehen, verwenden wir auch Video. Bilder, Texte und Musik sollen in gemeinsamer Arbeit entstehen. Die künstlerische Arbeit soll zur kollektiven Erfahrung, zum gemeinschaftlichen Prozeß werden. Unsere Kunst soll offen sein. Instabil und ungewiß. Um all dies geht es bei der Telenoia. Telenoia ist enthusiastisch aber auch kritisch. Ist ebenso spirituell wie politisch. Ist unendlich vielschichtig ...“³⁵¹

Auch wenn Projekte wie *Hotel Pompino* und *telenoia* punkto Publikumsbeteiligungen mit *Piazza Virtuale* nicht konkurrieren konnten, so war es die Gesamtheit dieser Aktionen, die uns zu Beginn der 90er-Jahre darauf vorbereiteten, dass Kunst via Kommunikationstechnologie nicht

350 Vgl. <http://v2.nl/events/telenoia> (Stand 08.05.2014)

nur in den privaten Bereich des Publikums eindringt, sondern vom Privaten aus – einem normalerweise nicht öffentlich zugänglichen oder kontrollierbaren Bereich – mitgestaltet werden kann, denn es war auf einmal nicht mehr notwendig, sich aus den eigenen vier Wänden zu begeben, um an diesen Kunstgeschehnissen teilzuhaben – ein Moment, der für uns heute selbstverständlich ist, Anfang der 1990er-Jahre jedoch als gänzlich neu empfunden wurde.

Van Gogh TV, die Projektverantwortlichen von Piazza Virtuale, HILUS in Wien oder ZERO.net in Graz waren nicht die einzigen, die diese neuen, bisher ungenützten Möglichkeiten der Vernetzung erkannten und in Live-Kunstaktionen, Konferenzen und Workshops diese „Kommunikationsversprechen“ austesteten. Neben dem erwähnten Ponton Lab in Deutschland und V2 in den Niederlanden hatten Projekte aus Österreich – laut Horst Hörtnner – aus irgendeinem Grund eine Vorreiterrolle nicht nur in Europa eingenommen. In den USA hat man die Gruppierungen dieser Szene an einer Hand abzählen können, und auch Kanada hat hier eine wichtige Rolle gespielt.³⁵² Horst Hörtnner schilderte folgende Anekdote, die die damalige Faszination der Vernetzung und die neuartigen Erfahrung mit dem virtuellen Raum und einer virtuellen Community sehr gut beschreibt:

„... Ich kann mich erinnern, wir haben damals einen Art's Birthday in Innsbruck in irgendeinem Kaffeehaus gefeiert, vorbereitet mit Hank Bull in Vancouver und ein paar anderen Leuten, und da hatten wir den Luxus ... eine Datenleitung ständig offen zu haben. Es war eine direkte Verbindung über Telefonleitung und Modem, und es war egal, wie lange die Leitung offen war ... Wir hatten für damalige Verhältnisse eine riesige Projektionswand und ein Livebild mit acht Bildern pro Sekunde ... mit SlowScanTV, und Audio war laufend. Und ich kann mich erinnern, es war ein extrem beeindruckender Moment: ... Wir haben die Kanadier ständig reden gehört, und auch bei uns ist dann ständig Englisch gesprochen worden, weil jemand dabei war, der nur Englisch verstand. Jedenfalls war da ein Moment, als ich in die Runde schrie: „I need a Gaffa!“ Und aus Kanada kommt zurück „It's here!“ Und dann haben wir uns beide angesehen – das war ein fantastischer Moment! So etwas würde

351 Vgl. Adrian X/Stocker 1993, S. 102fff

352 Im Interview verwies Horst Hörtnner auch auf Einzelpersonen wie Roy Ascott in UK oder Heiko Idensen in Deutschland als Beispiele für viele andere. Für ihn war es jedoch eine Zeit, die vor allem kleine Gruppierungen, erste interdisziplinäre Labs hervorbrachte, was ihn als Leiter des Ars Electronica Futurelabs natürlich besonders interessierte.

man gerne einem Publikum vermitteln: Ich habe gewartet, dass mir jemand ein Gaffa zuschmeißt, und er hat sich gedacht, wo schmeiß ich das Gaffa jetzt hin? Das war völlig unvorbereitet, und diese Distanz war weg. Dort, wo der eine Raum aufhört, fängt der andere Raum, nämlich der elektronische Raum, an. Es war extrem beeindruckend, und alle haben gelacht. Aber das war mein erstes Telepathie-Erlebnis, oder wie sagt man da: Telemetrie-Erlebnis. Telepräsenz-Erlebnis. Das war Art's Birthday. Das habe ich der Heidi (Anm.: Heidi Grundmann / Kunstradio) zu verdanken!^{353 354}

Da ab dem Jahr 1990 die ersten Internet-Service-Provider starteten, das Computerprogramm Webbrowser eingeführt wurde und man so zum ersten Mal über eine grafische Benutzeroberfläche Informationen im weltweiten Web mittels Verknüpfungen (Hyperlinks), abrufen konnte, wurden immer mehr Künstler und technikaffine kreative Personen online aktiv, vorerst jedoch nur über die Netzwerke der Universitäten. Es bedeutete jedoch auch das Ende von ZERO.net, denn als ab 1994 die Telefonbetreiber ihre Standleitungen ausbauten und so eine uneingeschränkte Anbindung ans Internet möglich wurde, war die Auflösung von ZERO.net in Österreich vorprogrammiert:

*„Alle haben versucht, einen Gateway ins Internet zu machen. Und wir haben einen kleinen über die GEWI (Geisteswissenschaft) angefangen, aber die GEWI war noch nicht wirklich da. Der Konrad Becker mit t0 – public netbase hat es auch versucht. Und eigentlich hat's TheThingVienna geschafft. Die haben tatsächlich ein Gateway gefunden, wo man einfach über TheThingVienna in das Internet kommen konnte, das war 1994. Und wir haben's einfach sein lassen. Ich meine, wir sollen nicht alle miteinander konkurrieren. Wenn jemand es geschafft hat, wieso tun wir es dann?“*³⁵⁵

Horst Hörtnner hat als Software-programmierender Künstler bereits sehr früh die Tragweite des Internet erkannt:

353 Horst Hörtnner im Interview mit der Autorin im Mai 2014, Audiorecording und Transkript im Archiv der Autorin

354 Es handelte sich dabei um den *Art's Birthday* 1993, weiterführende Informationen sind auch zu finden unter <http://www.artsbirthday.net/1993/index.html> (Stand 29.06.2014)

355 Robert Adrian X im Interview mit Gerfried Stocker und Elisabeth Zimmermann, unveröffentlichtes Interview im Archiv des Kunstradios

„Ich weiß noch, wie wir zusammengesessen sind und ich (...) zum ersten Mal erzählt habe, wie das Web funktioniert. Ich hab mich ‚weggespaced‘ vor lauter Begeisterung über den Kunstgriff, eine Referenz zu setzen anstelle eines Inhalts! Und das kannst du natürlich nur denken, wenn du ständig online bist. Wenn du nicht ständig online bist, so wie ich das vorher beschrieben habe mit dem FidoNet, dann schaffst du es gar nicht, dies gedanklich auf das Netz abzubilden. Wenn du aber vor oder an einem Netz sitzt, wo jeder Knoten permanent mit jedem anderen Knoten verbunden ist, dann ist dieses Referenzierungsmodell (...) der großartige Medienbruch, den Tim Berners Lee als Erster aufgetan hat (...). Also ab dem Zeitpunkt war das FidoNet ja völlig uninteressant (...) Und das stimmt, in der Sequenz: Technologie bietet die Möglichkeit, Design bietet die Lösung (und das stimmt jetzt auch bezüglich ISDN und Paul Sermon³⁵⁶), und Kunst stellt die Fragen (...) Aber so stimmt das wirklich, so habe ich das auch erlebt. Wenn die Möglichkeiten da sind, müssen sie erst in eine vermittelbare Form gebracht werden, und dann positionierst du dein künstlerisches Statement als Frage oder als Aussage drauf (...) Und es ist alles so fürchterlich schnell gegangen. Wir haben das erste Mal 1993 über das Web geredet, am GEWI sitzend, und sind das erste Mal über einen Webbrowser gestolpert ...“³⁵⁷

Als dann 1994 der uneingeschränkte Internetzutritt möglich wurde,³⁵⁸ begannen auch immer mehr kulturelle Vereinigungen sich online zu präsentieren. In Österreich wurde *Public Netbase*

356 Horst Hörtnner bezieht sich hier auf ein Statement von mir während des Interviews, wo ich die Installation *Telematic Dreaming* von Paul Sermon erwähnte, die im Jahr 1992 erstmals installiert wurde: Zwei Personen können sich hier in einem Bett treffen. Normalerweise ist dies nichts außergewöhnliches, doch Sermon bringt Menschen aus zwei verschiedenen Orten in ein Bett zusammen, indem er das Live-Videobild des einen Bettes über ein digitales ISDN Telefon Netzwerk auf das andere Bett am anderen Ort projiziert und vice versa. Er schuf damit eine neue Art von Interface, die den Computer oder ein technisches Interface scheinbar gänzlich verschwinden lässt, denn die Besucher/innen der Ausstellungen interagieren mit einem Alltagsgegenstand, einem Bett. Sermon, der sich auf seiner Website auf ein Zitat von Baudrillard bezieht, ermöglicht eine neue Art der Zwei-Weg-Kommunikation, die durch die Gleichzeitigkeit von vielen Personen an zwei bestimmten Orten (many to many) charakterisiert ist. Und da ISDN flächendeckend erst in den 1990er-Jahren möglich war, erwähnte ich die Installation als ein Beispiel, wie Technologie künstlerische Projekte ermöglicht bzw. eventuell sogar inspiriert.

357 Horst Hörtnner im Interview mit der Autorin im Mai 2014, Audiorecording und Transkript im Archiv der Autorin

358 Im Interview mit Horst Hörtnner stellte sich heraus, dass wir uns heute unter „uneingeschränkten Internetzutritt“ etwas anderes vorstellen, als es damals eigentlich war. Zugang zum Internet war zwar Mitte der 1990er-Jahre möglich, aber nur unter entsprechendem Aufwand zu bekommen, „weil es genau diese Machtverhältnisse gegeben hat. Du hast nicht einfach einen Domainnamen, wenn er noch zur Verfügung steht, bestellen können.“

1994 vom Wiener Institut für neue Kulturtechnologien/t0 als Netzkulturinstitution von Konrad Becker und Francisco de Sousa Webbe ins Leben gerufen. Public Netbase war nicht nur ein Internet-Provider, sondern bot dem Kunst- und Kulturbereich eine Plattform für eine selbstbestimmte Nutzung von neuen Medien. Eine kritische Auseinandersetzung mit dem Einfluss von Technologie auf unsere Gesellschaft betrieben auch *De Digitale Stad* in Amsterdam und die *Internationale Stadt (IS)* in Berlin. 1995 gesellte sich dann *Ljudmila*, das Ljubljana Digital Media Lab in Slowenien, dazu. All diese Vereinigungen waren jedoch mehr als nur Online-Kulturforen. Sie waren nicht nur untereinander vernetzt, sondern boten ihre Netzwerke auch interessierten Personen an. Umso wichtiger war es, dass diese Netzplattformen auch einen realen lokalen Ort zur Begegnung und zum Austausch hatten.

„Als Mitte der 90er-Jahre die Medienkunstwelt zum ersten Mal auf Kunstprojekte im Internet aufmerksam wurde, stand vor allem ein Genre im Mittelpunkt des Interesses: Arbeiten, die versuchten, im WorldWideWeb eine neue Art von translokaler, vernetzter Gemeinschaft zu gründen. Bei der Ars Electronica 1995 waren alle vier ‚Virtual Communities‘, die zu dieser Zeit von sich reden machten, vertreten: De Digitale Stad (DDS) aus Amsterdam, die Internationale Stadt (I.S.) aus Berlin, t0 Netbase (sprich: T Null Netbase) aus Wien und The Thing aus New York.“³⁵⁹

Diese Art translokaler Gemeinschaften, wie Baumgärtel sie nennt, die nicht mehr nur aus mehr oder weniger kreativen Technologen/innen und Künstler/innen bestanden, sondern sich einem größeren Publikum öffneten und auch mehr und mehr Leute mit sozialen Interessen und Anliegen eingliederten, nahm Howard Rheingold zum Anlass, sein Buch *The Virtual Community* im Jahr 1993 zu veröffentlichen. Howard Rheingold, der den Terminus der „virtuellen Community“ kreierte, soll von seiner Teilnahme bei *The Well*³⁶⁰, die als eine der ersten virtuellen Communities gehandelt wird, zu seinem gleichnamigen Buch inspiriert worden sein.

Das Veröffentlichen von Inhalten erhielt mit dem Internet eine neue Dimension, und bereits im Jahr 1994 entstanden erste Weblogs – kurz: Blogs –, bei denen es sich meist um Sammlungen

Da hat es Administratoren und Rechtsmittel gegeben, die haben dir das zugeteilt, wenn sie dir wohlgesonnen waren. Das kann man sich heute gar nicht mehr vorstellen. Es war nicht so easy, dass du da ins Netz kommst.“

359 Baumgärtel

360 *The Well* ist eines der ältesten virtuellen Communities, das vor allem als ein sehr frühes Internet-Forum Bekanntheit erlangte, das aber auch E-Mail accounts und Websites anbietet. Vgl. englischen Wikipedia-Eintrag zum Schlagwort *The Well* (Stand 30.03.2015).

von Texten und Multimedia-Inhalten handelte und die Logbüchern, Tagebüchern oder Journalen ähnelten. Wurde das FidoNet hauptsächlich von Privatpersonen genutzt, so erkannten vor allem amerikanische Unternehmen aus dem Silicon Valley die zusätzliche Distributionsmöglichkeit über das Internet sehr schnell: Der US-amerikanische Versandhandel amazon.com wurde 1994 gegründet, das kalifornische Unternehmen Yahoo entwickelte sich ab 1995 zu einem der größten Internetportale weltweit und bot Benutzer/innen Dienste wie Nachrichten oder E-Mail an. Unter dem Namen „AuctionWeb“ (1995) – später eBay – wurde eines der weltweit größte Auktionshäuser im Internet gegründet, und nun konnte man von zuhause an Auktionen teilnehmen. Bekannt wird das US-amerikanische Unternehmen Google mit seiner gleichnamigen Suchmaschine, die zunächst unter dem Namen „BackRub“ (1996) startete und seit 1998 sich „Google“ firmierte. Ein Jahr später ging Napster mit dem ersten Filesharing-Netzwerk online und war zeitweilig die am schnellsten wachsende Community im Internet³⁶¹, bis sie 2001 ihre Server vom Netz nehmen mussten.

Filesharing als massentaugliches Phänomen setzte voraus, dass Privatpersonen nicht nur einen entsprechenden Internetzugang hatten, über den sie große Datenmengen auch downloaden konnten,³⁶² förderte aber das Interesse, selbst Informationen online zu stellen.

Schlagwörter wie „Demokratisierung“ oder „Empowerment / Ermächtigung“ sind in den 1990er-Jahren bis hinein in die Zeit nach der Jahrtausendwende immer wieder bemühte Begriffe, wenn es um das Thema Netzkultur geht. Diese alten Hoffnungen wurden vom Massenmedium Internet gestützt, und zwar in größerem Ausmaß, als dies die klassischen Medien wie Zeitungen, Radio oder Fernsehen je hätten leisten können. Dabei ging es einerseits um das Sichtbarmachen von einzelnen Personen „wie du und ich“, andererseits hat mit dem Internet aber auch die Crowd – also die Ansammlungen von unterschiedlichsten Individuen mittels Computertechnologie und Internet zu einem Ziel oder Zweck – eine neue Bedeutung bekommen: Auf einmal war es viel leichter, sich zu formieren und sich an etwas zu beteiligen. Große Wirkung ohne bisher gewohnte Anstrengungen – dies verhalf auch aktivistischen Gruppierungen, Unterstützung für ihre Aktionen zu finden. Bereits im Jahr 1995 kam es zum ersten Netstrike, der von Italien aus von einer Aktivistengruppe namens StranoNet initiiert

361 Vgl. deutschen Wikipedia-Eintrag zu „Napster“ <http://de.wikipedia.org/wiki/Napster> (Stand 30.06.2014)

362 Aufgrund der vom deutschen Fraunhofer-Institut für Integrierte Schaltungen 1993 entwickelte Formatentwicklung MP3 konnte die Datenmenge von Audiodaten von nun an reduziert werden.

wurde. Die Online-Demonstranten riefen dazu auf, die Website der französischen Regierung lahm zu legen: Am 21. 12. 1995 zwischen 18:00 und 19:00 Uhr europäischer Zeit sollten möglichst viele Internetnutzer gleichzeitig die Webserver der französischen Regierung anklicken. Es war ein Ausdruck des Protests gegen Atombombentests im Murutoa-Atoll im Pazifik, die von Frankreich durchgeführt wurden. „In einer Demonstration von 1.000, 10.000, 100.000 Netzbenutzern, so lautete der Aufruf, sollten sie über den Verlauf einer Stunde alle paar Sekunden erneut auf dieselben Webseiten klicken, um mit der Masse ihrer Anfragen eine Art Verkehrsstau im Netz zu erzeugen.“³⁶³

Auch in der Medienkunst, die laut Horst Hörtner damals noch nicht „Medienkunst“ hieß, fing man an, diese neuen Formen der Vernetzung, der Beteiligung, vielleicht sogar der Community-Bildung auszutesten und zu hinterfragen. Im Unterschied zu den meisten Projekten in den Jahrzehnten davor war es nun viel einfacher, das Publikum – nämlich das Online-Publikum – in die künstlerischen Prozesse einzubinden. Das Publikum erfuhr dadurch eine Aufgabenerweiterung, denn seine primäre Aufgabe der Rezeption wurde um die Tätigkeiten der Produktion als auch der Distribution erweitert.³⁶⁴ Ein paar wenige Beispiele sollen diese neue Funktion des Online-Publikums, also der bewusst oder unbewusst online am Projekt beteiligten Personen, verdeutlichen.

Eine jener Personen, die sich sehr früh mit dem Computer als Werkzeug und mit den Möglichkeiten der virtuellen Vernetzung über Satelliten beschäftigte, war Douglas Davis. Aber auch in der Nutzung des Internet war er ein sehr früher künstlerischer Experimentator. 1994 schuf er *The World's First Collaborative Sentence*, eine Arbeit, die für das Internet konzipiert wurde und noch immer existiert. Es gilt als das erste Netzkunstwerk, das in eine Sammlung einging.³⁶⁵ Und da seit 1994 mittlerweile unzählige Personen beitrugen, diesen unendlich langen Satz zu schreiben, ist es wahrscheinlich nicht nur eines der ersten Crowd-Art-Projekte, sondern

363 Vgl. Armin Medosch http://www.lmz-bw.de/fileadmin/user_upload/Medienbildung_MCO/fileadmin/bibliothek/medosch_demonstrieren/medosch_demonstrieren.pdf)

364 Da in der einschlägigen Literatur (Rollig 2000 / Daniels 2003 / Bishop 2012) die 1990er-Jahre als das Jahrzehnt beschrieben wurde, das einen Boom in der partizipatorischen Kunst auslöste und dies – zufällig oder nicht – gleichzeitig mit der Öffnung des Internet stattfand, habe ich bewusst die Produktion als Aufgabenerweiterung in dieses Jahrzehnt gesetzt, wissend, dass dieser Boom Vorläuferprojekte bis vor mehr als hundert Jahren hatte. Die Besonderheit der partizipatorischen Kunst über das Internet ist meiner Meinung jedoch oft, dass selbst Kunst über das Internet von der Distribution durch die teilnehmenden Anderen oft abhängig wird.

365 Baumgärtel 2001, S. 51

auch eines der erfolgreichsten. Douglas Davis wollte keine Community kreieren, sondern war schlichtweg begeistert von den Werkzeugen Computer, Tastatur und Internet, die in den privaten Bereich Einzug gehalten hatten.

“Immediately I thought of the keyboard, the means of interaction allowed by the Web but not by video or flat art. The big difference between broadcast TV and the Web is the keyboard: that people can say anything with it, they have full expressive capacity. This means a more intense and personal link could occur between me and the audience – and why not get the whole world together to write a sentence?”³⁶⁶

Es war ihm auch egal, was die Leute als Beitrag schrieben. Und da das Projekt weltweit gezeigt wurde, sind zum Beispiel chinesische Schriftzeichen genauso inkludiert wie diverse andere Zeichen, die sich aufgrund unterschiedlicher Sprachen und Keyboardeinstellungen ergeben. Es sollte weder ein „vernünftiger“ Satz noch eine Geschichte in einem Satz geschrieben werden. Besonders diese Arbeit ist die Diversität der Beiträge, die seit nun 20 Jahren gestaltet werden. Ein weiterer herausragender Moment in der Arbeit ist der gänzliche Verzicht auf eine künstlerische Kontrolle. Der Künstler geht ein Wagnis ein, das sich seit Beginn des Projektes und innerhalb der letzten zwanzig Jahre sicherlich verändert hat, das jedoch in dieser Form, in dieser Öffnung hin zu den beitragenden Personen zu seiner Zeit einzigartig war. Der Künstler gibt keine Vorgaben oder Ausschlusszenarien vor, sondern setzt sich den Aussagen der Beteiligten aus. Und das Publikum nimmt einen eindeutigen Produzenten-Standpunkt ein in dem Rahmenwerk, das vom Künstler geschaffen wurde.

War *The World's First Collaborative Sentence* ein Projekt, das sich ausschließlich im Netz entfaltete, so thematisierte ein Projekt Mitte der 1990er-Jahre bereits den Community-Gedanken und Distributionsmechanismen über das Internet und wurde über eine physische Installation vorort sichtbar. Die Auslagerung von Arbeit über das Internet ist bei *The Telegarden* von Ken Goldberg und Joseph Santarromana aus dem Jahr 1995 lässt ahnen, wie das Netz sowie Tätigkeiten eines Online-Publikums für einen Zweck instrumentalisiert werden können. *The Telegarden* ist robotische Installation und Chatroom zugleich. Ein kleiner Gartenabschnitt kann von Internet-Nutzern via einem Roboterarm besamt und bewässert werden, und Personen können sich via die Installation austauschen. *The Telegarden* war von 1996 bis 2004 im Ars

366 Baumgärtel 2000 <http://rhizome.org/discuss/view/28827/>

Electronica Center in Linz installiert und hatte Gärtner/innen weltweit. Beeindruckend ist hier, dass sich sogar eine kleine, aber stabile Community formierte.³⁶⁷ „Die Arbeit ist eigentlich eine Kritik am Internet. Es war die absurdeste Internet-Anwendung, die wir uns vorstellen konnten“, erklärte Ken Goldberg im Interview mit Tilman Baumgärtel. „Er (*The Telegarden*) war eher eine Reaktion auf diese frühe Begeisterung. Für mich war der Telegarden eine dystopische, pessimistische Vision davon, wie wir das Netz einmal nutzen würden.“ Die Auslagerung von Tätigkeiten an ein Online-Publikum, die Systematik einer „distributed work“ oder des Crowdsourcing, wie man dies heute nennt, wird mit Projekten wie *The Telegarden* vorweggenommen. Im Gegensatz dazu war virtuelles Gärtnern unbegrenzt vieler Teilnehmer/innen bei den Projekten *Life Spaces II* oder *Verbarium* von Christa Sommerer und Laurent Mignonneau möglich: Beide Projekte basierten auf einem interaktiven Text-to-Form-Editor, und Nachrichten, die man online hinterließ, stellten den genetischen Code für digitale Pflanzen dar.

Als ein sehr frühes Crowdsourcing-Projekt sei ein eher unbekanntes Werk erwähnt: *The Degree Confluence Project* ist eine Arbeit des amerikanischen Künstlers Alex Jarrett aus dem Jahr 1996.

367 Im Interview mit dem langjährigen Betreuer der Installation Andreas Bauer, einem ehemaligen Infotrainer im Ars Electronica Center, welcher heute das Museum leitet und der über vier-Jahre (seit 2000) den Telegarden intensiv betreute, erfuhr ich, wie die Community rund um den Telegarden funktionierte. Fünf bis sechs Personen hatten sich in dieser Zeit ständig nicht nur um den Garten gekümmert, sondern trafen sich regelmäßig im Chat-room, und hin und wieder gab es sogar reale Treffen der virtuellen Gärtner. Das Herz der Community waren neben Andreas, die 70-bis 80-jährige Krankenschwester Catherine Nott aus Christchurch in Neuseeland, Rick Wagner, ein Professor aus Berkeley, die Oberösterreicher Paul Anzinger und Hannes Mayer alias „Captain“ sowie ein Grazer und ein Michel aus Frankreich. Neben diesen mehr oder weniger permanenten Beteiligten gab es ein ständiges Kommen und Gehen von weiteren Personen, die entweder Vorort im AEC auf die Installation aufmerksam wurden und/oder sich online beteiligten. Hannes Mayer, der im Jahr 2010 aufgrund gesundheitlicher Probleme verstarb, war das „Superherz“ der Community, der „Captain“ der Installation, ohne den die Telegarden-Community sicher nicht auf ein so lange hätte bestehen können. Er war es auch, der ab dem Abbau der physischen Installation im Ars Electronica Center eine virtuelle Installation im Netz nachbaute und eine Art Online-Archiv zum Projekt erarbeitete (*Telegarden.org*), die nach seinem Tod leider offline gestellt wurde. Es handelte sich dabei um ein Archiv von Informationen und Fotos, die einerseits über die Webcam zum Garten im AEC gemacht wurden und andererseits Momente der realen Treffen der Beteiligten abbildete. Andreas Bauer meinte im Interview zu seinen Erfahrungen im Chatraum: „Im Chat ist die Kommunikation langsam gegangen. Du hast deine Message gepostet, hast dann auf update klicken müssen, dass das System die Message lädt, und das war durchaus auch zeitverzögert. Du hast die letzten 30 Meldungen gesehen, das heißt, es war so, dass du die Meldungen gesehen hast, was die Leute die letzten drei bis vier Stunden vorher geschrieben hatten ... also ein entschleunigter Chat sozusagen ... es ist auch um Alltägliches gegangen ... da war kein Wettbewerb, so wie wir das heute von Facebook her kennen ... und der Garten war der Kristallisationspunkt ... es waren höchstens zwei bis drei Leute gleichzeitig im Chat ...“

Ziel des Projekts ist es, jeden ganzzahligen Schnittpunkt der Längen- und Breitengrade auf der Erde zu besuchen bzw. besuchen zu lassen und Bilder davon zu bekommen. Die Bilder wurden dann zusammen mit einem Bericht von den Erlebnissen beim Aufsuchen des Ortes auf der Website gepostet. So entstand – laut Künstler – eine organisierte Stichprobensammlung der Welt.³⁶⁸ Wie bei Telegarden ist auch hier das Outsourcen von Tätigkeiten an ein Online-Publikum, nämlich das Sammeln von Bildern und Berichten der Welt, eine tragende Systematik des künstlerischen Prozesses. Im Besonderen wurden jedoch alle drei Projekte erst dank des Involvements der sich am Prozess beteiligenden – den Künstlern meistens total unbekannten – Personen möglich, denn nur dadurch, dass die Beteiligten das Projekt weiterkommunizierten sowie den Gedanken dahinter in ihren entsprechenden Communities verbreiteten, konnten die Projekte über einen längeren Zeitraum hinweg existieren.

Ein weiteres Crowd-Art-Projekt aus den 1990ern ist die prämierte Arbeit *Electric Sheep* von Scott Draves aus dem Jahr 1999. Auch wenn es sich bei diesem Projekt eher um eine „Cloud“ als um eine „Crowd“ handelt,³⁶⁹ so hat dieses Projekt eine besondere Wichtigkeit, wenn es um frühe Modelle der Partizipation – ob aufgrund der zum Einsatz kommenden Technologie eingeschränkt oder nicht eingeschränkt – an algorithmischen Systemen geht. Das Projekt basiert auf Open-Source-Bildschirmschonern, die in einem System von bis zu 450.000 Online-Rechnern miteinander vernetzt sind und sich gegenseitig beeinflussen. Alle Computer arbeiten zusammen, und mittels eines vom Künstler festgelegten genetisch inspirierten Algorithmus werden Animationen – kurz „Sheeps“ genannt – generiert, die von Menschen hinter den Systemen nach ästhetischen Vorstellungen beurteilt werden. Jene Sheeps, die besonders viele gute Beurteilungen bekommen, reproduzieren sich selbst, und der Kreislauf des Systems bleibt so erhalten. Das Ausloten der Grenze zwischen organischen und künstlichen Algorithmen zur Weiterentwicklung ist die zentrale Fragestellung der Arbeit, die erst aufgrund der Entwicklung jener technologischen Möglichkeit wie einer Peer-to-Peer Verbindung möglich wurde.³⁷⁰

368 Vgl. Alex Jarrett wurde im Jahr 2005 mit einer Anerkennung beim Prix Ars Electronica in der Net Vision Kategorie honoriert. Prix Ars Electronica Archiv (Stand 21.01.2014) und <http://confluence.org> (Stand 21.01.2014)

369 Bei diesem Projekt sind bis dato ungefähr 450.000 Computer – und mit den Computern natürlich auch Menschen – vernetzt, die ihre Electric Sheeps generieren, beurteilen und Einfluss nehmen, welche Animationen entstehen.

370 Peer-to-Peer ist ca. ab dem Jahr 1999 möglich und bedeutet, dass Innerhalb eines Netzwerkes sich zwei Computer direkt miteinander verbinden können. Sie erlauben somit den Zugriff auf die dort gespeicherten Dateien oder angeschlossenen Geräte, ohne einen zentralen Knotenpunkt dafür ansteuern zu müssen.

Diese vier Beispiele stehen stellvertretend für einige andere Projekte, die sehr früh – also bereits in den 1990er-Jahren – mit dem Internet arbeiteten, die viele unbekannte Personen sich beteiligen ließen und auf deren aktive Beiträge zum künstlerischen Prozess angewiesen waren. Wie anfangs beschrieben, handelte es sich um ein erstes Austesten eines ganz neuen Mediums, und man musste als Künstler/in besonders technisch versiert sein, um den Umgang mit vernetzten Systemen verstehen zu können. Die Involvierung eines an sich nicht kunstaffinen Publikums, das an diesen Systeme nicht nur im Sinne von Interaktion beteiligt ist, sondern im Sinne der Auslagerung von Arbeitsprozessen Beiträge liefert, die für die Entstehung des Kunstwerkes von entscheidender Bedeutung sind, haben sich in den 1990er Jahren zu entwickeln begonnen

Der private Bereich, der an das System Internet angeschlossen wurde und von dem aus nun auch agiert werden konnte, hatte eine langsame, jedoch beständige Auflösung der Grenze zwischen Privatheit und Öffentlichkeit zur Folge, die laut Richard Sennett³⁷¹ bereits in den 1960er-Jahren ihren Ursprung nahm und im Besonderen ab dem neuen Jahrtausend, mit der Entstehung der ersten Social-Media-Plattformen, kulminierte (mehr dazu im nächsten Kapitel).

371 Vgl. Sennett 1975/1983: Ich beziehe mich auf den amerikanischen Soziologen Richard Sennett, der davon spricht, dass „eine Kultur der öffentlichen Darstellung – und mithin der Trennung von öffentlichem und privatem Auftreten – im Verschwinden begriffen ist.“ Sein Werk *Verfall und Ende des öffentlichen Lebens. Die Tyrannei der Intimität*, das erstmals 1974 veröffentlicht wird, nimmt somit vorweg, was in den Social-Media-Plattformen sowie in den Fernsehshows zu Beginn des 21. Jahrhunderts eindeutig sichtbar wird.

3.8. Der Shift ins neue Jahrtausend – from Punk to Mainstream³⁷²

Als Tilman Baumgärtel Nam June Paik in einem Interview am Ende der 1990er-Jahre um einen Ratschlag für junge Künstler/innen bat, antwortete dieser: „Mein Rat ist es, sich von der sogenannten Kunstwelt fernzuhalten, weil man in der Kunstwelt immer nur einige wenige Objekte für eine Handvoll superreiche Leute produziert. Medienkunst sollte eine ‚time-based art‘ sein, die stattfindet und dann verschwindet. Und wir sollten unser eigenes Publikum sein.“³⁷³ Diese Worte aus dem Munde eines gefeierten Künstlers spiegeln die Haltung jener Künstler/innen wider, die sich seit den 1950er-Jahren gegen institutionalisierte Kunst und die Systematiken des Kunstmarkts richteten und die aufgrund ihrer Beschäftigung mit technologischen Entwicklungen und den Medien ihrer Zeit erkannten, dass ihren künstlerischen Arbeiten kein adäquater Platz in den wichtigen Ausstellungen zu zeitgenössischer Kunst, den Sammlungen und Archiven renommierter Sammler/innen oder Kunstinstitutionen geboten wird. Was anderes blieb den sogenannten Medienkünstler/innen damals also übrig, als sich der Thematik selbst anzunehmen? Das Aufbrechen alter Räume (des realen öffentlichen Raums als Ort des Austestens künstlerischer Kommunikationsmechanismen) und die Suche nach neuen Räumen (wie zum Beispiel dem virtuellen öffentlichen Raum) bildete dafür die Basis der Auseinandersetzung. Nicht nur der Zugang, sondern das Arbeiten mit dem elektronischen Netz wurde in den jungen Jahren des neuen Jahrtausends „Multituden-tauglich“, um einen Begriff zu gebrauchen, der von dem US-amerikanischen Literaturwissenschaftlers Michael Hardt und dem italienischen Philosophen Antonio Negri in ihrem Buch *Empire* aus dem Jahr 2000 eingeführt wurde.³⁷⁴ Aber auch Ausdrücke wie „DIY“ („do it yourself“) kamen am Beginn des neuen Jahrtausends auf. Es ging also darum, Expertentum und Professionalität durch prompten Zugang

372 Titel eines Essays von Gerfried Stocker im Ausstellungskatalog LAB_CIBERSPACIOS.LAB_CYBERSPACES (Ausstellungskatalog zum gleichnamigen Wettbewerb initiiert von LABoral Center of Art and Industrial Creati-on), Gijon 2007

373 Baumgärtel 2001, S. 51

374 Broeckmann 2001, S. 18: Andreas Broeckmann fragt im Interview mit Geert Lovink auch nach dem Terminus des „post-media“. Broeckmann bringt dabei Felix Guattari ins Gespräch und seine diesbezügliche Einstellung, dass herkömmliche Massenmedien verdrängt werden durch viele subjektive und heterogene Beiträge einer Multitude. Er spricht vom Aufkommen eines Rhizoms an Praktiken, das weniger Einheit als Vielheit an Praktiken darstellt und Praktiken, die eher unterschiedlicher Natur sind und weniger Homogenität aufweisen. Howard Slater schreibt im selben Katalog von „Post-media operations seem to be about risk. They are horizontal, dispersed, and all-inclusive and, in being so, are open to what may come to ‘affect’ it.“

und experimentellen, kreativen Umgang mit den neuen Technologien auszustecken. Dies dokumentiert zum Beispiel auch die Transmediale, die im Februar 2001 in Berlin unter der Leitung von Susanne Jaschko und Andreas Broeckmann stattfand und *DIY – Kunst und digitale Medien: Software – Partizipation – Distribution* zum Thema hatte. Auch wenn es darum ging, wie mit einfachen Mitteln und Zugängen zu Software und Code diese verändert werden können (im Einleitungstext wird z. B. auf Julian Maires *Diapositifs*-Miniaturmaschinen oder auf Christoph Kummerers *Gameboy-Hack* oder Golan Levins *Audio-Visual-Environment-Suite* verwiesen), so verstehen wir heute – mehr als 13 Jahre nach diesem Event – die DIY-Kultur nicht nur als eine Möglichkeit der Teilnahme aufgrund eines Öffnungsprozesses, sondern als eine „barrierefreie Betriebsanleitung“ und Aufforderung, selbst aktiv zu werden. Die Transmediale 2001 erörterte die neuen Produktions- und Distributionsmöglichkeiten von Künstler/innen, die mit digitalen Medien arbeiten, und die beiden Kuratoren schreiben im zum Festival erschienen Katalog:

*„Statt den technischen Monopolen und Standardisierern hinterher zu laufen, zeigt das Phänomen des medialen DIY, dass auch und gerade digitale Medien heute neue Spielräume für individuelles, auch idiosynkratisches Gestalten bieten. Und dies gilt nicht nur für einige verrückte Künstler und Bastler, sondern für eine wachsende Zahl von Computernutzern, die sich mit Programmen und Angeboten von der Stange nicht zufrieden geben.“*³⁷⁵

Ein Ausflug in die Technologiesgeschichte mit dem Fokus auf Beteiligungsmechanismen

Seit Beginn des neuen Jahrtausends wurden diese Formen des Engagements nicht nur von einigen wenigen Personen mitgetragen, sondern DIY wurde Ausdruck für etwas, was wir heute als Teil einer Open-Culture-Bewegung verstehen. Das Interesse am Arbeiten mit Hardware oder Software wuchs, die *Dorkbot*-Bewegung³⁷⁶ mit ihrem Motto „People doing strange things with electricity“ verbreitete sich von Amerika aus über Europa und Teile Asiens, und am MIT in Boston entwickelten Ben Fry und Casey Reas eine neue, quelloffene Programmiersprache

375 Broeckmann/Jaschko 2001, S. 9ff

376 Dorkbot ist eine Art Bewegung, die von Douglas Repetto (dem Leiter der Forschungsabteilung Computer Music Center an der Columbia University) gegründet wurde und weltweit in Dorkbot Meetings bis ins Jahr 2010 hinein am Leben war. Es ging dabei um eine Art Grassroot-Treffen von und für Personen unter dem Motto „People doing strange things with electricity“.

namens *Processing*.³⁷⁷ Das Jahr 2001 markiert auch einen Meilenstein, wenn es um eine neue Offenheit des Wissens und Wissensaustauschs geht: *Wikipedia*, gestartet von den US-Amerikanern Jimmy Wales und Larry Sanger, ging als freie Enzyklopädie für alle online und entwickelte sich zu einem beliebten Nachschlagewerk in allen Themenbereichen. Jede/r LeserIn kann bei *Wikipedia* auch Autor/in sein, und mit über drei Millionen Artikeln in der englischsprachigen und über einer Million Artikeln in der deutschsprachigen Version trägt *Wikipedia* heute entschieden zur Wissensvermittlung bei.³⁷⁸

Die verteilte Autorenschaft, von der bereits in den 1980er-Jahren gesprochen wurde, erreichte mit den technologischen Möglichkeiten der Teilnahme über das Internet eine neue Dimension. Waren bisher die beteiligten Autor/innen den Initiator/innen meistens bekannt, da diese oft sogar zur Teilnahme eingeladen wurden, so änderte sich die Ausgangsbasis in den darauffolgenden Jahren dahingehend, dass die Mitautoren / Co-Autoren nun mit den Initiatoren der Online-Projekte meist in keiner weiteren Verbindung standen (außer über das Projekt, deren Entwicklung sie als gemeinsames Interesse ansahen). In dieser damals fast euphorischen Stimmung, in der geteilt, gemeinsam gestaltet und das Internet als neuer Distributionsweg genutzt wurde, erkannten James D. A. Boyle, Lawrence Lessig und Harold Abelson, dass das herkömmliche Urheberrecht diesen neuen Gegebenheiten nicht mehr entsprechen kann, und sie gründeten 2001 Creative Commons und veröffentlichten neue Lizenzverträge. Ziel des Projektes ist es, „Urhebern eine Möglichkeit zu geben, ihre Arbeiten mit anderen zu teilen, einen großen Pool kreativer Inhalte anzulegen, die andere in eigenen Arbeiten verwenden und weiterverarbeiten können, und etwas Vernunft in die Debatte um geistiges Eigentum zu

377 *Processing* gewann beim Prix Ars Electronica in der Kategorie NET VISION die Goldene Nica. Ein Auszug aus der Online-Einreichung ist hier zu finden <http://archive.aec.at/prix/#5405> (Stand 13.09.2014): *Processing* ist eine Programmiersprache und Programmierumgebung für alle, die im Bereich elektronischer Kunst arbeiten. Sie wurde zur Vermittlung von Programmiergrundlagen in einem visuellen Kontext und als Software-Skizzenbuch entwickelt. Die Software exportiert Java-Applets, die sich leicht ins Internet hochladen und austauschen lassen. *Processing.org* ist der Online-Treffpunkt für die internationale Nutzercommunity der Software. *Processing* wird von Studenten, Künstlern, Designern, Architekten und Forschern für Lehr-, Prototyping- und Produktionszwecke eingesetzt. Akademische Übungen, Informationsvisualisierungen, Kunstinstallationen, Poster, Videospiele, Animationen und Musikvideos wurden damit erstellt. *Processing* entstand, weil wir glaubten, ein besseres Werkzeug für die Realisierung unserer Forschungs- und Kunstprojekte und zugleich auch eine bessere Umgebung für die Vermittlung von Software- und Interaktionskonzepten in Kunst- und Designschulen entwickeln zu können. *Processing* ist als freie Software für Windows, Mac und Linux erhältlich.

378 Im Jahr 2004 erhält *Wikipedia* die Goldene Nica des Prix Ars Electronica im Bereich der damals ganz neu ins Leben gerufenen Kategorie „Digital Communities“ und zum Erhebungszeitpunkt 7. Mai 2014 rangiert *Wikipedia* auf Platz sechs der weltweit meistbesuchten Websites.

bringen³⁷⁹. Was mit der Free Software Foundation (FSF) bereits in den 1980er- und 1990er-Jahren in Bezug auf Software und Eigentum thematisiert wurde,³⁸⁰ bekam mit Creative Commons und den Lizenzierungsvorschlägen für kreative Leistungen in Form von Text, Bild, Film oder Musik eine Entsprechung und Weiterführung. In einem Buch beschäftigte sich Lawrence Lessig, Mitbegründer von Creative Commons und einer der bedeutendsten US-Rechtswissenschaftler, mit der Thematik der *Free Culture*, und er stellte es gratis zum Gratis-Download auf seiner Website zur Verfügung.³⁸¹

Die DIY-Revolution begann mit der Geburt der FabLabs und mit einem Seminar am Center for Bits and Atoms am MIT in Boston 2008, als der Mathematiker und Physiker Neil Gershenfeld eine Vorlesung mit dem Titel „Wie man (beinahe) alles selber macht“ hielt und Student/innen der Universität aufforderte, ihrer Kreativität und ihrem produktiven Drang freien Lauf zu lassen.³⁸² Mit 20.000 US-Dollar, erklärt Gershenfeld auf seinen vielen Vorträgen, könne man einen privaten Maschinenpark zusammenstellen, der es mit den Fabrikhallen von Sony und Co. durchaus aufnehmen könne. Immer mehr Universitäten und Kommunen auf der ganzen Welt greifen die FabLab-Idee auf und bis dato sind 393 FabLabs weltweit³⁸³ im Netzwerk der Fab Foundation registriert.

Auf eine ähnliche Erfolgsgeschichte kann das Arduino Board zurückblicken, das im Jahr 2005 von Massimo Banzi und David Cuartielles sowie einem erweiterten Team an Mitstreitern am Interaction Design Institute in Ivrea in Italien entwickelt wurde und nach der *Bar Di Re Arduino* benannt wurde, wo sich die Protagonisten gerne trafen. Die Arduino-Plattform ist eine aus Soft- und Hardware bestehende Physical-Computing-Plattform, die im Sinne von Open Source quelloffen ist. Die Hardware besteht aus einem einfachen I/O-Board mit einem Mikrocontroller

379 Vgl. dazu den Online-Archiveintrag der Ars Electronica <http://archive.aec.at/#2796> (Stand 13.09.2014); Creative Commons erhielt im Jahr 2004 die Goldene Nica beim Prix Ars Electronica in der damaligen .NET Kategorie.

380 Auch wenn es bei der FSF um immaterielles Wissensgut und im Gegensatz dazu bei Creative Commons um Kreativleistungen geht, die meist in Text, Bild, Film oder Musik geformt wurden: Der Grundgedanke hinter der FSF und Creative Commons ist derselbe, denn in beiden Fällen ist der freie Austausch von Wissen und Ideen das politische Ziel der ProtagonistInnen. (Vgl. Auszug aus der Präambel der Free Software Foundation Europe; Broeckmann/Jaschko 2001, S. 64)

381 Vgl. <http://www.free-culture.cc/freeculture.pdf> (Stand 13.09.2014)

382 Vgl. http://www.forbes.com/2008/08/13/diy-innovation-gershenfeld-tech-egang08-cx_ag_0813gershenfeld.html (Stand 13.09.2014)

383 Stand September 2014

und analogen und digitalen Ein- und Ausgängen. Als Software wird die Programmiersprache Processing verwendet, da Casey Reas genau zu der Zeit in Ivrea unterrichtete, als Banzi und Cuartielles am ersten Board bastelten.

Arduino bot erstmals einen neuen Zugang zu einfachen elektronischen Steuerungssystemen und beeinflusste so viele kreative Technologen/innen und Künstler/innen. Auch Zach Smith experimentierte mit einem Arduino-Board und wollte einen 3D-Printer bauen, obwohl er – wie er selbst beschreibt – mit Elektronik nicht wirklich viel am Hut hatte.³⁸⁴ Er war jedoch erfolgreich, und der *Cupcake CNC* wurde im März 2009 vorgestellt. Es handelte sich dabei um einen Open-Source-3D-Drucker, der zu Hause nachgebaut werden kann. Smith, der gemeinsam mit Adrian Bowyer und dem Video-Blogger Bre Pettis *MakerBot.com* (eigentlich MakerBot Industries, LLC) gegründet hatte, hat sich als Hardware-Hersteller aus New York City, der sich auf „selfmade 3D-Printer“ spezialisiert hat, einen Namen gemacht und gilt als einer der führenden Vertreter seiner Branche. Die Erfolgsgeschichte von MakerBot war so überzeugend, dass im Juni 2013 MakerBot an die führende amerikanische 3D-Drucker und 3D Produktionsfirma *Stratasys* verkauft wurde.³⁸⁵

Fast zur selben Zeit, als Arduino präsentiert wurde, nämlich am 3. August 2005, veröffentlichte Zachary Lieberman *openFrameworks V. 0.01*. Angesporn von der Fragestellung „Können Künstler eigentlich während sie ihr Kunstwerk schaffen, auch ihr eigenes Werkzeug produzieren?“, entwickelten Lieberman und Theo Watson *openFrameworks* als eine plattformübergreifende Open-Source-C++-Bibliothek für kreatives Codieren. Diese Library wurde initiiert, um den kreativen Prozess mittels eines einfachen und intuitiven Gitterwerkes für Experimente zu unterstützen. Es bietet eine Struktur für die Entwicklung von Echtzeit- Software- Interfaces, die weit über die traditionelle bildschirmbasierte Interaktion hinaus in den physischen Raum gehen und von Experten wie Anfängern genutzt werden können. Ausgangspunkt waren dabei die eigene Arbeiten der beiden Initiatoren und der Lernprozesse, die sie bei Projekten wie *Drawn* (Lieberman 2006) und *L.A.S.E.R tag* (Watson, GRL 2007) durchliefen. „Wir haben uns immer dafür eingesetzt, dass Kunstschaffen auch als Forschung angesehen wird, und diese Open-Source-Werkzeugmacherei schien uns ein kreativer und sinnvoller Ansatz, die Ergebnisse

384 Vgl. <http://blog.arduino.cc/2011/01/07/arduino-the-documentary-now-online/> (Stand 13.09.2014)

385 Vgl. Wikipedia-Eintrag zu MakerBot <http://de.wikipedia.org/wiki/MakerBot> (Stand 13.09.2014)

ebendieser Forschung zu veröffentlichen.“³⁸⁶ Vertrieben wurde die Software anfangs über Workshops, bei denen sie den Beteiligten halfen, ihre interaktiven Projekte zu realisieren. Es bildete sich daraufhin bald eine Community, die sich bis heute auf einer Online-Plattform austauscht, ihre mit OF gestalteten Arbeiten präsentiert oder Hinweise gibt, wie OF noch verbessert werden könnte.³⁸⁷

Dies sollen nur einige Beispiele sein, wie sich die Wende in das neue Jahrtausend präsentierte, als sich Künstler/innen, kreative Technolog/innen, Hacker/innen oder Experimentierer/innen formierten, also „people who hack hardware, business-models, and living arrangements to discover ways of staying alive and happy even when the economy is falling down the toilet“³⁸⁸. Ein Statement von Cory Doctorow, dem Autor des Romans *Maker*, wo er – noch vor Beginn der weltweiten Finanzkrise 2008 – auf eine Kultur der Maker-Community in ökonomisch schwierigen Zeiten einging. Die Leitsätze „Do it yourself“ (DIY) und / oder „Do It With Others“ (DIWO) verweisen auf einen positiven und kreativen Umgang mit Wissen und Materialien des Alltags. Plattformen wie das *MAKE Magazine*³⁸⁹ oder *Instructables.com*³⁹⁰ propagieren seit Mitte der 2000er-Jahre diese Einstellungen und regen dazu an, selbst tätig zu werden, auch wenn – oder besser gesagt – gerade wenn die weltweiten wirtschaftlichen Entwicklungen nicht den Prognosen entsprechen und dystopische Verhältnisse in den Industrieländern diskutiert werden. Ausschlaggebend für diesen Trend wird oft die Dotcom-Blase zur Jahrtausendwende gesehen, die auch in Österreich mit YLine einen Präzedenzfall schuf. Es war aber auch die Zeit, als am 11. September 2001 die Welt in einen allgemeinen Schockzustand versetzt wurde und Begriffe wie „Terror“, „Terroranschlag“, „Terrorbekämpfung“ neue Dimensionen erlangten.

386 Zitat entnommen aus dem Archiveintrag von OF zum Prix Ars Electronica <http://archive.aec.at/prix/#12118> (Stand 14.09.2014)

387 Zum Zeitpunkt dieser Recherche wurde OF in der Version 0.8.4 diskutiert <http://openframeworks.cc/documentation/> (Stand 14.09.2014). openFrameworks wurde im Jahr 2008 von der Jury der Kategorie Interactive Art mit einem Sonderpreis ausgezeichnet, da nach Meinung der damaligen Jurymitglieder diese Art der künstlerischen Forschung in keine bestehende Kategorisierung des Prix Ars Electronica fällt.

388 Vgl. <http://boingboing.net/2009/10/28/makers-my-new-novel.html> (Stand 15.09.2014) Makers ist ein Roman von Cory Doctorow und erschien im Oktober 2009. Ein gratis Download des Buches ist auf seiner Website unter (Creative Commons BY-NC-SA) <http://craphound.com/makers/about/> zu finden.

389 seit 2005 wird es von O'Reilly Media herausgegeben und erscheint alle zwei Monate; <http://makezine.com/> (Stand 15.09.2014)

Aber auch neue Formen des Protestes konnten sich aufgrund der aufkommenden technologischen Möglichkeiten etablieren. *DoS* (Denial of Service)- und *DDoS* (Distributed Denial of Service) -Attacken legten Websites von Online-Shops und Regierungen lahm. Im Jahr 2003 führte die „Anonymous“-Bewegung ihre ersten Aktionen durch: Dieser Bezeichnung bedienen sich Gruppen oder Einzelpersonen, um ihre Anonymität zu wahren und ihre Protestmaßnahmen – Demonstrationen oder Hackerangriffe gegen staatliche Behörden, Großkonzerne und andere Organisationen – durchzuführen. Von 2006 bis 2010 konnten geheime und vertrauliche Dokumente anonym auf die Enthüllungsplattform *WikiLeaks* hochgeladen werden, um je nach Brisanz der Inhalte von Journalist/innen oder anderer Personen veröffentlicht zu werden.

Es war also eine Zeit, in verschiedenen Formen von Online-Beteiligungsmechanismen möglich wurden. Dies führte dazu, dass der globale Datenverkehr im Internet rapide anstieg. Betrug der Rekord-Datendurchsatz am weltweit größten Internet-Knoten DE-CIX in Frankfurt im Jahr 2003 noch 16 Gigabit pro Sekunde, so verzeichnete man im August 2010 einen Spitzen-Datenumsatz von 1,3 Terabit pro Sekunde.³⁹¹ Es waren die neuen Angebote im Netz, die man sich ansehen und an denen man auch selbst teilhaben wollte, die das Datenvolumen in die Höhe schnellen ließen: Second Life, die virtuelle, dreidimensionale Welt, in der man ein zweites Leben als Avatar beginnen kann, wurde 2003 von Linden Lab lanciert und verband täglich bis zu 60.000 Anwender/innen.³⁹² Im gleichen Jahr wurde Skype von dem schwedischen Unternehmer Niklas Zennström und dem dänischen Unternehmer Janus Friis in Luxemburg gegründet. Mittlerweile ist der Soft- und Hardwaregigant Microsoft, Hersteller des Betriebssystem Windows und Microsofts Büro-Software Office, im Besitz von Skype. Auch Myspace ging als erstes der größeren sozialen Netzwerke im Jahr 2003 online. Mit dem Erfolg von Facebook (seit 2004) gingen die Mitgliederzahlen einige Jahre später jedoch zurück. Business-Kontakte zu verknüpfen und zu verwalten erlauben webbasierte Plattformen wie das amerikanische LinkedIn oder das

390 Instructables.com ist eine Website und Community, die 2005 online geht und Eigenkreationen vorstellt. Außerdem kann man die Arbeiten aufgrund mehr oder weniger detaillierter Bauanleitungen nachbauen und voten.
<http://www.instructables.com/index>

391 Vgl. deutschen Wikipedia-Eintrag zu DE-CIX <http://de.wikipedia.org/wiki/DE-CIX> (Stand 19.09.2014) und basiert auf dem Internetprotokoll IPv4. Weit weniger Traffic ist für das neue Internetprotokoll IPv6 messbar, das seit dem 6. Juni 2012 eingesetzt wird.

392 Vgl. Internettimeline der Ars Electronica Linz, ausgestellt und ständig erweitert anzufinden im Ars Electronica Center (Stand 27.04.2015).

deutsche XING. Mit dem Anwachsen der Inhalte im Internet steigt auch der Bedarf, interessante und neue Webseiten zu entdecken. Der Internet-Dienst „StumbleUpon“ (seit 2001) greift dafür auf die Empfehlungen seiner BenutzerInnen zurück, die zu ihren Themenbereichen relevante Webinhalte vorschlagen. Die Erfolgsgeschichte von Google entfaltet sich, und mit der seit 2001 möglichen Bildsuche über Google (Google Image Search) und der Software Google Earth werden neue Services angeboten, die im Besonderen für Künstler/innen und kreative Technolog/innen als wichtige und inspirierende Instrumente fungieren. Mit Google Maps startet Google im Jahr 2005 seinen kostenlosen Kartendienst im Internet, der neben Straßenkarten auch Satelliten- und Luftbilder aus der ganzen Welt zur Verfügung stellt. Und mit Google Street View wird der Dienst ab dem Jahr 2007 erweitert, indem zusammengesetzte 360-Grad-Panoramabilder es ermöglichen, Wege vom eigenen Computer aus visuell nachzufahren. Unter der Federführung von Google wird der Programmcode von Android offengelegt und mit anderen Unternehmen weiterentwickelt, mit dem Ziel, ein freies Betriebssystem für Smartphones und andere tragbare Geräte zu veröffentlichen, das das taiwanesisches Unternehmen HTC 2008 erstmals in einem Gerät zum Einsatz brachte. Mit Google Drive, dem früheren Google Docs, wurde Textverarbeitung bzw. Bürosoftware ins Internet verlagert, wo über einen Webbrowser Texte verfasst und Dokumente von mehreren Personen gleichzeitig bearbeitet werden können. Die Dateien werden dabei auf einem zentralen Speicherplatz außerhalb des eigenen Computers abgelegt.³⁹³

Das Zauberwort dieser Zeit schien also „Cloud Computing“ zu heißen: Rechenleistung, Speicherplatz oder Computerprogramme sind bei Cloud Computing nicht mehr auf dem eigenen Computer zu finden, sondern werden an einen anderen Ort verlegt und über ein Netzwerk wie das Internet angesteuert. Da hinter der „Wolke“ an Apparaturen auch Menschen sitzen, bekommen auch diese mit dem Wort „Crowd“ eine Entsprechung auf den sogenannten Social-Media-Plattformen. Vimeo (2004) und YouTube (2005) entwickeln sich als die vorrangigen Videoportale und bieten kostenlosen Speicherplatz für Videos unterschiedlichster Inhalte an. Facebook (2004) und Twitter (2005) etablieren sich als die führenden Social-Media-Plattformen, während bildorientierte Microblogs wie tumblr (2007), pinterest (2010) oder Instagram (2010) sich ansteigender Beliebtheit erfreuen, da sie die Interessen und Aktivitäten der

393 Auch Google führt im Jahr 2011 ein soziales Netzwerk ein und will mit „Google+“ in Anlehnung an Facebook dem Trend dieser neuen Kommunikation folgen.

einzelnen Teilnehmer/innen als Bilder und Videos präsentieren und Moodboard-ähnlich ein aktuelles Stimmungsbild des Users liefern. Während Weblogs eher auf längere Beiträge ausgerichtet sind, kommen Microblogging-Plattformen mit kurzen Kommentaren aus und liefern eine weitere Möglichkeiten der Selbstdarstellung.

Ein entscheidender Faktor für diese Entwicklung war, dass wir mit dem „Handy“ nicht nur überall und jederzeit erreichbar sind und uns leicht verbinden können, sondern wir uns nun – seit der Entwicklung des Mobiltelefons zum Smartphone und dessen hohem Verbreitungsgrad – ständig mit unserer Welt in Verbindung fühlen.³⁹⁴ Es benötigt keine Computer mehr, die mühsam hochgestartet werden müssen, um online gehen zu können. Ein kleiner Bildschirm in unserer Westentasche hat sich durchgesetzt, der oft nur durch Berührung gesteuert wird und auf eine Tastatur fast gänzlich verzichtet. Ein Telefon als eine Art Multimediaplayer, mit dem man zusätzlich 24 Stunden pro Tag mit dem Internet verbunden sein kann, entwickelt sich also zu einem zentralen Werkzeug, das mit Apps (Kurzform für „Applikation“, die eine Anwendungssoftware für Smartphone und Tablet-Computer bezeichnet) zu einem persönlichen Werkzeugkasten aufgerüstet wird. Vorreiter war das Apple iPhone (2007), gefolgt von den Android-Telefonen (2008), die wiederum die Entwicklung der Tablets beeinflussten, die, auf dem iPad basierend, seit 2010 verfügbar sind. Dieser persönliche Werkzeugkasten, also die Zusammenstellung von Apps nach persönlichen Bedürfnissen, ist ein Phänomen, das nur dank breiter Anwendung und unterstützt durch entsprechendes Marketing der beteiligten Firmen möglich wurde. Angeblich existieren bereits über eine Million Apps³⁹⁵ in den verschiedensten Bereichen: Spiele und Ratgeber, aber auch Detektoren in den Bereichen Umwelt, Sport oder Medizin oder Apps zur Fernsteuerung von digitalen Geräten wie Fernsehern, Kameras oder ähnlichen Geräten.

Hintergrund der meisten Apps sowie auch der meisten Online-Dienste sind wirtschaftlicher Natur: Es geht darum, Daten zu sammeln, um die Gewohnheiten von Personen zu erkennen und diesen Personen entsprechende Angebote machen zu können. Große Datensammlungen sind

394 Mit deutlich höheren Übertragungsraten war es mittels des Mobilfunkstandards „Universal Mobile Telecommunications System“ (UMTS) nun auch möglich, Daten zwischen einem Mobiltelefon und einem Sendemast zu übertragen. Mit der dritten Generation (3G) der Mobilfunksysteme konnten nun weit höhere Übertragungsgeschwindigkeiten erreicht werden als mit der vorherigen Generation (2G) des GSM-Standards. Im Jahr 2003 startete UMTS in Österreich.

daher die Goldgrube der Zeit und auch Ziel von unautorisierten Angriffen. So war zum Beispiel der Datenklau bei T-Mobile einer der größten Datenskandale im Jahr 2008, als über 17 Millionen Kundendatensätze von T-Mobile, der Mobilfunksparte der deutschen Telekom, entwendet wurden. Neben Namen und Telefonnummern der Kund/innen enthielten die gestohlenen Datensätze auch Wohnadresse, E-Mail-Adresse und Geburtsdatum der User. Das Unternehmen gestand damals, dass es bereits 2006 Opfer von Datendieben geworden war, hatte die beteiligten Kund/innen bis dahin jedoch im Ungewissen gehalten.

Der Wichtigkeit der Verschlüsselung sensibler und persönlicher Daten im Internet wird mit der Entwicklung von kryptografischen Systemen Rechnung getragen. So wurde zum Beispiel mit dem Web of Trust im Jahr 2006 eine Möglichkeit entwickelt, um die Echtheit von digitalen Schlüsseln mittels Personen und festgelegten Beziehungen erkennen zu können, indem ein „Netz des Vertrauens“ (Web of Trust) aufgespannt wird. Es handelt sich dabei um eine Entwicklung aus dem Bereich Public-Key-Kryptografie, die der sehr jungen Wissenschaft der Kryptologie zugeordnet ist.

Aber nicht nur User sollen ihre Informationen sicher aufbewahren können, auch Computer- und Softwarehersteller möchten sicherstellen, dass ihre Daten und Lizenzen geschützt sind. So wird im selben Jahr 2006 das Konzept des Trusted Platform Module (TPM) eingeführt: In einem fest eingebauten Chip ist ein eindeutiger Zahlencode integriert, der von einem Computerprogramm ausgelesen werden kann und damit die Identifizierung eines Computers oder Smartphones für Lizenz- oder Datenschutz sicherstellt.

Da sich Online-Formular immer größerer Beliebtheit erfreuen und auf staatlicher und kommunaler Ebene Projekte gestartet werden, die die Kommunikation mit den Behörden vereinfachen sollen³⁹⁵, sind Sicherheitsvorkehrungen unterschiedlicher Art entwickelt worden. Hier sei ein Beispiel im Besonderen genannt, das auf überzeugend einfache Art und Weise einerseits auf die Unterscheidung zwischen Mensch und Maschine eingeht und andererseits auch Künstler/innen inspiriert, sich über Authentifizierungssysteme Gedanken zu machen. CAPTCHAs (*Completely Automated Public Turing Test to Tell Computers and Humans Apart*) werden verwendet, um zu erkennen, ob das Gegenüber ein Mensch oder eine Maschine ist. In

395 Vgl. deutschen Wikipedia-Eintrag zu Mobile App http://de.wikipedia.org/wiki/Mobile_App (Stand 20.09.2014)

396 Das österreichische Finanzamt lässt seit 2004 Eingaben über das elektronische Datenübertragungsverfahren „FinanzOnline“ zu.

der Regel macht man dies, um zu prüfen, ob Eingaben in Internetformulare über Menschen oder Maschinen erfolgen. Der Informatiker Luis von Ahn, der maßgeblich an der Erfindung des Captcha-Verfahrens beteiligt war, entwickelte daraus im Jahr 2007 ein System namens *reCAPTCHA*, das bei der Buch-Digitalisierung eingescannte Wörter, die die Texterkennungssoftware nicht erkennt, durch die Eingabe von CAPTCHAs optimiert. Da es sich meist um surreale Wortschöpfungen handelt, ist das Eintippen von Captchas oft mit einem Schmunzeln verbunden und hat auch eine Generation an Comiczeichner/innen und Illustrator/innen oder Künstler wie Shinseungback Kimyonghun aus Korea inspiriert, die Twitterfeeds als CAPTCHAs verschicken.³⁹⁷

Zurück zur Kunst / Der Punk im Mainstream?

Eine Beschäftigung mit Technologiesgeschichte ist unabdingbar, um diese Zeit zu verstehen und um uns in Erinnerung zu rufen, wie jung die Vergangenheit ist, wenn wir von Online-Beteiligungsmöglichkeiten sprechen. In diesem Jahrzehnt hat Kunst mit einer Crowd oder Kunst durch die Crowd eine Reichweite und Wirkung erlangt, die vormals nur jenen Kunstwerken zuteil wurden, die von der Kunstwelt entsprechend gefeiert und promotet oder eben verstoßen wurden und negative Publicity bekamen. Auch wenn die auf den nächsten Seiten beschriebenen künstlerischen Projekte von herausragender künstlerischer Qualität sind und Unmengen von Beiträgen generierten, so sind die meisten Künstler/innen hinter den Projekten nicht finanziell reich geworden.

Das Projekt *[V]ote-auction* von ubermorgen.com aus dem Jahr 2000 hat zwar dank der künstlerischen Kritik an und der Beschäftigung mit kapitalistischen Systemen vorübergehend Anerkennung vorübergehend in der Kunstwelt bekommen, auch wenn die Arbeit anfangs gar nicht künstlerisch intendiert war. Das Projekt ist entstanden, als ein amerikanischer Student namens James Baumgartner für seine Diplomarbeit die Idee hatte, eine Plattform im Netz zu

397 Vgl. Website des Künstlerkollektivs Shinseungback Kimyonghun http://ssbkyh.com/works/captcha_tweet/ (Stand 20.09.2014); Auf eine gewisse Art der Weiterführung, ja ironischen Umkehrung der Idee der Captcha's kann in dem Projekt FADTCHA desselbigen Künstlerkollektivs verwiesen werden. FADTCHA (FAce Detection Turing test to tell Computers and Humans Apart) ist eine Antwort darauf, dass nur mehr der Computer fähig ist, eine Leistung zu erbringen und dieselbe Leistung nicht von einem Menschen erbracht werden kann. Es geht hierbei um eine Gesichtserkennung, die so reduziert ist, dass das die menschliche Wahrnehmung daran scheitert,

installieren, die Wahlstimmen kauft und verkauft. Das Konzept wurde von ubermorgen.com aufgegriffen und realisiert. Ziel dieser Plattform war, dass der Wähler im amerikanischen Wahlkampf 2000 (Al Gore gegen George W. Bush) seine Wahlstimme an die Plattform verkaufen kann und die Plattform am Stichtag (dem 7. November 2000) diese Wahlstimmen an den Höchstbietenden versteigert. Das Projekt war eine Täuschung, denn es gab weder Ankäufe noch Verkäufe, es gab jedoch Angebote online. Die Berichterstattung zu dem Projekt waren enorm und gipfelte in einem 27-minütigen Bericht auf CNN. Das FBI, die NSA als auch CIA verklagten die Künstler, und selbst die US-amerikanische Juristin, Politikerin und Attorney General Janet Reno schaltete sich ein. Insgesamt sollen 450 Millionen Personen von diesem Projekt erfahren haben.³⁹⁸ Nun wussten aber die Teilnehmer/innen nicht, dass sie Teil eines künstlerischen Prozesses waren. Sie erfuhren dies erst entweder aus den Medien, als sie von [lizvix](http://lizvix.com) von ubermorgen.com kontaktiert wurden oder eben gar nicht. In diesem Projekt wird sichtbar, welche Macht von einer Online-Crowd ausgeht. Jede einzelne Stimme, die sich registrierte und seine/ihre Wahlstimme zum Verkauf anbot, hatte eine reale monetäre Entsprechung.

Eine künstlerische Arbeit, die durch unzählige Nachrichten aus Internet-Chatrooms, Bulletin Boards und Online-Foren der damaligen Zeit live gespeist wurde,³⁹⁹ ist die Installation *Listening Post* von Ben Rubin und Mark Hansen aus dem Jahr 2001, wahrscheinlich die erste künstlerische Datamining-Installation. Wurden bisher in künstlerischen Projekten Daten auf aktive, wenn auch vielleicht unbewusste Art und Weise beigegeben, so handelt es sich bei *Listening Post* um eine reine Verwendung von Live-Daten zum Zwecke der Mustererkennung, wie der Statistiker Mark Hansen schrieb⁴⁰⁰ bzw. zum Zwecke der audiovisuellen Erfahrung dessen, was auf den bis zu 5.000 Foren diskutiert wurde.

„Wer immer in einem Chat-Room eine Nachricht schreibt und auf ‚senden‘ drückt, erwartet eine Reaktion. Nun, Listening Post ist unsere Reaktion – eine Serie von Soundtracks und visuellen Text-Arrangements, die den Maßstab, die Unmittelbarkeit und die Bedeutung einer dynamischen globalen Konversation widerspiegeln. Die

das Kameraauge jedoch mit entsprechender Gesichtserkennungssoftware eindeutig Gesichter in den Bildern erkennt. <http://ssbkyh.com/works/fadtcha/> (Stand 20.09.2014)

398 Siehe auch die Case Study zum Projekt und die Website von ubermorgen.com <http://vote-auction.net/> (Stand 20.09.2014)

399 Vgl. Hansen und Rubin 2002

400 Vgl. Hansen und Rubin 2002

Entwicklung der Online-Kommunikation hat eine weite Landschaft voller neuer Räume für öffentlichen Diskurs geschaffen: Chat-Rooms, Bulletin Boards und jede Menge andere öffentliche Online-Foren. Wenn auch diese Räume im Grunde alle öffentlich und sozial sind, so ist doch die individuelle Erfahrung bei einem ‚Aufenthalt‘ in solch einem Raum eine Erfahrung von Stille und Einsamkeit. Als Teilnehmer an einem Chat Room hat man nur beschränkten Sinneszugang zum kollektiven Gesumme und Gebrumme dieses Raums und der ihm benachbarten Orte – in der Online-Erfahrung fehlt das Stimmengemurmel des menschlichen Kontakts, das wir in jedem Park, auf jedem Platz, in jedem Kaffeehaus erleben.“⁴⁰¹

Listening Post ist eine audiovisuelle Installation, basierend auf einem gebogenen, hängenden Gitter mit 231 elektronischen Text-Displays (kleine Vakuumfluoreszente Display Panels, die auf eigens entwickelten Platinen montiert sind) und der computergenerierten Sonifikation jener Informationen, die aus den damaligen Diskussionsplattformen zur Verfügung stand. Es ist Teil einer Forschungsarbeit der beiden Protagonisten, die einerseits eine Vorstellung von den Inhalten und der Art und Weise, wie online kommuniziert wird, bekommen und andererseits eine Entsprechung für den Umfang der Beiträge anhand von Sound und Bild austesten wollen.

Die Crowd ist zu Beginn des neuen Jahrtausends bereits öfter Teil eines künstlerischen Prozesses geworden und die verschiedenen Formen von Teilnahme an Projekten zeugen von der Diversität der Projekte. Kann man bei Antoni Muntadas' *File Room* noch von nachvollziehbaren Personen, die – ähnlich einer Community – aktiv Beiträge zu Verletzungen zur Zensur sammeln und abgeben, oder bei Douglas Davis *The World's First Collaborative Sentence* von einer ersten gemeinschaftlichen Produktion sprechen, bei der der Künstler nur mehr ein Rahmenwerk stellt und die Beteiligten ihre Beiträge abgeben, so haben wir es bei dem Projekten *[V]ote-auction* von *ubermorgen.com* aufgrund der Auslegung des Projektes als Massenkommunikationsprojekt bereits mit einer extrem großen Anzahl an Beteiligten innerhalb eines kurzen Zeitraumes zu tun. Der Zugang von Mark Hansen und Ben Rubin ist hier nochmals ein anderer, da sie auf bereits bestehende Systeme zurückgreifen und sich im Sinne eines Appropriationsverfahrens, wie es für Datamining-Projekte üblich ist, Inhalte aneignen, die live diskutiert werden, und nicht wie die gerade erwähnten Vergleichsprojekte auf einen Aufruf zur Teilnahme angewiesen sind. Es

401 Hansen und Rubin 2004

handelt sich also bei allen erwähnten Beispielen um eine Form des Sammelns, auch wenn die Intentionen der Künstler/innen ganz unterschiedlicher Natur sind.

Wenn eine unbekannte Personenschaft in einem Online-Aufruf zur Lieferung von Beiträgen aufgefordert wird, so spricht man heute von „Crowdsourcing“. Im Jahr 2006 wurde der Neologismus von dem amerikanischen Journalisten des *Wired Magazine*, Jeff Howe, eingeführt. Er bezeichnet die Auslagerung (das Outsourcing) von Arbeitsschritten an eine unbestimmte Menschenmasse (Crowd) über das Internet in Form einer öffentlichen Ausschreibung. Der Begriff wurde in dem von Howe verfassten und 2006 erschienenen Artikel *The Rise of Crowdsourcing* artikuliert und folgendermaßen definiert: „Crowdsourcing is the act of taking a job traditionally performed by a designated agent (usually an employee) and outsourcing it to an undefined, generally large group of people in the form of an open call.“

Noch bevor Jeff Howe den Begriff „Crowdsourcing“ erfand, schrieb der Journalist und Blogger Clive Thompson im Jahr 2004 einen Artikel mit dem Titel „Art Mobs – Can an online crowd create a poem, a novel, or a painting?“⁴⁰² und bezieht sich auf das Phänomen der Flashmobs, die in den 1990er-Jahren als kurzfristig über Internet oder Mobiltelefon aufgerufenen Zusammenkünften im öffentlichen Bereich begannen. Das Konzept der Flashmobs wurde 2002 von Howard Rheingold weitergedacht zum Konzept der „Smart Mobs“, das er in seinem Buch *Smart Mobs: The Next Social Revolution* vorstellte. Laut Rheingold sind Smart Mobs eine veränderte Art des Flashmobs, jedoch mit eindeutiger politischer oder weltanschaulicher Botschaft, also einer besonderen Sinngebung in der organisierten Zusammenkunft der beteiligten Personen.

Für die Kuratorin und Künstlerin Andrea Grover waren diese Entwicklungen von besonderem Interesse, und sie war es auch, die diese neuen künstlerischen Tendenzen in der Ausstellung *Phantom Captain: Art and Crowdsourcing* thematisierte. Es war die wahrscheinlich erste Ausstellung zum Thema Crowdsourcing und Kunst und wurde von 18. Oktober bis 25. November 2008 in New York bei apexart gezeigt. Grover präsentierte die Arbeiten *The Sheep Market* von Aaron Koblin, *Swarm Sketch* von Peter Edmunds, *Learning To Love You More* von Harrell Fletcher and Miranda July, *FOUND Magazine* von Davy Rothbart und das Kochbuch

402 Vgl. http://www.slate.com/articles/technology/webhead/2004/07/art_mobs.html (Stand 16.12.20139)

Artists von Allison Wiese. Jeff Howe hielt im Rahmen der Ausstellung einen Vortrag zum Thema Crowdsourcing.⁴⁰³

Es geht in all den Projekten um das Sammeln von Beiträgen. Die Form, die diese Beiträge ergeben, kann entweder im Nachhinein vom/von der Künstler/in zusammengesetzt und gestaltet werden, oder die Beiträge wirken direkt aufeinander und bedürfen keiner zusätzlichen künstlerischen Intervention, da der/die Künstler/in im Vorfeld – ähnlich wie Douglas Davis' unendlicher Satz – das Rahmenwerk meist als Programm definierte und Beteiligte untereinander und aufeinander linear reagieren können. Diese beiden Systematiken erweisen sich als typisch, wenn es sich um einen aktiven Call für Beiträge – also Crowdsourcing in seiner reinsten Form – handelt.

Nehmen wir zum Beispiel das Projekt von Aaron Koblin, *The Sheep Market*, aus dem Jahr 2006.⁴⁰⁴ Innerhalb von 40 Tagen erkaufte sich Aaron Koblin im November 2005 über Amazon Mechanical Turk⁴⁰⁵, also kurz nach dessen Launch, Arbeitskräfte, die der Aufforderung „Zeichne ein Schaf, das nach links schaut“ nachkamen. Er richtete eine Website ein, die einerseits Hintergrundinformation zum Projekt lieferte und andererseits die 10.000 gesammelten Schafe auf der Startseite wie eine Mosaikwand aus Miniatur-Schafen präsentierte. *The Sheep Market* gilt als das erste Kunstwerk, das sich mit dem Outsourcen des künstlerischen Prozesses an eine unbekannte „Arbeiterschaft“ über Amazons Mechanical Turk bedient. Koblin, der gemeinsam mit Takashi Kawashima im Jahr 2008 das Projekt *Ten Thousand Cents* oder im Jahr 2009 die Arbeit *Bicycle Built For 2.000* schuf, nutzte die Plattform Amazon Mechanical Turk für die Produktion und die weitere Ausführung seiner künstlerischen Ideen und sammelte so seine Beiträge, die er gewissenhaft zu einem Endprodukt (ob es eine Wand voller Schafszeichnungen, eine Hundert USD-Dollar-Note oder das gemeinschaftliche Singen des Liedes Daisy Bell war)

403 Vgl. Website zur Ausstellung „Ausstellung Phantom Captain: Art and Crowdsourcing“
<http://www.apexart.org/exhibitions/grover.htm> (Stand 12.12.2013)

404 Vgl. Website des Künstlers <http://www.thesheepmarket.com/>

405 Amazon's Mechanical Turk ist ein online Marktplatz, bei dem Auftraggeber ihre Aufträge (HITs – Human Intelligence Tasks) in kleinste Teile unterteilen (Microjobs) und von unbekannten, meist anonymen und weltweit verstreut sitzenden Arbeitern/innen erledigen lassen. Der Name bezieht sich auf den berühmten Schachspielautomaten, der im Jahr 1769 von dem österreichisch-ungarischen Hofbeamten und Mechaniker Wolfgang von Kempelen konstruiert wurde. Er funktionierte jedoch nicht als Roboter, da eine Person im Inneren des Automaten versteckt saß und ihn bediente. Im November 2005 startete der Online-Marktplatz Amazon mit dieser zusätzlichen Service-Plattform. Nähere Informationen dazu sind auch im Kapitel Case Studies unter der Projektanalyse von Aaron Koblin's *The Sheep Market* zu finden.

gestaltete.

Auch die Arbeit *Learning To Love You More* (LTLYM) der amerikanischen Künstlerin Miranda July und ihrem Projektpartner, dem amerikanischen Künstler Harrell Fletcher, basiert auf einer Sammlung. Auf einer Website starteten die beiden im Jahr 2002 Aufrufe an die Bevölkerung wie „Climb to the top of a tree and make a picture“, „Make a poster of shadows“, „Cover the song: Don't dream it's over“ oder als letzten Aufruf „Say Goodbye“. Seit dem Jahr 2009 ist die Website nicht mehr aktiv und ging über in das Online-Archive des SFMOMA.

Die Präsentation des Archivs des Magazin *Found* des Amerikaners Davy Rothbart, der seit dem Jahr 2001 gefundene Bilder des alltäglichen Lebens auf einer Website sammelt, oder das Kochbuch von Allison Wiese, das Rezepte von Künstler/innen zusammenfasst – frei nach Joseph Beuys „kohlrabischneidenden“ Überlegungen, dass jeder Mensch ein Künstler und dass Schönheit der Glanz des Wahren ist⁴⁰⁶ –, sind weitere Projekte, die das Sammeln durch eine Crowd thematisieren⁴⁰⁷ und den/die Künstler/in als gestaltende Person den gesamten künstlerischen Prozess benötigen.

Im Gegensatz dazu steht das Projekt *SwarmSketch*⁴⁰⁸ des australischen Künstlers Peter Edmunds. Für *SwarmSketch* schreibt der Künstler seit 2005 jede Woche ein Wort auf der Projekt-Website aus, bei dem das Publikum einerseits online einen Strich pro Bild pro Woche beitragen (bereits 206.421 individuelle Linien-Beiträge gestalteten 442 Bilder / Stand Oktober 2012) und andererseits auch über bestehende Striche abstimmen kann. Falls mehr als 1.000 Striche beigetragen werden, wird automatisch eine neue Leinwand auf der Website zur Verfügung gestellt und das vorherige Bild gespeichert. Auch wenn der Künstler hier Beiträge sammelt, so ist sein Interventionspotenzial im künstlerischen Prozess minimal, da er – ähnlich wie Douglas Davis' Satz – im Vorfeld den Rahmen der Beteiligung definiert und geringe bis keine Möglichkeit der Einflussnahme auf den Prozess der Arbeit haben möchte.^{409 410}

406 Vgl. Videointerview mit Joseph Beuys auf YouTube <http://www.youtube.com/watch?v=OyLKS-F4HwU> (Stand 28.09.2014)

407 Persönlich würde ich jedoch im Gegensatz zu Andrea Grover im Falle von Wiese eher von einem Community-Projekt sprechen, da sich die Teilnehmer/innen als Künstler/innen kategorisieren lassen.

408 Die Website des Künstlers <http://swarmsketch.com/> (Stand 28.09.2014)

409 Ich möchte hier auf zwei Projekte verweisen, die ähnlich wie Swarm Sketch funktionieren und als Vorläuferprojekte fungieren. Einerseits versuchte Kevan Davis im Jahr 2002 mit The Smaller Picture bzw. dem Vorgängerprojekt Typophile Font Spinoff 26 Buchstaben des Alphabets und später Schlagwörter wie Spider, Anything, Lamp, Goat usw. durch eine Online-Crowd zeichnen zu lassen. Der Programmierer und Web Developer Kevan

Inspiziert sind viele Arbeiten dieser Zeit von dem im Jahr 2004 erschienenen Buch von James Surowiecki *The wisdom of crowds. Why the many are smarter than the few and how collective wisdom shapes business, economies, societies and nations*. Die These, dass die Weisheit der Vielen bzw. Gruppenentscheidungen oft besser sind als Lösungsansätze einzelner Teilnehmer, wurde damals von verschiedenen Künstler/innen und Theoretiker/innen in Projekten ausgetestet. Oft ging es in den künstlerischen Projekten bei näherer Betrachtung jedoch nicht darum, besser oder schneller zu einer Lösung zu kommen, sondern darum, die Crowd als Quelle zu nutzen. Corinne Vionnets Projekt *Photo Opportunities* aus dem Jahr 2005 thematisiert die Problematik kollektiver Erinnerung. Per Internetrecherche sammelte sie tausende Schnappschüsse von touristischen Sehenswürdigkeiten und legte die Bilder jeweils pro Sehenswürdigkeit übereinander. Mithilfe der online zur Verfügung gestellten Fotos von der Crowd versuchte sie etwas Neues zu schaffen. Wenn Corinne Vionnet das Internet nach touristischen Bildern durchforstete, so fragte Joao Henrique Wilbert aktiv nach Fotos. Wilbert, der bei Fabrica unter dem damaligen Leiter Andy Cameron das Projekt *Exquisite Clock – Numbers are Everywhere*⁴¹¹ erarbeitete, schuf eine Online-Plattform, die als Uhr funktionierte. Wilbert fragte nach den Nummern 0 bis 9, die in unserem Alltag auftauchen, und bat die Crowd, Abbildungen davon auf die Projektseite hochzuladen. Die Website selbst ist als Uhr gestaltet, die wiederum aus Ziffern der Bild-Beiträgen besteht.

Partizipationskunst ist mit diesen Projekten im neuen Jahrtausend angekommen und hat mit diesen neuen Formen der Beteiligung ihr Betätigungsfeld erweitert. *The Art of Participation: 1950 to Now* war auch der Titel einer Ausstellung zu dem Thema, die von 8. November 2008 bis

Davis stellte dafür ein Grid aus 20 mal 20 Pixeln zur Verfügung, die weiß oder schwarz sein können. Die Crowd kann pro Schlagwort wählen, ob das vorgeschlagene (in Rosa markierte Pixel) weiß oder schwarz sein soll, um das Bild zu vervollständigen. Ähnlich dazu kann das nicht mehr aktive Projekt *Pixelfest* aus dem Jahr 2004 gesehen werden. Im Unterschied zu *The Smaller Picture* oder *Swarm Sketch* wird hier jedoch kein Thema vorgegeben, sondern die User können auf einem größeren Grid den Pixeln Farben zuordnen und sie überschreiben. Vgl. <http://kevan.org/smaller.cgi?pic=30> und <http://www.themaninblue.com/experiment/Pixelfest/> (Stand 28.09.2014).

410 Interessant und auffällig ist, dass es sich bei den gemeinschaftlich erarbeiteten Projekten oft um sogenannte Marketingmaßnahmen handelt, hinter denen eine Firma oder Agentur mit entsprechend wirtschaftlichen Interessen steht. In diesem Sinne sei auch auf das Projekt *The One Million Masterpiece* von Paul Fisher und Eamonn verwiesen, bei dem es um einen Weltrekord geht: eine Million Personen sollen ein gemeinsames Werk schaffen, indem sie einen Beitrag malen, der als ein kleiner Ausschnitt unserer modernen Gesellschaft verstanden werden soll. Hierfür wird ein online-Zeichentool auf der Website angeboten. <http://www.millionmasterpiece.com/> (Stand 28.09.2014)

411 Website von *Exquisite Clock* <http://about.exquisiteclock.org/about/>

8. Februar 2009 im SFMOMA gezeigt wurde. Kuratiert wurde die Ausstellung, die einen Meilenstein in der partizipatorischen Kunst darstellt, von Rudolf Frieling. Begleitend zur Ausstellung erschien ein ausführlicher Katalog mit Beiträgen von Frieling, Boris Groys, Robert Atkins und Lev Manovich. Die in diesem Kapitel vorgestellten Projekte [V]ote-auction, LTLYM und The Sheep Market waren neben einigen anderen Werkdokumentationen nur im Katalog vertreten, während Arbeiten von Netzkünstler/innen wie Jonah Brucker-Cohen und Mike Bennett, Minerva Cuevas, Lynn Hershman Leeson, MTAA (Michael Sarff und Tim Whidden), Dan Phiffer und Mushon Zer-Aviv neben den bekannteren Künstler/innen zum Thema der Partizipation in der Kunst (Dan Graham, Jochen Gertz, Wolf Vostell u. a.) auch in der Ausstellung vertreten waren.

Abschließen möchte ich dieses Kapitel mit einem Projekt, in das ich selbst als Entwicklerin und Co-Direktorin involviert war. Basierend auf einer Idee von Gerfried Stocker war 80+1 Eine Weltreise ein Projekt von Ars Electronica Linz in Zusammenarbeit mit voestalpine und dem Linz09-Kulturhauptstadtbüro. Das Projekt 80+1 Eine Weltreise war inspiriert von Jules Vernes weltberühmtem Klassiker und wurde im Rahmen von Linz – Europäische Kulturhauptstadt 2009 (Linz09) konzipiert und durchgeführt. Keine physische, sondern eine virtuelle Reise via Satellitenverbindung und Glasfaserkabel an 20 Orte der Welt und innerhalb 80 und einem Tag war das Ziel des Projektes. Die Auswahl der Orte richtete sich nach Fragestellungen und Projekten, die unserer Zukunft betreffen und die in Linz am Hauptplatz mit der lokalen Bevölkerung diskutiert wurden. Im sogenannten Basislager am Linzer Hauptplatz sowie auf der Website <http://www.80plus1.org> wurde täglich fast 24 Stunden lang aufgrund der unterschiedlichen Zeitzonen mit den involvierten Personen an den anderen Orten kommuniziert, und nicht nur das Linzer Publikum, sondern auch die Beteiligten an den anderen Orten ließen sich in die Projekte involvieren.

Beteiligungsmechanismen haben – wie erwähnt auch in der Kunst – in diesem jungen Jahrzehnt des neuen Jahrtausends eine breite Öffentlichkeit erreicht. Partizipation, die vormals vor allem im öffentlichen, physischen Raum stattfand, fand im virtuellen Raum eine neue Entsprechung. Es handelt sich hier jedoch nicht nur um eine Verlagerung ein und derselben Praxis, sondern um eine Erweiterung. „Thus, when one asks oneself whether the Internet is participatory, the answer is yes – but typically in the same way as literary space”.⁴¹² Boris Groys argumentiert also, dass sich

412 Groys 2008, S. 29

der öffentliche physische Raum vom Internet als öffentlichen virtuellen Raum dahingehend unterscheidet, dass es sich beim Internet als sogenanntem neuen öffentlichen Raum vor allem um einen literarischen Raum handle. Er argumentiert im Aufsatz zum Katalog *The Art of Participation: 1950 to now*, dass selbst die Grundidee von Wagners Gesamtkunstwerk unter diesen neuen medialen Konditionen, die nicht auf Separation, sondern auf das Vereinen von Personen mit unterschiedlichem Bildungsniveau oder Professionen ausgerichtet sind, anwendbar sei. Auch wenn Boris Groys in seinem Text das Internet als ein Massenmedium im Sinne von McLuhans Theorien und damit als eine Art Werkzeug sieht, das mehr oder weniger Involviertheit der Rezipienten benötigt, so argumentiere ich im nächsten Kapitel, dass gerade Entwicklungen in diesem hier beschriebenen Jahrzehnt zeigen, dass das Internet nicht nur Werkzeug sein kann, sondern „Lebensumwelt“ eines Online-Projektes, welches von Beiträgen durch Personen online erst lebt. Entwicklungen wie Social-Media-Plattformen in diesem Jahrzehnt zeigen deutlich, dass es sich dabei um wissentliche oder nicht-wissentliche Anwesenheiten von Personen bzw. freiwillige oder unfreiwillige Formen der Beteiligung handeln kann. Außerdem kann dank der Vernetzung via Internet nicht mehr von einem bestimmten Ort oder einem bestimmten Zeitpunkt gesprochen werden, denn Projekte können sich gleichzeitig an mehreren Orten manifestieren und sich über Performance-Zeiträume erstrecken, die Jahrzehnte umfassen können (wie dies zum Beispiel beim Satz von Douglas Davis der Fall ist). Manche Kunstwerke benötigen nicht unbedingt einen herkömmlichen Ausstellungsraum, um „aktiv“ oder rezipierbar werden zu können. Wie im Falle von Douglas Davis lebt sein Werk auch, wenn es nicht gerade ausgestellt ist, denn es hat seine Präsentationsfläche inklusive Beteiligungsmöglichkeit vor allem als Website. Ausstellungen an realen Orten im Kontext einer Kunstaussstellung benötigt das Projekt eher als Marketingmaßnahme, um auf sich aufmerksam zu machen und damit darüber berichtet wird. Mehr dazu ist im Kapitel über Taxonomien und Charakteristika von Crowd-Art-Projekten zu lesen.

Grundsätzlich ist das Beteiligen von Personen online wie offline eine Anstrengung, die gezielt geplant, umgesetzt, betreut und kommuniziert werden muss. Die Filmemacherin und Unternehmerin Tan Siok Siok aus Singapur räumt mit dem Vorurteil auf, dass partizipatorische Online-Modelle so gut wie von selbst laufen. Beim Festival Ars Electronica 2011 stellte sie ihr Projekt *Twittermentary* vor, bei dem als Teil ihrer Twitter-Researcharbeit sie nach Videobeiträgen fragte und untersuchte, wie Twitter und Social Media generell Einfluss auf unsere Identität haben, und sie ist der Meinung:

„Crowdsourcing ist wie ein Jazzensemble, das ständig improvisiert: Es ergeben sich (künstlerische) Momente, die eigentlich so nicht geplant waren. Und es ist harte Arbeit, aber es zahlt sich aus ...“⁴¹³

⁴¹³ Vgl. Video zum Vortrag von Tan Siok Siok <http://www.aec.at/origin/2011/08/01/public-square-squared-how-social-fabric-is-weaving-a-new-era/> (Stand 28.09.2014)

3.9. Die Zehnerjahre des Neuen Jahrtausends – Crowd Art

“The explosion of user-created content (sometimes referred to as participatory or social media) on the web since 2005 has unleashed a new media universe. On a practical level, this was made possible by the convergence of free web platforms, inexpensive software that enables people to share their own media and access materials produced by others, the rapid fall in prices for professional-quality media-capture devices such as high-definition video cameras, and the addition of camera and video features to mobile phones.”⁴¹⁴

In seiner Einleitung zu seinem Aufsatz *Art after Web 2.0* im Katalog *The Art of Participation: 1950 to now* spricht Lev Manovich in Verbindung mit Social Media ausdrücklich von „Partizipation“, was nicht unumstritten ist. Begriffe wie „Crowdsourcing“ oder „user-generated content“⁴¹⁵, „network as platform“⁴¹⁶, „folksonomy“, „syndication, and mass collaboration“ sind ein Zeichen dafür, wie sehr sich Formen der Zusammenarbeit durch das Internet und im Speziellen durch das sogenannte *Web 2.0* verändert haben. War das Internet in den 1990er-Jahren noch ein reines Informationsmedium, so wandelte es sich in den 2000er-Jahren zu einem Kommunikationsmedium⁴¹⁷, ja sogar zu einem Produktionsmedium, wenn man Vernetzung im Sinne von Zusammenarbeit und das Netz als Werkzeug versteht. Das Internet als Produktionsmedium wird auch indirekt von Lev Manovich thematisiert, wenn er meint:

„This leads to another question: given that a significant percentage of user-generated content either follows templates and conversations established by the professional entertainment industry or directly reuses professional produced content (for instance, anime music videos), does this mean that people’s identities and imagination are now even more firmly colonized by commercial media than in the twentieth century?”

414 Manovich 2008, S. 67

415 Auf der deutschen Wikipedia Seite (Wikipedia ist ja selbst ein Beispiel für User-generated content) steht folgende Definition: „User-generated content (auch „nutzergenerierte Inhalte“ oder als englisch „user-driven content“ bezeichnet) steht für Medieninhalte, die nicht vom Anbieter eines Webangebots, sondern von dessen Nutzern erstellt werden. Häufig ist UGC eine Erscheinungsform von Crowdsourcing. Der Inhalt soll laut OECD folgenden Kriterien genügen: 1. Publiizierte Inhalte, 2. Kreative Eigenleistung, 3. Kreation außerhalb von professionellen Routinen.“ (Stand 08.10.2014)

416 Network

In other words, is the replacement of the mass consumption of commercial culture by users' mass production of cultural objects a progressive development? Or does it merely constitute a further stage in the evolution of the culture industry?

Lev Manovich beschreibt in dem zitierten Text bereits ein Phänomen, das sich aus den Möglichkeiten der vernetzten, technologieunterstützten Zusammenarbeit ergibt und das vielleicht dabei ist, einen Wandel des Systems zu beeinflussen: Aufgrund der Tatsache, dass wir nicht mehr nur Konsumenten, sondern auch Produzenten sein können (oft als „Prosumer“ bezeichnet), haben sich Industrie und Markt darauf eingestellt und ihre vorgebenden Strategien gelockert. Sie lassen Prozesse der Beteiligung zu und reagieren kurzfristig auf Möglichkeiten, die sich daraus ergeben. Strategie und Taktik sind die beiden Schlüsselwörter, die Manovich vom französischen Kulturphilosophen Michel de Certeau und dessen im Jahr 1980 erschienenen Werk *L'Invention du Quotidien* (dtsch: *Die Kunst des Handelns*) entlehnt. Manovich argumentiert, dass – aus dem Blickwinkel der 1980er-Jahre – Strategie eine Anstrengung von Institutionen und Machtstrukturen darstelle und den Subjekten ein Taktieren zugeschrieben würde.⁴¹⁸ Mittlerweile jedoch, und im Besonderen wenn man sich Strukturen aus dem Umfeld der Social Media ansieht, scheint es laut Manovich, als hätten sich aufgrund der Öffnung der Systeme sowie der enormen Geschwindigkeit von Entwicklungen, die von einzelnen Subjekten auf diesen Plattformen noch verstärkt werden, genau diese Zuteilungen scheinbar verschoben. Er meint aber auch, dass es nicht zu einer gänzlichen Verschiebung kam, sondern nur um den Anschein dessen, da sich Firmen aufgrund aktueller Phänomene immer öfter ein promptes Reagieren und Taktieren erlauben und ihre oft als schwerfällig erlebte Strategie außer Kraft setzen.⁴¹⁹ Wenn es um die Fragestellung geht, welchen Einfluss das Internet bzw. Social Media auf die künstlerische Praxis haben, so liegt für Manovich das Besondere darin, dass eine neue Kultur in der Kommunikation entstanden ist, nämlich nicht nur Kommunikation über verschiedene Medienkanäle, sondern Kommunikation mittels Medien. Die Antworten auf Fragestellungen,

417 Vgl. Manovich 2008, S. 68

418 Vgl. Manovich 2008, S. 71

419 Firmen, die den Endverbraucher als Zielgruppe haben, haben die Vorteile aus der Beteiligung Freiwilliger über Social Media schnell erkannt und für sich genutzt. Es muss natürlich auch hinterfragt werden, zu wessen Lasten diese Entwicklungen gehen. Wenn man sich ansieht, wie Firmenriesen wie Kraft Foods zum Beispiel mit Mitarbeiter/innen umgehen, die aufgrund einer Ausschreibung das leisten, wofür Agenturen normalerweise viel Geld bekommen, sieht es sehr nach einer Schieflage zu Lasten der Mitarbeiter/innen aus. Vgl. Artikel im Standard

Status-quo-Berichte und Erlebnisse sind nicht mehr nur Text, sondern können auch Bilder, Videos, Soundaufnahmen sein. Die Berichte selbst können z. B. Videobeiträge sein, auf die wieder mittels Video reagiert wird. Diese neue Form der Kommunikation, die nicht nur auf textliche Beiträge beschränkt ist, ist für Manovich eine neue Praxis, die durch Social Media beeinflusst worden ist. Er steht hier argumentativ konträr zu Boris Groys, der in seinem Text im selben Katalog das Internet als vor allem als literarisches Medium sieht.⁴²⁰

Die Tendenz zur Kommunikation mittels Bildern

Wenn mittels Bildern kommuniziert wird, setzt dies voraus, dass es einen Pool an Bildern gibt, aus dem geschöpft wird bzw. in den man selbst Bilder beifügt. Das Mobiltelefon, das als erster Device mit einem Kameraauge ausgerüstet worden war und nach und nach zum Smartphone mit entsprechender Rechnerleistung und Internetanschluss weiterentwickelt wurde, fungierte bald als Werkzeug, mittels dessen der Pool an Bildern (und hier sind natürlich auch Videos als bewegte Bilder zu verstehen) stetig erweitert wird. Entwicklungen wie Instagram⁴²¹ und Pinterest⁴²² im Jahr 2010 bestätigen diese Tendenz der Kommunikation mittels Bildern, denn ganze Persönlichkeitsprofile gestalteten sich nun als eine Art Online- Moodboard zu einer Person. Es war im Jahr 2011, als Ars Electronica genau dieses Phänomen des bildbasierten Informationsaustausches aufgriff und sich in Workshops zu Ausstellungen zu Nutze machte. Mit *ARS WILD CARD*⁴²³ verbanden wir dieses Online-Phänomen mit einer Offline-Ausstellung, um

vom 7. August 2012 <http://derstandard.at/1343744117227/Oesterreicher-Kraft-Foods-Name-Mondelez-Schmidt-Milka-Oreo-Rosenfeld> (Stand 19.10.2014)

420 Vgl. Groys 2008, S. 29;

421 Vgl. deutschen Wikipedia-Eintrag zu Instagram (Stand 12.12.2013): Instagram ist eine Mischung aus Microblog und audiovisueller Plattform und ermöglicht es, Fotos auch in anderen sozialen Netzwerken zu verbreiten. Mittels dieser kostenlosen Foto-und Video-Sharing-App für Android-, iOS- und Windows-Phone-Mobilgeräte können Nutzer Fotos und Videos erstellen und verfremden, um sie anschließend über das Internet anderen zugänglich zu machen. In Anlehnung an die Kodak Instamatic und Polaroid-Kameras haben mit Instagram gemachte Fotos und Videos eine quadratische Form.

422 Vgl. deutschen Wikipedia-Eintrag zu Pinterest (Stand 12.12.2013): Pinterest ist ein soziales Netzwerk, in dem Nutzer Bilder-Kollektionen mit Beschreibungen an virtuelle Pinnwände heften können. Andere Nutzer können dieses Bild ebenfalls teilen (repinnen), ihren Gefallen daran ausdrücken oder es kommentieren. Die Idee hinter Pinterest ist der gemeinsame Austausch über verschiedene Hobbys, Interessen und Einkaufstipps mithilfe virtueller Pinnwände.

423 *Ars Wild Card* ist eine Smartphone-Application, die als partizipatorisches Workshoptool für Ausstellungen und Interventionen im öffentlichen Raum von Ars Electronica Linz (Konzept von Emiko Ogawa, Hide Ogawa, Manuela Naveau) entwickelt wurde. Mittels der Applikation und QR Codes werden Inhalte zu den Kunstwerken in

einerseits diese Kommunikation wieder in den realen öffentlichen Raum zurückzuführen und andererseits um sie mit den Strategien des Social-Media-Raumes zu kombinieren. Wir realisierten dieses Unterfangen mithilfe des Publikums einer Ausstellung, das die Möglichkeit bekam, mittels Bildern mit dem/der Künstlerin in Kontakt zu treten. Uns interessierte hier die Form der Kommunikation, des Austausches zwischen der Kunst schaffenden Person und dem/der Besucher/in, und wir wollten damit das Verhältnis zwischen den beiden untersuchen. Die Werke, die uns von den Künstler/innen gegeben werden, können von Besucher/innen einer Ausstellung als Bild eingefangen, kommentiert und weitergetragen werden. Diese Bilder können als Reaktion, als Antwort auf das künstlerische Statement gesehen werden. Das Projekt orientierte sich an Bedürfnissen, die wir auf den Social-Media-Plattformen identifizierten und im realen Raum austesten wollten.

Wir entwickelten diese App kurz nach Einführung des iPad⁴²⁴ im Jahre 2010, das eine großzügigere Möglichkeit bot, Bilder anzusehen, als dies auf den grundsätzlich eher kleinen Bildschirmen der 2011 üblichen Smartphones möglich war. Das iPad bzw. die Bildlastigkeit der Kommunikation auf den Social-Media-Plattformen hatte einen Einfluss darauf, dass eine Generation neuer Smartphones mit wesentlich größeren Bild- und Interaktionsflächen produziert wurde. Zusätzlich wuchs die Rechnerleistung der Mobiltelefone ständig an: 2012 kamen zum Beispiel Quad-Core Phones auf den Markt, also Smartphones mit vier Hauptprozessoren, mit denen man nun aufgrund der höheren Rechenleistung auf Grafik ausgerichtete Programme wie Computerspiele in einer höheren Detailschärfe ausführen konnte.

Diese Entwicklung bei den Smartphones führte dazu, dass immer mehr Künstler/innen Apps entwickelten oder entwickeln ließen und als Werkzeug für ihre künstlerische Idee verstanden, was neue und vielfältige Formen der Zusammenarbeit ermöglichte, eine größere Anzahl an Teilnehmer/innen zuließ, und das orts- und zeitunabhängig. Diese neue Tendenz wurde auch vom ZKM – Zentrum für Kunst und Medientechnologie gewürdigt, indem es 2011 den ZKM App Art Award ins Leben rief. Auf der Website zum Award schreiben die Initiator/innen:

einem Rahmen generiert, mit dem man die Arbeiten fotografieren und auch direkt Vorort kommentieren kann. Die Karten werden auf einer Website gesammelt und können als Postkarten in der Ausstellung ausgedruckt werden. Mehr Informationen dazu auf meiner Website www.crowdandart.at (Stand 12.10.2014)

„Am 8. Juli 2011 haben das ZKM und das CyberForum mit Partnern aus Wirtschaft und Wissenschaft den weltweit ersten AppArtAward ausgelobt. Ziel des Awards war es, die Entwicklung von Apps zu fördern, welche sich durch ein hohes Maß an Kreativität und zugleich als avancierte künstlerische Softwarelösungen auszeichnen. Die Ausschreibung richtete sich sowohl an SoftwareprogrammiererInnen und KünstlerInnen als auch an alle App-Fans mit kreativen Ideen.“⁴²⁵

Der Wettbewerb im Jahr 2011 war untergliedert in die Bereiche technische Innovation, künstlerische Innovation und Nachwuchspreis. Die Kategorien veränderten sich im Jahr 2012 hin zu „Künstlerischer Innovationspreis“, „Sonderpreis Game Art“ und „Sonderpreis Cloud Art“. Im Jahr 2013 wurde erstmals anstatt „Cloud Art“ ein „Sonderpreis Crowd Art“ ausgeschrieben und folgendermaßen definiert:

„Crowd Art bezieht sich sowohl auf das deterritorialisierte, vernetzte Cloud Computing, wie auf die kollektive Kreativität, die dadurch möglich wird. Crowd Art bezeichnet den Wechsel vom analogen Zeitalter der Produktion (Massenware durch Maschinen, Massenkultur etc.) zum Zeitalter der digitalen Distribution (Daten, Medien, Personalisierung: die Masse als Kollektiv von Individuen). Apps auf mobilen Endgeräten sind die globale Versuchsstation für diese neue Kunstform.“⁴²⁶

Während „Cloud Art“ die reine Vernetzung von Geräten meinte, wird durch die Verwendung des Begriffs „Crowd Art“ die Wichtigkeit des Beitrags der Benutzer/innen unterstrichen.

Wer sind die Leute, die heute online partizipieren und welche Zeit steht hinter dem Wort „heute“?

Grundsätzlich zeigt die Beschäftigung mit dem Thema, dass bereits sehr früh von einer „Ein-Prozent-Regel“ im Internet gesprochen wurde, die auch oft „90-9-1 %-Regel“ genannt wird. Gemeint ist damit, dass die Mehrheit der User einer Website nicht aktiv mitgestaltet, sondern

424 Apple bringt 2010 das iPad auf den Markt – ein tragbarer Tablet-Computer, der nicht viel größer ist als der eingebaute, berührungsempfindliche Flachbildschirm. Das iPad setzt so wie das kleinere iPhone auf das haus eigene Betriebssystem iOS.

425 Entnommen der Website des ZKM <http://www.app-art-award.org/rueckblick/2011/> (Stand 12.10.2014)

426 Entnommen der Website des ZKM <http://www.app-art-award.org/appartaward-2013/preiskategorien/> (Stand 12.10.2014)

nur liest und betrachtet. Nur eine Minderheit kommentiert bestehende Inhalte, und nur ca. ein Prozent aller User einer Website gestalten aktiv Beiträge. Nun ist nicht jede Website gleichermaßen mit diesem Schlüssel zu messen, da entsprechende Community-Projekte mit aktuellen, gesellschaftlich brisanten Themen oder Firmenprojekte mit entsprechenden Marketingstrategien im Einzelfall ein höheres Involvement erzielen können, als dies bei der Mehrheit an Webseiten der Fall ist. Eine Analyse der Bearbeitungsstatistik der englischsprachigen Wikipediaseite im Jänner 2014 hat diese Regel jedoch aktuell bestätigt.⁴²⁷ Lev Manovich vertritt die These, dass die „prosumers, pro-ams, and other amateurs“ einen Beitrag leisten, die meisten Beiträge jedoch – wenn es um Beiträge an künstlerischen Projekten geht – von „jungen Profis oder Profis in Ausbildung“ wie z. B. Studenten geleistet werden. Meine persönliche Recherche zur Beteiligung an Crowd-Art-Projekten (siehe Case Study *My Turked Ideas*) hat ergeben, dass eine Mehrheit der Beiträge von Personen im Alter zwischen 18 und 35 Jahren stammt und auch was die Qualität der Einreichungen betrifft, kann ich die Vermutung von Lev Manovich nur bestätigen.

Zugang zu Beteiligungsmodellen an künstlerischen Online-Projekten, die eine gewisse Diversität von Partizipation in ihrer Herangehensweise und Struktur erlauben, sind erst mit dem Aufkommen von Social-Media-Plattformen, also Anfang des neuen Jahrtausends, auf breiter Ebene möglich geworden. Mit dem Arabischen Frühling bekam Partizipation übers Internet oder Social Media bzw. Kommunikationstechnologie im Allgemeinen einen besonderen Stellenwert.⁴²⁸ Aaron Swartz (geb. 1986; gest. 2013), Edward Snowden (geb. 1983) und viele andere Personen setzen sich für Transparenz und Offenheit ein, in Zeiten, in denen wir dank Zensur und Datenspionage immer öfter mit illegalen, menschenverachtenden Online-Aktivitäten konfrontiert werden. Laut einem Bericht von *Reporter Ohne Grenzen* aus dem Jahr 2011 wird jedem dritten Internetnutzer weltweit der Zugang zu einem freien Netz verwehrt.⁴²⁹ Ein aktueller Bericht von *Reporter ohne Grenzen* aus dem Jahr 2014 belegt, dass Überwachungsstrategien und Repressionen weiter zunehmen. Der UN-Menschenrechtsrat

427 Vgl. deutschen Wikipedia-Eintrag zu Ein-Prozent-Regel (Internet) http://de.wikipedia.org/wiki/Ein-Prozent-Regel_%28Internet%29 (Stand 12.10.2014)

428 Vgl. Internettimeline ausgestellt bei der Ars Electronica; gesehen / besucht im Ars Electronica Center am 12.10.2014

429 Vgl. Heise.de vom 11. März 2011: Welttag gegen Internetzensur: 10 „Feinde des Internet“ am Pranger <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Welttag-gegen-Internetzensur-10-Feinde-des-Internet-am-Pranger-1206788.html> (Stand 18.10.2014)

erklärte 2012, dass die Menschenrechte sowohl in der real-physischen Welt auch in der virtuellen Welt ihre Gültigkeit besäßen. Er ruft Regierungen auf „to promote and facilitate access to the Internet and international cooperation aimed at the development of media and information and communications facilities in all countries“⁴³⁰.

Nun gibt es jedoch auch Phänomene wie das „Deep Web“, das bis zu 550-mal⁴³¹ größer sein soll als das herkömmliche Web. Und um in das „Dark Web“ (ein Teilbereich des Deep Web) zu kommen, benötigt es spezielles Wissen und einen Browser namens TOR (The Onion Router), der die digitalen Spuren verwischt. TOR wurde entwickelt, um überwachten oder verfolgten Journalisten und Institutionen eine Möglichkeit der sicheren Online-Kommunikation zu geben. Heute wird TOR für jede Art von Kommunikation verwendet, deren digitale Spuren verwischt werden sollen, also auch wenn es um Drogen, Waffen oder diverse andere illegale Transaktionen geht, die im Dark Web des Deep Web abgeschlossen werden. Das TOR-Netzwerk ist jedoch nicht nur ein Werkzeug für Kriminelle⁴³² (das mittlerweile auch vom FBI benutzt wird, um Kinderpornografie im Internet zu bekämpfen), sondern ermöglicht jede Art von anonymisiertem Austausch. Inzwischen wissen wir jedoch, dass FBI und NSA bereits Methoden entwickelt haben, mit dem Netzwerk zu arbeiten. Aber auch die Strategien der Kriminalität scheinen eine Verlagerung erfahren zu haben: Es entwickelt sich eine virtuelle Parallelwelt. Was wir sehen, das „Visible Net“ oder „Surface Web“, ist nur die Spitze des Eisberges, wie Elisabeth Hödl und Martin Zechner von www.watchdogs.at schreiben: „Der größere, interessantere Teil liegt allerdings unter der Oberfläche. Dieser unglaublich riesige Datenspeicher ist zugleich Ort einer neu zu entdeckenden

430 Vgl. aktuellen Bericht der Reporter Ohne Grenzen http://12mars.rsf.org/wp-content/uploads/EN_RAPPORT_INTERNET_BD.pdf (Stand 18.10.2014)

431 Vgl. den Bericht in der österreichischen Tageszeitung „Die Presse“ vom 21.06.2014 http://diepresse.com/home/techscience/internet/3825043/Deep-Web_In-den-dunklen-Ecken-des-Internet (Stand 18.10.2014)

432 Den Dokumenten von Edward Snowden war zu entnehmen, dass das TOR-Netzwerk der NSA und dem britischen Geheimdienst ein Dorn im Auge, da die Nutzer nicht oder nur schwer zu überwachen sind. Dies ist einem Beitrag der österreichischen Tageszeitung Der Standard vom 28.12.2013 zu entnehmen www.derstandard.at/1385172272666/Appelbaum-FBI-setzt-Tor-im-Kampf-gegen-Kinderpornografie-ein (Stand 18.10.2014)

Privatheit.“⁴³³

Um der länderübergreifenden Netz-Kriminalität in Europa mit Maßnahmen und Aktivitäten entgegenzuwirken, wurde am 11. Jänner 2013 das Europäische Zentrum zur Bekämpfung der Cyberkriminalität ins Leben gerufen. Das Zentrum mit Sitz in Den Haag und ca. 30-40 Mitarbeiter/innen soll Strafverfolgungen länderübergreifend koordinieren und Informationen bündeln, bei Ermittlungen unterstützen und einheitliche Abwehrstrategien für die EU-Länder entwickeln.⁴³⁴

Wie reagieren Künstler/innen auf das „heute“?

Im Besonderen möchte ich hier auf jene Projekte eingehen, die Partizipation über das Internet als künstlerisches Merkmal aufweisen. Wie bereits in den ersten Kapiteln erwähnt und in der historischen Aufarbeitung beschrieben, hat sich bei der Online-Teilnahme an künstlerischen Prozessen etwas grundsätzlich verändert.

Erstens hat sich der Ort verändert. Kunst findet nicht mehr nur in den Stätten der Kunst statt, sondern erobert neue Räume, so auch das Internet. Das ist keine neue Überlegung, neu ist jedoch die Erkenntnis, dass es bereits im physisch-realen öffentlichen Raum schwer ist, eine Kunstaktion von anderen Aktionen zu unterscheiden. Im Internet als Aktionsraum verschärft sich diese Ununterscheidbarkeit: Wir finden dort ein Potpourri aus künstlerischen Aktionen, Marketingaktivitäten von Firmen und Start-ups oder Aktionen aus dem Bereich der Unterhaltungsindustrie, was es uns teilweise unmöglich macht, künstlerische Intentionen auf den ersten Blick zu erkennen. Plattformen der künstlerischen Produktion oder Werkzeuge und Mittel wie Amazon Mechanical Turk, Facebook, Twitter, Pinterest usw. geben auch keinen Hinweis, sondern werden von Künstler/innen genauso ausgetestet, wie dies Marketingstrateg/innen, Statistiker/innen oder eben auch Durchschnittsuser tun.

433 Vgl. den Bericht in der österreichischen Tageszeitung „Die Presse“ vom 21.06.2014
http://diepresse.com/home/techscience/internet/3825043/Deep-Web_In-den-dunklen-Ecken-des-Internet
(Stand 18.10.2014)

434 Vgl. Internettimeline ausgestellt bei der Ars Electronica; gesehen / besucht im Ars Electronica Center am 12.10.2014

Zweitens ist neben dem „beziehungsfreien“ Netzraum die zeitliche Komponente ein weiterer Indikator der Veränderung. Herkömmliche Partizipation an Kunst lässt sich zeitlich an einen bestimmten Ort binden. Neuartige Modelle der Online-Partizipation an Kunst können jedoch bestimmte Zeitlimits einfach ignorieren; man denke an die bereits vorgestellte Arbeit *The World's First Collaborative Sentence* von Douglas Davis, die dank Christiane Paul und dem Whitney Museum, die sich um die Implementierung und Anpassung der Arbeit an die heutigen Browserstrukturen kümmern, noch immer „lebt“.

Drittens ist die sogenannte Gesichtslosigkeit der Teilnehmer/innen ein Indikator dafür, dass Beteiligung nicht mehr unbedingt physischer Anwesenheit bedarf und Sich-sehen-Können impliziert, sondern dass sich das Gegenüber aufgrund der örtlichen Ungebundenheit irgendwo anders in der Welt befinden kann und Künstler/innen oft nicht wissen, wer eigentlich die Personen sind, die partizipieren.

Viertens kann aufgrund der Struktur des Internet eine große Anzahl und Bandbreite an Personen involviert sein, wie es früher nur unter enormem Aufwand hätte bewerkstelligt werden können.

Fünftens scheint es mir jedoch wichtig, die partizipatorischen Online-Kunstprojekte nach den Merkmalen „wissentlich“ und „freiwillig“ zu untersuchen.⁴³⁵ In der Kunst arbeiten herkömmliche Partizipationsmodelle mit freiwilligen Akteur/innen, die wissentlich an Aktionen teilnehmen. Dank Internet haben sich diese Merkmale verändert, und auch unfreiwillige bzw. unwissentliche Partizipation ist nun online möglich.

Wissentlich und freiwillig

In der klassischen partizipatorischen Kunst finden wir Projekte mit freiwilligen Teilnehmer/innen, die um den Umstand der Kunstaktion wissen. Wir haben gelernt, Partizipation als aktiven Beitrag zu verstehen, dessen Kontext sich uns bereits im Vorfeld oder während der Teilnahme erschließt. In dieser Tradition sind auch die meisten partizipatorischen Online-Projekte zu finden: Wenn es um Schlagworte wie „kollektives Gestalten“ oder „collaborative art projects“ geht, dann implizieren diese meist eine aktive, bewusste und freiwillige Form der Beteiligung.

435 Weitere Informationen sind im Kapitel *Distinktionen wissentlich / nicht wissentlich und freiwillig / nicht freiwillig und was das alles mit Wissen und Nicht-Wissen zu tun hat* zu finden.

Riverrun⁴³⁶ von Kevin McCourt (Künstler) und Bartolo Luque (Wissenschaftler der Theoretischen Physik) ist ein kollektives Live-Schreibprojekt, das 2010 im Rahmen des Workshops Electrosmog am Medialab Prado initiiert, aber auch online via einer entsprechenden Datenbank und Interface angeboten wurde. Jeder Teilnehmer kann einen kleinen Teil einer Geschichte beitragen bzw. verändern, wobei die beteiligten Schreiber/innen jeweils den Textbeitrag vor und nach ihnen live einsehen und ihren Beitrag entsprechend anpassen können. Wenn hier eine Geschichte ohne Anfang oder Ende geschrieben werden will, so sucht Teju Cole in seiner literarischen Herangehensweise seine Geschichten durch eigene Twitterbeiträge und Re-Tweets zu beeinflussen.⁴³⁷ Schreibprojekte sind eine typische Form der aktiven, bewussten Teilnahme an künstlerischen Projekten und stehen in der Tradition der bereits erwähnten kollaborativen Schreibprozesse der frühen 1990er-Jahre wie zum Beispiel TXTouren von Pool Processing Heiko Idensen und Matthias Krohn oder auch World's First Collaborative Sentence von Douglas Davis. Dazu zählen aber auch jene Projekte, die zu einer Teilnahme mittels Bildübermittlung online aufrufen (wie z. B. das bereits erwähnte Projekt Exquisite Clock von João Henrique Wilbert und Fabrica in 2008; Urban Alphabet von Suse Miessner und dem Medialab-Prado 2011⁴³⁸) oder eine gestalterische Aktivität von Beteiligten über ein entsprechendes Interface aufnehmen (The Johnny Cash Project von Aaron Koblin und Chris Milk 2010⁴³⁹; Exquisite Forest von Aaron Koblin und Chris Milk 2012⁴⁴⁰; The Moon Project von

436 Vgl. die Projektbeschreibung zu Riverrun

<http://kmccourt.files.wordpress.com/2011/06/conceptandprocessenglish1.pdf> (Stand 19.01.2014)

437 Vgl. Reportage im WIRED vom 22.07.2014 <http://www.wired.com/2014/07/teju-cole-twitter/> (Stand 19.10.2014)

438 Vgl. die Projektwebsite zu Urban Alphabet <http://mlab.taik.fi/UrbanAlphabets/projectBlog.php> (Stand 19.10.2014)

439 The Johnny Cash Project wurde von Aaron Koblin in Zusammenarbeit mit dem US-amerikanischen Musikvideoregisseur und Fotografen Chris Milk im Jahr 2010 entwickelt. Diesmal sind nicht die Arbeiter auf Amazon Mechanical Turk, sondern die Johnny-Cash-Online-Community die Beitragenden. Johnny Cash Fans weltweit erzeichnen Frame für Frame ein Video zu *Ain't No Grave*. Per Zufallsgenerator bekommt man drei Videostills angeboten, von denen man sich eines aussuchen kann. Automatisch wird man dann zu einem eigens entwickelten Zeichentool weitergeleitet, bei dem man sein ausgewähltes Videostill nachzeichnen kann bzw. seine persönliche Vision des „Man in Black“ zeichnet. Diese einzigartigen, persönlichen Porträts resultieren in einem Schwarzweiß-Video-Tribute zu Johnny Cash. Da die User der Website auch die Möglichkeit haben, die eingezeichneten Zeichnungen zu bewerten und zu klassifizieren, entsteht immer wieder eine neue visuelle Interpretation des Liedes. Vgl. Projektwebsite zu *The Johnny Cash Project* <http://www.thejohnnycashproject.com/> (Stand 19.10.2014)

440 Von Tate Modern und Google kommissioniert, erarbeiten Aaron Koblin und Chris Milk ein kollaboratives Animationsprojekt, das sowohl online als auch offline in der Tate ausgestellt wurde: Wie wenn man Bäume zu

Ai Weiwei & Olafur Eliasson 2013⁴⁴¹ und *Zetamaze* 2013 von Brannon Dorsey⁴⁴²). Einen ganz besonderen Stellenwert nimmt das Projekt *The Paintshop*⁴⁴³ von Jonas Lund aus dem Jahr 2012 ein. Nicht nur dass Lund online eine Leinwand zur Verfügung stellt, die Pixel für Pixel von Personen gestaltet werden kann (ähnlich den Projekten *The Smaller Picture* bzw. *Typophile Font Spinoff* von Kevan Davis 2002⁴⁴⁴, *SwarmSketch* von Peter Edmunds 2005⁴⁴⁵ und dem *Pixelator* von Clark DuVall 2013⁴⁴⁶), sondern Lund erweitert diese Möglichkeit um eine grundlegende Fragestellung: nämlich ob oder wenn ja welchen Einfluss dies auf den Kunstmarkt hat. Lund stellt dafür nicht nur eine Leinwand zur Verfügung, sondern auch einen Algorithmus, der einerseits die Reputation der Person auf Google recherchiert, die ein Kunstwerk im Paintshop als fertig erachtet und signiert, andererseits auch Rankings auf Social-Media-Plattformen einbezieht, die über das Werk sprechen. Die Arbeit von Jonas Lund hat somit nicht die Zusammenarbeit an sich als zentrales Element der Auseinandersetzung (wie dies noch bei den früheren Arbeiten war), sondern führt die Idee bereits weiter und hinterfragt den Einfluss von Zusammenarbeit auf die Wertigkeit von Kunst generell und auf die Funktionsweisen des Kunstmarktes. Auch wenn dieses Projekt eine freiwillige und den Kontext anerkennende, wissentliche Teilnahme voraussetzt, so sind die Algorithmen dahinter von Daten beeinflusst, die außerhalb der Kontrolle des Künstlers und der Beteiligten liegen. Sie beeinflussen daher den

einem gewissen Thema pflanzt, ist die Saat eine Ausgangsanimation, die mit Spielregeln versehen wird, unter denen sie gedeihen soll. Das Publikum der Website kann sich online auf zwei Arten beteiligen: entweder die bestehenden Bäume mit weiteren Kurzanimationen zum Gedeihen zu bringen (welche als Blätter auf den Bäumen visualisiert werden) oder selbst einen neuen Baum pflanzen. Künstler wie Olafur Eliasson, Casey Reas oder Aaron Koblin sowie einige andere wurden von der Tate eingeladen, eine Ausgangsanimation mit Rahmenanweisungen zu kreieren. Vgl. Projektwebsite zu *Exquisite Forest* <http://www.exquisiteforest.com/> (Stand 19.10.2014)

441 Ein Jahr nachdem sich Olafur Eliasson im Crowd-Art-Projekt *Exquisite Forest* von Aaron Koblin und Chris Milk auf Einladung der Tate London beteiligte, rief er gemeinsam mit Ai Weiwei das *Moon Project* ins Leben, das auf der Falling Wall Konferenz im November 2013 präsentiert wurde <http://www.moonmoonmoonmoon.com/> (Stand 19.10.2014)

442 Vgl. Projektwebsite zu *Zetamaze* <http://brannondorsey.com/work/zetamaze> (19.10.2014) Ist ein Webgame, bei dem man sich den Weg durch ein Labyrinth bahnt und dabei die Wände gestalten kann. Betritt man das *Zetamaze* und beginnt man den Raum im Labyrinth zu verändern, so hat dies Einfluss darauf, was nachfolgende Spieler/innen sehen und als Ausgangsbasis ihre Gestaltungseingriffe sehen werden. Mit *Zetamaze* hat der Künstler Brannon Dorsey einen Raum und einen Vorschlag erstellt, das Projekt selbst lebt und wächst jedoch durch die kreativen Entscheidungen von denen Teilnehmer/innen.

443 Vgl. Projektwebsite *The Paintshop* von Jonas Lund <http://thepaintshop.biz/about/> (Stand 19.10.2014)

444 Vgl. Projektwebsite von Kevan Davis <http://kevan.org/smaller.cgi?pic=30> (Stand 19.10.2014)

445 Vgl. Projektwebsite *Swarm Sketch* von Peter Edmunds <http://swarmsketch.com/> (Stand 19.10.2014)

446 Vgl. Projektwebsite von *Pixelator* <http://www.pixelator.co/> (Stand 19.10.2014)

Preis des Kunstwerks bzw. die Summe, die der Unterzeichner für das Kunstwerk erhält (abzüglich Produktionskosten und 50 Prozent anteilige Galeriekosten). Lund, der gerne mit Datenbanken arbeitet und selbst Programme schreibt,⁴⁴⁷ hat auch die Algorithmen hinter seinen Arbeiten selbst produziert und arbeitet gerne mit Code in Verbindung mit realen Objekten. Ein Projekt, das die Systematik des Sammelns basierend auf einem Aufruf oder Angebot – alle oben erwähnten Projekte fallen in diese Kategorie – aufgreift und in sehr ansprechender Weise persifliert ist, ist *Printing Out the Internet* (2013) von Kenneth Goldsmith. Dem amerikanischen Autor Kenneth Goldsmith ist der stete Wandel des Wissens im Internet zum Inhalt für seine Installation geworden: Er ließ das Internet ausdrucken und wollte so erfahren, welche Seiten eine gewisse Wichtigkeit transportieren. In einem Call bat er um Ausdrucke bedeutender Internetseiten und ließ sich diese zusenden. Seine Aktion sah er als „Tribute to Aaron Swartz“, und angeblich war die Beteiligung so groß, dass ihm zehn Tonnen Papier zugesandt wurden.⁴⁴⁸

Als letztes Projekt möchte ich das erst die kürzlich realisierte Social-Media-Installation *Social Soul*⁴⁴⁹ (2014) der amerikanischen Künstlerin Lauren McCarthy und des amerikanischen Künstlers Kyle McDonald erwähnen. Sie erinnert an die Chatroom-Installation *Listening Post* (2002) von Ben Rubin und Mark Hansen. Wenn Rubin und Hansen im Jahr 2002 ihre Daten noch von Bulletin Boards, Chatrooms und Internetforen bezogen, so arbeitet diese Installation mit den Twitter-Daten jener Personen, die sich für die Installation vorab registrieren und die Installation selbst besuchen. Im Kontrast zu *Listening Post* geht es also bei *Social Soul* um eine bewusste Teilnahme und eine freiwillige Entscheidung zur Partizipation.

Unwissentlich und unfreiwillig

Wie bereits erwähnt, waren die bisher besprochenen Arbeiten in der Tradition bestehender Partizipationsmodelle zu sehen: Es gibt einen Aufruf, eine Einladung, ein Angebot, und die Beteiligten nehmen freiwillig und um den Kontext wissend teil. Allerdings sind in den letzten zwölf Jahren Online-Kunstprojekte entstanden, bei denen unfreiwillige Partizipation ein

447 In diesem Sinne ist auch die Arbeit *Fear of Missing Out* (FOMO) zu verstehen, bei welcher der Künstler einen Computeralgorithmus schuf, der eine automatisierte Analyse angesehener Kunstwerke schuf und der vorschlägt, was erfolgreiche Kunst ausmacht. Vgl. <http://jonaslund.biz/works/the-fear-of-missing-out/> (Stand 19.10.2014)

448 Vgl. <http://rhizome.org/editorial/2014/may/1/printing-out-internet/?ref=nwsletr> und <http://printingtheinternet.tumblr.com/post/56189721404/10-tons-of-paper> (Stand 19.10.2014)

449 Vgl. Video zu *Social Soul* auf <http://vimeo.com/90547410> (Stand 19.10.2014)

wesentlicher Teil der künstlerischen Arbeit ist, ohne den sie nicht hätten realisiert werden können: Die Beteiligten wissen also oft nicht, dass sie partizipieren.

Als ein Beispiel schlechthin sind neben *Listening Post* das Projekt *Face to Facebook*⁴⁵⁰ von Paolo Cirio und Alessandro Ludovico zu sehen (Details dazu und dem Interview mit den Künstlern sind den Casestudies zu entnehmen) oder Arbeiten des amerikanischen Künstlers Kyle McDonald zum Thema Kontrolle, Überwachung und automatisierte Arbeit mittels selbstgeschriebener Programme (*People Staring at Computers*⁴⁵¹) und Devices (*Conversnitch*⁴⁵²; in Zusammenarbeit mit Brian House). Wenn Cirio und Ludovico Facebook hacken und sich der Profildaten bedienen, um damit eine Datingwebsite ins Leben zu rufen, wenn McDonald die ausgestellten Apple-Computer in einem Mac-Shop hackt und eine selbstgeschriebene Software installiert, die Bilder von den Personen aufnehmen, wie sie auf den Computer starren, oder wenn McDonald und House Gespräche aufnehmen und diese über Amazon Mechanical Turk transkribieren und veröffentlichen lassen, dann leisten sie mit ihren Arbeiten eine Kritik an unserem Umgang mit Vernetzung. Es sind Projekte, die kritisch untersuchen, was Vernetzung und Umgang mit Daten meint, ohne dass sie als reine Datenvisualisierungsprojekte zu verstehen wären. (Als künstlerische Datenvisualisierungsprojekte verstehe ich zum Beispiel die Arbeiten von Fernanda Viegas⁴⁵³, Martin Wattenberg⁴⁵⁴, das Arbeiten mit Code der französischen Künstlergruppe Rybn⁴⁵⁵ und des französischen Künstlers Antoine Schmitt⁴⁵⁶ sowie die Arbeiten des Österreichers Dietmar Offenhuber⁴⁵⁷, wenn es um Daten in Bezug zu Urbanität geht. All

450 Vgl. <http://www.face-to-facebook.net/> (Stand 19.10.2014) sowie das Kapitel zu den Case Studies. *Face to Facebook* der beiden italienischen Künstler Paolo Cirio und Alessandro Ludovico ist ein Facebook-Hack und eine multimediale Installation. Daten von einer Million Facebook-Usern sowie ihr persönliches Profilbild wurden von den Künstlern gestohlen und in einer Datenbank analysiert. Eine selbst geschriebene Software extrahierte 250.000 (meist lachende) Gesichter, die von den Künstlern auf eine selbst initiierte Online-Partnervermittlungsplattform gestellt wurden. Mittels digitaler Gesichtserkennungssoftware wurden jeweils zwei „passende“ (aufgrund einer entsprechenden Kategorisierung der Künstler) Gesichter automatisch und zufällig ausgewählt und miteinander in Verbindung gebracht.

451 Vgl. den Bericht auf WIRED über *People Staring at Computers* am 07.12.2012 <http://www.wired.com/2012/07/people-staring-at-computers/all/> (Stand 19.10.2014)

452 Vgl. den Bericht auf WIRED über *Conversnitch* am 23.04.2014 <http://www.wired.com/2014/04/conversnitch-eavesdropping-lightbulb/> (Stand 19.10.2014)

453 Vgl. Website von Fernanda Viegas <http://fernandaviegas.com/> (Stand 19.10.2014)

454 Vgl. Website zu Martin Wattenberg <http://www.bewitched.com/> (Stand 19.10.2014)

455 Vgl. Website von Rybn <http://rybn.org/> (Stand 19.01.2014)

456 Vgl. Website von Antoine Schmitt <http://www.antoineschmitt.com/welcome/> (Stand 19.01.2014)

457 Vgl. Website von Dietmar Offenhuber <http://offenhuber.net/> (Stand 19.01.2014)

diese Projekte beschreiben jedoch ein Muster als Ergebnis der Auseinandersetzung, und die eigentlichen Beiträge der unwissentlich und unfreiwillig Beteiligten sind nicht nachvollziehbar.) Eher noch trifft der Begriff des „Datamining“ zu, weil dieser Begriff nur eine Methode beschreibt, die meist über selbst entwickelte Softwareprogramme auf bestehende Daten zugreift zum Zwecke der Mustererkennung und Wissensgenerierung (in unserem Fall auch der künstlerisch/wissenschaftlichen Auseinandersetzung; siehe im Besonderen die Beispiele *Listening Post* von Ben Rubin und Mark Hansen oder *Face to Facebook*).

Bei *Hello World! or: How I Learned to Stop Listening and Love the Noise*⁴⁵⁸ (2008) von Christopher Baker eignet sich der Künstler mehr als 5.000 YouTube-Videotagebücher an, die er als audiovisuelle Kunstinstallation in den real öffentlichen Raum zurückführt. Twitter-Visualisierungsprojekte wie zum Beispiel *Twistori*⁴⁵⁹ (2008) der Amerikanerin Amy Hoy und des Österreichers Thomas Fuchs sind weitere Beispiele dafür, wie Künstler/innen personenbezogene Daten benutzen, um damit eine künstlerische interessante Situation generieren, ohne die Beteiligten über ihre Form der Partizipation in Kenntnis zu setzen.

Freiwillig, aber unwissentlich

Diese Form der Beteiligung setzt voraus, dass die Partizipierenden zwar wissen, dass sie aktiv Beiträge leisten, jedoch den Umfang, das „Big Picture“ hinter ihrer Beteiligung, nicht erkennen. Dies trifft dann zu, wenn die Beteiligung an künstlerischen Projekten über Plattformen wie Amazon Mechanical Turk erfolgt. Auf diesen Plattformen geht es darum, Arbeiten zu erledigen, die – wenn auch minimal – bezahlt werden, was dazu führt, dass die Teilnehmer/innen manchmal unkritisch Beiträge abliefern. Das erste Projekt, das mit Crowdsourcing gearbeitet hat, ist die Arbeit *The Sheep Market* von Aaron Koblin. Erst nach eingehender Beschäftigung haben manche MTurker realisiert, dass Kunst erst durch ihre Beiträge möglich gemacht wurde und wahrscheinlich ein Vielfaches von dem Wert ist, was sie selbst als Honorierung ihres Beitrages bekamen. Als sich die MTurker in den entsprechenden Foren darüber unterhielten, mussten sie erkennen, dass sie mit der Annahme des Jobs die allgemeinen Richtlinien akzeptiert und sogar das geistige Eigentum an ihrem Beitrag abgegeben hatten.

458 Vgl. Projektwebsite von Christopher Baker <http://christopherbaker.net/projects/helloworld/> (Stand 19.10.2014)

459 Vgl. Projektwebsite *Twistori* <http://twistori.com/> (Stand 19.10.2014)

Projekte wie *A Crowded Apocalypse*⁴⁶⁰ (2012) von IOCOSE machen genau diese Strategie der mechanischen, emotionslosen Arbeitserledigung über das Internet zum Thema. *A Crowded Apocalypse* ist ein Netzkunst-Projekt, das Crowdsourcing-Tools nutzt, um eine globale Verschwörung zu simulieren. Die Gruppe hat eine Reihe von Mikro-Aufgaben gestellt: „Zeichne dieses Symbol der Verschwörung, schreibe deinen Verschwörungstext darunter und gehe auf die Straße.“ „Mache ein Foto von dir, bei dem du dein Gesicht unkenntlich machst, indem du es teilweise verdeckst oder versteckst, und schicke uns das Bild zu.“ Was entstand, war ein Bilderreigen, der im Prozess der mechanischen und emotionslosen Einbindung der Teilnehmer/innen entstanden ist und doch in der Zusammenführung der Bilder einen scheinbaren Protest gegen verschwörerische Narrative darstellt. Aufgrund der Erfahrung der Künstler mit Crowdsourcing stellten sie fest, dass Crowdsourcing nicht auf einem „Big Picture“ beruht, auf das Verschwörung normalerweise aufbaut.⁴⁶¹

Auch die sehr zynische Arbeit *The middle finger response – crowd workers of the world, united in a gesture* von Guido Segni aka Clemente Pestelli aus dem Jahr 2013⁴⁶² spielt mit dem Phänomen, dass den Beteiligten die Bezahlung von 0,5 US-Dollar so wichtig war, dass sie dem Künstler ein Bild von sich selbst übermittelten, das sie mit erhobenem Mittelfinger in ihrer Home-Arbeitsumgebung zeigte. Was der Künstler damit kaufte, waren alle Rechte an dem Bild – zumindest was die Geschäftsbedingungen von Amazon Mechanical Turk betrifft –, er konnte sie also sofort ins Netz stellen. Es versteht sich von selbst, dass so manche/er MTurker nicht zufrieden mit der Veröffentlichung seines/ihres Bildes war.

Als ein letztes Beispiel sei noch eine Arbeit der Amerikanerin Lauren McCarthy erwähnt. *social turkers: crowdsourced dating* wurde 2013 von Lauren McCarthy initiiert und ist eine Folge von realen Datings mit Live-Interventionen der MTurkers. Auf der Website⁴⁶³ wird mittels einer von der Künstlerin kreierten iPhone-App das Date der Künstlerin mit einem Unbekannten gestreamt. MTurkers bekommen (anfangs 0,20 Dollar, dann) 0,30 Dollar bezahlt, wenn sie das gestreamte Date auf der Website einerseits beobachten, andererseits in einem kurzen Satz dazu

460 Vgl. Projektwebsite zu *A Crowded Apocalypse* http://www.iocose.org/works/a_crowded_apocalypse.html (Stand 19.10.2014)

461 Vgl. Marc Garrett im Interview mit den Künstlern vom 27.06.2012 <http://www.andfestival.org.uk/blog/iocose-Garrett-interview-furtherfield/#sthash.mWCsjXVp.dpuf> (Stand 19.10.2014)

462 Vgl. Projektwebsite <http://www.crowdworkersoftheworldunite.com/> (Stand 19.01.2014)

463 Vgl. <http://socialturkers.com> (Stand 19.10.2014)

Stellung beziehen (Rating) und beschreiben, wie sie die Situation gerade erleben, oder Hinweise geben, was die Künstlerin als nächstes sprechen oder tun soll. Die Künstlerin, die diese Dating-Reihe im Jänner 2013 initiiert und fast täglich ihre Dates online zur Mit-Kommunikation gestellt hatte, bekam diese Informationen von den Teilnehmenden als Textnachrichten sofort übermittelt und musste sich an die Anweisungen der MTurkers richten. In einer begleitenden Videodokumentation gab die Künstlerin Einblick in die Diskussionen, die das Projekt verursachte. Und da die Künstlerin ihre crowdgesourcte Performance nicht als künstlerisches Projekt angekündigt hatte, konnte die MTurker-Community auch nicht wissen, dass es sich eigentlich um eine künstlerische Auseinandersetzung mittels Crowdsourcing handelte, die die Strategien des Abarbeitens scheinbar sinnloser Tätigkeiten hinterfragt und das Potenzial der Beiträge wildfremder Personen in ganz persönlichen Momenten untersucht.

Unfreiwillig, aber wissentlich

Die letzte Kategorie wäre die der unfreiwilligen, aber wissentlichen Partizipation. In meiner Recherche habe ich jedoch keine derartigen Projekte gefunden. Schließlich würde es sich auch um eine grobe Verletzung der Privatsphäre oder des Copyrights handeln, und der generelle Respekt vor Informationen anderen Menschen würde in Frage gestellt werden. Auch wenn manche Projekte in ihrem künstlerischen Prozess dahin tendieren, so sind Künstler/innen grundsätzlich an einer Zusammenarbeit mit den Beteiligten interessiert und respektieren deren Weisungen. In der geschichtlichen Auseinandersetzung mit dem Thema stieß ich im Kontext der Aktionskunst in Österreich auf den Fall, dass Beteiligte ihre Beteiligung im Nachhinein widerriefen und von der sie im Nachhinein Abstand nehmen wollten.⁴⁶⁴ Die Geschichte zeigt also, dass diese Form der Beteiligung nicht unbedingt ihren Ursprung in einer Netzkultur hat.

Es war die Beschäftigung mit den Arbeiten zur Ausstellung *Collective Wisdom* in Taichung/Taiwan⁴⁶⁵, bei der der Unterschied zwischen freiwilliger und unfreiwilliger Beteiligung

⁴⁶⁴ Vgl. Schwanberg 2012, S. 123 letzter Absatz. Schwanberg schreibt: „Ebenso gibt es vor allem im Falle Otto Muehls männliche wie weibliche Modelle, die sich mittlerweile von ihrer Mitwirkung distanzieren und nicht mehr namentlich genannt werden wollen.“

⁴⁶⁵ Von 13.10. bis 23.12.2012 fand im National Taiwan Museum of Fine Arts Taichung in Taiwan die Ars Electronica Ausstellung *Collective Wisdom* statt, die von Shu Min Lin, Gerfried Stocker und Manuela Naveau

besonders deutlich wurde, was ich im begleitenden Katalog und in der Dokumentation zum Symposium beschrieben habe. Danach habe ich jedoch nicht nur zwischen „freiwilliger“ und „unfreiwilliger“ Partizipation, sondern auch zwischen „wissentlicher“ und „unwissentlicher“ Partizipation als wesentliche Kategorien von der Partizipationsmodellen in der Kunst der letzten 150 Jahre unterschieden. Es sind also unwissentliche und unfreiwillige, aber auch unwissentliche und freiwillige Formen der Beteiligung möglich und seit dem Aufkommen des Internet wesentlich zahlreicher, als dies vor dem allgemeinen Zugang zum Internet der Fall war. (Dazu jedoch mehr im Kapitel *Der Versuch einer Taxonomie und mögliche Charakteristika von Crowd-Art-Projekten*)

Da diese Auflistung an Projekten nicht auf Vollständigkeit abzielt, sondern auf die unterschiedlichen Modelle der Beteiligung eingeht, möchte ich hier auf die vielen Projekte der letzten zehn Jahre verweisen, die in diese Kategorien passen würden, jedoch nicht erwähnt wurden. Die Auswahl der Projekte wurde so vorgenommen, dass sie das Klassifizierungssystem beschreiben und verdeutlichen. Allerdings können Projekte auch mehreren Kategorien zugeordnet werden, da sie meist einen Prozess beschreiben, der einen Beginn hat, die Form der Beteiligung jedoch während des künstlerischen Prozesses oft eine Änderung erfährt. (Zum Beispiel ist beim Projekt *Face to Facebook* in den meisten Fällen die Beteiligung nur anfangs unbewusst und unfreiwillig. Da manch unfreiwillig partizipierende Person jedoch über die Dating-Website kontaktiert wurde und anschließend für sich entscheiden musste, ob sie von der Datenbank entfernt werden oder weiterhin dort präsent sein möchte, wandelte sich die unfreiwillige manchmal in eine freiwillige und die unwissende in eine wissende Form der Beteiligung.)

Da sich im Online-Environment durch die Entwicklungen und Anwendungen Verschiebungen ergeben und sich Praktiken herausbilden, die Offline-Handlungen nicht mehr nur imitieren, sondern gänzlich neue Praktiken erzeugen, ist es ein schwieriges Unterfangen, diese Zeit bereits entsprechend zu reflektieren, wie auch Lev Manovich im Katalog *The Art of Participation: 1950 to now* meint:

kuratiert wurde. Es wurden 17 Arbeiten zum Thema ausgewählt, die seit der Entwicklung des Internet in den 90er-Jahren und bis heute in kollektiver Art und Weise mit einem diversen Publikum online entstanden sind. In Form eines Symposiums wurde weiters ein geschichtlicher Überblick über die Entwicklung von Crowd Art untersucht, zeitgenössische Arbeiten von Künstler/innen zu dem Thema im Detail vorgestellt und aktuelle Tenden-

„Ultimately, social media’s true challenge to art may not be the excellent cultural production of students and nonprofessionals that is now readily available online. It may lie in the very dynamics of Web 2.0 culture: its incessant innovation, energy, and unpredictability.”⁴⁶⁶

zen diskutiert. Der Ausstellungskatalog als gratis download <http://www.aec.at/international/files/2012/10/TEA-Exhibition-Catalogue-web-1.pdf>

466 Manovich 2008, S. 78

3.10. Zusammenfassung der historischen Skizze

Die Beschäftigung mit dem Thema Beteiligungsstrategien wurde in den vorangegangenen Kapiteln an der Schnittstelle zwischen Kunst, Medien, Computertechnologie und dem Internet historisch untersucht. Kurz zusammengefasst kann folgender Schluss daraus gezogen werden:

Ausgelöst durch die industrielle Revolution wurde ein gesellschaftlicher Wandel hervorgerufen, und zur selben Zeit scheint sich auch in der Kunst ein Wandel abzuzeichnen: die Orientierung hin zum Publikum (siehe z.Bsp. R. Wagner's Gesamtkunstwerk, Mallarmé's *Le Livre*, oder die ersten Aktionen im öffentlichen Raum der Futuristen). Motivationen wie die Vereinigung von Kunst und Leben, Kunst und Alltag sind Vorstellungen, die sich durch das gesamte 20. Jahrhundert ziehen, wenn auch mit einer ganz unterschiedlichen Agenda (Futuristen, Dadaisten, Independent Group, Situationisten, Fluxus,...) durchziehen. Künstler/innen beginnen im 19. Jahrhundert „die Anderen“ in die Produktion ihrer Werke aufzunehmen und mit dem Beginn des 20. Jahrhunderts kokettieren und spielen sie sogar mit ihnen (Duchamps *Fountain*, Moholy-Nagys *Telefonbilder*). Sie vergeben Aufgaben, Instruktionen oder Delegieren die Erarbeitung der künstlerischen Arbeit (Cage, Ono, Huot,...). Vor allem geht es um den Wunsch mit den Anderen in Kontakt zu treten sich auszutauschen oder aber auch sich etwas anzueignen, etwas zu manipulieren oder sogar für eigene Zwecke zu instrumentalisieren. Das Publikum wird im Laufe des 20. Jahrhunderts immer selbstbewusster, erkennt seinen Einfluß auf Markt und Medien und kann fast nicht mehr vor den Kopf gestossen werden (Fluxus, Wiener Aktionismus). Ehemalige Utopien (wie auf den Mond zu fliegen oder Live Bilder über Satellitentechnik in das Wohnzimmer zu bekommen) werden auf einmal Realität und Künstler/innen suchen sich Zugang zu Medien, die sie austesten und thematisieren. Sie reflektieren Medien mittels der Medien und unter Einbindung derer, für die die Medien entwickelt wurden: für uns. Wir, die vernetzten „Anderen“. Wissentliche Beteiligung, die aufgrund der Sichtbarkeit im realen Raum gegeben war, weicht immer mehr einer Unsichtbarkeit im elektronischen oder später digitalen Raum, ein unsichtbarer Raum. Die Massen, die noch bei Nikolai Evreinov am Beginn des 20. Jahrhunderts sich im realen Raum formierten, finden sich nun am Ende des 20. Jahrhunderts im digitalen Raum bei Kunstwerken wie Aaron Koblin's *The Sheep Market* ein, nur, dass sie dort die anderen Beteiligten nicht sehen und sich auch nicht als Masse gemeinsam anwesend fühlen. Computertechnologie und Internet verändern Zuschreibungen zu Masse und Individuum, Linearität weicht Hypertextualität, Privatheit verdrängt Öffentlichkiet, Empfänger werden auch

Sender und das Publikum sind all jene, die Zugang zum gemeinsamen Netz mittels ihrer mittlerweile privaten Devices haben. Innerhalb von mehr als 150 Jahren haben wir eine neue Realität, basierend auf marktwirtschaftlichen Interessen. Um uns wird gebuhlt, wir sollen kommen, liken, tweeten, voten, posten. Mit-machen ist gefragt denn je. Aber wissen wir immer, wo wir uns da eigentlich beteiligen?

4. Case Studies

Alle partizipatorischen künstlerischen Arbeiten und Prozesse, die in diesem Kapitel der Case Studies vorgestellt werden, verbindet ein Element: Sie wollen den Kunstraum sprengen, sie suchen vor allem die Auseinandersetzung (ob wissentliche oder unwissentliche, ob freiwillige oder unfreiwillige Beteiligung) mit Personen außerhalb des Kunstzirkels, da sie weniger Utopien entwerfen als die Realität unter die Lupe nehmen und destillieren. Es geht primär um Prozesse, die die Kunstschaffenden sichtbar werden lassen möchten, und weniger darum, Objekte oder Relikte für Ausstellungen zu generieren. Auch wenn das eigentliche Ziel der Prozesse nicht eine Ausstellung ist, so ist klar (zumindest im Nachhinein), wer die kunstschaffende Person oder Initiator/in hinter dem Projekt ist, die die Spielregeln zur Beteiligung vorgeben, auch wenn die Künstler/innen sich selbst im Prozess der Arbeit oft nicht zu erkennen geben. Es wird versucht zu zeigen, dass, wenn eine Entwertung der Autorenschaft zu erkennen ist, nicht von einer Aufhebung derselbigen gesprochen werden kann, genausowenig wie von flachen Hierarchien und gleichmäßig verteilten Verantwortlichkeiten oder gemeinsamer Kontrolle.⁴⁶⁷

⁴⁶⁷ Diese Erfahrung deckt sich auch mit Beobachtung der Autorin zu Projekten aus der Kategorie der Digital Communities des Prix Ars Electronica. Auch wenn eine Community das Projekt am Leben durch ständige Beiträge der Communitymitglieder erhält, so benötigt doch jede Community ausgewiesene „Kümmerer“, die sich verantwortlich fühlen. Dieses „Kümmern“ assoziiert jedoch Führen und Kontrollieren, Begriffe, die mit Communities, Kollaboration oder Partizipation nicht gerne in Verbindung gebracht werden.

4.1. *Die Welt in 24 Stunden* (1982) von Robert Adrian X und Kollaborateur/innen

„Es ist sowieso alles Telefon“⁴⁶⁸

Man stelle sich vor, wie in den frühen 1980er Jahren die Übermittlung von Bildern von statten ging: Bilder konnten nur selbst gemalt, gezeichnet oder kopiert, als Foto in entsprechenden Labors ausgearbeitet, als Polaroid entwickelt oder mittels kostenintensivem Scannen in entsprechenden Labors bearbeitet werden. Und wenn ein Bild an einen anderen Ort in der Welt gelangen sollte, so musste es mit der Post verschickt werden. Telefax war zwar bereits erfunden, aber um Zugang zu einem Faxgerät zu bekommen, musste wiederum die Post aufgesucht werden, da damals nur sehr wenige Büros mit dieser neuen Technologie ausgestattet waren, geschweige denn, dass das Faxgerät als Multifunktionsapparat (Telefon, Kopierer, Scanner und Fax) in den Privatbereich vorgedrungen wäre. Obwohl Ende der 1970er-Jahre die Digitaltechnik bereits im Telefonnetz zum Einsatz kam, dauerte es fast nochmals zehn Jahre, bis ISDN-Zugang in Österreich flächendeckend gewährleistet war, wodurch Daten schneller und daher auch kostengünstiger als über Telefonmodem übertragen werden konnten.

Es war in den 1970er- beziehungsweise Anfang der 1980er-Jahre, als der Künstler Robert Adrian X und Künstlerkolleg/innen sich mit dem neuen elektronischen Raum zu beschäftigen begannen. Fasziniert von der Idee des vereinfachten, da digitalisierten Austausches von Bildern, konzipierte und initiierte er 1982 im Auftrag der Ars Electronica ein Kunstprojekt: ein Projekt mittels Telekommunikationstechnologien, das vom 27. September 1982 zwölf Uhr mittags bis zum 28. September 1982 12 Uhr mittags fünfzehn Städte weltweit im Rahmen des Ars Electronica Festivals miteinander verband.⁴⁶⁹ Es ging ihm um ein gemeinschaftliches Erforschen des elektronischen Raumes mithilfe der damals zugänglichen Telekommunikationsmedien, die über

468 Robert Adrian X im Interview am 15. Dezember 2013

469 *Die Welt in 24 Stunden* – Programm: Am 27. September war Linz um 12:00 mit Wien, Bath und Amsterdam, um 13:00 mit Frankfurt am Main, um 18:00 mit Pittsburg, um 19:00 mit Toronto, um 21:00 mit Wellfleet, um 22:00 mit San Francisco, um 23:00 mit Vancouver und am 28. September um 03:00 mit Sydney, um 04:00 mit Tokio, um 05:00 mit Honolulu, um 10:00 mit Florenz, um 11:00 mit Istanbul und um 12:00 mit Athen in Kontakt.

drei Telefonleitungen⁴⁷⁰ simultan genutzt werden konnten: Telefon beziehungsweise Telefaxsimile⁴⁷¹, Slow-Scan-Television (SSTV)⁴⁷² und ein internationales Computer-Mailbox- und Konferenzsystem der Firma I.P. Sharp (IPSA)⁴⁷³ standen während der 24 Stunden sowohl für künstlerische Statements als auch für die Koordination – im Vorfeld und während der Aktion – zur Verfügung. Wichtigste Kriterien waren, dass die jeweiligen Techniken verhältnismäßig billig und einfach zu bedienen waren und auch in Linz in einer von der Österreichischen Post- und Telegrafverwaltung (ÖPTV) zugelassenen Form erreichbar waren.

Bereits acht bis neun Monate vor Beginn arbeitete Robert Adrian X an der Organisation des Projektes. Basis des Projektes bildete das IP-Sharp-Netz (IPSA) und jene Personen, die Zugang zu diesem weltweiten Netzwerk hatten. Mit der Post schickte Robert Adrian seine Informations-Flyer als Brief an potenzielle Teilnehmer, und am 27. September 1982 war es dann soweit: Im Foyer des oberösterreichischen Landesstudios des ORF installierte sich der Künstler mit seinem Team⁴⁷⁴ und Equipment. Indem sie der Mittagssonne folgten (partizipierende Orte schalteten sich jeweils um 12 Uhr Ortszeit zu), wollte der Künstler eine Art telematische Weltkarte entstehen lassen, bei der Zeit und Raum künstlerisch aufgehoben würden. Das Thema Raum und im Besonderen der elektronische Raum ist für den Künstler, der auch als Bildhauer arbeitet, ein wesentliches Thema seiner Arbeiten. Folgende Anekdote erzählte der Künstler dazu im Interview:

„Ich hatte es lang an meiner Wand: Es stand einmal in der Kronenzeitung, anlässlich eines World Cup – ich glaube, es war in Japan. Der Übertitel lautete: Sechs Milliarden vor dem Schirm! Und plötzlich dieses Bild: Alle schauen das gleiche Bild an. Nicht nur, dass alle den Fernseher ansehen, alle schauen gleichzeitig das gleiche Bild

470 Der Künstler erwähnte im Interview, dass sie mit fünf Telefonleitungen das Projekt geplant hatten, drei haben dann jedoch funktioniert.

471 Adrian X 1989, S. 145; Im Jahr 1982 war Telefax bzw. Fernkopie noch kein alltägliches Hilfsmittel. Heimisch wurde das Faxgerät in den mitteleuropäischen Büros aber erst Ende der 1980er-Jahre. Besonders als das zunächst für den Empfang benötigte Thermopapier durch normales Schreibpapier ersetzt werden konnte, ging es rasant aufwärts. Bereits ab Anfang der neunziger-Jahre kam kaum mehr ein Büro ohne Faxgerät aus. (Wikipedia, Stand 14.10.2013)

472 SSTV ist eine analoge Betriebsart im Amateurfunkdienst und dient der Übertragung von Standbildern (Wikipedia, Stand 14.10.2013)

473 Es handelt sich hierbei um das ARTEX-System, das in diesem Kapitel an späterer Stelle noch beschrieben wird.

474 Robert Adrian arbeitet in Linz mit Norbert Hinterberger, Waltraut Cooper, Karl Pichler und Gabi Holzhaider zusammen.

*an! Das war plötzlich ein Moment, wo mir dieser Raum klar wurde. Denn alle sitzen quasi in der gleichen Position und schauen das gleiche Bild an. Und da hat man plötzlich einen Begriff für diesen Medienraum.*⁴⁷⁵

Dieser neue elektronische Raum, der heutige Cyberspace, beschäftigte den Künstler bereits seit den 1970er-Jahren:

*„Man hat da plötzlich gespürt, Ende der 1970er-Jahre, dass sich die ganze Machtstruktur in die elektronischen Systeme, in den elektronischen Raum verlagert hat ... Sobald die Maschinen eingeschaltet sind, das Fax-System funktioniert, die Computerkommunikation funktioniert, existieren diese Firmen. Die Firmen existieren nur in diesem virtuellen Raum. Nur wenn die Maschinen angeschaltet sind, wenn das elektronische System Verbindungen herstellen, existiert Volkswagen. Sonst sind es nur lauter kleine oder größere Fabriken. Aber das ganze Geld, alles, läuft über das unsichtbare Netz. Und Künstler, die mit dem Netz arbeiten, können dieses Netz wenigstens teilweise sichtbar machen. Denn Kunst ist eine visuelle Angelegenheit. Wenn ich in ein Netz einsteige und dort Kunst mache, muss man dort ein Objekt dort vorstellen. Das war der Begriff der Kommunikationsskulptur. Das heißt, für mich persönlich war es so – aber es ging bei dem Ars-Electronica-Projekt nicht um mich –, aber für meine eigene Sache war es eine Skulptur. Man schafft nicht nur den Raum, es geht hier um skulpturale Probleme: Raum, Raummanipulation, Raumdarstellung usw. Und in diesen Systemen, wenn zwei Leute am Telefon sind und miteinander ein Kunstwerk austauschen, stellt dieser Raum ein Kunstwerk dar, eine Skulptur, solange die Maschine eingeschaltet ist. Stellt man die Maschine ab, ist der Raum weg und ist das Kunstwerk weg. Genau wie Volkswagen weg ist.*⁴⁷⁶

Wichtig in diesem Zusammenhang ist die Tatsache, dass es bei dem Projekt nicht um das ging, was ausgetauscht wurde, sondern um das Austauschen per se, um das Experimentieren in und mit dem neuen, unsichtbaren Raum. Für uns heute ist es allerdings interessant, welche Ideen die

475 Robert Adrian X im Interview mit der Autorin, Wien, 2013 (Tonaufnahme im Archiv der Autorin)

476 Robert Adrian X im Interview mit der Autorin, Wien, 2013 (Tonaufnahme im Archiv der Autorin)

beteiligten Künstler und Wissenschaftler verfolgten,⁴⁷⁷ wenn sie mit dem weltweiten Netzwerk experimentierten. Manche schickten einfach nur Musik, andere schickten Bilder, und es muss auch erwähnt werden, dass in technischen Gesprächen eine Stunde lang über Telefon versucht wurde, die Leitung überhaupt aufrecht zu halten. „Interessant war, wie die Orte die Medien nutzten. Das beste Beispiel war Toronto, wo alle drei Medien (Anm.: SSTV, Fax und E-Mail) zum Beispiel beim Projekt *Signal Breakdown: Semaphore piece* von Peggy Smith, Derek Dowden und Nancy Paterson kombiniert wurden.“⁴⁷⁸ Es handelte sich dabei um ein Fahnensignal-Projekt, das Bildinformation mittels einer Person übermittelte, die sich des Winkeralphabets bediente. Robert Adrian X erwähnte auch den Austausch mit Japan: „Die haben unglaublich schöne Bilder geschickt, aber die Faxmaschinen dort waren so weit entwickelt (Endlos-Papier) und unsere um so viel schlechter, dass bei uns die Bilder in schlechter Qualität ankamen.“ Außerdem gab es Bilder, die live von einem Fest in Honolulu übertragen wurden, und aktuelle Nachrichten zum Tagesgeschehen, die aus Amsterdam in Linz ankamen. Der oberösterreichische Künstler Norbert Hinterberger, der damals gerade mit seiner künstlerischen Laufbahn begann und als Assistent an der Kunsthochschule Linz bei Laurids Ortner tätig war, entwickelte das Projekt *Austrian Farmhouse*. Es ging dabei um eine Art Bastelbogen, den man zugefaxt bekam. Das Bauernhaus konnte man ausschneiden und zusammenkleben und ein Polaroid davon nach Linz zurückschicken.

Robert Adrian X bezeichnet sein Projekt als ein „Telekommunikationsprogramm“, bei dem es vordergründig darum ging, dass Personen Zugang zu neuer Technologie bekommen. So war es dem Künstler unter anderem wichtig, dass im Vorfeld des Projektes ein Workshop auf der Kunstuniversität stattfand, der nicht nur Teilnehmer/innen in Linz für das eigentliche Projekt generieren sollte, sondern den Studenten diese neue Medien vorstellen wollte:

„Dieses Telekommunikationsprogramm von Künstlern soll – wie ähnliche Veranstaltungen in der Vergangenheit – Techniken für den individuellen, persönlichen Gebrauch von bestehenden Telekommunikationstechnologien entwickeln helfen. Es

477 Robert Adrian X erwähnte im Interview, dass die Teilnehmer hauptsächlich Künstler oder Wissenschaftler an Universitäten waren. Da das Budget der Ars Electronica nur das Equipment in Linz bzw. die Kosten der Telefonverbindungen deckte, mussten die partizipierenden Orte das Equipment selbst zur Verfügung stellen. Damals waren es die Universitäten, die am besten ausgerüstet waren und mit den neuen Netzen experimentieren konnten.

478 Robert Adrian X im Interview mit der Autorin, Wien, 2013 (Tonaufnahme im Archiv der Autorin)

*wird oft behauptet, dass moderne elektronische Systeme und Netzwerke für Privatpersonen verschlossen bleiben. Tatsächlich aber ist der Zugang zu ihnen relativ einfach, die wirklichen Probleme treten bei der Suche nach sinnvollen Anwendungsmöglichkeiten dieser Systeme auf.*⁴⁷⁹

Immer wieder kamen Festival-Besucher während der 24 Stunden vorbei, oder die Angestellten des ORF Landesstudios besuchten die Projektbeteiligten während ihrer Mittagspause oder kurz vor ihrem Nachhauseweg. Die Fauxausdrucke, die die Tafeln am Kommunikationsknotenpunkt Linz nach und nach füllten, wurden von einigen Besuchern als eine Art Projekt-Souvenir mitgenommen. „Es ging bei dieser Art von Projekt jedoch nicht um ein Publikum: Entweder man ist Teilnehmer oder nicht, denn es gibt nichts zu sehen. Es gibt keine Performance, nur Kommunikation.“⁴⁸⁰

Diese neue Art von Kunst mittels Kommunikationsmedien sprengte die herkömmliche Begrifflichkeiten von Kunst. Robert Adrian X beschreibt in seinem Artikel *Elektronischer Raum* im *Kunstforum International*, das dem Festival Ars Electronica 1989 eine ganze Ausgabe widmete, mit welchen Schwierigkeiten die Medienkunst generell in den 1980er-Jahren zu kämpfen hatte und wie sich Medienkünstler/innen von den akademisch geprägten und markbezogenen Kunstvorstellungen abgrenzten. Wie in den Happenings und der Performancekunst der 1960er- und 1970er-Jahre geht es nicht mehr um die vorrangige Wertigkeit des Kunstobjektes an sich, sondern um einen Prozess, den die kunstschaftende Person initiiert und in den sie ihr Publikum einbindet. Robert Adrian X verweist auch auf die Konzeptkunst als Vorläufer einer Kunstanschauung, die die Auflösung eines Objektes beinhaltet, aber im Besonderen auf die Mailart- und die E.A.T. (Experiments in Art and Technology) Künstler/innen, „von denen die meisten schon sehr früh mit Kommunikationstechnologien experimentierten.“⁴⁸¹

Kunst als Prozess und die Immaterialität von künstlerischen Werken wird in der digitalen Kunst um ein weiteres Merkmal erweitert: um das Prinzip der Partizipation, das im Speziellen den nicht programmierten Kommunikationsmedien eingeschrieben ist. Laut Katja Kwastek überwiegt in der Literatur die Interpretation, partizipatorische Kunst biete eine Alternative zum

479 Adrian X 1982

480 Heidi Grundmann im Interview mit der Autorin, Wien, 2013 (Tonaufnahme im Archiv der Autorin)

481 Adrian X 1989, S. 145

marktorientierten Kunstsystem.⁴⁸² Robert Adrian X ist der Meinung, dass die künstlerische Dimension heutzutage nicht darin bestehe, besondere Objekte zu schaffen, sondern dass es „um die Herstellung kommunikativer Ereignisse zwischen den Teilnehmern“ gehe. Die Mail-Art hat hier seiner Meinung nach Pionierleistung erbracht, da sie „mit ihren Vorstellungen eines postalischen Raumes – eines Gestöbers von Bildern, das über die integrierten Postdienste den Erdball umschließt – überhaupt erst möglich machte, die Idee von Kunstwerken im elektronischen Raum der neuen Telekommunikationsnetze zu entwickeln“⁴⁸³.

Für ihn war die Zeit jedoch noch nicht reif für diese gemeinsame Anstrengung. Er kritisiert die Trägheit einer an Konsum orientierten Gesellschaft, die kein Interesse an aktiver Partizipation hat und – weil akademisch geprägt – immer noch zum narzisstischen Kunst- und Weltbild neigt:

„Niemand in unserer Kultur, Künstler eingeschlossen, wird darin ausgebildet oder dazu ermutigt, andere an seiner/ihrer kreativen Aktivität teilhaben zu lassen. Die Fähigkeit zu geteilter schöpferischer Tätigkeit aber ist notwendige Voraussetzung zum interaktiven Gebrauch von Kommunikationstechnologie.“⁴⁸⁴

In der Literatur wird *Die Welt in 24 Stunden* als eines der weltweit ersten kollaborativen Schreibprojekte im elektronischen Raum eingestuft,⁴⁸⁵ da es sich um eine kontinuierliche schriftliche Kommunikation via ARTEX handelte – ein 24 Stunden dauernder Chat sozusagen. Es gilt auch als das wahrscheinlich erste Projekt, das das weltweite Netz der Amateurfunker einbezog.⁴⁸⁶ Auf die Frage, wie sich die Zusammenarbeit mit der Funkercommunity gestaltete, winkte Robert Adrian X ab und schilderte augenzwinkernd die Schwierigkeiten mit dem Amateurfunk:

„Amateurfunker dürfen grundsätzlich keine Information austauschen. Man darf nicht mal sagen, wie das Wetter ist. Auch darf niemand zuhören, wenn gefunkt wird; nicht mal die Ehefrau. Grundsätzlich können nur Geräte angeschlossen werden, die von der Post abgehört werden können. Das heißt, wenn ein Gerät genehmigt wird, dann muss die Post auch so eines haben. So ein Genehmigungsprozess kann

482 Kwastek 2013, S. 2

483 Adrian X 1989, S. 145

484 Adrian X 1989, S. 147

485 Arns 2004

486 Ebd.

*aber dauern. Wir bekamen schlussendlich eine Lizenz für 3rd Party Participation für einen Anschluss im öffentlichen Raum. Nach den Richtlinien für Amateurfunken wird diese Lizenz aus einem Grund vergeben: wegen Belanglosigkeit. Endlich hatten wir eine Definition für Kunst: Kunst ist belanglos.*⁴⁸⁷

Robert Adrian X unterstreicht im Interview, dass, auch wenn anders intendiert, die Teilnahme bei *Die Welt in 24 Stunden* nicht vom weltweiten Netz der Amateurfunken beeinflusst wurde, sondern hauptsächlich vom Zugang zum IPSA-System.

Im späteren Verlauf sah sich der Künstler mit folgenden Problemen konfrontiert: Erstens konnten nur westliche („industrialisierte, kapitalistische“) Nationen teilnehmen; zweitens waren die Kosten für die Telefonübertragung hoch; drittens musste das Netz der Künstler für jedes Projekt neu konstituiert werden; und viertens es gab im Fall von Künstlern eine starke Tendenz zur Institutionalisierung des Zugangs zu telematischen Systemen⁴⁸⁸. Robert Adrian X schrieb im Jahr 1989, also sieben Jahre nachdem das Projekt realisiert wurde, dass sich die Annahmen, auf denen *Die Welt in 24 Stunden* beruhten, als „naiv“ erwiesen hätten. Er merkte an, dass die Kosten der Datenübertragung nicht – wie angenommen – sanken: Obwohl das Equipment zur Erstellung der Daten sich rasant entwickelte und die Datenmengen damit immer größer wurden, stiegen die Kosten für die Telefonübertragungen. Er beschreibt auch eine Art Ohnmacht, die ihn und Künstlerkolleg/innen angesichts der Geschlossenheit der damaligen Systeme befiel:

„Man entdeckt sehr bald, dass die Technologie — mit Ausnahme von elektronischen Spielen und dem Unterhaltungssektor — für den ‚corporate user‘, also für Institutionen und Firmen entwickelt worden ist. Individuelle Nutzer sind von der Entwicklung neuer Technologien ausgeschlossen, weil sie keine präzisierbaren Bedürfnisse haben und deshalb ganz einfach angenommen wird, ihren Interessen sei durch Firmen gedient, die wiederum am Marketing von Nebenprodukten komplexer Technologien interessiert sind und daran, lieber bestehende Bedürfnisse zu stillen als bei der Entwicklung möglicher alternativer Richtungen elektronischer Technologien mitzuhelfen. Wenn es überhaupt eine Chance gibt, neue Techniken zu entwickeln, mit deren Hilfe private Nutzer sinnvollen Gebrauch von elektronischen Systemen machen können, um ihr Recht auf eine echte Partizipation an der Entwicklung dieser elektroni-

487 Robert Adrian X im Interview mit der Autorin, Wien, 2013 (Tonaufnahme im Archiv der Autorin)

*schen Welt anzumelden, dann muss sie sehr bald ergriffen werden. Es ist wahrscheinlich schon jetzt zu spät, um die Richtung von Planung und Entwicklung noch zu ändern, aber wir können wenigstens versuchen, Wege zu entdecken, wie man menschliche Inhalte in die kommerziell/militärische Welt einfließen lassen kann, die in diesem elektronischen Raum schwebt.*⁴⁸⁹

Im Interview mit Robert Adrian X stellte sich heraus, dass er im Jahr 1989, als er das Projekt *Die Welt in 24 Stunden* in *Kunstforum International* rezensierte, der weiteren Entwicklungen hin zu offenen Systeme gegenüber sehr pessimistisch eingestellt war. Es war jenes Jahr, in dem der britische Informatiker Tim Berners-Lee im Kernforschungsinstitut CERN das World Wide Web – also die Verknüpfung von Informationen, die nicht mehr lokal, sondern auf Webservern abgelegt werden – erfand. Damals war es nicht abzusehen, „dass die Post ihre Monopolstellung aufgibt und das Internet erlaubt wird. Denn zu dieser Zeit gab es ja bereits das Internet, aber es war nur zugänglich für Militär und Universitäten“⁴⁹⁰.

Künstler wie Bill Bartlett oder Robert Adrian X, die nicht an einer Universität arbeiteten, mussten sich den Zugang zu Geräten und Netzen selbst organisieren und teilweise mit privaten Mitteln finanzieren. Getrieben von der Idee einer weltweiten Kommunikation mit Künstlern/innen, entwickelte Robert Adrian X 1980 gemeinsam mit dem IPSA-Manager Gottfried Bach⁴⁹¹ in Wien ein billiges und userfreundliches E-Mail-Programm für Künstler, also für User, die keinen Firmen oder Institutionen angehörten, sondern als Einzelpersonen von ihren Ateliers aus operierten. Das Resultat war vorerst ARTBOX, und nach einigen Veränderungen wurde 1983 ARTEX (*The Artists' Electronic Exchange Program*) gelauncht. ARTEX hatte ungefähr 30 Mitglieder⁴⁹² und wurde für die Organisation weltweiter Projekte, als Medium für Kunstprojekte und als Medium für persönliche Kontakte verwendet. ARTEX existierte bis ungefähr 1990, bis IPSA von Reuters aufgekauft wurde und E-Mail und Internet

488 Adrian X 1989, S. 145

489 Adrian X 1982

490 Robert Adrian X im Interview mit der Autorin, Wien, 2013 (Tonaufnahme im Archiv der Autorin)

491 Robert Adrian X erwähnte im Interview, dass Gottfried Bach ursprünglich Mathematik Lehrer war und auch selbst programmierte. Wäre Bach nicht selbst interessiert gewesen an den Kommunikationsmöglichkeiten der Zeit, hätte es ARTEX wohl nie gegeben.

ARTEX obsolet machten. Für das Projekt *Die Welt in 24 Stunden* wurde unter anderem die Vorgänger-Kommunikationsplattform ARTBOX verwendet.

Die Faszination für diese weltweite Kommunikation via neuer Netzwerke und Plattformen, die Möglichkeit, Bilder auszutauschen, sowie das Gefühl, andere in einem virtuellen Raum treffen zu können – das zeichnete den Beginn der Internet-Ära aus. Getrieben von dieser Faszination wurden bereits in den 1970er-Jahren extrem teure telematische Projekte via Satellit realisiert. Das Besondere am Projekt *Die Welt in 24 Stunden* ist jedoch, dass es eine neue Ära der Telekommunikationskunst einläutete, da es relativ günstige Kommunikationskanäle verwendete und sich somit an ein viel breiteres Publikum wandte, als dies bei den Projekten via Satellit möglich war. Durch das Etablieren der Online-Künstlerplattform ARTBOX/ARTEX – die im Grunde auf der gleichen Idee wie Chats und das Web2.0 basierte⁴⁹³ – wurde der Boden für aktive Partizipation an künstlerischen Prozessen durch ein weltweit verstreutes Publikum bereitet.

Dem Projekt *Die Welt in 24 Stunden* gingen einige Vernetzungsprojekte voraus, die jedoch den geschlossenen Zirkel von Künstlern nicht verließen. Im Jahr 1979 wurde erstmals das Netzwerk- und Konferenzsystem „Confer“ IPSA für ein weltweites Computer-Kommunikationsprojekt namens *Interplay* für Künstler gratis zur Verfügung gestellt, das von Bill Bartlett für die *Computer Culture Canada* Konferenz in Toronto 1979 ins Leben gerufen wurde. Künstler aus Toronto, Vancouver, Edmonton, Houston, New York, Sydney, Canberra und Wien nahmen daran teil. Die Beteiligten in Wien waren Robert Adrian X und Richard Kriesche in dem IPSA Büro Wien und Heidi Grundmann mit Gottfried Bach (IPSA Manager Wien) im ORF Radio Studio. Sie kommunizierten mit Künstlern weltweit mittels eines Texas Instruments TI 745, einem tragbaren Datenendgerät inklusive Drucker. Der Event wurde live in *Kunst Heute* am 1. April 1979 auf ORF Österreich 1 gesendet.

Robert Adrian X wurde von Bill Bartlett im Jahr 1980 zu einem weiteren Telekommunikationsprojekt eingeladen: Künstler aus San Francisco, Vancouver, Victoria, Toronto, Cambridge (MIT), Honolulu, Tokio, New York und Wien wurden mittels Telefon, Slow-Scan TV (SSTV) und Computer mit dem San Francisco Museum of Modern Art

492 Nähere Informationen dazu sind auf folgender Website zu finden: <http://alien.mur.at/rax/ARTEX/> (Stand 27.04.2015)

493 Dies ist in folgendem Sinne zu verstehen, wenn es darum geht, Personen eine Verbindung online zur Verfügung zu stellen und einfachste Interfaces zu generieren, damit die Partizipation im System möglich ist.

(SFMOMA) und La Mamelles (einer Künstlervereinigung und Galerie) in San Francisco live verbunden. Die Live-Computer-Konferenz *Artist's Use of Telecommunications Conference* (wieder basierend auf dem gratis zur Verfügung gestellten IP Sharp Netzwerk) war ein Teil jener Aktion, die von Carl Loeffler (La Mamelles / ArtCom) für das SFMOMA organisiert wurde. Die Projektverantwortlichen in Wien waren Robert Adrian X und Grita Insam gemeinsam mit den partizipierenden Künstler/innen Ernst Caramelle, Valie Export, Karl Kowanz, Richard Kriesche und Peter Weibel.⁴⁹⁴ Das Projekt fand als Teil der von Dieter Schrage kuratierten Ausstellung *Video Made In Austria* im Museum des 20. Jahrhunderts statt. Der österreichische Beitrag wurde am 15. Februar 1980 übermittelt.

Dass sich bei kollaborativen Werken und künstlerischen Kommunikationsprojekten, bei denen mehrere Personen an einem künstlerischen Prozess beteiligt waren, die Autorenschaft nicht auf eine Person beschränken kann, versteht sich von selbst. So bezeichnet sich der Künstler und Initiator Robert Adrian X selbst als Animator und Koordinator⁴⁹⁵ und ersetzte in den die Projekte begleitenden Texten das ICH durch ein WIR. Gerade in der Medienkunst, die oft eine Kollaboration aus kreativen Ingenieuren, Künstlern und anderen Experten ist, hat die Abwendung vom Ich-bezogenen Künstlerbild eine neue Relevanz und Aktualität. Tatsächlich jedoch liest sich diese Entwicklung in der Tradition der Moderne, – beginnend mit Mallarmé über die Futuristen und Surrealisten, über Walter Benjamins *Autor als Produzent* hin zu Julia Kristevas Intertextualitätstheorie und Roland Barthes' *Der Tod des Autors*. Auch wenn sich die Kritik von Barthes an die Literatur wandte, so stellte sein Werk einen Meilenstein bezüglich aktiver Partizipation in der zeitgenössischen Kunst dar. Er argumentiert sinngemäß, dass Texte nicht mit dem Blick auf die offene Hintertür zur Person des Autors gelesen und verstanden werden sollen, sondern dass diese Türe geschlossen bleiben soll, um den Zutritt zum historischen, biografischen und sprachhistorischen Umweltkonstrukt eines Werkes zu versperren. Er argumentiert u. a. im Sinne des bereits 1946 entstandenen Aufsatzes *The Intentional Fallacy*⁴⁹⁶, ohne direkt darauf Bezug zu nehmen. Die Auflösung der Autorenschaft

494 Adrian X 1995

495 Adrian X 1982

496 Der Begriff des intentionalen Fehlschlusses geht auf den Aufsatz *The Intentional Fallacy* zurück, den W. K. Wimsatt und Monroe Beardsley 1946 veröffentlichten. Darin findet sich auch folgende klassische Formulierung: „[...] der Vorsatz oder die Absicht des Autors ist als Maßstab der Beurteilung eines literarischen Werks weder verfügbar noch wünschenswert.“

oder, besser gesagt, der Tod des Autors, das Ende des Geniekultes, sind also Errungenschaften der Moderne, die in Literatur, Kunst, Philosophie und Technik zu neuen kollaborativen Entwicklungen führten. Da auch der Austausch von Texten zu Beginn der 1980er-Jahre wesentlicher Inhalt der Kommunikation mittels telematischer Systeme war und der Austausch von Bildern sich noch als schwierig und sehr teuer darstellte, hat ein Zitat von Roland Barthes aus den 70er-Jahren für die telematischen Projekte besondere Aktualität:

*„Text bedeutet Gewebe; doch während wir bisher dieses Gewebe als ein Produkt, als einen vorgefertigten Schleier betrachtet haben, hinter dem – mehr oder weniger versteckt – Bedeutung (Wahrheit) liegt, betonen wir jetzt in dem Gewebe die fruchtbare Vorstellung, dass Text aus einem unaufhörlichen Verwobensein entsteht und ausgearbeitet wird; verloren in diesem Gewebe – dieser Struktur – hebt sich das Subjekt selbst auf, wie eine Spinne, die sich durch die klebrigen Sekretionen ihres Netzes selbst auflöst.“*⁴⁹⁷

So wie Barthes mittels Text die Gleichzeitigkeit und – wie wir es heute nennen würden – Hypertextualität zu beschreiben versucht, so haben die bildenden Künstler der 1970er- und 1980er-Jahre versucht, dieses Phänomen sichtbar zu machen „als eine ganz neue Struktur. Das Arbeiten im Netz, das Miteinanderkommunizieren ist auch etwas ganz anderes: Da kommt kein Werk heraus, da gibt es keinen Autor, sondern höchstens Facilitatoren oder wie immer man die nennen soll, die das Ganze initiieren“.⁴⁹⁸

Das Phänomen der Simultanität in unserer digitalen Kultur versuchten Künstler wie Robert Adrian X mit Projekten wie *Die Welt in 24 Stunden* erfahrbar zu machen:

„Es ist klar, dass in diesen Systemen Text eher ungeeignet ist, da es ein viel zu linearer Vorgang ist. Im besten Fall kann man den Inhalt bei diesen Medien zwischen den Zeilen erahnen. Man sieht die Verzweiflung von Philosophen usw ... Denn wir alle haben wirklich keine Ahnung, und die Sprache hilft uns nicht mehr. ... Es ist ein Versuch etwas zu erklären, was mit der Sprache kaum zu erklären ist. Und Simultanität ist für die Sprache besonders schwierig ... Wir befinden uns in einem Moment, wo sehr viel geerbte Kultur untragbar ist. Ein neues Zeitalter ist angebrochen. Und

497 Barthes 1974

*das Problem bei einem Paradigmenwechsel ist, dass die neuen Paradigmen eine neue Art von Sprache benötigen. Die alten Metaphern funktionieren nicht mehr.*⁴⁹⁹

Die Welt in 24 Stunden ist als ein Kommunikationsexperiment mit und von Künstlern zu verstehen, das bereits in den 1980er-Jahren diese neuen Phänomene untersuchte und diskutierte. Es ging nie darum, ein Kunstwerk zu schaffen (schon der Begriff „Werk“ ist für Robert Adrian X ein Begriff aus dem 19. Jahrhundert), sondern die aufkommenden Medien zu verstehen. Erst wenn die Möglichkeiten eines Mediums verstanden werden, kann man dessen weitere Nutzung und Verbreitung kritisch mitbestimmen. Robert Adrian X und viele seiner Künstlerkollegen/innen sehen es auch als eine Vermittlungsaufgabe, diese Medien nicht alleine den an Profit orientierten Firmen zu überlassen, sondern Zugang zu solchen Medien auch für Einzelpersonen wie Künstler zu ermöglichen, um deren Weiterentwicklung und Verwendung mitzubestimmen oder zumindest Gegenmodelle zu präsentieren.

Konklusio – *Die Welt in 24 Stunden*

Auch wenn die *Welt in 24 Stunden* kein Projekt ist, das ein diverses Publikum unbestimmter Größe partizipieren lässt, so stellt es einen Meilenstein in der Entwicklung von Crowd-Art-Projekten dar,

- da es sich um medienunterstützte Prozesse (Kommunikationsprozesse, Forschungsprozesse) handelt, die gemeinsam mit weltweit verstreuten Personen stattfinden. Die Medien bestimmen dabei meist die Art und Weise, wie das Zusammentreffen von Personen stattfinden kann;
- die Kommunikationsmedien eine Öffnung hin zu einem nicht notwendigerweise kunstaffinen Publikum bedingen;
- es um die Sichtbarmachung, das Begreifen des digitalen Raumes geht, der als ein öffentlicher Raum zu verstehen ist und erforscht werden muss, wenn es um neue Formen von Öffentlichkeit geht;

498 Heidi Grundmann im Interview mit der Autorin, Dezember 2013 (Tonaufnahme im Archiv der Autorin)

499 Robert Adrian X im Interview mit der Autorin, Dezember 2013 (Tonaufnahme im Archiv der Autorin)

- dem Projekt ein Vermittlungsansatz innewohnt, der auf Kommunikation und Austausch aufgebaut ist.

In einer Diskussion über Web 2.0, Digital Natives⁵⁰⁰ und auf meine Frage hin, ob und in welcher Form das digitale Leben Einfluss hat auf Werte, unsere Wahrnehmung bzw. auf unsere Kultur generell, meinte Robert Adrian X:

„Das sind philosophische Probleme, die nicht vorher adressiert werden können. Sicher nicht in einem Industriezeitalter, das heißt in einer Industriegesellschaft, in einer mechanischen Welt, wo Sachen verzahnt laufen. Damals ging es um Geschwindigkeit. Aber darum geht es heute nicht mehr. Geschwindigkeit ist ein Begriff aus einem anderen Zeitalter, denn in diesen Systemen bewegt sich überhaupt nichts mehr. Es gibt keine Sequenzen mehr. Ursache und Effekt, diese klaren Begriffe, die wir haben ... es funktioniert nicht ganz so, wie es früher funktioniert hat. Man muss sich das heute neu überlegen ... Das Schöne dabei ist, aber auch das Problematische dabei ist: Es schaut alles gleich aus, aber innerhalb hat sich alles geändert.“⁵⁰¹

500 Robert Adrian X ist der Meinung, dass die heute 14 Jährigen erst mal 25 Jahre werden müssen, also das Jahr 2025 geschrieben werden muss, damit wir überhaupt verstehen können, in was für einer Zeit wir uns befinden.

501 Robert Adrian X im Interview mit der Autorin, Dezember 2013 (Tonaufnahme im Archiv der Autorin)

4.2. [V]ote-auction (2000) und andere Arbeiten von Lizvlx und Hans Bernhard von UBERMORGEN.COM und ihr Neuer Wiener Aktionismus

„Die Kunst wird tot, weil sie nur im System drinnen ist. Fucking langweilig. Plötzlich bist du nur mehr von Referenzen umgeben.“⁵⁰²

Grundsätzlich sei das Arbeiten mit einer Crowd wie bei dem Projekt [V]ote-auction „mühsam, kräfteraubend und anstrengend, da man hauptsächlich mit negativen Äußerungen konfrontiert ist“, meinte Lizvlx gleich zu Beginn des Interviews. Die Einschätzung von Lizvlx und Hans Bernhard, die gemeinsam die in Wien ansässige Aktionistengruppe UBERMORGEN.COM bilden, basiert auf der Erfahrung, die sie über einen Zeitraum von mehr als drei Monaten im Herbst 2000 machten, während derer sie täglich zwei bis drei Gerichtsverfügungen bekamen, tagtäglich eine Unmenge an Droh- oder Beschwerde-E-Mails beantworteten und mit den unterschiedlichsten Leuten kommunizierten: Journalist/innen, Rechtsanwält/innen, „Internetingenieur/innen“⁵⁰³ oder ganz normalen US-Bürger/innen. Begonnen hat alles damit, dass ein amerikanischer Student namens James Baumgartner die Idee hatte, für eine Diplomarbeit eine Plattform im Netz zu installieren, die Wahlstimmen kauft und verkauft. Er bekam sofort nach der Veröffentlichung der Website eine Drohung vom New York Election Committee und wandte sich an die YES MEN, denn ein Mitglied der künstlerischen Aktivistengruppe – damals noch RTMark – war sein Professor. Er wusste, dass diese Art von Website nur außerhalb der Vereinigten Staaten, also außerhalb des direkten Einflusses der amerikanischen Gerichtsbarkeit, ausgetestet werden konnte, und kontaktierte Hans Bernhard und Lizvlx von UBERMORGEN.COM.⁵⁰⁴

502 UBERMORGEN.COM im Interview mit der Autorin am 25.05.2014 in Wien; Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin

503 „Internetingenieure“ ist ein Terminus von Lizvlx, den sie während des Interviews kreierte. Als berühmtes Beispiel für einen Internetingenieur nannte sie Edward Snowden. Lizvlx im Interview mit der Autorin am 25.05.2014 in Wien; Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin

504 Die Künstler hinter RTMark arbeiteten bereits mit der Künstlergruppe etoy zusammen und kannten so Hans Bernhard, der ein Gründungsmitglied von etoy war. Wie in Baumgärtel 2001 nachzulesen, verstanden sich die Künstler hinter RTMark weniger als Netzkünstler, sondern eher als politische Netzaktivisten, und unterstützen

„Und wir haben das evaluiert. Das war keine große Diskussion: Wir haben das gesehen, da waren ein paar Presseartikel. Der Deal mit James war anfangs: Du machst das weiter und stellst die Website einfach auf unseren Rechner. Nach einer Woche ist aber das FBI bei ihm aufgetaucht, und da war Sense für ihn. Er durfte nicht mehr. Er hat uns dann, glaube ich, noch eine Message geschickt: ‚ich bin jetzt draußen, ihr könnt jetzt übernehmen‘. Und wir haben gedacht, ja, schaun wir mal.“

Das Konzept hinter der Plattform [V]ote-auction mit Untertitel *Bringing democracy and capitalism closer together* war Folgendes: Wähler sollten während des amerikanischen Wahlkampfes im Jahr 2000 (also Al Gore gegen George W. Bush) ihre Wahlstimme an die Plattform verkaufen können, und die Plattform würde am Stichtag (7. November 2000) diese Wahlstimmen an den Höchstbietenden versteigern. Das Projekt war natürlich ein Fake im Netz, denn es gab weder Ankäufe noch Verkäufe, es gab jedoch Angebote. Die Berichterstattung zum Projekt waren enorm und gipfelte in einem 27-minütigen Bericht auf CNN. FBI, NSA und CIA belangten die Künstler, und selbst die US-amerikanische Juristin, Politikerin und Attorney General Janet Reno schaltete sich ein. Insgesamt sollen 450 Millionen Personen über Medienberichte von dem Projekt erfahren haben.

Es war ein sehr kommunikationsintensives Unterfangen, in das sich die beiden Künstler manövierten und das sie gezielt am Laufen hielten. Sie nannte ihre Arbeit ein „Massenmedienexperiment“, das nicht als Kunstwerk intendiert war. Es war eher ein Forschungsprojekt, bei dem es um das Austesten der Massenmedien und im Besonderen des Internet zu Beginn des neuen Millenniums ging.

„Und das war das Spannende an dem Projekt: Das war ‚unique‘, das war das erste Mal, dass so etwas auf dem Level passiert ist. Und in dem Sinn auch das letzte Mal, weil es in jener Zeit passieren musste. Jetzt geht so etwas – von der Netz-Evolution her gesehen – , ja nicht mehr. Jetzt gibt’s Terroristen und eine Gesetzgebung, die alles verhindert, was in eine ähnliche Richtung gehen könnte. Das heißt, das war damals ein ‚Window of Opportunity‘, das ganz schmal war und das wir nutzen konnten. Diese Kommunikation, die stattgefunden hat, war nicht als Kunst intendiert – also, ich kann jetzt nur für mich sprechen. Wir haben es dann als ‚Kunst‘ reingenommen,

die Künstlergruppe etoy bei ihrem Rechtsstreit mit dem US-amerikanischen Spielzeugdistributor eToys, genauso wie sie UBERMORGEN.COM unterstützten.

*weil wir Kunst gemacht haben. Aber erstens hat es James Baumgartner erfunden, der es als politisches Projekt intendiert hatte. Es ist zwar im Kunstsektor angesiedelt, aber nach meiner Definition gibt es keine politischen Projekte, die Kunst sind. Das verträgt sich nicht miteinander. Entweder du machst Kunst, oder du machst politischen Aktivismus. Was wir hier machen, ist weder Kunst noch Politik, das ist experimentell, das ist Forschung. Also Kommunikationsforschung oder Systemforschung oder was auch immer ...*⁵⁰⁵

Grundsätzlich geht es Lizvlx und Hans Bernhard also um Kommunikation, und jede Form der Kommunikation beinhaltet Momente der Beteiligung und Partizipation, denn ansonsten wäre Kommunikation – ihrer Meinung nach – nicht möglich. Als Beispiel brachten Lizvlx und Hans Bernhard die Zusammenarbeit mit Christoph Schlingensief zur Arbeit *NAZI~LINE*⁵⁰⁶, bei der Schlingensief und UBERMORGEN.COM ihr wertfreies Interesse am „User“ bekundeten, in diesem Fall an ehemaligen Neo-Nazis. Auffallend im Interview war, dass ihrer Meinung nach Provokation wichtig sei, um Beteiligung zu generieren, die eigentliche Arbeit jedoch erst dann anfangen: nämlich auf die Beteiligten mit Respekt zu reagieren:

Liz: „Und dann schreibst du ihnen etwas zurück wie: ‚Super, dass du diesen Standpunkt hast‘, oder so etwas Ähnliches ... und du hast dann – wenn du ständig kommunizierst– eine Quote von nur mehr ca. 5 Prozent der Leute, die das noch immer blöd finden.“

Hans: „Ja, das ist genau das! Sie wollen kommunizieren und sogar auf der Straße, deshalb finde ich das, was der Christoph gemacht hat, auch cool! Sie wollen kommunizieren, und wenn du einen Eishockey-Fan hast, der rechte Ideologie vertritt, weil er ein fucking Social-Irgendwas ist und in diesem Gruppending drinnen ist, in dieser Sekte oder was auch immer – der kann nicht anders kommunizieren! Wenn du den

505 Hans Bernhard im Interview mit der Autorin am 25.05.2014 in Wien; Audiorecording und Transkript im Archiv der Autorin

506 *NAZI~LINE* war eine Zusammenarbeit von Christoph Schlingensief und UBERMORGEN.COM im Jahr 2001. Schlingensief hat für seine "Hamlet"-Inszenierung am Züricher Schauspielhaus sieben aussteigewillige Rechtsradikale als Akteure gewinnen können, die von UBERMORGEN.COM gecastet wurden. Straßenaktionen von Christoph Schlingensief sowie eine online Aktion von UBERMORGEN.COM verband den Aktionsraum Theater mit dem öffentlichen realen und dem virtuellen Raum.

*provozierst, dann haut er dir eine in die Fresse. Das ist aber Kommunikation! Auseinandersetzung! Und ich habe als Künstler immer gesagt: Ich möchte eigentlich jäähig sein, auf den verschiedenen Levels zu kommunizieren! Es ist ja auch eine Form von Kommunikation und partizipativem Verhalten, wenn man sich prügelt! ... Die Kunst ist ein komplexes System, das nicht so viele Leute dekodieren können. Jetzt triffst du mit Projekten wie [V]ote-auction hunderte Millionen von Leuten, die zum guten Teil überfordert sind, weil sie den Code nicht dekodieren können. ... Benjamin Hall schreibt: 'You are slime! ... if you think that the world's democracy has anything to do with capitalism. Capitalism may lead to elitism, but not to democracy, but perhaps you are just too ignorant to see that people can do something without money being the deciding factor.' Und dann schreibt er, total interessant: 'If you've gotten this far, then thank you for reading!'*⁵⁰⁷

*Liz: „Ja, das ist genau das!“*⁵⁰⁷

Eine Form der Partizipation waren also die unendlich vielen E-Mails, denen UBERMORGEN.COM viel Zeit und Aufmerksamkeit widmete und die sie gewissenhaft beantworteten. So manche Rückmeldungen inspirierten die beiden sogar zu weiteren Projekten: Eine E-Mail eines amerikanischen Bürgers mit dem Codenamen „General Patton“ wurde aufgrund ihrer fast poetisch verfassten Drohgebärde für eine Performance auf der Transmediale in Berlin 2002 weiterverwendet.⁵⁰⁸ Aber auch das Projekt *Injunction Generator* (2003) basierte auf einer Erfahrung, die Lizvlx und Hans Bernhard mit *[V]ote-auction* machten: Die Website zu *[V]ote-auction* war zwei Mal wegen einer einstweiligen gerichtlichen Verfügung aus den

507 Auszug aus dem Interview mit UBERMORGEN.COM von 25.05.2014 in Wien; Audiorecording und Transkript im Archiv der Autorin

508 Vgl. <http://www.ubermorgen.com/TRANSMEDIALE/performance.txt> (Stand 08.11.2014): „„Dear Vote Auction creator, Soldiers on the beaches of Normandy may have died so that you would have the opportunity, the freedom, to create such an animal as voteauction.com. What you have done is: subverted the very system which gave you a right to express yourself. I knew some of those men. They didn't die so the American system of government (free elections) could be undermined by profiteers, poaching, prostituting the weak. My neighbor went ashore in 1944 at night to set up communication lines, buried in the sand for the morning assault. He risked his life so you could whore yourself. How proud are you of that? American blood carrying your perversions on our system. I'm not going to threaten you, I'm just going to beat you, somehow, with the help of God, the faith of a sling and a rock against Goliath, somehow, I will beat you and destroy your idea, your trash. If General Patton were alive today, he'd be kicking your butt with the same one he wore to kick Hitler. I hereby condemn your efforts and wish that your prurient, misguided deeds wind up in Hell with Hitler and the rest who have tried to destroy the American system of freedom. The bayonets in the sand were to find land mines, in the dark.”

Vereinigten Staaten offline gestellt worden, obwohl die Website auf einem Schweizer Server lag und amerikanische Rechtsurteile in der Schweiz keine Gültigkeit haben.

Liz: „Da waren eben die Internetingenieure eine Abteilung. Die nenne ich so, weil sie reparieren etwas und konstruieren etwas. Aber sie überlegen nicht, wofür das ist. Oder? ... Aber das sind so richtige Hands-on-Leute ... und ich find das einen guten Terminus („Internetingenieure“), weil das sind Leute ... die ganz viel ermöglichen und verhindern können. Zum Beispiel: ‚Ja, den Server kannst du dort hinstellen‘, oder eben umgekehrt: ‚Ich hab dir die Website abgedreht, weil‘... und so weiter ... Das waren immer sehr interessante Telefonate. Zum Beispiel, wenn es darum ging, warum die Website auf dem Schweizer Server abgedreht wurde. Und ich sagte dann: ‚Entschuldigung, das ist ja ein amerikanisches Urteil, das hat in der Schweiz keine Rechtskraft!‘ Aber er ist „gepressured“ (unter Druck) ... Aber wenn die Leute das nicht zugeben wollen, dass sie Pressure bekommen, weil das unangenehm ist ... der klassische Nerd, der will sozial fähig sein. Nichts mehr will ein Nerd sein als sozial fähig. Wie der Arme reich sein will, will der Nerd sozial fähig sein. Nun sitzen die aber dort und müssen das machen, denn für die Internetingenieure ist das Juristische total relevant. ‚Wenn das hier liegt, dann darf ich’s abschalten...‘ Und es ist klar, die begehren nicht auf. Weil dafür sind sie sozial nicht kompetent genug!“

Hans Bernhard: „Das wäre aber wichtig! Das wäre die Revolution.“

Liz: „Gut, wie kann man das dann machen, indem man sagt: ‚na ich dreh das ab, weil ich es abdrehen will.‘ Und dann kommen die absurdesten Erklärungen und ... du denkst dir: Was für einen Psychoquatsch muss ich mir da anhören! Und die sind echt heikel, die Ingenieure des Internet, denn sie sind nicht kontrollierbar. Du kannst so lange auf sie hinhacken (wie bei dem Internetprovider bei dem wir damals waren), da waren auch unsere Internetingenieure angestellt ... und das sind echt manchmal Leute, die wirklich viel Ahnung haben, urviel Verantwortung, aber behandelt werden sie wie der letzte Dreck. Und dann müssen sie manchmal aufbegehren. Und es war interessant zu sehen in dem Kontext, wie reaktionär die dadurch

*werden, weil diese Unterdrückung produziert immer reaktionäres Verhalten. Das ist natürlich heikel ...*⁵⁰⁹

Die Rolle von Systemadministratoren und Internet Providern und deren Macht in Kommunikationsprojekten wie *[V]ote-auction*, das nur als Website mit entsprechender Nutzung bestehender Kommunikationskanäle aufgebaut ist, kommt im hier erwähnten Statement der Künstlerin Lizvlx sehr gut zum Ausdruck. Als weitere große Gruppe waren neben den aufgebrachten US-Bürgern und den schweizerischen und österreichischen Systemadministratoren auch US-amerikanische Rechtsanwälte und Geheimdienste involviert. Welche Tragweite das Projekt hatte, erfasst man erst richtig, wenn Lizvlx und Hans Bernhard drei dicke Ordner gefüllt mit Ausdrucken zu gerichtlichen Verfügungen vorlegen.

„Und jetzt war es gefährlich, weil ich bin Schweiz-Amerikaner. Wenn ich in der Schweiz gewesen wäre, wäre es kein Problem gewesen, denn die dürfen nicht ausliefern. Aber überall sonst wird's plötzlich heikel, weil damals die Amerikaner ja auch noch ein anderes Standing hatten und die Weltmeister Nummer Eins waren. Deshalb war das Projekt ja auch so wichtig damals. Jetzt ist es anders ... damals waren sie die unumstrittene Weltmacht. Und das auch noch in die Welt hinauszutragen. ... Und das war auch eine Antwort auf die Frage: ‚Ja, warum mischt ihr euch da eigentlich ein bei uns?‘... Ja, weil wir genauso beteiligt sind. Weil wir das Recht haben sollen, euren Präsidenten zu wählen, denn er ist auch unser Präsident. Das haben sie natürlich nicht lustig gefunden, und ich konnte nicht sagen, dass ich Amerikaner war, denn wir mussten schon vorsichtig sein. Denn die juristische Partizipation – wenn wir jetzt da von Partizipation reden –, war natürlich hoch interessant dort. Dort hast du genauso diese Kommunikation gehabt: juristische Prügel wie einfach eine Injunction (einstweilige Verfügung) zu schicken, was völlig illegal ist. Das genauso ist für mich Gewalt. Der Versuch der strukturellen Gewalt. Du schickst also einen Schlag in die Fresse einfach mal hin und schaust, was passiert. Weil die Nerds bekommen gleich mal eine unterzuckerte ... Reaktion im Gehirn und wissen nicht, was sie tun, fangen zu zittern an und argumentieren komisch ... Ja, und das haben die gemacht. Das ist ja auch nur eine andere Form und ein Schlüssel für fünf Millio-

509 Lizvlx und Hans Bernhard im Interview mit der Autorin am 25.05.2014 in Wien; Audiorecording und Transkript im Archiv der Autorin

nen Dollar an Aufwänden und Gerichtskosten. Und es ist am Ende auch nur Kommunikation, versuchte Partizipation, weil sie haben versucht herauszufinden, ‚who the fuck are these people?‘. Weil wir waren ‚spooks‘ für die, und sie waren ‚spooks‘ für uns, die Geheimdienstleute, die auch involviert waren. Sie wussten nicht, wer wir sind, und wir wussten nicht, wer sie sind, haben aber trotzdem interagiert miteinander in diesem Kunstprojekt.“⁵¹⁰

Mit dem Wissen um die Wichtigkeit des Moments in subversiven Projekten gingen Lizvlx und Hans Bernhard also bewusst ein Wagnis ein, deren Folgen sie am eigenen Körper hätten spüren können: nicht nur, dass sie für die nächsten acht Jahre nicht mehr in die USA hätten einreisen dürfen, auch jede E-Mail und jede gerichtliche Verfügung hatte einen Einfluss auf ihre Befindlichkeit.

„Das ist ein Projekt, das ist Kommunikation, ein Lernprozess, das ist Forschung. Wir lernen live am lebenden Objekt im Organismus ‚Netz‘ mit uns als körperlichen Rezeptoren. Für mich ist das meine Referenz zum Wiener Aktionismus. Ganz klar: Neuer Wiener Aktionismus. Denn schlussendlich ist es mein und ihr Körper. Wir waren die Membran, die vibriert, wenn irgendwo in den Medien wieder was passiert ist.“⁵¹¹

Sie hatten beschlossen, nicht auf die Gerichtsurteile und Briefe der Rechtsanwälte zu reagieren, und hatten das Glück, dass kein amerikanisches Gericht es schaffte, die Verfügungen ordnungsgemäß über das österreichische Außenministerium zuzustellen. All die gerichtlichen Beschlüsse und Schreiben, all die Kosten, die anfielen, um diese juristische Maschinerie aufzubauen – all das konnten an den Künstlern abprallen, weil sie der Situation gut informiert Paroli boten. Im Gegenteil: Sie hatten auch noch ihren Spaß damit und testeten das Potenzial der Manipulation über Medien weiter aus.

„Ich habe ja Werbung und Marktforschung studiert, aber ich halte wenig von der aufgesetzten Marktforschung, denn eigentlich funktioniert ja Marktforschung relativ einfach, wenn du sie live integrierst. Einer der juristischen Menschen in einer der

510 Hans Bernhard im Interview mit der Autorin am 25.05.2014 in Wien; Audiorecording und Transkript im Archiv der Autorin

511 Hans Bernhard im Interview mit der Autorin am 25.05.2014 in Wien; Audiorecording und Transkript im Archiv der Autorin

TV-Show hat gesagt, dass es offensichtlich unklar war, ob es eine kommerzielle Sache ist, ‚weil da ist auch kein Warenkorb drauf‘. Gut, dann machen wir eben einen Warenkorb drauf ... Nicht um zu provozieren, sondern um seine Argumentationslinie ein bisschen zu testen: ‚Du kannst aber bitte schon ein etwas mehr an Argumentation bringen, oder?‘ Und das finde ich aber schon sehr amüsant dabei, eben, wenn du im Vorhinein den nächsten Tag eines Menschen steuern kannst. Das sind jetzt nicht die Massen, denn es gibt endlos viele News und endlos viele Stories, aber einzelne Leute. Und in dem Sinn partizipierten ganz viele Leute. Ich hab mich ja auch hauptsächlich gekümmert um die juristischen Sachen. Und die Kollegen finde ich sehr lustig, muss ich sagen.⁵¹²

Es waren also die beiden Künstler, die die Medien und die Menschen dahinter manipulierten. Ein äußerst seltener Fall und wahrscheinlich in der damaligen Kunst- und Medienlandschaft auch nur zu dieser Zeit möglich, weil Online-Strategien und -Taktiken erst am Entstehen waren. Journalist/innen sind mit dem Projekt besonders ausgetestet worden, aber auch UBERMORGEN.COM konnte erforschen, wie die Medienlandschaft funktionierte, sobald wirklich wichtige Themenkomplexe am Tisch liegen.

„Durch die Medienpartizipation, die extrem und enorm war, haben wir ganz viel gelernt. Abgesehen von der Journalismus-Geschichte, wo wir gelernt haben: Manche sind völlig unseriös, recherchieren nicht, schreiben ab voneinander, furchtbar! Aber das ist eine Sache, Copy & Paste, das haben wir auch gemacht als Künstler ... Die Agenda: weil du normalerweise als Künstler, als Musiker oder als Produzent von irgendetwas ... das ist so eine Vanity-Geschichte! Du tauchst in den Medien auf: Dein Projekt ist in den Medien! Du hast das Gefühl, das hat irgendetwas mit Dir zu tun. Das hat es aber nicht! Du glaubst, du bist interessant für irgendjemand. Das interessiert aber kein Schwein. Das ist in der Kunst auch so. Die sind interessiert an dem Werk, aber das hat nix mit dir zu tun. Wir mussten uns dann natürlich die Frage stellen: Warum hat dieses Projekt solch eine Medienaufmerksamkeit gekriegt? ... Und haben dann gesehen: Die Journalistenszene ist komplett heterogen, die Medienlandschaft ist teils auch heterogen, und jeder hat seine eigene Agenda. Das ist der

512 Lizvlx im Interview mit der Autorin am 25.05.2014 in Wien; Audiorecording und Transkript im Archiv der Autorin

Grund, warum sie es machen. Das beste Beispiel dafür war der 27-minütige CNN-Beitrag, wo es darum ging ... die können keine juristische Sendung machen über Korruption. Jeder Sendeleiter schießt das ab, wenn über Korruption im Wahlkampf eine Sendung kommen würde: ‚Wir verbrennen uns da nicht die Finger!‘ Wenn aber so eine Story kommt, dann können sie drüber schreiben, dann haben sie einen Aufreißer, und dann können sie die Fragen stellen, denn bei der 27-minütigen CNN-Show ging es am Schluss nur um die Frage an den kalifornischen Staatssekretär: Wo ist der Unterschied zwischen so etwas, wo ich dir indirekte Kohle gebe, und einem Typen, der 3.000 Dollar für die Kampagne gibt und nächsten Tag auftaucht bei dem Typen im Büro und sagt: ‚Das da ist eine Straße, die wir noch bauen sollten, wie kann man das irgendwie arrangieren?‘ Die ganze Sendung zielte ab auf diese Frage. Soviel zur Agenda. Und das haben wir gelernt bei dem Projekt. Man ist nur Material für eine Story, du selber kriegst aber nix dafür...“⁵¹³

Conclusio – [V]ote-auction

Aufgrund der vier unterschiedlichen Beteiligungsgruppen (US-Bürger, Internetingenieure, Gerichte und Rechtsanwälte sowie Journalisten) gab es auch unterschiedliche Formen der Partizipation. Da waren einerseits die Millionen von US-Amerikanern, die insofern getäuscht wurden, als sie nicht wussten, woran genau sie sich bei [V]ote-auction beteiligten, wenn sie ihre Stimme aktiv verkaufen wollten (unwissentliche, unfreiwillige Beteiligung). Selbst jene, die sich mit Fan- oder Hass-Mails beteiligten, ohne je ihre Stimme zum Kauf anzubieten, waren freiwillige, aber unwissenden Beteiligte. Gerichte und Rechtsanwälte sehe ich als unwissentlich und unfreiwillig Partizipierende, da sie in ihrer eigentlichen Profession ausgenutzt und im Sinne des Projekts benutzt wurden. Sie mussten aufgrund der juristischen Situation und als Rechtsvertreter reagieren und wurden so von den Künstlern getäuscht. Das sture Verfolgen der eigenen Agenda, ohne entsprechende Prüfung oder Verifikation, machte sie zu unfreiwilligen, unwissenden Beteiligten. Die Journalisten jedoch, auch wenn sie unwissend den Tatbestand kommunizierten, waren freiwillig Beteiligte, denn sie nutzen, wie im letzten Absatz von Hans Bernhard beschrieben, die Situation oft für eigene Ziele aus.

513 Hans Bernhard im Interview mit der Autorin am 25.05.2014 in Wien; Audiorecording und Transkript im Archiv der Autorin

Kunst und Partizipation verfolgen scheinbar immer eine Agenda – wie so schön von den Künstlern von UBERMORGEN.COM formuliert. Interessant ist der Unterschied zwischen „Anliegen“ und „Agenda“: Ein Anliegen umfasst sehr subjektive Wünsche und Hoffnungen und kann daher fast nur im herkömmlichen Sinne auf die aktive Partizipation, die bewusst und freiwillig passiert, übertragen werden. Eine Agenda hingegen ist ein abstrakterer Begriff, der sich objektiv an Strukturen und Funktionen orientiert, um bestmögliche Ergebnisse zu erzielen. Der lateinische Begriff steht allgemein für das zu Tuende, für das, was getan werden muss,⁵¹⁴ und was nicht nur auf eine bestimmte Person zutrifft.

In diesem Sinne bestätigte die Künstlergruppe UBERMORGEN.COM, dass auch bei Projekten wie *[V]ote-auction* von Partizipation gesprochen werden kann. Mit dieser Fallstudie möchte ich daher nicht nur die Arbeit und die künstlerischen Praxis von UBERMORGEN.COM präsentieren, sondern auch die kommunikativen Leistungen rund um ihre Arbeiten hervorheben:

„Kunst ist so ein elitärer, eben nach Bourdieu oder Luhman aus der Kunstsoziologie abgeschlossener Raum. Das Kunstsystem, das ist hermetisch abgeriegelt. Und wir haben immer versucht, die Brücken zu brechen. Die Partizipation findet immer außerhalb des Kunstsystems statt. Weil innerhalb hat es uns nie interessiert. Weil, was soll das! Wir haben das nicht verstanden, dass die Theorie und die Kritik uns nach deren Anschauung behandeln, beschreiben,... Das war uns klar: Sollen die machen, was sie wollen. Hat nix mit uns zu tun. Aber die Partizipation läuft anders.“⁵¹⁵

514 Vgl. Wikipedia-Eintrag zum Schlagwort Agenda <http://de.wikipedia.org/wiki/Agenda> (Stand 08.11.2014)

515 Hans Bernhard im Interview mit der Autorin am 25.05.2014 in Wien; Audiorecording und Transkript im Archiv der Autorin

4.3. Aaron Koblin und das Delegieren künstlerischer Produktion

Wenn man die Google-Suchfunktion mit dem Namen Aaron Koblin speist, ist man erstaunt, wie präsent dieser junge Künstler im Netz ist. Im Jahr 1982 in Kalifornien geboren, scheint ihm die Nähe zum Silicon Valley nicht nur in die Wiege gelegt zu sein, arbeitete er doch sechs Jahre lang als Kreativdirektor des Data Art Teams bei Google in San Francisco.⁵¹⁶

Bereits im Jahr 2006 nahm Aaron Koblin mit seinem Projekt *The Sheep Market* an der Ausstellung *Phantom Captain: Art and Crowdsourcing*⁵¹⁷ in New York teil, die von Andrea Grover kuratiert wurde. Es war die erste öffentliche Präsentation seines Diplomprojekts (Master of Fine Arts) im Department Design / Media Arts an der UCLA (University of Los Angeles). 2007 wurde die Arbeit in Europa in einer jurierten Ausstellung gezeigt: Von 30. März bis 30. Mai 2007 präsentierte das LABoral Centre for Art and Creative Industries in Gijon, Spanien, die Netzkunst-Ausstellung *LAB_CIBERESPACIOS/LAB_CYBERSPACES*⁵¹⁸. Die Jurymitglieder Alex Adriaansens, Rosina Gómez-Baeza, Christiane Paul und Gerfried Stocker wählten zehn Net-Art-Projekte, die beim gleichnamigen Wettbewerb eingereicht wurden. Alle zehn ausgezeichneten Projekte hatten ihr künstlerisches Dasein im Netz, eine physische Repräsentation im Ausstellungsraum sowie einen Prozess (im virtuellen oder auch real-physischen Raum), der bereits abgeschlossen wurde oder noch am Laufen war (oder sogar noch am Laufen ist). Der Jury ging es um eine kritische Reflexion unserer Zeit, der gegenwärtigen Gesellschaft und den Transformationen auf sozialer, kultureller und wirtschaftlicher Ebene. Der Einsatz elektronischer Medien sollte nicht zur Repräsentation, sondern zur Konstruktion von neuen sozialen und kulturellen Realitäten beitragen und die Diversität der künstlerischen Praxis mit der Auswahl der zehn Arbeiten unterstrichen werden.⁵¹⁹ Der damals 25-jährige Aaron Koblin war einer der zehn Künstler, der den Anforderungen der vier Jurymitglieder entsprach. Keines der in der

516 Koblin ist seit 2015 Mitbegründer und Geschäftsführer von Vrse <http://vrse.com/> (Stand 27.04.2015)

517 Die wahrscheinlich erste Ausstellung zum Thema Crowdsourcing und Kunst wurde von der US-amerikanischen Kuratorin Andrea Grover konzipiert und in New York bei apexart von 18. Oktober bis 25. November 2008 gezeigt. Neben Aaron Koblin waren Peter Edmunds, Harrell Fletcher und Miranda July, Davy Rothbart und Allison Wiese in der Ausstellung beteiligt. <http://www.apexart.org/exhibitions/grover.htm> (Stand 12.12.2013)

518 Diese Ausstellung, für dessen Ausstellungsentwicklung ich damals verantwortlich war, sollte der Netzkunst einen physischen Raum zur Entfaltung und Entsprechung geben.

519 Vgl. Adriaansens 2007

Medienkunstszene renommierten Jurymitglieder kannte damals Aaron Koblin, sehr wohl aber die Professoren, die das Projekt supervidierten: Casey Reas, Mark Hansen und Christian Möller.⁵²⁰

Für Koblin begann alles im November 2005, als er in *The Businessweek – The Tech Beat*⁵²¹ las, dass Amazon an einer Innovation arbeite, die die bislang noch unersetzliche menschliche Intelligenz und Arbeitskraft verschiedenster Personen weltweit auf einer Online-Plattform zu bündeln und so ein neues Service anzubieten versuche, das Arbeitsaufträge wie Übersetzungen, Recherchen oder Bewertungen prompt durchführen könne. Amazons Mechanical Turk (MTurk) war gerade geboren, und der Kunststudent Koblin war neugierig. Er schreibt in der theoretischen Aufarbeitung seines Diplomprojektes:

*“Amazon’s ‘artificial artificial intelligence’ service clearly stated its desire to establish a framework for the utilization of people as computers. In the same form that a computer scientist would request a piece of information from a database, applications could now be developed to retrieve information from human brains. Amazon was already using the system for cataloging where barcode information was damaged or unreadable. They had realized that it was often easy for people to recognize the name and artist of a compact disc despite the task being very difficult for computers which have less means to decode the stylized typography and placement. The practical applications of this sort of system were immediately apparent and the progression of technology and business made the creation of such a system seem like the next logical implementation of post-industrialized labor management in the globalized economy.”*⁵²²

520 Koblin hat auch einen BA in Electronic Art der UCLA. Seine Masterarbeit ist online zu finden unter http://www.google.at/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CC8QFjAA&url=http%3A%2F%2Fusers.design.ucla.edu%2F~akoblin%2Fwork%2Fthesheepmarket%2FTheSheepMarket.doc&ei=K4ypUpbRLYff4wTK_IGIBA&usg=AFQjCNEwSS7dRO_T7uXUVcIAnnkAUuTW_w&bvm=bv.57967247,d.bGE (Stand 12.12.2013)

521 Vgl. http://www.businessweek.com/the_thread/techbeat/archives/2005/11/amazons_mechani.html (Stand 23.11.2013)

522 Koblin 2006

Mit der Erforschung der Schnittstelle Mensch-Computer und der Frage, was künstliche Intelligenz wie und mit welchem Aufwand lösen könne und auf welche Grenzen dabei Computer stoßen würden, beschäftigten sich Wissenschaftler wie Luis von Ahn an der Carnegie Mellon University seit dem Jahr 2000. Er entwickelte Captchas (*Completely Automated Public Turing Test to Tell Computers and Humans Apart*), die speziell erstellt wurden, um zu überprüfen, ob das Gegenüber ein Mensch oder eine Maschine ist. Die Grenze Mensch-Maschine lag für Amazon anders geartet. Amazon optimierte seine automatisierte Katalogisierung durch menschliche Intelligenz. Der Schritt für Amazon, daraus ein Paid Service zu entwickeln und anzubieten, scheint eine prozessimmanente Folge daraus zu sein.⁵²³

Koblin, “constantly in a schizophrenic battle between my own luddite philosophical tendencies and an overwhelmingly nerdy curiosity in all technological tools”⁵²⁴, versuchte seinen künstlerischen Anspruch mit neuesten technologischen Entwicklungen zu kombinieren. Außerdem inspirierte ihn die Tatsache, dass einige Arbeiten von Menschen einfacher zu erledigen sind, als Computer oder Apparaturen dies bis dato erledigen konnten. Dazu kam sein Interesse an zeitgenössischer Kunstpraxis und künstlerischen Arbeitsprozessen. Alles zusammen resultierte im Projekt *The Sheep Market*. Innerhalb von 40 Tagen erkaufte sich Aaron Koblin über Amazon Mechanical Turk Arbeitskräfte, die der Aufforderung „Zeichne ein Schaf, das nach links schaut“ nachkamen.⁵²⁵ Er richtete eine Website ein, die einerseits Hintergrundinformation zum Projekt lieferte und andererseits die 10.000 gesammelten Schafe auf der Startseite wie eine Mosaikwand aus Miniatur-Schafen präsentiert. Klickt man auf ein Schaf, so öffnet sich eine Applikation, und man sieht im „Playback-Modus“, wie das Schaf gezeichnet wurde. Es hat den Eindruck, als würde man die Person spüren, die das ausgewählte Schaf gezeichnet hat. Wie von Geisterhand vervollständigt sich das Bild von selbst, manchmal langsamer, manchmal schneller, manchmal passiert auch für Sekunden nichts.

523 Ähnlich dazu war es auch für Luis von Ahn eine logische Folge, reCAPTCHA als Service zu entwickeln, das nicht nur sicherstellen soll, dass eine bestimmte Handlung im Internet von einem Menschen und nicht von einem Rechner vorgenommen wird, sondern auch gleichzeitig zum Digitalisieren von Büchern und Zeitschriften beiträgt.

524 Koblin 2006, S. 7

525 Da jeder Teilnehmer nicht mehr als fünf Schafe zeichnen darf, liegt die genaue Teilnehmerzahl unter 10.000 Personen. Es ist daher bei der extrem geringen Entlohnung von 10 Cents für fünf Schafe bemerkenswert, wie viele „Turker“ den Arbeitsauftrag annahmen.

Zwei Cents wurden jedem Online-Worker für ein gezeichnetes Schaf bezahlt, und 10.000 Schafe hat Aaron Koblin gesammelt, was circa elf Schafen pro Stunde entspricht.⁵²⁶ Nicht nur, dass das Honorar für die „Arbeiter“ minimal ausfiel, Teil des Projektes war es auch, dass Koblin die gezeichneten Schafe „en bloc“ als Postmarken für 20 Dollar das Stück verkaufte und noch dazu eine Echtheitsbescheinigung – „a certificate of authenticity“ – mitlieferte, was zu Diskussionen über Urheberschaft bzw. Autorenschaft führte. Koblin schreibt in seiner Master-Thesis:

“Upon completion of the website the first to be notified were the workers themselves. The response was relatively hostile, but successful in that there seemed to be some dialog about the ramifications of the system. The first responses in a Turker discussion thread titled ‘They’re selling our sheep!!!’ included, ‘Does anyone remember signing over the rights to the drawings?’ and ‘Someone should contact them and see how much they’d charge you to buy back the rights to one of your own sheep.’”⁵²⁷

Tatsächlich jedoch agierten die Turker im rechtlich vorgegebenen Rahmenwerk von Amazon Mechanical Turk, das besagt, dass das Eigentumsrecht, inkludierend auch das geistige Eigentum, an den Auftraggeber übergeht:

„As a Provider, the Requester for whom you provide Services is your client, and as , you agree that the work product of any Services you perform is deemed a "work made for hire" for the benefit of the Requester, and all ownership rights, including worldwide intellectual property rights, will vest with the Requester immediately upon your performance of the Service. To the extent any such rights do not vest in Requester under applicable law, you hereby assign or exclusively grant (without the right to any compensation) all right, title and interest, including all intellectual property rights, to such work product to Requester.”⁵²⁸

Diese Arbeit stellt einen Meilenstein webbasierter Kunstprojekte dar, da es sich nicht nur mit gegenwärtigen Themen wie Urheberschaft und Internet beschäftigt, sondern generelle Fragen zu automatisierter Produktion, kollektiver Intelligenz und den Wert von Arbeit und künstlerischer

526 Würde eine einzige künstlerisch schaffende Person die 10.000 Schafe im gleichen Zeitraum – also innerhalb von 40 Tagen – erstellen wollen, müsste diese Person ca. 11 unterschiedliche Schafe pro Stunde oder ca. 250 unterschiedliche Schafe pro Tag zeichnen.

527 Koblin 2006, S. 42 f

Produktion auf humorvolle Art und Weise stellt.⁵²⁹ Christiane Paul schrieb in ihrem Jury-Statement bezüglich dieser Arbeit sehr treffend:

“Exploitation of creative labour, albeit in a humorous way, is built into this system of participatory art making. In a confrontational way and without taking an easy position, Koblin highlights the ‘exchange values’ that are involved in cultural production and collective creation. The ‘herd of sheep’ itself has become a metaphor for a mindless mass following a guardian and seems a perfect image for this particular exploration. With irony and humour, The Sheep Market questions the commodification of networked ‘human intelligence’ and cultural production.”⁵³⁰

Was den Aspekt der Partizipation in dieser Arbeit betrifft, so kommt eine andere Form von Partizipation zu tragen als in den Werken, die auf den vorigen Seiten beschrieben wurden. Es ist kein partizipatorisches Werk im eigentlichen Sinn, das es nicht auf einer Einladung basiert, sondern auf dem System des Delegierens. Es ging Koblin nicht darum eine Einladung, an seinem Werk teilzuhaben, auszusprechen (er hätte sonst wahrscheinlich auch auf seiner Website diese Aufforderung kommuniziert). Ihm ging es darum, in möglichst kurzer Zeit eine Unmenge (in seinem Fall 10.000) unterschiedlichster Schafszeichnungen zu bekommen, die er selbst in demselben Zeitraum wohl kaum zustande gebracht hätte. Es geht um das Auslagern, besser gesagt, um das Delegieren eines kreativen Arbeitsprozesses, der im Namen des Künstlers stattfindet (ähnlich wie bei den alten Renaissance-Meistern) und um das Austesten desselbigen. Ein Schaf für sich ist kein Kunstwerk, das künstlerisch Interessante an dieser Arbeit ist die Verschränkung von der Idee, dem Prozess, in dem das Werk sich formiert, von der Auseinandersetzung mit all ihren Konsequenzen sowie der Dokumentation der Reaktionen in Online- und Offline-Medien, und das alles unter Kontrolle des Künstlers.

Die Auslagerung von Arbeitsprozessen in der Kunst scheint generell ein wichtiges Thema zu sein. So entbrannte vor kurzem erst – im Jänner 2012 – eine Debatte, die sich um die Produktion der Punkte-Bilder von Damien Hirst drehte: Hirst musste sich dem Vorwurf stellen, seine bunten Punkte-Bilder nicht selbst anfertigt zu haben, sondern dies von 150 bis 200 Assistenten

528 Amazon Mechanical Turk schreibt dies in ihren Richtlinien, einzusehen online auf ihrer Website unter <https://requester.mturk.com/policies/conditionsofuse> (Stand 28.11.2013)

529 Vgl. dazu auch Paul 2007

530 Paul 2007, S. 47

erledigen zu lassen.⁵³¹ Für Hirst stellte dies nicht seine Urheberschaft an seinen Punktebildern in Frage, und er argumentierte lapidar, dass Architekten ihre Häuser auch nicht selbst bauten. Auch wenn dieser Vergleich nicht weiter ausgeführt wurde und im Falle Hirst etwas hinkt, beinhaltet er doch zwei wichtige Informationen: Erstens benötigt die Produktion einer künstlerischen Arbeit oft unterschiedliche Disziplinen, auf die sich gewisse partizipierende Personen bereits spezialisiert haben, und zweitens muss (in diesem Fall) der/die Architekt/in den Produktionsprozess kontrollieren, um seinen / ihren Plan bestens ausgeführt zu sehen.

Die Auslagerung von künstlerischer Produktion hat bereits eine lange Tradition. Was bereits in der Hochrenaissance mit Michelangelo der Fall war, setzt sich zum Beispiel mit Peter Paul Rubens und Anthonis van Dyck's Werstättenbetriebe mitsamt ihren Teams an Assistenten fort. „Seit der Renaissance strebten die Künstler nach einer nicht strikten, aber doch latenten Trennung von Entwurf und Ausführung“⁵³² schreibt die deutsche Tageszeitung *Die Welt* im Juli 2009. Dies wurde jedoch in der Romantik mit der Stilisierung des Künstlers zum einzelgängerischen Genie unterbrochen. Mit dem Aufkommen der Partizipation des Publikums am künstlerischen Werk im 20. Jahrhundert wurde mit dem Geniekult wieder aufgeräumt, und nun wurden erstmals Aufgaben an das Publikum delegiert. Partizipatorische Kunst kann also auch nicht nur als Einladung, sondern auch als das Delegieren von künstlerischer Produktion an ein Publikum gesehen werden. Hierfür ein Beispiel:

Zwei unterschiedliche Arten des Partizipierens sind im Falle Warhols zutreffend: einerseits das Delegieren der Produktion seiner Kunstwerke an entsprechend fähige Assistenten, andererseits die Einladung an sein Factory-Publikum, seine Anhänger, seine Superstars, zu partizipieren:

„Warhols New Yorker Factory war nicht nur Arbeitsplatz für seine Assistenten, die dort nach seinen Anweisungen Siebdrucke fabrizierten. Sie war vielleicht auch die berühmteste Partylocation der Sechziger – Anlaufstelle für alle möglichen New Yor-

531 Im Zuge seiner Ausstellungsreihe *The Complete Spot Paintings 1986-2011* – bei der in elf Gagosian-Galerien weltweit über 5 Wochen Damian Hirsts bunte Punktebilder präsentiert wurden – war Hirst unter anderem von David Hockney angegriffen worden, siehe <http://www.thenational.ae/arts-culture/art/outsourcing-the-creation-of-art#full> (Stand 28.11.2013), der das Anfertigen von Kunstwerken durch Assistenten als Beleidigung für andere Künstler empfand, siehe <http://www.telegraph.co.uk/culture/art/art-news/9010657/Damien-Hirst-assistants-make-my-spot-paintings-but-my-heart-is-in-them-all.html> (Stand 28.11.2013).

532 Vgl. Online-Eintrag vom 12.07.2009 auf <http://www.welt.de/kultur/article4074879/Die-Kunst-andere-fuer-sich-arbeiten-zu-lassen.html> (Stand 28.11.2013)

*ker Bohemiens, die in Warhols Filmen mitspielten und vom Meister zu ‚Superstars‘ gekürt wurden.*⁵³³

Warhol ließ also nicht nur seine Arbeiten in der Factory wie am Fließband produzieren, er inszenierte zudem noch die Kunststudios als Ort, an dem nicht nur mit Kunst experimentiert wurde, sondern der durch die nächtlichen Partygäste geprägt wurde.

Das Auslagern des Produktionsprozesses bekommt mit dem Internet eine neuerliche Wendung: Waren bisher nur erfolgreiche Künstler in der Lage, sich ein Team an speziell ausgewählten Assistenten überhaupt leisten zu können, so können Aufgaben über das Internet schnell sowie in großer Diversität und äußerst günstig von anonymen Personen erledigt werden. Anders als bei der herkömmlichen partizipatorischen Kunst, die den Prozess der Schaffung von Kunstwerken an ein Publikum outsourct, wird bei Aaron Koblin die Arbeit von Personen erledigt, die keine Beziehung zu und mit Kunst an sich haben müssen.

Amazons Mechanical Turk ist ein Online-Marktplatz, bei dem Auftraggeber ihre Aufträge (Human Intelligence Tasks) in kleinste Teile unterteilen (Microjobs) und von unbekannten, meist anonymen Arbeitern/innen (die weltweit verstreut sind) erledigen lassen. Der Name bezieht sich auf den berühmten Schachspielautomaten, der im Jahr 1769 von dem österreichisch-ungarischen Hofbeamten und Mechaniker Wolfgang von Kempelen konstruiert wurde. Er funktionierte jedoch nicht als Roboter, denn eine Person saß im Automaten versteckt und bediente ihn.⁵³⁴ Es geht bei MTurk also um die menschliche Intelligenz und im Besonderen um das Akkumulieren von Einzellösungen. Letzteres ist auch der Grund, warum nicht von „Schwarmlösungen“ gesprochen werden kann.⁵³⁵

Während sich die Warhols, Hirsts und Eliassons unserer Zeit ihre Arbeitskräfte aussuchen und deren Fähigkeiten kennen, hatte Koblin keinen Einfluss auf die Auswahl der beteiligten Turker. Im Gegensatz zu Hirst geht es auch nicht darum, dass ein Auftrag perfekt und wie von Computern gesteuert auf die Leinwand aufgebracht wird. Bei Koblin wird die persönliche Note pro Schaf (die im Rahmen des vom Künstler zur Verfügung gestellten Interfaces bzw. Eingabe-

533 Vgl. <http://www.welt.de/kultur/article4074879/Die-Kunst-andere-fuer-sich-arbeiten-zu-lassen.html> (Stand 28.11.2013)

534 Vgl. den Wikipedia-Eintrag zu Schachtürke <http://de.wikipedia.org/wiki/Schacht%C3%BCrke> (Stand 29.11.2013)

535 Kwastek 2013; Da sich die Lösungen der Turker nicht aneinander orientieren und sich ergänzen, kann im Fall von MTurk nicht von Schwarmlösungen oder gar Schwarmintelligenz gesprochen werden.

Zeichen-Tools möglich ist) gesucht, die die Individualität jedes einzelnen Menschen hinter einem Schaf erahnen. Der Künstler sucht die größtmögliche Diversität an Schafszeichnungen zu erreichen und lässt den beteiligten Arbeitern freie Hand in der Art der Darstellung. Ganz bewusst gibt Koblin den bezahlten Schafszeichnern keine Credits.⁵³⁶

Ähnlich verhält es sich bei einem weiteren Projekt aus dem Jahr 2008, das Aaron Koblin gemeinsam mit Takashi Kawashima erarbeitete: *Ten Thousand Cents*. Ein Hundert-US-Dollar-Schein wurde rastermäßig in 10.000 Stücke aufgeteilt, die jeweils von einem Mechanical Turk Worker über ein eigens eingerichtetes Interface ausgesucht und nachgemalt werden konnte. Die anonymen Beteiligten wussten auch hier nicht Bescheid über das Gesamtprojekt, sondern kannten nur ihren Ausschnitt, für den sie einen Cent bezahlt bekamen, was in Summe wiederum 100 US-Dollar entsprach. Nach fünf Monaten hatten Koblin und Kawashima die Zeichnungen beisammen, die dann über die Projekt-Website wieder zum Verkauf angeboten wurden. Der Erlös der verkauften Prints, die in der limitierten Auflage von 10.000 Stück angefertigt wurden, kam dem Projekt „One Laptop per Child“ (OLPC) Projekt zugute.

Das dritte Projekt in dieser Reihe nennt sich *Bicycle Built For 2.000*⁵³⁷ und ist in seiner Strategie genauso aufgebaut wie die vorher beschriebenen. Aaron Koblin, diesmal in Zusammenarbeit mit David Massey, entwickelte ein Online-Tool, um über MTurk menschliche Stimmen zu sammeln, die Ausschnitte von *Daisy Bell* sangen. Beahlt wurden diesmal sechs Cent pro Beitrag, und insgesamt wurden 2088 Beiträge gesammelt. Interessant in diesem Fall ist, dass über zweitausend menschliche Stimmen eine Computerstimme imitierten, geht es doch bei Crowdsourcing im Allgemeinen um das Einbinden menschlicher Intelligenz und das Erledigen einer Arbeit, die von einer Maschine nicht erledigt werden kann.

All diese drei Projekte haben Folgendes gemeinsam: Bezahlte Arbeiter/innen leisten einen vom Künstler vorab definierten Teil. Sie arbeiten anonym und kennen die Gesamtheit des Projektes nicht, zu dem sie beitragen. Anders verhält es sich bei *The Johnny Cash Project* von Aaron

536 Die Turker von Amazon Mechanical Turk arbeiten grundsätzlich anonym. Sie besitzen jedoch eine Amazon-Identifikationsnummer, anhand derer sie identifiziert werden können; siehe <http://crowdresearch.org/blog/?p=5177> (Stand 03.12.2013)

537 Die ersten computerbasierten Sprachsynthesysteme wurden in den späten 1950er-Jahren entwickelt, das erste komplette Text-To-Speech-System wurde 1968 fertiggestellt. Der Physiker John Larry Kelly, Jr entwickelte 1961 bei den Bell Labs eine Sprachsynthese mit einem IBM 704 und ließ ihn das Lied Daisy Bell singen. Der Regisseur Stanley Kubrick war davon so beeindruckt, dass er es in den Film 2001: A Space Odyssey integrierte. <http://de.wikipedia.org/wiki/Sprachsynthese> (Stand 03.12.2013)

Koblin, das er gemeinsam mit dem US-amerikanischen Musikvideoregisseur und Fotografen Chris Milk im Jahr 2010 entwickelte.⁵³⁸ Nicht die Arbeiter auf Amazon Mechanical Turk, sondern die Johnny-Cash-Online-Community, also die Johnny-Cash-Fans weltweit, und Künstler, Illustratoren, aber auch Durchschnittsuser⁵³⁹, erzeichnen Frame für Frame das Video zu *Ain't No Grave*. Per Zufallsgenerator bekommt man drei Videostills angeboten, von denen man sich eines aussuchen kann. Automatisch wird man dann zu einem eigens entwickelten Zeichen-Tool weitergeleitet, bei dem man sein ausgewähltes Videostill nachzeichnen kann bzw. seine persönliche Vision des „Man in Black“ zeichnet. Diese einzigartigen, persönlichen Porträts resultieren in einem Schwarzweiß-Video-Tribute für Johnny Cash. Da die User der Website auch die Möglichkeit haben, die eingereichten Zeichnungen zu bewerten und zu klassifizieren⁵⁴⁰, entstehen immer neue visuelle Interpretation des Liedes. Das Projekt hat – im Gegensatz zu *The Sheep Market*, *Ten Thousand Cents* oder *Bicycle Built For 2.000* – keinen genau definierten Endpunkt. Die ewige Präsenz von Johnny Cash widerspiegelt sich so in der Unendlichkeit des Projektes und in den unendlich vielen visuellen Variationsmöglichkeiten. Ein weiterer Punkt, in dem sich das *The Johnny Cash Project* von den anderen unterscheidet, ist in der Wichtigkeit der Formgebung. Ist bei *The Sheep Market*, *Ten Thousand Cents* oder *Bicycle Built For 2.000* der Prozess der Erarbeitung das eigentlich künstlerische Moment, das durch die vom Künstler definierte Anzahl der Beiträge limitiert ist, so formieren sich beim *The Johnny Cash Project* unendlich viele Beiträge zu einem sich stetig ändernden Kunstwerk – im Sinne eines ästhetischen Endproduktes eines andauernden Prozesses, nämlich das Video zu *Ain't No Grave*. Ein Vorläufer dieses Projektes waren die ersten Testversuche von Koblin, um Mechanical Turk auszuloten.

„I created an integrated rotoscoping application that allowed Turkers to trace over pieces of images that could be recombined to create frames of animations. The resulting animations would then be the result of a large number of worker's toils, however,

538 Obwohl Johnny Cash am 12. September 2003 starb, erschien post-hum im Jahr 2010 die Platte *Ain't No Grave*, die Johnny Cash mit dem US-amerikanischer Musikproduzenten Rick Rubin produzierte.

539 Vgl. <http://archive.aec.at/#43486>; Das Projekt wurde im Jahr 2012 beim Prix Ars Electronica mit einer Honorary Mention ausgezeichnet.

540 Diese Bewertungen zu den gezeichneten Stills haben Einfluss darauf, ob sie Teil des Videos werden oder nicht. Das Video kann in neun verschiedenen Modi abgespielt werden: Highest Rated Frames, Director Curated Frames, Most Brushstrokes Per Frame, Most Recent Frames, Random Frames, Pointillism Frames, Realistic Frames, Sketchy Frames und Abstract Frames.

*no worker would have a complete idea of what he or she was contributing to. Resisting the tempting inclination to use extremely evocative material, I instead began a test using frames from the Charlie Chaplin Film Modern Times, in which a human worker is being physically pushed through a system of gears.*⁵⁴¹

Aaron Koblin, der sich auch als „Akrobat“ in Sachen Datenvisualisierung einen Namen gemacht hat, kann noch weitere Crowd-Art-Projekte wie *The Single Lane Superhighway*⁵⁴² oder *Exquisite Forest*⁵⁴³ vorweisen.

Conclusio – *The Sheep Market*

The Sheep Market von Aaron Koblin weist nicht nur auf wichtige Themen wie den steten Wandel von Arbeit, Arbeitsprozessen und der Wertigkeit von Arbeit in Zeiten virtueller Ökonomie, Aufmerksamkeitsökonomie oder digitaler Reproduktion hin, sondern beschäftigt sich gleichzeitig auch mit Fragen der Autorenschaft und des Urheberrechts sowie menschlicher Kreativität und ihrem Status in unserer vernetzten Gesellschaft heute. Der Begriff der Partizipation ist in dem Werk entscheidend erweitert, verfremdet und hinterfragt worden und lässt die Kennzeichen unserer von Social Media geprägten Zeit emergieren: Immaterialität, Simultaneität, Prozessualität und das Delegieren von Tätigkeiten an nicht-wissende Andere.

541 Koblin 2006, S. 25

542 Fünzigtausend Freiwillige zeichneten Autos, die nach rechts fahren. Das Projekt wurde von der Versicherungsfirma Progressive in Auftrag gegeben. www.thesinglelanesuperhighway.com (Stand 17.12.2013)

543 Erstellung und Sammlung von Animationen zu einem gewissen Thema <http://www.exquisiteforest.com/> (Stand 17.12.2013)

4.4. *Face to Facebook* (2011) von Paolo Cirio und Alessandro Ludovico

Facebook to Facebook ist ein Facebook-Hack, eine multimediale Installation und, wie die Künstler es selbst definieren: „above all a social experiment“. Daten von einer Million Facebook-Usern sowie ihr persönliches Profilbild wurden von den Künstlern gestohlen und in einer Datenbank analysiert. Es handelt sich dabei um Informationen wie Name, Land und Facebook-Gruppen, bei denen die Personen Mitglied sind. Das Freunde-System auf Facebook ermöglichte den Künstlern eine relativ gute weltweite Streuung an Facebook-Daten zu erzielen, ohne dass sie beim ersten Sammeldurchgang bereits Kriterien anführten. Eine selbst geschriebene Software extrahierte aus der Datenmenge 250.000 (meist lachende) Gesichter anhand von sechs Merkmalen: „climber“ (aufsteigend), „easy going“ (lässig), „funny“ (lustig), „mild“ (sanft), „sly“ (schlau) und „smug“ (selbstgefällig). Die Künstler stellten diese auf die selbst initiierte Online-Partnervermittlungsplattform <http://www.lovely-faces.com>. Die Dating-Website musste aufgrund einer Facebook-Klage offline gestellt werden, ansonsten wurden die Künstler nicht belangt. In Ausstellungen jedoch zeigten die Künstler die Dating-Website im Kiosk-Modus sowie 250.000 Gesichter klein ausgedruckt, dazu projizierten sie ein Diagramm mittels Overhead-Projektor, das die Prozesse der Softwareentwicklung zum Projekt darstellte.

Wie der Titel bereits sagt, ist der Gegenstand der Auseinandersetzung die vielen Gesichter, die uns auf Facebook begegnen und uns meistens entgegenlachen. „Smiling in the eternal party“ oder „Facebook als eine ewig andauernde Party mit lauter lachenden Gesichtern“ bemerkte Paolo Cirio im Rahmen einer Konferenz in Taichung 2012.⁵⁴⁴ Eine Party, bei der man Freunde trifft, alte Bekannte wieder trifft und neue Freunde gewinnen möchte. Eine Party, bei der man aber nicht nur Leute treffen möchte, sondern auch über sich selbst und über die Art der Repräsentation nachdenkt, sich mit seiner eigenen Identität beschäftigt und diese gewissermaßen mehr oder weniger im Vergleich mit anderen konstruiert. In ihrer Recherche bemerkten die Künstler, dass die Mehrheit der Facebook-User ein Bild von sich selbst als Profilbild wählte. Darüber hinaus zeigten die meisten Profilbilder ein lachendes Gesicht. Die Künstler unterstellen Facebook, dass das Unternehmen zwar behauptete, sich von Partnervermittlungsplattformen

⁵⁴⁴ Es handelte sich hier um ein begleitendes Symposium zur Ausstellung *Collective Wisdom. Technology, Entertainment, Art*. Die Arbeit *Face to Facebook* war eine von siebzehn Werken in dieser Ausstellung, die von 13. Ok-

abgrenzen zu wollen, jedoch wie eine solche funktioniere. Dieses Phänomen gab den Anstoß für die Entwicklung ihrer Arbeit.⁵⁴⁵

Neben „Dating“ und „Identity Theft“ ist ein weiterer, zentraler Aspekt ihrer Arbeit das Thema Privatheit und Öffentlichkeit von Daten auf Facebook und der Umgang damit. Gesichter als Verbindungsglied zwischen dem virtuellen und dem realen Raum eröffnen die Frage: Wie öffentlich bin ich, wenn ich Informationen von mir ins Netz stelle? Was bedeutet Öffentlichkeit und gibt es überhaupt Privatheit in den sogenannten sozialen Medien? Cirio und Ludovico führen uns mit ihrer Arbeit vor Augen, dass wir mit dieser neuen Form der Öffentlichkeit erst umgehen lernen müssen. All die Informationen, die ich oder Freunde von mir über mich über Plattformen wie Facebook teilen, sind Informationen, die für wirtschaftliche Interessen genutzt werden können. Dies ist in der *Facebook Site Governance* nachzulesen, wo erklärt wird, welche Rechte man Facebook einräumt, sobald man Facebook nutzt. Nun haben Cirio und Ludovico weder Facebook noch die eine Million User gefragt, ob sie die Daten verwenden können, und haben sich dieser Daten widerrechtlich bemächtigt. Sie zeigen uns, dass wir nicht nur nicht genau wissen, was Facebook mit unseren Informationen macht, sondern dass auch Dritte darauf zugreifen können. Da die beiden Projektinitiatoren jedoch kein wirtschaftliches Interesse verfolgten, sondern es sich um eine rein künstlerische Intention handelte, konnten weder Facebook noch die unfreiwillig partizipierenden User (wie zum Beispiel der Linzer DJ Uwe Walkner oder der damalige österreichische, freiheitliche Politiker Andreas Mölzer) rechtlich gegen die Künstler vorgehen. Einzig die Website lovely-faces.com musste offline gestellt werden.

Nicht nur mit Beschwerden waren die Künstler konfrontiert, sie bekamen auch positive Rückmeldungen. Ganz besonders interessant fanden die Künstler, dass sie eine Diskussion darüber entfachten, wie Kunst heutzutage wahrgenommen wird. Das Projekt konfrontierte Personen mit Kunst, die normalerweise nicht in kunstaffinen Räumen – egal ob real oder virtuell – anzutreffen sind und für die das Internet das geeignete Medium zu sein scheint.

„Most of the art projects that are existing are inside a context that is already artistic and the audience is already prepared to see something provoking.“⁵⁴⁶

tober bis 23. Dezember 2012 in Taichung/Taiwan stattfand und von Shu Min Lin, Gerfried Stocker und Manuela Naveau kuratiert wurde.

545 Cirio 2012

546 Cirio 2012

Kunst im Internet oder, besser gesagt, Kunst mit dem Internet eröffnet den Künstler/innen einen globalen öffentlichen Raum. Dies erinnert an den Beginn des 20. Jahrhunderts, als die Futuristen und Dadaisten den realen öffentlichen Raum erstmals für ihre Kunstaktionen nutzten. Mit der Erweiterung eines lokalen, realen öffentlichen Raumes hin zu einem virtuellen, globalen öffentlichen Raum wie dem Internet, eröffnet sich für die Künstler/innen heute neues Terrain mit einem neuen Publikum. Nicht nur, dass die Rezipienten von Kunst im Internet unterschiedlichster Herkunft und kultureller Zugehörigkeiten sein können, mit dem Internet ist es erstmals auch möglich, dass das Publikum unbewusst, unfreiwillig oder anonym an Kunst partizipiert, was sie von der Kunst im realen öffentlichen Raum unterscheidet. Das Publikum involvieren, schockieren und zu verärgern, das haben die beiden italienischen Künstler Cirio und Ludovico mit den italienischen Futuristen von vor genau hundert Jahren gemeinsam. Claire Bishop erwähnte dazu in einem Interview:

*„When we talk about participatory art today we often think of it as consensual and collaborative, but when you look back to the Futurist artists their notion of participation was designed to provoke, scandalise and agitate the public.“*⁵⁴⁷

Zwei Arten von Publikum definierten Cirio und Ludovico mit Hinblick auf *Face to Facebook*: die „kidnapped crowd“ (im Sinne der gestohlenen virtuellen Profile von Personen) und die „real crowd“ auf Facebook, die das Projekt erst zu dem machten, was es war. In jedem Fall erweckten die Künstler mit ihrer subversiven Herangehensweise einige Emotionen nicht nur bei Facebook-Usern.⁵⁴⁸ Bezugnehmend auf das hier erwähnte Statement von Claire Bishop scheint jedoch eine neue Generation partizipatorischer Kunst über das Medium Internet zu entstehen, die sich wieder verstärkt als kritische Gegenposition aufstellt, ein soziopolitisches Interesse verfolgt und nicht auf Konsens ausgerichtet ist. Nun kann man argumentieren, dass *Face to Facebook* kein partizipatorisches Werk im eigentlichen Sinn sei, wenn man Partizipation ausschließlich als aktiven und bewussten Akt der Beteiligung versteht. Versteht man jedoch, dass ein Merkmal

547 Bishop 2009

548 Die Pressemeldungen rund um das Projekt sind auf <http://www.face-to-facebook.net/> abrufbar (Stand 16.09.2013)

sozialer Medien die implizite⁵⁴⁹ Partizipation ist (Schäfer 2011) und sieht man sich die vielen Rückmeldungen und Reaktionen an, die das Projekt auslöste und die ein wesentlicher Teil des Projektes sind, kann man die Arbeit sehr wohl als partizipatorisch im Sinne einer ursprünglich unfreiwilligen, unbewussten und passiven Partizipation bezeichnen. Mittels dem Medium Internet haben die Künstler Cirio und Ludovico also eine Form der Partizipation gefunden, die ohne „Social Web“ nicht möglich wäre. Ist das Sammeln von Beiträgen bei den vorher erwähnten Beispielen ein Akt, der von den Künstlern gesetzt wurde und ein bewusstes Partizipieren des Publikums ermöglichte, so ermöglicht das „Überarchiv Internet“⁵⁵⁰ auch ein unbewusstes Partizipieren. Künstler/innen holen sich Informationen in Form von Bild-, Ton-, Schrift- oder Filmbeiträgen aus dem Netz und fügen diese Teile zu ihrem künstlerischen Werk zusammen. Sie nutzen das Fehlen von adäquaten Copyright-Regelungen und mangelhaftes Wissen über Urheberschaft im Internet und zeigen auf, wie wir mit dem Veröffentlichen von Informationen umgehen.

„The Goal of art was to provoke deep emotions in the soul of the spectator“, merkte Boris Groys im Jahr 2009 in einem Interview anlässlich einer Futurismusausstellung in der Tate London an. Er meint weiters:

*„As a spectator you find yourself having to defend yourself against the artist, and in doing so you become a part of the artwork. I think this was a real innovation – making the neutral, spectatorial position impossible, including the spectator by excluding the possibility of being outside.“*⁵⁵¹

Die Futuristen rund um Marinetti legten mit ihren Aktionen den Ausgangspunkt nicht nur für Allan Kaprows Happenings und Performancekunst in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts, sondern auch für prozessorientierte Net Art wie *Face to Facebook*.⁵⁵² Wie die Futuristen wussten auch Cirio und Ludovico, dass das gezielte Involvieren des Publikums weg vom Betrachter hin

549 Vgl. dazu das Kapitel *Distinktionen wissentlich/ nicht wissentlich, freiwillig/unfreiwillig und was das alles mit Wissen und Nicht-Wissen zu tun hat*.

550 Der Konferenzbeitrag *Das Internet als ein crowdsourced Überarchiv?* ist auf meinem Blog unter <http://www.crowdandart.at/2012/10/30/archive-kunstlerische-illustrationen-und-wissenstransfer-heute-das-internet-als-uber-archiv/> zu finden. (Stand 27.04.2015)

551 Groys 2009

552 Ich möchte hier anmerken, dass die Künstler Cirio und Ludovico im Interview *Face to Facebook* nicht als „Net Art“ bezeichnet haben. Da es sich jedoch um eine Arbeit handelt, die nur aufgrund des Mediums Internet realisiert werden konnte, möchte ich bei dieser Bezeichnung bleiben.

zum Akteur eine tiefere emotionale Auseinandersetzung mit dem Werk ermöglicht. Die Wichtigkeit der emotionalen Ebene des Projektes unterstrichen die Künstler im Interview, indem sie die verschiedenen Facetten von Emotionen beschrieben: Einerseits war für die Künstler diese Unmenge an Gesichtern überwältigend: Für zwei Stunden versuchten sie „in den Ozean an Gesichtern“ einzutauchen, um ein Gefühl für diese unsortierte Masse zu bekommen, wissend, dass hinter jedem Gesicht eine Person mit ihrer eigenen Geschichte bzw. Chronik auf Facebook steckt. Und wissend, dass jede Person, die sich auf Facebook registriert, Zeit investiert, um nachzudenken, mit welchem Bild sie sich repräsentiert. Besonders interessant fand Paolo Cirio, als ihm in den zwei Jahren Projektentwicklung wegen eines Programmierungsfehlers ca. 100.000 Personen (im Interview sprach er wirklich von „Personen“) verloren gingen. Er meinte: „Ach, was sind schon 100.000“, und ertappte sich dabei, dass er wie ein Politiker dachte, dem 100.000 Wählerstimmen abhanden gekommen waren. Diese Fülle an Gesichtern, die zu einer gesichtslosen Masse answoll, ließ die Künstler aber auch eine gewisse Leere fühlen, denn „es sind schließlich nur Daten, und die sind nach einiger Zeit unspannend“, so die Künstler im Interview. Andererseits hatten Cirio und Ludovico eine Abmachung mit Steven Kovats, dem Leiter der Transmediale 2011, wo das Projekt erstmals öffentlich präsentiert wurde. Die vereinbarte Geheimhaltung des Projektes und die Premiere auf dem Festival in Berlin hatte zur Folge, dass *Face to Facebook* wie eine Bombe einschlug und eine Unmenge an Pressemeldungen und Zugriffen auf die Website der Künstler und auch deren Projektseite *lovely-faces.com* zur Folge hatte. Bewegende Momente hatten die Künstler auch, als sie merkten, dass sie keinen Einfluss auf die Auswahl der Personen hatten. Ein Computer übernahm diese Tätigkeit. Allein die Situation, dass die Künstler sechs Kategorien schufen und in Frauen und Männern unterschieden, ließ Alessandro Ludovico über das Resultat der Arbeit einer Maschine und eines selbst geschriebenen Programms staunen:

“We were impressed by the results of the software, however, when we talk about emotions, we know that there is a limit of artificial intelligence as only humans understand the expression that is more or less hidden in other people’s faces.”⁵⁵³

Der Prozess der Veröffentlichung der Dating-Website war genauestens geplant. Mit der Präsentation des Projektes auf der Transmediale in Berlin gingen die Emotionen rund um das Projekt fast augenblicklich hoch. Es polarisierte die Facebook-User in jene, die sich dagegen

553 Alessandro Ludovico im Interview mit der Autorin (Tonaufnahme im Archiv der Autorin), Linz 2011

wehrten, und jene, die das Werk für gut befanden. Die Künstler sahen sich kaum mit neutralen Rückmeldungen konfrontiert.

Face to Facebook ist bereits der dritte Teil der *Hacking Monopolism Trilogy*, die mit *GWEI – Google will Eat Itself* (2005) und *Amazon Noir* (2006; beide Projekte entstanden in Zusammenarbeit mit *ubermorgen.com*) begann.⁵⁵⁴ Alle drei Projekte haben folgende Methodik und Strategie gemeinsam: Mittels selbst geschriebener Software wurden bei drei der bekanntesten Internetfirmen Schlupflöcher ausgenutzt, um in das System einzudringen, Daten zu stehlen und so die Fragilität der Marketing- und Verkaufsstrategie dieser omnipotenten Internet-Riesen zu zeigen. Bei Google waren es „Clicks“ auf das AdSense-Programm; bei Amazon wurde der Inhalt aller Bücher gestohlen und bei Facebook die öffentlichen Profil-Daten von einer Million Facebook Usern.

Als eine thematisch ähnliche Weiterführung von *Face to Facebook* initiierte Paolo Cirio im Jahr 2014 das *Daily Paywall Project*⁵⁵⁵. Hier spielt er mit den Konzepten Paywall und Crowdfunding. Paywalls sorgen dafür, dass man wirklich interessante Artikel nur gegen Bezahlung lesen kann. Crowdfunding bedeutet, möglichst viele Personen über das Internet zu finden, die eine kleine Summe für eine Projektidee spenden, damit es realisiert werden kann. Genau mit dieser Systematik arbeitete Cirio, wenn er die Paywalls von *The Wall Street Journal*, *Financial Times* oder *The Economist* unterwanderte, die Artikel gratis zur Verfügung stellte und mit diesen Geldern dafür jene Personen honorierte, die Artikel lasen und kritische Rückmeldungen gaben. Cirio überzeichnet damit den herkömmlichen Wertschöpfungsgedanken und meint, dass wichtige Informationen generell jeder Person gratis zugänglich sein müssten und wir uns eher Gedanken machen sollten, wie wir das Interesse an Bildung schüren anstatt es mit ökonomisch orientierten Barrieren zu torpedieren.

Conclusio – *Face to Facebook*

Sicherlich ging es Cirio und Ludovico nicht primär um das Aufzeigen von Systemfehlern von Internetriesen, und sie stahlen die Daten nicht, um persönlichen Gewinn oder einen

554 Eigentlich gibt es ja zwei dritte Teile der Trilogie, denn *ubermorgen.com* trennten sich nach den ersten beiden Projekten von Cirio und Ludovico und präsentierten ihrerseits *Sound of eBay* als letzten Teil der *Hacking Monopolism Trilogy*. Vgl. auch www.sound-of-ebay.com (Stand 12.04.2015)

555 Vgl. Website zum Projekt <http://www.paolocirio.net/work/daily-paywall/> (Stand 06.01.2015)

wirtschaftlichen Vorteil zu generieren. Sie eigneten sich die Daten an, um einerseits den betreffenden Firmen etwas von ihrer Allmacht zu nehmen und andere darüber nachzudenken – vielleicht sogar schmunzeln – zu lassen. Andererseits geht es den Künstlern darum, auf künstlerische Weise und mit ihren Methoden der künstlerischen Intervention Wissen zu vermitteln und im Austausch mit anderen zu diskutieren. Die Kommunikationsmaschinerie rund um das Projekt, die wohl geplanten Presseaussendungen, die Kommunikation mit den Betroffenen und Beteiligten, den Rechtsanwälten/innen und Facebook-User/innen, den Journalist/innen und Festivalteilnehmer/innen: All die Gespräche und Konfrontationen waren Teil des Projektes, mit dem Ziel, kritisches Denken gegenüber den – allein auf Profit ausgerichteten – Online-Plattformen anzuregen.⁵⁵⁶ Es ging vor allem darum, dass man sich die Agenda hinter Modellen wie Facebook ansehen solle, die sich Partizipation und Teilnahme zwar auf die Fahnen schreiben, jedoch von einer Zuschreibung einer Partizipations-Ethik profitieren, auch wenn sie eigentlich rein wirtschaftliche Vorteile verfolgen.

⁵⁵⁶ Vgl. Cirio 2012

4.5. *Ars Wild Card* (2011) und *Klangwolken-ABC* (2012) der Ars Electronica Linz. Über die Entmythisierung von Beteiligungsmöglichkeiten

In dieser Fallstudie möchte ich zwei Projekte kombinieren, die Teilhabe in der Kunst nicht nur entzaubern, sondern den Begriff „Partizipation“ auf den Boden der Realität holen. Vorausschickend muss gesagt werden, dass es sich bei beiden Projekten nicht um Kunst-, sondern um Kreativitätspraktiken handelt. Es soll exemplarisch untersucht werden, wie Beteiligung über Kommunikationstechnologie – im Besonderen via einer eigens kreierten App namens *Ars Wild Card*⁵⁵⁷ für Smartphone – funktioniert, wie Partizipation über ein im Museumskontext entwickeltes Projekt wie dem *Klangwolken-ABC* des *Open Cloud Project* generell aussieht und welchen Aufwand es darstellt. Diese Fallstudie untersucht die These, dass aktive Partizipation im künstlerischen, aber auch im allgemein kreativen Kontext meist nicht funktioniert, wenn nicht ein enormer Zeit- und Ressourcenaufwand zur Vorbereitung, Durchführung und für die entsprechende Öffentlichkeitsarbeit betrieben wird, und hinterfragt die Agenda hinter den Beteiligungsmöglichkeiten in der Gegenüberstellung von Partizipation durch eine Künstlerpersönlichkeit und einer institutionell inszenierten Partizipation. Die beiden Projekte werden deshalb in dieser Case Study kombiniert, da sie nicht nur fast gleichzeitig im Rahmen von Aktivitäten der Ars Electronica entstanden und zum Einsatz kamen, sondern weil *Ars Wild Card* einen Teilbereich des *Klangwolken-ABCs* des *Open Cloud Project* darstellt.

Ars Wild Card

Ars Wild Card ist eine Smartphone-Applikation, die als partizipatorisches Vermittlungs- und Workshop-Tool von Emiko Ogawa (JP), Hideaki Ogawa (JP) und Manuela Naveau (AT)⁵⁵⁸ im Rahmen von Ausstellungen und Präsentationen von Ars Electronica Linz entwickelt wurde.

557 Credits: Idee und Konzept: Hideaki Ogawa, Emiko Ogawa, Manuela Naveau (Ars Electronica Linz), Software development: Memetics GmbH, Design: Stefan Eibelwimmer; *Ars Wild Card* wurde erstmals präsentiert im Rahmen der Ausstellung Poetry of Motion von Ars Electronica Export in Osaka/Japan von 10.-18. Dezember 2011; <http://export.aec.at/osaka2011/> (Stand 05.01.2015)

Mittels der App und QR-Codes, die sich neben den präsentierten Projekten befinden, werden Hintergrundinformationen zu Ausstellungsobjekten wie in einem Bilderrahmen auf dem persönlichen Smartphone generiert. Das „gerahmte“ Foto einer ausgestellten Arbeit kann betitelt und kommentieren werden. Mit der Applikation können diese persönlichen Eindrücke von in einer Ausstellung präsentierten Arbeiten nicht nur im eigenen Smartphone, sondern via Online-Sharing auch auf der Website awc.aec.at⁵⁵⁹ gesammelt werden. Optional können auch die gerahmten und kommentierten Bilder auf alle gängigen Social-Media-Plattformen gestellt werden. Am Ort der Ausstellung fungieren ausgedruckte Ars Wild Cards als Postkarten oder geben den Besucher/innen des Projektes sich ständig verändernde Momentaufnahmen einer Aktion, die nicht nur online mitzuverfolgen ist, sondern auch real als Erinnerung mit nach Hause genommen werden kann.

Wenn Partizipation an Ausstellungen und künstlerischen Intervention die treibende Kraft hinter der Entwicklung der Ars Wild Card war, so ist der Prozess der Vermittlung in diesem Zusammenhang mindestens so wichtig. Ars Wild Card sollte einerseits Inhalte vermitteln und andererseits neue Inhalte zulassen. Als Wild Card war daher als ein kuratorisch vermittelndes Instrument intendiert und ist als Bühne / Plattform zu verstehen, die Arbeiten aus der Sicht von beteiligten Individuen präsentiert und die Möglichkeit des Feedbacks in Form von Kommentaren anbietet. Unser Interesse wuchs, als wir erkannten, dass die Beteiligten kreativ im Umgang mit der Ars Wild Card wurden. Einerseits wurden die Motive fotografisch untersucht und aus interessanten Blickwinkeln fotografiert (manchmal sogar bis zur Unkenntlichkeit des präsentierten künstlerischen Arbeit). Andererseits hatten manchmal die kreativen Beiträge der Infotrainer/innen⁵⁶⁰ oder Besucher/innen überhaupt nichts mehr mit den präsentierten Arbeiten oder der Ausstellung zu tun, sondern sie nutzten die App als eigenes Experimentierfeld zur Kommunikation. Dies inspirierte uns Autoren der App zu einer Art Workshop-Modus, bei dem

558 Alle drei Autor/innen des Projektes sind fix angestellte Mitarbeiter/innen der Ars Electronica Linz GmbH, die das Projekt Ars Wild Card initiierten und von Ars Electronica Linz die nötigen Ressourcen und Unterstützung dafür zur Verfügung gestellt bekamen.

559 Leider wurde Ars Wild Card von Mitarbeitern der Ars Electronica Linz unabsichtlich zu Tode gespeichert: Im Zuge der Migration der Daten sind die meisten von insgesamt circa 6.456 Beiträgen (Stand 05.01.2015) unwiederbringlich verloren gegangen. Mit der 6.300. Karte vom 25. September 2013 <http://awc.aec.at/card/10/6300/> wurde diesem Umstand eine Gedenkkarte gesetzt.

560 Im Ars Electronica Center in Linz wird das Vermittlungspersonal als „Infotrainer/innen“ bezeichnet. Beim Einsatz von Ars Wild Cards stellte sich heraus, dass es vor allem die Vermittler/innen waren, die die Möglichkeiten der Ars Wild Cards während ihren Aufenthalten in den Ausstellungen austesteten und kreativ nutzten.

wir Themen vorgaben, die die Ausstellung zwar betrafen, aber wir die Workshopteilnehmer/innen mit diesen Themen auf eine Reise durch die Ausstellung schickten, um thematisch orientierte Beiträge in oder außerhalb des Ausstellungsraumes zu generieren.⁵⁶¹ Da man als Kuratorin von Ausstellungen oft mit der Tatsache konfrontiert ist, dass die beteiligten Künstler/innen Fotos als Dokumentation der Ausstellung anfragen, wenn sie selbst nicht vorort sein konnten oder frühzeitig wieder abreisen mussten, hoffte ich außerdem, mit der Ars Wild Card das Fotografieren an die Besucher/innen der Ausstellung outsourcen zu können.

Ein weiterer Einsatzbereich von *Ars Wild Card* war persönlich motiviert und als mein persönliches Experimentsetting gedacht: Die Dokumentation von relevanten Informationen zu meiner Forschungstätigkeit sammelte ich als eine Art Online-Forschungstagebuch via der App auf meinem Smartphone und integrierte sie in die dazugehörige Online-Plattform auf meiner Website <http://www.crowdandart.at/home/>. Es sollte einerseits meine Gedanken via Bild und Statement zum Thema „Crowd & Art“ einsammeln und andererseits auch interessierte Personen einladen, ihre Beiträge zum Thema hinterlassen zu können oder selbst teilzunehmen. Als besonders hilfreich gestaltete sich die *Ars Wild Card*-Webplattform, da ich interessierten Personen oder diversen Fördergebern zum Status meiner Forschungstätigkeiten nur den Link zum Projekt auf meiner Website weiterleiteten musste und somit über kommentierte Bilder zum Beispiel auch meine Teilnahme an Konferenzen mittels *Ars Wild Card* dokumentierte.

Das Klangwolken-ABC im Open Cloud Project

Das System der Ars Wild Card kam auch bei der voestalpine Klangwolke 2012 zum Einsatz. Wer die Geschichte der Ars Electronica kennt, weiß, wie sehr diese mit der Klangwolke (heute organisiert durch das Brucknerhaus Linz) verbunden ist. Open Cloud der Ars Electronica 2012 setzte genau dort an und nahm auf die Idee der allerersten Klangwolke Bezug, um sie in Zeiten von sozialen Medien, Cloud Computing und Crowd-Art-Projekten wieder aufzuführen. Auf der Website zum Projekt heißt es: „Vernetzung und Kollaboration sind die Gestaltungsprinzipien, Kommunikation ist ihr Fundament“⁵⁶² und „Als Wolke im Netz ist die voestalpine Klangwolke 2012 maßgeblich das Werk einer kollektiven Künstlerpersönlichkeit.

561 Als Beispiel sei hier der Workshop in Tokio 2012 erwähnt <http://awc.aec.at/exhibition/2/>, da dies eines von wenigen Projekten ist, in das Einsicht genommen werden kann.

562 Vgl. <http://www.aec.at/thebigpicture/2012/08/07/the-open-cloud-project/> (Stand 30.12.2014)

Diese Künstlerpersönlichkeit ist das Publikum, das schon im Vorfeld des großen Ereignisses zum Mitgestalter und Mitspieler wird. Erst recht so am Samstag, dem 1. September, wenn die Wolke im Netz im Donaupark steigt.⁵⁶³

Damals, am 18. September 1979, wurde im Donaupark vor dem Linzer Brucknerhaus die Achte Sinfonie in c-Moll von Anton Bruckner als Open-Air-Ereignis zum Erklingen gebracht. Die Gesamtkonzeption des Ereignisses geht auf den Komponisten, Dirigenten und Regisseur Walter Haupt und Dr. Hannes Leopoldseder, den Mitbegründer der Ars Electronica, zurück. War damals hauptsächlich von einem klanglichen Erlebnis die Rede, bei dem zwar von tausenden kleinen Ballons gesprochen wurde und ein „schwebender Ballon vorgesehen (war), der den Ereignisort optisch markiert — 3-farbige Laserstrahlen projizieren auf diesen Markierungspunkt am nächtlichen Himmel von Linz ein effektvolles Lichtmobile“⁵⁶⁴ — so erfreute die Klangwolke im Jahr 2012 ihre Teilnehmer/innen vor allem durch eine visuelle Komponente: das Erleuchten ihres selbst produzierten Buchstabens.

Die Beteiligung der Bevölkerung war auch im Projekt aus dem Jahr 1979 von großer Wichtigkeit und im begleitenden Katalog ist folgender Aufruf dokumentiert:

*„1. Kommen Sie zum zentralen Musikereignis in den Donaupark beim Brucknerhaus! Bruckners Sinfonie Nr. 8 als neues Hörerlebnis in einer gewaltigen multiquadrophonischen Open-air-Wiedergabe! 2. Wollen Sie aktiv die Bruckner-Sinfonie elektronisch verändern? Das können Sie an den peripheren Klangstationen: Pöstlingberg, Freinberg, Auhofgelände, Hummelhofpark. 3. Machen Sie Linz zur Klangstadt! Schalten Sie am 18. September um 20.05 Uhr Ihr Radiogerät auf ÖR, und stellen Sie Ihr Gerät in das geöffnete Fenster!“*⁵⁶⁵

Einer nach damaligen Maßstäben aufwändige Inszenierung lauschten 100.000 Menschen im Donaupark, und noch viele ZuhörerInnen mehr waren es im ganzen Land, die entweder via Radio die Sinfonie hörten oder sogar ihr Radio ins Fenster stellten und so mithalfen, eine räumliche Erfahrung von Musik in Linz zu ermöglichen. Die Klangwolke aus dem Jahr 2012 setzt genau hier an, nur, dass diesmal die Erfahrung von Raum vor allem über visuelle Mittel erfolgte. Die wichtigsten Elemente waren das Quadrocopter-Ballett und das *Klangwolken-ABC*. Im

563 Ebd.

564 Haupt 1979

folgenden möchte ich vor allem auf das Buchstabenprojekt eingehen, da es zeigt, wie Beteiligung durch andere funktionieren und gleichzeitig scheitern kann, und möchte kritisch anmerken, dass ernst zu nehmende Partizipation in der Kunst nur mit großem Aufwand und Einsatz von Ressourcen realisierbar sein kann und somit das Wort der Partizipation zu entzaubern und im Lichte der Realität zu behandeln.

Die Grundidee des *Klangwolken-ABC* ist schnell und einfach erklärt: Bastle deinen eigenen Buchstaben, komm damit zur Klangwolke und hilf mit, „Teil eines gigantischen Spektakels (zu) werden. In diesem einmaligen Zusammenspiel werden diese Buchstaben erst ihr ganzes Potenzial entfalten, werden aus Zeichen Worte und Sätze, wird aus Information Kommunikation.“⁵⁶⁶ Mit diesem euphorischen Aufruf via der Projektwebsite sowie entsprechenden medialen Begleitankündigungen startete die Ars Electronica Mitte Juni 2012 mit dem Projekt *Klangwolken-ABC* als Teil des *Open Cloud Project*.⁵⁶⁷ Im Ars Electronica Center wurde man im Foyer eine große Bastelstation eingerichtet, bei der man Buchstaben basteln konnte. Bei gratis Museumseintritt konnte man sich um EUR 3,00 einen Buchstaben samt LED-Streifen und Batterie kaufen und ihn mit entsprechendem Dekorationsmaterial verschönern und personalisieren. Legte man nochmals EUR 5,00 dazu, bekam man einen Receiver (auch *LinzerSchnitte*⁵⁶⁸ genannt), der am Abend des Events dazu diente, dass der Buchstabe, wie von magischer Hand bedient, erst dann leuchtete, wenn dies von einer Person entsprechend der dramaturgischen Entwicklung des Gesamtevents ausgelöst wurde. Ab Mitte Juli begann sich das Projekt in Linz herumzusprechen, und erstmals kamen Anfragen von Firmen, die Wörter oder einzelne Buchstaben in ihren Auslagen haben wollten. Beim Pflasterspektakel in Linz im Juli 2012 gingen Mitarbeiter der *Ars Electronica* erstmals als Parade inszeniert durch die Stadt und bildeten gemeinsam das Wort „voestalpine Klangwolke“, um auf das Gesamtprojekt und auf das *Klangwolken-ABC* aufmerksam zu machen. Das Interesse stieg: Wurden anfangs ca. 100 Buchstaben pro Woche angefertigt, so wurden im August zu Hochzeiten bis zu 150 Personen

565 Ebd.

566 Website zum Projekt: <http://www.aec.at/klangwolke/participate/soundcloud-abc/> (Stand 02.01.2015)

567 Beteiligung war beim Open Cloud Project nicht nur via *Klangwolken-ABC*, sondern auch durch das Projekt Soundminiaturen möglich, bei dem man eigene, einminütige Soundfiles übermitteln konnte, die dann am Tag der Aufführung Eingang fanden (oder auch nicht). Der Künstler Marco Palewicz (AT) komponierte mit den eingereichten „Klangwolkenminiaturen“ eine Episode zur musikalischen Umrahmung des Gesamtprojektes.

568 Vgl. <http://www.aec.at/linzerschnitte/> (Stand 02.01.2015)

gezählt⁵⁶⁹, die gleichzeitig im Foyer des Ars Electronica Center Buchstaben bastelten. Neben den Bastelstationen im Museum gab es auch noch einen Buchstaben-Selbstbaukasten (ein sogenanntes Klangwolken-ABC-Kit), das man sich bei der Firma Conrad kaufen konnte, zu Hause selbst zusammenbaute, um dann gemeinsam mit anderen am 1. September im Donaupark zur Schau stellte.⁵⁷⁰ Außerdem wurden einige tausend Buchstaben von FAB, einem Verein zur Förderung von Arbeit und Beschäftigung u. a. von Personen mit Beeinträchtigungen, vorproduziert und im Ars Electronica Center zum Kauf angeboten, wo ca. zweitausend Buchstaben von Besucher/innen angefertigt wurden. Auch wenn die meisten Personen ihre Buchstaben im Museum bis zum Event lagerten und erst kurz vor dem Spektakel abholten, war dies kein Garant dafür, dass die über einen längeren Zeitraum vorproduzierten Buchstaben wirklich zum Einsatz kamen. Cirka 400 (8 Prozent) der gesamt ca. 5000 Buchstaben wurden leider nicht abgeholt. Die betreuenden Infotrainer/innen beobachteten jedoch, dass Buchstaben verschenkt wurden, sobald Personen erkannten, dass sie doch nicht selbst bei der Klangwolke mitmachen konnten, oder wenn sie merkten, dass gewisse Buchstaben nicht mehr zur Verfügung standen.⁵⁷¹

Sobald ein Buchstabe „personalisiert“ war, wurde der Buchstabe eingescannt und via *Ars Wild Card* auf der entsprechenden Webplattform veröffentlicht. Fotos selbst gestalteter Buchstaben konnten auch von zu Hause aus in eine interaktive Bildergalerie geladen werden, aus der sich wiederum der Font einer eigenen Klangwolkenschrift speiste. Das System der *Ars Wild Card* wurde nicht nur dafür genutzt, dass die Besucher/innen der ABC-Werkstatt im Foyer des Ars Electronica Center eine Postkarte mit dem Bild ihres gebastelten Buchstabens online vorfinden oder mit nach Hause nehmen konnten, sondern dass dieser Ausdruck auch gleichzeitig Hinweis

569 Manche Besucher kamen sogar öfter vorbei und bastelten mehrere Buchstaben.

570 In das Projekt involvierte Personen konnten jedoch nicht verifizieren bzw. beobachten, ob bzw. wie viele der optisch kleineren Buchstaben am Tag des Events auch zum Einsatz kamen.

571 Vgl. Interview der Autorin mit Juliane Leitner im März 2013, die als Projektmanagerin im Ars Electronica Center für die Bastelstationen im AEC verantwortlich war und das Logistiksystem zur Lagerung und Wiederfindung der Buchstaben entwickelte. Interview als Tonaufnahme im Archiv der Autorin: Bei den Kindern war es der erste Buchstabe des eigenen Vornamens, der meistens gestaltet wurde.

Die große Enttäuschung kam dann, als viele Buchstaben nicht mehr zur Verfügung standen. Dann wurden die Besucher/innen „jedoch selbst kreativ und machten aus einem V zum Beispiel ein A ohne Mittelbalken. Aber egal ... Hauptsache es ist ein A ...“ Am Anfang waren die Eltern eher zögerlich, je mehr die Erwachsenen jedoch eingebunden wurden, desto mehr Interesse kam auch von ihnen. Anfangs waren es nur Museumsbesucher/innen. Auch ausländische Besucher/innen konnten einen Buchstaben bauen und ihn im Museum lassen.

Ab August ging es los, dass Besucher nur wegen dem Bau von Buchstaben kamen.

darauf war, wo der Buchstabe im Ars Electronica Center gelagert wurde, und als Authentifizierungsnachweis fungierte, um den Buchstaben für den Event am 1. September zu finden.⁵⁷²

Das *Klangwolken-ABC* war nur ein, wenn auch vielleicht der wichtigste Teil einer riesigen Produktionsmaschinerie rund um die *Klangwolke* 2012. Die dreiköpfige Presseabteilung der Ars Electronica und die Presse- und Öffentlichkeitsarbeit des Brucknerhaus Linz verschickten ab April 2012 insgesamt 15 Presseaussendungen zum Projekt im September.

Die Intention der Institution Ars Electronica war, dass nicht nur eifrig Buchstaben gebastelt wurden, sondern dass diese auch am Tage des Events zum Einsatz kamen, um Wörter und ganze Sätze zu formen. Die teilnehmenden Besucher/innen jedoch beteiligten sich unterschiedlich intensiv. Sehr erfolgreich war die Partizipation beim Anfertigen und Dekorieren der ca. 5.000 Buchstaben, von denen die meisten am 1. September 2012 auch im Donaupark zum Einsatz kamen, da die Ars Electronica einerseits über einen längeren Zeitraum intensive Öffentlichkeitsarbeit betrieb und interessante Möglichkeiten zur Erstedung der Buchstaben bot und andererseits die Ausgabe des Receivers *LinzerSchnitte* geschickt geplant hatte. Von gescheiterter Teilnahme muss jedoch gesprochen werden, wenn es um das Formulieren von Wörtern bzw. ganzen Sätzen seitens einzelner Buchstabenträger/innen oder die Parade geht.⁵⁷³ Die Parade hätte vorgesehen, dass Teilnehmer/innen von sich aus zusammenfinden und Wörter oder Sätze bilden, die sie gemeinsam präsentieren. Tatsache war jedoch, dass dies nicht funktionierte (Ausnahme: FREE PUSSY RIOT⁵⁷⁴) und Paraden sowohl untertags als auch am Abend als Teil der *Klangwolke* von Ars Electronica selbst mehr oder weniger kurzfristig initiiert

572 Juliane Leitner stellte im Interview auch positiv fest, dass sich wildfremde Personen für die Dokumentation via Ars Wild Card mit anderen Personen zusammentaten, um ein Wort zu formulieren. Interessant zu beobachten ist hier, dass im Zuge der zufälligen, spontanen Teilnahme Möglichkeiten liegen, die in der geplanten Teilnahme verloren gehen – wie auch in dieser Fallstudie festgestellt wird.

573 Vgl. Interview der Autorin mit Matthias Pöschko im März 2013. Tonaufnahme im Archiv der Autorin: Im Interview mit Matthias Pöschko, einem Projektmitarbeiter zum *Klangwolken-ABC*, meinte dieser, dass das System der Parade schwierig zu organisieren war. Der Schriftzug leuchtete nur dann gesamt auf, wenn die Teilnehmer/innen sich mit ihrem Buchstaben für die Parade registrierten. Da es sich jedoch um einen enormen Andrang bei den Bastelstationen handelte, konnte kein Fokus mehr auf die Werbung zur Teilnahme an der Parade gelegt werden, und es kam eher zu „einer Abfertigung beim Basteln der Buchstaben“. Vier Wörter bzw. Sätze konnten jedoch am Tage des Events präsentiert werden: Free Pussy Riot; Danke; alles wird gut; we love social equality;

574 Eine Gruppe von mindestens 13 Beteiligten nutzte die *Klangwolke*, um ihren Protest kundzutun und für eine Befreiung der inhaftierten russischen Punkrockband Pussy Riot zu demonstrieren. Diese Paraden-Beteiligung ist die einzige, die nicht von der Ars Electronica initiiert wurde.

wurden. Im Interview meinte ein betreuender Infotrainer, dass das eigentliche Anliegen, nämlich Wörter und Sätze von mehreren Personen schreiben zu lassen, scheiterte, da „das System Parade bei der Klangwolke untergegangen ist“⁵⁷⁵. Die meisten waren eigentlich nur stolz, dass sie mitgemacht haben. Sie haben sich gefreut, dass sie ihren Buchstaben hochhalten konnten und ihr Buchstabe wie auf magische Weise und wie von unsichtbarer Hand gesteuert zu leuchten begann, um genau so wieder zu erlöschen.⁵⁷⁶

Conclusio – Klangwolken-ABC und Ars Wild Card

Unumstritten waren *Klangwolken-ABC* und *Ars Wild Card* erfolgreiche Projekte, die von den Besucher/innen und vor allem von den Infotrainer/innen angenommen wurden, auch wenn die Initiatoren ursprünglich eine andere Vision davon hatten. Beide Projekte wurden von qualifizierten Personen über einen längeren Zeitraum betreut; Entwicklung und Betreuung verschlangen finanzielle und personelle Ressourcen. Aufwändig war nicht nur die Erstellung, sondern auch die Durchführung und vor allem die Kommunikation rund um das Projekt. Die Projekte boten genug Raum für spontane Beteiligung, unerwartete Rückmeldungen und zufälliges Zusammentreffen, welche wichtige Erfolgsfaktoren für Maßnahmen zur Beteiligung darstellen, auch wenn ein Plan, ein vordefiniertes Rahmen- und Regelwerk der Grundstein für diese aktive Form der Partizipation bot. Die Medien, die benutzt wurden, wirkten sich leitend (eventuell sogar einschränkend) und somit manipulativ auf die Teilnehmer/innen auswirkten.⁵⁷⁷ In unserem Beispiel erkannte ich, dass aktive Partizipation immer eine Form des Hinführens benötigt (was eher einer Form des Angebots als der Form einer Einladung entspricht⁵⁷⁸), genauso

575 Vgl. Interview der Autorin mit Matthias Pöschko im März 2013, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

576 Eine berührende Geschichte hatten auch jene Personen zu erzählen, die mit ihren vier Buchstaben JOHN schrieben und so auf einen gemeinsamen verstorbenen Freund referenzierten, der immer gerne bei der Klangwolke dabei war. Dass das System des Klangwolken-ABC auch von Personen genutzt wird, die nicht zur Klangwolke kommen wollten, aber trotzdem von den leuchtenden Buchstaben begeistert waren, bestätigt jene Situation: Der Schriftzug ANDREA UND KLAUS wurde bestellt und leistete seine Zwecke bei einer Hochzeit in der Schweiz, wohin die Buchstaben transportiert wurden, ohne dass sie je in Linz in Einsatz kamen.

577 Vgl. Dinkla 1996

578 Von „Einladung“ spricht man aus, wenn man eine bereits bekannte Person einlädt. Sie ist daher meist konkret an gewisse Personen adressiert, denen man etwas geben möchte, ohne unbedingt eine Gegenleistung zu erwarten: einen schönen Abend gemeinsam, eine Feier, eine Ausstellung und vieles mehr. „Angebote“ jedoch offerieren Möglichkeiten, Produkte, Werte, die in Form von Honorierungen – ob finanzieller Honorierung oder Eigen-

wie es eines Regelwerk und eines Freiraums für Zufälliges und Spontanes bedarf. Im Gegenteil dazu scheint nicht-wissentliche Partizipation auf das Moment des Angebotes zu verzichten (oder es als etwas anderes zu tarnen/etwas anderes vorzutäuschen) und versucht sich einfach zu nehmen (appropriieren), was und wer gerade zur Verfügung steht.

Generell ist zu hinterfragen, warum partizipatorische Strategien angewendet werden und wer davon profitiert. In Falle der *Ars Wild Card* und des *Klangwolken-ABC* kann argumentiert werden, dass die vielen Beteiligten (die ca. 5.000 Buchstabenbauer oder 6.500 *Ars-Wild-Card*-Kreatoren) ein Interesse an Beteiligung hatten und etwas Neues ausprobieren wollten. Und im Falle des *Klangwolken-ABC* war sicherlich auch das Gefühl der Kollektivität wichtig, der Stolz, dass man seinen eigens kreierte Buchstaben herzeigen konnte, und das Gefühl hatte: „Ich bin dabei!“. Auch die Aussicht auf einen persönlichen Vorteil (wie zum Beispiel *Ars Wild Card*-Postkarte mit Abbildung meiner Liebsten, Buchstabe als Lampe für das Zuhause) waren – wenn auch scheinbar nicht die wichtigsten – Motoren zur Teilnahme. Dass Beteiligung nicht nur den/die Besucher/in eines Projektes bedingt, sondern auch und wenn nicht sogar vor allem jene Personen betrifft, die aktiv und vermittelnd mit „den Anderen“ zusammenarbeiten, ist bekannt. Die Personen, die in partizipatorische Systemen vermitteln, haben einen entscheidenden Anteil am Erfolg. Nicht nur, dass sie selbst austesten müssen, was sie vermitteln sollen: Sie müssen auch die Möglichkeit haben, über einen längeren Zeitraum (im Vergleich zu den meisten Besucher/innen) mit Beteiligung zu experimentieren, selbst kreativ zu werden, wodurch sie in der Hierarchie des Projektes aufsteigen.⁵⁷⁹

Die Diversität an Beiträgen ist das, was uns Autoren des *Ars Wild Card*-Projektes besonders freute. Ob von Infotrainer/innen oder Besucher/innen gestaltete Karten, wir fühlten uns inspiriert von den unterschiedlichen Sichtweisen und Kommunikationsversuchen, die mit

leistung – erstanden werden können und suchen ihre Zielgruppe, die an dem Angebot interessiert sein könnte, ohne die Personen dahinter bereits im Vorfeld zu kennen.

579 Aus eigener Erfahrung und Beobachtung hat das Vermittlungspersonal ein Statusproblem, da es zwischen Künstlerpersönlichkeit und Publikum steht und sich nicht als gleichwertig empfindet. Aufgrund der Möglichkeit zur Teilnahme an künstlerischen Prozessen in partizipatorischen Arbeiten wendet sich die Selbstempfindung kunstvermittelnder Personen. Sie generieren ein Wissen bezüglich der Unterschiedlichkeit von Partizipation und ihren Ausformungsmöglichkeiten in den angebotenen Prozessen, welches selbst von der Künstlerpersönlichkeit als Initiator/in derselben Prozesse nicht vorhersehbar war.

Ars Wild Card ausgetestet wurden.⁵⁸⁰ Wir scheiterten jedoch, wenn es darum ging, den beteiligten Künstler/innen der Ausstellungen eine Möglichkeit der Kommunikation mit dem Publikum anzubieten, und auch das Publikum schien kein Interesse an einem Austausch mit den Künstler/innen zu haben.

Die Institution Ars Electronica, die von offizieller Seite an Besucherzahlen gemessen wird und dementsprechend Förderungen bekommt, muss sich vor allem auch fragen, wie sie in einer Stadt mit knapp 200.000 Einwohner/innen und einem großen kulturellen Angebot Besucher/innen erfolgreich motivieren kann, um immer wieder das Ars Electronica Center zu besuchen. Wie das Interview mit Horst Hörtnner im Mai 2014 zeigte, sind die Führungspersonen des Ars Electronica Center ganz persönlich interessiert an Formen der Beteiligung des Publikums, da sie die Möglichkeit für neue Erfahrungen bietet.⁵⁸¹

Partizipation (egal ob wissentlich oder nicht) setzt immer einen hohen Aufwand an Kommunikation voraus. Wird Beteiligung ohne entsprechende Möglichkeiten zum Dialog und Austausch angeboten bzw. ist von den Initiator/innen partizipatorischer Prozesse wenig bis kein Dialog erwünscht, scheint Partizipation ein Deckmantel für Anliegen zu fungieren, die einer Partizipations-Ethik widersprechen, einer Ethik, die – und wie übrigens alle Fallbeispiele hier zeigen – vordergründig so gut wie nichts mit Gleichberechtigung oder Emanzipation zu tun hat, jedoch mit dem Willen der Auseinandersetzung und Dialog mit den Anderen. Grundsätzlich muss man heute in Zeiten von Partizipationsüberfluss – und vor allem in Zeiten von vernetzter Devices und Social Media – Berichten über Partizipation kritisch gegenüberstehen. Man sollte sich die Frage stellen, inwieweit ein Angebot zur Teilnahme gestellt oder welche selektiven Verfahren zur Teilnahme angewandt werden, welchen manipulativen oder einschränkenden Systematiken man im Prozess des Teilnehmens ausgeliefert ist und inwieweit es sich nicht einfach nur um ein Auslagern von Tätigkeiten an die Anderen handelt, mit der Absicht, sich deren Produkte, Wissen, Leistungen anzueignen, oder ob Wertschöpfung und Wissensgeneration auch in die Hände der Teilnehmer/innen gelangen. Partizipation ist mühsam

580 Besonders möchte ich dabei jenes Beispiel hervorheben, als das Vermittlungspersonal der Donumenta Ausstellung in Regensburg im Jahr 2012 anfangs Grüße über *Ars Wild Card* an uns Organisator/innen zu senden, die die Ausstellung nach Eröffnung wieder verlassen mussten, um für ein weiteres Projekt nach Sao Paulo zu fliegen.

581 Vgl. Interview mit Horst Hörtnner im Mai 2014; Tonaufnahme und teilweise Transkription im Archiv der Autorin; Horst sprach von einem sehr bewegenden Moment, als die LinzerSchnitte erstmals bei der Klangwolke 2012 zum Einsatz kam und wirklich auf Knopfdruck die Buchstaben im Buchstabenmeer zu leuchten begannen und im Publikum ein chorartiges „Aaahhh“ als Form der Entzückung gleichzeitig zu vernehmen war.

und anstrengend, handelt es sich doch um eine Form der ständigen Kommunikation und der dialogischen Auseinandersetzung mit anderen Beteiligten, auch (oder sogar im Besonderen) wenn es sich um unbewusste Formen der Partizipation handelt.

4.6. *My Turked Ideas. Ein Hinterzimmer Projekt und eine Self Study*

Als ich im Jahr 2006 auf die Projekte von Aaron Koblin aufmerksam wurde,⁵⁸² hörte ich zum ersten Mal von Crowdsourcing. Ich war einerseits irritiert, dass es möglich zu sein scheint, qualitätsvolle Aufgaben ins Internet an viele anonyme Andere auszulagern. Und ich war andererseits aber auch begeistert, als ich im Jahr 2006 im Rahmen meiner kuratorischen Tätigkeit für die Ars Electronica Linz GmbH so gut wie alle 10.000 Schafszeichnungen zu Aaron Koblins *The Sheep Market* zu Gesicht bekam und die Ausdrücke bei Laboral in Gijon / Spanien mit Stecknadeln in einer gemeinschaftlichen Aktion mit Aufbauhelfer/innen an die Wand heftete. Ein Meer aus Schafzeichnungen erstreckte sich vor uns, und doch war jede einzelne Zeichnung anders. Auch wenn sie mit ein und demselben Computerprogramm realisiert wurden, so war jedes Schaf für sich ein Platzhalter für eine Person.⁵⁸³

Für Koblin begann alles im November 2005, als er erfuhr, dass Amazon an einer Innovation arbeitete, die die noch unersetzliche menschliche Intelligenz und Arbeitskraft verschiedenster Personen weltweit auf einer Online-Plattform bündelt und so ein neues Service anzubieten versucht, das Arbeitsaufträge wie Übersetzungen, Recherchen oder Bewertungen prompt durchführen kann. Amazon Mechanical Turk (AMT) war gerade geboren, und der Kunststudent Koblin war neugierig und wollte wissen: Kann damit auch Kunst gemacht werden? Er benutzte die Plattform Amazon Mechanical Turk, um Projekte wie *The Sheep Market* oder *Ten Thousand Cents* zu realisieren, und kaufte Arbeitskräfte an, die die Arbeiten für ihn realisierten. Nun ist es in der Kunst nicht neu, dass angekaufte Arbeitskräfte die Kunstwerke anfertigen. Bisher konnten sich dies jedoch nur wenige Künstlerpersönlichkeiten wie beispielsweise Andy Warhol, Jeff Koons, Damien Hirst oder Anselm Reyle leisten.⁵⁸⁴ Es ging dem Kunststudenten Koblin eigentlich auch nicht darum, sozusagen Online-Leasing-Arbeiter/innen zu beschäftigen, seine Kunst schneller produzieren lassen zu können, sondern seine Arbeit ist in der kritischen Tradition eines Santiago Sierra zu verstehen, der kapitalistisch orientierte Arbeitsmodelle, neue

582 Mehr über die Projekte von Aaron Koblin ist in den *Case Studies* zu lesen.

583 Koblin erfragte Zeichnungen von Schafen, die nach links sehen. Natürlich bekam er auch Schafe, die nach rechts sahen, als auch einige wenige Wölfe und schwarze Schafe übermittelt.

584 Ich fand einen interessanten Artikel in *Die Welt* vom 12. Juli 2009:

<http://www.welt.de/kultur/article4074879/Die-Kunst-andere-fuer-sich-arbeiten-zu-lassen.html> (Stand 08.01.2015)

Systematiken von Armut und Entlohnungsschemata hinterfragte. Wenn Sierra in seinen Arbeiten die Anderen bezahlt, damit sie sich tätowieren lassen⁵⁸⁵ oder den Satz „*Die Arbeit ist die Diktatur (El trabajo es la Dictadura)*“ in tausend Bücher zu schreiben, ⁵⁸⁶ dann abstrahiert der Künstler aus dem Leben gegriffene Praxen und präsentiert sie von anderen Zusammenhängen losgelöst, um sichtbar zu machen, wie unsere Welt funktioniert. In meiner Beschäftigung mit dem Thema der Auslagerung von Arbeiten und des Zusammenarbeitens mit Anderen über die Plattform Amazon Mechanical Turk ergab sich wie von selbst die folgende Fragestellung: Was ist, wenn ich die Situation auf die Spitze treibe? Wenn ich nicht ein vordefiniertes Kunstwerk erarbeiten lasse, sondern die Idee zu einem Kunstwerk ankaufe? Wem gehört dann die Idee? Was passiert dann? Empört sich jemand oder nicht? Und was wird eigentlich unter „Crowd Art“ verstanden?

Ich fing also an, mich als sogenannter „Requester“ bei Amazon Mechanical Turk einzuloggen, nachdem ein Versuch der Kooperation mit einem der größten Crowdsourcing-Unternehmen im deutschsprachigen Raum, der Clickworker.com humangrid GmbH in Essen, gescheitert war. Doch auch auf Amazon Mechanical Turk konnte ich mich nur registrieren, nachdem ich mir über eine entsprechende Website eine falsche amerikanische Wohnadresse zugelegt hatte, da Amazon Mechanical Turk anscheinend keine Requester aus Österreich zulässt.⁵⁸⁷ Erstaunlich war dabei, dass Amazon sehr wohl wusste, wer ich bin und zu meinem existierenden Amazon-Account die amerikanische Adresse hinzufügte. Noch erstaunlicher war, dass es mir unmöglich war, als „Provider“ (kurz: Turker) von „HIT-Results (Human Intelligence Tasks)“ zu arbeiten, selbst dann nicht, als ich als „Requester“ akzeptiert wurde.⁵⁸⁸

Nachdem ich also erfolgreich als „Requester“ angemeldet war, konnte ich loslegen. Im Dezember 2013 begann ich nach den ersten Beiträgen zu fragen:

“Within the framework of an artistic research project we want to learn more about crowd art projects. We are calling for an idea description including a sketch (title

585 Vgl. “linea de 250 cm tatuada sobre seis personas remuneradas” (250 cm line tattooed on six paid people).

Espacio Aglutinador Havana, Dezember 1999, http://www.santiago-sierra.com/996_1024.php (Stand 08.01.2015)

586 Vgl. http://www.santiago-sierra.com/201301b_1024.php?key=1 (Stand 08.01.2015)

587 Ich möchte mich bei Dr. Martina Mara für den Hinweis bedanken.

588 Ich hätte gerne selbst ausgetestet, was die Arbeit eines Turkers ausmacht, wie viel Zeit man für was benötigt und wie sich generell der Prozess des Erarbeitens von Microjobs online gestaltet. Auch konnte man nicht der Plattform entnehmen, welche Nationalitäten als Requester oder Provider zugelassen werden.

*and project description of max. 100 words in easy formats like word, pdf or jpg)
including a quick sketch and an indication of your age and gender.”*

Als Reward bot ich USD 3,00 an. Innerhalb von zwei Tagen ab Akzeptieren meines HITs sollte ein Ergebnis übermittelt werden (Timer: 2 days), zudem keine speziellen Qualifikationen gefragt waren. Anfragen (bzw. HITs) als Requester sind grundsätzlich zu Beginn kostenlos (im Vergleich zu dem hochpreisigen Angebot von Clickworker.com), man muss jedoch spezifizieren, wieviele Beiträge man haben möchte und dementsprechend im Voraus sein AMTurk-Konto aufbuchen. Außerdem verrechnet Amazon zehn Prozent pro eingereichtem Beitrag, also in meinem Fall 30 Cent, da ich drei US-Dollar als Honorar pro Beitrag anbot. Ich sammelte innerhalb des Zeitraumes Dezember 2013 bis Juni 2014 genau 100 Ideen.⁵⁸⁹ Fast alle Ideen haben eine inhaltlich ernst genommene Auseinandersetzung mit dem Thema Crowd Art als Basis, und auch einige wirklich erfrischende Ideen waren unter den Einreichungen zu finden. Nur zwei Einreichungen musste ich ablehnen, da ich die hochgeladene Datei nicht öffnen konnte und ich auf meine Nachfrage per E-Mail leider keine Antwort erhielt. Die Beteiligung von Männern und Frauen hielt sich mit 39 zu 38 die Waage, die restlichen waren Ideen ohne entsprechende Kennzeichnung des Geschlechts oder Alters.⁵⁹⁰

Besonders interessant war, dass 21 Beiträge⁵⁹¹ (also etwas mehr als ein Fünftel der Gesamtmenge) mit Namen und/oder MTurker-Identifikationsnummer (MTurker-ID) eingereicht wurden, obwohl nicht nach dem Namen gefragt wurde und es bekanntlich von der Plattform nicht gerne gesehen wird, wenn man als Requester persönlich mit den Turkern/Providern in Kontakt tritt. Einer Studie und einem Blog⁵⁹² entnahm ich auch, dass die Turker ihre „Quasi-Anonymität“ auch schätzen. Auf der Website der Plattform heißt es im *Agreement of Participation*:

“To the extent you receive any contact or personal information regarding any Provider who has performed Services for you, such information may only be used as necessary for you to comply with applicable laws and for no other purpose whatsoever.

589 Ich wollte einen Zeitraum von ca. einem halben Jahr austesten, ob sich die Art der Beteiligung ändert und habe daher und aus ökonomischen Gründen immer nur 10 bis 20 Ergebnisse pro Zeitraum von ungefähr einer bis zwei Wochen erfragt. Im Schnitt bekam ich ca. einen Beitrag pro Tag über die Plattform übermittelt.

590 In der Annahme, dass die Angaben der MTurker der Wahrheit entsprechen, bestätigt dies auch die Ergebnisse der Studie <http://www.international.ucla.edu/media/files/SocialCode-2009-01.pdf> (Stand 09.01.2015)

591 Genau dieselbe Menge – also 21 Personen – gaben überhaupt keine Information ab (weder Info zu Geschlecht noch Alter)

*Further, you agree that you will only accept work product from Providers that has been submitted through the Site.*⁵⁹³

Ich machte die Erfahrung, dass so mache Turker mir auch E-Mails zuschickten (vorerst über die Kommunikationsmöglichkeit der Plattform), um nachzufragen, ob der HIT richtig verstanden wurde. Ich schließe daraus, dass es von so manchen Turkern ein grundsätzliches Interesse gab, mit mir im Speziellen in Kontakt zu treten. Interessant fand ich auch, dass ich von einem Turker sogar Hinweise zu seiner Person und seiner Website bekam, was eine eindeutige Einladung war, mehr zu seiner Person zu erfahren. Ein Turker erwähnte in seinem Beitrag seine E-Mailadresse, was eine direkte Einladung zur Kontaktaufnahme darstellte. Es wäre natürlich zu hinterfragen, ob ein auf Kreativität angelegtes Projekt wie meines eine Preisgabe der Identität förderte. Andererseits haben nur sechs Turker ihren vollst ändern Namen angegeben, und nur eine Person, Kyle E., hat seine E-Mailadresse mit dem Beitrag mitgeschickt. Alle 14 anderen Beiträge wurden von Personen wie Shaina (27 Jahre), Auntie Cathie (73 Jahre) oder Dave (55 Jahre) samt ihrer MTurk-ID abgegeben.

Interessant war auch zu beobachten, dass ein Beitrag unter eine Creative-Commons-Lizenz gestellt wurde, was einen Widerspruch in sich darstellt, heißt es doch in den Geschäftsbedingungen:

*“As a Provider, the Requester for whom you provide Services is your client, and as such, you agree that the work product of any Services you perform is deemed a ‘work made for hire’ for the benefit of the Requester, and all ownership rights, including worldwide intellectual property rights, will vest with the Requester immediately upon your performance of the Service. To the extent any such rights do not vest in Requester under applicable law, you hereby assign or exclusively grant (without the right to any compensation) all right, title and interest, including all intellectual property rights, to such work product to Requester.”*⁵⁹⁴

Es ist also nicht nur das Scribble samt Projektbeschreibung in meinen Besitz übergegangen, sondern laut den veröffentlichten Nutzungsbedingungen der Plattform auch das Recht am geistigen Eigentum. Dies spiegelt eine Besonderheit des US-amerikanischen Rechts wider, nach

592 Vgl. <http://crowdresearch.org/blog/?p=8368> (Stand 10.01.2015)

593 Vgl. <https://www.mturk.com/mturk/conditionsofuse> (Stand 09.01.2015)

dem Ideen grundsätzlich urheberrechtlich schützbar sind. Hingegen können in Österreich künstlerische Ideen nicht geschützt werden. Erst die Materialisierung der Idee zum Kunstwerk (Werk ist hier im traditionellsten Sinne zu verstehen, nämlich als abgeschlossene Formgebung mittels realer, anfassbarer Materialien) wie ein künstlerisches Scribble oder eine Zeichnung, eine Malerei, ein Foto, ein Video oder eine Skulptur sind in Österreich urheberrechtlich schützbar. Da es sich bei meinem Projekt nicht nur um Ideen, sondern auch um die Übermittlung von Daten wie Illustrationen oder Werkanleitungen zu einer Idee handelt, ist die Situation in Österreich anders gelagert, allerdings ist die Rechtslage nicht eindeutig. Der Urheberrechtsexperte Dr. Georg S. Mayer gab mir zu verstehen, „dass es besser wäre, es nicht darauf ankommen zu lassen, sondern lieber die Quelle anzugeben“⁵⁹⁵. Auf der Website von Amazon Mechanical Turk ist unmissverständlich angeführt, dass alles, was über und durch Amazon Services⁵⁹⁶ zur Verfügung gestellt wird, „is the exclusive property of Amazon and protected by U.S. and international copyright laws“⁵⁹⁷. Weitergedacht hieße dies im Falle meiner Crowd-Art-Beiträge, dass die Turker/innen in den USA keinerlei Recht oder Anspruch auf die übermittelten Ideen haben, was für mich in einem Widerspruch mit der amerikanischen Rechtslage steht, wo Ideen grundsätzlich schützbar sind.

Es war mir von Anfang an ein Anliegen, die Ersteller/innen der Beiträge zu nennen, die Beiträge abzuspeichern und zusätzlich auch auszudrucken, sie mit der MTurker-Identifikationsnummer, dem Datum der Übermittlung des Beitrages und der Uhrzeit zu „signieren“ und sie auch analog zu archivieren. Leider hatte Amazon Mechanical Turk nach Beendigung meiner Anfrage, nach Umstellung der Zahlungsbedingungen im Juli 2014 und nach der Eliminierung von Forschungsprojekten⁵⁹⁸ meinen HIT gelöscht, und so versanken die Beteiligten in der Anonymität, da Personen nur durch Kennzeichnung mit ihrer AMTurk-ID online nicht mehr auffindbar waren.

594 Vgl. <https://www.mturk.com/mturk/conditionsofuse> (Stand 09.01.2015)

595 Im Telefonat mit Dr. Georg S. Mayer sprach dieser exemplarisch von der Situation eines Kalenders, den ich in meinem Namen entwickeln und für den ich die Entwürfe der AMTurker/innen möglicherweise benutzen könnte.

596 Und hier wird im Detail auch Amazon Mechanical Turk aufgelistet

597 Vgl. http://www.amazon.com/gp/help/customer/display.html/ref=footer_cou?ie=UTF8&nodeId=508088 (Stand 09.01.2015)

598 Vgl. <http://mturkdata.com/academic-surveys.html> (Stand 09.01.2015)

Wer sind jedoch diese Personen, die mehr oder weniger anonym und zu einem bescheidenen Honorar Microjobs erledigen? Unterstützt diese Form der Zusatzbeschäftigung nicht auch noch prekäre Arbeitsverhältnisse? Oder bietet die Möglichkeit der flexiblen Zeiteinteilung, der Verrichtung von Arbeiten von zu Hause aus und der Selektion an Arbeitsaufträgen eine so interessante Form der Zusatzbeschäftigung, dass selbst minimale Honorierung in Kauf genommen wird? Studien bestätigen, dass es sich bei diesen Formen von Arbeit nur um eine Aufbesserung eines monatlichen Salärs handeln kann, was die Turker/innen in USA betrifft. In Indien scheinen die Turker/innen auch davon zu leben.⁵⁹⁹ Ziemlich genau die Hälfte der Beiträge zu meinem Projekt, nämlich 47 Beiträge, kam von Personen zwischen 18 und 29 Jahren. 14 Beiträge wurden von Personen zwischen 30 und 39 Jahren abgegeben⁶⁰⁰, 5 Personen waren zwischen 40 und 49 alt, 10 Personen in den Fünfzigern, und eine Person (Auntie Cathie) soll 73 Jahre alt gewesen sein. Grundsätzlich entsprechen diese Daten auch den gängigen Studien über AMT.⁶⁰¹ In meiner Fallstudie ist jedoch auffällig, dass sehr wenige Beiträge (nur acht) von Personen zwischen 36 und 49 Jahren getätigt wurden, was wiederum die These unterstützt, dass viele Personen in Ausbildung als Turker arbeiten. Die Qualität der Einreichungen, die einen gewissen studentischen, teilweise halbprofessionellen bis professionellen Eindruck machen, unterstützten diese These.⁶⁰² Auch scheint es gerade diese Zielgruppe zu sein, die genau wusste, was mit dem Terminus „Crowd Art“ gemeint war und angefragt wurde (auch wenn manche per E-Mail nachfragten, ob sie die Frage korrekt verstanden haben), denn erstaunlicherweise hatten nur zwölf Beiträge nicht eindeutig mit einer unbestimmten Menge an Personen zu tun.⁶⁰³

Dass es sich bei diesem Projekt um einen gesetzlichen Graubereich handelt, liegt auf der Hand und es wirft Fragestellungen auf: Ab wann ist ein Scribble ein Kunstwerk? Warum können in Österreich Ideen nicht urheberrechtlich geschützt werden? Warum kann sich ein Internetgigant wie Amazon über die landesweit gültigen juristischen Bestimmungen hinwegsetzen? Kann man Kunst delegieren bzw. was kann eigentlich alles online an Andere delegiert werden? In der

599 Vgl. <http://crowston.syr.edu/sites/crowston.syr.edu/files/3890210.pdf> (Stand 09.01.2015)

600 Davon sind 11 Personen zwischen 30 und 35 Jahre alt.

601 Vgl. <http://www.international.ucla.edu/media/files/SocialCode-2009-01.pdf> (Stand 09.01.2015)

602 Vgl. auch Manovich 2008

603 Zwei Projekte innerhalb der 12 Beiträge, die ich nicht zum Inhalt hatten, dass sie mit einer unbestimmten Menge an Personen experimentierte, behandelten Formen der Kollaboration zwischen zwei Personen unterschiedlicher Metiers oder waren als Interaktive Art Installation skizziert. Die restlichen 10 Beiträge waren schwierig zu verstehen, was überhaupt gemeint war.

Ausstellung *I Believe in Internet*⁶⁰⁴ diskutierte ich mit Besucher/innen der Ausstellung und mit Kolleg/innen meine Erfahrungen, die ich mit Amazon Mechanical Turk machte. Wir kreierten eine Art „workshop based exhibition“, die sich dem Diskurs widmete und weniger Kunstwerke ausstellen wollte, sondern eher Ideen und Artefakte präsentierte und Prozesse am Laufen hielt, um sich mit den Anderen darüber auszutauschen. Es war also keine Ausstellung im herkömmlichen Sinn, sondern über Artefakte generierten wir dialogische Situationen, um einerseits unser Know-how zu präsentieren und andererseits Input und Erfahrungen von Besucher/innen im dialogischen Austausch zu bekommen.⁶⁰⁵

In einem weiteren Schritt möchten wir diese Form der Diskurs-Ausstellung verstärkt kunstfernen Zielgruppen anbieten, um auch deren Eindrücke und Erfahrungen in unsere Forschungsprojekte mehr Gewicht geben zu können. Des Weiteren möchten wir auch Diskurs-Ausstellungs-Spiele für Schulen entwickeln, um mit jungen Personen in Ausbildung in Austausch treten zu können. Im Falle von *My Turked Ideas* würde ich gerne als nächsten Schritt austesten, wie Turker reagieren, wenn sie eine Bezahlung bekommen, ohne dass sie einen neuerlichen Beitrag geleistet haben. Einen Teil des Honorars zur nächsten Ausstellung möchte ich gerne den Turker/innen anbieten und beobachten, welche Reaktionen sich daraus ergeben. Fragen sie, warum? Und falls ja, wie reagieren sie, wenn sie erfahren, dass sie Teil einer Ausstellung sind, die bereits das zweite Mal gezeigt wird?⁶⁰⁶

Wenn es um Partizipation in der Kunst geht, ist für mich der Austausch das Wesentlichste aller Merkmale: ein Schwerpunkt auf Kommunikation und Dialog in einem spielerischen Regelwerk, wo dem Zufall Raum gegeben wird und den Beteiligten mit Respekt begegnet wird.⁶⁰⁷ Ich glaube, dass der Zufall sogar noch eine größere Bedeutung bekommt, wenn es um unwissentliche Formen der Beteiligung geht, da die Künstler/innen nicht ahnen können, wie die Beteiligten reagieren werden: Eher noch können sie ihre Reaktion als unwissende Beteiligte einschätzen,

604 Vgl. <http://www.crowdandart.at/2014/11/09/i-believe-in-internet/> (Stand 09.01.2015)

605 Als eine Besonderheit, die bei den Gesprächen mit den Beteiligten der Diskurs-Ausstellung sich ergeben hat, war ein Gedankenexperiment bezüglich der Frage: Was kann eigentlich alles online ausgelagert werden? Kann es sein, dass die Webplattform etwas legitimiert, das eigentlich nicht legal ist? Was wären z. B. Modelle des outgesourcten Terrors oder Mordes?

606 Die Schwierigkeit dabei ist, dass ich mir zwar alle Mturk-Ids notiert habe, jedoch über die Plattform keinen direkten Zugang mehr zu den Turker/innen habe, da „International academic requesters were banned from Amazon Payments in August of 2014.“ Vgl. <http://mturkdata.com/academic-surveys.html> (Stand 10.01.2015)

sobald sie jedoch wissende Beteiligte sind, ist der Ausgang jeder einzelnen Beteiligung nicht vorhersehbar. Zum Beispiel hat nur eine Person ihren Beitrag unter eine Creative-Commons-Lizenz gestellt und damit festgelegt, wie ich die Idee nutzen kann. Alle anderen Beitragenden lieferten wie angefragt eine Idee für ein Forschungsprojekt, das inspirativ wirkt und auf jegliche Art und Weise mit anderen, zufälligen Beiträgen wiederum etwas Zufälliges – und nicht von mir als Künstlerin geplante Fortführung – ergeben kann.⁶⁰⁸

Konklusio – *My Turked Ideas*

Was auffällig ist in dieser Self Study und was auch die meisten der anderen Fallstudien bestätigen, ist, dass sich die Formen der Online-Beteiligung erweitert haben und dass es bei den Projekten nicht vordergründig um Emanzipation, Ermächtigung, Demokratisierung oder irgendwelche andere Idealvorstellungen geht, die wir nach wie vor mit dem Begriff „Partizipation“ verbinden, denn in diesen Idealvorstellungen ist immer ein Machtgefälle impliziert (Wer ermächtigt wen? Wer ist schon demokratisiert oder emanzipiert, wer soll durch Beteiligung demokratisiert oder emanzipiert werden?). Partizipatorische Systeme des Einschlusses und des Ausschlusses waren bereits Gegenstand theoretischer Auseinandersetzungen.⁶⁰⁹

Formen der unwissentlichen Teilnahme an Kunstwerken, die sich verstärkt herausbildeten, seit das Internet auch die künstlerische Praxis beeinflusst, benötigen vor allem eines: Respekt der Person gegenüber, die unwissentlich involviert wird. Und in meinem Falle sehe ich weder die MTurker/innen noch die Teilnehmer/innen der Diskurs-Ausstellung als Opfer einer Ausbeutung zum Zwecke der Maximierung von persönlichem Wissen oder Status. Umso wichtiger finde ich, dass ich mein Wissen in Austausch mit den Anderen stelle, genauso wie ich Gewinn und

607 Vgl. auch meinen Blogeintrag vom 09.03.2012 <http://www.crowdandart.at/2012/03/09/yayoi-kusama-%E2%80%93-plan-zufall-spiel/> (Stand 10.01.2015)

608 Auf einem Online-Forum wurde mein HIT kurz nach seiner erstmaligen Veröffentlichung auf AMT erwähnt, da er sich anforderungsmäßig offenbar von den üblichen HITs abhob. Ein Turker mit Nicknamen Mills schrieb dort, dass er nicht an dem HIT interessiert sei und meinte: „I don't think I would (do the HIT) at that price. My art gets auctioned off ... I don't want to cheapen its high prestige.“ Er versetzte die Meldung mit einem lachenden Smiley, wissend, dass sein Beitrag, auch wenn er einen tätigen würde, nur unter sehr schwierigen Umständen mit ihm als Person in Verbindung gebracht werden würde. Ich vermute, dass diese Person dem „Dunstkreis“ von Künstler/innen zugeordnet werden kann und er zumindest erahnt, dass es sich um keinen üblichen HIT handelt.

Informationen teilen möchte. Dass mich dies als Initiatorin eines Projektes in ein Machtgefälle stellt mit den Teilnehmer/innen, ist eine Tatsache, die kritisiert werden kann. Darüber hinaus bin ich der Überzeugung, dass immer jene Personen, die einen Prozess initiieren (selbst wenn es Prozesse der Teilnahme sind, die den Händen der Initiator/innen scheinbar entgleiten⁶¹⁰), ein Machtgefälle erzeugen. Meine Erfahrung und Beschäftigung mit dem Thema hat mir gezeigt, dass es nicht um den Tod des Autors gehen kann und auch nicht soll, sehr wohl jedoch um eine Entwertung von Autorenschaft und Geniekult, wie sie sich seit dem Ende des 18. und beginnenden 19. Jahrhundert entwickelten. Autorenschaft ist – wie Wissen – für mich immer eine Form der Zusammenarbeit, die auf Erfahrungen im Austausch mit den Anderen basiert, selbst wenn die Anderen nicht wissen, dass sie daran beteiligt waren. Respektvolle und anerkennende „Verlinkung“ der Beteiligten in einem entsprechenden Maße sind meiner Meinung nach die Herausforderungen unserer vernetzten Wissensgesellschaft, für die wir eine Form finden müssen.

„...das Aneignen oder Privatisieren. Es gibt viele Modelle von Aneignung, die nicht auf die Schaffung oder Bildung von exklusivem Eigentum abzielen müssen. Ein bisschen läuft diese ganze Diskussion um Open Access in der Wissenschaft darauf hinaus, festzuhalten: Wissenschaft ist gemeinschaftliches Projekt, d. h. Wissenschaft wird aus Steuermitteln gefördert, und natürlich sollen die Ergebnisse der Wissenschaft auch der Öffentlichkeit zugänglich sein. Da bestehen Möglichkeiten, über Aneignung nachzudenken, über Distribution, über Verteilung, über Verbreitung, wo es nicht allein um die Bildung und Sicherung von Exklusivbesitztümern geht!“⁶¹¹

609 Vgl. zum Beispiel die Konferenz Paradoxien der Partizipation aus dem Jahre 2007; URL: <http://www.zhdk.ch/index.php?id=64943> (Stand 09.01.2015)

610 Als ein Beispiel dafür, wie künstlerische Interventionen von einer Community weitergetragen werden, sehe ich das Projekt Soundtossing <http://www.soundtossing.com/> (Stand 10.01.2015) von Reinhard Gupfinger. Selbst wenn der Linzer Künstler sein Projekt zum Download zur Verfügung stellt und andere einlädt, damit selbst tätig zu werden, so ist doch er die Person, die immer wieder das Projekt vorantreiben und medial präsent halten muss, um es weiterzubringen.

611 Thomas Macho im Interview mit der Autorin am 12.08.2014, Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin

5. Der Versuch einer Taxonomie und mögliche Charakteristika von Crowd & Art-Projekten

Im letzten Kapitel dieser Studie wird der Versuch einer Taxonomie unternommen, um die Charakteristika der untersuchten Arbeiten herauszuarbeiten. Aufbauend auf die umfassende, bereits vorgestellte Arbeit von Silke Feldhoff zum Thema der Partizipation, wird in der hier vorliegenden Arbeit eine Erweiterung zu den herkömmlichen Diskussionen um Partizipation in der Kunst zur Diskussion gestellt.

Basierend auf einer Analyse zu den Partizipationsmodellen bisher werden sie einerseits in Angebote zur Beteiligung eingeteilt (klassisch, als Aneignung, Täuschung oder Instrumentalisierung), andererseits wird auf den Wirkungsgrad der Beteiligung der Rezipient/innen (wissentlich / nicht wissentlich, freiwillig / nicht freiwillig) näher eingegangen. Vier Angebots- bzw. Beteiligungsformen stehen dabei im Fokus, die im Kontext mit den Erkenntnissen aus den Case Studies diskutiert werden.

Laut Umberto Eco besitzen partizipative oder partizipatorische Kunstwerke (oder wie Eco sie nannte: „Offene Kunstwerke“ oder „Kunstwerke in Bewegung“) vor allem eine epistemologische Relevanz. Welches Wissen mit dieser Kunstform generiert wird, dem versucht der Abschnitt *Schwerpunkt wissentlich / nicht wissentlich, freiwillig / unfreiwillig und was das alles mit Wissen und Nicht-Wissen zu tun hat* nachzugehen. Außerdem versucht die Arbeit herauszuarbeiten, dass Spiel und Zufall wichtige Komponenten partizipativer oder partizipatorischer Strategien darstellen und im Gegensatz zum „Plan“ zu verstehen sind, der den Moment des Zufalls ausklammern möchte. Am Ende der Ausführungen wird argumentiert, dass partizipatorische Arbeiten nicht immer so funktionieren, wie man es gerne möchte bzw. dass die Kunst mittels Beteiligung Anderer auch ihre Grenzen hat.

5.1. Bisherige Partizipationsmodelle

„Die Vereinfachung durch eine Beschreibung in Strukturmodellen dagegen bedeutet keine Verschleierung der Realität: sie bildet nur den ersten Schritt zu ihrem Verstehen.“⁶¹²

Der Begriff der Partizipation – der sich aus den lateinischen Wörtern *pars* (Teil, Anteil) und *capere* (ergreifen, aneignen, fangen, fassen, erbeuten) zusammensetzt – meint einerseits ein Angebot zur Teilnahme und impliziert andererseits eine Rezeptionsleistung seitens der Beteiligten. In der Literatur zum Thema der Partizipation in der Kunst wird daher einerseits auf die Angebote der Künstler/innen eingegangen, die diese Angebote stellen, und andererseits auf die Involviertheit und den Grad der Beteiligung der Besucherinnen. In meiner Analyse herkömmlicher Partizipationsmodelle möchte ich daher unterscheiden in erstens Formen von offenen künstlerischer Arbeiten und in zweitens Rezipientenerfahrungen und diese im Kontext mit den Erfahrungen aus den Case Studies diskutieren.

5.1.1. Erstens: Das (offene) Werk als Prozess

Das Standardwerk zum Thema Partizipation, auf das sich die meisten Theoretiker/innen berufen, ist *Opera aperta*. Umberto Eco spricht vom „offenen Kunstwerk“ und vom „Kunstwerk in Bewegung“. Auffallend ist dabei, dass dem Kunstwerk in Bewegung in den theoretischen Abhandlungen weit weniger Aufmerksamkeit zuteilwurde, wo Eco doch gerade mit der Idee diesem Konzept einen neuen Faktor in der Kunst beschrieben hat. Er meinte:

„innerhalb des Kreises der ‚offenen‘ Kunstwerke eine neue, enger umschriebene Kategorie von Kunstwerken einzuführen, die wir wegen ihrer Fähigkeit, verschiedene unvorhergesehene, physisch noch nicht realisierte Strukturen anzunehmen, als ‚Kunstwerke in Bewegung‘ bezeichnen können.“⁶¹³

Eco bezieht sich dabei unter anderem auf die *mobiles* von Calder, ihm waren aber auch die Arbeiten von John Cage vertraut, die er in einem späteren Kapitel in derselben Publikation diskutiert. Eco schrieb das Buch in jener Zeit, als sich die Situationistische Internationale bildete,

612 Eco 1962, S. 22f

613 Eco 1962, S. 42

die gegen starre Formen in der Kunst auftrat, da diese die direkte Kommunikation in der Kunst behindere.⁶¹⁴ Was Eco theoretisch hier vorwegnimmt, entspricht in der Kunst aber auch den Formen der Happenings, die gleichzeitig entstanden, den Aktionen von Fluxus oder der Wiener Aktionisten, sowie der Performancekunst und Kunstformen, die auf aktive (beteiligende Handlung) oder passive (rezipierend, beobachtend, auch emotional und intellektuell involviert) Beteiligung seitens von „Konsumenten von Kunst“ (wie Eco sie nennt) aufbauen: eine fast weltweite Tendenz in der Kunst der westlich orientierten Welt, die sogar bis nach Brasilien mit Lygia Clarks „relational objects / objetos relacionais“ reichte und eine Gleichzeitigkeit in der Entwicklung der thematischen Auseinandersetzung deutlich macht.

Dass Kunst, die ein Angebot zur Beteiligung durch andere ermöglicht, auch andere Kriterien der Beurteilung benötigt, ist für Eco eine entscheidende Entwicklung. Er unterscheidet Ende der 1950er-Jahre zwischen:

„1. die Frage nach den geschichtlichen Ursachen, dem kulturellen Hintergrund einer solchen formativen Entscheidung, nach dem Weltbild, aus dem sie entsteht; 2. die Frage nach den möglichen ‚Lesearten‘ solcher Werke, nach ihren Kommunikationsbedingungen, nach den Garantien für eine Kommunikationsbeziehung, die nicht dem Chaos verfällt, nach der Spannung zwischen einer bewußt der Verfügung des Rezipierenden überantworteten Informationsmasse und einem Minimum an gewährleistetem Verständnis, nach der Abstimmung zwischen dem Wollen des Formenden und der Antwort des Rezipierenden. Wie man sieht, ist in beiden Problemkreisen nicht die Rede vom ästhetischen Wert, von der ‚Schönheit‘ der in Rede stehenden Werke.“⁶¹⁵

Interessant ist, dass Eco in seiner Publikation gleich darauf ein Kapitel mit dem Titel „Das Kunstwerk als epistemologische Metapher“⁶¹⁶ beginnt, in dem er schreibt, dass Kunstwerke, die Beteiligungen der Rezipierenden zulassen, vor allem eine erkenntnistheoretische Funktion haben.⁶¹⁷

614 Vgl. dazu auch das Kapitel *Die 1950er- und 1960er-Jahre und ein stetig anwachsendes Publikum*.

615 Eco 1962, S. 159

616 Eco 1962, S. 160

617 Vgl. auch die *Einleitung* dieser zu dieser vorliegenden Arbeit.

Eine der aktuellen umfassenden Arbeiten zu dem Thema stammt von Silke Feldhoff aus dem Jahr 2009.⁶¹⁸ Feldhoff liefert aufgrund ihrer Beobachtungen sechs Kriterien, welche Künstler/innen als Angebot zur Teilnahme vorlegen können, und unterscheidet zwischen „konfrontative Anordnungen“, „Handlungsanweisungen“, Einladung zur „Gruppenarbeit“, „soziale Praxen“, „Interventionen“ oder „Pseudo-, Fake- bzw. Als-ob-Partizipation“⁶¹⁹. Letzteres setzt sie in Klammern und relativiert damit deren Zugehörigkeit oder Relevanz, da diese Projekte „als Beteiligungsangebote auftreten, es ihnen inhaltlich aber um etwas ganz anderes geht“⁶²⁰. Die Frage stellt sich nun, ob Feldhoff meint, dass es ihnen inhaltlich um etwas ganz anderes gehe als um Partizipation? Oder ob sie meint, dass es in den Projekten um etwas anderes gehe, das thematisch nichts mit dem Thema des Projekts zu tun hatte? Ich nehme an, beides ist zutreffend. Sie schreibt: „Die partizipatorische Form dient hier als Vehikel, um andere Inhalte oder Anliegen als partizipatorische, z. B. einen Ortsbezug, einen kontextuellen Ansatz oder Institutionskritik zu transportieren. Beteiligungsformen sind ein Nebeneffekt ...“⁶²¹ Sie meint weiters, dass es sich bei solchen (Pseudo-)Partizipationsangeboten eher um Dienstleistungskunst oder Funktionales Design mit Kunsttouch-Glamour handelt.⁶²² Bei der Fake-Partizipation schreibt sie von der Auslagerung zur Anfertigung und zitiert Alice Creischers und Andreas Siekmanns „Subunternehmertum“. Bei der Als-ob Partizipation meint sie:

„Ausprägungen, die zwischen symbolischen oder modellhaften Partizipationsangeboten oszillieren, gehören der Gruppe der Als-ob-Partizipationen an. Dies sind künstlerische Arbeiten, die vorgeben, ein Beteiligungsangebot zu offerieren, in der (Ausstellungs-)Praxis jedoch kann oder darf es gar nicht wahrgenommen werden.“⁶²³

618 Im November 2015 wird Feldhoffs Publikation erscheinen, die auf ihrer im Jahr 2009 vorgestellten Dissertation basiert. Aufgrund ihrer sehr intensiven Beschäftigung mit dem Thema sehe ich ihre Arbeit aus dem Jahr 2009 – die mir zugänglich war – als einen sehr wichtigen Beitrag, der viele Bereiche abdeckt und daher nicht mehr nötig macht, neu besprochen zu werden. Da jedoch auch Feldhoff wie so viele Theoretiker/innen in der Kunst die sogenannte Medienkunst oder digitale Kunst eher unbeachtet lässt und dabei auch Modelle abwertet, die nicht nur in der partizipatorischen Kunst, sondern eigentlich in unserer Kultur eine hohe gesellschaftspolitische Relevanz haben, ist diese vorliegende Arbeit als eine aktuelle, sich mit Phänomenen des „Jetzt“ beschäftigende Erweiterung zum Stand der Diskussionen zu sehen. (Feldhoff schrieb auch, dass ihre Untersuchungen nur Projekte bis zum Jahr 2006 beinhalten.)

619 Vgl. Feldhoff 2009, S. 228

620 Feldhoff 2009, S. 183

621 Feldhoff 2009, S. 183

622 Feldhoff 2009, S. 184

623 Feldhoff 2009, S. 184

Im Detail ergeben sich einige Fragen zu diesem Kategorisierungsvorschlag. Ohne auf die erklärungsbedürftigen Definitionen und Unterscheidungen zwischen Fake-, Pseudo- oder Als-Ob-Partizipation näher einzugehen: Wie sieht Feldhoff zum Beispiel Handlungsanweisungen in der Kunst, die sie in ihrer Arbeit als partizipatorisch sieht, die jedoch schon sehr früh eine Art der Auslagerung in der Kunst diskutieren (z. B. Duchamp)? Warum können Projekte der Beteiligung, die den herkömmlichen Kunstraum und herkömmliche Ausstellungen in Frage stellen, keine partizipatorischen Projekte sein? Warum kategorisiert sie interaktive Kunstwerke, wie das von ihr gebrachte Beispiel von Christa Sommerer und Laurent Mignonneau *Interactive Plant Growing* als Pseudo-Partizipation und postuliert damit, dass jede Form der Interaktiven Kunst pseudo-partizipatorisch sei?⁶²⁴ Warum meint sie generell, dass man von Partizipation nur dann sprechen könne, wenn eine Einladung oder ein Angebot zur Teilnahme vorausgeht?⁶²⁵...

Die hier präsentierten Case Studies (siehe voranstehendes Kapitel) können fast alle in die von Feldhoff eher abschätzig gewertete letzte Kategorie eingeordnet werden. Allerdings ist es Feldhoff, die diese Formen der Partizipation in ihrer wissenschaftlichen Abhandlung nicht nur entdeckt, sondern auch erstmals behandelt, wenn auch aus einem eher romantiserten Blickwinkel⁶²⁶, in der Partizipation als etwas „Gutes“ („denn da sind wir alle gleich“) und etwas „Schönes“ („denn da werden wir alle zum/zur Künstler/in“) gesehen wird, das noch dazu gemeinsam entsteht, eventuell sogar ein Gefühl von Gemeinschaft erzeugt und als gemeinsam erschaffener Wert auch gemeinsam verteidigt werden muss.⁶²⁷

Feldhoffs Sicht auf Partizipation meint, dass die Künstler/innen einerseits absichtlich Angebote zur Beteiligung erstellen, die als solche kommuniziert und wissentlich vom Publikum rezipiert

624 Vgl. Bruns 2006, S. 337; Karin Bruns schreibt: „Partizipativ im engeren Sinn wurden Medienkunst und -Produktion erst mit dem Netz.“ Diese Sicht vertritt grundsätzlich auch die Autorin der hier vorliegenden Arbeit. Partizipatorisch im weitesten Sinne würde jene Formen meinen, die Beteiligung und Kommunikation einschließen, sei es in der Systematik von „one to one“, „one to many“ oder „many to many“. Und da hinter den Maschinen und Systemen auch meistens Menschen sitzen, sind auch die Interaktionsformen der Medienkunst eine Form der Beteiligung und somit dem weiten Kreis der Partizipation zuzuordnen.

625 Vgl. Feldhoff 2009, S. 34

626 Vgl. Schmitz 2006, S. 125: „Hinter all den Vorstellungen von Beteiligung und Selbstverwirklichung des Publikums qua Teilnahme am Schaffensprozess steht eine naive Romantik der Kommunikation.“

627 In ihren Ausführungen zur Fake-, Pseudo-, Als-ob-Partizipation lässt sie Gunter Reski sprechen, der den Begriff der Beteiligungsverarschung in das Gespräch bringt.

würden. Diese hier vorliegende Arbeit unterstützt jedoch die Annahme, dass Künstler/innen ihre künstlerischen Arbeiten und Prozesse aus sehr unterschiedlichen Beweggründen öffnen. Es wird der Versuch unternommen, auch jene künstlerischen Beteiligungsformate sichtbar zu machen, die von der Theorie bisher eher unbeachtet blieben.

Beteiligung durch ein oder ohne ein Angebot

Feldhoff bringt unter anderem ein Zitat, auf dem ich aufbauen möchte, um auf andere Formen des Angebotes einzugehen. In Bezug zur Arbeit *candy spills* von Félix González-Torres konstatierte ein Künstler: „Oder die Besucherschar darf in anderen Fällen eben heutzutage die kulturellen Bonbons selbst auspacken, anstatt dass ihm diese ungefragt in den Mund geschoben werden.“⁶²⁸ Gemeint ist wohl damit, dass die Rezipierenden von Kunst sich heute ermächtigt fühlen können, Bonbons selbst zu wählen, diese auch selbst auspacken und selbst zu essen. Und dass dies einen Wert darstelle, der von anderen Künstler/innen nicht mit Füßen getreten werden darf. Nun befinden wir uns jedoch am Spielfeld der zeitgenössischen Kunst, wo gerade die inszenierte Konfrontation mit Süßem oder Saurem geboten wird. Und es gibt sie natürlich, die Künstler/innen, die manchen Rezipientinnen ungefragt Bonbons (oder Essiggurkerln) in den Mund stecken (siehe *Face to Facebook*). Auch gibt es Künstler/innen, die vorgeben, Bonbons zu verteilen, anstatt dessen bekommen die Besucher/innen jedoch Schokolade in die Hand gedrückt, die sie trotzdem gerne verschmausen (*The Sheep Market*). Und dann gibt es Künstler/innen, die zum Bonbonessen laden, und die Besucher/innen leisten dieser Einladung auch Folge, aber die Künstler/innen kommen nicht (*[V]ote-auction*). Das heißt: Die Formen des Angebots zur Partizipation können sehr unterschiedlich ausfallen, und es muss auch nicht unbedingt ein Angebot zur Beteiligung vorausgehen. Die Literatur- und Medienwissenschaftlerin Karin Bruns beschreibt in ihrem Artikel *Do it wherever you want it but do it! Das Gerücht als partizipative Produktivkraft der ‚neuen Medien‘*⁶²⁹, dass seit Mitte der 1990er-Jahre – also jene Zeit, in der das Internet begann, Einfluss auf unsere Kultur zu nehmen – Kunstschaffende

628 Feldhoff 2009, S.185

629 Siehe Neitzel und Nohr 2006, S. 332

zunehmend auf das Gerücht zurückgreifen. Sie zitiert Luther Blissett⁶³⁰ und Sonja Brünzel, die im *Handbuch der Kommunikationsguerilla* schreiben:

*„Die Erfindung falscher Tatsachen zur Schaffung wahrer Ereignisse ist eine Methode, die Mechanismen offen zu legen und zu kritisieren, die die hegemoniale Produktion medialer und politischer Bilder von Wirklichkeit bestimmen. Diese Methode geht über analytisch-aufklärerische Formen von Information und Gegeninformation weit hinaus: Sie greift nicht die konkrete Darstellung bestimmter Themen an, sondern treibt ihr Spiel mit den Mechanismen, durch die Politik und Medien gesellschaftlich relevante Ereignisse produzieren. Ein Beispiel hierzu: Der vergleichsweise starke Anstieg von ‚Kriminalität‘ war in den 80er-Jahren kaum ein relevantes Thema, während die relativ geringe Zunahme der 90er-Jahre zu einem der zentralen Medienergebnisse geriet. Auch militärische Konflikte können oft Jahre andauern, bevor sie in einer bestimmten Situation mediale Aktualität gewinnen. Durch die Erfindung von Ereignissen wird versucht, die Mechanismen, die den medialen Takt bestimmen, gegen die herrschende Macht zu wenden.“*⁶³¹

Projekte, bei denen nicht klar ist, ob die Angebote das halten, was sie versprechen (*Die Welt in 24 Stunden*, *The Sheep Market*, *My Turked Ideas*) oder bei denen das Publikum (z. B. Facebook-User) mit Kunst beglückt wird (*Face to Facebook*), ohne je eingeladen oder aufgefordert zu werden, gibt es in der Kunst schon länger (z. B. Aktionen der Futuristen im öffentlichen Raum). Besondere Relevanz bekommen diese Arbeiten, wenn sie den Medien und Plattformen, die sie verwenden (z. B. Facebook oder Amazon Mechanical Turk) kritisch gegenüberstehen und die User/innen oft für ihre Zwecke zuerst instrumentalisieren, im Zuge der Auflösung des Projektes sich jedoch intensiv mit den Beteiligten auseinandersetzen und in Kommunikation mit ihnen treten.⁶³² Sie zeigen den Beteiligten, mit denen sie intensiv in Kommunikation treten, subversiv

630 Luther Blissett ist ein Sammelpseudonym und spielt mit der Aufhebung des Subjektstatus von Künstlerfiguren. „Es ist ein frei verwendbares kollektives Pseudonym und Medienphantom. Mit der Freigabe des Namens sollte die Trennung von Individuum und Kollektiv aufgehoben werden.“ Vgl. dt. Wikipedia-Eintrag zum Schlagwort Luther Blissett http://de.wikipedia.org/wiki/Luther_Blissett_%28Sammelpseudonym%29 (Stand 16.01.2015)

631 Bruns 2006, S. 340

632 Meine Beobachtung zeigte, dass die Kommunikationsleistung in subversiven, partizipatorischen Arbeiten intensiver verläuft, als in den herkömmlichen Modellen der Beteiligung, wie sie normalerweise propagiert werden. Subversion und Irritation, das Vorgeben falscher Tatsachen oder die ungefragte Aneignung von Informationen anderer evoziert Kommunikation. Die Informierten und Beteiligten – siehe im Besonderen die Case Study zu

auffordernd und gleichzeitig fast didaktisch, wie Medien an sich strukturiert sind und dass diese Tendenz zur Instrumentalisierung den Medien innewohnt: Wer kann sich schon beklagen, wenn sein/ihr Profilfoto auf Facebook gestohlen wird?

Künstlerische Beteiligungsprozesse zwischen Utopie und Dystopie und deren Prozessstadien

„Wir müssten einmal nachdenken über das Verhältnis von Emanzipation und Manipulation und dieses Begriffspaar neu pointieren. In beiden Worten ist „Manus“, lateinisch: die Hand, enthalten (emanzipare, durch Handauflegung...). Um was für eine Idee von Handlungen geht es dabei, welche Bedeutung hat die Hand – „Manus“ – in diesen Zusammenhängen?“⁶³³

Dass partizipatorische Projekte oft ein Versprechen zu Hierarchielosigkeit und Demokratie geben, die sie nicht halten können, wurde im Besonderen von der belgischen Politikwissenschaftlerin Chantal Mouffe diskutiert⁶³⁴. Auch Söke Dinkla schrieb bereits 1996, dass den Beteiligungsmodellen und Regelwerken zur Öffnung einer künstlerischen Arbeit eine Form der Manipulation eingeschrieben ist.⁶³⁵ Dies könnte heißen, dass, falls Angebote zur Beteiligung gestellt werden, einerseits soviel Information gegeben werden muss, dass verständlich ist, worum es geht, und so wenig Information, dass die Rezipierenden so frei wie möglich sich beteiligen können. Andererseits ist nie auszuschließen, dass das, was beigetragen wird, ausschließlich für die Kunstschaftenden von Interesse und Gewinn ist und die beteiligten Rezipienten „leer“ ausgehen. In unserer digitalisierten Welt können noch Phänomene wie Instrumentalisierung und Appropriation dazu, vor allem auf Social-Media-Plattformen. Das Instrumentalisieren von anderen für die eigene Sache oder das ungefragte Aneignen von Informationen, von Daten anderer ist dabei ein wesentliches Merkmal, das mit Web 2.0 und Social-Media-Plattformen verstärkt Einzug in unsere Welt und damit auch in die künstlerische Praxis gehalten hat.

[V]ote-auction- beklagen sich erst einmal, was denn da passiert und dass die Grundstruktur ihres Wertesystems angegriffen wird. In einem zweiten Schritt – in einer zweiten E-Mail – sind sie meistens freundlich und verständnisvoll, wenn sie über die eigentliche künstlerische Absicht dahinter informiert wurden.

633 Thomas Macho im Interview mit der Autorin am 12.08.2014, Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin

634 Vgl. Miessen 2012

635 Dinkla 1996

Wenn man sich jetzt das eben erwähnte Zitat von Thomas Macho nochmals in Erinnerung ruft, so sind beide Wörter – Emanzipation und Manipulation – Aktivitäten, die bewusst von den Kunstschaffenden gesetzt werden: Sie nehmen ihre Prozesse im wahrsten Sinne des Wortes aktiv in die Hand und definieren den Rahmen, innerhalb dessen die Anderen beteiligt werden. Wenn von Ethik in der Partizipation die Rede ist, muss man hinterfragen, was die Kunstschaffenden mit der Öffnung ihrer Arbeiten bezwecken wollen. Es kann daher nicht in gute und schlechte Partizipation, in wahre oder falsche, in utopische (demokratisierend, emanzipierend, ermächtigend, alle sind Autoren gleichen Werts) und dystopische (Instrumentalisierung, Manipulation, Appropriation) Formen der Partizipationsangebote unterschieden werden, sondern es gilt zu fragen: Warum soll partizipiert werden, worin und wie? Welchen Mehrwert hat das künstlerische Projekt dank der Beteiligung durch andere? Dass Partizipation in unterschiedlichen Stadien eines Projektes stattfinden kann – also im Produktionsprozess (*The Sheep Market*, *Klangwolken-ABC des Open Cloud Projects*), im Präsentationsprozess (*Die Welt in 24 Stunden*, *Ars Wild Card*) oder im Distributionsprozess (*LinzerSchnitte* oder Projekte wie *newstweek.com*) – ist dabei selbstredend. Die Entscheidung, in welchem Stadium des künstlerischen Prozesses die von den Künstler/innen aktiv gesetzte Öffnung stattfindet, spiegelt einen sehr wichtigen (bisher in der Theorie eher unbeleuchteten) Moment der künstlerischen Intention wider.

5.1.2. Zweitens: Die Anderen in der Kunst

Es scheint zwei „Lager“ zu geben, wenn es um Partizipation in der Kunst geht: jene, die Partizipation als aktive, im klassischen Sinne bewusste Beteiligung in der Kunst sehen, und jene dort, die Beteiligung als Al-ob-Prinzip sehen und Andere wissentlich oder nicht wissentlich, freiwillig oder nicht freiwillig in ihre (oft subversiven) Prozesse integrieren. In beiden Fällen ist Beteiligung im Spiel, und in beiden Fällen versprechen sich die Kunstschaffenden durch die Beteiligung „der Anderen“ etwas.⁶³⁶

Dass „die Anderen“ in Zeiten von Internet und Social Media nicht nur ein typisches Kunstpublikum sind, sondern aufgrund der Offenheit des Mediums ganz unterschiedliche

636 Von dem Faktum abgesehen, dass es Kunsttheoretiker/innen und Künstler/innen gibt, die überhaupt nichts von Kunst mittels Partizipation halten und diese mehr oder weniger strikt ablehnen.

Zielgruppen involviert werden können, liegt meist im Interesse der Initiator/innen von Maßnahmen zur Beteiligung. Robert Pfaller sieht in der „Sehnsucht nach den unwissenden Anderen eine Faszination, die eher aus der Fremdheit kommt“, da laut Pfaller in der Kunst Produktionsraum und Rezeptionsraum verschmelzen und keine „unschuldigen“ Anderen sich mehr beteiligen wollen⁶³⁷.

„Ich frage mich, ob sich da nicht auch in der Funktionsweise des Systems Kunst etwas geändert hat, weil ja Ausstellungen fast nur noch von Kollegen besucht werden und die Kunstszene ihr eigener Rezeptionsraum ist. Man kann ja kaum mehr eine Ausstellung machen, wo zur Vernissage nicht mehr nur Leute kommen, die eigentlich Konkurrenten sind. Es gibt ja kaum mehr sowas wie Sammler oder Liebhaber, so unschuldige Menschen, die das gerne sehen, aber überhaupt nicht selber machen. Die muss man heute ja mit der Lupe suchen bei einer Vernissage. Also die einen sind Kritiker, die anderen sind Kuratoren, die dritten sind intellektuelle Kommentatoren oder selber Künstler, aber sonst kommt doch keiner mehr. Und das hat eben was extrem Inzestuöses. Und bedingt vielleicht auch diese Notwendigkeit, dass dieses System ständig Neublutinfusionen braucht von außen. Wenn man das mit einem Kunstsystem des 19. Jahrhunderts vergleicht, haben die Künstler selber diese Rolle des Außen übernommen. Da gab es gebildete Kenner, die sich das gerne angeschaut haben, die da gestaunt haben und sich dann so eine Frage gestellt haben: „Was mag sich der Künstler dabei nur gedacht haben?“ Das mag sogar teilweise bis in die 1960er oder 70er-Jahre des vergangenen Jahrhunderts so gewesen sein. Aber das fragt heutzutage niemand mehr. Das weiß ja jeder heute ganz genau.“⁶³⁸

Die Fallstudien bestätigen, dass Beteiligung ein grundsätzliches Interesse an „den Anderen“ hat und dass „die Anderen“ Personen sind, zu denen man sonst keinen Zugang hat. Auffallend ist, dass die Kunstschaffenden nicht zwischen sorglosen Dilettanten oder wertvollen Amateuren oder Halbprofis werten, einen Eindruck, den man allerdings bekommt, wenn man sich die

637 Pfaller 2014, Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin und auf der Website der Autorin www.crowdandart.at

638 Ebd.

einschlägige Literatur dazu ansieht. Im Wesentlichen bestätigt die Erfahrung aus den Case Studies jedoch, dass das Publikum verschwindet und zur Online-Crowd mutiert.

Es stellt sich jetzt jedoch die Frage: Wer oder was ist die Crowd? Wer sind „die Anderen“? Welchen Vorteil habe ich, wenn ich mit ihnen zusammenarbeite?

Die Case Study zu *[V]ote-auction* zeigt, dass das dichotomische Modell von Künstler und Rezipient einer sehr alten Logik der Kunst entspricht und dass es mit der Erweiterung der Kunst hin zum Prozess auch verschiedene Formen des Austausches mit unterschiedlichen Beteiligten in unterschiedlichen Stadien des künstlerischen Prozesses kommen kann. Dieser Austausch kann nicht mehr linear gedacht werden, sondern eher als Netzwerk. Die Verbindung Künstler/in – Rezipient/in wurde erweitert: Im Prozess spielen Mitarbeiter/innen von Kunstinstitutionen (wie bei Duchamps *Fountain*), Firmen (wie bei Moholy-Nagys *Telefonbilder*), Rechtsanwälte, Journalisten und Internetingenieure (siehe *[V]ote-auction*), Arbeiter/innen (wie bei *The Sheep Market*) oder wie auch immer geartete Personengruppen und ihre Funktion eine wichtige Rolle im Austausch mit den Kunstschaaffenden und ihrem Publikum, dem die Künstler/innen schlussendlich ihre Arbeit präsentieren wollen oder auch nicht. Künstler wie Robert Adrian X, Roy Ascott oder Fred Forest fanden sehr bald Worte für diese neuen Form des Austausches: Die Metapher des „Netzwerk-Verbunds“⁶³⁹ war kreiert.

In einer 2011 veröffentlichten Studie von Alan S. Brown, Jennifer L. Novak-Leonard in Zusammenarbeit mit Shelly Gilbride zum Thema *Getting In On the Act. How arts groups are creating opportunities for active participation*⁶⁴⁰ präsentieren die Autor/innen eine zeitgemäße – wenn auch unvollständig durchgedachte – Involvement-Struktur von Rezipient/innen in künstlerischen Prozessen (oder eher besser gesagt: Kreativprozessen?⁶⁴¹): Sie unterscheiden verschiedene Formen der Partizipation: „Spectating“ ist eine Form der generellen Betrachtung von abgeschlossenen Kunstwerken. Partizipation, die eine aktive Handlung als Beteiligung meint, ist aus ihrer Sicht ausgeschlossen. Die erste Stufe von passiver Aktiviertheit beschreiben sie mit „Enhanced Engagement“⁶⁴². Auch hier ist aktive Beteiligung am künstlerischen Prozess meist noch nicht zugelassen, geht es doch um ein „Enrichment of the creative mind“. Beide

639 Vgl. Ascott 1989, S. 100

640 Vgl. http://mainearts.maine.gov/CMSContent/arts_media/2011_GettingInOnAct.pdf (Stand 17.01.2015)

641 Vgl. auch die zusammenfassenden Beobachtungen im *Resumé* der vorliegenden Arbeit.

642 Brown und Novak-Leonard 2011, S. 4

Formen fassen sie als eine von zwei Übergruppen, nämlich als „Receptive“ zusammen. Die nächste Übergruppe nennt sich „Participatory“ und beginnt mit Formen wie „Crowdsourcing“, wo es um Formen des Sammelns, des Selektierens oder Bewertens von Beiträgen (auf Bild-, Ton- oder Textbeiträgen basierend) geht. „Co-Creation“ stellt einen höheren Aktivierungsgrad da, und die ultimativ aktivste Form der Beteiligung nennen sie „Audience-as-artist“. Da diese Studie als eine Art motivierende Einführung für Institutionen zum Thema zu verstehen ist⁶⁴³ und eine Überblick über gefällige Formen aktiver Beteiligung von Besucher/innen gibt, soll diese Studie hier zwar erwähnt sein, jedoch aufgrund ihrer Unvollkommenheit – was den Ausschluss subversiver Modelle der Partizipation betrifft – nicht weiter behandelt werden.⁶⁴⁴

Wissentliche / nicht wissentliche und freiwillige / unfreiwillige Teilnahme

Auch wenn Feldhoff in ihrer Aufarbeitung das Wort „Crowdsourcing“ nicht erwähnt, so thematisiert sie zumindest Auslagerungsprozesse an Andere. Und: Auch wenn Feldhoff Charakteristika von Beteiligungsformen über das Internet ausschließt, so stellt ihre Dissertation doch erstmals Formen von unbewusster Partizipation in der Kunst im Jahr 2009 vor, die die Autorin der hier vorliegenden Arbeit verstärkt seit Beginn des neuen Millenniums – also seit der Entwicklung des Internet hin zum Social Web – beobachtete. Dies bedeutet natürlich, dass es diese Charakteristika zwar alle schon vor dem Internet gegeben hat, sie jedoch dank Internet und Computertechnologie weitere Verbreitung fanden. Neben Feldhoff stellt auch Brigit Huemer in ihrer Dissertationsschrift 2010 mit dem Titel *Semiotik der digitalen Medienkunst: Eine funktionale Kunstbetrachtung* fest:

643 Vgl. Brown und Novak-Leonard 2011, S. 4; In ihrer Einleitung geben sie sofort zu verstehen, wie die Ausrichtung ihrer Studie zu verstehen ist. Sie sprechen von Profit für die Institutionen, die künstlerische Prozesse der Beteiligung zulassen oder initiieren und meinen im Detail: „People are engaging in the arts in increasingly active and expressive ways. There is a growing awareness in the arts field of what have come to be known as participatory arts practices. Arts funders and arts organizations are examining this seismic shift toward a participatory arts culture and figuring out how to adapt in new and creative ways that will have long-term benefits to arts organizations and the people they serve. We commissioned this report to deepen our own understanding of these changes and to help spotlight exciting examples of participatory arts practices. And in reviewing the findings, we believe more than ever that the arts organizations that will thrive in our current environment will be the ones who create new and meaningful opportunities for people to engage.”

644 Ich möchte diese Studie jedoch erwähnt wissen, da sie erstmals das Modell des Crowdsourcing in einer wissenschaftlichen Abhandlung zum Thema Partizipation in der Kunst thematisiert.

„Eine weitere wichtige Komponente, die es bei der Analyse der Publikumsrolle zu beachten ... ist das Bewusstsein. Dieser Begriff soll bezeichnen, inwiefern sich das Publikum dessen bewusst ist, dass es etwas Neues zum Kunstwerk beisteuern kann, bzw. dass es sich in einem aktiven wechselseitigen Austausch befindet, durch das das Kunstwerk laufend verändert wird.“⁶⁴⁵

Ich würde sogar so formulieren: Dieser Begriff (Bewusstsein) soll bezüglich medienvermittelter Partizipation in der Kunst bezeichnen, inwiefern das Publikum weiß, dass es etwas zum Kunstwerk beisteuert, bzw. dass es sich in einem künstlerischen Beteiligungsformat befindet, das eventuell etwas anderes vorgibt, als das Publikum zu wissen scheint und welches daher unwissentlich durch den aktiven wechselseitigen Austausch verändert wird.

Die „Anderen“ in der Kunst haben also einerseits die Freiheit, sich involvieren zu lassen (wissend um die eigentliche Sache oder nicht), oder sind aufgrund ihrer zeitlich und örtlich zufälligen Präsenz am „Tatort“, wo sie involviert werden können, ohne freiwillig aktiv werden zu müssen. Diese Unterscheidung ist besonders wichtig, da sie wiederum Einfluss haben kann auf die Form der Involviertheit der Rezipient/innen. Das Feedback von unwissentlich und unfreiwillig Beteiligten äußert sich z. B. in Mitteilungsbombardements und ist von hoher emotionaler, negativer Involviertheit geprägt.⁶⁴⁶ (Netzprojekte, die mit wissentlicher oder unwissentlicher, freiwilliger oder unfreiwilliger Beteiligung arbeiten, sind im Kapitel *Die Zehnerjahre des Neuen Jahrtausends – Crowd Art* der hier vorliegenden Arbeit gelistet.)

Dass man bei Online- oder Netzprojekten – wie sie hier in der vorliegenden Arbeit vorgestellt sind – unterschiedliche Zielgruppen als Publikum hat, versteht sich von selbst, wird jedoch in den wissenschaftlichen Auseinandersetzungen meistens übersehen. Es wird in den Case Studies der vorliegenden Arbeit von Arbeiter/innen, von Rechtsanwälten, Journalisten, Facebook-Usern, Internet-Ingenieuren gesprochen, oder von Museumspersonal (den Direktor/innen, den Kurator/innen, den Vermittler/innen, den Produzent/innen) und Personen aus dem Umfeld (Kunstkritiker, Kunstjournalisten). Denn die künstlerischen Prozesse, die den Kunstraum sprengen möchten, haben als Ziel, einerseits mit dem „Kunstraum“ zugehörigen Personen dasselbe ihr Spiel zu treiben (wie Duchamp aka R. Mutt mit seiner *Fountain* oder

645 Huemer 2010, S. 83

646 Ich beziehe mich hier wiederum vor allem auf die Fallstudie zum Projekt *[Vote-auction]*. Aber auch die Fallstudie *Face To Facebook* von Paolo Cirio und Alessandro Ludovico bestätigt diese Annahme.

WAHLGELD.COM von ubermorgen.com⁶⁴⁷), oder aber sie suchen aktiv nach Rezipierenden, die nicht unbedingt dem engeren oder auch dem weiteren Feld des Kunstzirkel zuzurechnen sind (*Face to Facebook*, *[V]ote-auction*). Die vorliegende Studie hat auch ergeben, dass alle Projekte u. a. ein Ziel verfolgten: nämlich außerhalb der zugewiesenen Kunsträume zu agieren. Es besteht bei den Künstler/innen also der Wunsch, Erfahrungen zu machen, die sie sonst nicht so schnell machen können, und sie sehen im Internet und den entsprechenden vernetzten Strukturen, „Connectivity and Access“⁶⁴⁸ zu Menschen, die sie normalerweise nicht so leicht treffen können. Dass Künstler/innen sehr wohl ihre Prozesse der Beteiligung als dokumentarisch aufgearbeitete Ausstellungsbeiträge sehen möchten, die eventuell sogar Eingang in Sammlungen und Archive finden, ist selbstverständlich. Leider hinkt der herkömmliche Kunstzirkel, vom Kunstmarkt gar nicht zu sprechen, hinter den künstlerischen Praxen nach und erschwert die Erfüllung dieses Wunsches der Künstler/innen. Die vorliegende Arbeit geht von der Annahme aus, dass im Falle der hier mitwirkenden Künstler/innen Partizipation außerhalb von Institutionen oder ähnlichen politisch geleiteten Systemen (also befreit von institutionell geleiteten Interessen) gesehen werden kann und soll, um einem größtmöglichen Publikum ein Maximum an Offenheit in den künstlerischen Prozessen bieten zu können.⁶⁴⁹

647 Vgl. <http://en.wikipedia.org/wiki/Voteauction> (Stand 18.01.2015)

648 Ich möchte auf die Gedanken von Karin Bruns (Bruns 2006, S. 337) hinweisen, die zeigte, dass das Netz an sich Konnektivität und Zugang bietet, also genau mit jenen beiden Schlagwörtern zu beschreiben ist, die auch in Prozessen der Beteiligung eingeschrieben sind.

649 Ich möchte hier auf ein sehr interessantes Gespräch verweisen, das im Jahr 2008 erstmals publiziert wurde und genau jene Problematik erwähnt, nämlich, dass Beteiligung in der Kunst oft nur mit institutionellem Hintergrund diskutiert wurde, sehr zur Verwunderung der Künstler/innen. URL: <http://fillip.ca/content/what-is-a-participatory-practice> (Stand 17.01.2015)

5.2. Distinktionen wissentlich / nicht wissentlich, freiwillig / unfreiwillig – und was das alles mit Wissen und Nicht-Wissen zu tun hat

„Wissen gibt es in ganz unterschiedlichen Formen: Wissen kann operationalisierbar sein, und Wissen kann auf der Modellebene heißen, wie man versucht etwas zu denken! Und im Moment sind wir auf beiden Ebenen gefordert, also dauernd gezwungen, auf der operationalen Ebene und auf der Modellebene neu nachzudenken.“⁶⁵⁰

Dass partizipatorische (oder wie Eco sie nannte: „Offene Kunstwerke“ oder „Kunstwerke in Bewegung“) vor allem eine epistemologische Relevanz haben, sei als Tatsache festgehalten und bildet die Basis für die Argumentationen in diesem Kapitel.⁶⁵¹

Künstlerische Formate der Beteiligung über das Internet oder vernetzte Computertechnologie haben, wie im vorigen Kapitel und in den Case Studies der hier vorliegenden Arbeit deutlich wird, mit dem Internet nicht nur eine Art Wiederbelebung erfahren, sondern wurden auch „massentauglich“. Dass die „Masse“ dabei anders zu behandeln ist, als dies noch bei Le Bon, Freud oder Canetti der Fall war, ist spätestens dann den meisten klar, wenn sie selbst online kommunizieren oder eine eigene Website betreiben: Das Gefühl von „Masse“ stellt sich kaum ein.

Mit den in diesem Kapitel präsentierten Überlegungen soll nicht nur analysiert werden, wie wissentliche, nicht wissentliche, freiwillige oder unfreiwillige Strategien der Beteiligung über vernetzte Plattformen eingesetzt werden, sondern vor allem hinterfragt werden, was dies mit Wissen oder Nicht-Wissen angesichts der Vernetzung mittels Internet und aktueller Kommunikationstechnologie zu tun hat.

650 Thomas Macho im Interview mit der Autorin am 12.08.2014 in Linz, Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin

5.2.1. Wissen / Nicht-Wissen

Mit dem Internet (als sogenanntes „Zwischennetz“) wurde eine Art Überarchiv⁶⁵² geschaffen, das Informationen in einer Art Netzwerkverbund⁶⁵³ verschiedenster kleinerer Unter-Netzwerke und Systeme zur Verfügung stellt und das stetig anwächst. Hinter diesen Netzwerken aus Rechnern und Kabeln sitzen Menschen, die diese Informationen geben, nehmen und verändern. Ein gehirnartiges System der Gleichzeitigkeit von vernetzter Information entsteht; ein System des Hypertexts mit ständig zur Verfügung stehenden, multilinearen Querverweis-Strukturen wurde von den „Internet-Ingenieuren“⁶⁵⁴ der vorwiegend westlichen Welt geschaffen, die damit nicht nur einen Wandel im Kommunikationsverhalten heraufbeschwören, sondern eine ergänzende Kulturtechnik schufen, die auf den anderen Kulturtechniken wie Lesen und Schreiben aufbaut, sie jedoch nicht bedingt.⁶⁵⁵

Partizipation ist auch eine Art von Austauschsystem. In unserem Fall: Künstler/innen bieten etwas an (eine Erfahrung, ein Geschenk, ein Honorar) und bekommen im Gegenzug etwas „übermittelt“ (eine Aufmerksamkeit, eine Handlung, eine Information bis hin zu Texten, Bildern oder Geräuschen). Partizipation hat mit dem Internet, das per se partizipativ oder partizipatorisch⁶⁵⁶ ist, eine neue Relevanz bekommen, und die technischen Möglichkeiten scheinen unsere Vorstellungen zu übertreffen.

651 Vgl. Zitat in der *Einleitung* der hier vorliegenden Dokumentation.

652 In einem Vortrag der Autorin der hier vorliegenden Arbeit im September 2012 in São Paulo zum Thema Digital Archive, wollte sie mit dem Präfix „über“ ausdrücken, was gleichzeitig im englischen „above“, „about“, „over“ und „beyond“ bedeutet. Mehr Informationen dazu sind auf folgender Website zu finden:

<http://www.crowdandart.at/2012/10/30/archive-kunstlerische-illustrationen-und-wissenstransfer-heute-das-internet-als-uber-archiv/#more-876> (Stand 18.01.2015)

653 Vgl. dazu auch dt. Wikipedia-Eintrag zum Schlagwort Internet <http://de.wikipedia.org/wiki/Internet> (Stand 19.01.2015)

654 Der Ausdruck stammt von lizvlx von ubermorgen.com

655 Vgl. auch *Einleitung* und die Fussnote Nr. 11: Ich möchte hier wieder auf das Gespräch mit dem Nigerianer Oscar Ekponimo verweisen, der erwähnte, dass das Internet auch von Analphabeten in Nigeria genutzt wird. Über Facebook spielen sie, sie wissen wie sie sich via Skype verbinden können usw. Man muss also nicht lesen und schreiben können, um das Internet zu benutzen. Die vor allem bildlastige Kommunikationsform könnte jedoch Möglichkeiten für partizipatorischen Bildungsmaßnahmen und künstlerisch, kreative Lernmodelle über Mobilfunktechnologie offerieren.

656 Tim O'Reilly, welcher den Ausdruck Web 2.0 prägte, beschreibt das Softwaredesign der Webservices als „Architecture of Participation“; <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html> (Stand 27.04.2015)

„Die Schwierigkeit ist, dass all diese neuen großen Modelle auch Wissen generieren, wobei man im Vorhinein immer schlecht sagen kann, was das für ein Wissen denn sein wird und wofür man es benutzen kann.“⁶⁵⁷

„Computer und Internet bilden einen neuen Raum zur Produktion und Rezeption von Kultur.“⁶⁵⁸ Von einem öffentlichen Raum könne man nur dann sprechen, wenn auch eine Shoppingmall als öffentlicher Raum gelte. Mirko Tobias Schäfer spricht daher eher vom „hybrid public space“. Die zentrale Frage für ihn dabei ist, dass man sich die Machtverhältnisse und die Aufteilung von Macht genau ansehen muss, wenn sich wirtschaftliche und politische Interessen neben Interessen von einerseits Vertreter/innen öffentlicher Institutionen und andererseits von Privatpersonen in einem gemeinsamen Raum wie dem Internet anzutreffen sind. Er schreibt: „I have no issues with the corporations; I have an issue with conflicts of interests, especially if this conflict of interest clashes with the public’s interest. Society needs to be defended in the view of an ongoing commodification of public administration and public space.“⁶⁵⁹ Gerade in diesem hybriden Raum namens Internet, der eigentlich ein sozialer Raum ist, in dem Politik, Wirtschaft, öffentliche Einrichtungen und Commons genauso wie Communities oder Privatpersonen ihren Platz haben, müssten die Angebote zur Partizipation genauso hinterfragt werden, wie wir dies auch bei künstlerischen Projekten taten:⁶⁶⁰ Wer stellt das Angebot? Worin kann ich partizipiert und wie? Worum soll ich und welchen Mehrwert hat das Projekt für mich oder für die Gesellschaft?

Schäfer entnahm einer durch die EU geförderten Studie, dass Vertreter/innen aus Politik und Wirtschaft oft gar kein wirkliches Interesse an der Meinung „der Anderen“ hätten, dass es ihnen eigentlich oft gar nicht darum gehe, dass etwas (wie Wissen) beigetragen wird, sondern teilweise nur eine Legitimation dafür haben wollten, dass Beteiligung – also direkte Kommunikation – angeboten wird:

“An EU funded research project on the social impact of ICT, for which I served as an external reviewer, found that the main motive for government and public admini-

657 Thomas Macho im Interview mit der Autorin am 12.08.2014, Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin

658 Schäfer 2006, S. 298

659 Schäfer 2012, URL: <http://www.crowdandart.at/2013/08/13/die-kultur-der-partizipation-in-den-himmel-gehoben-um-die-einschränkenden-strukturen-dahinter-zu-verschleiern/?lang=en> (Stand 18.01.2015)

660 Vgl. das Kapitel *Bisherige Partizipationsmodelle* in der hier vorliegenden Dokumentation .

strations – who have started experimenting with e-participation – is simply to close the gap that is perceived to be growing between governments and citizens and to boost the legitimacy of government policy and administrative decisions. Politicians do not really have an interest in citizen participation just as social media platform providers do not want their users to participate. But both politicians and platform providers employ participation as a rhetoric means to pretend legitimacy.”⁶⁶¹

Wie bereits in den Case Studies zu erkennen ist, gibt es hinter einem Angebot zur Partizipation immer ein Anliegen, eine Agenda, warum partizipiert werden soll: Bei künstlerischen Projekten ist es meist der/die Künstler/in, der/die ein Angebot stellt, und ein Publikum entscheidet sich in vollem Bewusstsein, ob es sich beteiligt oder nicht, oder wird unwissentlich und unfreiwillig beteiligt. Das Anliegen der kunstschaftenden Person ist es vor allem, Wissen zu generieren (Duchamp wollte u. a. wissen, wie die Kunstinstitution auf sein Urinal reagiert; [V]ote-auction wollte u. a. wissen, inwieweit die Amerikaner eigene Interessen dem Gemeinwohl voranstellen; *The Sheep Market* wollte u. a. wissen, was der Wert von Arbeit heutzutage ist usw.) Die von Schäfer erwähnte Studie scheint die Vermutung zu bestätigen, dass Beteiligung nicht unbedingt auf Beiträgen von Wissen basieren muss, sondern allein das Angebot zur Beteiligung ausreicht, um ein Gefühl von Teilhabe zu generieren. Da ergibt sich die Frage, was dann mit dem Wissen, das übermittelt wird, passiert. Die Gespräche mit den meisten Künstler/innen der Projekte aus den Case Studies zeigen: Will man Wissen aus der Beteiligung für das eigentlichen Anliegen generieren, muss man im Regelfall einen langen, anstrengenden, kräfteaubenden Kommunikationsprozess mit den Anderen in Kauf nehmen. Dass dies nicht im Interesse eines Internetgiganten wie Facebook sein kann, liegt auf der Hand, auch wenn vorgetäuscht wird, dass es um „Soziales“⁶⁶² geht.

661 Schäfer 2012, URL: <http://www.crowdandart.at/2013/08/13/die-kultur-der-partizipation-in-den-himmel-gehoben-um-die-einschränkenden-strukturen-dahinter-zu-verschleiern/?lang=en> (Stand 18.01.2015)

662 Mirko Tobias Schäfer wies kurz in seinem Vortrag in Prag auf die verwirrende Entwicklung zum Terminus sozial und meint: „And I could also add that the word ‘social’ in social media is already problematic, since it is framed in the popular discourse as something that a cosy, friendly community does together. But we know that social just means that people are doing something to people, which could also be killing each other or whatsoever.” Vgl. dazu Schäfer 2012, <http://www.crowdandart.at/2013/08/13/die-kultur-der-partizipation-in-den-himmel-gehoben-um-die-einschränkenden-strukturen-dahinter-zu-verschleiern/?lang=en> (Stand 18.01.2015)

Es war eine Frau, die erstmals Partizipation direkt und exklusive mit Macht in Verbindung gebracht hat.⁶⁶³ Sherry Arnstein war Wissenschaftlerin und Sozialarbeiterin (die u. a. auch für das US-amerikanische Ministerium für Gesundheit, Bildung und Soziales arbeitete), und in ihrer Publikation aus dem Jahr 1969, *The Ladder of Citizen Partizipation*, meint sie:

*„...that citizen participation is a categorical term for citizen power...It is the redistribution of power that enables the have-not citizens, presently excluded from the political and economic processes, to be deliberately included in the future. It is the strategy by which the have-nots join in determining how information is shared, goals and policies are set, tax resources are allocated, programs are operated, and benefits like contracts and patronage are parceled out.“*⁶⁶⁴

Wovon Arnstein und vor ihr noch ihr amerikanischer Kollege wie Lester W. Milbrath⁶⁶⁵ in den 1960er-Jahre sprechen, war eine Hoffnung auf Emanzipation, die Hoffnung, dass Beteiligung in den starr hierarchisch und geschlossenen politischen Systemen möglich wird. Partizipation sollte vor allem eine aktive, in vollem Bewusstsein des Rezipienten getätigte Handlung sein, die als Kontrolle und Regulativ fungiert, sowie zum Zwecke der Informationsgenerierung Eingang in den Handlungsprozess jener Personen findet, die die Öffnung des Prozesses initiierten.⁶⁶⁶

Für Eco hatte Partizipation einen erkenntnistheoretischen Wert. Denkt man jedoch Schäfers Beurteilung weiter, muss man sich fragen, ob auf Social-Media-Plattformen nicht eher ein Nicht-Wissen als ein Wissen produziert wird? Schäfer und Macho sehen eine weitere Form der Entstehung von Nicht-Wissen auf Online Plattformen: Schäfer sieht Formen von gemeinschaftlichen Inhaltsproduktionen auf Social-Media-Plattformen, die eigentlich auf finanziellen Profit und Marktwert ausgerichtet sind, wenig bis keinen erkenntnistheoretischen Gewinn haben, selbst wenn Plattformen wie Facebook vortäuschen, dass Kommunikation und Austausch Ziel der Plattform seien:

663 Vgl. Carpentier 2011, S. 43

664 Carpentier 2011, S. 43 zitiert Sherry Arnstein

665 Vgl. Swertz 2013, S. 13

666 Vgl. Swertz 2013, S. 13; Man geht davon aus, dass es diese beiden Schriften von Milbrath und Arnstein waren, die den Terminus der „Partizipation“ einführten, der sich sofort in anderen Ländern der westlichen Welt ausbreitete und nicht nur in der Politikwissenschaft, sondern auch in den Kommunikationswissenschaften und den Künsten Einzug hielt.

“Since participation has become a mere commodity. Therefore it is important to emphasize the ambiguity of participation. Those companies go out of their way to point out that participating on their platforms is actually something like joining a community. However, the community aspect, which we know from the nineties, when people were really interacting with each other online, has been now implemented as a mere option. Users can use many of these platforms without actively reaching out to other users and those platforms will still work fine. The self-organization of communities that we know from the nineties has been consequently rendered irrelevant on commercial platforms. It has made room for a tight, top-down management by the platform providers. The user interfaces and the back-end design allow platform providers to channel user activities, monitor what users are doing, and stimulate users to do something they do not mind doing and are actually not really aware of. The most important thing for platform providers is limiting the uncertainty of having large user numbers who could do whatever they might come up with. In order to remain advertiser and third-party friendly, the masses of users need to be channelled and their self-organization potential needs to be tamed.”⁶⁶⁷

Schäfer meint also, hier würde Beteiligung nur vorgetäuscht, denn eigentlich sei die Systematik der Plattform sehr differenziert geplant und jene Personen, die sich bewusst für eine Teilnahme auf der Plattform entschieden, beteiligten sich (meist) unbewusst an etwas anderem, wie zum Beispiel am Verkauf der eigenen Adresse.⁶⁶⁸

Man kann also behaupten, dass in partizipatorischen Projekten, bei denen rigide Rahmenwerke und sehr eingeschränkte Möglichkeiten zur Teilnahme geboten werden, beteiligende Personen eher instrumentalisiert werden, genauso wie z. B. Aaron Koblin seine Schafszeichner/innen instrumentalisierte. War es Koblin jedoch wichtig zu beobachten, was passiert, um damit Wissen für eine Allgemeinheit zu generieren, der er dann seine Arbeit und seine Erkenntnisse

667 Schäfer 2012, <http://www.crowdandart.at/2013/08/13/die-kultur-der-partizipation-in-den-himmel-gehoben-um-die-einschränkenden-strukturen-dahinter-zu-verschleiern/?lang=en> (Stand 18.01.2015)

668 Im Jahr 2010 gibt Facebook zu, Daten von BenutzerInnen, die an Facebook-Spielen wie „FarmVille“ oder „Texas Hold'em“ teilgenommen haben, an Werbefirmen verkauft zu haben.
<http://www.welt.de/wirtschaft/webwelt/article10676080/Facebook-Entwickler-verkaufen-Daten-weiter.html>
(Stand 20.01.2015)

präsentierte, so nutzen Social-Media-Plattformen die Beteiligten für wirtschaftliche Interessen, ohne (neues) Wissen zu generieren und mit dem Zwecke der eigenen Profitmaximierung. Im Unterschied zu Koblin, der sich auf die Auseinandersetzung mit den AMTurker/innen einließ, und nicht wusste, was er mit seinem Prozess an Auseinandersetzungen generierte, kennt die Plattform (z. B. Facebook) ihr Ziel genau. Es stellt sich nun die Frage, ob partizipatorische Projekte, die detailgenau geplant sind, nur kontrollierte Beteiligung zulassen und sich ein Ziel setzen, das nicht auf gegenseitige Kommunikation aufbaut und das keinen Wert für die Allgemeinheit darstellt, noch irgendetwas mit Wissensgenerierung zu tun hat?

„Also man könnte sagen, dass Planungen mehr Nicht-Wissen hervorgebracht haben als Wissen. Die haben zwar gedacht, die haben das alles im Blick, können das alles kontrollieren und durchsetzen, aber in Wirklichkeit hat nichts gestimmt. Und das ist ja die nächste Frage, ob das Wissen, das man angeblich anhäuft, wenn man z. B. Payback-Karten anhäuft und jeder Einkaufswillige, der bereit ist seine Informationen für diese paar Cent, die man pro Einkauf gutgeschrieben bekommt, für diese paar Cent einzutauschen, denn das ist ja die Pointe von diesen Payback-Karten. Du tauschst die Informationen zu deinem Einkauf mit einem geringfügigen Preisrabatt ein. Aber die Frage ist, ob das Wissen, das da generiert ist, nicht eher auf die Seite des Nicht-Wissens rutscht. Was auch bedeuten müsste, dass man sich unentwegt fragt, ob man das, was passiert, überhaupt noch versteht. Und ob man vielleicht die Frage nochmal drehen müsste: Was müsste man wissen, um es verstehen zu können? Weil es gibt so viele Modelle, die einem das zwar erleichtern: also zum Beispiel die Vorstellung von einem Superschurken, der die Welt beherrschen will, um – was weiß ich – für seinen eigenen Zwecke die Welt auszubeuten oder zu vernichten. Aber was ist, wenn es den nicht gibt? Ebenso wenig wie den Superhelden auf der anderen Seite? Was passiert da eigentlich? Das ist schon interessant!“⁶⁶⁹

Wenn der Gedanke nun abstrahiert weitergeführt wird, kann Partizipation in strengen Regelwerken mit definierten Zielen auch meinen, dass ein Versprechen nicht eingelöst wird, nämlich das der Kommunikation und des Austausches.

669 Thomas Macho im Interview mit der Autorin am 12.08.2014 in Linz, Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin

Dass kapitalistisch orientierte Systeme ihrerseits kapitalistische Werkzeuge generieren, liegt auf der Hand. Wenn Kommunikationsmedien als Werkzeuge gesehen werden und Partizipation als Methode, wie mit den Werkzeugen gearbeitet werden kann, dann liegt auf der Hand, dass sie sich gegenseitig beeinflussen. Oder wie der belgische Soziologen Armand Mattelart meint: „The manner in which the communication apparatus functions, which determines the elaboration and exchange conditioning all human activity in capitalist society.“⁶⁷⁰ Dies würde in unserem Fall heißen, dass den Medien ihrerseits Attribute wie Planung und Kontrolle, aber auch Kommunikation und Austausch eingeschrieben sind, auch wenn Kommunikation und Austausch erst über die Anwendung der Werkzeuge stattfinden. Die Wichtigkeit, die der (ungeplanten) Beteiligung dabei zuteil wird, die die Werkzeuge ihrer eigentlichen Bestimmung enthebt und sie eventuell sogar umnutzt, wird bei vielen subversiven künstlerischen Projekten ersichtlich.

Wenn also Geschlossenheit, geschlossene Systeme, Planung, Kontrolle, blinde Zielorientiertheit eine Sackgasse bilden, die eher Nicht-Wissen generiert, jedoch offene Systeme, Austausch und Kommunikation eher Wissen generieren können, wie könnte man dann die Beziehung von Nicht-Wissen und Wissen beschreiben?

„Was wäre, wenn wir sehr viel weniger wissen von den Prozessen, die im Moment gerade ablaufen, als wir erstens öffentlich zugeben, als die wissenschaftlichen Communities zugeben, und zweitens eben dadurch auch kommunizieren können? Also nicht nur die ideologiekritische Dimension – was ist freiwillig, was ist unfreiwillig –, sondern die Definition von dem, wo Wissen überhaupt generiert wird und wo ein Nicht-Wissen entsteht, das weder handlungsanleitend noch orientierend noch geeignet ist für Kontrollen usw. Und was ergibt sich daraus für unsere Sicht auf die Welt, wenn wir zugeben müssen, dass wir noch viel weniger wissen, als wir noch vor zehn Jahren dachten? Also, wenn Wissensfortschritt dazu führt, dass sozusagen die Einsicht in das alles, was wir nicht wissen, größer wird?“

670 Carpentier 2011, S. 74

5.2.2. Wissentlich / nicht wissentlich bzw. freiwillig / nicht freiwillig

Beginnen wir mit einem Ausflug in die Medienwissenschaft zum besseren Verständnis: Unsere Wirklichkeit scheint dem herkömmlichen Sender (Künstler)-Empfänger (Rezipient)-Modell nicht mehr zu entsprechen, da es eine zu stark vereinfachte Form zu präsentieren scheint: Da der Empfänger selbst zum Sender mutierte und auch der Sender Empfänger werden musste, kann diese Logik nur mehr als Basismodell verstanden werden, anhand dessen gezeigt wird, wie Senden und Empfangen grundsätzlich funktioniert. Es ist also gerade die Tatsache, dass der Künstler bzw. der Rezipient gleichzeitig auch Sender und Empfänger ist, was dazu führt, dass ein ständiger Austausch stattfindet. Diese Simultanität stellt vielleicht eine der größten Herausforderungen dafür dar, wie wir unsere Welt begreifen können. Flusser verwendete dafür den Begriff des „intersubjektiven Bewusstseins“, wenn er meinte:

„Die Kommunikationsrevolution besteht in einer Umkehrung des Informationsstromes. Die Informationen gehen nicht mehr vom Privaten ins Öffentliche, sondern sie gehen durch die Kabel zwischen den einzelnen Menschen. Statt eines politischen Bewußtseins und Gewissens gewinnen wir langsam und mühselig ein intersubjektives Bewußtsein, ein Bewußtsein des konkreten Anerkennens des Anderen.“⁶⁷¹

Da dieses intersubjektive Bewußtsein unterschiedlichen Aktivierungsgraden unterliegt, wurde in der Medienwissenschaft bereits mitter der 1990er Jahre Begriffe wie aktiv und passiv diskutiert. In *Media and Participation* (2011) analysiert Nico Carpentier das Thema Partizipation aus dem Blickwinkel der Kommunikations- und Medienwissenschaften. Basierend auf Littlejohns Unterscheidung (*Theories of Human Communication*, 1996) in „micro / macro“ und „active / passive“⁶⁷², die den Ausgangspunkt für einige zeitgenössische theoretische Reflexionen von Kommunikationswissenschaftler/innen darstellt (und so auch die Basis für Carpentiers Unterscheidungsmodell bietet), wird sichtbar, dass Partizipation auch die Form der passiven Beteiligung annehmen kann.⁶⁷³ Carpentier zitiert Littlejohn, wenn er schreibt: „... disputes on the nature of the audience seem to involve two related dialectics. The first is a tension between the idea that the audience is a mass public versus the idea that it is a small community. The

671 Flusser 1996, <http://www.heise.de/tp/artikel/2/2030/1.html> (Stand 13.01.2015)

672 Carpentier 2011, S.65

second is the tension between the idea that the audience is passive versus the belief that it is active.”⁶⁷⁴ Carpentier, der in der passiven Partizipation eine lange Tradition verortet (er verweist auf das „Shannon and Weaver’s Sender-Message-Receiver“-Modell aus dem Jahr 1949 und dem „DeFleur’s model“ aus dem Jahr 1966), meint zusammenfassend, dass den passiven Rezipienten oft eine Opferrolle im medial vermittelte Kommunikationsaustausch zugeschrieben wird. Er versucht eine hierarchielose Unterscheidung zu treffen:

*„The ‚traditional‘ active/passive dimension...often takes an idealist position by emphasizing the active role of the individual viewer in the processes of signification. This position risks reducing social activity to such processes of signification, excluding other – more materialist – forms of human practice.”*⁶⁷⁵

Um den Begriff „passiv“ zu vermeiden, der nicht auf die Produktion von Inhalten abzielt, sondern eher nur auf das Lesen, Liken, Reposten von Inhalten und deren weitere Verbreitung, unterscheidet Carpentier in „participation through media“ und „participation in media“ und erklärt:

*„Participation through the media deals with the opportunities for mediated participation in public debate and for self-representation in the variety of public spaces that characterize the social...Participation in the media deals with participation in the production of media output (content-related participation) and in media organizational decision-making (structural participation).”*⁶⁷⁶

Das aktive Moment des Involviertseins, also das Partizipieren in den Medien, wird von Carpentier verstanden als die Produktion von Inhalten oder das Erarbeiten von Strukturen zur Entscheidungsfindung: „These forms of media participation allow citizens to be active in one of the many (micro-)spheres relevant to daily life, and to put into practice their right to communicate“⁶⁷⁷. Die Unterscheidung scheint jedoch fließend zu sein, denn wenn er von

673 In Gesprächen mit unterschiedlichen Personen aus dem künstlerischen Umfeld im Zuge meiner Recherbeiten zur vorliegenden These war der Begriff der passiven Partizipation eine Art Herausforderung, da die Begriffe ‚passiv‘ und ‚Partizipation‘ eigentlich einen Widerspruch in sich darstellen.

674 Carpentier 2011, S. 65

675 Carpentier 2011, S. 66

676 Carpentier 2011, S. 67f

677 Carpentier 2011, S. 68

„Participation through media“ spricht, gibt uns Carpentier zu verstehen, dass „The media sphere serves as a location where citizens can voice their opinions and experiences and interact with other voices“⁶⁷⁸. Eventuell könnte diese Form der Beteiligung eher als eine Art Bewertungsmodell zu verstehen sein, „where the media sphere becomes incorporated into the political“⁶⁷⁹. Der Schwerpunkt sei hier auf dem Wort „incorporated“ gelegt, also eingebaut, eingetragen oder verbunden sein mit etwas, das vorgegeben ist und nicht von den Beteiligten geschaffen werden kann.

Genau im selben Jahr wie Carpentier präsentierte Mirko Tobias Schäfer seine Publikation *Bastard Culture! How User Participation Transforms Cultural Production* und spricht von ähnlichen Phänomenen wie aktiv / passiv oder „in and through media“, die er jedoch sehr kritisch beurteilt. Auf einem von mir organisierten Konferenz-Panel in Prag⁶⁸⁰ meinte Schäfer:

“With the term ‘participation’, new media are framed as emancipating users and enabling them to do things that they were not able to do earlier. I do not fully agree with that, and I have written a book to deconstruct this popular notion of participatory culture and new media. What I try to do is to step back and find a non-normative description and definition of participation. I identified participation as a great legend of social interaction and cultural production online that is contributing widely to the general understanding of what we now call social media. And I could also add that the word ‘social’ in social media is already problematic, since it is framed in the popular discourse as something that a cosy, friendly community does together. But we know that social just means that people are doing something to people, which could also be killing each other or whatsoever.”

Schäfer, ein deutscher, in Holland lebender Medienwissenschaftler, nimmt einen kritischen Standpunkt den Medien gegenüber ein und untersuchte im konkreten Fall Social-Media-Plattformen, wo er auf die Unterscheidung von „implizit“ und „explizit“ eingeht:

678 Carpentier 2011, S. 67

679 Carpentier 2011, S. 68

680 Vgl. das Kapitel Forschungsstand und bisherige Aktivitäten im Forschungsfeld auf Seite XXX und die Vorstellung der Konferenz und Mirko's Beitrag auf meiner Website <http://www.crowdandart.at/2013/08/13/die-kultur-der-partizipation-in-den-himmel-gehoben-um-die-einschränkenden-strukturen-dahinter-zu-verschleiern/> (Stand 20.01.2015)

“What I found interesting about investigating participation and interactions of users online is actually that there are two forms of participation: implicit participation and explicit participation. Explicit participation describes user activities people refer to when speaking about participatory culture. Here users are working consciously in a community or team to achieve common objectives; they participate explicitly. Fan culture as analysed by Henry Jenkins represents prominently explicit participation, online activism and online communities are also examples of explicit participation. Implicit participation describes activities users are not always consciously aware of, since they are guided through the interface design. A good example for implicit participation is Google’s ReCAPTCHA, where users type over a two word phrase from a small image presented to authorize access to whatever kind of service. Simultaneously they help Google to read passages from scanned-in texts, that the machine can’t read. And simply through using platforms such as Twitter, YouTube or Facebook, or services such as Google and Amazon, users already create value and they even actively contribute to the improvement of services and information management. However, they are most likely unaware of their participation as it unfolds implicitly.”

Mit dieser Unterscheidung spricht Schäfer auch gleichzeitig von bewussten und unbewussten Beteiligungsformen und meint damit auch, dass die Beteiligung freiwillig oder nicht freiwillig erfolgen kann.

Wie im Kapitel *Die Zehnerjahre des Neuen Jahrtausends – Crowd Art* bereits beschrieben, werden künstlerische Projekte der letzten zehn Jahre, bei denen Beteiligung über Kommunikationstechnologie möglich war, als „Crowd Art“ bezeichnet. Diese Formen der Beteiligung sind hauptsächlich der Entwicklung des Internet hin zum sogenannten Web 2.0 zu verdanken. Dort wurde auch festgestellt, dass man nicht nur von bewussten und unbewussten Vorgängen sprechen kann, sondern dass unbewusst eigentlich nicht wissentlich und nicht freiwillig bedingt. Da die Agenda hinter künstlerischen Projekten eine andere ist als die Motivation zur Beteiligung auf Social-Media-Plattformen, ergaben sich jene vier Unterteilungen:

- a) Rezeption: Wissentliche und freiwillige Partizipation; Angebot: klassisches Prinzip
- b) Rezeption: Unwissentliche und unfreiwillige Partizipation; Angebot: Prinzip der Aneignung

- c) Rezeption: Freiwillige, jedoch unwissentliche Partizipation; Angebot: Prinzip der Täuschung
- d) Rezeption: Unfreiwillige, jedoch wissentliche Partizipation; Angebot: Prinzip der Instrumentalisierung

Das klassische Prinzip der Partizipation meint also eine aktive, wissentliche und freiwillig gesetzte Handlung durch die Anderen. Beim Prinzip der Aneignung ist interessant, dass irgendwann in der Vergangenheit eine Aktion gesetzt wurde, die der/die Initiatorin des Beteiligungsprozesses zufällig gefunden und in den Prozess des Projektes eingebaut hat (siehe *Face to Facebook*). Außerdem unterwandern die Kunstschaffenden mit subversiven Methoden (z. B. das unautorisierte Aufnehmen von Personen und Gesprächen) den „öffentlichen“ Raum. Das Prinzip der Täuschung kommt dann zum Tragen, wenn partizipatorische Projekte einen Sachverhalt bewusst vortäuschen und die Teilnehmer über das eigentliche Ziel im Unklaren lassen. Die Anderen werden getäuscht, da sie glauben, sich an einer ganz anderen Sache zu beteiligen, als im Angebot zur Beteiligung postuliert wird. Und als letzte Kategorie fungiert das Prinzip der Instrumentalisierung, das wir auf den in diesem Kapitel beschriebenen Social-Media-Plattformen meistens vorfinden: Facebook-User/innen (müssten) wissen, dass ihre Beteiligung eigentlich für andere Zwecke instrumentalisiert wird.

Wie bereits erwähnt, bestätigen Ausnahmen die Regel, und wie die Erfahrung in den Case Studies zeigt, kann ein und dasselbe Projekte auch mehreren Kategorien zugeordnet werden, da diese Projekte meistens einem Prozess unterliegen, während dessen sich die Form der Beteiligung ändern kann. Zum Beispiel ist die Beteiligung beim Projekt *Face to Facebook* nur am Anfang unbewusst und unfreiwillig. Da manch unfreiwillig partizipierende Person jedoch über die Dating-Website kontaktiert wurde und anschließend für sich entschied, ob sie von der Datenbank entfernt werden oder weiterhin dort präsent sein möchte, verwandelte sich die unfreiwillige manchmal in eine freiwillige und eine unwissende in eine wissende Form der Beteiligung.

Wenn nun abschließend bemerkt wird, dass in den Medienwissenschaften und den Künsten bereits kritisch das Thema der Partizipation reflektiert wird, dann stellt sich nun eindeutig die Frage: Was hat dies nun mit Wissen und Nicht-Wissen zu tun?

„Der richtige Sammler hat keinen Plan, der schaut, was es so gibt. Der geht nicht – so wie wir – auf Steinpilz-Suche und kommt ganz frustriert nach Hause, wenn er keine Steinpilze gefunden hat. Er spielt und plant nicht. Und selbst der Jäger geht nicht los und will den Hasen erlegen, sondern schaut, was er eben erlegen kann. Und darin drückt sich ein anderes Verhältnis zur Welt aus. Es funktioniert nicht nach Plan, sondern eher nach Aufmerksamkeit. Und das ist bei deiner Sammlung von Crowd-Art-Projekten auch der Fall: Was nimmst du dort denn auf? Vermutlich das, was dir wie auch immer, aus irgendwelchen Gründen, die dir nicht immer klar sind, interessant vorkommt. Und du würdest es aber gar nicht definieren können, wenn du vorher festgelegt hättest, was interessant ist! Sondern du gehst durch die Welt, wie die Sammlerin früher, die eigentlich nur die Augen offen hat.“⁶⁸¹

681 Thomas Macho im Interview mit der Autorin am 12.08.2014 in Linz, Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin

5.3. Spiel, Plan und die Wichtigkeit des Zufall

In ihrer im Jahr 2009 erschienenen Doktorarbeit mit dem Titel *Zwischen Spiel und Politik. Partizipation als Strategie und Praxis in der bildenden Kunst* schreibt Silke Feldhoff in der Einleitung, dass folgende Schlagworte partizipatorische Projekte charakterisieren: „Spiel, Kommunikation, Intervention, Versuchsanordnung, Aneignung (Appropriation), Edutainment und Infotainment sowie politisch oder sozial motivierter Aktivismus“⁶⁸². Des weiteren unterscheidet sie zwischen Event oder Spiel auf der einen und politischem Aktivismus auf der anderen Seite, wenn es um Partizipation in der Kunst geht, und relativiert diese Unterscheidung im gleichen Atemzug, indem sie von der Wichtigkeit eines Dazwischen und der Unmöglichkeit derartiger dichotomischer Aufteilungen spricht.⁶⁸³ Feldhoff geht in ihrer Arbeit nicht explizit auf die Relevanz des Zufalls in partizipatorischen Arbeiten oder im Spiel ein. Angesichts der Wichtigkeit des Zufalls in partizipatorischen Arbeiten soll daher die These untersucht werden, ob nicht die häufigsten Formen der Beteiligung (ob Teilnahme oder Teilhabe, ob wissentlich oder nicht wissentlich) auf Momenten des Spiels beruhen.

5.3.1. Das Spiel als Handlungsanleitung mit offenem Ausgang

Das Spiel sieht Feldhoff als etwas, das vor allem Rezipienten aktivieren soll. Sie bringt Beispiele wie u. a. Duchamps Instruktionsanleitung als Brief an seine Schwester Suzanne (*Readymade malheureux*, 1919), welche für Feldhoff eine der ersten schriftlichen Handlungsanweisungen zur Aus- oder Aufführung einer künstlerischen Arbeit an Andere darstellt,⁶⁸⁴ ähnlich wie dies das literarische Projekte Mallarmés *Le Livre* bereits andachte⁶⁸⁵ oder die Futuristen in ihren Aktionen im öffentlichen Raum austesteten⁶⁸⁶. Auch wenn es bei Duchamp oder Moholy Nagy

682 Feldhoff 2009, S. 8

683 Feldhoff 2009, S. 10

684 Feldhoff 2009, S. 42

685 Vgl. dazu das Kapitel *Das 19. Jahrhundert in Europa und Amerika und das Aufbrechen der Systeme*

686 Vgl. dazu das Kapitel *Aufbruchsstimmung zur Jahrhundertwende – Über Kunst, Maschinen, Utopien und Alltag*

ein paar Jahre später mit seinen Anleitungen zu Bildern per Telefon ⁶⁸⁷ oder auch den Surrealisten mit André Bretons Gesellschaftsspiel *Cadavre Exquis* nicht um ein Spiel mit Gewinnern und Verlierern handelte, so ist es wichtig, eine spielerische Haltung, Auseinandersetzung oder Handlung mittels eines Mediums zur Kommunikation – wie der Brief bei Duchamp oder das Telefon bei Moholy-Nagy – in künstlerischen Formen der Beteiligung zu thematisieren. Der Grund, warum neue Formen der Beteiligung ausgetestet wurden, scheint bei Duchamp und Moholy-Nagy ein und derselbe zu sein: Sie wollten etwas Neues in der Kunst austesten und eventuell sogar etwas Neues schaffen. Dass in beiden Fällen ganz klar ist, wer der Autor des Werkes ist, dessen Produktion ausgelagert wurde, dürfte ein Spielen immanentes Charakteristikum sein. Spiele scheinen die Teilnehmenden aktiv oder passiv, wissentlich oder nicht wissentlich am „Entstehungszusammenhang eines Textes, einer Narration, einer Struktur und vor allem eines Prozesses teilhaben zu lassen und gleichzeitig die explizite Einschreibung von Autorenhaftigkeit zu negieren“⁶⁸⁸.

Der alleinige Fokus auf das Aktivieren von Rezipienten über ein Angebot zum Spiel verschiebt sich, wenn es um die spielerische Auseinandersetzung mit möglicherweise unwissentlich Beteiligten geht. Spiel bedeutet dann nicht nur Angebot, sondern auch und vor allem Prozess.⁶⁸⁹ Ein Spiel mit unbewussten Beteiligten zu eröffnen, bedeutet eine Handlung zu inszenieren, die (im Vergleich zu aktiven, bewussten Formen der Teilnahme) noch offener ist für Zufälliges, für Neues, für etwas, das nicht vorhersehbar und kaum kontrollierbar ist und dessen Ende kaum zu planen möglich scheint. Duchamps *Fountain* ist wohl eines der ersten Beispiele, das mit unbewusster Partizipation spielte. In diesem Zusammenhang ist weniger interessant, dass jemand wohl das bestimmte Urinal produziert hatte, bevor es zum Kunstwerk wurde, und so nicht wissentlich zum Beteiligten in Duchamps „Fountain-Prozess“ wurde. Viel interessanter ist die künstlerische Intention, die Institutionen unbewusst zum Mitspieler machen, um das Kunstsystem offenzulegen und auszuhebeln.⁶⁹⁰

687 Eine Arbeit, die ich hier in die Diskussion mit einbringen möchte, da sie nur ein paar Jahre später (in den beginnenden 1920er-Jahren) realisiert wurde.

688 Neitzel und Nohr 2006, S. 16

689 Vgl. dazu auch *Bisherige Partizipationsmodelle*, wo Formen der Partizipation mit oder ohne Angebot entdeckt und analysiert werden.

690 Umfangreiche Informationen sind unter dem Schlagwort Fountain (Duchamp) auf der dt. Wikipediaseite zu finden: http://de.wikipedia.org/wiki/Fountain_%28Duchamp%29 (Stand 18.01.2015); Ich möchte mich bei meinem Mann Nicolas Naveau für das Gespräch und den Hinweis bedanken.

5.3.2. Der Zufall im Spiel

Im Spiel kann zufällig etwas aufkommen, was vor allem in der (bewussten oder unbewussten) Auseinandersetzung mit den Anderen (die man kennen kann oder auch nicht) entsteht. Der Philosoph Robert Pfaller sieht den Zufall als ein wichtiges Kriterium, wenn es um Formen der Beteiligung in der Kunst geht. Er differenziert zwischen unterschiedlichen Aktivierungsgraden des Unbewussten:

„Ich glaube, es gibt in der Kunst zwei Arten der Einbeziehung von Betrachtern. Die erste Art bestand darin, Betrachter genau so einzubeziehen, wie man den Zufall einbezogen hat, also den Wind, den Regen, das Würfelspiel oder ähnliches. So konnte man auch die Zuschauer einsetzen, und dazu mussten sie noch nicht einmal wissen, dass sie einbezogen waren ... Daneben aber gibt es eine zweite Form der Zuschauerbeteiligung, die eigentlich ganz anders funktioniert und die meines Erachtens das Gegenteil der ersten darstellt – nämlich die interaktiv-partizipative Form der Einbeziehung der Zuschauer ... Das ist, wie ich meine, das genaue Gegenteil der ersten Form der Zuschauereinbeziehung, und ich glaube, man hat diese beiden Formen sehr oft verwechselt. Aus psychoanalytischer Sicht erscheint es deshalb wichtig, das auseinanderzuhalten, weil die erste Form der Zuschauerbeteiligung eigentlich ein Versuch war, das Unbewusste in der Kunst zum Arbeiten zu bringen.“⁶⁹¹

Zufälliges scheint hier dem Geplanten gegenüberzustehen. Spiele weisen sowohl ein gewisses Maß an Planung als auch eine gewisse Offenheit für Zufälliges auf,⁶⁹² während Geplantes in seiner Struktur viel linearer als Spiele verläuft: Da gibt es jemanden, der/die einen Plan erstellt, auch wenn andere den Plan durchführen müssen. Die Möglichkeit der Kontrolle ist groß, da die einzelnen Planschritte meist vordefiniert sind und nur wenig Möglichkeit besteht, Pläne in deren Verlauf zu verändern bzw. es nicht in der Natur von Plänen liegt, diese Offenheit zu

691 Pfaller 2009, S. 71

692 Ein Beispiel, das ich generell gerne bringe, ist das Spiel Cadavre Exquis, das im Oktober 1927 in der Surrealistenzeitschrift „La Révolution surréaliste“ von André Breton vorgestellt wurde und das für einige Crowd Art Künstler inspirierend war und ist. Es ist im Grunde ein alt bekanntes Gesellschaftsspiel, bei dem mehrere Personen einen Körper gemeinsam erzeichnen: Ein leeres Papier wird in Kopf, Hals, Rumpf mit Armen, Beine und Füße gefaltet. Jede teilnehmende Person kann einen Teil zum Körper nacheinander beitragen, ohne das vorab Gezeichnete zu sehen und muss wiederum seinen/ihren Beitrag einfallen. Es ergeben sich Kreaturen unterschiedlichster Ausformung. Auch hier ist ein Regelwerk bestimmend für die Art des Spiels, dessen man sich unterordnen muss. Der Zufall ergibt jedoch die Qualität des gemeinschaftlich erarbeiteten Werkes.

gewährleisten. Geht es in Plänen um ein kontrolliertes Regelwerk und um das ergebnisorientierte Erreichen eines Planziels, so bergen Spiele ein großes Moment des Zufalls, was in der Regel bei Plänen nicht erwünscht und schon gar nicht freudig erwartet oder ermöglicht wird. Spiele verlaufen meist nicht linear, und der Prozess des Spiels kann auch nicht vorhergesehen werden, genauso wenig wie das Ergebnis von Spielen im vorhinein angekündigt werden kann. In ihrer Struktur folgen partizipatorische Projekte daher viel eher der Methode des Spiels als des Plans, selbst wenn in beiden Fällen erstens ein Anliegen, eine Agenda hinter den Modellen der Beteiligung mitschwingen kann und zweitens die Autoren von Plänen und Spielen mehr oder weniger eindeutig zuweisbar, wenn auch nicht auf den ersten Blick erkennbar sind. Das Unbewusste erlangt in Spielen und Kunst mittels Beteiligung einen wichtigen Stellenwert.

*„Dann passiert das, was Rudolf Heinz in seinem Beitrag mit den Worten bezeichnet hat ‚sich dem anderen überantworten, sich dem anderen überlassen‘. Das heisst, es gibt ein bereits eingerichtetes künstlerisches Bezugssystem, eine Vorrichtung, die eine bestimmte Leistungsfähigkeit hat, nämlich den Zufall einzubeziehen und ihm Sinn abzugewinnen. Das wäre das Orakelhafte, das in der Kunst oft stattgefunden hat ...“*⁶⁹³

5.3.3. Das reale Moment in Spielen

Wie bereits erwähnt scheint Silke Feldhoff die erste Wissenschaftlerin zu sein, die erkannte, dass es nicht nur unbewusste und bewusste Partizipation gibt, sondern auch ein Als-ob-Prinzip in der Kunst durch Beteiligung. Das heißt, dass es sich um Formen des Spielens handeln kann, wenn es um das Thema der Partizipation ganz allgemein geht. Wenn Kinder im Spiel „bloß so tun, als ob“, kommt ein System zum Tragen, bei dem es laut Huizinga nicht um das „gewöhnliche oder das eigentliche Leben“ geht. „Es ist vielmehr das Heraustreten aus ihm in eine zeitweilige Sphäre von Aktivität mit einer eigenen Tendenz.“⁶⁹⁴ Dass es sowohl im Spiel als auch in der Kunst um eine Abstraktion – ja, ich würde sogar sagen eine Übertragung⁶⁹⁵ – der Wirklichkeit gehen kann,

⁶⁹³ Pfaller 2009, S. 72

⁶⁹⁴ Huizinga 1956, S. 16

⁶⁹⁵ Vgl. das Zeitungsinterview mit dem deutschen Pädagogen Karl-Josef Pazzini im Der Standard vom 15. Mai 2012: „Die Kunst vollzieht nun einen großen Wechsel: Sie wird performativ, sie will nicht mehr nur etwas schon Vorhandenes repräsentieren, zum Beispiel in der Malerei. So ähnlich sagt Freud: Es gibt eine psychische Realität,

davon sind jene Künstler/innen überzeugt, die seit Ende des 19. Jahrhunderts eine Annäherung von Leben und Kunst suchen. Dass im Spiel etwas Neues entstehen kann, davon waren neben den Futuristen, den Dadaisten, den Fluxus-Künstler/innen auch die Situationisten überzeugt, denn „only play can deconsecrate, open up possibilities of total freedom. This is the principle of diversion, the freedom to change the sense of everything which serves Power“⁶⁹⁶. Arbeiten wie *Face to Facebook*⁶⁹⁷ oder *[V]ote-auction*⁶⁹⁸ sind daher wie Spiele zu verstehen, die von Künstlerpersonen veranstaltet werden. Jene Künstlerpersönlichkeiten sind auch Teil des Spiels, weil sie nicht nur von oben herab beobachten möchten, was in dem von ihnen initiierten Regelwerk passiert, sondern sie stellen sich der direkten Konfrontation mit den Anderen auf dem Spielfeld, das eine Abstraktion unserer Wirklichkeit darstellt. Dies würde auch bedeuten, dass partizipatorische Projekte im Allgemeinen eine Art von Spiel darstellen, egal ob mit aktionistischem, politisch motiviertem oder spektakulär unterhaltendem Inhalt.

5.3.4. Homo Ludens Ludens⁶⁹⁹

Mit *Homo Ludens* (1938) schuf Johan Huizinga ein Erklärungsmodell, wonach der Mensch seine Fähigkeiten vor allem über das Spiel entwickelt.⁷⁰⁰ Huizinga schrieb damals, noch vor Happening, Fluxus oder Performancekunst, vom

die im Kontakt immer neu evoziert wird und ihre Wirkung bekommt. In der Übertragung passiert mit den Leuten etwas, was sie vorher nicht waren. Das ist ja die einzige Chance, etwas zu verändern. So ähnlich machen das die Künstler.“ <http://derstandard.at/1336696963246/Psychoanalyse--Kunst-Ich-brauche-etwas-das-ich-schon-kenne> (Stand 07.04.2015)

696 Dragona 2008, S. 42; Die Wissenschaftlerin und Kuratorin Daphne Dragona nahm hier Bezug auf Raoul Vaneigem, der gemeinsam mit Guy Debord einer der wichtigsten Köpfe der situationistischen Bewegung war.

697 Vgl. die Case Study zu *Face to Facebook*.

698 Vgl. die Case Study zu *[V]ote-auction*.

699 Vgl. Berger 2008, S. 34; Homo Ludens Ludens war eine Ausstellung bei LABoral in Gijon, Spanien. Der Co-Kurator der Ausstellung, Erich Berger, erfand den Titel: „Homo Ludens Ludens finally refers to the contemporary playful man.“ Mir gefällt der Titel sehr gut, da er eine Abstraktion einer bereits eingeführten Abstraktion darstellt: Der spielende Mensch ist ein abstrahierter Entwurf Huizingas. Homo Ludens Ludens ist eine weitere Abstraktion eines verinnerlicht spielerischen Menschen, der auch von außen und durch digitale Medien zum Spielen gezwungen wird, mit dem Ziel, unsere Zeit besser zu verstehen.

700 Vgl. dt. Wikipedia-Eintrag zum Schlagwort Homo Ludens http://de.wikipedia.org/wiki/Homo_ludens (Stand 11.01.2015)

„scheinbaren Fehlen des Spielhaften in den bildenden Künsten im Gegensatz zu den ausgesprochenen Spielqualitäten des Musischen ... In den musischen Künsten besteht die tatsächliche ästhetische Aktivierung darin, daß das Kunstwerk aufgeführt wird. Es ist zwar vorher verfaßt, eingeübt oder niedergeschrieben, lebendig wird es jedoch erst durch das Ausführen, die Aufführung, das Zugehörbringen, die Darstellung – durch die Productio in dem buchstäblichen Sinne, den das Wort im Englischen noch bewahrt hat. Die musische Kunst ist Handlung und wird als Handlung in der Ausführung jedesmal von neuem genossen.“⁷⁰¹

Partizipatorische Kunst basiert auf Handlungen einzelner oder vieler Beteiligter und schließt alleine deswegen eindeutig und im Sinne Huizingas die Sphäre des Spiels mit ein. Dass den Medien, die in Prozessen der Beteiligung oft vermittelnd eingesetzt werden, zusätzlich ein ludisches Potenzial zugestanden werden muss,⁷⁰² erkannten bereits Personen wie Vilém Flusser, auch wenn Flussers Idee des spielenden Menschen eine andere ist als die von Huizinga:

*„Flusser’s idea about a Homo Ludens comes from a very different point of view. In his writings he talks about a new emerging telematic society, a dialogic society. It is a society of image producers who, instead of working, are generating information by playing with a technical apparatus – a transformation from ‘Homo Faber’ to ‘Homo Ludens’. This also implies a transition from the myth of the creator towards a player...“*⁷⁰³

Dass in diesem Sinn vor allem Kommunikationsmedien wie Presse (siehe Futuristen und Dadaisten), Telefon (z. B. Moholy-Nagy), Fernsehen (z. B. Douglas Davis oder das Künstlerkollektiv Van Gogh TV), Telefax und Mailbox-Systemen (z. B. Robert Adrian X oder Roy Ascott) und schlussendlich dem Internet eine wichtige Rolle im spielerischen Umgang mit den Anderen in der Kunst zukommt, liegt auf der Hand. Medien sind hier im wahrsten Sinne des Wortes ein in der Mitte stehendes Mittel zur Übersetzung zwischen Menschen und ihren kulturellen Leistungen. Medien können als ein Mittel zur Abstraktion gesehen werden und Kommunikation und Handlungen zwischen den Menschen aktivieren.

701 Huizinga 1956, S. 181

702 Vgl. Neitzel und Nohr 2006, S. 13

703 Berger 2008, S. 34

„'Humankind went from images to script, which became dominant, entered a state of crisis, broke out of it, and now we are beyond the script in a new type of imagination which we will have to practise first.' We shall have to learn to imagine a new“⁷⁰⁴

schreibt Siegfried Zielinski in Bezug auf Villém Flusser und meint weiters: “We have to develop from being a subject to being a project, from a state of being subjected to being something that one creates, what one introduces to others, what lies ahead of one as the beginning of a new work.” Und kurz und provokant erklärt Zielinski im Sinne von Flusser und Nietzsche, welche beide angeblich der Meinung waren, „that philosophy ought to be danced more than written“⁷⁰⁵. Visualisierung und/oder Sonifizierung von Informationen – jede Form von Darstellung oder Übersetzung – spielen in der Kunst eine Rolle, da in Prozessen der Übertragung „der von Freud so genannte „Zauber“ der Kunst entsteht“⁷⁰⁶. In den Wissenschaften können Formen der Übertragung eine Rolle spielen, da sie als Experiment angelegt sein können, das nicht nur Informationen geben, sondern auch neues Wissen generieren kann.⁷⁰⁷ Kunstformen, die Beteiligung offen lassen und nicht genau festlegen wollen, was das Endprodukt der Auseinandersetzung ist (wie im Besonderen die Arbeiten in den Case Studies von Robert Adrian X, ubermorgen.com, Aaron Koblin, Paolo Cirio und Alessandro Ludovico gezeigt haben), räumen in einem spielerisch angelegten Kunstexperiment dem Zufall und somit dem Unbewussten Platz ein, wobei die durch eine Künstlerpersönlichkeit definierte Systematik des Spiels den Grad des Zufälligen vorgibt.

Exkurs Habitat⁷⁰⁸ oder von der Cloud zur Crowd

Neben der theoretischen Auseinandersetzung mit dem Begriff des Spiels in unserer Medienkultur möchte ich einen Exkurs in die Welt der Computerspiele wagen, denn in der Gaming-Kultur spielt das Thema Crowd & Art ebenfalls eine Rolle. Da eine umfassende

704 Zielinski 2010, S. 298

705 Zielinski 2010, S. 297

706 Pfaller 2009, S. 72

707 Vgl. Zielinski 2010; Ich interpretiere hier seinen Text *Thinking About Art After The Media: research as practised culture of experiment*.

708 Vgl. engl. Wikipedia-Eintrag zum Schlagwort Habitat

http://en.wikipedia.org/wiki/Habitat_%28video_game%29 (Stand 18.01.2015): Bezugnehmend auf Quellen von Morningstar und Farmer aus dem Jahr 1990 bzw. Robinett aus dem Jahr 1994 heißt es, dass Habitat „was the first attempt at a large-scale commercial virtual community that was graphically based“, Ich möchte mich bei Horst Hörtnert, der Habitat damals selbst austestete, für den Hinweis bedanken!

Darstellung jedoch den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde, möchte ich zumindest jenes Online-Game erwähnen, das von Lucasfilm Games, einer Abteilung der LucasArts Entertainment Company und in Zusammenarbeit mit Quantum Computer Services, Inc.⁷⁰⁹ in den 1980er-Jahren entwickelt wurde und als Urvater aller Massive-User-Online-Games darstellt: *Habitat*. Das Spiel, das man mit dem Commodore 64 spielen konnte, hat bereits in den 80er-Jahren einige Themen vorweggenommen, die erst viel später mit Web 2.0, Second Life oder Social Media aktuell wurde. Mittels eigenem Charakter, eigener Währung und eigenem Haus, das man einrichten und in dem man mit anderen Avataren⁷¹⁰ leben konnte, wurde vor allem untereinander kommuniziert.

“The essential lesson that we have abstracted from our experiences with Habitat is that a cyberspace is defined more by the interactions among the actors within it than by the technology with which it is implemented.... At the core of our vision is the idea that cyberspace is necessarily a multiple-participant environment. It seems to us that the things that are important to the inhabitants of such an environment are the capabilities available to them, the characteristics of the other people they encounter there, and the ways these various participants can affect one another. Beyond a foundation set of communications capabilities, the details of the technology used to present this environment to its participants, while sexy and interesting, are of relatively peripheral concern.”⁷¹¹

Diese Erkenntnis von Anfang der 1990er-Jahre bestätigt auch ein Aufsatz von Victoria Vesna, in dem sie erwähnt:

„Die Internet-Erfinder hatten das Netz so konzipiert, als würden nur Maschinen miteinander "kommunizieren", und hätten wohl nicht im Traum daran gedacht,

709 Vgl. <http://www.fudco.com/chip/lessons.html> (Stand 14.01.2015)

710 Den Entwicklern von Habitat, Chip Morningstar und F. Randall Farmer, wird nachgesagt, dass sie auch eine der ersten sind, die den Terminus „Avatar“ verwendeten, nach dem Sanskrit-Begriff „Avatara“ für „Herabkunft“. Vgl. Victoria Vesnas Katalogbeitrag zum Ars Electronica Festival 1997, URL: http://90.146.8.18/de/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=8475 (Stand 14.01.2015)

711 Morningstar und Farmer 1990, <http://www.fudco.com/chip/lessons.html#note1> (14.01.2015)

*daß ihr ursprüngliches Netz von Maschinen sich in ein Netzwerk der Menschen, die diese Maschinen benutzen, verwandeln könnte.*⁷¹²

Diese Erkenntnis kam mit einigen Verzögerungen in unserer Social-Media-Zeit in ein breiteres Bewusstsein. Spiel bedeutet also, auch im Falle eines Online-Games, dass es vor allem um die Vision des Austausches und Kommunikation mit anderen ging und immer noch geht. Dass Medien vor allem bei der Einführung und Vorstellung neuer Technologie eine gewisse, jedoch meist kurzfristige Faszination ausüben, bestätigt die Studie von Morningstar und Farmer. Ich möchte dieses Kapitel schließen mit einem Zitat von Siegfried Zielinski, der die Wichtigkeit von Medien in spielerischen Experimenten in der Kunst heute folgendermaßen beschreibt:

*“Art after the media does not refer to experimental praxis that dispenses entirely with technical media; this is no longer feasible in science, cultural studies, or the arts. Rather, this relational quality draws attention to the fact that we seek an art of experimenting which no longer requires the application of media as a legitimation or as sensationalism, but at the same time does not close its eyes, ears, and mind to the media.”*⁷¹³

712 Vesna 1997

713 Zielinski 2010, S. 302

5.4. Die Kunst mit „den Anderen“ hat Grenzen

In diesem Kapitel soll noch einmal ein Überblick gegeben werden. Dieser soll jedoch nicht – wie bisher in der vorliegenden Arbeit – anhand der Möglichkeiten der Öffnung von Kunstwerken hin zur Beteiligung untersucht werden, sondern anhand des Gegenteils, der Grenzen, und mittels einer zentralen Frage: Wann genau funktioniert Kunst unter Beteiligung Anderer eigentlich nicht?

Die Institutionen – oder warum Rudern ein sinkendes Schiff nicht retten kann

„Die Avantgarden des 20. Jahrhunderts haben einen Kampf gegen die (Kunst)Institutionen im Namen der Freiheit eines jeden einzelnen Künstlers geführt – der Freiheit, die Grenzen dieser Institutionen zu sprengen, aus diesen Institutionen auszubrechen, die überkommenen Normen zu missachten und Unerhörtes zu schaffen. Auch heute noch praktiziert man gern eine Kritik der Institutionen, die ihre Entmachtung und Auflösung anstrebt. Allerdings hat sich der Sinn dieser Kritik inzwischen grundsätzlich geändert. Heute dient die Kritik der Institutionen nämlich allein dem Ziel zu verbergen, dass es diese mächtigen, normgebenden Institutionen de facto nicht mehr gibt. Die heutigen Kunstinstitutionen sind in der Regel willensschwach, verfügen über wenig Geld, werden von einem größeren Publikum kaum wahrgenommen und können und wollen keine verbindlichen ästhetischen Normen mehr setzen. Vielmehr laufen die Kunstinstitutionen den sich medial verbreitenden Moden hinterher, wollen cool, hip und für die ‚jungen Besucher‘ attraktiv sein. Die Figuren des großen und mächtigen Museumsdirektors, der eine unumstrittene Macht über seine Sammlung ausübt, oder des einflussreichen, tonangebenden Kunstkritikers, der dem Publikum seinen Geschmack diktiert, gehören definitiv einer vergangenen Epoche an. So kann die heutige Kritik an den Institutionen nur als nostalgische Beschwörung dieser vergangenen Epoche interpretiert werden – als Versuch, die tatsächliche Schwäche der heutigen Kunstinstitutionen zu kaschieren.“⁷¹⁴

714 Vgl. Groys http://peter-weibel.at/index.php?option=com_content&view=article&id=61&Itemid=39 (Stand 21.01.2015)

Boris Groys schrieb diesen Text eigentlich für Peter Weibel. Der erste Absatz des Textes stellt eine Einleitung zu einer Abhandlung zur interdisziplinären Künstlerpersönlichkeit Weibels dar, der die Zeichen unserer Zeit sehr früh erkannte und selbst zu einer Art Institution mutierte. Dass Museumsdirektoren, Kuratoren oder Kritiker keine Celebrities mehr sind (wie das noch Harald Szeemann zum Beispiel war), ist nur eine Seite der Medaille, die schwierige finanzielle Situation von Institutionen die andere Seite. Und da die Institutionen viel Aufmerksamkeit und Aktivitäten setzen müssen, um Geldmangel zu kompensieren und dem „Besucherzahlenstress“ Stirn zu bieten, geht viel Aktivität verloren, die in ihre eigentliche Arbeit fließen könnte.

Partizipation ist ein Schlagwort, das bei Kulturinstitutionen fast ausschließlich positiv aufgenommen wird, weil es auch den Politikern in den Aufsichtsräten gefällt und weil man Besucher/innen direkt ansprechen kann. Ein interessantes Phänomen dabei ist, dass partizipatorische Projekte von Institutionen selbst initiiert werden und unter dem Deckmantel „Kunst“ kommuniziert werden.⁷¹⁵ Was dabei oft übersehen wird, ist nicht nur die Tatsache, dass Künstler/innen meist ein Anliegen haben, aus dem heraus sie sich Ideen für ein partizipatorisches Projekt einfallen lassen, sondern auch dass dessen Durchführung ebenfalls eine künstlerische Hand benötigt, denn es geht dabei im eigentlichen Sinne um einen offenen Prozess, wie bereits in der hier vorliegenden Arbeit eingehend besprochen, der beobachtet, begleitet und geführt werden muss, damit man versteht, was eigentlich passiert. Dass dabei etwas ganz anderes passieren darf als ursprünglich geplant, liegt in der Absicht der meisten Kunstschaaffenden, meist jedoch nicht in der Absicht kultureller oder politischer Institutionen. Da Institutionen sich des Faktors des Unvorhersehbaren bewusst sind, werden Künstler/innen manchmal „nur“ mit einem Honorar für die Idee abgegolten, und die Durchführung sowie alles Weitere übernimmt die Institution, da sie die Ressourcen und Möglichkeiten hat und die Kontrolle nicht verlieren will. Dabei wird jedoch meist total unterschätzt, welchen Kommunikationsaufwand Beteiligungsprojekte bedeuten.⁷¹⁶ Wenn Künstler/innen eine

715 Siehe dazu auch Kreativität versus Kunst auf der folgenden Seite.

716 Ich nehme hier Bezug auf Erfahrungen mit der Stadt Leonding, für die ich als Künstlerin und Kuratorin arbeitete und die explizit künstlerische Partizipationsprojekte einforderte. Ich war für die Leonart im Jahr 2005 und gemeinsam mit der Künstlerin und Kuratorin Dagmar Höss für die Leonart im Jahr 2011 als künstlerische Leiterin zuständig. Im Jahr 2011 entschieden wir uns für künstlerische Partizipationsprojekte zum Thema *UNGEHORMSAM*. Vgl Leonart 2011 <http://www.kepler-salon.at/de/Veranstaltungen/Kepler-Salon-Exkursion-UNGEHORMSAM.-Kepler-Salon-on-tour-zur-leonart-nach-Leonding> und <http://www.nachrichten.at/freizeit/Festival-Leonart-Kreativer-Ungehorsam;art7,717030> oder

Beteiligung über Internet, Computer oder Smartphones initiieren, sind Institutionen noch begeisterter, denn sie versprechen sich davon einen Imagetransfer und schmücken sich damit, dass sie nun auch eine App haben und „mit von der Partie“ sind. Den Schluss, den Mirko Tobias Schäfer aus einer EU-Studie zu politischer Beteiligung zog, bestätigt sich und gilt teilweise auch für Kulturinstitutionen: „Politicians do not really have an interest in citizen participation just as social media platform providers do not want their users to participate. But both politicians and platform providers employ participation as a rhetoric means to pretend legitimacy.“⁷¹⁷

Dass Ausnahmen die Regel bestätigen, beschreibt die Case Study zur *ABC-Klangwolke* in der hier vorliegenden Arbeit. Dabei muss noch einmal unterstrichen werden, dass es sich um ein sehr aufwändiges, ressourcenintensives Projekt handelte, das seitens der Geschäftsführung der Institution entsprechende Aufmerksamkeit und Ressourcen zugesprochen bekam und über einen langen Zeitraum, nämlich über ein halbes Jahr, intensiv von mehreren Personen betreut wurde. Außerdem war die Institution offen genug, um zu beobachten, was passiert, denn das ursprüngliche Ziel des Planes – Buchstabenketten als spontane Information im Stadtraum – wurde nicht erreicht. Dass hier auch die Kommunikationsmaschinerie der Ars Electronica Linz GmbH mit anderen Institutionen wie des Brucknerhauses gepaart wurde und außerdem mit der *Klangwolke* eine bereits vor 35 Jahren eingeführte Marke zur Beteiligung aufrief, darf hierbei auch nicht außer Acht gelassen werden.

Kreativität versus Kunst

Der Vorwurf seitens der Kritik, Partizipationsprojekte in der Kunst seien „Mitmach-Kunst“⁷¹⁸ oder „SozialarbeiterInnen-Kitsch“⁷¹⁹ und „partizipatorische Projekte in der kunstwissenschaftlichen Forschung bisher weitgehend marginalisiert“⁷²⁰ wurden, ist nicht ganz von der Hand zu weisen:

„Das Soziale als solches zu feiern, kann leicht in Moralismus umschlagen. Gemeinden, Gruppen, Netzwerke und andere Formen von Zusammenschlüssen haben keine

<http://www.nachrichten.at/nachrichten/kultur/LEONART-Ungehorsame-Kunst;art16,718104> (Stand 20.01.2015)

717 Schäfer 2012; <http://www.crowdandart.at/2013/08/13/die-kultur-der-partizipation-in-den-himmel-gehoben-um-die-einschränkenden-strukturen-dahinter-zu-verschleiern/?lang=en> (Stand 20.01.2015)

718 Feldhoff 2009, S. 7

719 Feldhoff 2009, S. 8

720 Feldhoff 2009, S. 8f

*wesentlichen subversiven Qualitäten, genauso wenig wie sie die Verherrlichung des einsamen Power-Users haben würde.*⁷²¹

Als ein Beispiel, wie unkritisch einerseits ein romantisierter Begriff benutzt wird und andererseits Kunst mittels Partizipation diskutiert wird, ist in der im Jahr 2011 erschienenen Studie *Getting In On the Act: How Arts Groups are Creating for active participation*⁷²² exemplarisch präsentiert. Im Einleitungstext heißt es:

“This report and case studies of illustrative projects help provide a better understanding of how people are engaging in the arts, and of how arts organizations are enabling this involvement. Researchers at WolfBrown investigated active arts participation across the arts sector in the United States, United Kingdom and Australia, learning from more than 100 organizations currently engaging in participatory arts. The report helps address many of the concerns that arts organizations may have in embracing participatory arts practices and illuminates the various trends in the field that are responsible for this shift.”

Wenn man sich die in der Studie vorgestellten Projekte ansieht, wird schnell klar, dass „Kreativität“ ein passenderer Ausdruck wäre als „Kunst“, da es sich vor allem um Kreativitätspraktiken handelt, die andere (Institutionen) inspirieren sollen, selbiges zu veranlassen. Auch die Tatsache, dass die Studie wie ein Handbuch für Institutionen aufgestellt ist, um kulturellen oder politischen Einrichtungen Hilfestellung bei „active arts participation across the arts sector“ zu geben, ist an sich eine interessante, aber fragwürdige Haltung und stellt im Grunde eine Vermittlungsstrategie zu Kreativitätspraktiken dar. Dass mit dem Ausdruck „Kunst“ im weiten Feld partizipatorischer Handlungen eigentlich „Kreativität“ gemeint ist, wurde für mich auch auf der Konferenz *International Perspectives on Participation and Engagement in the Arts* deutlich, die von 20. bis 21. Juni 2014 in Utrecht stattfand.⁷²³

721 Lovink 2007/2008, S. 269

722 Brown und Novak-Leonard 2011, S. 2

723 Informationen zu den Abstracts und Projekten:

<https://www.dropbox.com/s/cmigcgt5mtxrmt/12062014%20abstracts%20for%20conference%20IPPEA.docx> (Stand 20.01.2015); weitere Informationen sind unter <http://www.participationandengagement-arts.co.uk/previous-events-and-seminars> (Stand 20.01.2015) zu finden.

Dass Künstler/innen nicht ganz unschuldig sind an dieser abwertenden Einschätzung als „Mitmach-Kunst“, beschreibt Norbert M. Schmitz 2006 in seinem Aufsatz *Stationen der Partizipation. Technische Innovation als ästhetische Utopie*. Er meint, dass den Künstler/innen heutzutage eigentlich nichts anderes übrig bliebe als eine gewisse „Bastelkunst“, ein gewisser Dilettantismus, da auch Firmen und Massenmedien über technologische Möglichkeiten der Bildproduktion verfügen:

*„Angesichts ihrer bereits angeführten Unterkomplexität bleibt als einziges Unterscheidungskriterium, das solche Handlungen interessant macht, dann letztlich doch wieder die Artistenhandschrift, nun allerdings demokratisch legitimiert. Immerhin haben Künstler gelegentlich ihre Unfähigkeit, heute noch etwas zu erzeugen, das der modernen industriell organisierten Bildproduktion ebenbürtig ist, eingestanden. Brock hat dieses Eingeständnis in seinen im Umkreis der Fluxus-Ästhetik entstandenen Aufsätzen zum Dilettantismus und dem Scheitern als eine konsequente Strategie moderner Kunstpraxis propagiert. Im Alltag des Kunstbetriebes blieben diese Ansätze leider folgenlos, und das vermeintlich demokratisch gesetzte Autorenkollektiv des partizipierenden Publikums auratisiert die reduzierten Handlungen noch der radikalsten Anti-Ästhetik als authentisches Schöpfungsereignis jenseits der Zumutungen der Alltagswelt.“*⁷²⁴⁷²⁵

So mancher Kritiker wirft den Künstler/innen vor, wenn es um sogenannte klassische partizipatorische Projekte geht. Vielleicht geht es in dieser „jungen“ Kunstform aber um ein Experiment, das nun zum ersten Mal so richtig ausgetestet werden kann? Jetzt, da Kunst so vielen Menschen wie noch nie in der Kunstgeschichte nicht nur zugänglich ist, sondern sich noch dazu zur Beteiligung öffnet? Stehen wir da am Beginn einer ganz neuen Art von Erfahrung mit der Kunst?

724 Schmitz 2006, S. 127

725 Vgl. Schmitz 2006, S. 126: Schmitz verweist hier auf Bazon Brock, Künstler und Kunsttheoretiker sowie Vertreter der Fluxus-Bewegung, der bereits in den 1960er-Jahren festhielt: „Die ästhetische Macht war im wesentlichen auf die Massenmedien übergegangen. Sie lag in den Händen von Werbetreibenden, von Unternehmern von Produktfindungen etc.“ Schmitz kreierte damit seine These, dass, wenn ästhetischer Perfektionismus nicht mehr bei den Künstler/innen vorzufinden sein kann, da diese mit den industriell kreierte Bildwelten nicht mithalten können, ein anderer Wert wie eine demokratische Legitimität spruchreif werden.

„Wenn unsere Kultur an die Kriterien des Geschmacks nicht mehr glaubt, so glaubt sie nach wie vor an das Wissen, an die Technik. Die Befreiung der Kunst vom Geschmack des Betrachters kann sich also nur als Technisierung der Kunst vollziehen.“⁷²⁶

Boris Groys bestätigt mit dieser Aussage, dass Wissen in der Kunst als neuer Schwerpunkt gesetzt wurde. Diese Tendenz sehe ich mit den Diskussionen um künstlerische Forschung im Allgemeinen bestätigt, aber auch mit den Diskussionen um Crowd Art bzw. partizipatorische Projekte oder um boomende Kunstformen wie Bio-Art, Hybrid Art, Art & LifeSciences. Dass der Technik oder Technologie heute eine neue Wertigkeit beigemessen wird, die viel mehr mit Generierung, Vermittlung und Handhabung von Wissen als mit der Produktion von Schönheit (oder mit dem, was bisher als schön definiert wurde) zu tun hat, bestätigen die Trends zu DIY- und Makerprojekten, -plattformen und zur Open-Source-Bewegung generell.

„Die Massen-Amateurisierung, wie sie von Lawrence Lessig, Joi Ito und zahllosen anderen Cyber-Libertären propagiert wird, ist eine verführerische, ermächtigende Ideologie, die einen breiten Kreis anspricht. Sie ist ein Mem, das gestaltet wurde, um einem deprimierenden Bild einen positiven Anstrich zu geben ... Nachhaltige Zusammenarbeit zielt natürlich auf Massen-Professionalisierung. Menschen wollen von der Arbeit, die sie lieben, auch leben. Die Frage ist dann, wie wir die zynische Logik der liberalen Kommunisten, die die Internet-Agenda immer wieder bestimmt hat, umkehren?“⁷²⁷

Lovinks Entzauberung der Möglichkeiten der Massen scheint die Intention der hier vorliegenden Arbeit zynisch pointiert zu treffen. Denn jetzt, da Kunst massentauglich wurde, da technologische Hilfsmittel zur Wissensgenerierung eine wichtige Rolle spielen, muss man fragen: Welches Wissen wird produziert und wie bzw. welche Form des Wissens haben die Kunstschaffenden - beabsichtigt oder nicht - geschaffen?

Partizipation und Enttäuschung – Scheitern oder Wissen?

726 Groys (ohne Zeitangabe; gefunden auf der Website von Peter weibel http://www.peter-weibel.at/index.php?option=com_content&view=article&id=61&Itemid=39 (Stand 27.04.2015)

727 Lovink 2007/2008, S. 311

Dass künstlerische Projekte mit Beteiligung durch Andere in der Kunst oft über lange Zeit laufen können, aufgrund ihrer Kommunikationsintensität kräfteaufwendend sind, wurde in dieser Aufarbeitung bereits diskutiert. Weniger oft wird zugegeben, dass Partizipation gar nicht gelingt, wenn nicht ein hoher medialer Aufwand getrieben oder den Beteiligten ein Geschenk oder Honorar angeboten wird. Dass das Angebot zur Partizipation in der Kunst oft nicht auf das erhoffte Interesse stößt, ist eine Erfahrung, die viele Personen machen, die partizipatorische Projekte initiieren. Da dies – fälschlicherweise – mit Scheitern in gleichgesetzt wird, weil der Maßstab aller Dinge die Partizipation selbst ist und nicht die mit dem partizipatorischen Projekt verbundene Wissensgenerierung, wird dies nur sehr selten eingestanden.

„The biggest surprise for Eliasson was not how many visitors have made a mark—but how many haven’t. ‘People are spending a lot of time strolling around on the moon, looking, archeologically digging around,’ he says.”⁷²⁸

Ein Projekt wie *Moon* von Ai Weiwei & Olafur Eliasson⁷²⁹ ist aufgrund des Celebrity-Charakters seiner Urheber sicher eine Arbeit, die nicht unbemerkt bleibt und sich der Beteiligung verschiedenster Personen erfreut. Und doch wird auch hier erkennbar, dass es mehr Personen gibt, die einfach nur beobachten möchten und keinen eigenen Beitrag hinterlassen.

Dass Scheitern in künstlerischen Prozessen mit „Anderen“ auch seine Berechtigung hat, argumentiert die Kuratorin und Kunsthistorikerin Susanne Jaschko in ihrem Konferenzbeitrag *Challenges of participation* bei der Konferenz *MutaMorphosis – Tribute to Uncertainty*⁷³⁰ in Prag 2012. Als ein Beispiel für Formen des Scheiterns in Kunst mit „den Anderen“ präsentierte sie das Projekt *Suomenlinna Money Lab*⁷³¹, das sie gemeinsam mit Pixelache, einer

728 Vgl. <http://www.artnews.com/2013/12/19/how-ai-weiwei-and-olafur-eliasson-got-35000-people-to-draw-on-the-moon/> (Stand 21.01.2015)

729 Vgl. *Moon* von Ai Weiwei & Olafur Eliasson <https://www.moonmoonmoonmoon.com/#sphere> (Stand 21.01.2015)

730 Vgl. <http://www.crowdandart.at/2013/08/13/die-kultur-der-partizipation-in-den-himmel-gehoben-um-die-einschränkenden-strukturen-dahinter-zu-verschleiern/> (Stand 21.01.2015)

731 Mehr Informationen zu dem Projekt sind auf der Website von Susanne Jaschko zu finden unter <http://prozessagenten.org/suomenlinna-money-lab/> (Stand 21.01.2015)

732 Unveröffentlichtes jedoch von Susanne Jaschko freigegebenes Paper zum Vortrag, im Archiv der Autorin: “In order to built the project, much time went into research of the islands’ social and cultural situation. Direct and personal contact to residents was made by visits, interviews and workshops and votings. The project was supported by an online forum that was especially set up for it. The money design for the Kuula, the alternative currency, was created in a local competition to which 15 locals contributed. During the year-long process,

Kulturorganisation in Helsinki, und dem Künstler Christian Nold entwickelt hatte. Es ging um den Versuch, auf der kleinen Insel in der Bucht von Helsinki gemeinsam mit den Bewohner/innen eine eigene Währung zu entwickeln. Jaschko schreibt:

*“As we can see, the process of introducing change on the level of every-day life is complex, with a high risk of failure, which might be one reason for which the majority of artists apply less open and time-consuming and more material forms of participation—next to today's predominance of a different understanding of art and its role in society.”*⁷³³

Dass es ein mühsames Unterfangen ist, Beteiligung in partizipatorischen Projekten lokal und offline zu generieren, scheint verständlich. Da jedoch selbst auf Social-Media-Plattformen die Ein-Prozent-Regel⁷³⁴ gilt, bestätigt die Offline Erfahrung. Selbst wenn in gewissen Projekten ein Prozent auf zehn Prozent Beteiligung gesteigert werden kann – „aus dieser Perspektive betrachtet, ist der Inhaltsproduzent nur eine kleine Minderheit, die ohne weiteres übersehen werden könnte“⁷³⁵.

Beobachtung beobachten

Facebook gab im Jahr 2010 zu, Daten von Benutzer/innen von Facebook-Spielen wie *FarmVille* oder *Texas Hold'em* an Werbefirmen verkauft zu haben, wovon mehrere Millionen Menschen betroffen waren.⁷³⁶ Noch im selben Jahr gesteht Google, für seinen Dienst Google Street View mit seinen Kamera-Autos neben Fotografien auch Informationen über drahtlose Netzwerke gespeichert zu haben.⁷³⁷ Ein anderes Beispiel betrifft Sony. Das Playstation-Netzwerk des japanischen Unternehmens, mit dem sich BenutzerInnen von Spielekonsolen weltweit

encouraging and daunting reactions alternated until in spring 2012 the rejection of the project by the residents became apparent. The project failed in the sense that it could not motivate a critical number of locals to participate in its process and to form a steering group that would take over the project after the initial phase.”

733 Unveröffentlichtes Paper von Susanne Jaschko im Archiv der Autorin.

734 Vgl. dt. Wikipedia-Eintrag zum Schlagwort Ein-Prozent-Regel (Internet) http://de.wikipedia.org/wiki/Ein-Prozent-Regel_%28Internet%29 (Stand 21.01.2015)

735 Lovink 2007/2008, S. 29

736 Vgl. <http://www.telegraph.co.uk/technology/facebook/8070513/Facebook-admits-inadvertent-privacy-breach.html> (Stand 22.01.2015)

737 Vgl. <http://www.theguardian.com/technology/2010/may/15/google-admits-storing-private-data> (Stand 22.01.2015)

miteinander verbinden können, wurde im Jahr 2011 angegriffen. Die dabei entwendeten 2,2 Millionen Datensätze samt Kreditkartennummern, Namen, Wohnadressen und Passwörtern wurden im Internet zum Kauf angeboten.⁷³⁸ Diese Beispiele sind exemplarisch für den Handel mit Daten, die den eigentlichen Wert in unserer Gesellschaft präsentieren. Das Stehlen, das unautorisierte Aneignen von etwas, das jemandem anderen gehört, ist eine alte Methode zur Maximierung des persönlichen Profits, hier bloß ins Internet verlagert. Es ist ein unschöner Teil unserer Wirklichkeit, denn das Internet oder soziale Netzwerke „sind keine losgelösten Einheiten, die irgendwo draußen als parallele Realitäten herumschweben. Eher reflektieren – und beschleunigen – sie Tendenzen, die schon existieren“⁷³⁹.

Der Sciencefiction-Schriftsteller und Cyberpunk-Gründer Bruce Sterling hatte es in seiner Keynote bei Transmediale 2014 auf den Punkt gebracht:

“And now the twenty-tens arrived. Here we are. The Californian ideology has stepped right into the mud. It’s a massive embarrassment, a major leak-global-spy-scandal ... And the surveillance marketing by Google, Facebook and Amazon is even more trouble, than the NSA is. Because at least spies stick to their traditional enterprise of spying. The NSA doesn’t try to sell you any NSA-branded social software ...
»740

Nicht Geheimdienste sind neu, nicht Firmen sind neu, die uns etwas verkaufen wollen, was sie sich eventuell unrechtmäßig angeeignet haben. Neu scheint jedoch zu sein, dass es trotz der Kontrollmaßnahmen und Überwachungsmöglichkeiten nun viel leichteres Spiel zu sein scheint, so zu tun „als-ob“. Dass dem Internet und im Speziellen den Social-Media-Plattformen ein Als-Ob-Prinzip eingeschrieben ist, argumentieren nicht nur Kommunikationswissenschaftler/innen.⁷⁴¹

Die anderen beobachten jene, die beobachten? Dass den Medien ein „Beobachtungsen“ eingeschrieben ist, soll nicht als Verharmlosung der Tatsache gesehen werden, sondern eher als

738 Vgl. <http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2011/apr/27/playstation-network-hack-sony> (Stand 22.01.2015)

739 Lovink 2007/2008, S. 298

740 Vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=dacKWLGZklM> (Stand 22.01.2015)

741 Ich möchte mich bei Dr. Martina Mara für den Hinweis aus der Medienpsychologie bedanken. <http://aom.jku.at/uber-uns/mitarbeiter/martina-mara/> und http://www.researchgate.net/profile/Martina_Mara2 (Stand 22.01.2015)

Anregung. Ein wunderbares Beispiel ist das Projekt des Künstlers Skizzo (Stephan Müller) aus Linz, der mit seiner App *Stadtwachewache* eine Plattform zur Beobachtung der Stadtwache Linz schuf.⁷⁴² Er untersuchte, wie Beobachtung von Beobachtenden funktionieren. Gleichzeitig werden die Beobachtungen transparent auf der Online-Plattform präsentiert, denn

*„die entscheidende Diskussion müsste ja doch sein: Wann sind diese Beobachtungsergebnisse für mich zugänglich und wann nicht? Daten nicht nur zu sammeln und zu entwickeln, sondern auch zu analysieren und darauf zu reagieren. Und möglicherweise ist das auch die einzige Strategie, um bestimmte Irrsinnigkeiten zu vermeiden. Erst wenn du selber siehst, wie das Auto, das in Peking zugelassen wird, die Luftqualität noch mehr verschlechtert, und du eine Relation auch in Bezug auf deine eigenen Entscheidungen herstellen kannst, auch das wäre ja Beobachtung kontrollieren.“*⁷⁴³

Das Arbeiten mit den Anderen in der Kunst ist aus der Sicht des/der Künstlers/in vor allem ein Beobachten. Es geht um ein Generieren von Informationen, um das Sammeln von Informationen, bei welchen man am Anfang oft nicht genau weiß, wohin die Sammlung führt und ob das Beobachten nicht mehr Nicht-Wissen generiert als Wissen?⁷⁴⁴ Als Schatzkammern fungieren Server, die den Daten Raum geben, die Informationen ansammeln lassen, bis kein Speicherplatz mehr zur Verfügung steht. Aber geht es nicht eher um eine Art Daten-Cornucopia, das stets voll ist und eher Überfluss als Reichtum meint? Was bringen massenhafte Ansammlungen von Fotos (z. Bsp. *Exquisite Clock*⁷⁴⁵), Video- (z. Bsp. *Hello World! Or. How I learned to stop listening to the sound and love the noise*⁷⁴⁶) oder Soundminiaturen (z. Bsp. *Klangwolkenminiaturen*⁷⁴⁷)?

742 Vgl. dazu das Projekt *StadtWacheWache* aus dem Jahr 2012/2013 Vgl.

<http://derstandard.at/1358305152127/Neue-Plattform-ermoeglicht-Linzern-Bewachung-ihrer-Bewacher-und-„StaWaWa“> <http://www.backlab.at/skizzo/locator/stawalo.php?mode=report> (Stand 22.01.2015)

743 Thomas Macho im Interview mit der Autorin am 12.08.2014 in Linz, Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin

744 Vgl. dazu auch das Kapitel *Schwerpunkt wissentlich/ nicht wissentlich, freiwillig/unfreiwillig und was das alles mit Wissen und Nicht-Wissen zu tun hat*.

745 Vgl. <http://www.exquisiteclock.org/clock/index.php?live=1&tag=clothes> (Stand 22.01.2015)

746 Vgl. <http://christopherbaker.net/projects/helloworld/> (Stand 22.01.2015)

747 Vgl. <http://www.aec.at/klangwolke/de/participate/soundcloudminiatures/> (Stand 22.01.2015)

„Wenn ich mir Bibliotheken anschau, dann stelle ich fest, dass die durch sehr viel Kontingente entstanden sind. Da gab es nicht irgendjemanden, der sagte: Ich hab ein bestimmtes Interesse und das verfolge ich durch Sammlungen. Und wann ich genug gesammelt habe, dann eröffne ich irgendein Museum. Sondern die entstehen, weil Fürsten zum Beispiel Jahrhunderte davor, wenn sie reisen, Geschenke mitnehmen, eben auch Geschenke bekommen, und dann feststellen, irgendwann hat man eine Schatzkammer, irgendwann hat man eine Wunderkammer, und dann finden das andere, die auf Besuch kommen wieder toll, und dann sammelt man weiter ... Da ist sehr viel Kontingent da. Und dann führt man Krieg und dann hat man andere Schatzkammern, die man mit der eigenen verschmelzen kann usw. ... Also einen Plan gab's da vermutlich eh nie, der früher irgendwie besser funktioniert hätte als heute.“⁷⁴⁸

Sammlungen entstehen nicht aufgrund eines Planes, sind also nicht von vornherein als solche intendiert und Ausnahmen bestätigen auch hier die Regel. Sammlungen entstehen aufgrund von Beobachtungen, denen Aufmerksamkeit vorausgeht. Und ungerichtete Aufmerksamkeit scheint nötig zu sein, um zu Erkennen, wodurch Angesammeltes zu einer Sammlung wird.

„Und die große Frage ist, was man denn fürchtet. Was ist also das, was man fürchtet...? Wer ist denn dieser Big Brother eigentlich? Wo ist denn dieser absolute Herrscher, der zugunsten seiner Profitmaximierung das alles beobachtet und der sozusagen der aktiv Verfolgende ist? Und dann stellt man ja fest, dass dies gar nicht so einfach zu beschreiben ist. Und dass das Internet schon auch ein System ist, in dem wir auch dauernd beobachten. Facebook ist deshalb so erfolgreich, weil es nicht nur mir Möglichkeiten gibt, etwas mitzuteilen, sondern auch die Beobachtung aller anderen, die mir etwas mitteilen wollen. Ich kann sozusagen kontrollieren oder wahrnehmen oder beobachten, was alles sonst so an Trends, an Beobachtungen gemacht wird.“⁷⁴⁹

Copyright versus Exklusivbesitz

748 Thomas Macho im Interview mit der Autorin am 12.08.2014 in Linz, Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin

749 Thomas Macho im Interview mit der Autorin am 12.08.2014 in Linz, Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin

„Wie verändern neue Instrumente wie SMS, IM, VoIP, Skype, Writely, Opinity, Facebook und MySpace die Art und Weise, wie wir agieren? Die Sirenen der Konzerne locken Millionen in die Netze ihrer interaktiven Unternehmen. Aber was können wir daraus lernen? Wie entkommen wir der zynischen Wahrheit, dass uns nichts anderes übrig bleibt, als entweder das gestrige Wissen der Beraterklasse zu übernehmen oder selbst übernommen zu werden? Was gibt es jenseits von Web 2.0, das nicht in Besitz genommen werden kann? Uns auf Zusammenarbeit vorbereiten, das ist alles, was wir tun können.“⁷⁵⁰

Geert Lovink löst die Frage nicht. Er weist jedoch darauf hin, dass nichts, was auf Beteiligung aufbaut, als Exklusivbesitz gesehen werden kann. Und wenn er meint, dass wir uns auf Zusammenarbeit vorbereiten müssten, impliziert er, dass wir es noch nicht tun oder noch nicht können.

Gerade in den vielen Projekten, in denen mithilfe „der Anderen“ Sammlungen und Prozesse entstehen, sieht man sich mit der Frage konfrontiert: Wem gehört nun was? Das Bild, das von der Nachbarin zur künstlerischen Arbeit beigesteuert wurde, gehört das nun der Künstlerin oder noch immer der Nachbarin? Und selbst wenn die Künstlerin die Nachbarin würdigt, ist die Nachbarin dann nicht auch Teil künstlerischen Prozesses und damit Mit-Autorin? Da partizipatorische Modelle in der Kunst fast immer etwas mit Aneignung zu tun haben, muss an dieser Stelle nachgedacht werden über Distribution, über Verteilung, über Verbreitung, wobei es nicht nur um Bildung von Exklusivbesitz geht.

„Daher habe ich immer gedacht: Wir müssen versuchen, den Partizipationsbegriff stärker in die Richtung eines Stoffwechselbegriffs zu drehen: Es geht um Formen der Teilhabe, des Austauschs und der Zirkulation, wo die Möglichkeit der fransenlosen Verklumpung ebenso ausgeschlossen ist wie die Möglichkeit einer privaten Sicht, für Profit oder exklusiven Besitz.“⁷⁵¹

Es geht also um eine Art komplexes Austauschsystem, das im Besonderen mit Unter-, Über, Neben- und Zwischennetzen zu einer vielschichtigen Verflechtung mutierte, die natürlich nicht

750 Lovink 2007/2008, S. 283

751 Thomas Macho im Interview mit der Autorin am 12.08.2014 in Linz, Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin

mehr voneinander zu trennen sind. Es handelt sich um ein System der Verlinkung, ein Bezugssystem, in dem wir aufeinander und miteinander in Verbindung stehen und uns oder etwas austauschen.

Sieht man sich die Geschichte zum Urheberrecht näher an, so stellt man fest: „Pointiert gesagt: Zuerst kam der Diebstahl, danach das Eigentum.“⁷⁵² In dem Aufsatz Die Landstraße, wo jeder geht, erklärt der Kulturwissenschaftler Thomas Macho, der sich im Titel zum Aufsatz auf einen Satz von Hegel bezieht⁷⁵³, weiter:

„Noch vor dem Autor entstand das Plagiat. Die Anerkennung von Urheberrechten verdankte sich der allmählichen Verschränkung von zwei gegenläufigen Prozessen: einerseits der Erzeugung der Autorenpersönlichkeiten, andererseits der Herausbildung eines lese- und schreibfähigen, kauf- und rezeptionswilligen Publikums.“⁷⁵⁴

Der Anspruch und die Bewertung von Autorenschaft als Teil einer „Geniereligion“⁷⁵⁵ und die Realität des Web 2.0 zwingen uns, Autorenschaft neu zu denken. Interessanterweise erkannte Macho einen Abstraktionsprozess in den Rechtswissenschaften, der die Debatten zur Urheberschaft bereits im 19. Jahrhundert relativierend begünstigte.

„Das Imaginäre des Werkes korrespondierte seither mit dem Imaginären des schöpferischen Geistes, des ‚Genius‘, der freilich nicht mehr als ‚Schutzgeist‘ (wie bei den Römern) oder als kontingente ‚Inspiration‘ (wie noch in der Renaissance), sondern als juristische Abstraktion triumphierte. Das Gewicht dieses Imaginären hat sich im Kontext der reproduktions- und medientechnologischen Innovationen in den letzten hundertfünfzig Jahren außerordentlich erhöht. Fotografie, Film, Tonaufzeichnungs- und Computersysteme ließen die Produktionskriterien (etwa der geschützten, freien Rede) ebenso deutlich in den Hintergrund treten wie die Berufung auf eine residuale

752 Macho 2012, S. 160

753 Vgl. Macho 2012, S. 168: Macho zitiert Hegel: „Das Vernünftige ist die Landstraße, wo jeder geht, wo niemand sich auszeichnet“ aus: Georg Wilhelm Friedrich Hegel: grundlinien der Philosophie des Rechts oder Naturrecht und Staatsrecht im Grundrisse. Mit Hegels eigenhändigen Notizen und den mündlichen Zusätzen. Theorie Werkausgabe. Herausgegeben von Eva Moldenhauer und Karl Markus Michel. Band VII. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1970. S.67.

754 Macho 2012, S. 160

755 Vgl. Macho 2012, S. 163: Macho zitiert hier Edgar Zilsel: *Die Geniereligion. Ein kritischer Versuch über das moderne Persönlichkeitsideal mit einer historischen Begründung*. Wien/Leipzig: Wilhelm Braumüller 1918

*Materialität der Werke. Auf paradoxe Weise hat demnach die Mediengeschichte den Ausdifferenzierungsprozess des Urheberrechts (und seiner Abstraktionspotenziale) eher gefördert als behindert.*⁷⁵⁶

Mit der Gründung von Creative Commons im Jahr 2001 wurde eine Debatte darüber losgetreten, wie man das aktuell geltende, auf wirtschaftliche Nutzung aufgebaute Rechtssystem auf eine andere, nicht rein ökonomisch orientierte Basis stellen könnte. Die Bindung an einen Autor oder an einen materiellen Träger trat damals wie heute „zurück hinter ein Kriterium der ökonomischen Wertschöpfung“⁷⁵⁷.

Dass in der Kunst durch Beteiligung Anderer das herkömmliche Urheberrecht auf den Kopf gestellt wird, zeigen vor allem die Case Studies zu *The Sheep Market* und *My Turked Ideas*. Ganz besonders schwierig scheint es zu werden, wenn einerseits auf der „Landstraße Internet“ auf einmal Shoppingmalls auftauchen, in denen andere Gesetzmäßigkeiten gelten als auf der Landstraße, und wenn andererseits die Landstraße über mehrere Länder führt, die wiederum ihre eigenen Rechtssysteme haben, die das Verhalten auf der Landstraße zu reglementieren versuchen (*My Turked Ideas*).

Spätestens jetzt wissen wir – und aktuelle Diskussionen und Publikationen bestätigen es –, dass wir uns mit einem sehr jungen Medium beschäftigen, dass unsere bisherigen Vorstellungen und Wertigkeiten gehörig auf den Prüfstand stellt und uns gleichzeitig deutlich macht, dass kreative Personen in den Künsten seit mehr als 160 Jahren versuchen, den Fesseln der Romantik und ihren Zuweisungen zu entfliehen. Auch wenn wir heute eine andere Realität leben, geschafft haben wir es anscheinend immer noch nicht ganz.⁷⁵⁸

⁷⁵⁶ Macho 2012, S. 163f

⁷⁵⁷ Vgl. Macho 2012, S. 163

⁷⁵⁸ Es sei mir diese persönliche Bemerkung am Schluss der hier vorliegenden Arbeit erlaubt.

6. Resumé

Dass ein Kunstprojekt auf Partizipation von verschiedenen Personen aufbaut, ist nicht erst eine Erfindung des Internet. Aber es ist das Internet und im Besonderen das Social Web, das Beteiligung an künstlerischen Prozessen einer noch nie dagewesenen Anzahl von Personen ermöglicht. Wenn es um künstlerische Prozesse mit vielen unbekannten beteiligten Personen online geht, spricht man auch von „Crowd Art“.⁷⁵⁹

Zwei Beobachtungen markierten den Beginn der theoretischen Auseinandersetzung der hier vorliegenden Arbeit im Jahr 2010 und inspirierten mich zu der Forschungstätigkeit zum Thema Crowd & Art: Einerseits verortete ich ein gewisses Nicht-Wahrnehmen, ein großzügiges Ausblenden aktueller Formen von Online-Beteiligungsmodellen in der Literatur zu künstlerischer Partizipation. Andererseits erkannte ich die Tatsache, dass sich die Formen der Partizipation in der Kunst dank Computertechnologie, Internet und Smartphone, also aufgrund der Entwicklung entsprechender Hard- und Software, verändert haben. Eine erste Recherche ergab bald, dass eine Unmenge an Publikationen, Konferenzen und Abhandlungen zum Thema „Partizipation in der Kunst“, sowie in Architektur, Theater und Performance im Politischen und Sozialen existierte. Es schien jedoch, dass die Schnittstelle digitale Medien und Partizipation bisher hauptsächlich von Medienwissenschaftler/innen diskutiert wurde. Als Kuratorin und Projektmanagerin für digitale Kunst sah ich daher eine Möglichkeit, mit dieser Aufarbeitung die bisherigen Diskussionen in Hinblick auf unsere vernetzte Realität in der Kunst heute zu erweitern, ohne weder eine romantisierte noch eine dystopische Haltung einzunehmen.

Dass mit dem Internet ein Medium geschaffen wurde, das per se partizipatorisch ist und daher Formen der Beteiligung wieder evident werden lässt, die aufgrund einer allgemein eher

759 Vgl. Beitrag auf NDR.de, verfasst von Lu Yrn Roloff und veröffentlicht im Juni 2012

<http://www.ndr.de/nachrichten/netzwelt/crowdart101.html> (Stand 08.02.1015). Auch wenn mich die Journalistin Lu Yen Roloff nicht wirklich korrekt zitierte, so freut es mich doch, dass ich als eine der ersten Theoretikerinnen im deutschsprachigen Raum den Terminus der Crowd art erklären konnte. Als Richtigstellung möchte ich hier jedoch erwähnen, dass ich Crowd art nur in Verbindung mit einer Online-Partizipation verstand (so auch die von mir erwähnten Beispiele) und verstehe und ausserdem der Meinung bin, dass Schwarmkunst nicht die korrekte deutsche Übersetzung ist und auch von mir nie im Interview so erwähnt wurde. Schwarmkunst würde bedeuten, dass die Beteiligten wie im Schwarm alle in eine gemeinsame Richtung sich bewegen, ich jedoch diese Eigenschaften nicht unbedingt in Crowd art Projekten beobachtete.

verklärten Einstellung zur Partizipation aus dem Blickfeld verschwanden, hat diese Arbeit in den Case Studies und dem Kapitel zur Taxonomie von Crowd-Art-Projekten gezeigt. Im Besonderen wurden unwissentliche und unfreiwillige Formen der Beteiligung diskutiert und dabei auf die Wichtigkeit der künstlerischen Intention hinter dem Beteiligungsvorhaben verwiesen.

Dass der Umfang der Beteiligung nicht als Maßstab fungieren kann, sondern dass Partizipation eine Methode vor allem zur Wissensgenerierung darstellt und es sich dabei nicht primär um eine ästhetische Diskussion handelt, davon spricht bereits Umberto Eco, als er sich 1962 mit dem offenen Kunstwerk und dem Kunstwerk in Bewegung beschäftigte. Beteiligung (wissentlich oder nicht wissentlich / freiwillig oder nicht freiwillig) basiert also auf Beobachtung, auf dem Generieren von Erfahrungen und Wissen durch „die Anderen“. In diesem Sinne kann es daher keine Wertung in der Art der Partizipation geben, und so wie es keine Als-ob Partizipation geben kann, kann es auch keine nicht funktionierende Partizipation geben, denn wenn Beteiligung stattfindet, dann impliziert dies immer ein Wissen, das generiert werden soll.

Was bedeuten hier „die Anderen“? Was heißt hier Publikum? Zwei wichtige theoretische Errungenschaften bilden die Basis dieser Überlegung: Dass Partizipation in der Kunst mehr ist als ein Community-Projekt, darüber schrieb bereits Christian Kravagna (1998). Dass künstlerische Partizipation nicht ausschließlich im Konsens mit dem Publikum passieren muss, darauf wies bereits Claire Bishop (2010) hin. Die Erkenntnisse aus den Case Studies haben gezeigt, dass Partizipation vor allem zugewiesene (Kunst-)Räume aufheben möchten, um in Kommunikation mit „den Anderen“ zu treten, für die das herkömmliche Verständnis und die Definition von „Publikum“ oder „Betrachter/in“ nicht mehr zutrifft. „Die Anderen“ sind in den digitalen Netzen unsichtbar, meistens kennt man sie nicht, und diese Fremdheit macht es aus, von der sich Künstler/innen angezogen fühlen, da diese im System Kunst kaum mehr anzutreffen ist.⁷⁶⁰

Auch wenn sich alle einig scheinen, dass es sich bei künstlerischer Partizipation eher um Prozesse handelt und weniger um die Gestaltung von Objekten, dass Kunstschaffende ihre Prozesse öffnen, um andere teilnehmen zu lassen, so unterstreicht diese theoretische Aufarbeitung, dass keinesfalls von einer Aufhebung der Autorenschaft, wohl jedoch von einer Entwertung derselbigen gesprochen werden kann. Die Case Studies haben gezeigt, dass die

760 Vgl. dazu das Interview der Autorin mit Robert Pfaller, veröffentlicht auf der Website der Autorin www.crowdandart.at (Stand 05.05.2015)

Künstler/innen bei der Entstehung der Arbeit oft keinen Wert darauf legen, dass die Arbeit mit ihnen in Verbindung gebracht wird oder es aufgrund der subversiven Anlage des Projektes sogar wichtig ist, nicht als Künstler/in erkannt zu werden. Außerdem arbeiten in der digitalen Kunst bzw. in der Kunst mittels digitaler Netzwerke oft Personen aus unterschiedlichen Disziplinen zusammen: Künstler/innen in der Medienkunst oder der digitalen Kunst sind es gewohnt, mit Programmierer/innen, kreativen Technolog/innen oder „Internetingeneuren“⁷⁶¹ zusammenzuarbeiten und auch die Credits zu teilen. Internet-Phänomene wie „Karen Eliot“ (auch „Karen Elliot“ geschrieben) – ein Pseudonym für unterschiedliche Künstler/innen, die unter dem selben Namen weltweit auftreten – bestätigen ein Umdenken bezüglich Urheberschaft.

„Kunst mit einer Agenda“ scheint ein treffendes Schlagwort zu sein, das die unterschiedlichen Anliegen hinter partizipatorischen Prozessen beschreibt. Dass diese Anliegen nicht immer ausschließlich künstlerischer Natur sind, sondern auch von Institutionen, der Politik oder anderen gesellschaftlichen Vertretern formuliert werden, resultiert in der Tatsache, dass künstlerische Partizipation als schmückender Terminus oft partizipatorische Kreativitätspraktiken versteckt. „Künstlerische Partizipation“ ist ein gern gehörtes Wort, da es eine Art spielerische Beteiligung suggeriert und von politischen oder wirtschaftlichen Vertretern als Legitimierung ihrer Zielvorhaben gebraucht wird, die aber nicht wirklich an Beteiligungen per se interessiert sind. Partizipation ist als Methode jedoch nicht darauf ausgerichtet, sich selbst genügen zu wollen, denn Beteiligung der Beteiligung wegen macht wenig Sinn. Wenn ursprünglich von der Annahme ausgegangen wurde, dass Partizipation mit Kommunikation, Austausch und Vermittlung zu tun hat, so bestätigen die Case Studies, dass ein enorm hoher Aufwand im Dialog mit den Beteiligten notwendig ist, wenn Partizipation ernst genommen sein will. Dies trifft vor allem bei Formen unwissentlicher und unfreiwilliger Online-Beteiligung zu, da jene Kunstschaftenden meist eine Irritation bei den Beteiligten hervorrufen, die erst im Laufe des künstlerischen Prozess aufgelöst wird. Wie die künstlerischen Projekte der Case Study auch zeigen, muss man dem Internet an sich kritisch gegenüberstehen, da es eine Agenda auf Metalevel mit sich bringt und trotz kollaborativer und gemeinschaftlich erarbeiteter Inhalte

761 Vgl. Casestudy zu *[V]ote-auction* (2000) und andere Arbeiten von Lizvlx und Hans Bernhard von UBERMORGEN.COM und ihre Sicht eines Neuen Wiener Aktionismus.

skeptisch gefragt werden muss, wie und mit welcher Absicht etwas entsteht und wer im Hintergrund agiert.⁷⁶²

Dass mit rigiden Plänen bezüglich Partizipation die epistemologischen Möglichkeiten eingeschränkt sind, im Gegensatz dazu jedoch das Spiel und der Mut zur Offenheit, der Zufall, das offene Ende des Prozesses wichtige Faktoren sind für einen erkenntnistheoretischen Mehrwert in der Partizipation, argumentiert die hier vorliegende Arbeit eingehend. Im Besonderen sind in einer digitalen Welt „Zufälle Regeln unterworfen“⁷⁶³. Der Zufall hat es in der digitalen Welt schwer, denn eigentlich ist er verbannt oder vorprogrammiert, und wahrhaft Zufälliges kann eigentlich nur dann entstehen, wenn eine Störung auftritt. ‚Die Anderen‘ können so ein Störungsfaktor sein, da ihre Reaktionen (wie zum Beispiel das Hacken von Systemen) und Tätigkeiten (wie zum Beispiel das Ein- und Ausschalten von Systemen) weder vorprogrammierbar noch prognostizierbar sind. Der Mensch als Garant für Zufälligkeit in digitalen Netzwerken ist nicht nur verantwortlich dafür, dass Maschinen so laufen, wie sie laufen, sondern auch dafür, dass sie nicht laufen.

Kritisch müssen „die Anderen“ und das Thema der Online-Vernetzung auch dann betrachtet werden, wenn sie als Masse, als Mob, als Crowd oder als eine Ansammlung von Individuen online beschrieben werden. Und wie die hier vorliegende Arbeit auch zeigt, fehlen uns einerseits die Begriffe für die vernetzten Multituden, und andererseits dürfen wir nicht der Versuchung erliegen zu glauben, dass ethische und moralische Korrektheit das Hauptanliegen jener sei, die sich online zeigen oder formieren. Es handelt sich um Menschen, die online mehr oder weniger

762 Als Beispiel möchte ich den Eintrag zu meinem Namen auf der deutschen Wikipedia-Seite anführen: Ein Interview mit dem NDR (<http://www.ndr.de/nachrichten/netzwelt/crowdart101.html> Stand 04.04.2015) war ausschlaggebend dafür, dass eine Person namens Bernd Schwabe aus Hannover – dem ich meinen Eintrag auf Wikipedia zu verdanken habe – den Begriff „Crowd Art“ einführen wollte. Gleichzeitig wird mit meinem Namen jedoch eine künstlerische Aktion genannt, die als „Schwarmkunst“ definiert ist. Man könnte den Eindruck haben, dass dem deutschen Wort „Schwarmkunst“ das englische Wort „Crowd Art“ entspricht und ich irgendwie mit dem Projekt in Verbindung stehe, was nicht der Fall ist. Nun sehe ich beides jedoch als schwierig an: Einerseits kann meiner Meinung nach Schwarm nicht mit Crowd gleichgesetzt werden, andererseits ist Strich-Code eine partizipatorische Kunstaktion, die im Kollektiv mit anderen entstand und es keinen Grund gibt, warum diese und nicht andere erwähnt sein sollen. Eigentlich, so scheint es mir, wollte Bernd Schwabe die Kunstaktion Strich-Code auf Wikipedia vorstellen, und bis dato ist sie auch noch – wenn auch mit Hinweis zur Überarbeitung – online einsehbar. So wie der Eintrag zu meinem Namen auf Wikipedia besteht.

763 Kim 2015, S. 10

so agieren, wie sie in der Realität sich zeigen.⁷⁶⁴ Die Frage ist eigentlich (und hier beziehe ich mich auf Javier Lanier und Robert Adrian X), wie wir mit der Unsichtbarkeit im Netz umgehen und das sichtbar machen, was uns und anderen Wissen bringt.

Hat das Informationszeitalter mit Personen wie Otlet und Wells im Wunsch nach einer Demokratisierung von Wissen begonnen, indem Zugang zu Informationen erleichtert werden sollte, so befinden wir uns mittlerweile nicht im Informations-, sondern im Beteiligungszeitalter. Wir können mitbestimmen, was auf die weltweiten Server eingespeist wird und was wie vermittelt wird. Ein Recht und Privileg unserer Zeit, das wir nutzen sollten. Auch wenn wir wissen, dass wir nicht die Inhaber dieser Server sind und es nicht in der Hand haben zu bestimmen, was mit den Servern passiert – wir haben zumindest den Fuß in der Türe.

Schlussendlich möchte ich die Frage wagen, inwieweit Kunstschaaffende mit ihren Netz-basierten partizipatorischen Modellen nicht versuchen, ein abstrahiertes Modell unserer Welt erfahrbar zu machen, welches aufgrund der Komplexität der vernetzten Austauschmöglichkeiten nicht in einem linearen Sender-Empfänger-Modus angelegt ist, sondern alle Beteiligten (inkl. den Künstler/innen) in ihrer Gleichzeitigkeit von Sender und Empfänger als Teil eines Netzwerkverbundes präsentiert; als Ersatz für das Fehlen eines entsprechenden Theoriemodells?

„Niemand weiss, warum es geht. Man kann nicht in der Vergangenheit lesen, wohin es in Zukunft gehen wird. Hegel hat hier nichts zu sagen, denn man kann den Leuten nicht trauen, die noch nie ein Telefon genutzt haben. Diese Gleichzeitigkeit, diese Simultanität, die wir jetzt haben ... das ist alles völlig neu. Auch werden die Geräte immer unsichtbarer, so wie das Internet an sich unsichtbar ist. Und mit dieser Situation können wir nur schwer theoretisch umgehen.“⁷⁶⁵

764 Im Besonderen sei hier auf die Rede und den Ausdruck „Rudelschalter“ von Jaron Lanier zur Verleihung des Friedenspreises des Deutschen Buchhandels im Jahr 2014 verwiesen, der meint: „Nach dieser Theorie sind Menschen Wölfe; wir gehören zu einer Spezies, die als Individuum oder als Rudel funktionieren kann. In uns ist ein Schalter. Und wir neigen dazu, uns immer wieder plötzlich in Rudel zu verwandeln., ohne dass wir es selbst bemerken. Wenn es eines gibt, das mich am Internet ängstigt, dann dies: Es ist ein Medium, das ‚Flashmobs‘ auslösen kann und regelmäßig schlagartig ‚virale‘ Trends schafft. Zwar haben diese Effekte bisher noch keinen größeren Schaden angerichtet, aber was haben wir im Gegenzug getan, um sie zu verhindern?“ Kim 2015, S. 22

765 Vgl. auch das Interview mit Robert Adrian X., Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin

Anhang

Ich verstehe die begleitende Website www.crowdandart.at als ein Archiv, das zur hier vorliegenden Arbeit Hintergrundinformationen bietet, die verschiedenen Entwicklungsschritte, Gedanken, Konferenzbeteiligungen, Interviews sowie die Projekte präsentiert, die nicht im Forschungszeitraum von anderen Stellen veröffentlicht oder publiziert wurden.

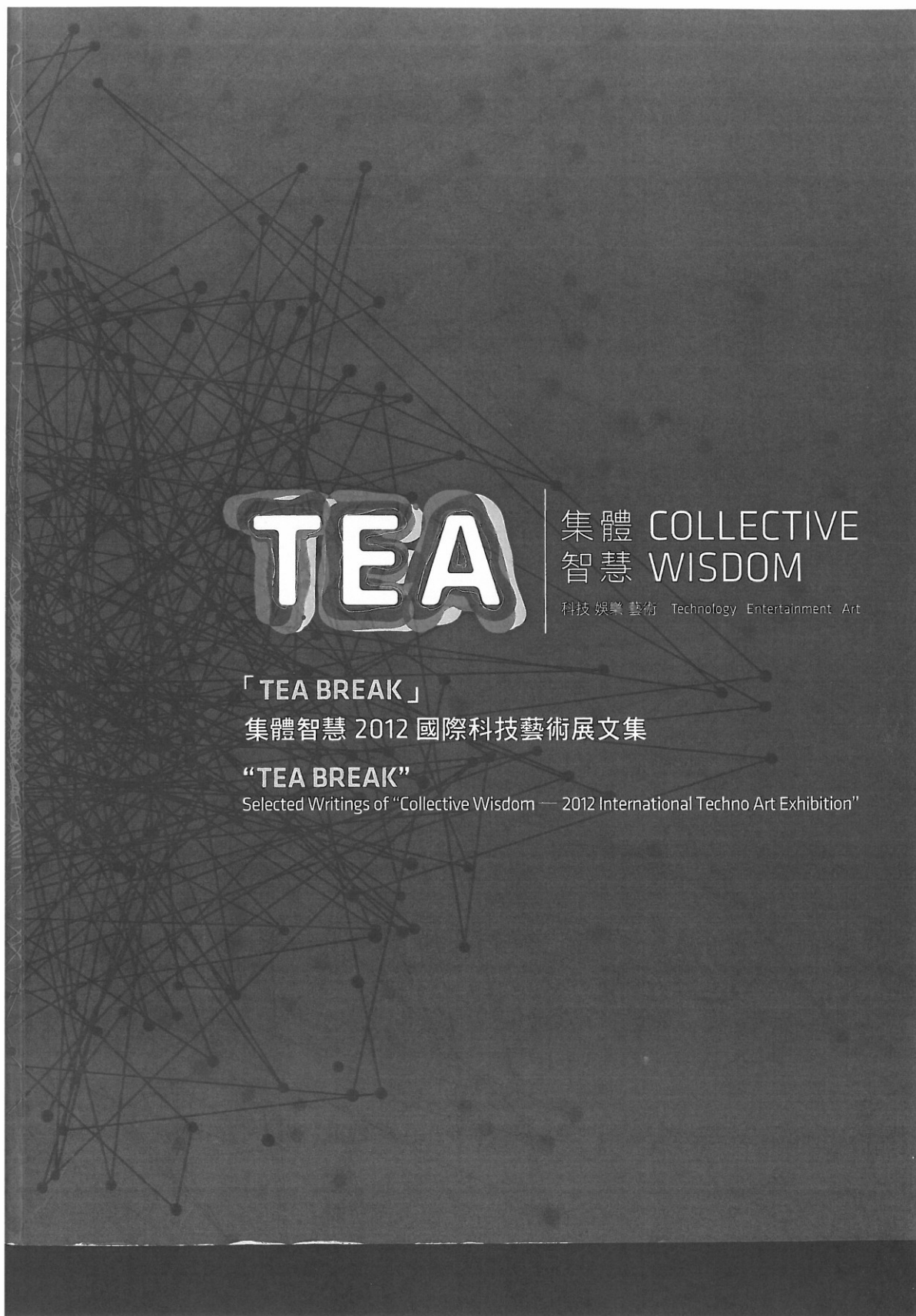
A.1. Timeline Crowd & Art

Im Zuge der Forschungstätigkeit wurde eine Timeline erarbeitet, die wichtige Ereignisse und Entwicklungen zum Thema Partizipation an der Schnittstelle zur Kunsttheorie und Kulturwissenschaft, Medienwissenschaft und Technologiesgeschichte präsentiert. Die Timeline ist aufgrund ihres Umfanges nur als Online-Präsentation unter <http://www.crowdandart.at/timeline/> einsehbar.

A.2. Collective Wisdom

Die Ausstellung TEA – Technology, Entertainment, Art: COLLECTIVE WISDOM wurde von mir co-kuratiert und der Ausstellungskatalog wird unter folgendem Link zum Download bereitgestellt: <http://www.aec.at/international/files/2012/10/TEA-Exhibition-Catalogue-web-1.pdf>

Zusätzlich zur Ausstellung wurde eine Konferenz abgehalten und eine Publikation erstellt, die in kleinem Umfang aufgelegt wurde. Die gleichnamige Konferenzpublikation ist leider nicht mehr erhältlich und mein Beitrag darin wird auf den nächsten Seiten belegt.



Contents 目 錄

1. 館長序 黃才郎	01
Director's Preface Tsai-Lang Huang	02
2. 策展人序 林書民	03
Curator's Preface Shu-Min Lin	04
3. 開放雲端計畫——2012 奧鋼聯	06
聲音之雲音樂節 傑弗瑞·史塔克	
Open Cloud Project ——	15
Voest Alpine Klangwolke 2012	
Gerfried Stocker	
4. 群眾與藝術 曼努艾拉·納弗	27
Crowd and Art Manuela Naveau	38
5. 城市指南未來式 蜜雪兒·泰倫	54
Future Guides for Cities Michelle Teran	59
6. 面對臉書 2011 保羅·奇理歐	64
Face to Facebook 2011 Paolo Cirio	69
7. BBS 匿名的文化與藝術 林世勇	75
BBS—Anonymous Culture and Art	81
Hero Lin	
8. 綜合座談 1	89
Panel Discussion 1	93
9. 綜合座談 2	98
Panel Discussion 2	104

國家圖書館出版品預行編目資料

TEA BREAK：集體智慧國際科技藝術展文集，2012 / 傑弗瑞·史塔克

等撰文；林書民主編。--臺中市：臺灣美術館，2012.11

面：公分

中英對照

ISBN 978-986-03-5046-3 (平裝)

1. 數位藝術 2. 藝術評論 3. 文集

956.07

101024929

指導單位：文化部

Supervisor：Ministry of Culture

主辦單位：國立台灣美術館

Organizer：National Taiwan Museum of Fine Arts

發行人：黃才郎

Director：Tsai-Lang Huang

編輯委員：張仁吉、蔡昭儀、林明賢、王婉如、薛燕玲、

林晉仲、陳碧珠、梁伯忠、黃麗華、劉木鎮

Editorial Committee：Jen-Chi Chang, Chao-Yi Tsai, Ming-Hsien Lin,

Wan-Ju Wang, Yen-Ling Hsueh, Chin-Chung

Lin, Bi-Ju Chen, Bor-Jong Liang, Li-Hua

Huang, Mu-Chun Liu

主編：林書民

Editor：Shu-Min Lin

執行編輯：林曉瑜、陳力榆、藍鈺樺、黃千瑜、沈君儀、

林俐瑄

Executive Editor：Hsiao-Yu Lin, Li-Yu Chen, Yu-Hua Lan, Chien-Yu

Huang, Chun-Yi Phebea Shen, Li-Hsuan Lin

撰文：傑弗瑞·史塔克、曼努艾拉·納弗、蜜雪兒·泰倫、

保羅·奇理歐、林世勇

Writer：Gerfried Stocker, Manuela Naveau, Michelle Teran,

Paolo Cirio, Hero Lin

文字翻譯：王怡文、王詩琪、沈怡寧、李瑛華、廖蕙芬

Translator：Yvonne Kennedy, Shih-Chi Wang, Yi-Ning Shen,

Pei-Hua Lee, Hui-Fen Anna Liao

美術編輯：朱靈、張育鈴

Graphic Designer：Michael Zhu, Yu-Ling Chang

出版單位：國立台灣美術館

Publisher：National Taiwan Museum of Fine Arts

地址：40359 台中市西區五權西路一段2號

Address：2, Sec. 1, Wu-Chuan W. Road, 40359, Taichung,

Taiwan, R.O.C.

電話：04-2372-3552

TEL：+886-4-2372-3552

傳真：04-2372-1195

FAX：+886-4-2372-1195

網址：www.ntmofa.gov.tw

Museum Website：www.ntmofa.gov.tw

承印單位：前進彩藝有限公司

Printer：Advance Color Arts

出版日期：2012年11月

Publishing Date：November, 2012

GPN：1010103256

ISBN：978-986-03-5046-3 (平裝)

定價：新台幣肆佰伍拾元整

Price：NTD 450

版權所有·翻印必究

©2012 National Taiwan Museum of Fine Arts

All Rights Reserved. This catalogue, or part thereof, may not be reproduced in any manner without the prior written permission of the publisher.

Crowd & Art

Manuela Naveau

That an art project can be based on participation by a wide variety of people isn't an invention of the internet. However the internet and the social web in particular have opened up artistic processes to participation by the general public to an unprecedented extent. Working on activities outsourced via the internet with a lot of people online, most of whom total strangers dispersed worldwide, is nowadays referred to as crowdsourcing. Probably the most successful example is Wikipedia, launched by Jimmy Wales and Larry Sanger as early as 2001. It is the first instance of the "wisdom of the world" being put into the form of a participative online encyclopedia. In 2004, Facebook was founded and Wikipedia received the first Golden Nica award in the Prix Ars Electronica's newly established Digital Communities category. Setting up this new category was Ars Electronica's response to the rise of a digital participatory culture. It focused not only on internet art, but also on the wide-ranging social and artistic impact of internet technology as well as on the latest developments in social software, user-generated content, etc.

Then, in 2006, Je Howe and Mark Robinson, journalists at WIRED Magazine, became the first to use and define the term crowdsourcing in a publication, describing this form of outsourcing as issuing a call and an assignment to a dispersed public via the internet. Immediately the potential of crowdsourcing was recognized by business and marketing people, and exploited for their particular ends, while in the art world, the impact of the term crowdsourcing has been negligible to date. It's a totally different story, however, when it comes to artistic projects based on utilizing the

internet to work collaboratively. In this article, I will give a historical overview of internet-based crowd art projects and focus on some key historical stages that made an impact on the development of participatory online culture, and lastly, I will differentiate between the two important concepts of collaboration and participation, both central to the phenomena we are dealing with.

Introduction of Ars Wild Card

I will begin with a brief introduction of Ars Electronica Export, then shift the focus to the "Ars Wild Card" project that is presented in the exhibition. Next I would talk about the important steps in the development of participatory art, especially in the context of audience participation on the internet. In closing I would like discuss the limits that I think that we are facing in regards to participatory art.

Ars Electronica Export, this is a department I am directing. It was established in 2004 with the objective of presenting the idea of Ars Electronica outside of Linz. The festival happens every first week of September is the place where we present our artists. We have our own museum and the Futurelab, but we also want to extend our activities to the world. This is why we started to do these exhibitions in 2004 and since then we have actually travelled around the world.

We found out that it was extremely difficult for people in Linz to realize what was happening in every place in

the world where we were presenting Ars Electronica, so we developed Ars Wild Card. First we wanted to have live and immediate broadcast on our web platform about what's going on with Ars Electronica in other parts of the world. So on our web platform (awc.aec.at) everyone can follow our worldwide itineraries. The most important thing for us was to let the audience participate in our projects. "Wild card" means free space so we wanted to invite our audience and provide them with a place for their creativity in order to participate and to be part of our exhibition. To participate is quite easy. Our system is available on both iPhone and Android. It can be downloaded for free at any iTunes store or Google Play store. As soon as you obtain the app on your smartphone, you can easily create your own Ars Wild Card. The menu is self-explanatory: you can catch a QR code that is presented next to each artwork, which gives you an idea about the artwork. You can also create your photo and brief messages. With this system, you can either have it saved on your smartphone or share it with everybody else worldwide when you press share exhibitions or when you share it on Facebook, Twitter or other social platforms. This is what we did last week when we participated in a conference in São Paulo which leads to my next topic.

Forms of Participation

Farming out activities to an undefined and very extensive group of persons via the internet—the system of so-called crowdsourcing—has been adopted by artists in a variety of ways. Creating, collecting, distributing and communicating are the most

common activities that artists delegate to their online following. But what exactly is it that artists find so interesting about sharing the creative process with so many complete strangers?

I observed a dramatic proliferation of the use of participative, open creative processes in the production of artistic works in recent years. Artists who did so considered this possibility a new source of inspiration for their creative processes that previously had often been hermetically sealed off from outside influences, and sought out communication and experimentation involving others—complete strangers and acquaintances alike.

Moreover, I observed that such participative works have gained favour among government bodies that commission artworks (e.g. municipal agencies) as well as among private firms and cultural institutions, which have come to regard the involvement of lots of people (e.g. local citizens, existing & prospective customers, the cultural community) as a means of enhancing their public image and are not necessarily interested in the work of art itself or the person who created it.

Unfortunately, I also observed a rather uncritical, romanticized attitude on the part of artists who, psyched up by the possibilities of a communally engendered work of art, correspondingly scaled back their claims to artistic excellence.

On the other hand, it is astounding that scholars as well use the internet in conjunction with creative,

collaborative processes to call for contributions in the form of texts and images and thereby to advance and analyze their scholarly works. "That the masses morph into scholars or rather contribute in a most impressive way to scholarship, and that these two reciprocally form one another–this can well be said to be a relatively new idea,"¹ concluded Prof. Hubertus Kohle of Ludwig-Maximilians Universität Munich in an article recently published at Heise online, where he, among other activities, invited submissions of catchphrases and buzzwords for historical works of art in connection with his game ARTigo.

According to Susanne Jaschko and Lucas Evers' "el proceso como paradigma / process as paradigm" exhibition (2010) and their statement in the accompanying catalogue, two factors are responsible for the fact that, today, access to and participation in works of art is on the rise: on one hand, the art system has been destabilized by the absence of structures with respect to authorship as well as simple structures with respect to copyright; on the other hand, a general shift from passive partaker to "involved agent" is evident throughout the art world.²

In connection with these two key phenomena, I'd like to bring in a technological factor. Its historical background: the personal computer becoming a "home appliance" in the 1980s, and then the link-up of a multitude of computers via the internet in the 1990s. Most recently, participative possibilities were facilitated by the advent of Web 2.0 in the early 21st century, as well as by the Smartphones that

we constantly carry around with us. Such devices–equipped with a camera, video & sound recorder and a keyboard–make collaborative forms of communication and work readily accessible by the general populace.

I basically sought out artistic projects having to do with online participation. In my initial selection, I limited myself on the basis of neither the type of participation nor the form of the process or the result of the project. I recognized that the questions "How does participation proceed?" and "How do participants create?" can help me to differentiate among and classify the projects. In a first phase, I realized that the following classification might help me in structuring the collected projects.

ACTIVE PARTICIPATION

- Crowd Creation Projects
- Crowd Collection Projects
- Crowd Distribution Projects

PASSIVE PARTICIPATION

- Crowd Attendance (intentional or unintentional)

Crowd Creation Projects are those artistic projects and processes that the artist can influence partially. Artists are initiators; they launch a process with numerous actively participating persons who react to each other in linear fashion in the creation process. What comes about is a work that proceeds along a trajectory of its own and is more or less out of the artist's control. The participating individuals build upon the creations of their predecessors and modify prior changes over and

1.
Kohle, H. (2012). Crowdsourcing in der Wissenschaft: Wie die Masse zum Wissenschaftler werden: Heise. Retrieved September 23, 2012 from <http://www.heise.de/tp/artikel/36/36239/1.html>

2.
Jaschko, S., & Evers, L. (2010). Curator's notes. In exhibition catalogue "Process as Paradigm". Gijón: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial.

over again.

Crowd Collection Projects entail a form of participation in which the artist sends out a request for contributions addressed to a (specific or indefinite) number of people, and then forms the many contributions received into a work of art. The producer of such a work of art is a collector of such things as images, videos, drawings, sound files, texts and objects. In a further step, he/she assembles the submitted fragments into a work.

Crowd Distribution Projects are those artistic projects and processes that are initiated by artists as a model of work of art, and that are then taken and used by (lots of) others. The artistic work is discovered by the group of people carrying out the particular project and even modified/developed further.

Crowd Attendance Projects can be divided into two basic categories that entail either the intentional or unintentional presence of human beings. On one hand, these are works of art in which the act of creation (as commonly understood) has been concluded, but the work of art does not actually "come alive" until persons (in the sense of members of an audience) cause the work to become operational through their conscious, volitional presence. This category includes, in my opinion, all interactive artworks.

On the other hand, there exist works of art that entail interaction with large numbers of people who are not even aware that such interaction is occurring but are

nevertheless making a contribution to a work of art of which they have no knowledge.

Nevertheless, for over a century now, writers, musicians and artists have been coming to terms with the subject of participation in art and culture in works on which scholars and philosophers such as Umberto Eco could base their theories in the 1950s and 60s. Eco was already elaborating on his hypothesis of an open work of art in 1958 (at the 10th International Philosophy Congress), which he went on to publish in book form in 1962.

He differentiated between an open work of art and a work of art in movement. In his opinion, almost all artistic creations since the advent of modernism that involve the beholder in what is transpiring are open works of art. These are no longer just objects to behold but rather processes that are consummated by the powers of the beholder's imagination.

Works of art in movement go yet another step further. According to Eco, these are works that come about as such as the result of the audience's active participation in the artistic process—in real-world actions carried out by audience members. Eco speaks of an openness that is not only based on "theoretical, mental participation by the beholder (...) who, in complete freedom, may interpret a previously produced work of art that is finished and complete in its own terms," which, according to Eco, is the essence of an open work of art; rather, "he is involved in the making of the work."³

(1973). Das offene
ankfurt am Main:
lag, p. 42 (translated
vald)

*"We have, therefore, seen that (1)'open' works, insofar as they are in movement, are characterized by the invitation to make the work together with the author and that (2) on a wider level (as a subgenus in the species 'work in movement') there exist works which, though organically completed, are 'open' to a continuous generation of internal relations which the addressee must uncover and select in his act of perceiving the totality of incoming stimuli. (3) Every work of art, even though it is produced by following an explicit or implicit poetics of necessity, is effectively open to a virtually unlimited range of possible readings, each of which causes the work to acquire new vitality in terms of one particular taste, or perspective, or personal performance."*⁴

In his elaborations, Eco does not go into detail about the complex multilayered nature of an act of participation; he meant his critique rather more in conjunction with the interpretational possibilities of an artistic work that, as he puts it, is physically complete. Nevertheless, he goes on to say that the significance of the physical object was fractured, and that the artistic focus of open works of art and works of art in movement is on the process itself and on the interaction with an audience.

But how can one imagine active participation nowadays, and which characteristics does it display?

Rules, Games, Coincidences and A Never Ending Work?
Participatory art often is represented by aesthetics of repetition. Forms and formats, colours, proportions,

amount of input that can be contributed,... is usually defined and given by the artists and is constructing a framework in which the audience / the user / a contributing person can interact with. The artists leave it up to the audience that is generating an input to the artwork mainly by coincidence and mostly with a playful interest.

This is the way I would also like to describe some of the works from Yayoi Kusama, for me the most well known Japanese artist of the post war period and because of her open artworks and participatory approaches a good example to fathom it. Born in 1929 in Matsumoto, prefecture Nagano, the artist achieved internationally high profile when doing the unauthorized happening *Narcissus Garden* at "Venice Biennial" in 1966. She was not an invited artist for this biennial, but nevertheless offered 1,500 reflective balls in front of the exhibition hall, each of them having an inscription marked "Your Narcisium For Sale" and with a price of Lira 1,200,- (which is today equivalent to app. EUR 1,-).

Beside this critique about the art market the artist was and is still interested to lift borders between her as an artist and the audience as well as between her and her environment. Since then Yayoi Kusama realized performances and happenings in interaction with an audience. In her process oriented work *Obliteration Room* which was realized with the help of thousands of kids, the artist equipped a white room with white objects like white couches, white painted tables, chairs, TV sets..., and let the children stick to it

4. Ebenda, p. 57 (translation retrieved on October 6, 2012 from http://interactive.usc.edu/membersmedia/akratky/W3_Open_Work.pdf)

with thousands of dots in different colours and sizes over a longer period. This work was designed for the Queensland Art Gallery's "APT 2002: Asia Pacific Triennial of Contemporary Art".⁵

An interest about coincidence, a playful approach, settled rules and a big (at first glance not countable) amount of contribution are the conditions that are accompanying active and intentional participation. An example of similar aesthetics is the work *Shadowgram* by the Ars Electronica Futurelab (and also here two Japanese artists Emiko and Hideaki Ogawa have been mainly involved into the development of the project). This social brainstorming project that is exhibited at the Ars Electronica Center in the moment is inviting its visitors to create a shadow of them and to stick these silhouettes to the wall (after you have been captured by a camera one minute ago while you were standing in front of a light box. The system then sends the picture to a vinyl cutter and your shadow is done). In addition this installation is requesting written statements that are presented via speech bubbles: due to a special topic the visitors can even leave a message beside their shadow. It's impressive to see how convincing these silhouettes and the speech bubbles are representing so many different persons and personalities. It originates a collaborative "Gedankenraum" (room of minds) which is visually defined and bordered via the stickers and created by contributing visitors. In addition it serves as a room for imagination of all beholders.

The two projects that are presented here in connection

to each other have one major difference: while the space by Yayoi Kusama's installation is well defined and bordered like a canvas, the format for *Shadowgram* is explosively extended day by day. However both projects are dealing with a major fact that is important for participatory processes: a playful approach that serves like a motor and rules within the work can be realized.

But when is a crowd art work to be deemed completed? Who is deciding when the work is "done" ?

According to an interview with Rudolf Frieling — chief curator at SFMOMA and initiator of the exhibition in 2008/2009 "The Art of Participation" : He mentioned the important relationship not only between the artist and the audience, but also to question the role of curators and institutions in living, process related and participatory artworks. Institutions are needed to show, communicate and sometimes even collect and preserve the works. Curators are building the context through which an artwork can be seen and sometimes even do reinterpretations. And especially in the case of crowd art projects, curators and institutions are getting producers and performers of artworks.

A Retrospective Look...

A look back in European art history reveals that collectively engendered art originated in an old parlor game. The surrealists who gathered around André Breton in Paris in the 1920s came up with *Cadavre Exquis* a collaborative paper folding method they developed into an art form. This game suitable for

March 9, 2012, from
eractive.qag.qld.gov.
wseeforever/works/
on_room/

players of all ages is still around—you take a sheet of paper and begin a drawing; then, you fold up what you've done and pass it along to the next participant, who thus knows where he/she has to continue but can't see what his/her predecessor did. This procedure is then repeated by all present. Finally, the group's joint creation literally unfolds.

Here too, it is essential that rules be established in advance and accepted by all, whereby the number of times the sheet is to be folded determines the amount of space available for each individual's drawing. There must, of course, be agreement about whether the drawing is to be realistic/representative or abstract/ornamental. The many other considerations might include such matters as portrait or landscape orientation.

In addition to these first image-generating circles of surrealists, acts of reconceptualization leading to open creative processes soon began to occur in the field of text-based communities as well as in music, and even earlier than was the case in the visual arts.

Mallarmé's Book

Among the early examples par excellence of a work of art in movement cited by Umberto Eco was Mallarmé's "Livre". The life work of French author Stéphane Mallarmé (1842-1898) was a book that was never completed, one that never even got beyond the stage of a 200+-page concept. According to Eco, it was not only "a contemporary counterpart, but also an anticipation that has since become a classic." A work

"that the poet intended as not only the ultimate aim of his own creative efforts but also the objective and consummation of the world itself ("Le monde existe pour aboutir à un livre." Everything in the world exists in order to end up in a book)" .⁶

Mallarmé, whose poems are regarded as supreme works of symbolism and who can be called one of the most important trailblazers of modern verse, saw his "book" as an experiment that was never completed. On one hand, he wanted to experiment with grammar, syntax and the typographical configuration of the text, which was not to be read in a predetermined sequence. He also wanted to specify only the cover and the first and last pages; all other combinational options were to be left up to the readers as a way of opening up new relational possibilities to them and thus new horizons of suggestive allusion. Even though the book was never brought to fruition, it nevertheless represents a milestone in the history of so-called open culture.

*"(...) however, on the very threshold of our epoch, it is interesting to find such a pronounced attempt at a work of art in movement—a sign that certain needs and demands were in the air, needs and demands justified by the mere fact of their existence, and which are to be explained as the basic cultural facts and circumstances that intrinsically define an epoch."*⁷

Last week when I was in São Paulo, I went to an exhibition by Lygia Clark. She is an absolutely important person when you speak about media and the development of media art. Lygia Clark published

6. Eco, Umberto (1962 / 1973). Das offene Kunstwerk, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag. p. 43 (translated by Mel Greenwald)

7. Eco, Umberto (1962 / 1973). Das offene Kunstwerk, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag. p. 45 (translated by Mel Greenwald)

a book called *Livro Obra*. Hundred years after the time of Mallarmé Clark shares the same approach and invites the visitors to work on it. The organizer of that exhibition Itaú Cultural developed an iPad application for the audience to access to this wonderful open book.

Following them in history is the radio and the development of radio, especially the radio theory of Berthold Brecht.

Radio Disturbancies

Berthold Brecht (1898–1956) is another key figure in the context of democratization of knowledge and tools—that is to say, opening them up, including to participative strategies. Brecht developed one of the first radio theories and was the author of both a collection of essays on the subject of radio and experimental artistic works for broadcast on that medium. And in the 1930s, he was already advocating crowdsourced radio:

“So here is a positive suggestion: change this apparatus over from distribution to communication. The radio would be the finest possible communication apparatus in public life, a vast network of pipes. That is to say, it would be if it knew how to receive as well as to transmit, how to let the listener speak as well as hear, how to bring him into a relationship instead of isolating him. On this principle the radio should step out of the supply business and organize its listeners as suppliers.”⁸

A famous example to demonstrate the power of

radio had taken place on October 30th 1938 under the direction and production of the (at the time) 23 year old Orson Welles and his “The Mercury Theater in The Air”, broadcasted by Columbia Broadcasting System in New Jersey. Writer Howard Koch adapted the novel *The War of the Worlds* (1898) by Herbert George Wells and Welles showed “how the technical reliability of the medium built its credibility, giving veracity to news transmitted through it: With nervous voices, Mercury Theater actors and actresses depicted the landing of Marttian war machines, the fire ignited by the deadly rays, and the panic of witnesses. The public reacted with anguish and despair. Nobody died, but several people got injured, miscarriages occurred, houses were left behind without a second thought, roads were caught in huge traffic jams and policemen and firemen were mobilized against the invisible menace.”⁹

Music and Participation

John Cage (1912–1992) and Karl-Heinz Stockhausen (1928–2007) are probably the best-known protagonists when it comes to participative and, in this case, interpretive participation in the field of music in the 1950s and '60s.

John Cage’s composition 4’33” as well as its follow-up work 0’00” and *Imaginary Landscape No. 4* left a great deal of latitude to those partaking of them. 4’33” called for four minutes and 33 seconds of absolute silence, whereas 0’00” is absolutely resplendent in the sense of the pictorial arts. A performance of the composition *Imaginary Landscape No. 4* called for 12 radios, 24 players and a conductor. The sounds emanating from

⁸ Brecht, Bertolt. Brecht on Brecht. Translated and edited by John Willett. New York: Hill and Wang, 1964. [«Der Rundfunk Kommunikationsapparat» Blätter des Hessischen Landestheaters, Darmstadt, No. 1, July 1932]; translation retrieved October 6, 2012 from <http://www.kunstnetz.de/source-text/8/>

⁹ Cage, J. (1993). Aspects of the aesthetics of Telecommunications. Adrian X., R., Stocker, G., ZERO – the Art of Being Everywhere. Graz: Tykarn Buchverlagsgesellschaft mbH.

the radios are manipulated by 12 pairs of players who change the channel and adjust the volume and pitch. Dieter Daniels, professor of art history and media theory in Leipzig, has noted that John Cage's compositions for radio receivers in the early 1950s were the first totally "open works of art" that make use of technical media.¹⁰

Music's advance in the direction of opening up compositions to participatory processes involving the audience was also furthered by the work of composer Karl-Heinz Stockhausen. His *Klavierstück XI* functioned similarly to Mallarmé's *Livre* in that the composer left it up to the pianist to decide the order in which the passages would be played.

Happening, Fluxus and Milestones in Network Based Technological Developments

It can be maintained that music in particular had anticipated an attitude that would be advanced in the 1960s by one of John Cage's students, American artist Allan Kaprow, in the form of Happenings (a term Kaprow coined in 1959). In them, the audience became active participants and a performative element in an artistic process.

In 1963, Roland Barthes (1915–1980), a French literary theoretician known for semiotics and post-structuralism, published an essay in which he challenged the subject-centered status of the author and launched its deconstruction. In the sense of Mallarmé's *Livre* and Eco's definition of a work of art in movement, the author is the initiator of a process that

requires the involvement of numerous participants. When participation in the sense of the work is initiated by the author, he/she thus creates a new significance between himself/herself as author and the co-authors involved in the work.

Based on the year 1958, when it was the first time that digital data could have been converted ("modulated") via a modem in order to be transmitted over an analog network, artists like Nam June Paik got inspired by new technological possibilities.

The Fluxus movement in the 1960s—above all Nam June Paik, an artist who left his native Korea at the age of 18 and made a name for himself in Germany with pioneering interactive art projects—carried on what Brecht and Welles, Cage and Stockhausen begun numerous years earlier. Nam June Paik was also enduringly influenced by personal contact with John Cage in conjunction with new music courses the composer gave in Darmstadt in 1958.¹¹ Nam June Paik's *Participation TV* is considered the beginning of electronic and interactive art, and the artist himself is regarded as a media art pioneer. Like Cage and Stockhausen in the field of music, he was fascinated by electronic media, a fascination reflected by his extremely complex and technically sophisticated installations. Whereas Cage and Stockhausen were active in the area of music and radio, Paik experimented primarily with the recently created medium of video and TV.

Was Marshall McLuhan one of the most influential

10. Arns, I. (2004). Interaktion, Partizipation, Vernetzung: Kunst und Telekommunikation. Retrieved September 23, 2012, from http://www.medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/kommunikation/3/

11. Medien Kunst Netz (2005). Paik, Nam June: Biography. Retrieved September 20, 2012 from <http://www.medienkunstnetz.de/kuenstler/paik/biografie>

thinkers when publishing his book *Understanding Media* in 1964, so was it actually in the late sixties, that important developments in data communication and processing have taken place: Intel Corporation was founded and began producing microprocessors that are the core elements controlling today's personal computers. UNIX operating system was programmed at Bell Laboratories for software development purposes and made it possible to run several programs simultaneously and lets multiple users work on a system. US-based Compu-Serv Network first offered computer time-sharing services on its own computers (and by the 1990s, CompuServe had become an online service provider that was a leader in making internet access available to private households). The ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network Technology) made it possible to operate the first computer networks that could have been extended beyond the premises of one building and so the internet was born at the time of Cold War, when decentralizing these networks has been meant to make them invulnerable to attack.

"Art by Telephone" was an exhibition at the Museum of Contemporary Art in Chicago and took place from November 1st to December 4th 1969 under the director Jan van der Marck. In this exhibition 36 artists have been asked to call the museum or have been called by the museum. They had to give orders concerning their exhibition contribution via telephone. The museum produced the works according to the instructions of the artist via telephone.¹²

Kac is also mentioning that one of the few creative uses of the technology by an artist in this exhibition have been accomplished by Robert Huot. He was inspired by the curatorial approach of the museum and developed a work especially for this exhibition: he selected 26 American cities according to the 26 letters of the alphabet and looked for people with the name "Arthur" in these cities. Within the exhibition he provided a list where these "Arthurs" have been called by the audience of the exhibition and a talk between "Art" and the audience have taken place.

The 70ies – Telecommunication via Satellites

The invention of the internet created a medium that posed a novel challenge to artists and their works of art, while also offering them new channels for artistic expression. But the challenge of communication with many strangers already began to be taken up by artists in the 60ies and 70ies, especially when we think about the exhibition at the Whitney Museum in New York in 1970 that was organized by the New York Correspondence School, and who presented an exhibition on "Mail Art" by Ray Johnson and Marcia Tucker. While Mail art used in its beginning mainly the international postal services, it migrated in the 90ies mainly to the Internet.

Equal one-to-one communication and the wish to breakup of conventional practices in presenting art, this has been also the intention of *The Last Nine Minutes: Live Performance for International Satellite Telecast* by Douglas Davis (US) at "documenta VI" in Kassel, Germany. Even if Davis' performance

993). Aspects of the
cs of Telecommunications.
X., R., Stocker, G., ZERO –
if Being Everywhere. Graz:
Buchverlagsgesellschaft

was still well within the realm of the live, one-way communications style of conventional TV viewing and the telecommunications possibilities of the day, he understood the medium TV as a contemporary place to show art and in his performance he invited the audience to establish contact with him.

In the 70ies companies like Microsoft and Apple have been founded, computer games could be accessed simultaneously via a network consisting of several computers (ADVENT, a text-based role-playing game, was a precursor to modern internet games) and "Color TV Game 6" was the first game console that Nintendo launched in Japan: Two players used knobs to play a virtual tennis match, and Nintendo became a top seed in the gaming sector. The Berkeley Software Distribution (BSD), a new version of the UNIX operating system, was developed in California and with this development publishing the program code for all to see made it easier to correct errors and add upgrades. It was also the time when the Usenet (Unix User Network), an electronic network that interconnects computers all over the world has been used at first: scientists used its discussion forums to exchange opinions and share research results.

It is the time of telecommunication, of the first approaches in exchanging live data via satellites in a very expensive way. Beside the "documenta VI" in Kassel, where Douglas Davis, Nam June Paik and Joseph Beuys took part in one-way satellite performances, it was also the time when the demo *Send/Receive Satellite Network: Phase II* (September 10th 1977) took

place. This was – as mentioned on the blog of Lisa Bear¹³ – the first two way satellite project and was realized by Liza Bear, Keith Sonnier and Willoughby Sharp.

Based on the fact that NASA was opening up and accepting proposals to use satellites to do social experiments, the artists Kit Galloway (US) and Sherrie Rabinowitz (US) realized several telematic performances/dance pieces.

In October 1977, the *Satellites Art Project* by Kit Galloway (US) and Sherrie Rabinowitz (US) was a collaboration with NASA Aims, and the Educational TV Center located on the grounds of the Catholic Archdiocese in Mountain View, California as well as with the NASA Goddard Space Flight Center, Greenbelt, Maryland. This project that was mainly intended to act as an happening and presenting both signals from California and Maryland at the same time, so was *Hole in Space* (1980) by Sherrie Rabinowitz and Kit Galloway then the first installation that made it possible to let the audience simultaneously communicate on two different places in the world and at the same time.

The 1st International Computer Art Festival at The Kitchen in New York inaugurated in 1973 and Ars Electronica Festival in Linz started with its specific orientation on art, technology and society in 1979 and the institution's activities still continue until today.

The 80ies – The first computer networks

The 80ies are characterized by the new impact of upcoming festivals in Europe and the US. Artists,

¹³.
http://
sendreceivesatellitenetwork.
blogspot.tw/2008/12/split-
screen-ny.html

theoreticians, scientists and creative technologists have from now on new opportunities to come together and establish a platform for communication and distribution of knowledge in the field of media and digital art. The Chaos Computer Club was founded in Germany as an association of hackers. Its members demand a "new human right to worldwide, unimpeded communication" for a modern information-based society. Jean Baudrillard's publication *Simulacres et Simulation* have been published and topics like "In the Network of Systems" ¹⁴ have been discussed. IBM was the first company to develop a PC, which it brought out in 1981: in contrast to a mainframe, a personal computer could then be operated by a single person. The first version of the Microsoft Disk Operating System (MS DOS) is launched and by the late '80s, it's already the leading operating system for PCs. IPv4 – the fourth version of the internet protocol is first deployed worldwide and the use of standardized rules and formats makes it from now on possible to send data in small and large networks, and FidoNet as a worldwide computer network that is used for communication between bulletin board systems (BBSs) have been established (1984).

This was the time when the first "electronic mail", a letter-like message could be sent via a computer network with the help of the standardized Simple Mail Transfer Protocol that is still in use today.

In the year 1983 American programmer Richard Stallman came up with the idea of free software. He suggested that such computer programs may be used

for private and commercial purposes, decompiled, modified and shared, whereby a copyleft provision may specify that the resulting software must also be free. In the same year the DRM – Digital rights management is implemented for the first time in a computer program. This concept made it possible to establish preconditions for the use and dissemination of copyrighted digital data.

After the pioneering telecommunication art activities of Bill Bartlett, Stan VanDerBeek and Liza Bear, Bruce Breland, Matt Wrbean and many others of the Pittsburgh-based Dax group have worked consistently with fax and slow-scan TV as artistic media. Their work was characterized by including other forms like dance and music, their work was geographically dispersed and was considering the different timezones.

The Dax group also participated in the global network project *The world in 24 hours (Die Welt in 24 Stunden)* by the Austrian based Canadian artist Robert Adrian X in 1982. Sixteen cities and three continents have been connected for one day and one night during Ars Electronica Festival in Linz.

On January 1st 1984, thirty five years after George Orwell published his book (ROMAN) 1984, John Cage and Joseph Beuys took part in a collaborative, global Live-Event via Satellite TV by Nam June Paik: *Good morning Mr. Orwell (Bonjour Mr. Orwell)*. Via technical image manipulation it was possible to have Nam June Paik, John Cage und Joseph Beuys simultaneously

Electronica Festival catalogue
was a collaboration
together with Kunstforum
NATIONAL, Germany.

on TV. 1985 the Dax group stretched the notion of worldwide interaction with *The Ultimate Contact*, a slow-scan TV piece created over FM radio and in collaboration with the space shuttle Challenger, in orbit around the world.¹⁵ And in the year 1986 the Dax group participated in the “42nd Biennale in Venice” with *Ubiqua* a Telecommunicationlab, where Text (IP Sharp), slow scan TV and fax have been used as the media in their work.

Fax as a medium for linking not only people together, but also machines in a creation process, was the interest of the Art Reseaux group, formed by Karen O'Rourke, the Brazilian artist Gilberto Prado, Christophe Le Francois and others. When they have developed elaborate projects such as O'Rourke's *City Portraits* which call for participation in a global network to travel in imaginary cities by means of exchange of fax images, so continued Gilberto Prado with his project *Connect* and which involved at least two sites and two fax machines on each site. In a kind of loop the outcome of one fax machine was immediately sent forward via the second fax machine on site.

Eduardo Kac is mentioning in his article “Aspects of the Aesthetics of Telecommunication” that specially in Brasil, artists such as Gilberto Prado, Mario Ramiro, Paul Bruscky and Carlos Fadon have worked with telecommunication since the early or mid 80ies.

The 90ies and Ongoing – Start and Development of Internet Art

It would take pages in order to somehow summarize crowd art projects that came up by having access to networks on a low cost and on a broad level, as this was the case starting in the 90ies when the World Wide Web is set up to enable users to access interlinked text information.

Actually in 1989 Tim Berners-Lee proposed an information management system and developed it in 1990 at CERN. In addition the Hypertext Markup Language was developed at CERN to structure websites with texts and images, design them and set them up with links to other websites (HTML (1992), the first telephone calls on the internet make use of Voice over IP (VoIP 1994), internet shops and services like Amazon (1994), Yahoo (1995), eBay (1995) and Google (1996) came up, the first smartphone made its public debut (1996) and Peer-to-Peer (1999) made linking of computers possible.

The hypertext project *TXTour* by Heiko Idensen & Matthias Krohn first used the “Bionic-Mailbox” Cerberus, then later the internet, to set up a temporary network of participating authors. The collective addition of new texts and building bricks still functioned at first via sending out floppy disks with the editors performing that function.¹⁶

This project started out in 1992/1993 from the Steiermark cultural initiative ZERONET (Graz/Austria) and included several other events and installation projects. It was developed by Robert Adrian X and Gerfried Stocker and it was meant as a “cultural

15. Vgl. Seppo Gröndler

16. Frieling, R. (200e). Media Art Net: Pool Processing: TXTour. Retrieved September 08, 2012, from <http://www.medienkunstnetz.de/works/txtour>



experiment” for sustained work with and within new communication media. On the topic of networks and telematic presence workshops, installations, symposia and a database have been developed and artists like Roy Ascott, Eduardo Kac, Seppo Gründler, Josef Klammer, John Blake among many others took part.¹⁷

Important artworks like Antoni Muntadas’ work *The File Room* (1994) as well as the well known *The World’s First Collaborative Sentence* by Douglas Davis have been created.

“Immediately I thought of the keyboard, the means of interaction allowed by the Web but not by video or other ‘flat art’. The huge difference between broadcast TV and the Web is the keyboard. With that people can say anything; they have full expressive capacity. This means a more intense and personal link could occur between me and the audience. So why not get the whole world together to write a sentence?”¹⁸

It was the time when sharing of data began and contributions by the audience have been an important task and input for the artists’ work. But also museums realized the potential of audience participation and the Brooklyn Museum used online crowdsourcing to an exciting end, in the conception and delivery of their *Click!* photography exhibition. The museum’s visitors, the online community, and the general public have been invited to participate in the exhibition process. The online exhibition took place in the summer 2008. Already in 2006 Andrea Glover curated art show called

“Phantom Captain: Art and Crowdsourcing”. In 2009 SFMOMA showed “The Art of Participation”, where the curator Rudolf Frieling presented participatory artworks from the 50ies until up to date.

LABoral, the Art and Industrial Creation Center in Gijón/Spain invited Susanne Jaschko and Lucas Evers in 2010 to curate an exhibition on experimental and community oriented processes in artistic practice nowadays.

In 2011 the exhibition project “Living as Form” by The Creative Time in New York was focusing on work by digital communities and showed a vast array of socially engaged practices that appeared with increasing regularity in fields ranging from theater to activism, and urban planning to visual art.

And Now: Collective Wisdom

By examining through the historical overview from Mallarmé’s *Livre to Cadavre Exquis*, the radio, satellite, fax machines, and then into the 90s now, I was quite impressed in having a look at all these collaborations and participative projects and realized that collaboration itself is something that artists are doing since art ever existed. Audience participation as what we have learned came after the 1950s. I intended to compare the differences in the meanings of collaboration and participation. This is especially important when we see how artists are working. Collaboration means working together to achieve a goal; participation is somebody’s just helping to achieve a goal. Collaboration is much more time

¹⁷ R., Stocker, G.
ERO: The Art of
everywhere. Steirische
tiative, Graz: Leykam
agsgesellschaft m.b.H.

Davis, in: Tilman
rtel, [net.art] New
s towards Net Art,
g 2001, pp. 60-62

consuming; participation is quick and smooth. There has been some criticism on the way participatory art operates by involving so many people in the creating process of an artwork which often results in an average-level outcome. I don't think it is the real intention because participatory projects function totally differently from collaboration.

What I've observed is that when most people are speaking about participation and collaboration, they often mix the two together. I'd like to close my talk by presenting you this last image to give you an idea of the differences between them. Perhaps the most important thing is that we are collaborating and we are participating because it gives us possibility not only to show us our opinion but also to give us an important impact on what's happening nowadays and to make us heard.

Here I found a nice passage in a book by Geert Lovink ¹⁹ and it reads :

"The noisy diaphones of big enterprises are attracting millions of people into the networks of their interactive adventures. What can we learn? How can we escape the cynical reality, that there is no escape in either take over yesterday's knowledge of consumer classes or to be taken over ourselves? What exists beyond the Web 2.0 that cannot be possessed? To prepare ourselves to collaborations with others (and I want to add) to at least participation in processes, this is all what we can do."

Crowd and art –limits of collaboration and participation COLLABORATION (with others)

Collaboration is working together to achieve a goal.

- Faith in the collaboration is needed
- It's time consuming
- Personal contacts are more or less essential for the success of the collaboration
- It is mainly geographical limited
- Language and cultural background is essential in the collaboration
- Co-authorship has to be defined in the beginning
- Heterachic structure: determination of rules and structure in consensus
- The resulting work is not a sum of the contributors, rather something totally different ²⁰

PARTICIPATION (in processes)

Participation is helping (intentional or unintentional) that someone is achieving his/her goal.

- Faith is not really needed
- It can be done quick and sketchily
- Personal contacts are not necessarily needed
- Without geographical restrictions
- Language and cultural background has an impact on the contribution
- Participants mainly do not claim rights (if intentional participation)
- Predefined structures and hierarchies
- The work is pre-defined by an artist and can be changed minimal in its structure. It's defined by the amount of contributions, its diversity and a (more or less guided) coincidence

¹⁹.
Geert Lovink, Zero Comments,
p.283,2007.
²⁰.
Brian Gysin & William S.
Burroughs,The Third Mind,1978.

Author's biography

Manuela Naveau

Born in 1972, Manuela Naveau has worked as an artist and curator in Austria and abroad since 1997. In collaboration with Gerfried Stocker, Artistic Director of Ars Electronica Linz GmbH, Manuela Naveau developed the Ars Electronica Export division, which she has headed since its inception. In addition to curating and promoting Ars Electronica exhibitions at museums and institutions worldwide, her interest is focused on the various manifestations of contemporary artistic practice. Manuela Naveau is currently working on "Crowd & Art". Her PhD thesis research investigates new forms of internet-based participation in the artistic process and their influence on artistic practice that is currently in a phase of flux.

A.3. I Believe in Internet

***I
BE-
LIEVE
IN
IN-
TER-
NET***

I BELIEVE IN INTERNET

What do Google and Wikipedia have in common? Well, if we have a question or are not sure, then we go online and type in the words or even whole sentences in our computer. Algorithms and related computer services are responsible for ensuring that we get results, in our search for knowledge and truth that are based on contributions and regulation of innumerable people. However, we don't know the algorithms behind it, or let's say the intentions of Google and why we just read this and get to see what we get. How can I understand these selection systems that are deciding for me what I can see? Who says what should be where? As we know that it's actually people like you and me sitting behind their computers that are actively shaping knowledge when writing their own websites and blogs, set posts, rate and vote, and we trust them in the same way as we trust the person around us we have confidence in? Who or what tells me what I can believe? Or in other words: the Internet as a source of knowledge, or rather as a community of faith? And if such a person like an Internet Atheist exists, can one survive?

*...the Internet
as a source
of knowledge,
or rather as a
community of
faith?*

I Believe in Internet is an ironic attempt using artistic ways to pursue these various issues in an exhibition format on a former farm in Leonding. With SUBURBIA the association Urbanfarm has developed an exhibition format, where global, continents and cultures cross-cutting issues are discussed very locally. It's not about generating an exhibition for a big audience (a pressure under which usually museums and exhibition venues have to act), but to give deals for information and discussion with the local residents. For example, the group of artists h.o wrote a letter to Google and asked why the star (*) called *Asterisk* isn't gaining any results in Google? Heath Bunting tries in his *Status Project* to give us to understand that we are all recorded, classified and divided and that it (almost) is really no way out. Manu Naveau bought online hundred ideas for works of art and while offering these artwork ideas in a back room in the exhibition, she wonders who now actually can call this artwork his or her own? José Pozo is researching the color that stands for the Internet and the T-shirt-research project *I Believe in Internet* examines the images on Wikipedia that illustrate and maintains selected terms such as faith and knowledge, confidence and conviction in the various languages, and that the enlightened view of the online encyclopedia brings discrepancies in the way of representing the world.

List of presented projects:

***Asterisk** by h.o (JP) Emiko Ogawa, Hideaki Ogawa, Taizo Zushi

The Status Project. by Heath Bunting (UK)

What's the colour of the Internet? by José Pozo (ES)

Turked Ideas. A back room project. by Manu Naveau (AT)

T-Shirt edition **I Believe in Internet** by Naveau (FR/AT)

<http://www.urbanfarm.at/SUBURBIA/>

h.o (JP) Hideaki Ogawa, Emiko Ogawa, Taizo Zushi

*** ASTERISK**

*It's good to
know that not
everything
can be
answered.*

Google is asked of us almost daily and it is beyond controversy the dominant search engine in the western world. We believe that Google has the answer for everything. And so the philosophy of Google leaves no question unanswered when being stated: „Google's mission is to organize the world's information and make it accessible and usable for all and at all times.“ Does this sentence even imply that Google has all the information of the world? This was the question and motivation of the artist collective h.o. and they discovered that the star (*) called Asterisk generates no Google results. Asterisk- as a typographic character that often is in use, especially on the Internet- symbolizes for example „born“, or it is marking mandatory fields for online documents to be filled in, and it acts as a placeholder for encrypted notes. Given words in embrace of two stars, we already learned that in this case a variation of the spelling may even be possible. Anyway, the group wanted to know more, and wrote a request to Google, why the star does not provide any results. Google- of course- did not reply and it is exactly this fact (that once Google provides no evidence and apparently has no interest in changing this) which is actually very positive and interesting for h.o. They could find a very human character in this circumstance, when somebody or something is not always being able to answer everything. „*It's good to know that not everything can be answered,*“ confirms Hide Ogawa.

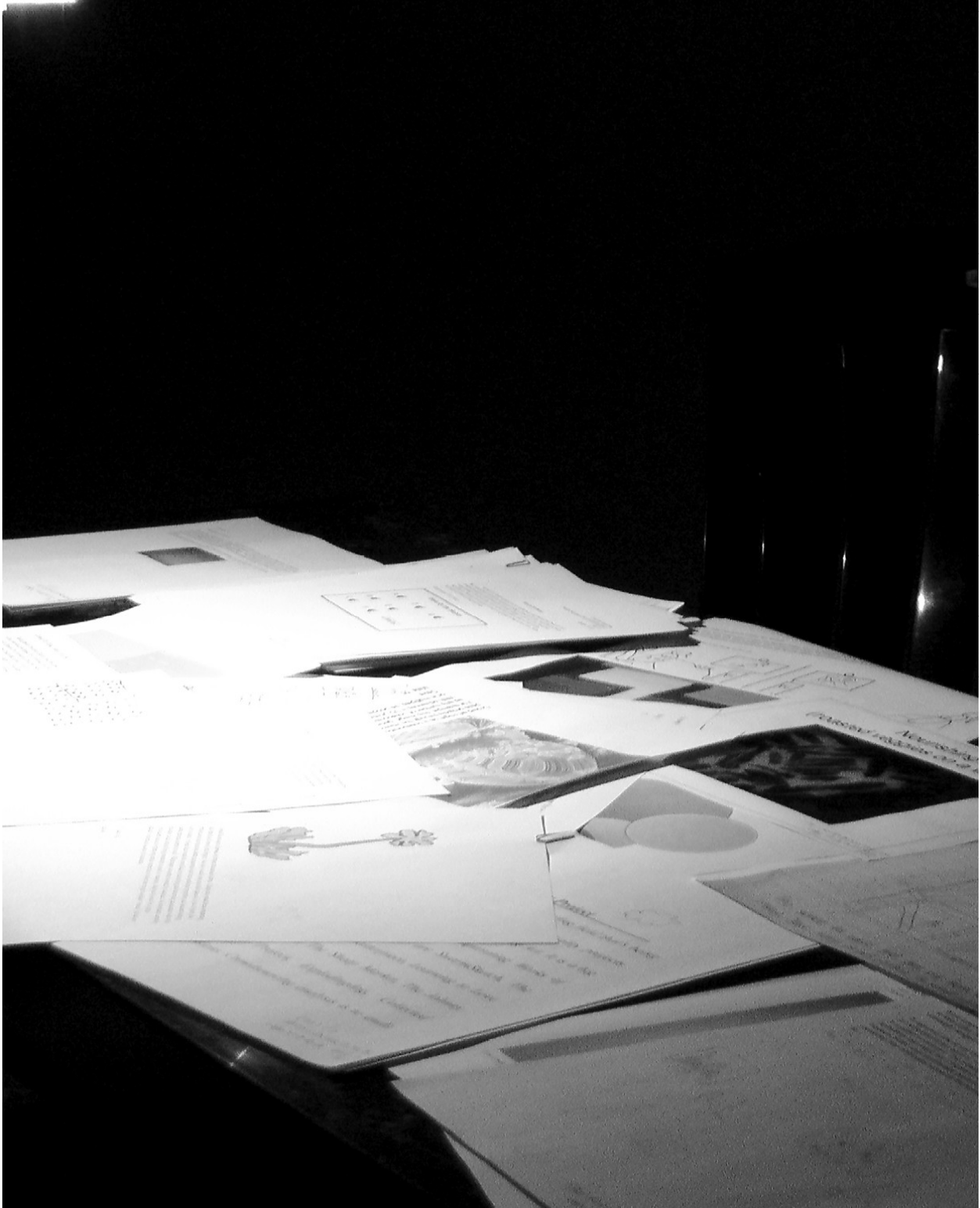
In the presentation of the project the star turned out to be a spiritual metaphor for protection of the mysterious, the unexplained, and the unknown. The artist group developed a ** Translator* that can convert any information into a star code, which vice versa can be read only by those persons who are themselves in possession of the automated translation tool. With the 2D cutted and prepared asterisk stars, the visitors can leave messages about what they never want to be searched for on the internet in the near future. This idea is actually based on the EMA system in the sacred Shinto shrines in Japanese culture and in Buddhist temples where small, single-painted wooden tablets can be bought, carrying pre-printed images and to whom requests can be written to the deities. Smallest stars are formed in the image of a deer, which (in the inherent divinity) is a kind of divine communicator between nature and humans in Japanese culture. And an Asterisk as a necklace shall protect it's carrier from too much knowledge in order to preserve the mystical of the person.

This **Asterisk* installation celebrates the ignorant, the mystical, the risk for not knowing or that, for which there is no explanation in a world heading for notoriously knowledge just by clicking a button.



Manu Naveau (AT)

My Turked Ideas. A back room project.



Manu Naveau (AT)

My Turked Ideas. A back room project.

...when it
comes to art,
authorship
and intellec-
tual proper-
ty still has a
particular
relevance.

It was in 2006 when I got to know the projects of Aaron Koblin for the first time. Koblin was the first artist working with Amazon Mechanical Turk, when nearly nobody had a clue what actually this platform is about. For Koblin all began in November 2005 already when he heard that Amazon is working on an innovation that combines the human intelligence and labor of various people around the world on an online platform and attempts to offer new services, such as writing product descriptions, or doing search, tags or reviews promptly; work that still cannot be performed by a computer. Amazon's Mechanical Turk (MTurk) – a name based on the faked chess playing machine from Wolfgang von Kempelen from the late 18th century- was just born and the art student Koblin was curious and wanted to know: can therefore also be art realized? He used the platform Amazon's Mechanical Turk to produce projects like *The Sheep Market*, *Ten Thousand Cents* or *Bicycle Built for 2.000* and bought thousands of workers who realized his work for him. Even that Koblin actually criticized the precarious working conditions on this platform, there is no novelty in the art that purchased workers, who make the works of art. What is new is that the workers can gather together easily and exchange thoughts on respective platforms, and discuss matters like copyright and co-authorship. However, the Amazon Mechanical Turk platform itself clarifies the facts, as in the accompanying participation agreement the conditions under which the Turker do their work contribution is described. In particular, it looks even so that with the use of the platform, they leave ownership and this even relates to the intellectual property that is transferred to the client.

Capitalist systems create in turn capitalist-oriented tools, which is obvious. In my work on the platform, this resulted in the question: what is, when I drive the situation to the extreme? What, if I ask to give me an idea for an artwork? Now, the question is actually not new as there are crowdsourcing platforms existing, that ask for new ideas and innovations already. However, when it comes to art, authorship and intellectual property still has a particular relevance. I asked for a Crowd Art idea, a quick illustration, and I offered USD 3,- per contribution in return. In the period from December 2013 to June 2014 I was sent to 100 ideas and almost all ideas have a serious debate on the issue of Crowd Art as a base. Some outstanding refreshing ideas have been sent and only two submissions had to be declined because I could not open the uploaded file. The participation of men and women has been 39 to 37 in scale, the rest were ideas from workers without appropriate labeling of sex or age.

Basically ideas can not be covered by copyright in Austria, but they are in the United States. And because it is not just about ideas, but also to the transmission of data such as scribbles, illustrations, or work instructions, the situation looks different and according to copyright experts in Austria, I should not- although Amazon Mechanical Turk clarifies this in their terms and conditions – take chances and prefer to specify the source. Of course, in respect of the work of the various Turkers I am forced in my moral imagination that the people behind the ideas have to be mentioned; even when names cannot be found in a simply way as each worker has to be registered and represented by a number on the platform. However, it was interesting to see that some ideas submitted were signed with names. Knowing, that the platform actually promotes anonymity and communication-less labor, it was nice being approached personally by some of the workers. But who are these people doing anonymous Micro Jobs to arrive at a reasonably monthly fee? Isn't this form of employment supporting rather precarious work or has the option of flexible timing, performing work from home and the possibility of selection of work orders such an interesting form of additional employment that even minimal payment is accepted? In which kind of legal gray area are we acting when using such platforms? Why are ideas and scribbles in Austria not protectable under law? And why can an internet giant like Amazon override the nationally applicable legal decisions?

My Turked Ideas. A back room project. scrutinizes authorship and the copyright situation via the online crowdsourcing platform Amazon Mechanical Turk. The title itself questions in addition the political correctness of the name itself in an ironical way.

Manu Naveau (AT)

My Turked Ideas. A back room project.



José Pozo (ES)

WHAT IS THE COLOUR OF THE INTERNET?

José Pozo (ES)

WHAT IS THE COLOUR OF THE INTERNET?

First, it appears very difficult to set the Internet on a specific color.

I began my search and was scouring different pages online.

According to Wikipedia, for example, search engines are the most visited sites on the net.

At first glance it is striking that these very pages as well as large forums such as Facebook and Wikipedia always tend to the color blue. Blue is usually seen as a pleasant and peaceful color; very dominant or aggressive colors such as orange or yellow are avoided online.

In addition, there is a behaviour that is of deep impact for me: People on the Internet are looking mostly pictures of other people. Especially in the virtual world there are unlimited possibilities of voyeurism. You can watch other people in violent scenes or looking at them during sex and even killing other people through large, wide open windows.

In search engines like Google or forums like Facebook habits and physical environment of the related persons are observed and analyzed by their everyday life. Known and prominent people can be traced to specific sites to the smallest detail and thousands meaningless messages and pictures I can find here.

As a global color I would most likely select the color gray therefore. However...

*The internet
smells like
meat!*

DIGITAL LOVE

In this exhibition I show two images that complement each other and build on certain togetherness. For the first image I combined information from various Wikipedia pages on the subject of pornography on the Web and analyzed them. I came to the conclusion to use dark pink, the human skin color, the naked body alludes. The internet smells like meat!

MY FRIEND FACEBOOK

(Facebook es mi amigo del alma)

My second image relates to Facebook, which is ranked at the second place of the most visited web pages currently. The background is always held in a friendly, inspiring blue and the Facebook pages are filled with photos, especially laughing portraits or groups of people. Also suggestive and erotic photos are allowed and posted en masse and present Facebook-sites as a door-opener to real pornography online.

So what would be the colour of Facebook? Apparently from all its colors and images I mixed a tone in violet. That Violet is for me a colour representing digital friendship without human contact.

With my pictures I want to question what there is to see on the Internet, what is shown here unconsciously and consciously? Of course, Facebook and Wikipedia alone are not representing the Internet. Questions of morality and ethics occur even more when realizing that the Deep Web with its access to weapons, pornography and other criminal networks is way bigger than the webpages we see on the surface of the Internet. Therefore smiling faces and cat photos on facebook tell us nothing, but just are part of our reality; the Internet as a kind of mirror of our reality.

José Pozo (ES)

WHAT IS THE COLOUR OF THE INTERNET?



Heath Bunting (UK)

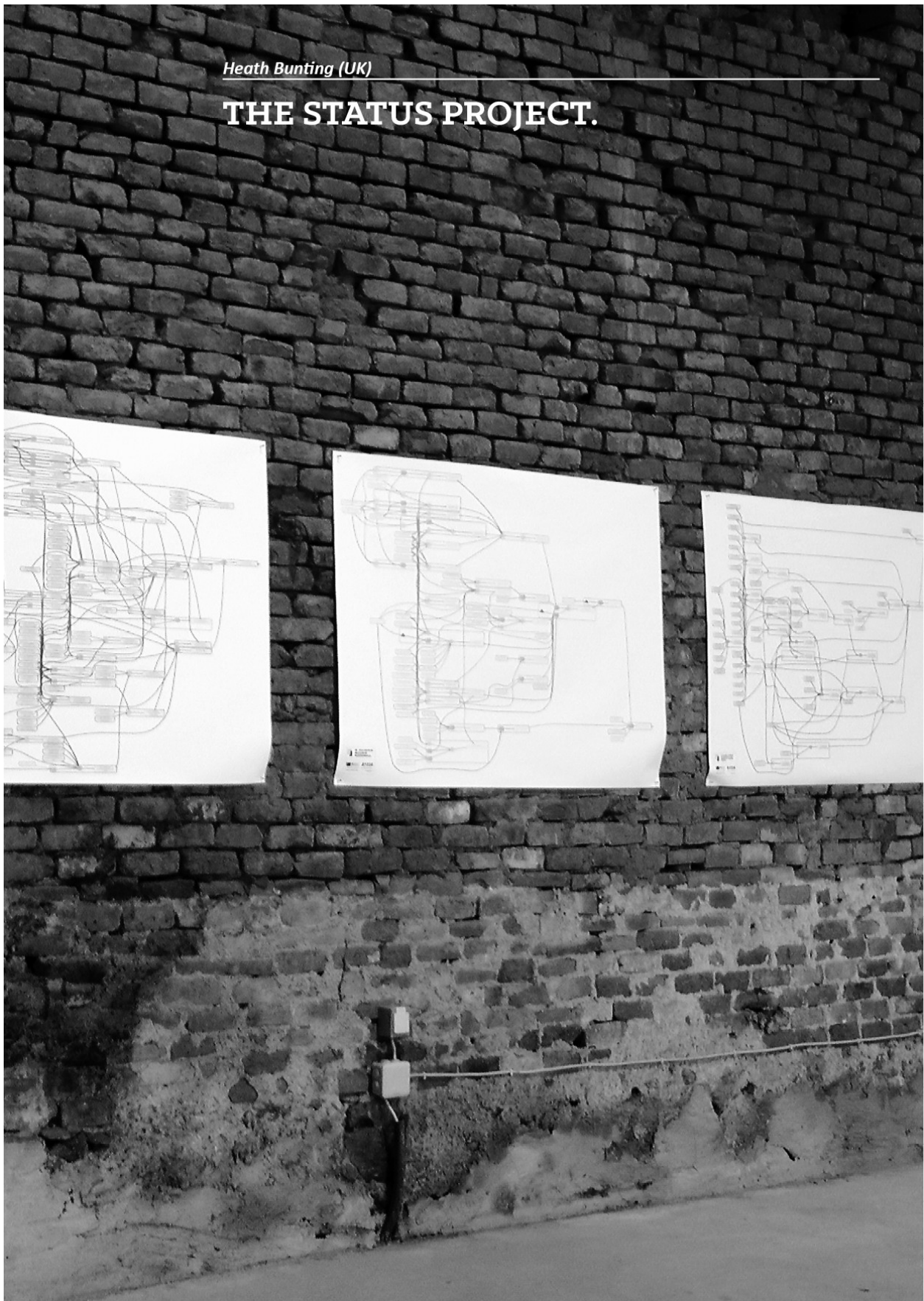
THE STATUS PROJECT.

The British artist Heath Bunting is not just a person who likes to climb trees or loves living in tree houses same like skateboarding and canoe riding, he is also one of the net artist since the very beginning and well known about his projects that he already realized in the 90s, when the Internet just started being – more or less difficult but at least- accessible for individuals. Since then and even before that he already critically examines networked systems, he questions virtual spaces and connects them with the real physical one. Whether he hacked the phone booths around the King's Cross Station or created graffiti with appropriate database connections. What matters to him was always working with people in the places of intervention. This concern is felt very strongly in his workshops, for which he is travelling around the globe: In all his activities it comes to the questions of control and privacy in times of constant networking and unconscious participation mechanisms via the Internet. He is giving "Survival Training for Artists", where he can draw from a large box of experience, ranging from arrest through to crossing borders without proper papers. He equips artists with the right setting in order that our data tracks remain as unobtrusive as possible. He questions what is called to be legal or illegal in networked systems, identifies the blurring boundaries and he even provides "Identity Kits".

*...we all are
divided and
classified
based on our
data traces
we leave
behind...*

„Our identity is constructed as human beings that can possess one or more natural persons and control one or more artificial persons. The higher up in the class system the better the access to status variety.“ (Bunting in an interview on <http://www.furtherfield.org>)

The Status Project by Heath Bunting pursues the thesis that we all are divided and classified based on our data traces we leave behind and that it goes to a class system that needs to see it through. The higher up in the class system, the better is the access to status variety and with this the situation of leaving more ambiguous information that cannot be easily traced down by automated algorithms. Basically, there are three classification schemes according to Bunting: We are born as Human Beings and as such are briefly free of any administrative data affiliations. Once our traces put direction or certain habits develop we are Natural Persons. And then there are the Artificial Persons like companies or associations, which can act as a placeholder for people and provide an additional level in the construction of complex identities. The Status Project, which is still an ongoing artistic research project, examines exactly this class systems and assignments, and Heath Bunting produced so-called „maps of influence“ in order to present general influence factors corresponding to the three categories just mentioned. The fourth map in the exhibition shows a self-portrait of the artist, his own life and influence diagram at his age of 42. A portrait that does not show the superficial complexion of a person, but presents the facts, relationships, interests and experiences in the form of relational structures of the network behind the person Heath Bunting.



Naveau (AT, FR)

I BELIEVE IN INTERNET



Naveau (AT, FR)

I BELIEVE IN INTERNET

*...to question
the trust
relationship
with the source
of information
on the Inter-
net.*

Wikipedia, the online encyclopedia, which is sixth of the world's most visited sites at the time of the survey on 7 May 2014, is now regarded as a relevant source of information that is used millions of times every day and hardly questioned. 30 million articles in 280 languages are counted on Wikipedia up to this date and each topic is divided into different languages. The contributions on Wikipedia are designed in a multi-authorship way and free-working volunteers are writing and continually correcting, expanding, and updating jointly in accordance with the principle of collaborative writing. If you start to work with Wikipedia, it is surprisingly noticeable that the contributions to the same topic are sometimes of different nature in individual languages. The situation is similar also when it comes to the pictures provided per topic. A quick look through the languages per topic immediately shows the differences or equality in the access mode of presentation and some questions then arise by themselves: Why should this information get a general validity to this keyword and not others? Which pictures succeed in staying on Wikipedia? How does this for example look like in languages like Spanish or Portuguese, languages which are spoken in Europe and in South America, where cultural differences stand out blatantly? If these passed over rigorously the classification in languages, does this tell us something about the cultural differences in the understanding of the world? Or will the claim of the new Encyclopædia Universalis come to a limit? Is subjective selection sold as objective knowledge, which is based on a seemingly democratic confirmation process but based on a hegemonic structure behind? If we know, however, that participation in the Internet has to be understood in the frame of the so-called 1% rule, meaning that active contributions are made of about 1% of the participants and that the rest are the so-called lurkers, passive read-only participants online, does then the grassroots access promise way too much? And isn't this westernized view of knowledge corresponding rather to a new form of colonialism?

The T-Shirt Edition *I Believe in Internet* is for us the first result of this field research, in which we want to question the trust relationship with the source of information on the Internet. The choices of words, their pictorial representation, which we examined in the different languages, have to do with the subject of faith, knowledge, trust and confidence. The presentation form of the T-Shirt underlines for us on the one hand the strategic irony of the project, and on the other hand it is used as a very personal information carrier medium, which communicates the subjective attitudes of people with their personal interests behind universal definitions in this installation version.

I Believe in Internet arose from the inspiring discussion with the artists Mushon Zer-Aviv and Galia Offri of the wonderful project „Wikipedia Illustrated“.



Bibliographie

George Baker, Jessica Morgan, Miwon Kwon und Pamela M. Lee

Acconci 1999

Acconci, Vito, Die Bedeutung der Öffentlichkeit. Ein Gespräch mit Heinz Schütz, in: Kunstforum International, Bd. Nr. 144, 1999

Adriaansens 2007

Adriaansens, Alex, *The Need for Experiments in Art and Culture*, in: LAB_CIBERSPACIOS.LAB_CYBERSPACES (Ausstellungskatalog zum gleichnamigen Wettbewerb initiiert von LABoral Center of Art and Industrial Creation), Gijon 2007

Adrian X 1982

Adrian X, Robert, *Die Welt in 24 Stunden*, in: Hattinger, Gottfried, ars electronica 82, Linz 1982, URL:https://docs.google.com/gview?url=http://archive.aec.at/media/archive/1982/181640/File_01501_AEC_FE_1982.pdf&chrome=true (Stand 09.10.2013)

Adrian X 1989

Adrian X, Robert, *Elektronischer Raum*, in: Kunstforum International. Im Netz der Systeme, Bd. 103, 1989.

Adrian X und Stocker 1993

Adrian X, Robert, Stocker, Gerfried, *ZERO – The Art of Being Everywhere*, Steirische Kulturinitiative 92/93, Graz 1993

Adrian X 1995

Adrian X, Robert, *Kunst und Telekommunikation. 1979 – 1986 Die Pionierzeit*, in: springer, Band 1, Heft 1, 1995. URL: <http://alien.mur.at/rax/TEXTS/springer-d.html> (Stand 22.10.2013)

Alloway 1958

Alloway, Lawrence, *The Arts and the Mass Media*, 1958. URL: <http://www.warholstars.org/warhol/warhol1/andy/warhol/articles/popart/popart.html> (Stand 11.02.2014)

Alloway 1960

Alloway, Lawrence, *Notes on Abstract Art and The Mass Media* (excerpts from a review of the Cambridge Group show of “pop art” at the New Vision Centre, London, February 1969), in: Robbins, David, The Independent Group: Postwar Britain and the Aesthetics of Plenty, Ausstellungskatalog zur gleichnamigen Ausstellung, Cambridge, Massachusetts, and London, 1990

Alloway 1972

Alloway, Lawrence, *Network: The Art World Described as a System*, 1972. URL: <http://www.transart.org/wp-content/uploads/group-documents/100/1375193198-Alloway-NetworkArtandaComplexPresent.pdf> (Stand 30.01.2014)

Althusser 1990

Althusser, Luis, *Philosophy and the Spontaneous Philosophy of the Scientists & Other Essays*, London 1990

Angerer 2001

Angerer, Marie-Luise, *I am suffering from a spatial hangover. Körper-Erfahrung im NeuenMedienKunst-Kontext*, in: Gendolla, Peter, Schmitz, Norbert, Schneider, Irmela und Spangenberg, Peter M., *Formen interaktiver Medienkunst*, Suhrkamp / Berlin 2001

Arns 2004

Arns, Inke, *Interaktion, Partizipation, Vernetzung: Kunst und Telekommunikation*, 2004 URL: http://www.medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/kommunikation/ (Stand 09.10.2013)

Arns 2013

Arns, Inke, *Ohne Bild keine Geschichte. Zu Eran Schaerfs fm scenario – Sendesprache – verdeckte Operation – Ansage – Fehler*, Ausstellungsführer Hartware MedienKunstVerein, 2013 URL: http://www.hmkv.de/_pdf/Ausstellungsfuehrer/2013_FMS_Besucherinfo_Web.pdf (Stand 12.08.2014)

Arnstein 1969

Arnstein, Sherry R., *A Ladder of Citizen Participation*, Journal of the American Institute of Planners, 1969

Ascott 1984

Ascott, Roy, *Kunst und Telematik*, in: Grundmann, Heidi, *Art Telecommunication*, Wien, 1984.

Ascott 1989

Ascott, Roy, *Gesamtdatenwerk*, in: *Kunstforum International. Im Netz der Systeme*, Bd. 103, 1989.

Ascott 2013

Ascott, Roy, *Für eine dynamische Betrachtung der Welt; Roy Ascott im Gespräch mit Heinz-Norbert Jocks*, in: *Kunstforum International; Globalkunst – Eine neue Weltordnung*, Bd. 220, 2013.

Babias 1995

Babias, Marius, *Im Zentrum der Peripherie. Kunstvermittlung und Vermittlungskunst in den 90er Jahren*, Dresden 1995

Barbrook 2011

Barbrook, Richard, in: Österreichischer Rundfunk, Hörfunk, *Die Magie der Medien. McLuhans Botschaft (1-4)*, CD mit Aufnahme des Radiokolleg vom 18. – 21.07.2011, Wien 2011

Barthes 1973

Barthes, Roland, *Die Lust am Text*, 1974

Bartsch 2002

Bartsch, Ingo, *Zur erneuten Aktualität der Kunst-Ideen des italienischen Futurismus*, in: Katalogbuch anlässlich der Ausstellung „...auch wir Maschinen, auch wir mechanisiert ...!“ *Die zweite Phase des italienischen Futurismus 1915 – 1945*, Dortmund 2002.

Baumgärtel 1997

Baumgärtel, Tilman, *Immaterialien*, 26.06.1997 URL: <http://www.heise.de/tp/artikel/6/6151/1.html> (Stand 12.01.2014)

Baumgärtel 2001

Baumgärtel, Tilman, *net.at 2.0 – Neue Materialien zur Netzkunst*, Nürnberg 2001.

Baxmann, Beyes und Pias 2014

Baxmann, Inge, Beyes, Timon, Pias, Claus, Soziale Medien – Neue Massen, Zürich / Berlin 2014

Beattie 1978

Beattie, Earle, "Fifth Network Cinquième Réseau Conference" on broadcasting, Cable, Satellites and Computers for Community Action and social change via Alternative and Independent Video, in: Canadian Journal of COMMUNICATION, Vancouver 1978; URL: <http://www.cjc-online.ca/index.php/journal/article/view/202/108> (Stand 23.01.2014)

Beiguelman und Magalhães 2014

Beiguelman, Giselle und Magalhães, Ana Gonçalves, *Possible Futures*, Sao Paulo 2014

Benjamin 1934

Benjamin, Walter, Der Autor als Produzent, Ansprache im Institut zum Studium des Fascismus in Paris am 27. April 1934, URL: <http://www.texturen-online.net/methodik/benjamin/autor-als-produzent/> (Stand 18.08.2014)

Berger 2008

Berger, Erich, *Homo Ludens Ludens. Locating play in contemporary culture and society*, in: Centro de Arte y Creación Industrial, *Homo Ludens Ludens. Third Part of the Gaming Trilogy*, Gijon 2008

Bernard und Quaranta 2008

Bernard, Yves und Quaranta, Domenico, *Holy Fire – art of the digital age*, iMAL Center for Digital Cultures and Technology Brussel 2008

Beuys 2006

Beuys, Joseph, *I am Searching for Field Character*, in: Bishop, Claire, *Participation. Documents of Contemporary Art*, London/Cambridge 2006.

Bianchi 1998

Bianchi, Paolo, *Lebenskunstwerke (LKW)*, Kunstforum International, Bd. Nr. 142, Ruppichteroth 1998

Bianchi 1999

Bianchi, Paolo, *Lebenskunst als Real Life*, Kunstforum International, Bd. Nr. 143, Ruppichteroth 1999

Bianchi 2000

Bianchi, Paolo, *Kunst Ohne Werk. Die Transformation der Kunst vom werkhaften zum Performativen*, Kunstforum International, Bd. Nr. 152, Ruppichteroth 2000

Bishop 2006

Bishop, Claire, *Participation. Documents of Contemporary Art*, London/Cambridge 2006.

Bishop 2009

Bishop, Claire, *Claire Bishop and Boris Groys on participatory art*, Futurism exhibition at Tate Modern, London 12. Juni – 20. September 2009, URL: <http://pric.wordpress.com/3-theory/claire-bishop-and-boris-groys-on-participatory-art-tate-modern-2009/> (Stand 08.09.2013).

Bishop 2012

Bishop, Claire, *Artificial Hells. Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, London/New York 2012.

Bismarck 2001

Bismarck, Beatrice von, *Beruf Künstler/in*, in: Zingg, Wolfgang, *Spielregeln der Kunst*, Dresden 2001

Borgdorff 2009

Borgdorff, Henk, *Die Debatte über Forschung in der Kunst*, in: Rey, Anton und Schöbi, Stefan, *Künstlerische Forschung. Positionen und Perspektiven*, Zürich 2009

Bosma 2004

Bosma, Josephine, *Die Konstruktion von Medienräumen*,
http://www.medienkunstnetz.de/themen/public_sphere_s/medienraeume/1/> (Stand 27.04.2014)

Bosma 2011

Bosma, Josephine, *Let's Talk Net Art*, Rotterdam 2011

Bosma 2014

Bosma, Josephine, *Missing Links*, in: Frieze Magazin, Berlin 2014. URL:
<http://frieze-magazin.de/archiv/features/missing-links/?lang=de> (Stand 29.04.2014)

Bourriaud 1998/2006

Bourriaud, Nicolas, *Relational Aesthetics*, in: Bishop, Claire, *Participation. Documents of Contemporary Art*, London/Cambridge 2006, S. 160

Buchhart und Fuchs 2005

Buchhart, Dieter und Fuchs, Mathias, *Kunst und Spiel I*, Kunstforum International, Bd. Nr. 176, Ruppichterorth 2005/2006

Buchhart und Fuchs 2005/2006

Buchhart, Dieter und Fuchs, Mathias, *Kunst und Spiel II*, Kunstforum International, Bd. Nr. 178, Ruppichterorth 2005/2006

Breitwieser 2000

Breitwieser, Sabine, *re-play. Anfänge internationaler Medienkunst in Österreich*, Wien 2000

Broeckmann und Jaschko 2001

Broeckmann, Andreas und Jaschko, Susanne, *DIY Media – Kunst und digitale Medien: Software, Partizipation, Distribution*, Katalog zur transmediale.01 – international media art festival berlin, Berlin 2001

Brouwer und Mulder 2007

Brouwer, Joke und Mulder, Arjen, *Interact or Die*, Rotterdam 2007

Brown 2008

Brown, Sarah, *Crowd theory lite 'the crowd' in participatory art and pop economics*, in: FitzGerald, Peter, *CIRCA126. Contemporary Visual Culture in Ireland*, Dublin 2008; S. 33-39

Brown und Novak-Leonard 2011

Brown, Alan S. and Novak-Leonard, Jennifer L., *Getting In On the Act: How Arts Groups are Creating for active participation*, San Francisco 2011, URL: <https://www.irvine.org/arts/what-were-learning/getting-in-on-the-act> (Stand 20.01.2015)

Bruns 2006

Bruns, Karin, *Do it wherever you want it but do it! Das Gerücht als partizipative Produktivkraft der ,neuen Medien‘* in: Neitzel, Britta und Nohr, Rolf F., *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*, Marburg 2006.

Bruns und Reichert 2007

Bruns, Karin und Reichert, Ramón, *Neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation*, Bielefeld 2007

Bush 1997

Bush, Vannevar, *As We May Think*, dt./engl. Fassung, in: FormDiskurs. Nr. 2, I/1997, S. 136 – 147; URL: http://homepages.uni-paderborn.de/winkler/bush_d.pdf (Stand 16.08.2014)

Candy und Edmonds 2011

Candy, Linda, Edmonds, Ernest, *Interacting. Art, Research and the Creative Practitioner*, Faringdon / Oxfordshire 2011

Carduff, Heine und Steiner 2015

Carduff, Marc, Heine, Stefanie und Steiner, Michael, *Die Kunst der Rezeption*, Bielefeld 2015

Carpentier 2011

Carpentier, Nico, *Media and Participation. A site of ideological-democratic struggle*, Bristol 2011

Catricalà

Catricalà, Valentino, *media art – towards a new of arts in the age of technology*, Pistoia 2015

Certeau 1984

Certeau, M. De, *The Practice of Everyday Life*, Berkeley 1984

Cirio 2012

Cirio, Paolo, *Face to Facebook 2011*, in: TEA BREAK, Konferenzpublikation zur Ausstellung “Collective Wisdom. Technology, Entertainment, Art”, Taichung 2012.

Cordeiro 1971

Cordeiro, Waldemar *Arteônica: elektronische Kunst*; 1971 <http://www.medienkunstnetz.de/quellentext/102/>> (Stand 27.01.2014)

Corradini und Settimelli 1914

Corradini, B. und Settimelli, E., *Gewichte, Maße und Preise des künstlerischen Genies. Futuristisches Manifest 1914*, in: Apollonio, Umbro, *Der Futurismus. Manifeste und Dokumente einer künstlerischen Revolution 1909 – 1918*, Mailand 1972.

Couldry 2010

Couldry, Nick, *Why Voice Matters. Culture and Politics after Neoliberalism*, London 2010

Daniels 2000/2003

Daniels, Dieter, *Strategien der Interaktivität*, in: *Vom Ready-Made zum Cyberspace*, 2003. URL: http://www.hgb-leipzig.de/daniels/vom-readymade-zum-cyberspace/strategien_der_interaktivitaet.html (Stand 10.03.2014)

(Updated and final version of the text first published in

Frieling, Rudolf, Daniels, Dieter, *Media Art Interaction, The 1980s and 1990s in Germany*, ed. Goethe-Institut München / ZKM Karlsruhe, Springer, Vienna / New York 2000)

Debord 1967

Debord, Guy, *Die Gesellschaft des Spektakels*, 1967 URL: http://www.uni-weimar.de/medien/historiographien/inhalte/lehre/2012_WS/SE_Communo/pdfs/07%20Debord%20-%20Gesellschaft%20des%20Spektakels%20%28AUSZUG%29.pdf (Stand 16.02.2014)

Debord 1957/2006

Debord, Guy, *Towards a Situationist International*, in: Bishop, Claire, *Participation. Documents of Contemporary Art*, London/Cambridge 2006.

Deleuze und Guattari 1974

Deleuze, Gilles und Guattari, Félix, *Anti-Ödipus. Kapitalismus und Schizophrenie*, Frankfurt am Main 1974

Deleuze und Guattari 1980/1992

Deleuze, Gilles und Guattari, Félix, *Tausend Plateaus. Kapitalismus und Schizophrenie*, Berlin 1992 (Titel der Originalausgabe: *Mille plateaux*, Paris 1980)

Dezeuze 2010

Dezeuze, Anna, *The 'do-it-yourself' artwork. Participation from Fluxus to new media*, Manchester and New York 2010

Dinkla 1996

Dinkla, Söke, *From Participation to Interaction. Toward the Origins of Interactive Art*, in: Herschman Leeson, Lynn, *Clicking In: Hot Links to a Digital Culture*, Seattle 1996

Dinkla 2001

Dinkla, Söke, *Das flottierende Werk. Zum Entstehen einer künstlerischen Organisationsform*, in: Gendolla, Peter, Schmitz, Norbert, Schneider, Irmela und Spangenberg, Peter M., *Formen interaktiver Medienkunst*, Suhrkamp / Berlin 2001

Dotzler 2011

Dotzler, Bernhard, *Laboratorium der Moderne. Beat Wyss über die Pariser Weltausstellung von 1889*, in: *Neue Zürcher Zeitung* vom 3. Februar 2011; URL: <http://www.nzz.ch/aktuell/feuilleton/literatur/laboratorium-der-moderne-1.9331438> (Stand 31.07.2014)

Dragona 2008

Dragona, Daphne, *Who Dares to De-Sacralise Today's Play?*, in: Centro de Arte y Creación Industrial, *Homo Ludens Ludens. Third Part of the Gaming Trilogy*, Gijon 2008

Dreher 2001

Dreher, Thomas, *Performance Art nach 1945. Aktionstheater und Intermedia*, München 2001

Eco 1962

Eco, Umberto, *Das offene Kunstwerk*, (zweite Auflage), Frankfurt am Main 1967 (Originalausgabe *Opera aperta*, Mailand 1962/1967)

Enzensberger 1970

Enzensberger, Hand Magnus, *Baukasten zu einer Theorie der Medien*, in: *Palaver. Politische Überlegungen (1967-1973)*, Frankfurt 1970; URL: <https://www.uni-due.de/~bj0063/doc/enzensberger.pdf> (Stand 26.11.2014)

Feldhoff 2009

Feldhoff, Silke, *Zwischen Spiel und Politik. Partizipation als Strategie und Praxis in der bildenden Kunst*, Dissertationsschrift, Fakultät Bildende Kunst der Universität der Künste Berlin 2009. URL: http://opus4.kobv.de/opus4-udk/files/26/Feldhoff_Silke.pdf (Stand 29.11.2014)

Fischer-Lichte und Hasselmann 2013

Fischer-Lichte, Erika und Hasselmann, Kristiane, *Performing the Future, die Zukunft der Performativitätsforschung*, München 2013

Fleischmann und Reinhard 2004

Fleischmann, Monika und Reinhard, Ulrike, *Digitale Transformationen. Medienkunst als Schnittstelle von Kunst, Wissenschaft, Wirtschaft und Gesellschaft*, Heidelberg 2004

Flusser 1996

Flusser, Vilém, *Nächstenliebe im elektronischen Zeitalter*, Ein Gespräch von Florian Rötzer mit Vilém Flusser auf telepolis, veröffentlicht am 01.11.1996; URL: <http://www.heise.de/tp/artikel/2/2030/1.html> (Stand 13.01.2015)

Forest 1988

Forest, Fred, *Communication Esthetics, Interactive Participation and Artistic Systems of Communication and Expression*, in: *Designing the Immaterial Society* Vol. 4, No. 1/2, MIT Press 1988

Fraser 1990

Fraser, Nancy, *Rethinking the Public Sphere*, 1990 URL: <http://isites.harvard.edu/fs/docs/icb.topic500286.files/Fraser%20%20Rethinking%20the%20Public%20Sphere.pdf> (Stand 27.04.2014)

Fraser 1995

Fraser, Andrea, "Es ist Kunst, wenn ich sage, dass es das ist, oder...", in: *Texte zur Kunst*, Heft 20, 1995

Frieling 2008

Frieling, Rudolf, *Toward Participation in Art*, in: *The Art of Participation: 1950 to Now*, Ausstellungskatalog des San Francisco Museum of Modern Art, New York/London 2008.

Galloway und Rabinowitz 2008

Galloway, Kit und Rabinowitz, Sherrie, in: *The Art of Participation: 1950 to Now*, Ausstellungskatalog des San Francisco Museum of Modern Art, New York/London 2008.

Gau und Schlieben 2009

Gau, Sönke und Schlieben, Katharina, *Verbindungen zwischen einer forschenden Kunst und einer Kunst der Forschung*, in: Rey, Anton und Schöbi, Stefan, *Künstlerische Forschung. Positionen und Perspektiven*, Zürich 2009

Genolla, Schmitz, Schneider und Spangenberg 2001

Gendolla, Peter, Schmitz, Norbert, Schneider, Irmela und Spangenberg, Peter M., *Formen interaktiver Medienkunst*, Suhrkamp / Berlin 2001

Gerlach 1960

Gerlach, Walther, *Fortschritte der Naturwissenschaft im 19. Jahrhundert*, in: Mann, Golo. *Propyläen Weltgeschichte. Eine Universalgeschichte*, 8. Bd., Frankfurt am Main, Berlin 1960

Giannetti 2004

- Giannetti, Claudia, *Ästhetische Paradigmen der Medienkunst*, 2004; URL: http://www.medienkunstnetz.de/themen/aesthetik_des_digitalen/aesthetische_paradigmen/1/ (Stand 03.11.2013)
- Gidney 1984
Gidney, Eric, *Der Künstler und die Telekommunikation*, in: Grundmann, Heidi, *Art Telecommunication*, Wien, 1984.
- Götz 2013
Götz, Magdalena, *Künstlerische Konzepte der Partizipation in digitalen Netzwerken. Am Beispiel von Miranda July und Harrell Fletchers Learning To Love You More und Christoph Wachter und Mathias Juds qual.net.*, Unveröffentlichte Masterarbeit der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg 2013
- Graham 2010
Graham, Bery, *What kind of participative system? Critical vocabularies from new media art*, in: Deuze, Anna, *The 'do-it-yourself' artwork. Participation from Fluxus to new media*, Manchester and New York 2010
- Graham und Cook 2010
Graham, Beryl und Cook, Sarah, *Rethinking Curating. Art after New media*. Cambridge/London 2010
- Grau 2001,
Grau, Oliver, *Telepräsenz. Zu Genealogie und Epistemologie von Interaktion und Simulation*, in:
Gendolla, Peter, Schmitz, Norbert, Schneider, Irmela und Spangenberg, Peter M., *Formen interaktiver Medienkunst*, Suhrkamp / Berlin 2001
- Grau 2011
Grau, Oliver, *Imagery in the 21st Century*, Cambridge / Massachusetts 2011
- Greene 2004
Greene, Rachel, *Internet Art*, London 2004
- Grover 2006
Grover, Andrea, *Phantom Captain: Art and Crowdsourcing*, New York 2006; URL: <http://www.apexart.org/exhibitions/grover.htm> (Stand 17.05.2014)
- Groys 2008
Groys, Boris, *A Genealogy of Participatory Art*, in: *The Art of Participation: 1950 to Now*, Ausstellungskatalog des San Francisco Museum of Modern Art, New York/London 2008.
- Groys 2009
Groys, Boris, *Claire Bishop and Boris Groys on participatory art*, Interview due to the Futurism exhibition at Tate Modern, London 12. Juni – 20. September 2009, URL: <http://pric.wordpress.com/3-theory/claire-bishop-and-boris-groys-on-participatory-art-tate-modern-2009/> (Stand 08.09.2013)
- Grundmann 1984
Grundmann, Heidi, *Art Telecommunication*, Wien 1984
- Gsöllpointner und Hentschläger 1999
Gsöllpointner, Katharina und Hentschläger, Ursula, *Kunst im Kontext Neuer Technologien*, Wien 1999
- Hamilton 1961

- Hamilton, Richard, *For the Finest Art, Try Pop*, in: Gazette no. 1, 1961, URL: http://www.mariabuszek.com/kcai/Design%20History/Design_readings/HmltnPop.pdf (Stand 16.02.2014)
- Hansen und Rubin 2002
- Hansen, Mark und Rubin, Ben, *Listening Post: Giving Voice to Online Communication*, Proceedings of the 2002 International Conference on Auditory Display, Kyoto 2002, URL: http://www.mat.ucsb.edu/~g.legrady/academic/courses/08f200a/hansen_rubin.pdf (Stand 28.09.2014)
- Hansen und Rubin 2004
- Hansen, Mark und Rubin, Ben, *Listening Post*, Online Katalogtext zum Prix Ars Electronica 2004, Golden Nica Winner Interactive Art; URL <http://archive.aec.at/prix/#88> (Stand 28.09.2014)
- Hardt und Negri 2002
- Hardt, Michael und Negri, Antonio, *Empire. Die Neue Weltordnung*, Frankfurt / Main 2002
- Hattinger und Weibel 1990
- Hattinger, Gottfried und Weibel, Peter, *Digitale Träume – Ars Electronica 1990 / Band 1*, Linz 1990 URL: <http://archive.aec.at/print/#9> (Stand 27.04.2014)
- Haupt 1979
- Haupt, Walter, *Linzer Klangwolke*, in: Hattinger, Gottfried, *ars electronica 79*, Linz 1979, URL: <http://archive.aec.at/print/#1> (Stand 02.01.2015)
- Hofbauer 2005
- Hofbauer, Anna Karina, *Die Partizipationskunst und die entscheidende Rolle der BetrachterInnen in der zeitgenössischen Kunst*, in: Kunstforum International, Bd. Nr. 176, Ruppichterorth 2005
- Hofbauer 2012
- Hofbauer - Buchhart, Anna-Karina, *Die Öffnung und die Erweiterung des Kunstbegriffs durch partizipative und interaktive Werke vor dem Hintergrund und der Analyse der physischen Beteiligung des Betrachters/der Betrachterin von der historischen Avantgarde bis zur zeitgenössischen Kunst*, (unveröffentlichte Dissertationsschrift, Institut für Medien / Interface Culture an der Kunstuniversität Linz) Linz 2012
- Huemer 2010
- Huemer, Birgit, *Semiotik der digitalen Medienkunst: Eine funktionale Kunstbetrachtung*, Wien 2010, URL: http://othes.univie.ac.at/9110/1/2010-03-03_9100498.pdf (17.01.2015)
- Hünnekens 1997
- Hünnekens, Annette, *Der bewegte Betrachter. Theorien der interaktiven Medienkunst*, Köln 1997
- Huizinga 1956
- Huizinga, Johan, *Homo Ludens*, Hamburg 1956
- Huhtamo 2011
- Huhtamo, Erkki, *Media Archeology. Approaches, Applications, and Implications*, University of California 2011
- Idensen 1997
- Idensen, Heiko, *Stoßen/Ziehen/Interagieren? Internet als Fernsehen oder als hypermediales Partizipationsmedium?* In: Onlinemagazin Telepolis, 07.04.1997 URL: <http://www.heise.de/tp/artikel/6/6124/1.html> (Stand 28.04.2015)
- Iser 1975

Iser, Wolfgang, *Die Appellstruktur der Texte. Unbestimmtheit als Wirkungsbedingung literarischer Prosa*, in: Waring, Rainer, *Rezeptionsästhetik: Theorie und Praxis*, München 1975

Kac 1993

Kac, Eduardo, *aspekte einer ästhetik der telekommunikation*, in: Adrian X, Robert und Stocker, Gerfried, *The Art of Being Everywhere*, Graz 1993 URL: <http://www.ekac.org/aspekte.html> (Stand 20.11.2013); die deutsche Übersetzung online ist nicht vollständig dokumentiert, daher hier auch der Hinweis zum Vergleich mit dem Originaltext:

Kac 1992

Kac, Eduardo, *Aspects of the Aesthetics of Telecommunications*, in: Siggraph Visual Proceedings, New York 1992. URL: <http://www.ekac.org/telecom.paper.siggrap.html> (Stand 23.03.2014)

Kalinić 2015

Kalinić, Snežana, *In Touch with the Artists. (In)voluntary Participation of the Recipients in Imponderabilia*, in: Car-duff, Marc, Heine, Stefanie und Steiner, Michael, *Die Kunst der Rezeption*, Bielefeld 2015

Kim 2015

Kim, Anna, *Der Sichtbare Feind. Die Gewalt des Öffentlichen und das Recht auf Privatheit*, St. Pölten – Salzburg – Wien 2015

Kluszczyński 2009

Kluszczyński, Ryszard W., *Theoretical, Philosophical and Cultural Contexts of Interactive Art*, in: Parczak, Antoni, *Interactive Media Arts*, Kraków 2009

Koblin 2006

Koblin, Aaron, *The Sheep Market: Two Cents Worth*, Thesis Document UCLA / Design|Media Arts, Los Angeles 2006, URL: http://www.google.at/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CC8QFjAA&url=http%3A%2F%2Ffuse.rs.design.ucla.edu%2F~akoblin%2Fwork%2Fthesheepmarket%2FTheSheepMarket.doc&ei=K4ypUpbRLYff4wTK_I_GIBA&usg=AFQjCNEwSS7dRO_T7uXUVcIAnnkAUuTW_w&bvm=bv.57967247,d.bGE (Stand 12.12.2013)

Kohle 2012

Kohle, Hubertus, *Crowdsourcing in der Wissenschaft – Wie die Massen zum Wissenschaftler werden*, heise online, 19.01.2012 URL: http://www.heise.de/tp/artikel/36/36239/1.html?keepThis=true&TB_iframe=true&height=650&width=850&caption=Telepolis+Newsfeed (Stand 17.05.2014)

Kraft 2012

Kraft, Stefan, *Wer besitzt das Internet?*, Wien 2012

Kravagna 2004/2010

Kravagna, Christian, *Working on the community: models of participatory practice*, in: Deuze, Anna, *The „do-it-yourself“ artwork. Participation from Fluxus to new media*, Manchester 2010

Kriesche 1993

Kriesche, Richard, *ON LINE : STAND BY*, in: Konrad, Dr. Helga, *ON LINE – Kunst im Netz*, im Rahmen der Steirischen Kulturinitiative, Graz, 1993

Kusahara 1999

Kusahara, Machiko, Are we still enjoying Interactivity?, in: Leopoldseder, Hannes, Schöpf, Christine, Cyberarts. International Compedium Prix Ars Electronica, Wien / New York 1999

Kwastek 2013(a)

Kwastek, Katja, *Aesthetics of Interaction in Digital Art*, Cambridge 2013

Kwastek 2013(b)

Kwastek, Katja, *Crowdsourced Art – Die crowdbasierten Kunstprojekte von Aaron Koblin*, unveröffentlichter Beitrag zum Workshop Crowdsourcing, Swarm Intelligence, Data Mining und die Wissenschaften, Workshop an der Ludwig-Maximilians-Universität München, 2013

Kwon 1996/97

Kwon, Miwon, Im Interesse der Öffentlichkeit..., in: springer, Bd. Nr. II / Heft 4, Wien 1996/97

Latour 2005

Latour, Bruno, *Reassembling the Social. An Introduction to Actor.Network-Theory*, Oxford 2005

Lefebvre 1958

Lefebvre, Henri, *Critique of Everyday Life*, Volume 1, an introduction, Paris 1958, URL: <https://chisineu.files.wordpress.com/2012/08/lefebvre-henri-the-critique-of-everyday-life-vol-1.pdf> (Stand 29.04.2014)

Lista 2002

Lista, Giovanni, *Kino und Photographie des Futurismus*, in: Katalogbuch anlässlich der Ausstellung „...auch wir Maschinen, auch wir mechanisiert ...!“ Die zweite Phase des italienischen Futurismus 1915 – 1945, Dortmund 2002.

Littlejohn 1996

Littlejohn, Stephen W., *Theories of Human Communication*, Belmont 1996

Lippard 1995

Lippard, Lucy, *Looking Around: Where We Are, Where We Could Be*, in: Lacy, Suzanne, *Mapping the Terrain. New Genre Public Art*, Seattle 1995

Lorenz 1986

Lorenz, Wolfgang, *Der talentierte Zuschauer*, in: ORF VIDEONALE und Ars Electronica, Linz 1986. URL: http://www.galeriegritainsam.at/index.php?option=com_content&view=article&id=237:orf-videonale-86&catid=135:exhibition-archive&Itemid=243 (Stand 29.04.2014)

Lovink 2007/2008

Lovink, Geert, *Zero Comments. Elemente einer kritischen Internetkultur*, New York 2007/Bielefeld 2008.

Lozano-Hemmer und Ranzenbacher 2001

Lozano-Hemmer, Rafael und Ranzenbacher, Heimo, *Metaphern der Partizipation*, in: Stocker, Gerfried, und Schöpf. Christine, *Takeover – Wer macht die Kunst von morgen?* Ars Electronica Festival 2001, Wien/New York 2001

Lyotard 1984

Lyotard, Jean-Francois, *The Postmodern Condition. A Report on Knowledge*, Manchester 1984

Macho 2012

Macho, Thomas, *Die Landstraße, wo jeder geht*, in: Kraft, Stefan: *Wer besitzt das Internet? Die Freiheit im Netz und das Urheberrecht. Eine Streitschrift*, Wien 2012.

Macho 2012a

Macho, Thomas, *Wie entstehen Weltbilder?*, in: Leopoldseder, Hannes, Stocker, Gerfried, Schöpf, Christine, *The Big Picture. New Concepts for a New World*, Ars Electronica Festival, Linz / Ostfildern 2012

Manovich 1996

Manovich, Lev, *The death of Computer Art*, 23. Oktober 1996, URL: <http://rhizome.org/discuss/view/28877/> (Stand 28.12.2014)

Manovic 2001

Manovich, Lev, *The Language of New Media*, Cambridge 2001

Manovich 2008

Manovich, Lev, *Art after Web 2.0*, in: *The Art of Participation: 1950 to Now*, Ausstellungskatalog des San Francisco Museum of Modern Art, New York/London 2008.

Marck 1969

Marck, Jan van der, *Art by Telephone*, in: Die Mediensammlung der Hamburger Kunsthalle, Band V/3, Galerie der Gegenwart. URL: http://www.hamburger-kunsthalle.de/sammlungav/html_sammlung/n/nauman_1983_21.html (Stand 23.03.2014)

Marinetti 1909

Marinetti, F.T., *Gründung und Manifest des Futurismus 1909*, in: Apollonio, Umbro, *Der Futurismus. Manifeste und Dokumente einer künstlerischen Revolution 1909 – 1918*, Mailand 1972

Marinetti 1913

Marinetti, F.T., *Das Varieté 1913*, in: Apollonio, Umbro, *Der Futurismus. Manifeste und Dokumente einer künstlerischen Revolution 1909 – 1918*, Mailand 1972

Markoff 1998

Markoff, John, *Moore's Law Applied to Digital Art?*, in: Leopoldseder, Hannes, Schöpf, Christine, *Cyberarts. International Compendium Prix Ars Electronica*, Wien / New York 1997

Massey 1995

Massey, Anne, *The Independent Group: Modernism and Mass Culture in Britain, 1945-1959*, Manchester 1995

McLuhan 2011

McLuhan, Marshall, in: Österreichischer Rundfunk, Hörfunk, *Die Magie der Medien. McLuhans Botschaft (1-4)*, Radiokolleg vom 18. – 21.07.2011, Wien 2011

Mersch 2002

Mersch, Dieter, *Was sich zeigt: Materialität, Präsenz, Ereignis*, München 2002

Mersmann 1999

Mersmann, Birgit, *Bilderstreit und Büchersturm: medienkritische Überlegungen zu Übermalung und Überschreibung im 20. Jahrhundert*, Würzburg 1999.

Miessen 2012

Miessen, Markus, *Albtraum Partizipation*, Berlin 2012.

Morningstar und Farmer 1990

Morningstar, Chip und Farmer, F. Randall, *The Lessons of Lucasfilm's Habitat*, URL: <http://www.fudco.com/chip/lessons.html#note1> (Stand 14.01.2015)

Mulder 2010

Mulder, Arjen, *From Image to Interaction*, V2_Publishing Rotterdam 2010

Naimark 1997

Naimark, Michael, *Interactive art – Maybe it's a Bad Idea*, in: Leopoldseder, Hannes und Schöpf, Christine, *Cyber-arts. International Compendium Prix Ars Electronica*, Wien / New York 1997

Nancy 1988

Nancy, Jean-Luc, *Die undarstellbare Gesellschaft*, in: Schwarz, Patricia (Hg.), Stuttgart 1988, URL: <http://www.hjlenger.de/reader/nancy%20gemeinschaft.pdf> (Stand 18.11.2013)

Naveau 2012

Naveau, Manuela, *Crowd & Art*, in: National Taiwan Museum of Fine Arts (Hg.), *Selected Writings of "Collective Wisdom – 2012 International Techno Art Exhibition*, Taichung 2012

Naveau 2014

Naveau, Manuela, *Experimenting Archives or The Internet as a Crowdsourced Über-Archive?*, in: Beiguelman, Giselle und Magalhães, Ana Gonçalves, *Possible Futures*, Sao Paulo 2014

Neitzel und Nohr 2006

Neitzel, Britta und Nohr, Rolf F., *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*, Marburg 2006.

Neuhaus 2009

Neuhaus, Katharina, *Vergleich der Medientheorien von Hans Magnus Enzensberger und Jean Baudrillard unter besonderer Berücksichtigung des jeweiligen Medienbegriffes*, Berlin 2009

Not an Alternative 2010

Not an Alternative, *Limits of Participation*, in: Collaborative Futures Book Sprint (2nd Collaborative Edition), Charleston SC 2010

Obrist 2005

Obrist, Hans-Ulrich, *di it*, Vol. I, New York, Frankfurt/Main 2005; URL: <http://www.mip.at/projects/do-it-tv-version> (Stand 28.04.2015)

Österreichischer Rundfunk 2011

Österreichischer Rundfunk, Hörfunk, *Die Magie der Medien. McLuhans Botschaft (1-4)*, Radiokolleg vom 18. – 21.07.2011, Wien 2011

Otlet 1934

Otlet, Paul, *Traité de Documentation. Le Livre Sur Le Livre*, Bruxelles 1934, URL: http://lib.ugent.be/fulltxt/handle/1854/5612/Traite_de_documentation_ocr.pdf (Stand 02.10.2013)

Paul 2003

Paul, Christiane, *Digital Art*, London / New York 2003

Paul 2007

Paul, Christiane, Aaron Koblin. *The Sheep Market*, in: *LAB_CIBERSPACIOS.LAB_CYBERSPACES* (Ausstellungskatalog zum gleichnamigen Wettbewerb initiiert von LABoral Center of Art and Industrial Creation), Gijon 2007

Paul 2007 (b)

Paul, Christiane, *Feedback. From Object to Process and System*, Laboral / Gijon 2007

Perniola 2011

Perniola, Mario, *Die Situationisten. Prophetie des „Gesellschaft des Spektakels“*, Rom 2005

Pfaller 2008

Pfaller, Robert, *Against Participation* in: *Ästhetik der Interpassivität*, Hamburg 2008

Pfaller 2009

Pfaller, Robert, *Philosophie und spontane Philosophie der Kunst*, in: Kadi, Ulrike, Ruhs, August, Stockreiter, Karl und Zenaty, Gerhard, *texte. psychoanalyse.ästhetik.kulturkritik*, Wien 2009

Popper 1975

Popper, Frank, *Art Action and Participation*, London 1975

Prix Ars Electronica / Jurystatement Interactive Art 1997

Prix Ars Electronica / Jurystatement Interactive Art 1997, *Transcending the Categories / Statement of the Interactive ArtJury*, in: Leopoldseder, Hannes, Schöpf, Christine, Cyberarts. International Compendium Prix Ars Electronica, Wien / New York 1997

Quaranta 2013

Quaranta, Domenico, *Beyond New Media Art*, Brescia 2013

Raunig 2005

Raunig, Gerald, *Kunst und Revolution. Künstlerischer Aktivismus im langen 20. Jahrhundert*, Wien 2005

Regener 2013

Regener, Sven, *Magical Mystery: Die Rückkehr des Karl Schmidt*, Galiani-Berlin 2013

Reichert 2013

Reichert, Ramón, *Die Kunst der Vielen. Über den neuen Kult der digitalen Vernetzung*, Bielefeld 2013

Rheingold 1993

Rheingold, Howard, *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*, URL: <http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html> (Stand 29.04.2014)

Rheingold 2002

Rheingold, Howard, *Smart Mobs: The power of the Mobile Many. Smart Mobs: The Next Social Revolution*, Cambridge 2002, URL: <http://www.tc.umn.edu/~mill3239/home/content/Rheingold-smartmobs.pdf> (Stand 31.03.2015)

Robbins 1990

Robbins, David, *The Independent Group: Postwar Britain and the Aesthetics of Plenty*, Ausstellungskatalog zur gleichnamigen Ausstellung, Cambridge, Massachusetts, and London, 1990

Rollig 2000

Rollig, Stella, *Zwischen Agitation und Animation. Aktivismus und Partizipation in der Kunst des 20. Jahrhunderts*, URL: <http://eipcp.net/transversal/0601/rollig/de> (Stand: 03.07.2014)

Rollig und Sturm 2000/2002

Rollig, Stella und Sturm Eva, *Dürfen die das? Kunst als sozialer Raum. Art, Education, Cultural Work, Communities*, Tagung im OK Zentrum für Gegenwartskunst 2000, Wien 2002

Ross 2003

Ross, Davi A., *Radical Software Redux*, 2003, URL: <http://www.radicalsoftware.org/e/ross.html> (Stand 25.01.2014)

Rußmann, Beinsteiner, Ortner und Hug 2012

Rußmann, Uta, Beinsteiner, Andreas, Ortner, Heike und Hug, Theo, *Grenzenlose Enthüllungen? Medien zwischen Öffnung und Schließung*, Innsbruck 2012

Salgaro 2010

Salgaro, Massimo, *Oswald Wiener. Literatur als Experiment*, in: Calzoni, Rau und Salgaro Massimo, *Ein in der Phantasie durchgeführtes Experiment. Literatur und Wissenschaft nach Neunzehnhundert*, Goettingen 2010

Schäfer 2006

Schäfer, Mirko Tobias, *Spiele jenseits der Gebrauchsanweisung. Partizipation als Output des Konsums softwarebasierter Produkte* in: Neitzel, Britta und Nohr, Rolf F., *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*, Marburg 2006.

Schäfer 2011

Schäfer, Mirko Tobias, *Bastard Culture! How User Participation Transforms Cultural Production*, Amsterdam 2011

Schäfer 2012

Schäfer, Mirko Tobias, *Praising Participatory Culture, Limiting User Agency*, Prag 2012 URL: <http://www.crowdandart.at/2013/08/13/die-kultur-der-partizipation-in-den-himmel-gehoben-um-die-einschränkenden-strukturen-dahinter-zu-verschleiern/?lang=en> (Stand 18.01.2015)

Shirky 2002

Shirky, Clay, *Weblogs and the Mass Amateurization of Publishing*, 2002 URL: http://shirky.com/writings/weblogs_publishing.html (Stand 28.04.2015)

Shirky 2008

Shirky, Clay, *Here comes Everybody. The Power of Organizing Without Organizations*, New York 2008

Schmitz 2006

Schmitz, Norbert M., *Stationen der Partizipation. Technische Innovation als ästhetische Utopie`* in: Neitzel, Britta und Nohr, Rolf F., *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*, Marburg 2006.

Schrage 2000

Schrage, Dieter, *Widerstand im Spektakel, Die Situationistische Internationale, Finden sich bei der S.I. Anknüpfungspunkte für aktuelle Protestbewegungen?*, 2000. URL <http://www.contextxxi.at/context/content/view/308/83/> (Stand 16.02.2014)

Schwanberg 2012

Schwanberg, Johanna, *Zur Rolle der "Modelle" und/oder Akteure und Akteurinnen im Wiener Aktionismus*, in: Museum moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien, Badura-Triska, Eva, Klockner, Hubert, *Wiener Aktionismus. Kunst und Aufbruch im Wien der 1960er-Jahre*, 2012

Sennett 1974 / 1983

Sennett, Richard, *Verfall und Ende des öffentlichen Lebens. Die Tyrannei der Intimität*, Nördlingen 1983

Sennet 2012

Sennet, Richard, *Zusammenarbeiten. Was unsere Gesellschaft zusammenhält*, Berlin 2012

Severini 1913

Severini, Gino, *Die bildnerischen Analogien des Dynamismus. Futuristisches Manifest 1913*, in: Apollonio, Umbro, *Der Futurismus. Manifeste und Dokumente einer künstlerischen Revolution 1909 – 1918*, Mailand 1972

Shanken 2009

Shanken, Edward A., *Art and Electronic Media*, London / New York 2009

Sommerer und Mignonneau 2008

Sommerer, Christa und Mignonneau, Laurent, *Interface Cultures. Artistic Aspects of Interaction*, Bielefeld 2008

Sommerer und Mignonneau 1998

Sommerer, Christa und Mignonneau, Laurent, *Art @ Science*, Vienna / New York 1998

Stalder 2011

Stalder, Felix, in: Österreichischer Rundfunk, Hörfunk, *Die Magie der Medien. McLuhans Botschaft (1-4)*, Radiokolleg vom 18. – 21.07.2011, Wien 2011

Stocker 1993

Stocker, Gerfried, *ZEROnet – Das Netzwerk*, in: Konrad, Dr. Helga, *ON LINE – Kunst im Netz*, im Rahmen der Steirischen Kulturinitiative, Graz, 1993

Stocker und Schöpf 1998

Stocker, Gerfried und Schöpf, Christine, Infowar. Information. Macht.Krieg, Katalog zum Ars Electronica festival 1998, Wien 1998

Stocker, Sommerer und Mignonneau 2009

Stocker, Gerfried; Sommerer, Christa und Mignonneau, Laurent, *Interactive Art Research*, Vienna / New York 2009

Stocker und Naveau 2012

Stocker, Gerfried und Naveau, Manuela, *Participative Artistic Practice via the Internet – Notes on the Exhibition*, in: Tsai, Chao-Yi und Lin, Shu-Min, TEA / COLLECTIVE WISDOM – 2012 International Techno Art Exhibition, Taichung 2012

Sturm 2001

Sturm, Eva, In Zusammenarbeit mit gangart. Zur Frage der Repräsentation in Partizipations-Projekten, 2001; URL: <http://eipcp.net/transversal/0102/sturm/de> (Stand 28.04.2015)

Swertz 2013

Swertz, Christian, Freiheit durch Partizipation. Ein Oxymoron?, Wien 2013; URL: http://homepage.univie.ac.at/christian.swertz/texte/2013_partizipation/2013_partizipation_v2.pdf (Stand 18.01.2015)

Terranova 2000

Terranova, Tiziana, Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy, Durham 2000; URL: <http://web.mit.edu/schock/www/docs/18.2terranova.pdf> (Stand 28.04.2015)

Theall und Theall 1989

Theall, Donald und Theall, Joan, *Marshall McLuhan and James Joyce: Beyond Media*, Canadian Journal of Communication, Vol. 14, No. 4, Vancouver 1989

Theweleit 2000

Theweleit, Klaus, *Männerphantasien 1+2*, München / Zürich 2000

Tribe, Jana und Grosenick 2006

Tribe, Mark, Jana, Reena und Grosenick, Uta, *new media art*, Köln 2006

Vesna 1997

Vesna, Victoria, Avatare im World Wide Web: Die Vermarktung der "Herabkunft", Ars Electronica Festival Katalog 1997, URL: http://90.146.8.18/de/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=8475 (Stand 14.01.2015)

Wagner 1850

Wagner, Richard, *Das Kunstwerk der Zukunft*, Leipzig 1850; URL: <https://download.digitale-sammlungen.de/pdf/1406812924bsb10446090.pdf> (Stand 31.07.2014)

Walwin 2010

Walwin, Jeni, *Searching for Art's New Publics*, Bristol 2010

Weibel und Lischka 1989

Weibel, Peter und Lischka, Gerhard J., Im Netz der Systeme. Für eine interaktive Kunst: Ars Electronica Linz, Kunstforum International Bd. Nr. 103, 1989

Weibel 1999

Weibel, Peter, *Offene Handlungsfelder*, Köln 1999

Weibel 2001

Weibel, Peter, über Mallarmé's Le Livre http://www.museum-joanneum.at/de/neue_galerie/veranstaltungen_10/klaus_scheruebel (Stand 02.10.2013)

Weibel 2007

Weibel, Peter, *User Art_Nutzerkunst*, 2007 URL http://www02.zkm.de/youuser/index.php?option=com_content&task=view&id=16&Itemid=24 (Stand 28.11.2014)

Weibel 2009

Weibel, Peter, *YOU_ser 2.0*, 2000 URL [http://on1.zkm.de/zkm/stories/storyReader\\$6536](http://on1.zkm.de/zkm/stories/storyReader$6536) (Stand 28.11.2014)

Wulffen 2004

Wulffen, Thomas, *Radikales Kuratieren in Hegemonialen Systemen*, in: Tannert, Christoph und Tischerler, Ute, *Men in Black. Handbuch der kuratorischen Praxis*, Frankfurt / Main 2004

Zetter 2005

Zetter, Kim, *How Humble BBS Begat Wired World*, 2005, URL:

<http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/2005/06/67776?currentPage=all> (Stand 19.01.2014)

Zeyfang 2000

Zeyfang, Florian, *Die Entdeckung der Ästhetik der Massen*, 2000, URL: <http://www.heise.de/tp/artikel/3/3499/1.html> (Stand 10.02.2014)

Zielinski 2010

Zielinski, Siegfried, *Thinking About Art After The Media: research as practised culture of experiment*, in: Biggs, Michael and Karlsson, Henrik, *The Routledge Companion to Research in the Arts*, London and New York 2010

Ziese 2010

Ziese, Maren, *Kuratoren und Besucher: Modelle kuratorischer Praxis in Kunstaussstellungen*, Bielefeld 2010

Interviews und Statements

Adrian X und Grundmann 2013

Adrian x, Robert und Grundmann, Heidi, (Manuela Naveau, Wien/Linz 2013), Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin

Cirio und Ludovico 2011

Cirio, Paolo und Ludovico, Alessandro, (Manuela Naveau, Linz 2011) Tonaufnahme im Archiv der Autorin

Hörtner 2014

Hörtner, Horst (Manuela Naveau, Linz 2014), Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin

Jaschko 2012

Jaschko, Susanne, *Challenges of Participation*, unveröffentlichtes Paper im Archiv der Autorin

Jaschko und Evers 2010

Jaschko, Susanne und Evers, Lucas, *curator's notes*, Ausstellungskatalog el proceso como paradigma / process as paradigm, LABoral Gijon 2010

Leopoldseder 2012

Leopoldseder, Hannes, *public issues*, unveröffentlichter Aufsatz im Archiv der Autorin, Linz 2012

Leopoldseder und Schöpf 2014

Leopoldseder, Hannes und Schöpf, Christine (Manuela Naveau, Linz 2014), Tonaufnahme im Archiv der Autorin

Lizvix und Bernhard (Übermorgen.com) 2014

Lizvix und Bernhard, Hans (Manuela Naveau, Wien 2014), Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin

Macho 2014

Macho, Thomas (Manuela Naveau, Linz 2014) Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin

Pfaller 2014

Pfaller, Robert (Manuela Naveau, Wien/Linz 2014), Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin

Schäfer 2012

Schäfer, Mirko Tobias (Manuela Naveau, Prag/Linz 2012), Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin und seit 2013 auch auf der Website der Autorin <http://www.crowdandart.at/2013/08/13/die-kultur-der-partizipation-in-den-himmel-gehoben-um-die-einschränkenden-strukturen-dahinter-zu-verschleiern/> (Stand 28.12.2014)

Biographie

Manuela Naveau (geb. 1972), lebt und arbeitet in Linz/Österreich. Seit ihrem Studium an der Kunstuniversität Linz arbeitete sie seit 1997 als Künstlerin und Kuratorin national und international. Seit 2003 ist sie als Kuratorin und Projektmanagerin für die Ars Electronica nach Linz zurückgekehrt und gemeinsam mit Gerfried Stocker (künstlerischer Geschäftsführer der Ars Electronica Linz GmbH) entwickelte sie die Abteilung Ars Electronica Export, die sie seither operativ und im Team mit Kolleg/innen leitet. Neben dem Kuratieren, Produzieren und Positionieren von Ars Electronica Ausstellungen in einem internationalen Umfeld liegt ihr Interesse in den verschiedenen Erscheinungsformen zeitgenössischer künstlerischer Praxis. Seit 2014 ist Manuela Naveau als Lektorin für *Künstlerische und Wissenschaftliche Forschungsmethoden* an der Kunstuniversität Linz / Interface Culture tätig und forscht über unterschiedliche Formen der Partizipation an künstlerischen Prozessen über das Medium Internet sowie deren Einfluss auf eine sich im Wandel befindliche künstlerische Praxis.
www.crowdandart.at

Manuela Naveau was born in 1972. She lives and works in Linz, Austria. Since completing her studies at Linz Art University, she has worked as an artist and curator in Austria and abroad since 1997. She returned to Linz in 2003 to assume curatorial and project management responsibilities at Ars Electronica. In collaboration with Gerfried Stocker, artistic director of Ars Electronica Linz GmbH, Manuela Naveau developed the Ars Electronica Export division, which she has co-headed since its inception. In addition to curating, producing and placing Ars Electronica exhibitions at museums and institutions worldwide, her interest is focused on the manifold manifestations of contemporary artistic practice. Since 2014 Manuela Naveau is lecturer for *Artistic and Scientific Research Methods* at the University for Art and Industrial Design in Linz / Interface Culture. Her current research investigates different forms of internet-based participation in the artistic process and their influence on artistic practice that is currently in a phase of flux.

www.crowdandart.at



CC BY-NC-ND 3.0 AT
Namensnennung - Nicht-kommerziell - Keine Bearbeitung 3.0 Österreich