

Inhalt

Ein Vorwort | 7

von Gerfried Stocker

Crowd and Art: Eine Einleitung | 11

Into the world of Crowd and Art | 17

Hintergrund und Annahmen | 17

Partizipation in der Kunst: Status Quo | 21

Begriffsvergleiche: Masse und Crowd | 38

Crowd and Art: Eine historische Skizze | 47

Das 19. Jahrhundert in Europa und das Aufbrechen der Systeme | 47

Aufbruchsstimmung zur Jahrhundertwende: Über Kunst, Maschinen,
Utopien und Alltag | 55

Die 1920er- bis 1950er-Jahre: Von Kunst, Propaganda und dem Eingreifen
in Systeme | 62

Die 1950er- und 1960er-Jahre: Ein stetig anwachsendes Publikum | 71

Die 1970er-Jahre: Neue Öffentlichkeiten | 89

Die 1980er-Jahre: Telekommunikation und der elektronische Raum | 103

Die 1990er-Jahre: Der Aufstieg der Amateure | 115

Der Shift ins neue Jahrtausend: From Punk to Mainstream | 129

Die 10er-Jahre des neuen Jahrtausends: Crowd Art | 149

Sechs Fallstudien | 169

1. Robert Adrian X und *Die Welt in 24 Stunden* | 170

2. Lizvlx und Hans Bernhard über *[V]ote-auction* und ihren Neuen Wiener
Aktionismus | 183

3. Aaron Koblin und das Delegieren künstlerischer Produktion | 192

4. Paolo Cirio und Alessandro Ludovico: *Face to Facebook* | 202

5. Ars Electronica Linz: *Ars Wild Card* und *Klangwolken-ABC* | 209

6. Eine Selbst-Fall-Studie: *My Turked Ideas* | 221

Crowd and Art: Eine Taxonomie | 231

Bisherige Partizipationsmodelle | 232

Distinktionen und was das alles mit Wissen und Nicht-Wissen zu tun hat | 244

Spiel, Plan und die Wichtigkeit des Zufalls | 257

Die Kunst mit »den Anderen« hat Grenzen | 266

Résumé | 281

Literatur | 287

Ein Vorwort

von Gerfried Stocker

Angekommen in der digitalen Moderne, finden wir uns händeringend damit beschäftigt, die vielfältigen Transformationsprozesse zu verstehen, die durch die digitale Revolution ausgelöst wurden. Wenngleich die technische Seite dieser Entwicklung weit fortgeschritten scheint und die Marktdurchdringung mit zur Zeit geschätzten 3,5 Milliarden ans Internet angeschlossenen Menschen eine schwindelerregende Dimension erreicht hat, so ist doch der kulturelle und gesellschaftliche Teil dieser Revolution gerade erst in Gang gekommen, und es gibt allen Grund davon auszugehen, dass wir eigentlich erst am Anfang von noch viel folgenschwereren Entwicklungen stehen. Künstlerische Praxis als Quelle für die Reflexion und Theoriebildung dieser Veränderungen zu erschließen, ist dabei ein höchst probates Mittel und ein Verdienst der diesem Buch zugrundeliegenden Arbeit.

»Digital« ist ja nicht bloß eine technische Kategorie sondern, ein ontologischer Zustand von Information, ein Aggregatzustand, eine distinktive Zustands- und Erscheinungsform von Information, die entsteht, wenn sich Information von den Bedingungen materieller Datenträger löst und als Code, als Folge von 0 und 1, jene ephemere Form annimmt, in der sie in alle denkbaren Ausdrucksformen um- und weiterverrechnet werden und unbegrenzt vervielfältigt und verteilt – also kommuniziert – werden kann. Der Computer ist dabei längst vom Rechner zum universellen Kommunikations- und Kulturapparat geworden, als dessen User wir nicht mehr eine Maschine bedienen, sondern selbst Knoten im Netz sind.

Mit dem Internet ist weit über eine technische Infrastruktur für die Speicherung und Verteilung von Daten hinaus ein sozialer Raum entstanden, ein Lebensraum, der nicht länger als Nische einer alternativen bzw. separierten Welt existiert, sondern über die Omnipräsenz der stationären und mobilen Endgeräte intrinsisch mit den realen Lebens- und Kulturräumen unserer Gesellschaft ver-

wachsen ist – ein weiterer Layer des Anthropozän, der sich immer mehr wie eine selbstverständliche Lebensumgebung über uns legt.

Kunst, sofern sie sich auf den Einsatz digitaler Medien und Techniken einlässt, steht zwangsläufig dieser sich neu darstellenden Form von virtueller Öffentlichkeit gegenüber, kann aber auch Brücken bzw. katalytische Situationen zwischen diesen beiden Ausprägungen des Öffentlichen schaffen: zwischen »der vernetzten Welt« und der »realen Welt«. Sie kann Membranen dieser Räume perforieren und die Simultanität unserer Anwesenheit in beiden Räumen erlebbar und gestaltbar machen. Die dabei vorherrschende Ausrichtung auf Dialog und Kommunikation ist nach wie vor ein eminent notwendiger Beitrag zur digitalen Akkulturation, also dem laufenden Prozess, der die technologische Revolution über Aneignung und Integration ihrer Möglichkeiten in kulturelle gesellschaftliche Realität überführt.

Betrachtet man die nun schon viele Jahrzehnte lange Geschichte der Medienkunst, also der künstlerischen Arbeit mit und über technologische Prozesse und Komponenten, dann wird ganz schnell klar, dass es vor allem die Künstler/innen waren, die sehr früh Potenzial und Bedeutung dieser sozialen Dimension der digitalen Revolution erkannten. Indem sie diese zum Gegenstand und Prinzip ihrer künstlerischen Arbeit machten, wurden sie aber natürlich auch selbst den tiefgreifenden Veränderungen unterworfen, die sich in einem neuem Selbstverständnis und Rollenbild der Künstler/innen sowie in der Neubewertung von Autorenschaft, Kollektiv und Individuum und dem Ineinanderfallen von Produktion, Distribution und Rezeption manifestieren. Von interaktiver Ermächtigung bis zu medialer Selbstinszenierung manifestieren sich Partizipation und Kollaboration immer häufiger als dominierende Prinzipien der digitalen Medien.

Doch über die damit einhergehenden grundlegenden Fragen der Teilhabe und -nahme an der digitalen Welt hinaus müssen wir unsere Aufmerksamkeit auch auf eine weitere gesellschaftspolitische Dimension lenken, die das Wesen des Kommunalen selbst betrifft, nämlich auf die Frage nach dem, was wir als Öffentlichkeit bezeichnen, wie wir uns in der tiefgreifenden Verschmelzung von »öffentlich« und »privat« einrichten und wie letztlich auch die Verwertungs- und Nutzungsansprüche des kollektiv erstellten Materials zu behandeln sind. In der noch immer offenen Frage, ob die gesellschaftliche Organisationsform des digitalen Netzzeitalters eher der Dystopie eines totalitären Kontrollsystems oder eher der Vision von Open Commons folgen wird, kommt der künstlerischen Arbeit einmal mehr eine im eigentlichen Sinn avantgardistische Aufgabe zu. An dieser Schnittstelle von technischer Adaption zu kultureller Assimilation liefert dieses Buch einen wichtigen Beitrag und füllt mit den Fallstudien und den ihnen zugrunde liegenden Interviews (mit aktuellen Protagonist/innen sowie Pio-

ner/innen der Medienkunst) eine Lücke im tieferen Verständnis der sozialen Interaktion zwischen der »Welt im Netz« und der »realen Welt«, zwischen dem Kollektiv und dem Individuum. Ein genaueres Verständnis der partizipatorischen Prozesse, wie wir sie prototypisch anhand der in diesem Buch analysierten künstlerischen Praxis studieren können, ist nicht nur von zentraler Bedeutung für die theoretische Bestimmung der neuen künstlerischen Handlungsfelder und der daraus emergierenden Kulturtechniken, sondern auch dringend notwendig, um wirksame Gestaltungsoptionen zu entwickeln, mit denen wir uns in die vor sich gehenden Transformationen einbringen können.

Crowd and Art: Eine Einleitung

»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.«¹

Dass ein Kunstprojekt auf Partizipation von verschiedenen Personen aufbauen kann, ist nicht erst eine Erfindung des Internets. Aber es ist das Internet und im Besonderen das Social Web, das einer noch nie dagewesenen Anzahl von Menschen die Partizipation an künstlerischen Prozessen ermöglicht. Inzwischen werden klassische Formen der Partizipation sowohl in der Kunst als auch auf gesellschaftlicher und politischer Ebene intensiv diskutiert. Umso interessanter ist es, dass künstlerische Partizipation mittels Computertechnologie oder Internet in der Kunsttheorie bisher eher vernachlässigt wurde. Es wird daher hinterfragt, welchen Beitrag Kunst mittels Beteiligung durch »die Anderen« leisten kann und welchen Stellenwert »die Anderen« dabei einnehmen. Es wird untersucht, in welcher Form sich Beteiligung präsentiert, und es werden vor allem passive, unbewusste und unfreiwillige Formen der Partizipation diskutiert, um schlussendlich die Frage zu stellen, was diese Beteiligungsstrategien mit Wissen oder Nicht-Wissen zu tun haben. Das Thema Partizipation in der Kunst, das an der Schnittstelle von Kunsttheorie und Kulturwissenschaft, Medienwissenschaft und Technologiegeschichte angesiedelt ist, soll hier vor allem auf dem Hintergrund einer bereits vernetzten Realität untersucht werden.

1 Flusser 1996, <http://www.heise.de/tp/artikel/2/2030/1.html> (Stand 13. 01. 2015).

STRUKTUR DES BUCHS

Wenn man von »Crowd and Art« spricht und gleichzeitig eine Publikation in deutscher Sprache vorlegt, muss vor allem argumentiert werden, warum man sich der englischen Begriffe bedient. Dafür wird kurz auf historisch aufgeladene Begriffe wie »Masse«, »Partizipation«, »Interaktion« und »Kollaboration« eingegangen, die unter Berücksichtigung des entsprechenden historischen Kontexts präsentiert bzw. auf Aktualität überprüft werden. Basierend auf Interviews wird einerseits der derzeitige Stand der Theorie zum Thema Masse und Individuum hinterfragt und andererseits das (Un-?)Wort »Partizipation« entzaubert, um Strategien und Intentionen hinter Beteiligungsmodellen überhaupt diskutieren zu können. Abgeschlossen wird das erste Kapitel mit einer zusammenfassenden Beschreibung von Ausstellungen, Konferenzen, wissenschaftlichen Arbeiten und stellt Personen vor, die sich aktuell mit dem Thema der Partizipation in der Kunst beschäftigen.

Im zweiten Kapitel werden Zusammenhänge zwischen der Entwicklung partizipatorischer Strategien in der Kunst und technologischer Neuerungen aufgezeigt, die Gleichzeitigkeiten und Verwandtschaften verdeutlichen und die Argumentation stützen, dass der Themenkomplex Kunst und Partizipation heutzutage nicht ohne die Einbeziehung computergestützter künstlerischer Beteiligungsprozesse reflektiert werden kann. Dass Partizipation in der Kunst als eine Form von Beteiligung nicht ohne den Einsatz technologischer Errungenschaften denkbar ist, wird hier mit frühen Arbeiten von Künstler/innen aus den 1920er-, 1930er- bis hin zu den 1950er-Jahren sichtbar. Die Independent Group machte sich bereits in den 1950er-Jahren Gedanken darüber, dass Kunst in Zeiten von Massenmedien urban und demokratisch sein sollte. Und mit der Öffnung technologischer Errungenschaften wie Satellitenkommunikation und Konferenzsysteme für Künstler/innen (und dank der Finanzierung dieser Projekte durch Firmen) wurden in den 1960er- und 1970er-Jahren die ersten telematischen Happenings und Performances in einem neuen Raum ausgetestet: dem elektronischen Raum. Dann ging es Schlag auf Schlag: Projekte über Mailbox-Systeme (BBS – Bulletin Board System) entstanden, aber nur wenige Künstler/innen hatten in den 1980er-Jahren die Möglichkeit, das Know-how, den Zugang zu Equipment und die finanziellen Ressourcen, um an künstlerischen Netz-Projekten teilzunehmen. Das veränderte sich radikal, als Mitte der 1990er-Jahre das Internet allgemein zugänglich wurde und Computer nicht nur leistungsfähig und mobil, sondern auch seit 2007 in Miniaturformat in Telefone eingebaut wurden.

BEISPIELE

Den zu Partizipation aufrufenden Künstler/innen – egal ob sie zu einer aktiven Beteiligung an ihren Arbeiten einladen, passive Beteiligung zulassen oder sich Beteiligung (unwissentlich und/oder unfreiwillig) aneignen – geht es meist um ein sozialpolitisches Anliegen, um das Eingreifen in bestehende Systeme, das Hinterfragen von angebotener Technologie sowie deren zukünftigen Entwicklungen (*Die Welt in 24 Stunden*). Es geht um Fragestellungen bezüglich des Aktivierungsgrades »der Anderen« und darum, dass ernst gemeinte Beteiligung einen ungemein hohen Kommunikationsaufwand bedeutet (*[V]ote-auction*). Es geht vor allem auch darum, hinter die Intentionen der Online-Plattformen zu blicken und Autorenschaft und Urheberrechte angesichts einer vernetzten Realität zu hinterfragen (*Aaron Koblin's crowdsourced art*). Es geht nicht nur darum, die bereits bestehende Online-Welt dystopisch darzustellen, sondern Beteiligungsmechanismen transparent zu machen und eine neue kritische Reflexion anzustoßen (*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 im Kapitel »Sechs Fallstudien« vorgestellt werden, verbindet ein Moment: Sie wollen den Kunstraum sprengen und sie suchen 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 die Autor/innen, Initiator/innen oder Künstler/innen hinter einem Projekt sind, die die Spielregeln zur Beteiligung vergeben, auch wenn sie sich im Prozess der Arbeit selbst oft nicht zu erkennen geben (*[V]ote-auction*, *Face to Facebook*). Es wird versucht zu zeigen, dass – wenn auch eindeutig eine Entwertung der Autorenschaft zu erkennen ist – man nicht von einer Aufhebung derselbigen sprechen kann, genauso wenig wie von flachen Hierarchien und gleichmäßig verteilten Verantwortlichkeiten oder gemeinsamer Kontrolle die Rede sein kann.² In den hier vorgestellten künstlerischen Projekten

2 Diese Erfahrung deckt sich auch mit meiner Beobachtung zu Projekten aus der Kategorie *Digital Communities* des Prix Ars Electronica. Auch wenn eine Community das Projekt z. B. durch ständige Beiträge ihrer Mitglieder am Leben erhält, so benötigt doch jede Community ausgewiesene »Kümmerer«, die sich verantwortlich fühlen.

wird deutlich, dass es zu kurz gegriffen scheint, wenn die aktuellen kunsttheoretischen Diskurse über Partizipation in der Kunst jene Medienkünstler/innen oder Künstler/innen außer Acht lassen, die offene Produktions-, Präsentations- oder Distributionsprozesse über das Internet oder vernetzte Devices initiierten, da es sie waren, die bereits sehr früh Modelle der Beteiligung thematisierten und unterschiedliche Formen der Beteiligung neu aufleben ließen.

Im letzten Kapitel des Buches wird der Versuch einer Taxonomie unternommen, um die Charakteristika der untersuchten Arbeiten herauszuarbeiten. Die vorliegende Analyse von Partizipationsmodellen unterscheidet einerseits zwischen Angeboten zur Beteiligung (klassische Beteiligung oder Beteiligung als Aneignung, Täuschung oder Instrumentalisierung) und geht andererseits näher auf den Wirkungsgrad der Beteiligung seitens der Rezipient/innen (wissentlich / nicht wissentlich, freiwillig / nicht freiwillig) ein. Vier Angebots- bzw. Beteiligungsformen werden dabei im Kontext mit den Erkenntnissen aus den Fallstudien diskutiert. Laut Umberto 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 *Distinktionen und was das alles mit Wissen und Nicht-Wissen zu tun hat* nachzugehen. Die Analyse zeigt, dass Spiel und Zufall wichtige Komponenten partizipatorischer Strategien darstellen und im Gegensatz zum Plan zu verstehen sind, der den Moment des Zufalls ausklammern möchte. Sie bringt auch zum Vorschein, dass eine partizipatorische Arbeit nicht immer so funktioniert, wie man es gerne möchte und dass Kunst mittels Beteiligung anderer ihre Grenzen hat.

Bezugnehmend auf das Eingangszitat, das aus einem Gespräch des Philosophen Vilém Flusser mit Florian Rötzer mit dem Titel »Nächstenliebe im elektronischen Zeitalter« stammt, wird abschließend die Frage gestellt, ob nicht diese hier exemplarisch erwähnten Projekte – stellvertretend für viele andere künstlerischen und kreativen Auseinandersetzungen mittels computergestützter Beteiligung – auf das Fehlen eines entsprechenden Theoriemodells hinweisen. Denn dass das Internet unsere Welt grundlegend verändert hat, ist unumstritten. Es hat Einfluss »auf jeden einzelnen Aspekt unseres Lebens – wie wir arbeiten, wie wir spielen, wie wir kommunizieren, wie wir Geschäfte machen, wie wir forschen. Die Liste ist endlos«³. Es hat aber auch Einfluss auf unser Denken: Wir können

Dieses »Kümmern« impliziert jedoch z. B. auch Führen und Kontrollieren, also Begriffe, die mit Communities, Kollaboration oder Partizipation nicht gerne in Verbindung gebracht werden.

3 Hall 2011.

unsere Welt nicht mehr ausschließlich linear im Dualitätenprinzip Sender/Empfänger, privat/öffentlich, Kunst/Publikum, Masse/Individuum oder Mensch/Maschine sehen.

Into the World of Crowd and Art

HINTERGRUND UND ANNAHMEN

Dass Partizipation nicht nur ein künstlerisches Leitmotiv der Moderne¹ ist, sondern eine gängige soziale und politische Praxis, ja, sogar »Postulat«², ist unumstritten, und es gibt mittlerweile eine unüberschaubare Menge an wissenschaftlichen Publikationen, die sich mit dem Thema Partizipation befassen. Die Frage nach dem »Worin partizipieren wir?« wird von vielen Theoretiker/innen gestellt, umso interessanter ist es festzustellen, dass viel weniger nach dem »Wie« oder »Warum« gefragt wird.³

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

»Having the audience become co-creators is not a new impulse. There's simply a new platform.«⁴ Was sich jedoch geändert hat, ist, dass es inzwischen

1 Vgl. Daniels 2000/2003, Rollig 2000.

2 Vgl. Kravagna 2010.

3 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?«

4 Vgl. <http://www.csmonitor.com/The-Culture/Arts/2011/0114/Crowdsourcing-The-art-of-a-crowd> (Stand 28. 12. 2014).

mehr Möglichkeiten zur Teilnahme über vernetzte Devices gibt als zu Zeiten vor dem Internet. Wir werden zeigen, warum es nicht mehr bloß um eine aktive, bewusste Form der Beteiligung gehen kann, sondern auch passive Formen der Teilnahme berücksichtigt werden müssen. Dass also auch unwissentliche oder unfreiwillige Beteiligungsformen auftreten können, die als »Als-Ob-Partizipation«⁵ bezeichnet werden könnten, wird z. B. bei künstlerischen Arbeiten wie *[V]ote-auction*⁶ oder *Face to Facebook*⁷ deutlich. Beide Arbeiten diskutieren Partizipation und demonstrieren unter anderem, wie eine unwissentliche Form der Beteiligung in eine wissentliche Form umschlagen kann und wie intensiv Beteiligung diskutiert wird, sobald sie ernst genommen wird. Denn gerade die Tatsache, dass das subversive Potenzial unbewusster Beteiligungsformen einen hohen Grad an Involviertheit bewirken kann, beweist, dass es sich um eine Form von Partizipation in der Kunst handeln muss (egal ob als Als-Ob-Partizipation tituliert oder nicht).

Wir gehen von der Annahme aus, dass künstlerische Beteiligungsstrategien oft politischer oder sozialer Natur sind und erst sekundär auf eine ästhetische Motivation zurückzuführen sind. Wir fragen uns, ob sie in erster Linie von einem Interesse an einer Erkenntnis getragen sind, also von einem grundsätzlichen Interesse an »den Anderen«. Dem scheint nicht immer so zu sein, denn Partizipation und im Besonderen Online-Partizipation werden oft als ein Deckmantel gesehen, den man schmückend über eine Thematik legt, ohne sie wirklich ernst zu nehmen, ohne »die Anderen« wirklich ernst zu nehmen.⁸

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 Anderen« manchmal gar nicht wissen, dass sie an einem Kunstwerk beteiligt sind, so arbeiten alle hier erwähnten Kunstformen mit »den Anderen«, wenn auch auf ganz unterschiedliche Art und Weise. Wir sprechen hier von »den Anderen«, da es nicht mehr nur um *ein* Pub-

5 Feldhoff 2009, S. 228.

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

7 *Face to Facebook* von Paolo Cirio und Alessandro Ludovico aus dem Jahr 2011 ist ein künstlerisches Social-Media-Hacking-Projekt, das Daten von Facebook stahl, um damit eine Dating-Website zu speisen.

8 Davon zeugen politische Beteiligungsmodelle, die uns per Klick zum/zur »Mit-Macher/in« küren, wobei der Schwerpunkt auf »mit« und nicht auf »machen« liegt.

likum geht: Mit der Öffnung der Kunstwerke zu den digitalen Medien werden Personen mit Kunst konfrontiert, die nicht als Betrachter/innen, als Publikum oder Rezipient/innen 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 85.400.⁹ 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 entsprechenden Einträge 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 erfolgreichsten funktionierenden Beteiligungsmodelle stellt *Wikipedia* in der englischen Fassung verschiedenste Formen partizipatorischer Modelle vor. »e-participation« wird ausschließlich als Online-Beteiligung bei von Regierungen initiierten Befragungen (e-government und e-governance) beschrieben.¹⁰

9 Stand der Recherche März 2015.

10 »e-participation (also written *eParticipation* and *e-Participation*) is the term referring to ›ICT-supported participation in processes involved in government and governance‹. Processes may concern administration, service delivery, decision making and policy making. E-participation is hence closely related to e-government and e-governance participation. The need for the term has emerged as citizen benefits and values have often received less attention in e-government development than those of the service providers, and the need to distinguish the roles of citizen and customer has become clearer. A more detailed definition sees e-participation as ›the use of information and communication technologies to broaden and deepen political participation by enabling

Es ist spannend darüber nachzudenken, welche neuen Termini das Medium Internet in weiterer Folge hervorbringen bzw. welche Verhaltensweisen und Kommunikationsformen es mitentwickeln wird und welche Wertvorstellungen und Traditionen auf den Prüfstand gelegt werden müssen. 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 es 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 and Art« oder von »Crowd Art«, wenn es sich um ein künstlerisches Projekt handelt, an dem unzählbar und unerkennbar viele »Anderer« mittels Computertechnologie und Internet beteiligt sind. »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.«¹¹

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 hier anhand exemplarisch ausgewählter künstlerischer Arbeiten präsentiert werden. Basierend auf dem theoretisch bereits sehr aufgearbeiteten Feld der Partizipation in

citizens to connect with one another and with their elected representatives« (Macintosh 2004). This definition includes all stakeholders in democratic decision-making processes and not only citizen related top-down government initiatives. So e-participation can be seen as part of e-democracy, whereas e-democracy means the use of ICT by governments in general used by elected officials, media, political parties and interest groups, civil society organizations, international governmental organizations, or citizens/voters within any of the political processes of states / regions, nations, and local and global communities (Clift 2003).« Vgl. <https://en.wikipedia.org/wiki/E-participation> (Stand 15. 05. 2016).

11 Rheingold 2002, S. 170.

der Kunst wird mit der vorliegenden Publikation und der begleitenden Website www.crowdandart.at eine kritische Erweiterung zum Thema in Diskussion gestellt,¹² wohl wissend, dass hier ein eurozentrischer Blick auf das Thema geworfen wird.

PARTIZIPATION IN DER KUNST: STATUS QUO

Über das Thema »Partizipation in der Kunst« wurde bereits viel geschrieben, weniger jedoch, wenn es sich um *Künstlerische Konzepte der Partizipation in digitalen Netzwerken*¹³ handelt. 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, Archi-

12 Eine kleine Notiz am Rande: In der Beschäftigung mit dem Thema Partizipation ist mir aufgefallen, dass eine außergewöhnlich wichtige Theorieleistung von Wissenschaftler/innen, Kurator/innen und Künstler/innen mit Linz-Bezug geleistet wurde, und dies schon sehr früh. Was immer das Interesse oder der Grund dafür war, Personen wie Stella Rollig, Christian Kravagna, Peter Weibel oder Eva Sturm begannen bereits Ende der 1990er-Jahre, 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. Computer-gestützte Interaktion als Beteiligungsform an Kunstwerken sprengt den Rahmen der Nennungen hier endgültig. Es sei jedoch im Besonderen auf die Arbeiten der Künstler/innen 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 wurden in vielen Publikationen erwähnt, die im Laufe der darauf folgenden Jahre veröffentlicht wurden und auf die vorliegende Arbeit Einfluss hatten. Ich hoffe, mit dieser sehr speziellen Sicht auf 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.

13 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 Juds* qual.net.

tekt/innen, Performer/innen und Aktionist/innen ausgetestet. Theoretiker/innen wie Dieter Daniels oder Stella Rollig sehen Partizipation als ein Leitmotiv der Moderne,¹⁴ wenn es um Formen der Rezeption von Kunst geht. Bis zum Beginn des neuen Millenniums ging es um ein Aufbrechen der tradierten, geschlossenen Kunsträume, 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 auch kritische, teils sogar dystopische Gedanken breit: Es ist von *Against Participation*¹⁵ die Rede, von einer *Bastard Culture*¹⁶ oder vom *Albtraum Partizipation*¹⁷ – Fragestellungen, die einerseits auf den Wandel der Gesellschaft und unserer Kultur durch neue Kommunikationsmechanismen reagieren und andererseits verschiedene Modelle der Partizipation diskutieren sowie Zuschreibungen zum Terminus selbst in Frage stellen. Ich möchte daher in dieser überblickshaften Status-Quo-Erhebung auch auf geschichtliche Vorreiter verweisen, wenn es sich um »Crowd and Art«, also um Kunst mittels einer Vielzahl von Beteiligten und mittels computergestützter Partizipation, handelt.

Jene Person, die in theoretischen Auseinandersetzungen zum Thema der Beteiligung des Publikums an Kunstwerken meist angeführt wird, ist Umberto Eco.¹⁸ Oft wird jedoch übersehen, dass Eco, wenn er Anfang der 1960er-Jahre vom »offenen Kunstwerk« spricht, auch zum ersten Mal 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 Autor eines fertigen Werkes oder nur User oder Auslöser von Prozessen ist, sondern als Co-Autor und Co-Produzent in die Entstehung der Arbeit eingebunden ist. Es war also schon Anfang der 1960er-Jahre 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 Massen¹⁹ schreibt:

14 Daniels 2000/2003, Rollig 2000.

15 Pfaller 2008.

16 Schäfer 2011.

17 Miessen 2012.

18 Vgl. auch Forest 1988, Bishop 2006, Frieling 2008.

19 Vgl. auch Zeyfang 2000 <http://www.heise.de/tp/artikel/3/3499/1.html> (Stand 23. 11. 2014).

»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 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.«²⁰

Hans Magnus Enzensberger schreibt 1970 in *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.«²¹

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 Mehrweg-Kommunikation bis in die 1980er-Jahre reine Utopie,²² da eine Auflösung der Monopolstellungen der Telekommunikationsbetreiber in den einzelnen Ländern kaum denkbar war, weder in den frühen 1970er- noch Mitte der 1980er-Jahre. 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 vor allem auf Massenmedien wie Radio und Fernsehen Bezug nehmen und dabei das klassische 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 vertrat Baudrillard die Meinung, dass es bei den Massenmedien nicht nur um eine Form der Nicht-Kommunikation geht (wovon auch Enzensberger spricht), sondern dass es über-

20 Alloway 1958.

21 Enzensberger 1970, S. 2.

22 Dies bestätigte auch ein Gespräch der Autorin mit dem Künstler Robert Adrian X. Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin.

haupt unmöglich sei, eine wirkliche Antwort zu bekommen, da eine Kodierung der Nachricht zwischen Sender und Empfänger stattfindet. Laut Baudrillard handle es sich um ein Simulationsmodell von Kommunikation.

In der kanadischen Stadt Vancouver fand 1978 eine der ersten Konferenzen zu Fragen der Telekommunikation statt, die auch auf das kreative, partizipatorische Potenzial von Medien einging: *The Fifth Network Cinquième Réseau Conference*. 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 Begriffe wie »participatory media«, »community programming«, »community media« oder »community action« zum ersten Mal in Zusammenhang mit den neuen Kommunikationsmedien auftauchten.²³ Es war auch jene Zeit, in der die Idee zu einem Festival Ars Electronica 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.«²⁴

Auch wenn der Begriff der Partizipation noch nicht in den Wortschatz der damaligen Künstler/innen, Kurator/innen, Intendant/innen und Direktor/innen Einzug

23 Vgl. Beattie 1978.

24 Haupt 1979. Im Online-Archiv der Ars Electronica können alle Festival- und Prix-Publikationen seit Beginn 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).

gehalten hatte, so waren die Aktionen der Ars Electronica eindeutig auf die Beteiligung einer unbestimmt großen Anzahl von Personen via elektronische Medien ausgerichtet.²⁵

Einer der ersten Texte, der im Medienkunst-Kontext explizit das Thema Partizipation aufgreift, stammt vom französischen Künstler Fred Forest²⁶, der im Jahr 1988 in *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.«²⁷

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

25 Vgl. Leopoldseder 2012. Für die Gründung des Festivals Ars Electronica 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 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.

26 Der Artikel von Fred Forest wurde veröffentlicht von MIT Press in der Reihe *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).

27 Forest 1988.

Ausstellungsraum.²⁸ Auch Roy Ascott sieht diese Art »Netzwerk-Verbund« als die Metapher für die Kultur des späten 20. Jahrhunderts:

»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.«²⁹

»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.«³⁰

In den 1980er-Jahren begann man in der Medienkunst den Begriff »Interaktivität« intensiv zu diskutieren.³¹ »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 dieser Zeit (auch Forest und Ascott) einen unkritischen Enthusiasmus vor,³² der wahrscheinlich notwendig war, um den Theorie-Aufwand als Künstler/in 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 der Happenings von Kaprow und meint: »The visitors are not only integrated spacially and ad-

28 Forest schreibt in 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.

29 Ascott 1989, S. 100.

30 Ascott 1989, S. 106.

31 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.

32 Kac 1992.

dressed ›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.«³³ Dinklas Text spiegelt wider, wie sehr nach einer Abgrenzung zu den herkömmlichen Partizipationsmodellen gesucht wurde. Diese Abgrenzungstendenzen waren damals verständlich und wichtig, erfordern heute aber eine viel komplexere Auseinandersetzung.³⁴ Christian Kravagnas Ausführungen scheinen in diesem Kontext von besonderer Wichtigkeit, da er in seinem Aufsatz *Die Kunst des Öffentlichen*³⁵ aus dem Jahr 1998 zwischen den Konzepten einer partizipatorischen Praxis, der Interaktivität oder den Aktionen eines Kollektivs genau unterschied.^{36, 37}

Eine Kunstwissenschaftlerin und -kritikerin, die Partizipationskunst auch in der Tradition der 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

33 Dinkla 1996, S. 288.

34 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.

35 Vgl. Kravagna 2010, S. 241.

36 Vgl. Kravagna 2010, 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-didaktischen Zugang unterscheidet, wenn es um eine Wahrnehmungs- und Bewusstseinsveränderung gehen soll.

37 Als weniger interessant stellt sich der Zugang von Nicolas Bourriaud heraus, dessen Buch *Esthétique relationnelle (Relational Aesthetics)* aus dem Jahr 1998 zwar als Meilenstein der kunsttheoretischen Auseinandersetzung mit Partizipation in der Kunst gefeiert wurde, jedoch keine wesentlichen Unterscheidungsmerkmale bezüglich aktueller Erscheinungsformen von Partizipationsmodellen 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 a rung or two on the ladder.«

Texte oder Projekte von Theoretiker/innen, Kunstkritiker/innen, Kurator/innen und Künstler/innen zusammengeführt.³⁸ Seitdem gilt sie als die Grande Dame der 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 und im Besonderen der Netzkunst sowie der theoretischen Leistungen auf dem Gebiet. Das Buch scheint in gewissem Sinne eine Reaktion auf Nicolas Bourriauds Publikation *Esthétique Relationelle* aus dem Jahr 1998 zu sein: Wenn Bourriaud argumentiert, dass »Does this work permit me to enter into dialogue? Could I exist, and how, in the space it defines?«³⁹ die wichtigsten Fragestellungen sind, so kritisiert Bishop, dass Bourriaud in den präsentierten künstlerischen Projekten nicht hinterfragt, welche Art der Beziehung für wen und warum hergestellt wird.⁴⁰ Vor allem jedoch stellt sie den *relational antagonism* zur Diskussion und meint: »relational antagonism would be predicated not on social harmony, but on exposing that which is repressed in sustaining the semblance of this harmony.«⁴¹

38 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 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.

39 Bishop 2010, S. 262.

40 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«.

41 Bishop 2010, S. 275.

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 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 participatory art. These artists are less interested in sole authorship and visibility – they are phantom captains⁴² – and more in distributed creativity, gift economies, and other models that disrupt how we think about and assign value to art.«⁴³

Im Jahr 2008 nimmt die irische Künstlerin Sarah Brown in dem Artikel *Crowd theory lite: ›the crowd‹ in participatory art and pop economics*⁴⁴ in einer irischen Kunstzeitung offiziell dazu Stellung und fragt, ob nicht mit einer aus der Wirtschaft stammenden Terminologie die ohnehin bereits verschwommenen Grenzen zwischen Kunst und Kommerz noch weiter verwischt würden. Während hier neue Phänomene des Auslagerns (Outsourcens) und Distribuierens von künstlerischer Produktion über das Internet und die damit verbundenen Formen von Partizipation diskutiert werden, werden im Brooklyn Museum die Ausstellung *Click! A crowd-curated exhibition*⁴⁵ und im San Francisco Museum of Modern Art die Ausstellung *The Art of Participation: 1950 to Now* als historisch angelegte Ausstellungen zum Thema Partizipation in der Kunst präsentiert. Bei der Ausstellung im SFMOMA handelte sich um die erste Ausstellung, die auch Partizipationsmodelle von Medienkünstler/innen und Netzkünstler/innen zeigte und in erweiterter und umfassenderer Darstellung im Katalog präsentierte.

42 Grover verweist darauf, dass »Phantom Captain« der Titel eines Kapitels in R. Buckminster-Fullers erstem Buch ist. Er verwendete den Begriff des Phantom-Kapitäns, um das Konzept einer Art von »Geist in der Maschine« zu beschreiben, und impliziert, dass alle Phantom-Kapitäne telepathisch verbunden sind, vor allem, wenn ihre Handlungen durch die gemeinsame Nutzung von Maschinen erweitert werden.

43 Grover 2006.

44 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).

45 Vgl. <http://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/click/> (Stand 13. 12. 2014).

Der Kurator der Ausstellung, der deutsche Kunsthistoriker, Kurator und Medientheoretiker Rudolf Frieling, hatte bereits seit 1997 gemeinsam mit Dieter Daniels Texte zur Medienkunst veröffentlichte und neue Tendenzen in der Kunst mittels Medien diskutiert. 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 aktuelle künstlerische auch Internetbasierte 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 Statements oder Antworten werden als Bilder oder Videos 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 thematisierten⁴⁶: Die Ausstellung beleuchtete kritisch die aktive Teilnahme als scheinbar unendlichen Prozess, aber auch Modelle des Sammelns, Delegierens und Auslagerns sowie die unbewusste Teilnahme mittels Aneignung von Informationen (meist über Social Media). Ein Schlagwort 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

46 Der Ausstellungskatalog ist online einsehbar und gratis downloadbar: <http://www.aec.at/international/files/2012/10/TEA-Exhibition-Catalogue-web-1.pdf> (Stand 28. 11. 2014).

des Internets auf die künstlerische Praxis im Allgemeinen und im Besonderen auf Formen der Teilnahme und Teilhabe online.

Das Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) in Karlsruhe gab in seiner umfangreichen und erfolgreichen Ausstellung *YOU_ser: Das Jahrhundert des Konsumenten* zwischen Oktober 2007 und April 2009 einen historischen Überblick über das Thema Partizipation 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 dank des Internet auch die Inhalte der Kunstwerke schaffe, die untereinander ausgetauscht und im Netz frei verteilt werden können. Und er konstatiert in der Einleitung »Der Betrachter wird zum Nutzer/User« und schließt seinen Text mit der Frage: »Wird sich am emanzipierten Konsumenten als Subjekt der Geschichte die Zivilisation und Kultur des 21. Jahrhunderts entscheiden?«⁴⁷ Weibel impliziert darin, dass die Nutzer/innen gleichzeitig auch Produzent/innen sind, geht allerdings nicht weiter auf distribuierende Formen der Produktion ein. Die Ausstellung *YOU_ser: Das Jahrhundert des Konsumenten* wurde 2009 mit der 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«⁴⁸. 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. Wer partizipiert, agiert. Der emanzipierte Konsument kann als Teilnehmer die Welt verändern. Es gibt also Gründe zu handeln.«⁴⁹

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

47 Weibel 2007.

48 Weibel 2009.

49 Ebd.

Es gibt natürlich eine Unmenge an aktuellen Ausstellungen, Performances oder Theaterprojekten zum Thema Partizipation, die hier nicht alle im Detail gelistet werden können.⁵⁰ Ich möchte im Besonderen jedoch auf die Londoner Galerie *Furtherfield* unter der Leitung von Ruth Catlow und Marc Garrett verweisen, die es sich zum 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«⁵¹. Catlow und Garrett sehen in einer Gesellschaft, 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 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 diskutierte und zwischen expliziter und impliziter Form der Partizipation unterschied. Mit »explizit« meint Schäfer jene Formen der Partizipation, die freiwillig und bewusst passieren, also die gängigen Zuschreibungen zu Partizipation, die das bisherige Verständnis von Beteiligung prägten. Im Gegensatz dazu beschreibt Schäfer die neuen impliziten 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 participa-

50 Wenn man einen schwerpunktmäßigen Überblick darüber gewinnen will, wie sich Partizipation im Theater- und Performancebereich entwickelte, kann man auf *Wikipedia* 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 mit der Rolle des Zusehers beschäftigt; vgl. Fischer-Lichte und Hasselmann 2013.

51 Vgl. <http://furtherfield.org/programmes> (Stand 29. 11. 2014).

tion 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.⁵²

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 erweitert, und hinterfragt die Funktionsweise von Social-Media-Plattformen, die vorgeben, die neuen öffentlichen Plätze zu sein – öffentliche Plätze, deren Eigentümer, wie Schäfer ausführt, meistens Firmen sind, die auf eine wirtschaftlich orientierte Vorgehensweisen ausgerichtet seien.⁵³

Seine Herangehensweise zur Identifizierung der online herrschenden Systematiken stellte ich in einem Konferenzbeitrag *Mutamorphosis– Tribute to Uncertainty* in Prag von 6. bis 8. Dezember 2012 den Erfahrungen der deutschen Kunsthistorikerin und Kuratorin Susanne Jaschko sowie den Beiträgen der israelischen Künstler Mushon Zer Aviv und Galia Offri und ihrem Projekt *Wikipedia Illustrated*⁵⁴ gegenüber.⁵⁵ Das Anliegen unseres Konferenzbeitrages war es, das

52 Zitat von Mirko Tobias Schäfer im Rahmen seiner Präsentation auf der Konferenz *Mutamorphosis– Tribute to Uncertainty*, 6. bis 8. Dezember 2012, veröffentlicht auf meiner Website 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).

53 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).

54 Die Website zu *Wikipedia Illustrated* ist unter <http://www.wikipediaillustrated.org/> zu finden. (Stand 29. 11. 2014).

55 Einfluss auf meine Einreichung in Prag hatte die von der unabhängigen New Yorker Institution Eyebeam organisierte Veranstaltung *Re:Group: Beyond Models of Consensus* im Sommer 2010. Eyebeam fungiert als Ausstellungs-, Bildungs-, Diskussions- und Residency-Raum und thematisiert im Besonderen den Einfluss von Technologie

Thema der Partizipation zu entmystifizieren und zu untersuchen, was Partizipation heute eigentlich bedeuten kann.⁵⁶

Auch der Philosoph Robert Pfaller hinterfragt in seinem im Jahr 2008 veröffentlichten Aufsatz *Against Participation*⁵⁷ 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«⁵⁸.

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*, die ich in Utrecht im Rahmen der Konferenz *International Perspectives on Participation & Engagement in the Arts*⁵⁹ präsentierte. Ich stellte in Referenz zu Bishop, Groys und Pfaller fest, dass subversive Formen von künstlerischer Partizipation entstehen und eine neue Form des Aktionismus in der digitalen Kunst zu erkennen sei, dessen Vertreter Arbeits- und Wertschöpfungsstrategien in einer kapitalistisch orientierten Gesellschaft kritisch hinterfragten und untersuchten, wie Partizipation, Manipulation, Appropriation⁶⁰ und Instrumentalisierung zueinander stehen.

auf Kunst. <http://eyebeam.org/events/regroup-beyond-models-of-consensus> (Stand 13. 12. 2014).

56 Details zur Konferenz finden sich auch im Kapitel *Distinktionen und was das alles mit Wissen und Nicht-Wissen zu tun hat*.

57 Pfaller 2008.

58 Pfaller 2008, S. 308.

59 Vgl. <http://www.participationandengagement-arts.co.uk/previous-events-and-seminars> (Stand 29. 11. 2014).

60 Auch Feldhoff 2009 erwähnt Appropriation als ein mögliches Schlagwort zur näheren Beschreibung von Partizipation. Im Detail schreibt sie in ihrer Einleitung (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 der 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/>

In jüngsten Forschungsvorhaben werden die politischen Komponenten von Partizipation in der Kunst auf auffallend unterschiedliche Weise diskutiert. Eine Arbeit, die im Detail 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*⁶¹ aus dem Jahr 2009. 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«⁶². Im Besonderen konstatiert sie in ihren Untersuchungen, dass es Unterschiede im Reflexionsgrad der Rezipienten gäbe, und sie spricht als eine der ersten Theoretiker/innen auch von bewusster und unbewusster Partizipation, indem sie *Altar für Ingeborg Bachmann* von Thomas Hirschhorns (2006) und *Hausbau 05* von Köbberling + Kaltwasser (2005) Stephan Kurrs Arbeit *Autark in Gropiusstadt* (2006) exemplarisch gegenüberstellt.⁶³

Eine weitere Dissertationsschrift, die im Jahr 2013 veröffentlicht wurde, untersucht politisch motivierte Interventionsprojekte im realen öffentlichen Raum und deren Partizipationscharakter. *Staubaufwirbeln. Oder die Kunst der Partizipation*⁶⁴ der Politikwissenschaftlerin Paula Marie Hildebrandt zeigt, wie wichtig ästhetische Formen politischer Intervention sein können, und beschreibt das Repertoire demokratischer Beteiligungsformen. 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*

Vorprogrammierte_Partizipation._Zum_Spannungsfeld_von_Appropriation_und_Design_in_Social_Media_Plattformen (Stand 13. 12. 2014).

61 Vgl. Feldhoff 2009: http://opus4.kobv.de/opus4-udk/files/26/Feldhoff_Silke.pdf (Stand 29. 11. 2014).

62 Feldhoff 2009, S. 8.

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

64 Siehe die Dissertation von Paula Marie Hildebrandt vom 10.04.2014 unter <http://e-pub.uni-weimar.de/opus4/frontdoor/index/index/docId/2158> (Stand 29. 11. 2014).

*Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*⁶⁵ 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, die interessante Stellungnahmen zu künstlerischen Partizipationsprozessen mittels digitaler Technologie und vernetzter Systeme präsentiert. 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 und ihrer Arbeit *What kind of participative system? Critical vocabularies from new media art* Raum. Graham verweist hier (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‹.«⁶⁶

Als herausragende Referenz im medien- und kommunikationswissenschaftlichen Diskurs gilt die Publikation *Media and Participation. A site of ideological-democratic struggle*⁶⁷ von Nico Carpentier aus dem Jahre 2011. Diese Abhandlung scheint auch das Forum des *International Journal of Communication* der USC University of South California inspiriert zu haben⁶⁸, welches sich als sehr hilfreich erweist, will man den aktuellen akademisch-theoretischen Diskurs zum Thema Partizipation aus den unterschiedlichen – wenn auch vorwiegend US-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 mit verschiedenen von ihnen eingeladenen Wissenschaftler/innen.⁶⁹ Henry Jenkins, der bereits einige Publikationen zum Thema der Kultur der Partizipation und vor allem der Fankultur veröffentlicht hat, ist auch Betreuer des PhD-Projektes *The Work of Art in the Age of Mediated Participation: Crowdsourced Art and Collective Creativity*⁷⁰ von Ioana Literat an der Annenberg School for Communication der USC.

65 Neitzel und Nohr 2006.

66 Graham 2010, S. 292.

67 Carpentier 2011.

68 Vgl. Einleitungsstatement von Nick Couldry: <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/2748/1119> (Stand 29. 11. 2014).

69 Vgl. <http://ijoc.org/index.php/ijoc/issue/view/10> (Stand 29. 11. 2014).

70 Vgl. <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/1531/835> (Stand 29. 11. 2014).

Die Durchdringung unseres Alltags mit Technologie führt nicht nur dazu, dass Künstler/innen immer öfter mit digitalen Medien experimentieren, sondern dass auch Forscher/innen das Verhältnis von Kunst und Technologie hinterfragen. Magda Tyżlik-Carver, eine Wissenschaftlerin 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.«⁷¹ In dem Artikel, der im Oktober 2014 online ging, spricht sie auch von »post-participation«: »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 es positiv zu bewerten ist, dass sich immer mehr Künstler/innen, Kurator/innen und Forscher/innen dem Thema Partizipation in Kunst, digitalen Medien und Netzwerken annehmen und dabei Formen bewusster und unbewusster Partizipation untersuchen, so überrascht es doch, dass als geschichtliche Referenzen meist historische Vorreiter der etablierten zeitgenössischen Kunst fungieren, während Künstler/innen, die ihre künstlerischen Arbeiten mittels neuer technologischer Errungenschaften realisieren, meist nicht erwähnt werden.⁷² Daher wird auf den nächsten Seiten ausführlich auf die Gleichzeitigkeit der Entwicklung von Partizipation in der Kunst einerseits und der Auseinandersetzung mit elektronischen und digitalen Medien durch Künstler/innen andererseits eingegangen.

71 Vgl. dazu die Website von Tyżlik-Carver <http://www.magda.thecommonpractice.org/index.php?project/publications/> und <http://www.newcriticals.com/towards-aesthetics-of-commons-beyond-participation-and-its-post> (Stand 29.11.2014).

72 Ein Beispiel: Meine Kritik richtet sich auch an Magda Tyżlik-Carver insofern, da sie anhand von Yoko Onos *Cut Piece* zeigt, 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 und ich denke an erste dekonstruktivistische Projekte wie John Cages *4'33''*, an interaktive Kunstwerke wie *America's Finest* von Lynn Hershman oder Maurice Benayouns Cave-Installation *World Skin* sowie an aktuelle Projekten wie Paolo Cirios und Alessandro Ludovicos *Face to Facebook* (um nur einige wenige zu nennen), wo eine Art Beschneidung unserer Umwelt- oder Persönlichkeitskonstruktion thematisiert wird.

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.⁷³ 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«⁷⁴. 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 Le Bon. Seine Interpretation beruht auf kleinen psychologischen Wechselbeziehungen zwischen Individuen, deren grundlegende Einflüsse Nachahmung und Innovation sind.⁷⁵ Seine Thesen und Ausführungen sind heute oft viel diskutierte Referenz, wenn es um den Versuch einer wertfreieren Zuschreibung zu Masse geht.⁷⁶

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.⁷⁷

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 Erfüllung findet«⁷⁸. Auch für den spanischen Philosophen, Soziologen und Essayisten José Ortega y Gasset (*Der Aufstand der*

73 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.

74 Vgl. <http://www.zeit.de/2011/46/DOS-Mainstream/seite-3> (Stand 17. 05. 2014). Harald Martenstein, deutscher Journalist und Autor, schreibt in einer sechsteiligen Kolumne für *Die Zeit* zum Thema *Mainstream, Masse und Internet*.

75 Vgl. Armin Medosch auf Ö1 <http://oe1.orf.at/artikel/332592> (Stand 17. 05. 2014).

76 Vgl. deutscher *Wikipedia*-Eintrag (Stand 17. 05. 2014) zu Gabriel Tarde, der von Gilles Deleuze und Félix Guattari wiederentdeckt wurde.

77 Vgl. *Wikipedia*-Eintrag zum Schlagwort *Masse* (Soziologie) (Stand 17. 05. 2014).

78 Kohle 2012.

Massen) sind Masse und Faschismus auf einer Bedeutungsebene zwei untrennbare Begriffe. Er sieht in der egalitären Masse den Gegner des aristokratischen Individuums, der die moderne Zivilisation in eine Aggressivität führt.⁷⁹ »Die ängstliche Masse«, so meint Helmut Schelsky in einer Vorlesung 1955⁸⁰, 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 neutralere Zuschreibungen zum Terminus »Masse« verwendet:

»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.«⁸¹

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 sich damit auch auf die wachsende Präsenz der Kommunikationskanäle für die Massen, also der damaligen Massenmedien?

Da es heute schwierig bis unmöglich ist, den Begriff »Masse« aufgrund seiner geschichtlichen Aufladung überhaupt zu verwenden, wurde nach neuen Begriffen 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 bzw. Menge eingeführt: *Multitude*⁸². Die Autoren beschreiben damit »Singularitäten, die

79 Vgl. ebd.

80 Vgl. deutschen *Wikipedia*-Eintrag zu David Riesman (Stand 17. 05. 2014).

81 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).

82 Siehe auch den deutschen *Wikipedia*-Eintrag zu *Empire – die neue Weltordnung*: https://de.wikipedia.org/wiki/Empire_%E2%80%93_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

gemeinsam handeln«⁸³. 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 dem Problem der Differenzen und Beziehungen zwischen Massen und Klassen beschäftigte, distanzieren sich jedoch von ihrer Definition von Masse als geschichtslose »Variable«, die ausschließlich den Ausgebeuteten vorbehalten sein soll.⁸⁴ 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 Begriffen 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.⁸⁵ Als Metapher für die unterschiedlichen Aspekte einer Masse verwenden sie den Begriff »Rhizom« und entfremden das ursprünglich aus der Botanik stammende Wort für »Eingewurzelt« für ihre Theorie der Mannigfaltigkeiten und als Symbol für Netzwerke.

In den 1960er-Jahren beginnen sich mit dem breiten Zugang zu Radio und Fernsehen 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, die erkennen, wie wichtig es ist, Subjekte in einer Masse direkt zu adressieren. Allerdings kommt die Masse oft nicht mehr real an einem Ort zusammen, sondern die Crowd sitzt weltweit verstreut vor ihren Fernsehgeräten.

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*).«

83 Hardt / Negri 2004, S. 123.

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

85 Deleuze und Guattari 1980/1992, S. 301.

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 mit jedem – sogar mit Personen, die man nicht kennt – zu jeder beliebigen Zeit in Kontakt treten, und zweitens kann man (vor allem ab der Einführung des Web 2.0) bei der Veröffentlichung von Inhalten selbst tätig werden. 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 gestaltete sich ab dem neuen Jahrtausend mit dem vereinfachteren Zugang zum Internet die Erstellung von Inhalten im Netz bzw. die Möglichkeit, sich an deren Erstellung zu beteiligen, auch für die breite Masse um einiges einfacher.

Ein überaus optimistisches Bild von der Masse zeichnet James Surowiecki in seinem 2004 veröffentlichten Buch *The Wisdom of Crowds*⁸⁶. Der Untertitel des Buches 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.«⁸⁷ Viel kritischer sieht Andrew Keen in seinem im Jahr 2007 erschienenen Buch *The Cult of the Amateur* die Tatsache, dass im Internet Wissen verbreitet wird, das von Amateuren stammt. Er meint, dass dadurch Expertentum bzw. Expertenwissen in Zukunft mehr und mehr an Bedeutung verlieren würde.

Der Aufstieg des Amateurtums, das über das Internet Arbeiten erledigt, hat Jeff Howe unter anderem dazu bewogen, im Jahr 2006 in einem Artikel in *Wired*⁸⁸ den Terminus »Crowdsourcing« einzuführen. Der Begriff »Crowdsourcing« wurde in den ersten Jahren hauptsächlich im Marketing verwendet. Firmen

86 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*.

87 Grover 2006.

88 Vgl. <http://archive.wired.com/wired/archive/14.06/crowds.html> (Stand 25. 01. 2015).

wollten Ideen von der Crowd (also 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 Startups und Agenturen, die crowdgesourcte Lösungen anboten. Wurde die Crowd anfangs noch sehr geschätzt, da sie das Potenzial für ungewöhnliche Ideen und Lösungen bot, so wurde sie auch bald für Dienste wie Übersetzungen, Datensammlungen, Vorschlagwortungen und dergleichen instrumentalisiert. Die Orientierung an der Wirtschaft bzw. an wirtschaftlichen Interessen sowie die Debatte im weltweiten Finanzsystem ließen Crowdfunding-Plattformen nur so sprießen, und auch der Kulturbereich schenkte diesen alternativen Finanzierungsmöglichkeiten immer mehr Aufmerksamkeit. In Zeiten, in denen die Förderungen seitens der öffentlichen Hand geringer werden oder sogar ausbleiben, scheinen crowdgesourcte Finanzmittel Unabhängigkeit zu versprechen.^{89 90}

Wir befinden uns nun im Zeitalter der mobilen Vernetzung: Das Internet ist endgültig Bestandteil unseres täglichen Lebens geworden, und wir kommunizieren mittels digitaler Netze. 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 Person, Lurker⁹¹ oder aktiv Beitragende: Die sogenannten Digital Communities boomen.⁹²

89 Man muss hier jedoch erwähnen, dass es bis dato im Kulturbereich hauptsächlich Filme sind, die sich über entsprechende Crowdfinanzierungs-Plattformen finanzieren. Es gibt natürlich auch die DIY(Do-it-Yourself)-Instruktionskits oder andere kreative Projekte, von denen die Crowd sich einen Vorteil verspricht, wenn sie mitfinanziert. Es sind vor allem sozial motivierte Projekte, die nachhaltig auf Umwelt und Gesellschaft eingehen und dank der Finanzierung durch 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.

90 Das erfolgreichste österreichische Beispiel ist der Film Sierra Zulu von Johannes Grenzfurthner und Arash T. Riahi, der im Jahr 2012 mehr als 50.000 US-Dollar über Kickstarter.com lukrieren konnte. Aufgrund des Medienrummels rund um den Erfolg des Projektes konnte paradoxerweise letztendlich auch die öffentliche Hand zur Unterstützung überzeugt werden. <http://derstandard.at/1342948057327/Oesterreichischer-Film-mit-Crowdfunding-finanziert> (Stand 21. 05. 2014).

91 »Lurker« ist ein Ausdruck des Netzjargon und meint passiv Teilnehmende; siehe <http://de.wikipedia.org/wiki/Lurker> (14. 12. 2014).

Sie stellen die Verwirklichung eines Traumes dar, der seit den 1960er-Jahren geträumt wird: Beteiligung, Emanzipation, Ermächtigung und Demokratisierung. Wenn das Wort »Partizipation« fällt, wird oft ausschließlich diese romantisierte Form der Beteiligung an einer Community gemeint.⁹³ Christian Kravagna unterschied bereits 1998 in einem Aufsatz zwischen Partizipation, Interaktivität und Kollektiven, und Söke Dinkla differenzierte 1996⁹⁴ zwischen »Partizipation« und »Interaktion«. Beryl Graham verwies 2010 nicht nur auf die noch immer verschwommene Unterscheidung unterschiedlicher Beteiligungspraktiken, sondern fordert Kunsttheoretiker/innen zu einem kritischeren Umgang auf, wenn ein Vokabular verwendet wird, das den Medienwissenschaften oder der Medienkunst entnommen wird.⁹⁵ Es ist daher besonders wichtig, die unterschiedlichen Bedeutungen von Community, Kollektiv, Kooperation, Kollaboration, Interaktion oder Partizipation im jeweiligen Kontext zu untersuchen.

Es wird hier von der Annahme ausgegangen, 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«⁹⁶) und angesichts fehlender entsprechender Terminus-korrekturen zum derzeitigen Zeitpunkt mit dem Terminus »Crowd« ersetzt wird.⁹⁷ 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 wird diese Massenbildung negativ bewertet. Auf der anderen Seite wird ein seltsamer Begriff von Individualität und

92 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).

93 Vgl. Graham 2010, Schäfer 2012, Bishop 2012.

94 Vgl. Dinkla 1996.

95 Vgl. Graham 2010, S. 292.

96 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.

97 Vgl. dazu auch das einleitende Interview mit Robert Pfaller auf der Website der Autorin www.crowdandart.at sowie das Zitat von Howard Rheingold im Kapitel *Into the World of Crowd and Art* der hier vorliegenden Arbeit und sein Verweis auf die Individuen einer Masse und ihre neuartige Vernetzung.

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.«⁹⁸

Alte Theoriemodelle zu Masse und Individuum, die noch bis in die 1990er-Jahre 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.«⁹⁹

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 wurde deutlich, dass in der Masse »die Individuen einander als anwesend begegnen«¹⁰⁰, während sie in »Crowd-Situationen nur sternförmig über ein Zentrum miteinander verbunden«¹⁰¹ sind und oft nicht um »die Anderen« wissen.

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

99 Ebd.

100 Pfaller 2014, Interview mit der Autorin, Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin. In dem Gespräch stellte ich Robert Pfaller u.a. die Projekte aus den Case Studies der hier vorliegenden Arbeit vor.

101 Ebd.

»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.«¹⁰²

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 Gemeinsamseins erweitert haben, sondern sich auch die Vorstellung von Individuum und Masse geändert hat, machte diesen Exkurs *Into the world of Crowd and Art* notwendig. Die hier vorliegende Dokumentation baut im Folgenden auf diesen Überlegungen auf.

102 Pfaller 2014, Interview mit der Autorin, Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin. In dem Gespräch stellte ich Robert Pfaller u.a. die Projekte aus den Case Studies der hier vorliegenden Arbeit vor.

Crowd and Art: Eine historische Skizze

Dass Kunst mittels Partizipation auf eine bereits mehr als 150-jährige Geschichte zurückblicken kann, ist unbestritten, und aktuelle Publikationen zum Thema¹ fassen zusammen, wie in die Geschichte hinein Kunst und Beteiligung durch ihr Publikum gedacht werden kann. Wir wollen hier in erster Linie einer möglichen Gleichzeitigkeit nachspüren (und weniger die Entwicklung von beteiligenden Maßnahmen in der Kunst präsentieren) und Partizipation mit der Entwicklung von Aufschreibe- und Rechensystemen sowie Kommunikationstechnologie als Medien zur Beteiligung und des Austausches in Verbindung setzen. Außerdem versucht diese historische Aufarbeitung das Thema »Crowd« – also die raum- und zeitunabhängige Beteiligung unzähliger Menschen über das Internet – und deren Bezug zur Kunst anhand von ausgewählten Projekten zu präsentieren, die einen Wandel des Verständnisses von Kunst, Autorenschaft und Publikum bewirkten und Tendenzen oder Trends der jeweiligen Zeit sichtbar machen.

DAS 19. JAHRHUNDERT IN EUROPA UND DAS AUFBRECHEN DER SYSTEME

Kunsthistorische Aufarbeitungen zum Thema künstlerische Partizipation weisen darauf hin, dass die Einbeziehung des Publikums seit der Moderne einen besonderen Stellenwert einnimmt und bedeutende Schritte gesetzt wurden, um eine Annäherung zwischen Künstler/innen und ihrer Öffentlichkeit zu erreichen.² Der

1 Vgl. dazu *Kunstforum* Bd. 240 vom Juni-Juli 2016, in dem einerseits ein geschichtlicher Rückblick angeboten wird, andererseits auf die verschiedenen Modi von Partizipation eingegangen wird. Auch Inke Arns kommt zu Wort und spricht über Codes und Algorithmen, die sich anstatt von Menschen beteiligen.

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

geistige Boden dafür wurde bereits in der Aufklärung im 18. Jahrhundert bereitet, als neue gesellschaftskulturelle, wirtschaftliche und machtpolitische Wertvorstellungen diesen Wandel bewirkten.

»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.«³

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 sei jedoch zu hinterfragen, ob dies als Freiheit bezeichnet werden solle, da Künstler/innen seither von der Gunst der Betrachter/innen abhängig seien und sich damit nicht nur die Machtverhältnisse zwischen Kunstschaffenden und ihrem Publikum verändert, sondern auch eine radikale Änderung des Kunstsystems sowie eine Entwertung von Kunst in Gang gesetzt hätten. 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.⁴

Nicht zu leugnen ist hier, dass die Welt des Fortschritts, der zögerlich aus Frankreich und England kommend im deutschsprachigen Raum um 1800 Einzug hielt, nicht mit Kunst oder künstlerischen Praxen in Verbindung gebracht wurde, wie es heute der Fall ist. Der Alltag, das waren die aufkommenden Maschinen und technischen Hilfsmittel, die den Bürgern mehr und mehr Freizeit erlaubten und sie rausholten aus ihren Häusern, hinein in die öffentlichen Gärten und Flaniermeilen.

Laut Boris Groys habe der Künstler, der »aufgehört hat, für den Staat als Dekorateur zu fungieren«⁵, keine andere Wahl, als nach Souveränität zu streben: Er habe 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«⁶.

3 Groys 2008, S. 19.

4 Groys 2008, S. 20.

5 Groys, Boris, Bilder des Denkens, in: *Texte über Peter Weibel*, http://www.peter-weibel.at/index.php?option=com_content&view=article&id=61&Itemid=39 (Stand 03. 08. 2014).

6 Ebd.

»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.«^{7 8}

Es entwickelt sich ein Publikum, das sich erst in seiner neuen Rolle des aktiven Rezipierens, Teilhabens und Bewertens zurechtfinden musste, da Kunst nun – wie Huizinga schreibt – öffentliches, für unterschiedliche Bevölkerungsschichten zugängliches Eigentum wurde. Kann jedoch von der Auflösung der Kunst gesprochen werden, seitdem Kunst und Leben, seitdem Künstler/innen und Publikum ein Interesse am Zusammenarbeiten bekunden?

Dass ein sich beteiligendes Publikum nicht vom Himmel der Aufklärung gefallen ist, sondern neuartige Lernsysteme und -methoden entwickelt wurden, die ein Publikum – im edukativen Sinn gemeint – bildeten, davon schreibt u. a. Friedrich A. Kittler in seinem Buch *Aufschreibesysteme 1800/1900*. Er spricht von einer neuen »Lesesucht«⁹, die vor allem ein weibliches Publikum betrifft, von Dichtern, die fortan ihre Texte an ihrem Publikum ausrichteten:

»Ihre Texte, weil sie auf den Autor hin codiert sind, generieren einerseits immer neue Autor-Jünglinge und andererseits, weil sie für die Mädchen geschrieben sind, immer neue Leserinnen.«¹⁰

Bildung und Vermittlung, gekoppelt mit Neugier, Forschergeist und Erfindertum, waren wichtige Komponenten, die im 19. Jahrhundert nicht nur neue Kommunikationsstrategien hervorbrachten, sondern auch zu einem neuen Verständnis von Gesellschaft und Bildungspolitik beitrugen.

Neben herausragenden Entwicklungen am Sektor der Fotografie wurde mit dem Telefon, dessen Erfindung sich über einige Jahrzehnte erstreckte und auf

7 Huizinga 1956, S. 218.

8 Vgl. auch Schäfer 2006, S. 303: Hier sei Besonders die Daguerreotypie zu erwähnen, ein Fotografieverfahren des frühen 19. Jahrhunderts, das »zu einer massenhaften Medienproduktion durch Amateure« führte. Siehe auch den deutschen *Wikipedia*-Eintrag zum Schlagwort Daguerreotypie. <http://de.wikipedia.org/wiki/Daguerreotypie> (Stand 18. 01. 2015).

9 Kittler 1985, S. 173.

10 Kittler 1985, S. 172.

mehrere Protagonisten zurückzuführen ist,¹¹ eine Technik geschaffen, die es den Menschen zum ersten Mal ermöglichte, sich prompt und unter wenig Zeitverlust über weite Distanzen zu verständigen, sich auszutauschen und miteinander zu arbeiten. Der Morsetelegraph von Samuel F. B. Morse ist mit der Geschichte des Telefons verwoben, denn damit gelang erstmals die Übermittlung von Signalen durch elektrische Leitungen. Bemerkenswert ist, dass Erfinder in Deutschland, England, Italien, Frankreich und Nordamerika gleichzeitig an der Entwicklung von Kommunikationssystemen arbeiteten. Bereits 1865 kam ein Kopier-Telegraf zwischen Paris und Lyon über eine Entfernung von 400 Kilometern zum praktischen Einsatz, also 33 Jahre vor der Patentierung des Telefons durch Alexander Graham Bell und Thomas A. Watson im Jahr 1876. Im selben Zeitraum experimentierten unterschiedliche Personen mit der Verlegung eines transatlantischen Telefonkabels, das Europa mit Amerika ab 1874 funktionstauglich verbinden sollte. Mit diesen neuen Apparaten wurde Information nicht nur schneller übertragen, sondern sie boten auch erstmals die Gelegenheit des prompten Rückkanals und machten Informationen überprüfbar. Dank dieser Erfindungen konnten Zeitungen erstmals aktuelle Meldungen und Berichte an die Bevölkerung weiterleiten und somit Einfluss auf die Entwicklung des Bildungsbürgertums nehmen.

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.«¹²

11 Die Erfindung des Telefons geht auf mehrere Personen zurück und ist schwer zu datieren. Wer hierbei als der wahre Erfinder gelten darf, ist umstritten. Jedenfalls gelang Carl Friedrich Gauß und Wilhelm Eduard Weber im Jahr 1833 in Göttingen die Übertragung von kodierten Signalen über elektrische Leitungen. 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, 1876 Alexander Graham Bell und Thomas A. Watson.

12 Dotzler 2011.

So lautet die offizielle Definition des Bureau International des Expositions zur Weltausstellung von Paris 1889. 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 Glühlampe¹³, 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 4.979 Werke von 2.176 Künstler/innen im eigens errichteten Palais des Beaux-Arts aus. Insgesamt verzeichnete diese Weltausstellung in etwas mehr als fünf Monaten über fünf Millionen Besucher/innen.¹⁴ Zum Vergleich dazu: Die zehnte Weltausstellung von 1889 in Paris verzeichnete bereits über 32 Millionen Besucher/innen.^{15 16} Und auch wenn die Eröffnung der Weltausstellung 1900 – nochmals in Paris – ein Reinfall war, so haben am Ende der Ausstellung mehr als 50 Millionen Menschen das Spektakel auf 112 Hektar mitten in Paris gesehen.¹⁷

Erste Globalisierungstendenzen, ein erstarktes öffentliches Leben, besserer Zugang zu Wissen, Forschung und Kunst sowie unterstützende technologische Errungenschaften bereiten den Weg in eine neue Zeit und ermöglichen das Erproben neuer Denkansätze. In kunstgeschichtlichen Aufarbeitungen zu dieser Zeit wird in Bezug auf partizipatorische Strategien und neue Überlegungen zur Autorenschaft auch auf Richard Wagner (1813-1883) und seine Ideen zu einem Gesamtkunstwerk verwiesen.¹⁸ Basierend auf Hegel (1770-1831) – mit seinem Ansatz zur Gesamtheit einer Wirklichkeit, die zusammengesetzt aus einer Viel-

13 Thomas Alva Edison erfand 1879 die Kohlefadenglühlampe, womit Elektrizität Einzug in immer mehr Bereichen des privaten Lebens Einzug hielt.

14 Vgl. den *Wikipedia*-Eintrag http://de.wikipedia.org/wiki/Weltausstellung_Paris_1855 (Stand 01. 08. 2014).

15 Vgl. den *Wikipedia*-Eintrag http://de.wikipedia.org/wiki/Weltausstellung_Paris_1889 (Stand 01. 08. 2014).

16 In der Welt der bildenden Kunst wird die Idee der Weltausstellung mit der Biennale von Venedig (erstmal 1895) und der documenta in Kassel (erstmal 1955) weitergeführt. Bezüglich der Schnittstelle von Kunst, Technologie und Gesellschaft kann im Besonderen auf das Ars Electronica Festival (seit 1979) verwiesen werden.

17 Vgl. Blom 2009, S. 21.

18 Vgl. Groys 2008, S. 21.

falt ihrer Erscheinungsformen besteht – vertritt 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 könne. Richard Wagner (»nicht Eitelkeit, sondern ein unabweisbares Bedürfnis, hat mich – für kurze Zeit – zum Schriftsteller gemacht«¹⁹) schreibt 1849/50 in seinem Buch *Das Kunstwerk der Zukunft*, dass die Künstler/innen aus ihrer selbst konstruierten 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, ohne den Individualismus-Status des Künstlers aufzugeben. Erst mittels kreativer Gedanken sei für Wagner eine Beteiligung mit gemeinschaftlichen Interessen möglich:

»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, 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 mitzuteilen vermag, wenn seiner Individualität die dem besonderen Gegenstande entsprechende Kraft zu eigen ist.«²⁰

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.«²¹

In diesem Sinne ist auch der Terminus »Gesamtkunstwerk« zu verstehen: das Vereinen vieler kreativer Disziplinen zu einer gemeinsamen, mit Respekt und Hochachtung gegenüber der Beteiligung anderer an dem gemeinsamen Werk.

19 Wagner 1850, S. 11 (Online-PDF).

20 Wagner 1850.

21 Groys 2008, S. 22.

Auch wenn Wagner die Rolle des Autors nicht in Frage stellt, so stellt er dessen Wertigkeit in Frage und plädiert für ein Gleichgewicht zwischen den Beteiligten.²²

Auch Friedrich Nietzsche (1844-1900) hatte mit dem Geniekult so seine Probleme. Er schreibt zwischen 1878 und 18880 in *Menschliches, Allzumenschliches* unter dem Titel »Der Name auf dem Titelblatt«:

»Dass der Name des Autors auf dem Buche steht, ist zwar jetzt Sitte und fast Pflicht; doch ist es eine Hauptursache davon, dass Bücher so wenig wirken. Sind sie nämlich gut, so sind sie mehr werth als die Personen, als deren Quintessenzen; sobald aber der Autor sich durch den Titel zu erkennen giebt, wird die Quintessenz wieder von Seiten des Lesers mit dem Persönlichen, ja Persönlichsten diluirt, und somit der Zweck des Buches vereitelt.«²³

Dieses Zitat von Nietzsche entspricht künstlerisch einem Beispiel in der Literaturgeschichte, das eine zentrale Rolle spielt, wenn es um Formen der Beteiligung in der Literatur und damit um eine Neubewertung von Autorenschaft geht. Im Jahr 1898 starb Stéphane Mallarmé im Alter von 56 Jahren und hinterließ sein *Le Livre* unvollendet. In diesem Fall existiert der Autor als Autor nur, weil Mallarmé Rezeptionsanleitungen erteilte und das Werk in zahlreichen Briefen, Notizen und zuletzt auch in einigen Texten unter dem Titel »Das Buch betreffend« genauestens dokumentierte.²⁴ *Le Livre* wird als Beginn des »Buch-Umbruchs« in der Literatur gesehen, der von den Futuristen und Konstruktivisten weitergeführt wurde und das Buch und den öffentlichen Raum in ganz neuer Weise miteinander verband.²⁵ Obwohl *Le Livre* selbst nur als Konzeptentwurf existierte, hatte es Einfluss auf viele Künstler/innen und Literat/innen. In einer Ausstellung der Neuen Galerie Graz im April 2001 zitierte Peter Weibel Stéphane Mallarmé:

22 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.«

23 Kittler 1985, S. 217.

24 Weibel über Mallarmé's *Le Livre* http://www.museum-joanneum.at/de/neue_galerie/veranstaltungen_10/klaus_scheruebel (Stand 02.10.2013).

25 Mersmann 1999, S. 145.

»Das entpersönlichte Buch«, sagt er, »erhebt, sofern man sich als Autor von ihm scheidet, auch nicht mehr den Anspruch auf das Herantreten des Leser«. Seither identifiziert es sich mit der Ankündigung und der Erwartung des Werks, das es ist.«²⁶

Umberto Eco sieht Mallarmés *Le Livre* als Antizipation des Kunstwerkes in Bewegung.²⁷

Personen wie Mallarmé beförderten das Umdenken, was Autorenschaft und Geniekult betraf: Ab dem 19. Jahrhundert verbreitete sich langsam ein neuer, souveräner Künstler/innen-Typus, der selbstbewusst die Kunst zu revolutionieren versuchte, indem er dem Publikum oder Personen aus anderen Disziplinen eine aktive Gestaltungsrolle am selbst initiierten künstlerischen Prozess zuteilte. 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.«²⁸

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 Zeit. Vielen dieser Arbeiten liegt ein gesellschaftspolitisches Interesse zugrunde, das sich über die ästhetische Erhabenheit hinwegzusetzen versucht und neue Wege geht, um »die Anderen« in den Prozess einzubinden. Wenn Claire Bishop also vom *social turn* seit den 1990er-Jahren des letzten Jahrhunderts spricht und Stella Rollig sich über Aktivismus und Partizipation der 1990er-Jahre Gedanken macht, so referenzieren beide auf gesellschaftspolitische, partizipatorische Arbeiten, wie sie seit den 90er Jahren des letzten Jahrhunderts immer öfter in der Welt der Kunst anzutreffen sind und immer dieselbe Frage stellen: 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 Kunsthistorikerin, Museumsleiterin, Autorin und Journalistin Stella Rollig im Jahr 2000 – also kurz nach Antritt der rechtskonservativen 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 gesellschaftspoli-

26 Weibel spricht über Mallarmés *Le Livre*. URL: http://www.museumjoanneum.at/de/neue_galerie/veranstaltungen_10/klaus_scheruebel.

27 Eco 1967, S. 43.

28 Groys 2008, S. 23.

tisch 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 repolitisierte Kunst der Neunziger wurde am Ende der Dekade verschiedentlich und nicht nur in ausgewiesenen konservativem Interesse als bereits verbllassender Trend diffamiert. Auch dagegen richtet sich die geforderte andere Kunstgeschichte.«^{29 30}

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.«³¹

Dieses sehr provokante Statement gaben die Futuristen im Jahr 1914 ab, als Computer noch reine Utopie waren und eine Rechenmaschine, die mechanisch einfache Rechenaufgaben lösen konnte, ein modernes Gerät darstellte, 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 bildete. Utopien kurbelten den Fortschritt an. Die Entwicklung der Physik und ihre Durchdringung aller Lebensbereiche führten

29 Rollig 2000.

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

31 Corradini und Settimelli 1972, S. 204.

dazu, dass das 20. Jahrhundert von den Naturwissenschaften dominiert wurde.³² Grundlage dafür war die Erschließung der Elektrizität und ihr Einfluss auf das tägliche Leben der Menschen. Die Faszination, die von technischen Errungenschaften ausging – die immer schon eine Kombination aus Angst, Bewunderung und Neugierde war –, erfasste nicht nur eine wachsende 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 zu treffen.³³ 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, eine Lebenseinstellung.³⁴

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 darum, die starren, akademisch gesalbten Kunstvorstellungen eines Großbürgertums zu überwinden und zu einem technisierten, von Geschwindigkeit und starken emotionalen, technophoben Metaphern geprägten neuen Weltbild zu gelangen. Marinetti schreibt im Gründungsmanifest zum Beispiel unter Punkt acht:

»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 Stahlrosse einherstampfen und den gleitenden Flug der Flugzeuge, deren Propeller wie eine Fahne im Winde knattert und Beifall zu klatschen scheint wie eine begeisterte Menge.«³⁵

32 Gerlach 1960, S. 235.

33 Die Verherrlichung von Technik wirkte hier wie ein Türöffner, der das Publikum in Massen anzog, da unter anderem auch Wunderwerke der Elektrizität und neuester technischer Systeme präsentiert wurden.

34 Vgl. Bartsch 2002, S. 9.

35 Marinetti 1909/1972, S. 34.

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.«³⁶

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 ausschlaggebend: Kunst ist nicht für die Museen da, sondern für das breite Volk, im Jetzt und nicht in der Vergangenheit. Kunstschaffende aus ganz Italien fühlten sich von diesem Umschwung angesprochen:

»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 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.«³⁷

Das Gründungsmanifest, das im Februar 1909 auf der Titelseite der Pariser Zeitung *Le Figaro* erschien, markierte den Beginn des Futurismus. Bemerkenswert ist, dass eine Kunstbewegung ihren Beginn mit der Veröffentlichung eines Textes in einer der damals wichtigsten europäischen Tageszeitungen feierte. Der junge Schriftsteller und Millionärssohn Marinetti wählte nicht eine italienische, sondern eine französische Tageszeitung, denn er maß Frankreich als Geburtsstätte der Moderne und als Zentrum der Künste eine außerordentliche Bedeutung bei. Auch der Umgang mit und das Wissen um Macht und Wirkung der Presse schienen dem 33-jährigen Marinetti nicht fremd zu sein.

36 Severini 1913, S. 167ff.

37 Marinetti 1909/1972, S. 34.

»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.«³⁸

Claire Bishop und Boris Groys verweisen in einer Rahmenveranstaltung in der Tate Modern anlässlich einer Futurismus-Ausstellung im Jahr 2009 auf das Zusammenfallen von Kunstaktion und Öffentlichkeitsarbeit bei den italienischen und russischen Futuristen, die sich dadurch von der gängigen künstlerischen Praxis anderer Kunstbewegungen ihrer Zeit abgrenzten. Außerdem unterstreichen Bishop und Groys die Wichtigkeit der Performance, die die Futuristen als Ausdrucksform erfanden³⁹ und die auf das Variété-Theater zurückgeht. Im Jahr 1913 schrieb Marinetti das Manifest *Das Variété*, in dem er im Detail erklärt, wie sich das Variété vom Theater seiner Zeit unterscheidet, ein Theater, das in seiner damals praktizierten Form »bestenfalls dem Zeitalter der Petroleumlampen entsprochen hat«⁴⁰. Eine große Neuerung der Futuristen bestand darin, dass sie die Bühne von der Guckkastenbühne zu einem Aktionsraum weiterentwickelten, indem sie das Publikum aktiv in die Aktionen mit einbezogen.

»Das Variété 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 Variété 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.«⁴¹

Die Beteiligung des Publikums war ausschlaggebend für Variété-Veranstaltungen. Für das Publikum war dieser Bruch mit alten Traditionen, nämlich dem passiven Zusehen bei einer romantischen Theatervorstellung, eine willkommene Abwechslung und auch Unterhaltung. In einer Zeit des Wandels

38 Bishop 2009.

39 Vgl. auch Lista 2002, S. 113.

40 Marinetti 1913/1972, S. 172. In diesem Statement wird erkennbar, welchen großen Stellenwert die Elektrizität bei den Futuristen eingenommen hat.

41 Ebd.

von Wertvorstellungen, des Erstarkens des Bürgertums und damit einer Demokratisierung verschiedenster Bereiche war das Varieté eine willkommene Plattform nicht nur auf intellektueller Ebene. So schrieb Marinetti, dass das Varieté »von Natur aus antiakademisch, primitiv und naiv«⁴² sei. So stellte es keine Barriere für gewisse Gesellschaftsschichten dar und konnte vor allem ungehindert als Experimentierraum fungieren. Die Futuristen schufen sich so einen Freiraum, in dem sie ihre Lebenswirklichkeiten, ästhetischen Vorstellungen und auch ihre politischen Überzeugungen in clownesker Ungezwungenheit kundtaten. Dabei wurden nicht nur herkömmliche Kunstvorstellungen auf den Kopf gestellt, sondern auch die politische Einstellung des Frauenhassers Marinetti und einiger anderer Futuristen, die Krieg und Patriotismus⁴³ faschistisch glorifizierten und Aggressionen, Gewalt und Kampf verherrlichten, sorgten für Ärger. Aus diesem Grund wurde den Futuristen und ihren Werken noch bis ins letzte Drittel des 20. Jahrhunderts Hohn und Unverständnis entgegengebracht. Kaum eine Kunstbewegung wurde so kontroversiell diskutiert, und kaum eine Kunstbewegung beeinflusste nachfolgende Kunstrichtungen und kunstschaaffende Personen so maßgeblich.⁴⁴

Die Futuristen wollten mit ihren Vorstellungen und Aktionen, mit ihren Autoren, Schauspielern und Technikern⁴⁵ ständig neue Möglichkeiten ersinnen, um ihre Zuschauer zu schockieren, ihnen »futuristische Wunder«⁴⁶ zu präsentieren

42 Marinetti 1913/1972, S.174.

43 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.«

44 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.«

45 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.

46 Vgl. Marinetti 1913/1972, S. 170.

und sie in ihr absurdes und clowneskes Theater zu involvieren. Sie lebten für ihre Utopien, die sie in Form von Bildern, Filmen, Fotografien, Mode, Architektur, Bühnenbildern und Theater vermittelten, und gelten daher als die Urväter der 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 – elektrisches Licht, Telefon, Schallplatte, Metro und 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 Kriegsgeschehen, aber auch neueste Flugobjekte, Raketen und chemische Waffen. Im Gegensatz zu Jules Verne sind die technischen Errungenschaften bei Robida im Alltag der Menschen angekommen: Ein tragbares Minigrammofon wird iPod-mäßig in der Jacke versteckt und sorgt mittels Kopfhörern und Ohrenstöpsel selbst an den entlegensten Orten wie auf einem Berggipfel für musikalisches Vergnügen. 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* schuf Paul Otlet, getrieben von der Idee, ein Archiv des Weltwissens zur Sicherung des Weltfriedens zu generieren, gemeinsam mit Henri La Fontaine eine universelle Bibliothek – das Mundaneum, für das er zur Klassifizierung einen auf dem Dezimalsystem basierenden Sachindex entwickelte. Otlet gilt aber auch als der Begründer der Idee des Internets, da er Telefon, Radio und Bücher mit dem Fernseher verbinden wollte, um ein weltweites, kostenloses Wissensnetz für alle zur Verfügung zu stellen. Er prognostizierte den Computer sowie Computer-Tablets⁴⁷, die in einem Netzwerk mit anderen Rechnern Informationen versenden und empfangen konnten.

Allen gemeinsam ist das Thema der Partizipation, die eine Wandlung und Neuorientierung der europäischen Gesellschaft am Beginn des 20. Jahrhunderts bewirken sollte. Sie schufen die Grundlage für eine Kultur der Beteiligung, die bei den Futuristen in den Variétés, den Wunderkammern und auf der Straße

47 Otlet 1934, S. 428. Paul Otlet orientierte 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.«

ihren Ausgang nahm und sich bei visionären Schriftstellern wie Robida und Otlet in technischen Utopien niederschlug, die Jahrzehnte später sogar teilweise Realität wurden.

Die Kunstwissenschaftlerin Silke Feldhoff verweist (in Argumentation und Bezugnahme auf weitere Theoretiker/innen wie Astrid Wege und Dieter Buchhart) auf Marcel Duchamps *Ready-made malheureux* aus dem Jahr 1919 als Modell für frühe Partizipation in der Kunst:

» [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, bilden 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.«⁴⁸

Diese Form der aktiven Beteiligung »Anderer« – *Ready-made malheureux* ist eine Handlungsanweisung für ein Kunstwerk in Form eines Briefes an seine Schwester Suzanne – stellt für Feldhoff den Beginn einer Kunst durch Beteiligung dar. Dem möchte ich entgegenhalten, dass z. B. bereits *Fountain* aus dem Jahr 1917 nur durch Beteiligung möglich wurde. Es ging jedoch auch bei dieser Arbeit nicht in erster Linie 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 Artists zu unwissenden Beteiligten seiner Arbeit, ähnlich wie die Futuristen Passanten unfreiwillig in ihre Aktionen involvierten. Der einzige Unterschied ist, dass Duchamp genau plante, wer sich zu beteiligen hatte (sogar seine Schwester Suzanne konnte ihre Beteiligung nicht frei wählen, sondern wurde damit konfrontiert).

Dass es sich hier 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 aufsetzen kann, die weit in die Kunstgeschichte hineinreichen.

48 Feldhoff 2009, S. 41.

DIE 1920ER- BIS 1950ER- JAHRE: VON KUNST, PROPAGANDA UND DEM 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 1920 an einer Ausstellung in Köln 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, auf der Besucher/innen der Dada- oder Anti-Dada-Aphorismen hinterlassen konnten.^{49 50}

Als Hugo Ball im Februar 1916 das Cabaret Voltaire in Zürich eröffnete, zählte dies nicht nur als Geburtsstätte und -stunde des Dadaismus, sondern war auch die Geburt einer Bewegung, die ähnlich wie die Futuristen versuchte, den Künstler/innen und dem Publikum zugeschriebene Rollen aufzubrechen. Auch wenn die Dadaisten nicht mit Futurismus und Konstruktivismus verglichen werden wollten,⁵¹ so hatten sie mit den Futuristen eines gemein: Sie beschäftigten sich nicht nur mit ihrem Publikum und bezogen es in ihre künstlerischen Aktionen ein, sondern machten auch Werbung dafür. Plakate mit Typo-Experimenten und collagierenden Techniken sollten auf die Aktionen der Dadaisten verweisen. Dies waren die ersten politischen Plakate, die von Künst-

49 Dinkla 1996, S. 280.

50 Vgl. Dinkla 1996, ebd. In der Galerie Beaux-Arts Paris wurde von 17. Januar bis zum 24. Februar 1938 jene partizipatorische Ausstellung gezeigt, die auf die Axt-Aktion von Max Ernst des Jahres 1920 Bezug nahm und als Beispiel für ein Gesamtkunstwerk in die Geschichte einging. Marcel Duchamp als Generalintendant der Ausstellung *Exposition Internationale du Surréalisme* wollte eine auf Lichtsensoren basierende Ausstellungsbeleuchtung schaffen, 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 daher Taschenlampen an die Besucher/innen aus. Nachdem alle Taschenlampen gestohlen worden waren, wurde herkömmliche Ausstellungsbeleuchtung eingesetzt.

51 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).

lern produziert wurden, die sich nicht nur den künstlerischen, sondern auch den politischen und gesellschaftlichen Rahmenbedingungen der Zeit entgegenstellten.

Kunst im öffentlichen Raum, wie sie die Futuristen bereits praktizierten, fand mit den geführten Stadttouren der Dadaisten eine Fortsetzung: In Paris veranstalteten Künstler/innen, Literat/innen und Theoretiker/innen rund um André Breton Events im öffentlichen Raum, bei denen sie die mehr als hundert Beteiligten unter anderem in Hinterhöfe und zu Mülldeponien führten.⁵² Es handelt sich hier um frühe experimentelle Modelle für Kunst im öffentlichen Raum, bei denen ein soziales Anliegen der Künstler/innen eine neue Form der Präsentation fand. 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 auch einen Mehrwert: Erst erzürnte Presseartikel machten angeblich eine Aktion erfolgreich.⁵³ 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 zeigt, wie zum ersten Mal Kommunikationsmedien in künstlerischen Aktionen zu Einsatz kamen – eine Art frühes künstlerisches Spiel mit dem Massenmedium Zeitung.⁵⁴

Der Dichter und Schriftsteller Breton, der Kopf der Pariser Dada-Szene, war auch verantwortlich für den Übergang des Dada zum Surrealismus, dessen Manifest er im Jahr 1924 veröffentlichte. In der Surrealistenzeitschrift *La Révolution surréaliste* stellte er im Oktober 1927 das Gesellschaftsspiel *Cadavre Exquis*

52 »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).

53 Vgl. <http://www.art-in.de/klmoderne.php?id=965> (Stand 09. 08. 2014).

54 Die Ausstellung *André Breton Dossier Dada* im Kunsthaus Zürich (9. 12. 2005 bis 19. 2. 2006) 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).

vor, das als ein Vorläufermodell für Crowd-Art-Projekte gesehen werden kann.⁵⁵ Das Spiel folgte einer einfachen, aber besonderen Systematik: Es wurden nicht nur Beiträge von anderen Personen gesammelt, die dann meist von einer Künstlerperson zu einem Werk zusammengefasst wurden (wie dies z. B. noch bei der Dada-Ausstellung in Köln der Fall war), sondern die Beteiligten reagierten in ihren künstlerischen Beiträgen direkt aufeinander. Der/die Künstler/in fungierte eigentlich nur als Initiator/in und hatte keinen Einfluss auf das eigentliche Werk.⁵⁶ Das Gesellschaftsspiel, das es schon vor Breton gab, aber von ihm in einen besonderen künstlerischen Rang 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 Spiel eingesetzt, das nicht nur dem erlauchten Kreis von Künstler/innen vorbehalten ist, sondern von jedem Mann, jeder Frau und jedem Kind gespielt werden kann und das gleichwertige Nebeneinander der beteiligten Personen visualisieren soll.⁵⁷

Dass künstlerische Agenden auch eine Kehrseite haben können, die mit Gewalt, Aggression oder sogar mit Tod zu tun haben, haben wir schon bei Marinetti erfahren. Aber auch den Surrealisten, im Besonderen Man Ray und seiner Frau

55 Crowd-Art-Künstler/innen verweisen heute manchmal in Titeln auf André Bretons Gesellschaftsspiel und unterstreichen so die Wichtigkeit dieser historischen Entwicklung: z. B. *Exquisite Clock* von João Henrique Wilbert und FABRICA (2009), <http://www.exquisiteclock.org/clock/index.php?live=1&tag=clothes> (Stand 09. 08. 2014) oder *Exquiste Forest* von Aaron Koblin und Chris Milk, eine Auftragsarbeit der Tate aus dem Jahr 2012.

56 Die meisten von uns kennen das Spiel aus ihrer Kindheit: Ein Blatt Papier wird von mehreren Personen gemeinsam zeichnerisch gestaltet, indem das Blatt in Streifen aufgeteilt und gefaltet wird und man die Beiträge der anderen vorerst nicht sieht. Jede beteiligte Person zeichnet etwas und faltet das Gezeichnete anschließend so ein, dass die nächste Person das Gezeichnete nicht sieht. Man zeichnet an jenen Markierungen weiter, wo der Vorgänger aufgehört hat. Dann faltet man das Gezeichnete wieder ein usw. Das Spiel wird so lange weitergeführt, bis man am Ende des Blatts angelangt ist. Bei dem Spiel kann man aber auch mit thematischen Vorgaben arbeiten. Bei kleineren Kindern zeichnet man z. B. gemeinsam ein aufrechtes Lebewesen: Das Blatt Papier wird in vier gleich große Teile aufgeteilt, wobei zuerst der Kopf, dann der Rumpf mit Armen, die Beine und zuletzt die Füße gezeichnet werden.

57 Bei meiner Recherche gelang es mir nicht zu eruieren, inwieweit die Surrealisten die eindeutige Zuordnung der Arbeiten zu einem Autor um jeden Preis aufbrechen wollten und ob sie das Gesellschaftsspiel auch mit Leuten außerhalb der surrealistischen Bewegung spielten.

Juliet, wird in der Studie *Exquisite Corpse: Surrealism and the Black Dahlia Murder* von Mark Nelson und Sarah Hudson Baylis vorgeworfen, dass sie aufgrund ihrer Freundschaft mit dem Hauptverdächtigen im Mord an Elizabeth Short (auch bekannt als »The Black Dahlia Murder« von 1947) möglicherweise Einfluss hatten auf deren Tod.⁵⁸ Ein Spiel mit mörderischem Ausgang.

Kunst als Spielfläche – so hat Nikolai Evreinov sein Massenspektakel im Jahr 1920 in Petrograd wahrscheinlich nicht gesehen, denn er kannte das Resultat der von ihm initiierten 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.

»Es waren keine revolutionären Massen, die den Sitz der russischen Provisorischen Regierung stürmten, sondern lediglich eine Hand voll Rotgardisten, die eine Gruppe Minister gefangen nahm, die längst aufgegeben hatte.«⁵⁹

Die Inszenierung von Evreinov involvierte bis zu 100.000 Zuschauer⁶⁰, wobei ca. 6.000 direkt an der Produktion beteiligt waren. Dabei wurde eine revolutionäre Masse visualisiert, die als Symbol für den Sturz der Übergangsregierung in Russland fungierte.⁶¹ Das Mobilisieren des Publikums, das zu einer Zeit passierte, als das Radio noch in den Kinderschuhen steckte und lang noch nicht flächendeckend eingesetzt wurde, ist sicherlich eine Leistung, die Evreinov und der bolschewistischen Propaganda zu verdanken ist. Es ist aber nicht nur das

58 Vgl. <http://exquisitecorpsebook.blogspot.co.at/> (Stand 07. 08. 2016).

59 Arns 2016, S. 80.

60 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.

61 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.

erfolgreiche Spektakel hervorzuheben, das mit immenser Unterstützung durch Andere von statten ging, sondern auch die Tatsache, dass dieses Spektakel den Blick auf die Geschichte veränderte: Da es von dem eigentlichen Sturm auf den Winterpalast von 1917 keine Bilder gibt, hielten die Bilder der theatralischen Inszenierung Einzug in die Geschichtsbücher.

Das damalige künstlerische Austesten von Propagandamechanismen oder – wie wir heute sagen würden – Werbe- und Presseaktivitäten hatte also mit den ersten Manifesten der Futuristen begonnen und wurde von den Dadaisten mit ihren Flyern, Plakaten und den von ihnen provozierten Pressemeldungen weitergeführt. Eine Erweiterung erfuhr diese Strategie mit von Künstler/innen gestalteten Radiosendungen: Die Futuristen verfassten nicht nur Manifeste für das Radio – wie *Della Radio* (mit Pino Masnata), *La Radio* und *Manifesto della Radio* –, sondern produzierten auch Radiosendungen, die zum ersten Mal am 24. November 1933 über Radio Milan »on air« gingen. Fortunato Depero und Marinetti gestalteten diese Sendungen als eine Art Weiterführung der futuristischen Experimente der 1910er- und 1920er-Jahre.⁶² Haben Marinetti und die Futuristen das politisch-propagandistische Informationspotenzial des Mediums für ihre Zwecke nur verwendet, so erkennt Berthold Brecht zur selben Zeit das Potenzial des Mediums Radio in seiner Eignung zur Zweifach-Kommunikation. Brecht versteht den Rundfunk vor allem 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. Theoretische 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).⁶³

Brecht schien mit seiner Theorie jedoch in einer Zeit, in der die Nationalsozialisten das Radio für ihre politischen Zwecke entdeckten, weiterentwickelten und manipulativ nutzten, wenig bis kein Gehör gefunden zu haben. Brechts These – nämlich 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 wiederentdeckt⁶⁴, in einem Jahrzehnt, in dem die Idee einer aktiven Teilnahme seitens eines Publikums auf fruchtbaren Boden fiel.

62 Vgl. Baumgärtel 1997.

63 Vgl. Universität Duisburg-Essen, https://www.uni-due.de/einladung/Vorlesungen/ausblick/bre_radio.htm, Stand 21. 04. 2014).

64 Vgl. ebd. In dieser Online-Vorlesungsvorstellung wird auf Hans Magnus Enzensberger und seinen Aufsatz *Baukasten zu einer Theorie der Medien* (in: *Kursbuch* 20) aus

Als die Nationalsozialisten in den Weihnachtsringsendungen der frühen 1940er-Jahre genau diese Zweiweg-Kommunikation zum ersten Mal einsetzten,⁶⁵ ging es jedoch eindeutig um Manipulation und emotionale Einflussnahme auf die Hörer/innen, ja, es sollte tunlichst 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«⁶⁶, und nur eine Ausnahmeregelung zu Weihnachten, als der Wehrmachtsgeheimfunk in das öffentliche Rundfunknetz eingespeist wurde, ermöglichte das akustische Simulieren von Gemeinsam-Sein, Mit-der-Familie-Sein und Zuhause-Sein. Gemeinsam wurde *Stille Nacht, heilige Nacht* gesungen, und auch wenn heute noch nicht eindeutig klar ist, ob die aufwändig und lang im Vorfeld geplanten Sendungen am Heiligen Abend alle wirklich live mit den anderen Reichsfunkstationen in Verbindung traten oder nicht doch teilweise vorproduziert waren, sie gingen als solche in die Geschichte ein.

Informations- und Kommunikationsmedien und die Wichtigkeit des Einflussnehmens auf diese Systeme

In den 1920er- bis 1940er-Jahren beschleunigte sich die technologische Entwicklung enorm. In London präsentierte John Logie Baird 1926 seinen mechanischen Fernseher, und es gelang ihm bereits zwei Jahre später, ein Fernsehbild via 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 gelang erstmals 1937, als Alexander Murray einen Farbauszugsscanner bei Eastman Kodak in den USA entwickelte. Der britische Mathematiker Alan Turing entschlüsselte die kryptografischen Nachrichten des deutschen Militärs, die mit der ENIGMA-Verschlüsselungsmaschine erstellt wurden, 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

dem Jahr 1970 verwiesen, der angeblich erstmals auf Brechts Pionierleistung, das Radio als Zwei-Weg-Kommunikationsapparat zu sehen, zu sprechen kam.

65 Vgl. 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.

66 Kittler 1989, S. 115.

erster funktionsfähiger, vollautomatischer und programmgesteuerter Computer der Welt gilt.⁶⁷ 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 erster rein elektronischer Universalrechner in die Computergeschichte einging und 1946 der Öffentlichkeit vorgestellt wurde.

Rund um das gerade entstehende System Computer kam es in der westlichen Hemisphäre zu zahlreichen Begriffsneubildungen. So wird unter anderen der Informatikerin Grace Hopper⁶⁸ der Begriff *bug* – als Synonym für einen Programmierfehler – zugeschrieben. Tatsächlich fand ein Mitarbeiter ihres Teams eine tote Motte (englisch: *bug*) bei einem Relais in einem Großrechner, die angeblich für eine Störung des Systems verantwortlich gemacht wurde. *Bug* ist nur eine der vielen Neubedeutungen oder Wortschöpfungen, sie seit 1945 von Programmierer/innen und Pionier/innen der Computerentwicklung kreiert wurden.

Das Ende des Zweiten Weltkrieges – laut Vannevar Bush ein Weltkrieg der Wissenschaften (nicht aber der Wissenschaftler) – veranlasste Bush 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 andachte, sondern nahm in seinen Beschreibungen auch das Internet als ein System vorweg, 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.«⁶⁹

Vannevar Bush schreibt, dass der Memex aus einem Schreibtisch bestehen könnte, »und obwohl er auch aus einer gewissen Entfernung bedient werden kann,

67 Vgl. deutschen und englischen *Wikipedia*-Eintrag zum Schlagwort Z3 (Computer) http://en.wikipedia.org/wiki/Z3_%28computer%29 (Stand 15. 08. 2014).

68 Auf Grace Hopper geht auch der Ausspruch »If in doubt – do it« zurück.

69 Bush 1997.

arbeitet der Benutzer vor allem direkt auf dessen Oberfläche«⁷⁰. Er beschreibt bereits PCs 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.«⁷¹ 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 die Kriegswirren der dazwischenliegenden elf Jahre 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 Computer bzw. Computer-Tablets, die in einem Netzwerk mit anderen Rechnern Informationen versenden und empfangen können.

Während Otlet und Bush wichtige Inspiratoren für Wissenschaftler waren, die die Vision der Vernetzung des Wissens der Menschen über elektronische Systeme zu erforschen begannen und die hermetisch abgeschlossenen Wissenschaften hin zu einer gemeinschaftlichen Anstrengung öffnen wollten, so waren es Künstlerinnen und Künstler wie László Moholy-Nagy, 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 über das Telefon verbale Anleitungen zur Gestaltung und Anfertigung seiner Bilder an eine Schilderfabrik gab,⁷² beschäftigte sich nicht nur mit den neuen künstlerischen Visualisierungsmöglichkeiten, sondern reflektierte in seiner Publikation *Vision in Motion* auch theoretisch 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), höchste 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 der künstlerischen Auseinandersetzung und der Produktion über das Medi-

70 Ebd.

71 Ebd.

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

um beeinflussen ließ und die Angestellten einer Schilderfabrik – denen er anhand eines Millimeterpapier-Rasters und einer Farbmustertabelle die Formen über Telefon diktierte – in den Prozess der Kunstproduktion einbezog. Moholy-Nagys Auslagerungsprozesse über ein Medium sind erste Anzeichen einer neuen Arbeitsweise, die wir heute übers Internet bzw. Social Media praktizieren. Seine Arbeit aus dem Jahr 1922 ist ein Vorbild für Künstler wie Aaron Koblin, die etwa 90 Jahre später die Medien ihrer Zeit nutzen und Arbeitsaufträge an ihnen unbekannte Personen delegieren. In beiden Fällen versteht sich der Künstler als Initiator, als Urheber einer Idee, der die Realisation der Idee in die Hände von unbekanntem, meist sogar künstlerisch untrainierten Personen legt. Es geht aber nicht um eine Art Amateurtum, das in den Kunstprozess aufgenommen werden will,⁷³ sondern um einen künstlerischen Standpunkt, der tradierte Vorstellungen von Kunstproduktion und Kunstmarkt und die damit einhergehenden Zuschreibungen damals wie heute kritisch hinterfragt und »die Anderen« dabei involviert. Auch wenn Moholy-Nagys Kunstschaffen nicht politisch orientiert war, wie dies zum Beispiel bei den Futuristen, Dadaisten und später bei den Künstler/innen der Neuen Sachlichkeit der Fall war, so war es jedoch der konzeptionelle Ansatz, der die Künstler/innen 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 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 und umzufunktionieren. Benjamin traf die Unterscheidung zwischen »operierenden« und »informierenden« Schriftstellern und erörterte erstmals den politischen Status von Partizipation.⁷⁴ Walter Benjamin, der 1935 vom *Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* schrieb, prüfte die Technik und die neuen

73 Denn das würde ja heißen, dass man aktiv gewisse Personen auswählt, die sich interessiert an Kunst zeigen, es aber 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.

74 Vgl. Bishop 2009.

Produktionsapparate und -medien auch auf ihre Tauglichkeit für künstlerische Beteiligung, so wie das Medium Zeitung bzw. 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 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 Happening oder nicht, hätte ein Modell zur Mimesis: die Hacker vom CCC Hamburg.«⁷⁵

DIE 1950ER- UND 1960ER-JAHRE: EIN STETIG ANWACHSENDES PUBLIKUM

Independent Group

»Mischung aus Intellektualität und hemdsärmeliger Handwerklichkeit«⁷⁶ – so wird die Independent Group in einem Artikel auf *heise online* beschrieben. Es wird darin außerdem behauptet, dass diese Künstlervereinigung 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 nahe brachten und Künstler/innen begannen, sich der Massenmedien zu bedienen, um Kunst zu produzieren.

Die Independent Group formierte sich 1952 im London der Nachkriegsjahre. Ihre Mitglieder aus dem Umfeld des Londoner Institute of Contemporary Art beschrieben sich als begeistert und inspiriert von amerikanischer Science-

75 Kittler 1989, S. 117.

76 Zeyfang 2000.

Fiction. Die Gruppe rund um Mitbegründer Lawrence Alloway, Kunstkritiker und Kurator, der den Begriff »Pop Art« erfunden haben soll, 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«⁷⁷.

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 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.«⁷⁸

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 Gewöhnlichen⁷⁹, steht im Fokus der Gruppe. Der Independent Group wird auch eine starke 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«⁸⁰.

77 Zeyfang 2000.

78 Alloway 1958.

79 Vgl. Buchtitel von Claude Lichtenstein und Thomas Schreggenberger, Zürich, 2001. <http://independentgroup.org.uk/sources/index.html>.

80 Massey 1995, S. 33.

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 seine Frau Sibyl Moholy-Nagy ein Jahr nach seinem Tod posthum veröffentlichte.⁸¹ Die Independent Group steht also in der Tradition der Futuristen und der Dadaisten, auf die sich Mitglieder der Gruppe wie Richard Hamilton in ihren Schriften auch direkt beziehen.⁸²

Situationistische Internationale

1957, als die Independent Group bereits wieder in Auflösung begriffen war,⁸³ wurde ein weiteres Kollektiv gegründet, das die Diversität von Künstler/in-Publikum-Verhältnissen mitprägen sollte: die Situationistische Internationale. Guy Debord, Mitbegründer dieser Bewegung und bei Aufhebung der Gruppe 1972 einziges übrig gebliebenes 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»⁸⁴), 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.«⁸⁵

Mit dem Ausschluss des überwiegenden Teils der Künstler und Künstlerinnen ist diese Phase der »Aufhebung der Kunst«⁸⁶ abgeschlossen. Zwar auf ganz andere Art und Weise, als dies bei der Independent Group noch der Fall war, stand auch bei den Situationisten das alltägliche Leben im Visier der Gruppe. Sie entwickel-

81 Robbins 1990, S. 5.

82 Hamilton 1961.

83 Die Ausstellung *This is Tomorrow* (8. August bis 9. September 1956) gilt als die letzte Aktivität der Independent Group.

84 Vgl. französischen Eintrag auf *Wikipedia* zum Schlagwort »Internationale situationniste« (Stand 01. 04. 2015).

85 Perniola 2011, S. 16.

86 Vgl. Schrage 2000.

te ein Konzept der »theoretischen und praktischen Herstellung von Situationen«, in denen das Leben selbst zum Kunstwerk werden sollte.⁸⁷ Es ging um die kollektive Produktion von Ereignissen in einer an kapitalistischen Werten ausgerichteten Gesellschaft des Spektakels. Guy Debord veröffentlichte im Jahr 1967 seine Thesen in *Die Gesellschaft des Spektakels* und kritisierte 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.«⁸⁸ Das Zusehen an sich impliziert laut Debord bereits eine Entfremdung, bedingt doch eine kritische Auseinandersetzung eine aktive Teilnahme am Leben:

»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.«⁸⁹

Auf dem Gebiet der Partizipation, sei sie künstlerischer oder sozialpolitischer Natur, gilt Guy Debord daher als Vorreiter, der soziale Partizipation als Möglichkeit zur Aufhebung herrschender Machtverhältnisse verstand. Claire Bishop argumentiert auch, dass Debord die Objektzentriertheit marktorientierter, kapitalistischer Gesellschaften und deren passiver 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.

87 Vgl. *Wikipedia* (Stand 16. 02. 2014).

88 Debord 1967/1996, S. 6.

89 Debord 1967/1996, S. 15.

Instead, there must be an art of action, interfacing with reality, taking steps – however small – to repair the social bond.«⁹⁰

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 Gruppe⁹¹, die an einer »Überwindung der Sprache«⁹² forschte, und war auch an Aktionen der Wiener Aktionisten⁹³ 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 von 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«⁹⁴.

90 Bishop 2012, S. 11.

91 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. B. H. C. Artmann, Friedrich Achleitner, Konrad Bayer, Gerhard Rühm und Oswald Wiener.«

92 Salgado 2010, S. 252.

93 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 Mühl, 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.«

94 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

Dies erinnert an die partizipatorischen Strategien der Futuristen. War es bei den Futuristen die Auflehnung gegen die Institutionalisierung von Kunst und die an Akademien und Kunsthäusern herrschenden Vorstellungswelten, so richtete sich die Kritik der Wiener Aktionisten vor allem gegen ein bereits selbstbewusstes, aber immer noch in tradierten Vorstellungswelten verhaftetes Publikum. Auch wenn sich die Beteiligung an aktionistischen Vorstellungen meistens auf den Familien-, Freundes- bzw. Bekanntenkreis der Aktionisten beschränkte, der Beitrag an sich meist vorbesprochen oder skizziert war, so bekamen manch ausgewählte Teilnehmer auch das Recht, auf die künstlerische Aktion aktiv Einfluss zu nehmen. In den begleitenden Texten zu den Aktionen der Wiener Aktionisten ist von den aktiv Partizipierenden meistens in abstrahierter Form als »Modell« die Rede. Einzig Hermann Nitsch spricht auch von »akteuren« und unterscheidet zwischen »passivem akteur« und »aktivem akteur«.⁹⁵

Partizipation bei Cage und Stockhausen und deren Einfluss auf Happenings und Fluxus

In der Musik hatten sich John Cage und Karl-Heinz Stockhausen bereits in den 1950er-Jahren 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.

des 20. Jahrhunderts und in Zeiten des Machtverlusts dieser Institutionen immer mehr von diesen 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. Doch dieses neu erstarkte und mit Freiheiten ausgestattete Publikum richtete seine Entscheidungen nun 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).

95 Vgl. Schwanberg 2012.

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 Konzept zu *Le Livre*, da der Komponist dem Pianisten die Entscheidung überließ, welche Passagen er in welcher Reihenfolge spielen wollte.

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 Fluxus-Bewegung 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 1958⁹⁶ 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, technisch anspruchsvollen Installationen wider. 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 so sind auch die Scores von Yoko Ono als eine Art Instruktion 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 dieser Ausdrucksweise.«⁹⁷ Die Instructional Art, die mit Duchamp und Dada also ihren Ausgang genom-

96 Vgl. *Medien Kunst Netz* (2005). Paik, Nam June: Biografie. (Stand 20.09.2012), <http://www.medienkunstnetz.de/kuenstler/paik/biografie>.

97 Hofbauer 2012, S. 83.

men 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

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 in Brasilien der 1960er-Jahre wirkenden Lygia Clark und Hélio Oiticica - zwei Kunstschaffende, die aktive Teilnahme ihrem Publikum offerieren - sind Alltagsgegenstände ein Mittel zur Kunstproduktion.⁹⁸ *A casa é o corpo* (1968, »Das Haus ist der Körper«) ist zum Beispiel eine Arbeit, die man als Besucher nicht nur ansehen kann, sondern durch die man im wahrsten Sinne des Wortes hindurchkrabbeln muss. Clark arbeitet meist mit kostengünstigen Materialien wie in diesem Falle mit Bällen, Gummi- und Textilbändern. Sie begann bereits Anfang der 1960er-Jahre Interaktionen mit dem/der Betrachter/in zu provozieren: Das Publikum konnte ihre kubistischen, aus beweglichen Metall-, Papier-, Karton- oder Holzgliedern angefertigten Formen in die Hand nehmen und in ihrer Form verändern. 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.«⁹⁹

Auf Lygia Clark geht der Terminus *relational objects/objetos relacionais* zurück. Sie meint damit Objekte, die in Beziehung zu einer oder mehreren Perso-

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

99 Dieses Zitat ist einem Artikel im Online-Magazin auf der Website der Schirnhalle Frankfurt entnommen, die eine große Retrospektive von Lygia Clark im Museum of Modern Art in New York im Mai 2014 ankündigt. http://www.schirnmagazin.de/Lygia_Clark_Brasiliana.html (Stand 09. 03. 2014).

nen stehen.¹⁰⁰ Der 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, Mc Luhan und Barthes

Lawrence Alloway schrieb im Jahr 1960, dass es notwendig sei, neue Arten von Verbindungen zwischen Kunst und Betrachter/in zu generieren, die sorgfältiger und weitreichender sind, als dies in der traditionellen Ästhetik der damaligen Zeit möglich war.¹⁰¹ Eco seinerseits unterschied zwischen einem offenen Kunstwerk und einem Kunstwerk in Bewegung. Er differenzierte also bereits 1958 zwischen unterschiedlichen Formen der Partizipation eines Publikums in der Kunst, je nach dem Grad der Öffnung eines Kunstwerks.^{102 103} Auch wenn Eco hauptsächlich den musikalischen Bereich untersuchte¹⁰⁴ und seine Erkenntnisse als Hypothesen beziehungsweise hypothetische Modelle betitelte,¹⁰⁵ so prägte er

100 Vgl. Rudolf Frieling im Interview <http://openspace.sfmoma.org/2008/11/interview-rudolf-frieling-on-the-art-of-participation/> (Stand 30. 04. 2014).

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

102 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.

103 Eine detailliertere Aufarbeitung Ecos Überlegungen und im Speziellen seine theoretischen Vorwegnahmen zu einem Kunstwerk in Bewegung sind im späteren Kapitel *Crowd and Art: Eine Taxonomie* behandelt.

104 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).

105 Eco 1967, S. 12.

doch Begriffe für eine Werk/Publikum-Beziehung, die bildende, darstellende und schreibende Künstler/innen beeinflusste. Eco schrieb nicht nur von »offenen Kunstwerken«, sondern definierte eine Steigerungsform dieser Offenheit, die sich durch ein Beitragen, »das Machen«, in der Kunst durch das Publikum ergibt: Kunstwerke in Bewegung.

Über das Machen und Teilnehmen hat sich auch Marshall McLuhan fast zur selben Zeit Gedanken gemacht, wenn auch auf etwas andere Art. Zwei Thesen vertritt der kanadische Universitätsprofessor für englische Literatur in seinem Hauptwerk *Understanding Media*: Erstens, dass das Medium die Botschaft sei, und zweitens, dass sich mit den elektronischen Medien unsere Wahrnehmungsfähigkeiten erweitere. Felix Stalder, Professor 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 freiheitsfördernden, autonomiefördernden Infrastruktur realisiert werden. Für McLuhan ist das dieselbe Botschaft immer noch.«¹⁰⁶

Marshall McLuhan, der die Öffnung des Internets 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 Startschuss für den Betrieb von Computernetzwerken gegeben, die sich erstmals über Gebäudegrenzen hinweg erstrecken können.

»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.

106 Stalder 2011.

Es verändert die Sicht der Dinge, das Verhalten, die Beziehung zum Studium, zur Schule, zur Politik.«¹⁰⁷

Elektronische Medien und ihr Einfluss auf den Menschen wurden von McLuhan, der schon bei Erscheinen von *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 delikatspitzfindig:

»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 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.«¹⁰⁸

Warum Marshall McLuhan in den 1990er-Jahren so prominent wiederbelebt wurde, erklärt Barbrook folgendermaßen:

»Die »Kalifornische Ideologie« ist diese Fusion der Hippie-Rhetorik, die sich auch in den psychodelischen Grafiken von WIRED zeigt, verbunden mit dem Unternehmergeist 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.«^{109 110}

107 McLuhan 2011.

108 Barbrook 2011.

109 Barbrook 2011.

110 Den Begriff »Kalifornische Ideologie« verwendete Richard Barbrook gemeinsam mit Andy Cameron erstmals 1995 in einer kritischen Publikation über das Magazin *WIRED*, die kalifornische Monatszeitung, die von San Francisco aus die digitale Revolution und New Economy propagierte. In *WIRED* wird nicht den Menschen,

Umberto Eco, Marshall McLuhan und Roland Barthes – so wie 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.¹¹¹ Umberto Eco – der 1985 den Marshall McLuhan Award erhielt – sah in *Ulysses* »das Hauptbeispiel eines ›offenen Kunstwerkes‹. Joyce’ Poetiken bilden eine eigene Studie in seiner Aufsatzsammlung *Das offene Kunstwerk* und teilen 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.«¹¹² *Ulysses* soll auch McLuhan nachhaltig beeinflusst haben.¹¹³ Und Roland Barthes, der sich zwar weniger unter dem Einfluss von Joyce als von den Französischen Symbolisten sah¹¹⁴, erkannte in dem Werk eine Aufwertung der lesenden Person auf Kosten des Autors (*Der Tod des Autors*). Man konnte mit den Textfragmenten experimentieren und sich im »Werkkosmos«¹¹⁵ verlieren. »Bezugspunkt dabei ist nicht die Subjektivität des im Elfenbeinturm isolierten Dichters, sondern die menschliche Gemeinschaft und zugleich die Realität von Geschichte und Kultur.«¹¹⁶ Treffender als Eco hätte es wahrscheinlich auch Barthes nicht formulieren können, wenn es um Überlegungen zur Entwertung der Autorenschaft als inhaltliche Wegweiser und zum Verständnis eines literarischen Werkes »in der Sprache, durch die Sprache und an der Sprache«¹¹⁷ betrifft.¹¹⁸ Ryszard W. Kluszczyński bringt dabei den Begriff des »Netzwerktexts« ins Spiel:

sondern den neuen Technologien die Hauptrolle bei Veränderungen zugesprochen. Dieses Denken bezeichnet Barbrook als »McLuhanismus«.

111 Vgl. Daniels 2000/2003.

112 Theall und Theall 1989, S. 46.

113 Österreichischer Rundfunk 2011.

114 Vgl. Theall und Theall 1989, S. 47.

115 Vgl. Eco 1962/1967, S. 344.

116 Eco 1962/1967, S. 344.

117 Eco 1962/1967, S. 345.

118 James Joyce hat den Roman *Ulysses* bereits zu Beginn der 1920er-Jahre und *Finnegans Wake* in den 1930er-Jahren verfasst. Beide Werke stehen lt. *Wikipedia* (Schlagwort Hypertext) für nicht lineare Leseweisen und gelten als eine Art frühe literarische Hypertexte. Die Begriffe »Hypertext« und »Hypermedien« stammen übrigens aus dem Jahr 1965 und gehen auf den US-amerikanischen Philosophen und Informationstechnikpionier Theodor Holm Nelson zurück.

»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.«¹¹⁹

Technologische Entwicklungen der 1950er- und 1960er-Jahre

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 Wohnzimmer.¹²⁰ Die Wirkung des Fernsehers auf die Gesellschaft – ob er nun mehr Involviertheit und Innerlichkeit gebracht hat oder nicht¹²¹ – 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.

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 Sprachsyntheverfahren und ließ den Computer das Lied

119 Kluszczyński 2009, S. 17.

120 In Amerika fand der Fernseher bereits in den 1950er-Jahren Verbreitung: von 14.000 im Jahr 1947 auf 45,5 Millionen im Jahr 1959 (vgl. Österreichischer Rundfunk, Radiokolleg vom 18. – 21. 07. 2011).

121 Siehe Mc Luhan 2011: »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.«

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 späteren künstlerischen Auseinandersetzungen darauf reagierten.¹²²

Die Aktie des Technologie- und Dienstleistungsunternehmens Xerox mit Sitz in den USA wird seit 1961 an der New Yorker Börse gehandelt. Das Unternehmen machte sich vor allem im Dokumentenmanagement und in der Herstellung von Druckgeräten einen Namen. Es war auch jene Zeit, in der Faxgeräte und Scanner entwickelt wurden. 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 Computermaus auf einer Tagung der Öffentlichkeit präsentiert. 1968 kam auch Sonys Portapak-Videokamera in den USA auf den Markt (in Europa zu Beginn der 1970er-Jahre) und wurde als neues Medium zur künstlerischer Entfaltung und politischer Bewusstseinsbildung ausgetestet. Zum ersten Mal konnten nun Künstler/innen, Aktivist/innen und kreative Tech-Freaks mit halbprofessionellem und leistbarem Equipment Schwarzweiß-Videofilme produzieren.

1968 wurde der kalifornische Halbleiterhersteller Intel Corporation gegründet. Mit seinen Mikroprozessoren, die heute als zentrale Bausteine zur Steuerung in PCs eingesetzt werden, eroberte das Unternehmen weltweit den Markt: Sie 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 Benutzer/innen auf einem System arbeiten zu lassen. CompuServe Inc. entstand 1969 als Compu-Serve 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 und erschloss sich so eine neue Einnahmequelle. 1970 entwickelte sich aus dieser Geschäftsidee ein Kommunikationsnetz, das 1979 unter dem Namen MicroNet der Vorgänger von CompuServe wurde. CompuServe entwickelte sich zu einem Online-Dienst, der in den 1990er-Jahren ein wichtiger

122 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, *Bycicle Built For Two Thousand*, bei dem 2088 Personen über die Crowdsourcing-Plattform Amazon Mechanical Turk die Arbeit des Computers übernahmen und Teile des Liedes – ohne Wissen über das Gesamtprojekt – eingesungen hatten.

Wegbereiter für die Nutzung des Internets in Privathaushalten war. CompuServe, das später zu AOL gehörte, wurde am 6. Juli 2009 endgültig abgeschaltet.¹²³

Es war jedoch der Launch des ARPANET, der die Geburt des Internets markierte, auch wenn die Bezeichnung »Internet« damals noch nicht existierte. Die Technologie des ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network) ermöglichte den Betrieb von Computernetzwerken, die sich erstmals über Gebäudegrenzen hinweg erstrecken konnten. 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 ein Vier-Knoten-Netzwerk realisiert: Die Forschungseinrichtungen der University of California, Santa Barbara, und der University of Utah kamen dazu.¹²⁴ Auch wenn es heute kaum mehr vorstellbar ist, wie sich diese erste digitale und ortsunabhängige Vernetzung angefühlt hat und auch wenn nur wenige Personen daran teilhatten, so wissen wir heute, welche Bedeutung diesem Versuch einer Übertragung eines so kurzen Wortes wie »login« zukam.¹²⁵

Ganz anders – was die öffentliche Aufmerksamkeit betrifft – verhielt es sich mit der Beförderung des ersten Satelliten ins Weltall. Am 4. Oktober 1957 erreichte der russische Satellit Sputnik die Erdumlaufbahn. Über dieses Ereignis wurde damals in den Medien ausführlichst berichtet, was zur Folge hatte, dass ein Kampf um den Entwicklungswettbewerb zwischen den beiden Großmächten Sowjetunion und USA begann.

123 Vgl. *Wikipedia*-Eintrag zum Schlagwort CompuServe.

124 Vgl. Stocker 2014, sowie den transkribierten Vortrag von Gerfried Stocker auf <http://beyondarchives.wordpress.com/> (Stand 20. 03. 2015) als auch die *Wikipedia*-Einträge in Deutsch und Englisch zum Schlagwort ARPANET.

125 Das Experiment war so angelegt, dass vier Computer an den vier erwähnten Orten vernetzt wurden, um das Wort LOGIN (deutsch: 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.

E.A.T. und Art by Telephone

Die Faszination, die diese neuen technologischen Entwicklungen mit sich brachten, war ein Element, das technisch interessierte Künstler/innen und kreative Technolog/innen miteinander verband und erstmals in einer Vereinigung offiziell auftreten ließ: *E.A.T. – Experiments in Art and Technology* war ein interdisziplinärer Zusammenschluss von Personen wie dem schwedischen Ingenieur Billy Klüver, der bei Bell Telephone Laboratories in New Jersey arbeitete, und den 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 erstmals im Oktober 1966 in New York in gemeinsamen Performances (*9 evenings: theatre and engineering*¹²⁶) 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 hervorrufe.

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 hatte¹²⁷ 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

126 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, Deborah Hay, Steve Paxton, Yvonne Rainer, Robert Rauschenberg, David Tudor, and Robert Whitman.«

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

präsentierte.¹²⁸ 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 kreieren und eine Kultur der Partizipation bzw. Interaktion fördern. 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.¹²⁹

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 Künstler/innen und Nicht-Künstler/innen, zwischen Kunst und Publikum sowie zwischen Kunst und ihren Institutionen. 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/innen als Soundfiles gesammelt wurden.¹³⁰

»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

128 Vgl. Broschüre zur Ausstellung <http://www.eai.org/kinetic/ch1/creative/pdfs/exhibitionbrochure.pdf> (Stand 23. 03. 2014).

129 Vgl. Artikel im *Artforum* von Caroline A. Jones vom September 2012 <http://artforum.com/inprint/issue=201207&id=32014> (Stand 23. 03. 2014).

130 Vgl. folgende Website <http://artype.de/Sammlung/index.html?http://artype.de/Sammlung/Bibliothek/a/art.htm> (Stand 23.03.2014).

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.«¹³¹

Marck sah die Ausstellung als eine Verschmelzung von Sprache, Performance und Bildender Kunst¹³² und reagierte so auf die künstlerische Praxis von Künstlern/innen der Konzeptkunst.

»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.«¹³³

Die Konzeptkunst als Vorreiterin der Telekommunikationskunst, in der sich das Werk als Objekt aufhebt, sieht Eduardo Kac in seinem im Rahmen der Siggraph 1992 vorgestellten Text *Aspects of the Aesthetics of Telecommunications* u. a. in folgender künstlerischer Arbeit dieser Ausstellung realisiert: Robert Huot hat seiner Meinung nach den kuratorischen Gedanken aufgenommen und in einer künstlerischen Aufarbeitung buchstäblich weitergeführt. Kac umschreibt die künstlerischen Auseinandersetzungen und im Speziellen Huots Beitrag folgendermaßen:

»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 conver-

131 Marck 1969.

132 Kac 1992.

133 Ebd.

sation 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 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.«¹³⁴

Die Ausstellung *Art by Telephone* – und im Besonderen der Beitrag von Robert Huot – stellt nicht nur eine Besonderheit in den künstlerischen Produktionsweisen dar, sondern auch den Beginn einer neuen kuratorischen Auseinandersetzung, die nicht nur auf bestehende Arbeiten von Künstler/innen aufbaut, sondern ein Thema in Auseinandersetzung mit den Künstler/innen bearbeitet. Nun kann auch dieser Ausstellung »Intellektualität und hemdsärmelige Handwerklichkeit«¹³⁵ zugeschrieben werden, da u. a. nicht die Künstler/innen, sondern ein Team rund um einen Museumsdirektor maßgeblichen Einfluss auf die Produktion der Kunstwerke haben. Es ist jedoch zu prüfen, inwieweit die Kunst mittels Instruktionen in den 1960er-Jahren nicht neue Kommunikationsräume eröffnete und Konfrontation mit Personen rund um das Kunstwerk sucht, sei es die Auseinandersetzung mit Museumsdirektor/innen, Kurator/innen, Mitarbeiter/innen der Institutionen oder einem Publikum.

»Diskursive Praktiken sind also, weil es keinen einzigen Diskurs gibt, der nicht an anderen Diskursen partizipiert, immer schon interdiskursive und damit partizipative Praktiken. Es gibt diskursiv nicht die Möglichkeit, nicht zu partizipieren. Das heißt, Partizipation scheint unausweichlich zu sein.«¹³⁶

DIE 1970ER-JAHRE: NEUE 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 Bewe-

134 Kac 1992.

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

136 Kupke 2016, S. 59.

gungen der Zeit einfiel, und es ermöglichte dem Künstler, neue Arten von Bildsprachen zu entwickeln, und diente als Vermittlungswerkzeug. Die 1970er-Jahre 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/innen und Aktivist/innen zusammen und sollte den Austausch zwischen den Zentren anregen.¹³⁷ 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«¹³⁸, 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 Künstler/innen 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.«¹³⁹ Da Grundmann am kanadischen Modell sehr interessiert war und sie mit dem kanadischen Künstler Robert Adrian X verheiratet ist, reiste sie für eine Reportage nach Toronto.¹⁴⁰

137 Beattie 1978.

138 Heidi Grundmann im Interview mit der Autorin, Wien 2013, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

139 Ebd.

140 Robert Adrian X erwähnte im Interview mit der Autorin, dass es in Nordamerika sehr früh Kabelbetreiber gab, die ihre Sendungen öffneten und Sendezeit auch Kunstschaffenden oder Initiativen und Institutionen zur Verfügung stellten. 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 verfol-

»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.«¹⁴¹

Auf der Konferenz präsentierte 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 *Interplay* eingeladen wurde.

Interplay war ein internationales Computer-Kommunikationsprojekt, bei dem für die Konferenz *Computer Culture Canada* in Toronto 1979 erstmals das weltweite Netzwerk der I. P. Sharp Associates (IPSA) für Künstler/innen gratis zur Verfügung gestellt und von Bill Bartlett ins Leben gerufen wurde. Künstler/innen 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, die sich im Wiener IPSA-Büro befanden, und Heidi Grundmann mit Gottfried Bach (Manager des gerade neu gegründeten IPSA-Büros Wien) im Radiostudio des ORF. Sie kommunizierten mit den anderen Künstler/innen 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.

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*¹⁴². Zwischen Mitgliedern der Peace-Sat-Nutzergruppen im pazifischen Raum wurde mit Hilfe des ATS-1-Satelliten der NASA eine visuelle

gen. Kanäle wurden an Aktivisten und Künstler vergeben, und kommerziell orientierte Kabelbetreiber boten Public Service Broadcasting an.

141 Robert Adrian X im Interview mit Tilman Baumgärtel, 1997, <http://www.heise.de/tp/artikel/6/6181/1.html> (Stand 24. 01. 2013).

142 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).

Verbindung hergestellt. Zur Verfügung standen 20 Sendestunden, und an allen teilnehmenden Orten (Raratong, Cook Island; Santa Cruz, Kalifornien; Wellington, Neuseeland und Vancouver, Britisch-Kolumbien) 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.¹⁴³

Es war also eine Zeit, in der Künstler/innen begannen, mit den Massenmedien zu experimentieren, oder besser gesagt: sich den Zugang zu den Medien zu erkämpfen.¹⁴⁴ Zum Beispiel war die Durchmischung des Fernsehprogramms mit Inhalten, die nicht von den etablierten Sendestationen oder Kabelanbietern programmiert wurden, sondern von Künstler/innen und Aktivist/innen erstellt und den Kabelbetreibern angeboten wurden, eine wichtige Errungenschaft der 1970er-Jahre. Erste Schritte in diese Richtung wurden zu Beginn jedoch nicht nur in Kanada gesetzt, sondern auch in New York, wo die neu gegründete Raindance Corporation und die Zeitschrift *Radical Software* die kommerzialisierten Massenmedien aus den Händen der Medienhäuser befreien und sie in die Verantwortung eines jedes einzelnen Künstlers oder Künstlerin legen wollten: »We need to get good tools into good hands – not to reject all tools because they have been misused to benefit only the few«¹⁴⁵, schrieb Michael Shamberg, Mitbegründer und heute wohl bekanntestes Mitglied der Raindance Corporation, der auch den Begriff »Guerrilla-TV« prägte.¹⁴⁶ David A. Ross, Theoretiker und Kenner der amerikanischen Videokunst-Szene, schrieb im Einleitungstext zum Webarchiv des Journals:

143 Gidney 1984.

144 Im Interview mit Heidi Grundmann und Robert Adrian X wurde mir erst klar, wie schwierig sich dies damals gestaltete. Man musste Beziehungen haben, technisches Wissen und 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.

145 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).

146 Michael Shamberg veröffentlichte im Jahr 1971 das Buch *Guerrilla Television*, bei dem es um den Wandel des Massenmediums Fernsehen hin zu einem horizontalen Medium geht.

»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.«¹⁴⁷

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.«¹⁴⁸

Neben dem spanischen öffneten auch das belgische Fernsehen, der belgische Rundfunk und (laut Heidi Grundmann) vor allem der holländische Rundfunk die Medien für künstlerische Projekte. In Österreich rief 1976 Heidi Grundmann vom österreichischen Rundfunk die Radiosendung »Kunst heute« ins Leben, die Künstler/innen Sendezeit zur Verfügung stellte, so wie dies auch im österreichischen Fernsehen möglich war. Eine besondere Förderung erfuhr die österreichische Videokunst durch den Grazer Aktionisten Horst Gerhard Haberl, der als Werbechef der Firma Humanic Werbespots bei Künstler/innen in Auftrag gab.

147 Ross 2003.

148 *Medien Kunst Netz* (2004): Muntadas, Antoni: Cadaqués Canal Local, <http://www.medienkunstnetz.de/werke/canal-local/> (Stand 25. 01. 2014).

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.«¹⁴⁹

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 Projekt *Space Media* erkaufte sich Forest am 12. Jänner 1972 in *Le Monde* eine Art Platzhalter (»150 cm² of Newspaper«¹⁵⁰), also 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 1970er-Jahren erstmals ein so breites und vielfältiges Publikum, dass dies einen Einfluss auf das damalige Kunstverständnis und damit verbunden natürlich auf die Position von Kunst und Kultur haben musste. Ein wichtiger Event in diesem Kontext war die Eröffnungsveranstaltung der *documenta VI* in Deutschland: Am 24. Juni 1977 nahmen Douglas Davis, Nam June Paik und Joseph Beuys¹⁵¹ 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)

149 Baumgärtel 2001.

150 Vgl. englischen *Wikipedia*-Eintrag zu Fred Forest (Stand 15. 04. 2014).

151 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.

und damit wahrscheinlich ein größeres Publikum als jedes andere Kunstereignis bis dato erreichte.¹⁵² Die für die Eröffnung der documenta VI in Kassel gestaltete Sendung gilt als die erste Live-Fernsehübertragung künstlerischer Aktionen via Satelliten¹⁵³ 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 ihre Weiterführung erfuhr. Als erstes Kunstprojekt via »Live-Zweiweg-Video-Satellitenübertragung« gilt das Projekt *Send/Receive Satellite Network*¹⁵⁴ 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/innen auf beiden Seiten konnten in einen Live-Austausch treten. Sie benutzen dafür den amerikanisch-kanadischen Hermes-CTS-Satelliten. Das daraus resultierende Programm, ein experimenteller Austausch, wurde in Manhattans öffentlich zugängliches Kabelfernsehen übertragen. Zwei Schwerpunkte wurden dabei thematisiert: einerseits die Möglichkeiten der Satelliten-Technologie und andererseits deren kollaborative und künstlerische Auswirkungen.¹⁵⁵ Die Aktion erreichte in New York und San Francisco schätzungsweise insgesamt 25.000 Zuseher via Kabelanschluss.¹⁵⁶ Noch im selben Jahr realisierte das amerikanische Künstlerduo Sherrie Rabinowitz und Kit Galloway *The Satellite Arts Project*, bei dem zwei Gruppen von Tänzern an zwei unterschiedlichen Orten – in Greenbelt in Maryland und in Mountain View in

152 Gidney 1984.

153 Greene 2004.

154 In der Literatur wird das Projekt unterschiedlich betitelt. Neben *Send/Receive Satellite Network* wird das Projekt auch *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, wonach der Titel *Two Way Demo* erst nachträglich in der Literatur verwendet wurde, 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.

155 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).

156 Gidney 1984, S. 9.

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 im öffentlichen Raum präsentiert.

Cordeiro, Alloway und Sennett – Zeugen einer Umbruchsituation

Auch wenn sich anfänglich der künstlerische Einsatz von Zwei-Weg-Kommunikationskanälen bei weitem unpolitisch gestaltete, als dies bei der Performance- und Videokunst dieser Zeit der Fall war, so war er 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 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.«¹⁵⁷

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 der letzte Satz in obigem Zitat an eine Aussage des

157 Cordeiro 1971.

künstlerischen Direktors der Ars Electronica, Gerfried Stocker, wenn er den Ansatz von Robert Adrian X in Cordeiros Sinn 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 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 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«¹⁵⁸.

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 die neuartigen Strukturen der Kunstwelt, die durch die künstlerische Verwendung der Massenmedien modifiziert werden und tradierte hierarchische Strukturen aufbrechen. Alloway ist nicht nur ein Mitbegründer der Pop-Art, sondern gilt auch als einer der Vordenker und Wegbereiter von Kunstformen, die mittels neuer Medien auf die gesellschaftlichen Veränderungen der Zeit reagieren. Alloway beschreibt, wie die Kunst vor allem über die Massenmedien Einzug in den Alltag der Menschen hält. In den kapitalistischen Ländern der 1970er-Jahre, als massives Konsumdenken einen gesellschaftlichen Wandel sichtbar werden lässt, schreibt 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«¹⁵⁹. Sein Werk *Verfall und Ende des öffentlichen Lebens. Die Tyrannei der Intimität*, das 1974 veröffentlicht wurde, nahm somit vorweg,¹⁶⁰ was in den Social-Media-Plattformen sowie in den Fernsehshows zu Beginn des 21. Jahrhunderts mit einer teilweise erschreckenden Deutlichkeit sichtbar wird.

158 Giannetti 2004.

159 Pfaller 2008, S. 316.

160 Richard Sennett beschreibt in diesem Werk sehr ausführlich das schrittweise Verschwinden der Öffentlichkeit.

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 führenden Software-Hersteller. Die weite Verbreitung des Betriebssystems Microsoft Windows und der Büro-Software Microsoft Office auf privaten und geschäftlichen PCs verhalf dem Unternehmen zu seinem weltweiten Siegeszug. Ein Jahr später, im Jahr 1976, gründeten die US-Amerikaner Steve Jobs, Steve Wozniak und Ronald Wayne die Firma Apple. In den 1980er-Jahren griff Apple die Idee des US-Amerikaners Doug Engelbart auf und führte eine grafische Benutzeroberfläche ein, die mit einer Computermaus bedient werden kann.¹⁶¹

Die erste Form von Online-Gaming entstand im Jahr 1970, als Computerspiele über ein Netzwerk von mehreren Computern aus gleichzeitig bedient werden konnten. Das textbasierte Rollenspiel *ADVENT*, ein Vorläufer heutiger Internet-Spiele, 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 zwei Spieler/innen mittels Drehknöpfen zu einem virtuellen Tennisspiel antreten können, markierte den Beginn der Erfolgsgeschichte von Nintendo, das damit von nun an den Spielesektor mitbestimmte.

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 deren Programmcode für alle einzusehen ist, können Fehler leichter behoben und Erweiterungen hinzugefügt werden. Im Jahr 1978 veröffentlichten der Softwareentwickler Ward Christensen (jener 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-Modem konnten so fünf Wörter pro Sekunde in das System transferiert werden.¹⁶² Diese Vernetzung digitaler Systeme führte auch zur Entstehung von Malware, also von Computerviren und Trojanern (diese Bezeichnungen wurden bereits in den 1970er-Jahren geprägt).

161 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 nacheinander den Markt, 2015 kam die Apple Watch dazu.

162 Zetter 2005.

Die in den 1970er-Jahren fortschreitende digitale Vernetzung erforderte den Ausbau des Telefonnetzes hin zum Integrated Services Digital Network (ISDN). Da Telefonmodems länger benötigten, um sich einzuwählen, und über ISDN auch eine größere Datenmenge transportiert werden konnte, fand ISDN in den 1970er-Jahren 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 zum Einsatz kam. Es dauerte jedoch bis ins Jahr 1999, bis das gesamte österreichische Telefonnetz digitalisiert war.¹⁶³ 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.¹⁶⁴ Letztendlich wurde das Faxgerät erst Ende der 1980er-Jahre in Büros heimisch, wo es bis heute eingesetzt wird.¹⁶⁵

Interdisziplinarität und der Festivalgedanke

Aber nicht nur die Kritik an Politik und den aufkommenden Massenmedien kennzeichnete die Entwicklung der Kunst dieser Zeit, auch interdisziplinäre Herangehensweisen waren ein neues Merkmal der damaligen künstlerischen Auseinandersetzungen. Dieses fächerübergreifende Denken und gemeinsame Arbeiten ist mittlerweile gängige, daher nicht mehr erwähnenswerte Praxis – und das nicht nur in der Kunst. Was Billy Klüver, Robert Rauschenberg und andere im Jahr 1966 mit *E.A.T. Experiments in Art & Technology* begannen und verschiedene interdisziplinäre »Labs« in den 1990er-Jahren weitergeführt haben,

163 Im Jahr 1999 gab es in Österreich bereits ca. 247.000 ISDN-Anschlüsse (Vgl. *Wikipedia*, Stand 15. 10. 2013).

164 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 1982 – als sein Projekt *Die Welt in 24 Stunden* stattfand – die aus Japan übermittelten Bilder in Linz nicht korrekt dargestellt werden konnten, weil die japanischen Fax-Dienste schon weiter entwickelt waren.

165 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) sogar in privaten Haushalten vertreten. (Vgl. *Wikipedia*, Stand 14. 10. 2013).

wird heute als *art based research* oder *artistic research* umschrieben. Waren anfangs die Natur- und Technikwissenschaften wichtige Forschungspartner der Künste, so sind seit Mitte der 1990iger-Jahre auch die Geistes- und Sozialwissenschaften in den Reigen der fächerübergreifenden Zusammenarbeit eingetreten.

Dieser Wunsch nach produktiver Zusammenarbeit zwischen unterschiedlichen Disziplinen wurde und wird allerdings durch Verständigungsprobleme, Übersetzungsschwierigkeiten und Missverständnisse auf die Probe gestellt. Die Offenheit, die kreativ denkende Technologen an den Tag legten, wurde z. B. von Künstler/innen nicht immer erwidert, so wie Künstler/innen nicht immer auf die Unterstützung von Naturwissenschaftler/innen oder Techniker/innen zählen konnten. Einer der Pioniere der interaktiven Computerkunst, Myron Krueger, beschrieb seine Erfahrung am Ende der 1960er-/Beginn der 1970er-Jahre 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 1960er mit Computern machten. Ich fand, daß sie Kunst in einer recht altherwürdigen 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.«¹⁶⁶

Kruegers Statement macht deutlich, dass die neu errungene, computerunterstützte Gleichzeitigkeit von physischem und digitalem Raum nicht nur eine neue

166 Siehe das Online-Archiv der Ars Electronica Linz https://docs.google.com/gview?url=http://archive.aec.at/media/archive/1990/181171/File_01146_AEC_PRX_1990.pdf&chrome=true (Stand 07. 02. 2014). Myron W. Krueger gilt als Pionier der Interaktiven Kunst und gewann mit seinen in den 70er-Jahren betriebenen Forschungsarbeiten zur interaktiven Installation Videoplacé 1990 die erste Goldene Nica in der Kategorie »Interaktive Kunst« des Prix Ars Electronica.

Bildsprache entstehen lässt, mit der Künstler experimentieren können, sondern dass die unmittelbare Interaktion zwischen einer oder mehreren Personen und dem System eine neue Erfahrung impliziert. Das Gefühl des Zusammentreffens im System, d. h. im virtuellen Raum des Cyberspace, das durch die Kontaktaufnahme mit einer anderen Person über ein reales Interface an der Maschine ausgelöst wird, bekommt bei der Installation *Videoplace* von Myron Krueger erstmals eine Entsprechung in Bildern.

Diese Formen der Erfahrung, der Interpretation, der Übersetzungen und deren Einfluss auf unsere Gesellschaft und Zukunft werden von nun an nicht nur von Wissenschaftler/innen diskutiert, sondern auch von Künstler/innen, Techniker/innen bzw. von generell an Zukunftstechnologien interessierten Personen. Interdisziplinarität ist auch ein Merkmal der vielen damals aufkommenden Festivals zur Computerkunst: 1973 fand mit *The Kitchen* 1973 das erste internationale Computerkunstfestival in New York statt,¹⁶⁷ und in Linz ging 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, in der Personen im Internet und auf Social-Media-Plattformen zusammentreffen, überdacht werden sollte, so geht es immer noch um das sinnlich erfahrbare Teilen von Erkenntnissen, um Vermittlung, um Face-to-Face-Begegnung, um eine physische Erfahrung von Community und die Öffnung der Prozesse hin zu einem größeren, diverseren Publikum, das aktiviert werden kann und will. Dazu kommt der nicht unwesentliche Einfluss von Festivals auf die lokale Bevölkerung. Mit dem Konzept der »Local Literacy« will z. B. *Ars Electronica* seit ihrem Beginn 1979 die lokale Bevölkerung durch internationale Inputs zu mehr Bildung motivieren:

»Das Jahr 1979 spielt in diesem Zusammenhang eine besondere Rolle. Der Frankfurter Kulturdezernent Hilmar Hoffmann schließt an Mitscherlich¹⁶⁸ mit einem zusätzlichen

167 Von 1. Bis 14. April 1973 fand in New York das erste Festival für Computerkunst, *The Kitchen*, statt. Weiterführende Informationen sind zu finden unter <http://eai.org/kinetic/ch2/computer/prog.html> sowie im Programm (als PDF zum Download unter http://eai.org/user_files/supporting_documents/1973program VA.pdf) (Stand 07. 02. 2014).

168 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.

Plädoyer für einen erweiterten Kulturbegriff auf: ›Kultur für alle‹ heißt die Devise für eine neue Urbanität. Hoffmann fordert die Rückeroberung der städtischen Lebensräume, ihre Belebung mit kulturellen Angeboten, neue Formen der kulturellen Vermittlung.

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.«¹⁶⁹

Ein Charakteristikum der kulturellen und künstlerischen Bewegungen der 1970er-Jahre ist eindeutig der Aufbruch hin zum Publikum. Auch wenn das Publikum noch nicht mit Smartphones und Tablets ausgestattet und der Zugang zu Medien noch schwierig und teuer 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 8. 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 Besucher/innen-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.«¹⁷⁰

tung: 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 »wirtschaftlicher« zu machen.

169 Leopoldseder 2012. Hannes Leopoldseder ist einer der Väter der Idee »Ars Electronica«: Er ist nicht nur Mitbegründer des Ars Electronica Festivals 1979, er initiierte auch den Prix Ars Electronica 1987 und entwickelte ab 1991 die ersten thematischen Skizzen für ein Ars Electronica Center, das dann 1996 eröffnet wurde. Leopoldseder ist auch der Schöpfer der *Linzer Klangwolke*, und in seiner Funktion als Fernsehintendant des ORF schlug er für ein diverses Publikum Brücken der Vermittlung zwischen Wissenschaft, Kommunikationsmedien und Kunst.

170 Leopoldseder 2012.

DIE 1980ER-JAHRE: 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 Nacharbeit. 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.«¹⁷¹

So schrieb der in Österreich lebende kanadische Künstler Robert Adrian X 1982, zwei Monate nach dem Projekt *Die Welt in 24 Stunden*, in einem Brief an die Teilnehmer. Es war zu einer Zeit, als weltweite Kommunikation noch nicht selbstverständlich war. Computernetzwerke wie BITNET¹⁷² oder EARN¹⁷³ waren höchstens im universitären Bereich etabliert, und IPv4, das »Internetprotokoll« (IP) wurde in seiner vierten Version weltweit eingesetzt. Im Gegensatz zu den bisherigen Großrechnern in Firmeneigentum konnte ein »Personal Computer« (PC) von einer Privatperson erworben 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, das sich in den folgenden Jahren zum dominierenden Betriebssystem für PCs entwickelte. Circa vier Jahre später wurde die grafische Benutzeroberfläche Windows zur einfacheren Bedienung des PCs entworfen, wobei Computerprogramme in rechteckigen Fenstern auf dem Bildschirm dargestellt werden. Der erste Commodore mit 64 Kilobyte Arbeitsspeicher (C64)

171 Gidney 1984, S. 15.

172 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.

173 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.

wurde 1982 auf der Winter Consumer Electronics Show präsentiert. Er entwickelte sich in den 1980er-Jahren zu einer beliebten Spielkonsole und hielt Einzug in viele private Haushalte. Computerspiele und Spielkonsolen fanden generell immer mehr Absatz, allen voran 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, existierte zwar schon 1978, aber erst das FidoNet, das vom amerikanischen Künstler und Softwareentwickler Tom Jennings entwickelt wurde, erlaubte es Hunderten von BBSern sich zu vernetzen: BBS wurde ein Codewort für eine »passage to a revolutionary underground society«¹⁷⁴:

»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.«¹⁷⁵

Die Euphorie, die technisch affine Künstlern/innen damals erfasste, 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.

Diese Art Ohnmacht den neuen technologischen Entwicklungen gegenüber thematisierten Künstler wie Robert Adrian X in seiner Arbeit *Sur-*

174 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 einen Weg zur »Underground-Society« beschrieb. Dabei muss man bedenken, wie teuer damals Heimcomputer bzw. die Verbindung über Modem war, was den Zugang zu den Systemen einschränkte. Die Anzahl der FidoNet-User wuchs jedoch bis hin zu den 1990er-Jahren rasch an und endete abrupt mit der Öffnung des Internets Mitte der 1990er-Jahre.

175 Zetter 2005; Kim Zetter zitiert Tom Jennings.

*veillance/Überwachung*¹⁷⁶, bei der es ihm bereits 1981 gelang, Live-Bilder aus dem zentralen Überwachungsraum der Wiener U-Bahn ins zweite österreichische Fernsehen zu übertragen. 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«.¹⁷⁷

Ähnlich wie Douglas Davis, Antoni Muntadas¹⁷⁸ und viele andere Künstler/innen erkämpfte sich auch Robert Adrian X einen Zugang zu Medien wie Fernsehen und Radio. »Es war nicht einfach und schon gar nicht selbstverständlich«¹⁷⁹, aber hartnäckiges Intervenieren an den entsprechenden politischen Stellen half ihm 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. Für diese Arbeit entschied sich Robert Adrian X bewusst für die beschränkte Kommunikationsmöglichkeit des Fernsehens, wendete sich aber in seinen nächsten Arbeiten den Medien der Zwei-Weg-Kommunikation zu.

Pioniere der Telekommunikation wie Robert Adrian X, Bill Bartlett oder Roy Ascott, die bereits in den späten 1970er-Jahren anfangen, mit erschwinglichen Telekommunikationsmedien zu experimentieren, waren von den neuen Möglichkeiten der Zwei-Weg-Kommunikation und des weltweiten und prompten Datenaustausches fasziniert. Via Fax (Fernkopie), SSTV (Slow-Scan-Television)¹⁸⁰ oder Konferenzsystem suchten sie nach neuen Möglichkeiten, um einer-

176 Die Arbeit *Surveillance/Überwachung* war ein Teil des Gruppenprojektes *Artig* für die Wiener Festwochen 1981.

177 Robert Adrian X im Interview mit der Autorin, 2013, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

178 Mit ihren bereits in den 1970er-Jahren entstandenen Arbeiten *Talk Out!* (Douglas Davis, 1972), *Austrian Tapes* (Douglas Davis, 1974) und *Cadaqués Canal Local* (Antoni Muntadas, 1974) gelten Douglas Davis und Antoni Muntadas als Pioniere des interaktiven Fernsehens.

179 Heidi Grundmann im Interview mit der Autorin, 2013, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

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

seits Räume außerhalb institutionalisierter Kunstdiskurse zu besetzen und nutzbar zu machen¹⁸¹ und andererseits die neuen technischen Medien einem größeren Publikum nahezubringen und kritisch zu diskutieren, dass sie eigentlich für Markt und Militär entwickelt wurden. Bereits im Jahr 1979 stellte I. P. Sharp Associates (IPSANET) sein Netzwerk Künstler/innen für ein weltweites Computer-Kommunikationsprojekt namens *Interplay* gratis zur Verfügung. Dieses Konferenzprojekt war einerseits der Beginn einer Freundschaft zwischen den Beteiligten und 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«. Die wieder von Bill Bartlett organisierte Konferenz *The Artist's Use of Telecommunications*¹⁸² verband mittels einer Live-Zweiweg-Verbindung 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. Mittels Telefon, Slow-Scan-TV (SSTV) und Computer wurde eine Live-Verbindung mit dem San Francisco Museum of Modern Art (SFMOMA) und La Mamelle (einer Künstlervereinigung und Galerie) in San Francisco hergestellt. In Wien organisierte Robert Adrian X gemeinsam mit Grita Insam die Beteiligung an 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 Netzwerk von I. P. Sharp Associates (IPSANET) basierte, war Teil einer von Carl Loeffler (La Mamelle / ArtCom) für das SFMOMA organisierten Aktion. Das Projekt fand in Wien im Rahmen 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.

Diese telekommunikativen Ereignisse erforderten eine langwierige Vorbereitung, da E-Mail erst Ende der 1980er-Jahre eingeführt wurde, Zugang zu einem Faxgerät nur über die öffentlichen Post- und Telegrafienverwaltungen möglich war, man beim Einsatz des Telefons das Problem der Zeitzonen sowie die hohen

zurückverwandelt und auf einem Monitor gezeigt. Jedes Bild ist nach ca. 8,5 Sekunden fertiggestellt. Vgl. Gidney 1984, S. 19.

181 Arns 2004.

182 Vgl. <http://alien.mur.at/rax/SFMMA/index.html> (Stand 07. 02. 2014).

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 und 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-Gruppe« innerhalb des IPSA-Netzes. *Artex* hatte 30 bis 35 Mitglieder und wurde für die Organisation weltweiter Projekte, als Medium für Kunstprojekte und persönliche Kontakte verwendet. *Artex* existierte bis ungefähr 1990, als IPSA von Reuters aufgekauft wurde.¹⁸³ 1984 beschrieb Roy Ascott seine Teilnahme 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, offen gestanden, glaube ich auch nicht, dass sie nachlassen wird. Es ist faszinierend, sich in das Netzwerk einzuschalten, am Austausch von Ideen, Vorschlägen, Visionen und Alltagsklatsch teilzunehmen. Man kommt davon einfach nicht mehr los.«¹⁸⁴

Artbox / Artex war einerseits ein Netzwerk-Tool, andererseits kann es aber auch als eine der ersten digitalen Künstler-Communities bezeichnet werden. Es bildete eine wichtige Voraussetzung dafür, 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* bzw. *Artex*-Kollaborateure ihre Ideen, Meinungen und Projekte diskutierten, erinnert an erste Erfahrungen 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.

183 Vgl. die Website von Robert Adrian X: <http://alien.mur.at/rax/ARTEX/> (Stand 07.02.2014).

184 Ascott 1984.

Auch wenn sich die meisten Kommunikationsprojekte dieser Zeit an einen kleinen Kreis von Beteiligten 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, diverseren Publikum. In diesem Sinne kommt dem Projekt *Die Welt in 24 Stunden* (1982) von Robert Adrian X besondere Bedeutung zu, denn diese Arbeit gilt als erstes kollaboratives Schreibprojekt¹⁸⁵.

Einen ganz besonderen Stellenwert nimmt auch die Arbeit *Hole in Space* von Kit Galloway und Sherrie Rabinowitz ein. Die beiden Künstler kollaborierten bereits seit 1975 und entwickelten satellitengestützt Performance-Projekte. Beindruckt 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 sie eine Kommunikationsskulptur als telematische Installation, die die Städte New 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 in der anderen Stadt in Verbindung treten konnten. Da jede Gruppe nur die Teilnehmer in der anderen Stadt sah, 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«¹⁸⁶.

Die Künstler boten ein Setting, eine künstlerische Inszenierung, die durch die Abwesenheit der Künstler charakterisiert war und die Teilnehmer ins Zentrum des Geschehens stellte. Das Publikum als »Lurker« (was im Netz-Jargon soviel meint wie passiv Lesende oder Zusehende) verschmolz in der Installation mit den aktiv Partizipierenden, denn die Beteiligten waren hier passiv und aktiv

185 Arns 2004.

186 Galloway und Rabinowitz 2008.

zugleich und ermöglichten erst durch ihre bewusste, freiwillige Anwesenheit die Entstehung des Werkes. Dieses auf Partizipation angelegte Werk ging dabei neue Wege: Anstatt der One-to-One-Kommunikationsebene, wie sie in den meisten 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., in größerem Stil möglich wurde. Die Beteiligten an einem Ort kommunizierten nicht nur mit dem projizierten Bild, sondern kommunizierten auch untereinander.

Zur interaktiven Kunst bekannte sich 1989 die Ars Electronica im Kunstforum International, ein Jahr bevor die Kategorie »Interaktive Kunst« beim Cyberarts-Wettbewerb Prix Ars Electronica eingeführt wurde. *Kunstforum International*, eines der bedeutendsten 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.¹⁸⁷

»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.«¹⁸⁸

Es geht also von nun an um eine Art »Mittäterschaft der Anderen«, die durch die Interaktive Kunst erst möglich wurde.

Medienkünstlerische Projekte verlassen die geschlossenen, der Kunst gewidmeten Räume zugunsten des öffentlichen Raums als Interaktionsraum, in dem sowohl eine zufälligen als auch eine geplante Konfrontation mit einem diversen Publikum möglich wird. Das gilt auch für die Installation *Hole in Space*: Die Shoppingmall als Ort der Inszenierung war mit Bedacht gewählt und eröffnete weitaus mehr Beteiligung seitens eines sehr diversen Publikums, als dies in geschlossenen Kunsträumen möglich gewesen wäre.¹⁸⁹

187 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 beeinflusst, und stellt eine typische Arbeit für One-to-One-Interaktion dar.

188 Paul 2007, S. 31.

189 Das Interesse von Künstlern am öffentlichen Raum und seinem diversen Publikum kann als logische Weiterführung der Kunst mit Radio und Fernseher (verstanden als

Die 1980er-Jahre markierten den 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 »verteilten Autorenschaft«¹⁹⁰ 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 und französischer Sprache geschriebene Geschichte, in der Figuren aus Märchen aus allen Kulturen auftreten, 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 wählte jeder Teilnehmer eine Figur und verfasste sein »Märchen«. Da Ascott weder Handlung noch Plot vorgab, sondern die Künstler/innen improvisieren ließ, kam es zu Überlappungen, die an surrealistische Zugänge erinnerten.¹⁹¹ 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 unbekanntem Gründen jeder Ort eine andere Version des Textes besaß.¹⁹²

Im Pariser Centre Pompidou wurde zwei Jahre später die im Bereich der Medienkunst legendäre Ausstellung von Jean-François Lyotard *Les Immatériaux* 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 den zahlreichen BTX-Teilnehmer/innen im Großraum Paris.¹⁹³ Diese partizipatorische Anwendung von BTX bei 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 Vektorgrafik und 4096 Farben) einführte, sah es so aus, als ob hier endlich ein öffent-

öffentlicher Raum) und dem Publikum gesehen werden. Es sei hier nochmals auf Douglas Davis verwiesen, der 1977 den Bildschirm scheinbar zu durchbrechen versuchte.

190 Ascott 1989, S. 104.

191 Ascott 1989, ebenda.

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

193 Ascott 1989, S. 104.

liches 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 der ÖPT und gaben schließlich auf. Die ÖPT wiederum konzentrierte sich, dem bundesdeutschen Beispiel folgend, auf die Entwicklung des Videotextes als ein kommerzielles System für Werbung 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.¹⁹⁴

Da BTX-Projekte meist textbasiert und in ihren grafischen Kommunikationsmöglichkeiten sehr limitiert sind, kommt den Telefaksimile-, also den Fax-Projekten dieser Zeit eine besondere Wichtigkeit zu. Erstmals war es möglich, Informationen nicht nur 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, Gilberto 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 Gilberto 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.¹⁹⁵

194 Adrian X 1989, S. 146.

195 Kac 1993, S. 84ff.

Als das erste Fax-Projekt europäischer Künstler/innen gilt ein Projekt, das von Tom Klinkowstein, Mitglied von Artbox, initiiert wurde. Das 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 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*.¹⁹⁶

Wenn man elektronische Systeme für Teilnahme, Mitwirkung und Mitentwicklung öffnen will, wenn man künstlerische Prozesse der aktiven Mitgestaltung öffnen will, braucht es eine Änderung kultureller Wertvorstellungen in der Gesellschaft. 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 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 irgendjemand etwas bemerkt hatte, wurde der CCC über Nacht berühmt. Diese Art von »öffentlichem Hack« wurde eines der Markenzeichen des CCC, der im Jahr 2010 die Goldene Nica des Prix Ars Electronica in der Kategorie *Digital Communities* gewann.¹⁹⁷

Sechs Jahre bevor der britische Computerwissenschaftler Tim Berners-Lee im Kernforschungsinstitut CERN in der Schweiz einen ersten Webserver schuf, um den Informationsaustausch unter den tausenden CERN-Mitarbeiter/innen sicherzustellen,¹⁹⁸ hatte der US-Amerikaner Richard Stallman 1983 bereits die Idee der »freien Software« definiert. Solche Computerprogramme sollen für

196 Vgl. dazu die Website von Robert Adrian X <http://alien.mur.at/rax/BIO/telecom.html> (Stand 27. 04. 2015).

197 Vgl. dazu den Archiveintrag zum CCC im öffentlichen Ars-Electronica-Archiv: <http://archive.aec.at/prix/#18617> (Stand 27. 04. 2015).

198 Das »Web« soll Informationen miteinander verknüpfen, die nicht 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«.

private und kommerzielle Zwecke verwendet, analysiert, 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.¹⁹⁹ Im selben Jahr, 1983, wurde erstmals in einer Software das »Digitale Rechtemanagement« (DRM) implementiert²⁰⁰, das RSA-Kryptosystem zum Patent angemeldet²⁰¹ 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.²⁰² Systeme zum Datenaustausch wie das File Transfer Protocol (FTP) wurde zwar bereits seit den 1970er-Jahren entwickelt, kamen aber erst in den 1980er-Jahren breit 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 Zusammenschlüsse von Personen via elektronische Netze, sondern analysiert kritisch Gemeinschaften im Allgemeinen. Nancy – der der Philosophie der Dekonstruktion zugerechnet wird – beschreibt vermeintlich harmonische Gemeinschaften als Produkte einer Mystifizierung, die die Mitglieder der jeweiligen Gesellschaft miteinander ver-

199 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, 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 freiheitsgefährdende Entwicklungen für Entwickler, Softwarenutzer und die Gesellschaft als Ganzes ansieht.

200 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 bei Software, elektronischen Dokumenten oder elektronischen Büchern.

201 Es handelt sich dabei um ein asymmetrisches kryptografisches 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.

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

bindet und andere gleichzeitig ausschließt.²⁰³ 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.«²⁰⁴

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 partizipatorischer Kunst gerne auf die Texte von Jean-Luc Nancy.²⁰⁵ Mit dem Aufkommen sogenannter Digital Communities zu Beginn des neuen Jahrtausends bekam sein Werk zusätzliche Bedeutung.

Auch Robert Adrian X untersuchte mit dem Projekt *Die Welt in 24 Stunden* den Raum, im Speziellen den neuen, durch elektronische Medien hervorgebrachten Raum,²⁰⁶ 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.«²⁰⁷

203 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).

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

205 Vgl. Bishop 2006, S. 54.

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

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

DIE 1990ER-JAHRE: 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.«²⁰⁸

So resümiert 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. Durch Initiativen von Künstler/innen und Aktivist/innen entstanden nicht nur viele neue Netzwerke, sondern 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 entstand bereits vor den 1990er-Jahren 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: Neugier zu wecken oder das Publikum in Staunen zu versetzen, ist für Bosma der erste Schritt hin zu einer Vertrautheit mit einem neuen Medium. Das Publikum einzubinden und sogar zu bilden, war das eigentliche 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 habe. Er merkte an:

208 Bosma 2014.

»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.«²⁰⁹

Lorenz wollte mit diesem Statement wohl aufzeigen, dass die herkömmlichen Zuschreibungen von Künstler und Publikum nicht mehr funktionierten. 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.«²¹⁰ Was aus *The Thing* später geworden ist, sollten 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 dazu²¹¹ – erweitert wurde. Laut Josephine Bosma erfuhr *The Thing* die sichtbarste Veränderung, als anlässlich der Präsentation beim Festival Ars Electronica 1994 eine Webschnittstelle eingerichtet wurde.

209 Lorenz 1986.

210 Bosma 2004 zitiert Wolfgang Stähle.

211 Vgl. <http://www.medialounge.net/lounge/member/index.php3?id=370> (Stand 04. 05. 2014).

»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.«²¹²

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.

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 ›Pinsel‹. Und das war meiner Meinung nach der springende Punkt beim ZERO.net: 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 Netzman *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 – über die BBS online Texte schreiben. Und so ist dann ein vernetztes Textbild daraus geworden.«²¹³

212 Vgl. Bosma 2004.

213 Horst Hörtnner im Interview mit der Autorin im Mai 2014, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

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. Außerdem nahm es die Möglichkeit zur asynchronen Kommunikation – eigentlich ein Kennzeichen unserer heutigen digitalen Möglichkeiten – vorweg.

»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.«²¹⁴

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«²¹⁵, für diesen neuen »Raum, den wir versucht haben.«²¹⁶ »Es war der Nullpunkt als quasi physikalischer Nullpunkt. Da steht dann ein Computer und das war's dann, naja, 1992 war das nicht so normal.«²¹⁷

ZERO.net nahm mit seinen Protagonisten und seinem Netzwerk an Künstler/innen Anfang der 1990er-Jahre sowohl in Österreich als auch international eine besondere Stellung ein. 1992 begannen Horst Hörtnner, Gerfried Stocker, Seppo Gründler und Josef Klammer mit Aktionen wie der Performance *puente telefónico*: Dabei traten die Künstler über das internationale Telefonnetz mit einer Klangstäbe-Installation in Sevilla²¹⁸ in Kontakt, um einen Datentransfer in Echtzeit abzuwickeln. Ursprünglich war die telematische Komponente nur dafür gedacht, die Installation in Spanien von Graz aus warten zu können. Es war jedoch eine selbstverständliche Weiterentwicklung des Projektes, für die Performance *puente telefónico* diese ortsunabhängige Kommunikationsform zu

214 Horst Hörtnner im Interview mit der Autorin im Mai 2014, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

215 Robert Adrian X im Interview mit der Autorin, 2013, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

216 Ebd.

217 Ebd.

218 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).

nutzen. 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: In Wien und Rimini wurde 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.²¹⁹ Diese Öffnung hin zum aktiven Beteiligten eines Publikums, das nicht nur Daten (in diesem Fall Klänge) generiert (durch das Bewegen der Klangstäbe), sondern auch 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. Im Unterschied zu den meisten interaktiven Werken der damaligen Zeit luden die Künstler das Publikum nicht bloß zu einer eingeschränkten Interaktion ein, sondern gaben die Kontrolle an ein unbekanntes Publikum ab, 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) – wollte den Fernsehzuschauer aus seiner passiver Rolle befreien und ihm eine Mitgestaltung des Fernsehgeschehens ermöglichen und 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 Virtuale*²²⁰ 1992 Außenstellen zum Projekt, »Piazzettas«

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

220 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

genannt. In Österreich gab es neben Wien und Salzburg auch Piazzetta Graz/Network Cafe, 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 und ging an drei Tagen jeweils eine Stunde über das Van Gogh Studio in Kassel und auf 3SAT live auf Sendung.²²¹ Die Resonanz war überwältigend: Bei *Piazza Virtuale* kommunizierten durchschnittlich mehr als 110.000 Teilnehmer/innen pro Stunde²²² 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 Möglichkeiten einer Zwei-Weg-Kommunikation über das Fernsehen aus, die über Abstimmung via Telefon hinausgingen: Über Inhalte wurde nicht nur abstimmt, sondern man ließ sich auf das Wagnis ein, Inhalte und Informationen vom Publikum kreieren oder es mitbestimmen zu lassen. Aktive Publikumsbeteiligung war auch beim Projekt *Telenoia* von Roy Ascott gefragt, 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, 31. Oktober, wurde ab Mittag 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 worden war. 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.²²³

Game während des Festivals Ars Electronica 1990 in Linz, wo pro Tag sechs Kandidat/innen mit- und gegeneinander spielten.

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

222 Vgl. <http://www.youtube.com/watch?v=xTYWeCvcKzo> (Stand 06. 05. 2014).

223 Vgl. <http://v2.nl/events/telenoia> (Stand 08. 05. 2014).

»Bei *Telenoia* 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.«²²⁴

Auch wenn Projekte wie *Hotel Pompino* und *Telenoia* punkto Publikumsbeteiligungen nicht mit *Piazza Virtuale* konkurrieren konnten, so war es die Gesamtheit dieser Aktionen, die uns zu Beginn der 1990er-Jahre darauf vorbereiteten, dass Kunst via Kommunikationstechnologie nicht nur in den privaten Bereich des Publikums eindringt, sondern vom Privaten aus – einem normalerweise nicht öffentlich zugänglichen oder kontrollierbaren Bereich – mitgestaltet werden kann: Auf einmal war es nicht mehr notwendig, die eigenen vier Wänden zu verlassen, um an diesen Kunstgeschehnissen teilzuhaben – ein Moment, das 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 ungenutzten 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 konnte man die Gruppierungen dieser Szene an einer Hand abzählen, und auch Kanada spielte hier eine wichtige Rolle.²²⁵ 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:

224 Vgl. Adrian X / Stocker 1993, S. 102ff.

225 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 und erste interdisziplinäre Labs hervorbrachte, was ihn als Leiter des Ars Electronica Futurelab natürlich besonders interessiert.

»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 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!^{226 227}

1990 starteten die ersten Internet-Service-Provider, und es wurde das Computerprogramm Webbrowser eingeführt, mit dem man zum ersten Mal über eine grafische Benutzeroberfläche Informationen im weltweiten Web mittels Verknüpfungen (Hyperlinks) abrufen konnte. Diese Entwicklungen führten dazu, dass immer mehr Künstler und technikaffine kreative Personen online aktiv wurden, 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 Anbindung²²⁸ ans Inter-

226 Horst Hörtner im Interview mit der Autorin im Mai 2014, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

227 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).

228 Im Interview mit Horst Hörtner 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, »weil es genau diese Machtverhältnisse gegeben hat. Du hast nicht einfach einen Domainnamen, wenn er noch zur Verfügung steht, bestellen können. Da hat es Administratoren und Rechtsmittel gegeben, die haben dir das zu-

net möglich wurde, war die Auflösung von ZERO.net in Österreich vorprogrammiert. Es war auch die Zeit, als immer mehr kulturelle Vereinigungen sich online präsentierten und einen Webserver ins Netz stellten. In Österreich gründeten 1994 Konrad Becker und Francisco de Sousa Webbe vom Wiener Institut für neue Kulturtechnologien/t0 Public Netbase, das sich der Netzkultur verschrieb. 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. Alle diese Vereinigungen waren jedoch mehr als 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.«²²⁹

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, beschrieb Howard Rheingold in seinem Buch *The Virtual Community* (1993). Howard Rheingold, der den Terminus der »virtuellen Community« kreierte, soll dazu von seiner Teilnahme bei *The Well*²³⁰, die als eine der ersten virtuellen Communities gehandelt wird, inspiriert worden sein.

geteilt, 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.«

229 Tilman Baumgärtel in Medien Kunst Netz 2004, <http://www.medienkunstnetz.de/werke/digitale-stad/> (Stand 29. 06. 2014).

230 *The Well* ist eine der ältesten virtuellen Communities, die vor allem als ein sehr frühes Internet-Forum Bekanntheit erlangte, das aber auch E-Mail-Accounts und

Das Veröffentlichen von Inhalten erhielt mit dem Internet eine neue Dimension. Bereits 1994 entstanden erste Weblogs – kurz: Blogs –, bei denen es sich meist um Sammlungen 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 sehr schnell, welche zusätzlichen Distributionsmöglichkeit sich über das Internet ergaben: 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 größten 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 erst zwei Jahre später als »Google« firmierte. Ein Jahr später ging Napster mit dem ersten Filesharing-Netzwerk online und war zeitweilig die am schnellsten wachsende Community im Internet²³¹, bis sie 2001 ihre Server vom Netz nehmen musste. Filesharing als massentaugliches Phänomen setzte voraus, dass Privatpersonen über einen entsprechenden Internetzugang verfügten, über den sie große Datenmengen auch downloaden konnten,²³² und förderte gleichzeitig das Interesse, selbst Informationen online zu stellen.

Schlagwörter wie »Demokratisierung« oder »Empowerment/Ermächtigung« werden in den 1990er-Jahren bis hinein in die Zeit nach der Jahrtausendwende immer wieder bemüht, 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 taten. Dabei ging es einerseits um das Sichtbarmachen von einzelnen Personen »wie du und ich«, andererseits bekam mit dem Internet aber auch die Crowd – also die zeit- und raumunabhängigen und mittels Computertechnologie und Internet vernetzten Individuen – eine neue Bedeutung: Auf einmal war es viel leichter, sich zu formieren und sich an etwas zu beteiligen. Große Wirkung

Webseiten anbietet. Vgl. englischer *Wikipedia*-Eintrag zum Schlagwort The Well (Stand 30. 03. 2015).

231 Vgl. deutschen *Wikipedia*-Eintrag zu »Napster«, <http://de.wikipedia.org/wiki/Napster> (Stand 30. 06. 2014).

232 Die vom deutschen Fraunhofer-Institut für Integrierte Schaltungen 1993 entwickelte Formatentwicklung MP3 reduzierte die Datenmenge von Audiodaten.

ohne bisher gewohnte Anstrengungen – dies verhalf auch aktivistischen Gruppierungen, Unterstützung für ihre Aktionen zu finden. Bereits im Jahr 1995 kam es zum ersten Netstrike, den eine Aktivistengruppe namens StranoNet von Italien aus initiiert. 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 Frankreichs Atombombentests im pazifischen Mururoa-Atoll.

»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.«²³³

Eine jener Künstlerpersönlichkeit, die sich sehr früh mit dem Computer als Werkzeug und mit den Möglichkeiten der virtuellen Vernetzung über Satelliten beschäftigte, war Douglas Davis. Aber er betrieb auch schon sehr früh künstlerische Internet-Experimente. 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.²³⁴ Und da seit 1994 mittlerweile unzählige Personen beitrugen, diesen unendlich langen Satz zu schreiben, ist es wahrscheinlich nicht nur eines der ersten, sondern auch eines der erfolgreichsten Crowd-Art-Projekte. 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?«²³⁵

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

234 Baumgärtel 2001, S. 51.

235 Tilman Baumgärtel interviewt Douglas Davis, Eintrag auf <http://rhizome.org/discuss/view/28827/> vom 16. Mai 2000 (Stand 30. 06. 2014).

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 andere Zeichen, die sich aufgrund unterschiedlicher Sprachen und Tastatureinstellungen ergeben. Es sollte weder ein »vernünftiger« Satz noch eine Geschichte in einem Satz geschrieben werden. Das Besondere an dieser Arbeit ist die Diversität der Beiträge, die seit nun 20 Jahren gestaltet werden. Bemerkenswert ist auch, dass Davis vollkommen auf künstlerische Kontrolle verzichtet. Der Künstler geht ein Wagnis ein, das sich seit Beginn des Projektes vor zwanzig Jahre sicherlich verändert hat, das jedoch in dieser Form, in dieser Öffnung hin zu den beitragenden Personen, am Beginn einzigartig war. Der Künstler gibt keine Vorgaben oder Ausschlusszenarien vor, sondern setzt sich den Aussagen der Beteiligten aus: Das Publikum nimmt innerhalb des vom Künstler vorgegebenen Rahmenwerks einen eindeutigen Produzenten-Standpunkt ein.

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 gleichzeitig über eine physische Installation vor Ort greifbar. Bei *The Telegarden* von Ken Goldberg und Joseph Santarromana (1995) wird Arbeit über das Internet ausgelagert. Das Projekt 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 Installation austauschen. *The Telegarden* war von 1996 bis 2004 im Ars Electronica Center in Linz installiert und hatte Gärtner/innen weltweit vereint. Beeindruckend ist hier, dass sich sogar eine kleine, aber stabile Community formierte.²³⁶

236 Andreas Bauer, ein ehemaliger Infotrainer im Ars Electronica Center Linz, der heute das Museum gemeinsam mit Christoph Kremer leitet, hat seit 2000 über vier Jahre *The Telegarden* intensiv betreut. Er erzählte im Interview, wie die Community rund um *The Telegarden* funktionierte. Fünf bis sechs Personen hatten sich in dieser Zeit nicht nur um den Garten gekümmert, sondern trafen sich auch regelmäßig im Chatroom, 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

»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 *The Telegarden* eine dystopische, pessimistische Vision davon, wie wir das Netz einmal nutzen würden.«²³⁷

Die Auslagerung von Tätigkeiten an ein Online-Publikum, die Systematik von distribuerter Arbeit oder Crowdsourcing wurde mit Projekten wie *The Telegarden* vorweggenommen. Im Gegensatz konnten bei den Projekten *Life Spaces II* oder *Verbarium* von Christa Sommerer und Laurent Mignonneau unbegrenzt viele Teilnehmer/innen virtuell gärtnern. Beide Projekte basierten auf einem interaktiven Text-to-Form-Editor, und hinterlassene Nachrichten stellten den genetischen Code für digitale Pflanzen dar.

Ein sehr frühes Crowdsourcing-Projekt ist die wenig bekannte Arbeit *The Degree Confluence Project*, eine Online-Plattform des amerikanischen Künstlers Alex Jarrett aus dem Jahr 1996. 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 erhalten. Die Bilder wurden zusammen mit einem Bericht von den Erlebnissen beim Aufsuchen des Ortes auf der Website

Personen, die entweder vor Ort im AEC auf die Installation aufmerksam wurden und / oder sich online beteiligten. Hannes Mayer, der im Jahr 2010 verstarb, war das »Superherz« der Community, der »Captain« der Installation, ohne den die Telegarden-Community sicher nicht 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), das nach seinem Tod leider offline gestellt wurde. Es handelte sich dabei um ein Archiv von Informationen und Fotos, die einerseits von der Webcam im AEC vom Garten 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.«

237 Baumgärtel 2001, S. 91.

gepostet. So entstand – laut Künstler – eine organisierte Stichprobensammlung der Welt.²³⁸ Wie bei *The Telegarden* ist auch hier das Outsourcen von Tätigkeiten an ein Online-Publikum, nämlich das Sammeln von Bildern und Berichten der Welt, ein zentrales Element des künstlerischen Prozesses. Alle drei Projekte waren jedoch erst dank des Involvements der sich am Prozess beteiligenden – den Künstlern meistens unbekannt – 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 existieren.

Ein weiteres Crowd-Art-Projekt aus den 1990ern ist die prämierte Arbeit *Electric Sheep* von Scott Draves (1999). Auch wenn es sich bei diesem Projekt eher um eine »Cloud« als um eine »Crowd« handelt,²³⁹ so ist dieses Projekt besonders wichtig, wenn es um frühe Modelle der Partizipation an algorithmischen Systemen geht. Diese Partizipation kann je nach zum Einsatz kommender Technologie eingeschränkt oder nicht eingeschränkt sein. 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, wodurch der Kreislauf des Systems erhalten bleibt. In diesem Projekt geht es darum, die Grenze zwischen organischen und künstlichen Algorithmen zur Weiterentwicklung auszuloten, was erst dank der Entwicklung von Peer-to-Peer-Verbindung möglich wurde.²⁴⁰

Diese vier Beispiele stehen stellvertretend für einige andere Projekte, die sehr früh – also bereits in den 1990er-Jahren – mit dem Internet arbeiteten. Sie alle ermöglichten es vielen unbekannt – Personen, sich zu beteiligen, waren aber

238 Alex Jarrett bekam 2005 eine Anerkennung beim Prix Ars Electronica in der Kategorie »Net Vision«. Siehe Prix Ars Electronica Archiv (Stand 21. 01. 2014) und <http://confluence.org> (Stand 21. 01. 2014).

239 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.

240 Peer-to-Peer ist ca. ab dem Jahr 1999 möglich und bedeutet, dass sich zwei Computer innerhalb eines Netzwerkes 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.

auch auf deren aktive Beiträge zum künstlerischen Prozess angewiesen. Wie anfangs beschrieben, testeten diese Projekte ein ganz neues Medium aus. Als Künstler/in musste man damals technisch besonders versiert sein, um den Umgang mit vernetzten Systemen verstehen zu können.

Die Tatsache, dass nun auch der private Bereich ans System Internet angeschlossen wurde und man von dort auch agieren konnte, führte dazu, dass sich die Grenze zwischen Privatheit und Öffentlichkeit langsam, aber beständig auflöste. Laut Richard Sennett begann diese Entwicklung bereits in den 1960er-Jahren und kulminierte ab dem neuen Jahrtausend mit der Entstehung der ersten Social-Media-Plattformen (mehr dazu im nächsten Kapitel).

DER SHIFT INS NEUE JAHRTAUSEND: FROM PUNK TO MAINSTREAM²⁴¹

Als Tilman Baumgärtel Ende der 1990er-Jahre Nam June Paik in einem Interview 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.«²⁴²

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 durch ihre Beschäftigung mit technologischen Entwicklungen und den Medien ihrer Zeit erkannten, dass ihren künstlerischen Arbeiten kein adäquater Platz in den wichtigen Ausstellungen zu zeitgenössischer Kunst oder in 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 Kommunikationsme-

241 Titel eines Essays von Gerfried Stocker im Ausstellungskatalog *Lab_Ciberspacios.Lab_Cyberspaces* (Ausstellungskatalog zum gleichnamigen Wettbewerb, initiiert von LABoral Center of Art and Industrial Creation), Gijon 2007.

242 Baumgärtel 2001, S. 51.

chanismen) und die Suche nach neuen Räumen (wie dem virtuellen öffentlichen Raum) bildeten 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, den der US-amerikanische Literaturwissenschaftler Michael Hardt und der italienische Philosoph Antonio Negri in ihrem Buch *Empire* aus dem Jahr 2000 einführen.²⁴³ 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 und experimentellen, kreativen Umgang mit den neuen Technologien auszustechen. 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 diese Strukturen mit einfachen Mitteln und Zugängen zu Software und Code verändert werden könnten (im Einleitungstext wird z. B. auf Julian Maires *Diapositives* oder auf Christoph Kummerers *Gameboy-Hack* oder Golan Levins *Audiovisual Environment Suite* verwiesen), so verstehen wir heute 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, die den Künstler/innen nun zur Verfügung standen, 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 Compu-

243 Broeckmann und Jaschko 2001, S. 18: Andreas Broeckmann fragt im Interview mit Geert Lovink auch nach dem Terminus »post-media«. Broeckmann bringt dabei Felix Guattari und seine Auffassung ins Gespräch, dass herkömmliche Massenmedien durch viele subjektive und heterogene Beiträge einer Multitude verdrängt werden. Er spricht vom Aufkommen eines Rhizoms an Praktiken, das weniger eine Einheit als eine Vielheit an Praktiken darstellt, 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«.

ternutzern, die sich mit Programmen und Angeboten von der Stange nicht zufrieden geben.«²⁴⁴

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-Bewegung²⁴⁵ 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 *Processing*, eine neue, quelloffene Programmiersprache.²⁴⁶ Das Jahr 2001 markiert auch einen Meilenstein, wenn es

244 Broeckmann und Jaschko 2001, S. 9ff.

245 Dorkbot ist eine Art Bewegung, die von Douglas Repetto (dem Leiter der Forschungsabteilung Computer Music Center an der Columbia University) gegründet wurde und bis 2010 weltweit in Form von Dorkbot-Meetings existierte. Es ging dabei um eine Art Grassroot-Treffen von und für Personen unter dem Motto »People doing strange things with electricity«.

246 *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, Informations-visualisierungen, 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.«

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.²⁴⁷

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 darauf folgenden Jahren: Die Mitautoren stehen nun mit den Initiatoren von Online-Projekten meist in keiner weitergehenden Verbindung (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 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 bringen«²⁴⁸.

Was mit der Free Software Foundation (FSF) bereits in den 1980er- und 1990er-Jahren in Bezug auf Software und Eigentum thematisiert wurde,²⁴⁹ be-

247 Im Jahr 2004 erhält *Wikipedia* die Goldene Nica des Prix Ars Electronica im Bereich der damals ganz neu ins Leben gerufenen Kategorie »Digital Communities. Zum Erhebungszeitpunkt 7. Mai 2014 rangierte *Wikipedia* auf Platz sechs der weltweit meistbesuchten Websites.

248 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.

249 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

kam 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.²⁵⁰

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.²⁵¹ 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 Städte auf der ganzen Welt greifen die FabLab-Idee auf und bis dato sind 393 FabLabs weltweit²⁵² 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 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 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

politische Ziel der ProtagonistInnen. (Vgl. Auszug aus der Präambel der Free Software Foundation Europe; Broeckmann / Jaschko 2001, S. 64).

250 Vgl. <http://www.free-culture.cc/freeculture.pdf> (Stand 13. 09. 2014).

251 Vgl. http://www.forbes.com/2008/08/13/diy-innovation-gershenfeld-tech-egang08-cx_ag_0813gershenfeld.html (Stand 13. 09. 2014).

252 Stand September 2014.

nicht wirklich viel am Hut hatte«. ²⁵³ 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 auf »Selfmade 3D-Printer« spezialisiert ist, 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. ²⁵⁴

Fast zur selben Zeit, als Arduino präsentiert wurde, nämlich am 3. August 2005, veröffentlichte Zachary Lieberman *openFrameworks V. 0.01*. Angespornt von der Fragestellung »Können Künstler eigentlich, während sie ihr Kunstwerk schaffen, auch ihr eigenes Werkzeug produzieren?«, entwickelten Zach 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, 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 eigenen Arbeiten der beiden Initiatoren und die 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 ebendieser Forschung zu veröffentlichen.« ²⁵⁵ 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 aus-

253 Vgl. <http://blog.arduino.cc/2011/01/07/arduino-the-documentary-now-online/> (Stand 13. 09. 2014).

254 Vgl. *Wikipedia*-Eintrag zu MakerBot <http://de.wikipedia.org/wiki/MakerBot> (Stand 13. 09. 2014).

255 Zitat entnommen aus dem Archiveintrag von *openFrameworks* zum Prix Ars Electronica <http://archive.aec.at/prix/#12118> (Stand 14. 09. 2014).

tauscht, ihre mit openFrameworks gestalteten Arbeiten präsentiert oder Hinweise gibt, wie die Bibliothek noch verbessert werden könnte.²⁵⁶

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«²⁵⁷. 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 Magazine²⁵⁸ oder Instructables.com²⁵⁹ 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.

256 Zum Zeitpunkt dieser Recherche wurde *openFrameworks* 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.

257 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. Das Buch steht gratis auf Doctorows Website zur Verfügung (Creative Commons BY-NC-SA): <http://craphound.com/makers/about/>.

258 Seit 2005 wird es von O'Reilly Media herausgegeben und erscheint alle zwei Monate; <http://makezine.com/> (Stand 15. 09. 2014).

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

Aber auch neue Formen des Protestes konnten sich dank neuer technologischer Möglichkeiten etablieren. DoS(Denial of Service)- und DDoS(Distributed Denial of Service)-Attacken legen Webseiten 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 und seit 2015 können wieder 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 der verschiedenen Arten von Online-Beteiligungsmechanismen ermöglicht 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.²⁶⁰ 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.²⁶¹ Im gleichen Jahr wurde Skype Technologies 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 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

260 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.

261 Vgl. Internet-Timeline der Ars Electronica Linz, die im Ars Electronica Center ausgestellt ist und ständig erweitert wird (Stand 27. 04. 2015).

Empfehlungen seiner Benutzer/innen 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.²⁶²

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 immer noch – Menschen sitzen, bekommen auch diese mit dem Wort »Crowd« eine Entsprechung. 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 steigender Beliebtheit erfreuen, da sie die Interessen und Aktivitäten der 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, erlauben Microblogging-Plattformen nur kurze Kommentare und liefern eine weitere Möglichkeiten der Selbstdarstellung.

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

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 dass wir uns nun – seit der Entwicklung des Mobiltelefons zum Smartphone und dessen hohem Verbreitungsgrad – ständig mit unserer Welt in Verbindung fühlen.²⁶³ 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 iPhone von Apple (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 Apps²⁶⁴ in den verschiedensten Bereichen: Spiele und Ratgeber, aber auch Sensoren in den Bereichen Umwelt, Sport oder Medizin oder Apps zur Fernsteuerung von digitalen Geräten wie Fernsehern, Kameras oder ähnlichen Geräten.

Hinter den meisten Apps sowie auch den meisten Online-Diensten stehen aber wirtschaftliche Interessen: Es geht darum, Daten zu sammeln, um die Gewohnheiten von Personen zu erkennen und diesen Personen entsprechende Angebote machen zu können. Große Datensammlungen sind daher die Goldgrube der Zeit und auch Ziel von unautorisierten Angriffen. So war zum Beispiel der 2008 publik gemachte Datenklau bei T-Mobile ein viel besprochener Datenkandal in Deutschland: Dabei wurden über 17 Millionen Kundendatensätze von T-Mobile, der Mobilfunksparte der deutschen Telekom, entwendet. Neben Na-

263 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.

264 Vgl. deutschen *Wikipedia*-Eintrag zu Mobile App: http://de.wikipedia.org/wiki/Mobile_App (Stand 20. 09. 2014).

men und Telefonnummern der Kund/innen enthielten die gestohlenen Datensätze auch Wohnadresse, E-Mail-Adresse und Geburtsdatum der User. 1,2 Milliarden Anmelde Daten hat angeblich eine russische Hackergruppe erbeutet, wie im August 2014 bekannt wurde und die Zahlen von Datenklau betroffener User werden weiter steigen.

Der Wichtigkeit der Verschlüsselung sensibler und persönlicher Daten im Internet wird mit der Entwicklung von kryptografischen Systemen Rechnung getragen. So wurde zum Beispiel mit 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 »Web of Trust« (»Netz des Vertrauens«) 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-Formulare immer größerer Beliebtheit erfreuen und auf staatlicher und kommunaler Ebene Projekte gestartet werden, die die Kommunikation mit den Behörden vereinfachen sollen²⁶⁵, sind Sicherheitsvorkehrungen unterschiedlicher Art entwickelt worden. Hier sei ein Beispiel genannt, das auf überzeugend einfache Art und Weise zwischen Mensch und Maschine zu unterscheiden versucht und damit 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 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

265 Das österreichische Finanzamt lässt seit 2004 Eingaben über das elektronische Datenübertragungsverfahren »FinanzOnline« zu.

Schmuzzeln verbunden und hat auch eine Generation von Comiczeichner/innen und Illustrator/innen oder Künstler wie Shinseungback Kimyonghun aus Korea inspiriert, die Twitterfeeds als Captchas verschicken.²⁶⁶

Zurück zur Kunst: Der Punk im Mainstream?

Eine Beschäftigung mit Technologiesgeschichte ist unabdingbar, wenn wir diese Zeit verstehen wollen. Sie macht uns auch deutlich, wie »jung« Online-Beteiligungsmöglichkeiten noch sind. Und trotzdem hat Kunst mit einer Crowd oder Kunst durch die Crowd in diesem Jahrzehnt eine Reichweite und Wirkung erlangt, die vormals nur jenen Kunstwerken zuteil wurden, die von der Kunstwelt entweder gefeiert und promotet oder 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 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 in der Kunstwelt gefunden, 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 installieren, die Wahlstimmen kauft und verkauft. Das Konzept wurde von ubermorgen.com aufgegriffen und realisiert. Zweck 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

266 Vgl. Website des Künstlerkollektivs Shinseungback Kimyonghun http://ssbkyh.com/works/captcha_tweet/ (Stand 20. 09. 2014). Deren Projekt *FADTCHA* ist eine ironische Umkehrung der Idee der Captchas. *FADTCHA* (*FA*ce *D*etection *T*uring *t*est *t*o *t*ell *C*omputers and *H*umans *A*part) 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 die menschliche Wahrnehmung daran scheitert, das Kameraauge jedoch mit entsprechender Gesichtserkennungssoftware eindeutig Gesichter in den Bildern erkennt. Vgl. <http://ssbkyh.com/works/fadtcha/> (Stand 20. 09. 2014).

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.²⁶⁷ 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* von *ubermorgen.com* kontaktiert wurden oder eben gar nicht. In diesem Projekt wird sichtbar, welche Macht von einer Online-Crowd ausgehen kann. 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,²⁶⁸ 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 beigetragen, so wurden bei *Listening Post* Live-Daten zum Zwecke der Mustererkennung verwendet, wie der Statistiker Mark Hansen schrieb²⁶⁹ 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 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.«²⁷⁰

267 Siehe auch die Case Study zum Projekt *[V]ote-auction* und die Website von *ubermorgen.com*: <http://vote-auction.net/> (Stand 20. 09. 2014).

268 Vgl. Hansen und Rubin 2002.

269 Vgl. Hansen und Rubin 2002.

270 Hansen und Rubin 2004.

Listening Post ist eine audiovisuelle Installation. Sie basiert 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 von Informationen aus den damals zur Verfügung stehenden Diskussionsplattformen. Das Projekt ist Teil einer Forschungsarbeit der beiden Autoren, 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: Bei Antoni Muntadas' *File Room* sind es nachvollziehbare Personen, die – ähnlich einer Community – aktiv Beiträge zu Verletzungen zur Zensur sammeln und abgeben; bei Douglas Davis' *The World's First Collaborative Sentence* handelt es sich um eine gemeinschaftliche Produktion, bei der der Künstler nur mehr ein Rahmenwerk erstellt und die Beteiligten ihre Beiträge abgeben; bei dem Projekt *[V]ote-auction* von übermorgen.com, das als Massenkommunikationsprojekt konzipiert ist, haben wir es mit einer extrem großen Anzahl an Beteiligten innerhalb eines kurzen Zeitraumes zu tun. Der Zugang von Mark Hansen und Ben Rubin ist nochmals ein anderer: Sie greifen auf bereits bestehende Systeme zurück und eignen sich – im Sinne eines Appropriationsverfahrens, wie es für Datamining-Projekte üblich ist – Inhalte an, die live diskutiert werden. Dabei sind sie im Unterschied zu den erwähnten Vergleichsprojekten nicht auf einen Aufruf zur Teilnahme angewiesen. Es 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«. Dieser Neologismus wurde 2006 vom amerikanischen Journalisten von WIRED, Jeff Howe, eingeführt. Er bezeichnet damit 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« 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 2004 einen Artikel mit dem Titel »Art Mobs

– Can an online crowd create a poem, a novel, or a painting?«²⁷¹. Er bezieht sich auf das Phänomen der Flashmobs, das in den 1990er-Jahren aufkam, also scheinbar spontane, über Internet oder Mobiltelefon organisierte Zusammenkünfte im öffentlichen Raum. 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 mit eindeutiger politischer oder weltanschaulicher Botschaft. Die als Smart Mob organisierte Zusammenkunft von Personen verfolgt also einen klaren Sinn und Zweck.

Die Kuratorin und Künstlerin Andrea Grover thematisierte diese neuen künstlerischen Tendenzen in der Ausstellung *Phantom Captain: Art and Crowdsourcing*. Es war die wahrscheinlich erste Ausstellung zum Thema Crowdsourcing und Kunst und wurde von 18. Oktober bis 25. November 2006 in New York bei apexart gezeigt. Grover präsentierte die Arbeiten *The Sheep Market* von Aaron Koblin, *SwarmSketch* von Peter Edmunds, *Learning To Love You More* von Harrell Fletcher und Miranda July, *FOUND Magazine* von Davy Rothbart und das Kochbuch *Artists* von Allison Wiese. Jeff Howe hielt im Rahmen der Ausstellung einen Vortrag zum Thema Crowdsourcing.²⁷²

Es geht in all diesen Projekten um das Sammeln von Beiträgen. Die Form, die diese Beiträge ergeben, kann entweder im Nachhinein vom/von der Künstler/in 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' unendlichem Satz – das Rahmenwerk meist als Programm definiert hat und Beteiligte untereinander und aufeinander linear reagieren können. Diese beiden Systematiken sind typisch für einen aktiven Call für Beiträge – also für Crowdsourcing in seiner reinsten Form.

Nehmen wir zum Beispiel das Projekt von Aaron Koblin, *The Sheep Market*, aus dem Jahr 2006.²⁷³ Innerhalb von 40 Tagen erkaufte sich Koblin über Amazon Mechanical Turk²⁷⁴ im November 2005, also kurz nach dessen Launch, Arbeits-

271 Vgl. http://www.slate.com/articles/technology/webhead/2004/07/art_mobs.html (Stand 16. 12. 2013).

272 Vgl. Website zur Ausstellung *Phantom Captain: Art and Crowdsourcing* <http://www.apexart.org/exhibitions/grover.htm> (Stand 12. 12. 2013).

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

274 Amazon's Mechanical Turk ist ein Online-Marktplatz, bei dem Auftraggeber ihre Aufträge (HITs – Human Intelligence Tasks) in kleinste Teile unterteilen (Micro-jobs) und von unbekanntem, meist anonymen und weltweit verstreuten Arbeitern/innen erledigen lassen. Der Name bezieht sich auf den berühmten Schachspiel-

kräfte, 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 bediente. Koblin, der 2008 gemeinsam mit Takashi Kawashima das Projekt *Ten Thousand Cents* und 2009 die Arbeit *Bicycle Built For Two Thousand* schuf, nutzte die Plattform Amazon Mechanical Turk für die Produktion und die weitere Ausführung seiner künstlerischen Ideen. Er sammelte so seine Beiträge, die er gewissenhaft zu einem Endprodukt (ob es eine Wand voller Schafszeichnungen, eine Hundert US-Dollar-Note oder das gemeinschaftliche Singen des Liedes *Daisy Bell* war) gestaltete.

Auch die Arbeit *Learning To Love You More (LTYM)* der amerikanischen Künstlerin Miranda July und ihrem Projektpartner, dem amerikanischen Künstler Harrell Fletcher, basiert auf einer Sammlung. Auf einer Website starteten die beiden 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 in das Online-Archive des SFMOMA über.

Die Präsentation des Archivs des *Magazine FOUND* des Amerikaners Davy Rothbart, der seit dem Jahr 2001 gefundene Bilder aus dem alltäglichen Leben 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 ist²⁷⁵ –, sind weitere Projekte, die das Sammeln durch eine

automaten, 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 *Sechs Fallstudien* unter der Projektanalyse von Aaron Koblins *The Sheep Market* zu finden.

275 Vgl. Videointerview mit Joseph Beuys auf YouTube: <http://www.youtube.com/watch?v=OyLKS-F4HwU> (Stand 28. 09. 2014).

Crowd thematisieren²⁷⁶ und den/die Künstler/in als gestaltende Person den gesamten künstlerischen Prozess benötigen.

Im Gegensatz dazu steht das Projekt *SwarmSketch*²⁷⁷ 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. Sobald mehr als 1.000 Striche beigetragen wurden, 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 – im Vorfeld den Rahmen der Beteiligung definiert und geringe bis keine Möglichkeit der Einflussnahme auf den Prozess der Arbeit haben möchte.^{278 279}

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

277 Die Website des Künstlers: <http://swarmsketch.com/> (Stand 28. 09. 2014).

278 Ich möchte hier auf zwei Projekte verweisen, die ähnlich wie *SwarmSketch* 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. von einer Online-Crowd zeichnen zu lassen. Der Programmierer und Webdeveloper Kevan 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 *SwarmSketch* 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).

279 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 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 Ge-

Inspiriert 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 überprüft. 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 der kollektiven Erinnerung. Per Internetrecherche sammelte sie tausende Schnappschüsse von touristischen Sehenswürdigkeiten und legte die Bilder jeweils pro Sehenswürdigkeit übereinander. Mithilfe der von der Crowd online zur Verfügung gestellten Fotos versuchte sie etwas Neues zu schaffen. Während Corinne Vionnet das Internet nach touristischen Bildern durchforstet, so fragt Joao Henrique Wilbert aktiv nach Fotos. Wilbert, der bei Fabrica unter dem damaligen Leiter Andy Cameron das Projekt *Exquisite Clock – Numbers are Everywhere*²⁸⁰ erarbeitete, schuf eine Online-Plattform, die als Uhr funktionierte. Wilbert bat die Crowd, Abbildungen der Ziffern 0 bis 9, wie sie in unserem Alltag auftauchen, auf die Projektseite hochzuladen. Die Website selbst ist als Uhr gestaltet, die wiederum aus Ziffern der Bild-Beiträgen besteht.

Partizipationskunst ist mit solchen Projekten im neuen Jahrtausend angekommen und hat mit diesen neuen Formen der Beteiligung auch 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 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 Rudolf Frieling, Boris Groys, Robert Atkins und Lev Manovich. Die in diesem Kapitel vorgestellten Projekte *[V]ote-auction*, *LTYM* 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 Arbeiten bekannterer

sellschaft verstanden werden soll. Hierfür wird ein Online-Zeichentool auf der Website angeboten: <http://www.millionmasterpiece.com/> (Stand 28. 09. 2014).

280 Website von *Exquisite Clock*: <http://about.exquisiteclock.org/about/>. (Stand 28. 09. 2014).

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. *80+1 – Eine Weltreise* war ein Projekt von Ars Electronica Linz, das auf einer Idee von Gerfried Stocker basierte und in Zusammenarbeit mit voestalpine und dem Linz09-Kulturhauptstadtbüro realisiert wurde. Es war von Jules Vernes weltberühmtem Klassiker inspiriert und wurde im Rahmen von Linz – Europäische Kulturhauptstadt 2009 (Linz09) konzipiert und durchgeführt. Keine physische, sondern eine virtuelle Reise via Satellitenverbindung und Glasfaserkabel zu 20 Orten der Welt, und das innerhalb von 80 und einem Tag, war das Ziel des Projektes. Die Auswahl der Orte richtete sich nach Fragestellungen und Projekten, die unsere Zukunft betreffen und 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 aufgrund der unterschiedlichen Zeitzonen fast 24 Stunden lang 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 im ersten Jahrzehnt des neuen Jahrtausends eine breite Öffentlichkeit erreicht. Partizipation, die vormals vor allem im öffentlichen, physischen Raum stattfand, fand nun auch im virtuellen Raum ihre 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«. ²⁸¹ Boris Groys argumentiert also, dass sich der öffentliche physische Raum vom Internet als öffentlicher virtueller Raum dahingehend unterscheidet, dass es sich beim Internet als »neuer öffentlicher Raum« vor allem um einen literarischen Raum handle. Also um einen Raum für das geschriebene Wort – und ich möchte noch hinzufügen: für das illustrierte Wort. 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 anwendbar sei, die nicht auf das Trennen, sondern auf das Vereinen von Personen mit unterschiedlichem Bildungsniveau oder Professionen ausgerichtet sind.

281 Groys 2008, S. 29.

Lebensumwelt Internet

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 erst dank der Online-Beiträge von Teilnehmenden zum Leben erweckt wird. Entwicklungen in diesem Jahrzehnt, z. B. Social-Media-Plattformen, zeigen deutlich, dass auf solchen Plattformen Personen wissentlich oder nicht-wissentlich anwesend sein bzw. sie sich freiwillige oder unfreiwillig beteiligen können. 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 Kunstausstellung benötigt das Projekt eher als Marketingmaßnahme, um auf sich aufmerksam zu machen und damit darüber berichtet wird. Mehr dazu ist im Kapitel über »Crowd and Art: Eine Taxonomie« 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 sie als Teil ihrer Twitter-Researcharbeit nach Videobeiträgen fragte und untersuchte, wie Twitter und Social Media generell Einfluss auf unsere Identität haben. Sie schreibt: »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.«²⁸²

282 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).

DIE 10ER-JAHRE 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.«²⁸³

In der 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«²⁸⁴, »network as platform«, »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 Kommunikationsmedium²⁸⁵, 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? In other words, is

283 Manovich 2008, S. 67.

284 Auf der deutschen *Wikipedia*-Seite (*Wikipedia* ist ja selbst ein Beispiel für von Usern erzeugten 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. Publierte Inhalte, 2. Kreative Eigenleistung, 3. Kreation außerhalb von professionellen Routinen.« (Stand 08. 10. 2014).

285 Vgl. Manovich 2008, S. 68.

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?«²⁸⁶

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: Da wir nicht mehr nur Konsumenten, sondern auch Produzenten sein können (oft als »Prosumer« bezeichnet), haben sich Industrie und Markt darauf eingestellt und ihre vorgehenden 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* (deutsch: *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.²⁸⁷ Mittlerweile jedoch, und im Besonderen wenn man sich die Strukturen im 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 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.²⁸⁸

Wenn es um die Fragestellung geht, welchen Einfluss das Internet bzw. Social Media auf die künstlerische Praxis haben, so liegt für Manovich das Besondere

286 Manovich 2008, S. 70f.

287 Vgl. Manovich 2008, S. 71.

288 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 Schiefelage zu Lasten der Mitarbeiter/innen aus. Vgl. Artikel in *Der Standard* vom 7. August 2012: <http://derstandard.at/1343744117227/Oesterreicher-Kraft-Foods-Name-Mondelez-Schmidt-Milka-Oreo-Rosenfeld> (Stand 19. 10. 2014).

darin, dass eine neue Kultur in der Kommunikation entstanden ist, nämlich nicht nur eine Kommunikation über verschiedene Medienkanäle, sondern eine Kommunikation mittels Medien. Die Antworten auf Fragestellungen, 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.²⁸⁹

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 erstes Gerät mit einem Kameraauge ausgerüstet 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. Dienste wie Instagram²⁹⁰ und Pinterest²⁹¹, die 2010 auf den Markt kamen, bestätigen diese Tendenz hin zur Kommunikation mittels Bildern, denn ganze Persönlichkeitsprofile werden nun als eine Art Online-Moodboard zu einer Person gestaltet. Es war im Jahr 2011, als

289 Vgl. Groys 2008, S. 29.

290 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.

291 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.

Ars Electronica genau dieses Phänomen des bildbasierten Informationsaustausches aufgriff und sich in Workshops zu Ausstellungen zu Nutze machte. Mit *Ars Wild Card*²⁹² verbanden wir dieses Online-Phänomen mit einer Offline-Ausstellung, um einerseits die Online-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 die Form der Kommunikation, des Austausches zwischen der kunstschaftenden Person und dem/der Besucher/in und deren Verhältnis zueinander. Die Werke, die uns von den Künstler/innen zur Verfügung gestellt wurden, konnten von Besucher/innen einer Ausstellung als Bild eingefangen, kommentiert und weitergetragen werden. Diese Bilder konnten 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 iPad²⁹³ 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 auch auf Grafik ausgerichtete Programme wie Computerspiele in einer höheren Detailschärfe ausführen konnte.

292 *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 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).

293 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 hauseigene Betriebssystem iOS.

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:

»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.«²⁹⁴

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.«²⁹⁵

Während »Cloud Art« die reine Vernetzung von Geräten meint, wird durch die Verwendung des Begriffs »Crowd Art« die Wichtigkeit des Beitrags der Benutzer/innen unterstrichen.

294 Entnommen der Website des ZKM: <http://www.app-art-award.org/rueckblick/2011/> (Stand 12. 10. 2014).

295 Entnommen der Website des ZKM: <http://www.app-art-award.org/appartaward-2013/preiskategorien/> (Stand 12. 10. 2014).

Wer partizipiert heute online? Welche Zeit steht hinter dem Wort »heute«?

Bereits sehr früh wird in Bezug auf das Internet von einer »Ein-Prozent-Regel« (auch »90-9-1«-Regel) gesprochen. Gemeint ist damit, dass die Mehrheit der User einer Website nicht aktiv mitgestaltet, sondern 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 der Webseiten der Fall ist. Eine Analyse der Bearbeitungsstatistik der englischsprachigen *Wikipedia* im Jänner 2014 hat diese Regel jedoch wieder bestätigt.²⁹⁶ 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 die Case Study zu *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 These 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.²⁹⁷ 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

296 Vgl. deutschen *Wikipedia*-Eintrag zur Ein-Prozent-Regel (Internet): http://de.wikipedia.org/wiki/Ein-Prozent-Regel_%28Internet%29 (Stand 12. 10. 2014).

297 Vgl. Die im Ars Electronica Center ausgestellte Internet-Timeline; gesehen / besucht am 12. 10. 2014.

weltweit der Zugang zu einem freien Netz verwehrt.²⁹⁸ Ein aktueller Bericht von Reporter ohne Grenzen aus dem Jahr 2014 belegt, dass Überwachung und Repression weiter zunehmen. Der UN-Menschenrechtsrat 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«²⁹⁹.

Nun gibt es jedoch auch Phänomene wie das »Deep Web«, das bis zu 550-mal³⁰⁰ 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 andere illegale Transaktionen geht, die im Dark Web des Deep Web abgeschlossen werden. Das TOR-Netzwerk ist jedoch nicht nur ein Werkzeug für Kriminelle³⁰¹ (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

298 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).

299 Vgl. aktuellen Bericht der Reporter Ohne Grenzen: http://12mars.rsf.org/wp-content/uploads/EN_RAPPORT_INTERNET_BD.pdf (Stand 18. 10. 2014).

300 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).

301 Den Dokumenten von Edward Snowden war zu entnehmen, dass das TOR-Netzwerk der NSA und dem britischen Geheimdienst ein Dorn im Auge ist, da die Nutzer nicht oder nur schwer zu überwachen sind. Vgl. den Bericht in *Der Standard* vom 28. 12. 2013: www.derstandard.at/1385172272666/Appelbaum-FBI-setzt-Tor-im-Kampf-gegen-Kinderpornografie-ein (Stand 18. 10. 2014).

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 Privatheit.«³⁰²

Um der länderübergreifenden Netz-Kriminalität in Europa mit Maßnahmen und Aktivitäten entgegenzuwirken, wurde am 11. Jänner 2013 das Europäische Zentrum zur Bekämpfung der Cyberkriminalität (auch EC3 genannt) ins Leben gerufen. Das Zentrum mit Sitz in Den Haag und ca. 30 bis 40 Mitarbeiter/innen soll Strafverfolgungen länderübergreifend koordinieren und Informationen bündeln, bei Ermittlungen unterstützen und einheitliche Abwehrstrategien für die EU-Länder entwickeln.³⁰³

Wie reagieren Künstler/innen auf das »Heute«?

Ich möchte hier auf jene Projekte eingehen, bei denen Partizipation über das Internet ein künstlerisches Merkmal darstellt. Wie bereits in den ersten Kapiteln erwähnt und in der historischen Aufarbeitung beschrieben, hat sich die Online-Teilnahme an künstlerischen Prozessen grundsätzlich verändert.

Erstens hat sich der Ort verändert. Kunst findet nicht mehr nur in den Stätten der Kunst statt, sondern erobert neue Räume, auch das Internet. Das ist nichts Neues, neu ist jedoch, 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 als solche 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 von Marketingstrateg/innen, Statistiker/innen oder eben auch Durchschnittsusern.

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. Bei neuen Modellen

302 Vgl. den Bericht in *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).

303 Vgl. die im Ars Electronica Center ausgestellte Internet-Timeline; gesehen / besucht Center am 12. 10. 2014.

der Online-Partizipation an Kunst werden bestimmte Zeitlimits jedoch einfach ignoriert; 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 in der Welt befinden kann und Künstler/innen oft nicht wissen, wer eigentlich die Personen sind, die partizipieren.

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

Fünftens scheint es mir wichtig, partizipatorische Online-Kunstprojekte nach den Merkmalen »wissentlich« und »freiwillig« zu untersuchen.³⁰⁴ In der Kunst arbeiten herkömmliche Partizipationsmodelle mit freiwilligen Akteur/innen, die wissentlich an Aktionen teilnehmen. Mit dem Internet haben sich diese Merkmale verändert: Jetzt ist auch unfreiwillige bzw. unwissentliche Online-Partizipation möglich.

Wissentlich und freiwillig

In der klassischen partizipatorischen Kunst finden wir Projekte, an denen sich Teilnehmer/innen freiwillig beteiligen und 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 stehen auch die meisten partizipatorischen Online-Projekte: Wenn es um Schlagworte wie »kollektives Gestalten« oder »collaborative art projects« geht, dann implizieren diese meist eine aktive, bewusste und freiwillige Form der Beteiligung.

*Riverrun*³⁰⁵ von Kevin McCourt (Künstler) und Bartolo Luque (Theoretischer Physiker) ist ein kollektives Live-Schreibprojekt, das 2010 im Rahmen des Workshops *Electrosmog* am Medialab Prado initiiert, aber auch online via einer

304 Weitere Informationen sind im Kapitel *Distinktionen und was das alles mit Wissen und Nicht-Wissen zu tun hat* zu finden.

305 Vgl. die Projektbeschreibung zu *Riverrun*: <http://kmccourt.files.wordpress.com/2011/06/conceptandprocessenglish1.pdf> (Stand 19. 01. 2014).

entsprechenden Datenbank und einem Interface angeboten wurde. Jeder Teilnehmer kann einen kleinen Teil zu einer Geschichte beitragen bzw. sie verändern, wobei die beteiligten Schreiber/innen jeweils den Textbeitrag vor und nach ihnen live einsehen und ihren Beitrag entsprechend anpassen können. Während hier eine Geschichte ohne Anfang oder Ende geschrieben werden will, so versucht der Schriftsteller Teju Cole in seiner literarischen Herangehensweise seine Geschichten durch eigene Twitterbeiträge und Re-Tweets zu beeinflussen.³⁰⁶ 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 *TXTour*en als Teil von Pool Processing von Heiko Idensen und Matthias Krohn oder auch *The World's First Collaborative Sentence* von Douglas Davis. Dazu zählen aber auch 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 2011³⁰⁷) oder eine gestalterische Aktivität von Beteiligten über ein entsprechendes Interface aufnehmen (*The Johnny Cash Project* von Aaron Koblin und Chris Milk 2010³⁰⁸; *Exquisite Forest* von Aaron Koblin und Chris Milk 2012³⁰⁹; *The*

306 Vgl. Reportage in *WIRED* vom 22. 07. 2014: <http://www.wired.com/2014/07/teju-cole-twitter/> (Stand 19. 10. 2014).

307 Vgl. die Projektwebsite zu *Urban Alphabet*: <http://mlab.taik.fi/UrbanAlphabets/projectBlog.php> (Stand 19. 10. 2014).

308 *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 eingereichten 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).

309 Von Tate Modern und Google kommissioniert, erarbeiten Aaron Koblin und Chris Milk ein kollaboratives Animationsprojekt, das sowohl online als auch offline in der

Moon Project von Ai Weiwei & Olafur Eliasson 2013³¹⁰ und *Zetamaze* von Brannon Dorsey 2013³¹¹). Einen ganz besonderen Stellenwert nimmt das Projekt *The Paintshop*³¹² 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 2002³¹³, *SwarmSketch* von Peter Edmunds 2005³¹⁴ und *Pixelator* von Clark DuVall 2013³¹⁵), 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

Tate ausgestellt wurde: Wie wenn man Bäume zu 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).

310 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 Konferenz *Falling Wall* im November 2013 präsentiert wurde:

<http://www.moonmoonmoonmoon.com/> (Stand 19. 10. 2014).

311 Vgl. Projektwebsite zu *Zetamaze*: <http://brannondorsey.com/work/zetamaze> (Stand 19. 10. 2014) *Zetamaze* 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 als Ausgangsbasis ihre Gestaltungseingriffe sehen. Mit *Zetamaze* hat der Künstler Brannon Dorsey einen Raum und einen Vorschlag erstellt, das Projekt selbst lebt und wächst jedoch durch die kreativen Entscheidungen der Teilnehmer/innen.

312 Vgl. Projektwebsite *The Paintshop* von Jonas Lund: <http://thepaintshop.biz/about/> (Stand 19. 10. 2014).

313 Vgl. Projektwebsite von Kevan Davis: <http://kevan.org/smaller.cgi?pic=30> (Stand 19. 10. 2014).

314 Vgl. Projektwebsite *SwarmSketch* von Peter Edmunds <http://swarmsketch.com/> (Stand 19. 10. 2014).

315 Vgl. Projektwebsite von *Pixelator* <http://www.pixelator.co/> (Stand 19. 10. 2014).

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 den Preis des Kunstwerks bzw. die Summe, die der Unterzeichner für das Kunstwerk erhält (abzüglich Produktionskosten und 50 Prozent anteilige Galeriekosten). Lund, der Datenbanken entwickelt,³¹⁶ hat auch die Algorithmen hinter seinen Arbeiten selbst geschrieben 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 *Printing Out the Internet* (2013) von Kenneth Goldsmith. Dem amerikanischen Autor Kenneth Goldsmith thematisiert in seiner Installation den steten Wandel des Wissens im Internet: 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.³¹⁷

Als letztes Projekt möchte ich die Social-Media-Installation *Social Soul*³¹⁸ (2014) der amerikanischen Künstlerin Lauren McCarthy und des amerikanischen Künstlers Kyle McDonald erwähnen. Sie erinnert an die Chatroom-Installation

316 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).

317 Vgl. <http://rhizome.org/editorial/2014/may/1/printing-out-internet/?ref=newsletr> und <http://printingtheinternet.tumblr.com/post/56189721404/10-tons-of-paper> (Stand 19. 10. 2014).

318 Vgl. Video zu *Social Soul* auf <http://vimeo.com/90547410> (Stand 19. 10. 2014).

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, sind 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 wesentlicher Teil der künstlerischen Arbeit ist, ohne den sie nicht hätten realisiert werden können: Die Beteiligten wissen also oft nicht, dass sie partizipieren. Beispiele für solche Arbeiten sind neben *Listening Post* das Projekt *Face to Facebook*³¹⁹ von Paolo Cirio und Alessandro Ludovico (Details dazu und zum Interview mit den Künstlern sind den Casestudies zu entnehmen) oder die Arbeiten des amerikanischen Künstlers Kyle McDonald zum Thema Kontrolle, Überwachung und automatisierte Arbeit mittels selbstgeschriebener Programme (*People Staring at Computers*³²⁰) und *Devices* (*Conversnitch*³²¹ in Zusammenarbeit mit Brian House). Wenn Cirio und Ludovico Facebook hacken und sich der Profildaten bedienen, um damit eine Dating-Website ins Leben zu rufen; wenn McDonald die ausge-

319 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.

320 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).

321 Vgl. den Bericht auf *WIRED* über *Conversnitch* am 23. 04. 2014. <http://www.wired.com/2014/04/covernsnitch-eavesdropping-lightbulb/> (Stand 19. 10. 2014).

stellten Apple-Computer in einem Mac-Shop hackt und eine selbst geschriebene Software installiert, die Bilder von Personen aufnimmt, 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 und Daten, und ihre Projekte sind nicht als reine Datenvisualisierungsprojekte zu verstehen. (Als künstlerische Datenvisualisierungsprojekte verstehe ich zum Beispiel die Arbeiten von Fernanda Viegas³²², Martin Wattenberg³²³, das Arbeiten mit Code der französischen Künstlergruppe Rybn³²⁴ und des französischen Künstlers Antoine Schmitt³²⁵ sowie die Arbeiten des Österreicher Dietmar Offenhuber³²⁶, wenn es um Daten in Bezug zu Urbanität geht. All 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 mit selbst entwickelten Softwareprogrammen auf bestehende Daten zum Zwecke der Mustererkennung und Wissensgenerierung zugreift (in unserem Fall auch der künstlerisch / wissenschaftlichen Auseinandersetzung; siehe im Besonderen die Beispiele *Listening Post* oder *Face to Facebook*).

Bei *Hello World! or: How I Learned to Stop Listening and Love the Noise*³²⁷ (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 *Twistori*³²⁸ (2008) der Amerikanerin Amy Hoy und des Österreicher Thomas Fuchs sind weitere Beispiele dafür, wie Künstler/innen personenbezogene Daten benutzen, um damit eine künstlerisch interessante Situation zu generieren, ohne die Beteiligten über ihre Form der Partizipation in Kenntnis zu setzen.

322 Vgl. Website von Fernanda Viegas: <http://fernandaviegas.com/> (Stand 19. 10. 2014).

323 Vgl. Website zu Martin Wattenberg: <http://www.bewitched.com/> (Stand 19. 10. 2014).

324 Vgl. Website von Rybn: <http://rybn.org/> (Stand 19. 01. 2014).

325 Vgl. Website von Antoine Schmitt: <http://www.antoineschmitt.com/welcome/> (Stand 19. 01. 2014).

326 Vgl. Website von Dietmar Offenhuber <http://offenhuber.net/> (Stand 19. 01. 2014).

327 Vgl. Projektwebsite von Christopher Baker: <http://christopherbaker.net/projects/helloworld/> (Stand 19. 10. 2014).

328 Vgl. Projektwebsite *Twistori* <http://twistori.com/> (Stand 19. 10. 2014).

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 kennen. 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. 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 Honorar für ihren Beitrag 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.

Projekte wie *A Crowded Apocalypse*³²⁹ (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.« So entstand 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.³³⁰

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

329 Vgl. Projektwebsite zu *A Crowded Apocalypse*: http://www.iocose.org/works/a_crowded_apocalypse.html (Stand 19. 10. 2014).

330 Vgl. Marc Garrett im Interview mit den Künstlern von IOCOSE vom 27. 06. 2012: <http://www.andfestival.org.uk/blog/iocose-Garrett-interview-furtherfield/#sthash.mWCsjXVp.dpuf> (Stand 19. 10. 2014).

Jahr 2013³³¹ 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 ihres/seines Bildes war.

Als ein letztes Beispiel sei noch eine Arbeit der Amerikanerin Lauren McCarthy erwähnt: *social turkers: crowdsourced dating*. Es wurde 2013 initiiert und ist eine Folge von realen Datings mit Live-Interventionen der MTurkers. Auf der Website³³² 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 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 initiierte und fast täglich ihre Dates zur Mit-Kommunikation online stellte, bekam diese Informationen von den Teilnehmenden als Textnachrichten 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 fast 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 ande-

331 Vgl. Projektwebsite <http://www.crowdworkersoftheworldunite.com/> (Stand 19. 01. 2014).

332 Vgl. Projektwebsite <http://socialturkers.com> (Stand 19. 10. 2014).

ren Menschen wäre in Frage gestellt. Auch wenn manche Projekte in ihrem künstlerischen Prozess dahin (zu unfreiwilliger, aber wissentlicher Beteiligung) tendieren, so sind Künstler/innen grundsätzlich an einer Zusammenarbeit mit den Beteiligten interessiert und respektieren deren Anweisungen. 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 im Nachhinein davon Abstand nehmen wollten.³³³ 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/Taiwan³³⁴, bei der der Unterschied zwischen freiwilliger und unfreiwilliger Beteiligung 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 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 sie sind dank des Internets wesentlich zahlreicher, als dies vor dem allgemeinen Zugang zum Internet der Fall war (siehe das Kapitel *Crowd and Art: Eine Taxonomie*).

Da es in dieser Auflistung an Projekten nicht um Vollständigkeit, sondern um die Vielfalt der Beteiligungsmodelle geht, möchte ich hier auf die zahlreichen Projekte der letzten zehn Jahre verweisen, die in diese Kategorien passen

333 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.«

334 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 mir kuratiert wurde. Es wurden 17 Arbeiten zum Thema ausgewählt, die in der Zeit seit der Entwicklung des Internets in den 1990er-Jahren bis heute in kollektiver Art und Weise mit einem diversen Publikum online entstanden sind. In Form eines Symposiums wurde ein geschichtlicher Überblick über die Entwicklung von Crowd Art gegeben, zeitgenössische Arbeiten von Künstler/innen zu dem Thema im Detail vorgestellt und aktuelle Tendenzen diskutiert. Der Ausstellungskatalog steht gratis zum Download bereit: <http://www.aec.at/international/files/2012/10/TEA-Exhibition-Catalogue-web-1.pdf>.

würden, jedoch nicht erwähnt wurden. Die Auswahl der Projekte wurde so vorgenommen, dass sie das hier vorgestellte 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 durch die Entwicklungen und Anwendungen im Online-Environment Verschiebungen ergeben und Praktiken herausbilden, die Offline-Handlungen nicht mehr nur imitieren, sondern gänzlich neue Praktiken erzeugen, ist es im Moment noch schwierig, diese Zeit entsprechend zu beurteilen, wie auch Lev Manovich im Katalog *The Art of Participation: 1950 to Now* meint:

»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.«³³⁵

Zusammenfassung

Die Beschäftigung mit dem Thema Beteiligungsstrategien wurde in diesem Kapitel an der Schnittstelle zwischen Kunst, Medien, Computertechnologie und dem Internet historisch untersucht. Kurz zusammengefasst, kann folgender Schluss daraus gezogen werden:

Parallel zu dem von der industriellen Revolution hervorgerufenen gesellschaftlichen Wandel scheint sich auch in der Kunst ein Wandel abzuzeichnen, der sich vor allem in einer Orientierung hin zum Publikum manifestiert. Motivationen wie die Vereinigung von Kunst und Leben, Kunst und Alltag sind Vorstellungen, die sich durch das gesamte 20. Jahrhundert ziehen, wenn auch mit jeweils einer anderen Agenda (Futuristen, Dadaisten, Independent Group, Situationisten, Fluxus). Künstler/innen beginnen im 19. Jahrhundert, »die Anderen« in die Produktion ihrer Werke aufzunehmen, und Anfang des 20. Jahrhunderts

335 Manovich 2008, S. 78.

kokettieren und spielen sie sogar mit ihnen (Duchamps *Fountain*, Moholy-Nagys *Telefonbilder*). Sie vergeben Aufgaben, Instruktionen oder Delegieren die künstlerische 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 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, um sie auszuloten, auszutesten und zu hinterfragen. Sie reflektieren Medien mittels der Medien selbst und unter Einbindung derer, für die die Medien entwickelt wurden: 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, dem unsichtbaren Raum. Die Massen, die sich noch am Beginn des 20. Jahrhunderts bei Nikolai Evreinov im realen Raum formierten, finden sich nun am Ende des 20. Jahrhunderts im digitalen Raum bei Kunstwerken wie Aaron Koblins *The Sheep Market* ein, mit dem Unterschied, dass sie dort die anderen Beteiligten nicht sehen und sich auch nicht als Masse anwesend fühlen. Computertechnologie und Internet verändern Zuschreibungen zu Masse und Individuum, Linearität weicht Hypertextualität, Privatheit verdrängt Öffentlichkeit, Empfänger werden auch Sender, und das Publikum sind all jene, die mittels ihrer mittlerweile privaten Devices Zugang zum gemeinsamen Netz haben. Nach nun mehr als 150 Jahren leben wir in einer neuen Realität, die auf marktwirtschaftlichen Interessen basiert. Um uns wird gebuhlt, wir sollen kommen, liken, tweeten, voten, posten. Mit-machen ist gefragter denn je. Aber wissen wir eigentlich, woran wir uns beteiligen? Müssten wir nicht kritisch fragen, warum wir »Beteiligte« sein sollen? Und selbst wenn wir nicht beteiligt sein wollen, haben wir überhaupt eine Chance auf ein Nicht-Beteiligt-Sein? Und falls wir keine Chance haben, ist es nicht umso wichtiger zu hinterfragen, woran wir – alleinig durch unsere Existenz – beteiligt sein könnten?

Sechs Fallstudien

In folgendem Kapitel erwartet uns eine detailreiche Auseinandersetzung mit ausgewählten künstlerischen Arbeiten und ihren Autor/innen. Im Besonderen wurden hier Arbeiten ausgesucht, die nicht nur einen Bezug zum Thema haben und die unterschiedlichen Formen der Beteiligung (ob wissentlich oder nicht, ob freiwillig oder nicht) argumentativ unterstützen, sondern es war auch von großer Bedeutung, dass die Arbeiten aus unterschiedlichen Traditionen und Generationen stammen. Im Fokus stehen die Künstler/innen, die sich für intensive Gespräche und Interviews über ihre Arbeiten zur Verfügung stellten.¹ Dass es sich bei der hier vorliegenden Selektion an Arbeiten vorwiegend um Künstler/innen handelt, die einen Bezug zu Linz und zu Ars Electronica haben, liegt in der Natur der Auseinandersetzung und meiner über dreizehnjährigen Tätigkeit als Kuratorin und Projektmanagerin für die Ars Electronica Linz. Dass viele Arbeiten hier nicht erwähnt sind, die genauso gut in die hier vorliegende Selektion der Case Studies passen würden, bestätigt, dass die hier ausgewählten keine Einzelfälle darstellen, sondern exemplarisch für viele partizipatorische Netzkunstprojekte zu verstehen sind.

¹ Es freut mich überaus, dass ich zu all den in diesem Kapitel erwähnten Künstler/innen einen persönlichen Kontakt herstellen konnte. Mit manchen arbeitete ich sogar in der ein oder anderen Ausstellung zusammen und hatte so die Möglichkeit des intensiven Austausches.

Ganz besonders stolz macht mich die Möglichkeit, dass ich den im September 2015 verstorbenen Künstler Robert Adrian X persönlich kennenlernen konnte. Seine Arbeiten und Gedanken werden mich viel länger beschäftigen, als es dieses Buch vermag.

1. ROBERT ADRIAN X UND DIE WELT IN 24 STUNDEN

»Es ist sowieso alles Telefon.«²

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. Das Telefax war zwar bereits erfunden, aber Zugang zu einem Faxgerät hatte man nur in einem Postamt, 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 ein 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 kanadische und in Wien ansässige 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.³ Es ging ihm um ein gemeinschaftliches Erforschen des elektronischen Raumes mithilfe der damals zugänglichen Telekommunikationsmedien, die über

2 Robert Adrian X am 15. Dezember im Interview mit der Autorin, Wien 2013, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

3 *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 Pittsburgh, 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 Telefonleitungen⁴ simultan genutzt werden konnten: Telefon beziehungsweise Telefaxsimile⁵, Slow-Scan-Television (SSTV)⁶ und ein internationales Computer-Mailbox- und Konferenzsystem der Firma I. P. Sharp (IPSA)⁷ standen während der 24 Stunden für den künstlerischen Austausch zur Verfügung und konnten zusätzlich für die Koordination im Vorfeld der Aktion genutzt werden. Wichtigste Kriterien bei der Auswahl der benutzten Techniken waren, dass sie verhältnismäßig billig und einfach zu bedienen und auch in Linz in einer von der Österreichischen Post- und Telegraphenverwaltung (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/innen, und am 27. September 1982 war es dann soweit: Im Foyer des Oberösterreichischen Landesstudios des ORF installierte sich der Künstler mit seinem Team⁸ 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. Der Raum und im Besonderen der elektronische Raum war für den Künstler, der auch als Bildhauer arbeitete, ein wesentliches Thema seiner Arbeiten. Folgende Anekdote erzählte der Künstler dazu im Interview:

-
- 4 Der Künstler erwähnte im Interview, dass sie das Projekt mit fünf Telefonleitungen geplant hatten, von denen aber nur drei funktionierten.
 - 5 Adrian X 1989, S. 145. Im Jahr 1982 war Telefax bzw. Fernkopie noch kein alltägliches Hilfsmittel. Heimisch wurde das Faxgerät in den mitteleuropäischen Büros 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 1990er-Jahre kam kaum mehr ein Büro ohne Faxgerät aus (*Wikipedia*, Stand 14. 10. 2013).
 - 6 SSTV ist eine analoge Betriebsart im Amateurfunkdienst und dient der Übertragung von Standbildern (*Wikipedia*, Stand 14. 10. 2013).
 - 7 Es handelt sich hierbei um das *Artex*-System, das in diesem Kapitel weiter hinten beschrieben wird.
 - 8 Robert Adrian arbeitete in Linz mit Norbert Hinterberger, Waltraut Cooper, Karl Pichler und Gabi Holzhaider zusammen.

»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 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.«⁹

Dieser neue elektronische Raum, dann Cyberspace genannt und heute unter digitaler Raum, Datenraum, Internet oder als Netz der Netze firmiert, beschäftigt 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‹ (*Anm.: als Platzhalter für irgend eine andere Firma*). 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 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.«¹⁰

9 Robert Adrian X im Interview mit der Autorin, Wien 2013, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

10 Robert Adrian X im Interview mit der Autorin, Wien 2013, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

Es ist interessant, welche Ideen die beteiligten Künstler/innen und Wissenschaftler/innen bereits verfolgten,¹¹ wenn sie mit dem weltweiten Netzwerk experimentierten, und wie der Austausch tatsächlich funktionierte. Manche schickten einfach nur Musik, andere schickten Bilder, und manchmal wurde in stundenlangen technischen Gesprächen über Telefon überhaupt nur versucht, die Leitung, so gut es ging, aufrecht zu halten. Denn wichtigste Priorität hatte nicht das, was ausgetauscht wurde, sondern es ging um das Austauschen *per se*, um das Experimentieren in und mit dem neuen, unsichtbaren Raum.

»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 Break-down: Semaphore piece* von Peggy Smith, Derek Dowden und Nancy Paterson kombiniert wurden.«¹²

Es handelte sich dabei um ein Fahnsignal-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 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 seine künstlerische 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.

11 Robert Adrian X erwähnte im Interview, dass die Teilnehmer hauptsächlich Künstler/innen oder Wissenschaftler/innen an Universitäten waren. Da das Budget der Ars Electronica nur das Equipment in Linz bzw. die hohen Kosten der Telefonverbindungen decken konnte, 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.

12 Robert Adrian X im Interview mit der Autorin, Wien 2013, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

Robert Adrian X bezeichnet sein Projekt als ein »Telekommunikationsprogramm«, bei dem es darum ging, Personen Zugang zu neuer Technologie zu verschaffen. So war es dem Künstler 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 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.«¹³

Immer wieder kamen Festivalbesucher während der 24 Stunden vorbei, oder die Angestellten des ORF Landesstudios besuchten die Projektbeteiligten während ihrer Mittagspause oder kurz vor ihrem Nachhauseweg. Die Faxausdrucke, 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.«¹⁴

Diese neue künstlerische Ausdrucksmöglichkeit mittels Kommunikationsmedien sprengte die herkömmliche Begrifflichkeiten von Kunst. Robert Adrian X beschreibt in seinem Artikel »Elektronischer Raum« in *Kunstforum International*, das dem Festival Ars Electronica 1989 eine ganze Ausgabe widmete, mit welchen Schwierigkeiten die Medienkunst in den 1980er-Jahren generell zu kämpfen hatte und wie sich Medienkünstler/innen von den akademisch geprägten und marktbezogenen Kunstvorstellungen abgrenzten. Wie in den Happenings und der Performancekunst der 1960er- und 1970er-Jahre geht es nicht mehr vorrangig um die 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 Kunst-

13 Adrian X 1982.

14 Heidi Grundmann im Interview mit der Autorin, Wien 2013, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

schauung, 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«. ¹⁵

Die Prinzipien der Prozesshaftigkeit und der Immaterialität künstlerischer Werke werden 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 böte eine Alternative zum marktorientierten Kunstsystem. ¹⁶ 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«. ¹⁷

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 zu einem 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.« ¹⁸

In der Literatur wird *Die Welt in 24 Stunden* als eines der weltweit ersten kollaborativen Schreibprojekte im elektronischen Raum eingestuft, ¹⁹ 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 Amateurfuncker einbezog. ²⁰ Auf die Frage,

15 Adrian X 1989, S. 145.

16 Kwastek 2013, S. 2.

17 Adrian X 1989, S. 145.

18 Adrian X 1989, S. 147.

19 Arns 2004.

20 Ebd.

wie sich die Zusammenarbeit mit der Funkercommunity gestaltete, winkte Robert Adrian X ab und schilderte augenzwinkernd die Schwierigkeiten mit dem Amateurfunk:

»Amateurfunken 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 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.«²¹

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/innen für jedes Projekt neu konstituiert werden; und viertens es gab im Fall von Künstler/innen eine »Tendenz zur Institutionalisierung des Zugangs von Künstlern zu telematischen Systemen«²². 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* beruhte, 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*, für Institutionen und Firmen

21 Robert Adrian X im Interview mit der Autorin, Wien 2013, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

22 Adrian X 1989, S. 145.

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 elektronischen 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.«²³

Im Interview mit Robert Adrian X stellte sich heraus, dass er im Jahr 1989, als er über das Projekt *Die Welt in 24 Stunden* in *Kunstforum International* schrieb, gegenüber weiteren Entwicklungen hin zu offenen Systeme sehr pessimistisch eingestellt war. Es war jenes Jahr, in dem der britische Computerwissenschaftler 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«²⁴.

Kunstschaffende 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 Bach²⁵ in Wien ein billiges und userfreundliches E-Mail-Programm für Künstler/innen, also für User, die keinen Firmen oder Institutionen angehörten, sondern als Einzelperso-

23 Adrian X 1982.

24 Robert Adrian X im Interview mit der Autorin, Wien 2013, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

25 Robert Adrian X erwähnte im Interview, dass Gottfried Bach ursprünglich Mathematiklehrer war und auch selbst programmierte. Wäre Bach nicht selbst an den Kommunikationsmöglichkeiten jener Zeit interessiert gewesen, hätte es *Artex* wohl nie gegeben.

nen 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 Mitglieder²⁶ 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 *Artex* obsolet machten. Für das Projekt *Die Welt in 24 Stunden* wurde unter anderen 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 an *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: Die Einrichtung der Online-Künstlerplattform *Artbox/Artex*– die im Grunde auf der gleichen Idee wie später die Chatrooms basierte und Kommunikation im Web 2.0 bzw. auf heutigen Social-Media-Plattformen sehr früh austestete²⁷ – bereitete den Boden für aktive Partizipation an künstlerischen Prozessen durch ein weltweit verstreutes Publikum.

Dem Projekt *Die Welt in 24 Stunden* gingen einige Vernetzungsprojekte voraus, die jedoch den geschlossenen Zirkel von Künstler/innen nicht verließen. Im Jahr 1979 wurde erstmals das Netzwerk- und Konferenzsystem Confer IPSA für *Interplay*, ein weltweites künstlerisches Computer-Kommunikationsprojekt, gratis zur Verfügung gestellt. *Interplay* wurde von Bill Bartlett für die *Computer Culture Canada* Konferenz in Toronto 1979 initiiert und Kunstschafter 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 (IPSA-Manager Wien) im Radiostudio des ORF. Sie kommunizierten mit den Beteiligten weltweit mittels eines Texas Instruments TI 745, einem tragbaren

26 Nähere Informationen dazu sind auf folgender Website des Künstlers zu finden: <http://alien.mur.at/rax/ARTEX/> (Stand 27. 04. 2015).

27 Es ging darum, eine Online-Verbindung und einfachste Interfaces zur Verfügung zu stellen, um die Partizipation im System zu ermöglichen.

Datenendgerät inklusive Drucker. Der Event wurde am 1. April 1979 live in *Kunst Heute* auf ORF Österreich 1 gesendet.

Robert Adrian X wurde von Bill Bartlett im Jahr 1980 zu einem weiteren Telekommunikationsprojekt eingeladen: Künstler/innen 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 (SFMOMA) und La Mamelle (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 Mamelle/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.²⁸ 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 sind, die Autorschaft nicht auf eine Person beschränken kann, versteht sich von selbst. So bezeichnete sich der Künstler und Initiator Robert Adrian X selbst als Animator und Koordinator²⁹ und ersetzte in den die Projekte begleitenden Texten das »Ich« durch ein »Wir«. Gerade in der Medienkunst, die oft eine Kollaboration zwischen kreativen Ingenieur/innen, Künstler/innen und anderen Expert/innen 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 Dadaisten über Walter Benjamins *Autor als Produzent* bis 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 doch einen Meilenstein bezüglich aktiver Partizipation in der zeitgenössischen Kunst dar. Er argumentierte sinngemäß, dass Texte nicht mit dem Blick auf die offene Hintertür zur Person des Autors gelesen und verstanden werden sollten, sondern dass diese Türe geschlossen bleiben sollte, um den Zutritt zum historischen, biographischen und sprachhistorischen Umweltkonstrukt eines Werkes zu versperren. Er argumentierte u. a. im Sinne des bereits 1946 entstandenen Aufsatzes

28 Adrian X 1995.

29 Adrian X 1982.

*The Intentional Fallacy*³⁰, ohne direkt darauf Bezug zu nehmen. Die Auflösung der Autorenschaft 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 1970er-Jahren für telematische Projekte besondere Relevanz:

»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.«³¹

So wie Barthes mittels Text die Gleichzeitigkeit und – wie wir es heute nennen würden – Hypertextualität zu beschreiben versuchte, so versuchten die bildenden Künstler/innen der 1970er- und 1980er-Jahre, 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«³².

Das Phänomen der Simultanität in unserer digitalen Kultur versuchten Kunstschafter 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

30 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 folgende klassische Formulierung: »[...] der Vorsatz oder die Absicht des Autors ist als Maßstab der Beurteilung eines literarischen Werks weder verfügbar noch wünschenswert«.

31 Barthes 1974.

32 Heidi Grundmann im Interview mit der Autorin, Wien 2013, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

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 das Problem bei einem Paradigmenwechsel ist, dass die neuen Paradigmen eine neue Art von Sprache benötigen. Die alten Metaphern funktionieren nicht mehr.«³³

Die Welt in 24 Stunden ist als ein Kommunikationsexperiment mit und von Künstler/innen 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/innen zu ermöglichen, um deren Weiterentwicklung und Verwendung mitzubestimmen oder zumindest Gegenmodelle zu präsentieren.

Conclusio – 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 mediengestützte 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;
- Da die Kommunikationsmedien eine Öffnung hin zu einem nicht notwendigerweise kunstaffinen Publikum bedingen;
- Da es um 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;
- Da dem Projekt ein Vermittlungsansatz innewohnt, der auf Kommunikation und Austausch aufgebaut ist.

³³ Robert Adrian X im Interview mit der Autorin, Wien 2013, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

In einer Diskussion über Web 2.0, Digital Natives³⁴ und auf meine Frage hin, ob und in welcher Form das digitale Leben Einfluss hat auf Werte, unsere Wahrnehmung bzw. auf unsere Kultur im Allgemeinen, meinte Robert Adrian X abschließend:

»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.«³⁵

34 Robert Adrian X meinte im Interview, 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.

35 Robert Adrian X im Interview mit der Autorin, Wien 2013, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

2. LIZVLX UND HANS BERNHARD ÜBER [V]OTE-AUCTION UND IHREN NEUEN WIENER AKTIONISMUS

»Die Kunst wird tot, weil sie nur im System drinnen ist. Fucking langweilig. Plötzlich bist du nur mehr von Referenzen umgeben.«³⁶

Grundsätzlich sei das Arbeiten mit einer Crowd wie bei dem Projekt *[V]ote-auction* »mühsam, kräfteaubend 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, eine Unmenge an Droh- oder Beschwerde-E-Mails beantworteten und mit den unterschiedlichsten Leuten kommunizierten: Journalist/innen, Rechtsanwält/innen, »Internet-Ingenieur/innen«³⁷ oder ganz normalen US-Bürger/innen.

Begonnen hat alles damit, dass ein amerikanischer Student namens James Baumgartner die Idee hatte, für seine 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*.³⁸

36 *ubermorgen.com* im Interview mit der Autorin am 25. 05. 2014 in Wien, Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin.

37 »Internet-Ingenieure« ist ein Terminus von Lizvlx, den sie während des Interviews kreierte. Als berühmtes Beispiel für einen Internet-Ingenieur nannte sie Edward Snowden. Lizvlx im Interview mit der Autorin am 25. 05. 2014 in Wien, Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin.

38 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 unterstützten die Künstlergruppe *etoy* bei ihrem Rechtsstreit mit dem US-amerikanischen Spielzeugdistributor *eToys* genauso, wie sie *ubermorgen.com* unterstützten.

»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, schau 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 Schwindel, denn es gab weder Ankäufe noch Verkäufe, es gab jedoch Angebote. Die Berichterstattung zum Projekt war enorm und gipfelte in einem 27-minütigen Bericht auf CNN. FBI, NSA und CIA belangte das Künstlerduo, 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 manövriert hatten 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, 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.«³⁹

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*⁴⁰, 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 provozierst, dann haut er dir eine in die Fresse. Das ist aber Kommunikation! Auseinandersetzung! Und ich habe als Künstler immer gesagt: Ich möchte eigentlich fähig 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

39 Hans Bernhard im Interview mit der Autorin am 25. 05. 2014 in Wien, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

40 *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* verbanden den Aktionsraum Theater mit dem öffentlichen realen und dem virtuellen Raum.

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!««

Liz: »Ja, das ist genau das!«⁴¹

Eine Form der Partizipation waren also die unendlich vielen E-Mails, denen *ubermorgen.com* viel Zeit und Aufmerksamkeit widmeten 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.⁴² Aber auch das Projekt *Injunction Generator* (2003) basierte auf einer Erfahrung, die Lizvix und Hans Bernhard mit *[V]ote-auction* machten: Die Website zu *[V]ote-auction* war zwei Mal wegen einer einstweiligen gerichtlichen Verfügung aus den 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 Internet-Ingenieure eine Abteilung. Die nenne ich so, weil sie reparieren etwas und konstruieren etwas. Aber sie überlegen nicht, wofür das ist. Oder?

41 Auszug aus dem Interview mit *ubermorgen.com* von 25. 05. 2014 in Wien, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

42 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.«

[...] Aber das sind so richtige Hands-on-Leute, und ich find das einen guten Terminus (»Internet-Ingenieure«), 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 Internet-Ingenieure 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 Internet-Ingenieure 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 ...«⁴³

Die Rolle von Systemadministratoren und Internet Providern und deren Macht in Kommunikationsprojekten wie *[V]ote-auction*, das 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. Hans Bernhard meinte weiter:

43 Lizvlx und Hans Bernhard im Interview mit der Autorin am 25. 05. 2014 in Wien, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

»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 schaut, 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 Millionen 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.«⁴⁴

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

44 Hans Bernhard im Interview mit der Autorin am 25. 05. 2014 in Wien, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

Aktionismus. Denn schlussendlich ist es mein und ihr Körper. Wir waren die Membran, die vibriert, wenn irgendwo in den Medien wieder was passiert ist.«⁴⁵

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 konnte an den beiden Kunstschaaffenden 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 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.«⁴⁶

Es waren also Lizvlx und Hans Bernhard, die die Medien und die Menschen dahinter manipulierten. Ein äußerst seltener Fall und in der damaligen Kunst- und Medienlandschaft wahrscheinlich 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.

45 Hans Bernhard im Interview mit der Autorin am 25.05.2014 in Wien, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

46 Lizvlx im Interview mit der Autorin am 25. 05. 2014 in Wien, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

»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 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 eine Sendung über Korruption im Wahlkampf 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 ...«⁴⁷

Conclusio – [V]ote-auction

Aufgrund der vier unterschiedlichen Beteiligungsgruppen (US-Bürger, Internet-Ingenieure, Gerichte, 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

47 Hans Bernhard im Interview mit der Autorin am 25. 05. 2014 in Wien, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

Profession ausgenutzt und im Sinne des Projekts benutzt wurden. Sie mussten aufgrund der juristischen Situation und als Rechtsvertreter reagieren und wurden so von den Lizvlx und Hans Bernhard 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 Zitat von Hans Bernhard beschrieben, die Situation oft für eigene Ziele aus.

Kunst und Partizipation verfolgen scheinbar immer eine Agenda – wie so schön von Lizvlx und Hans Bernhard 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 muss⁴⁸ 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 soll daher nicht nur die Arbeit und die künstlerischen Praxis von *ubermorgen.com* präsentiert werden, sondern auch die kommunikativen Leistungen rund um ihre Arbeiten hervorgehoben werden.

»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.«⁴⁹

48 Vgl. Wikipedia-Eintrag zum Schlagwort Agenda <http://de.wikipedia.org/wiki/Agenda> (Stand 08. 11. 2014).

49 Hans Bernhard im Interview mit der Autorin am 25. 05. 2014 in Wien, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

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.⁵⁰

Bereits im Jahr 2006 nahm Aaron Koblin mit seinem Projekt *The Sheep Market* an der Ausstellung *Phantom Captain: Art and Crowdsourcing*⁵¹ in New York teil, die von Andrea Grover kuratiert wurde. Es war die erste öffentliche Präsentation seines Diplomprojekts (Master of Fine Arts) am 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 Gijón, Spanien, die Netzkunst-Ausstellung *LAB_CIBERESPACIOS/LAB_CYBERSPACES*⁵². Die Jurymitglieder Alex Adriaansens, Rosina Gómez-Baeza, Christiane Paul und Gerfried Stocker wählten zehn Net-Art-Projekte aus, die beim gleichnamigen Wettbewerb eingereicht worden waren. 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 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 der 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

50 Koblin ist seit 2015 Mitbegründer und Geschäftsführer von Vrse <http://vrse.com/> (Stand 27. 04. 2015).

51 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 and Miranda July, Davy Rothbart und Allison Wiese an der Ausstellung beteiligt. <http://www.apexart.org/exhibitions/grover.htm> (Stand 12. 12. 2013).

52 Diese Ausstellung, für deren Entwicklung ich damals verantwortlich war, sollte der Netzkunst einen physischen Raum zur Entfaltung und Entsprechung geben.

der zehn Arbeiten unterstrichen werden.⁵³ Der damals 25-jährige Aaron Koblin war einer der zehn Künstler/innen, der den Anforderungen der vier Jurymitglieder entsprach. Keines der in der Medienkunstszene renommierten Jurymitglieder kannte damals Aaron Koblin, sehr wohl aber die Professoren, die das Projekt supervidierten: Casey Reas, Mark Hansen und Christian Möller.⁵⁴

Für Koblin begann alles im November 2005, als er in *The Businessweek – The Tech Beat*⁵⁵ las, dass Amazon an einer Innovation arbeitete: Bislang unersetzliche menschliche Intelligenz und Arbeitskraft von über die ganze Welt verstreuter Personen sollten auf einer Online-Plattform gebündelt werden. Darüber sollten Arbeitsaufträge wie Übersetzungen, Recherchen oder Bewertungen prompt abgewickelt werden können. Amazons Mechanical Turk (MTurk) war gerade geboren, und der Kunststudent Koblin war neugierig. Er schreibt in der theoretischen Aufarbeitung seines Diplomprojekts:

»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.«⁵⁶

Mit der Erforschung der Schnittstelle Mensch-Computer und der Frage, was künstliche Intelligenz wie und mit welchem Aufwand lösen könne und auf welche Grenzen Computer dabei stoßen würden, beschäftigten sich Wissenschaftler wie Luis von Ahn an der Carnegie Mellon University seit dem Jahr 2000. Er entwickelte CAPCHAS (*Completely Automated Public Turing Test to Tell*

53 Vgl. Adriaansens 2007.

54 Koblin hat auch einen BA in Electronic Art der UCLA. Seine Masterarbeit ist online zu finden unter <http://www.aaronkoblin.com/work/thesheepmarket/TheSheepMarket.doc> (Stand 12. 12. 2013).

55 Vgl. folgende Website http://www.businessweek.com/the_thread/techbeat/archives/2005/11/amazons_mechani.html (Stand 23. 11. 2013).

56 Koblin 2006.

Computers and Humans Apart), die speziell erstellt wurden, um zu überprüfen, ob das Gegenüber ein Mensch oder eine Maschine ist. Die Grenze Mensch-Maschine war für Amazon aber anders geartet: Amazon optimierte seine automatisierte Katalogisierung durch menschliche Intelligenz. Der Schritt, den Amazon machte, nämlich daraus einen kostenpflichtigen Dienst zu entwickeln und anzubieten, scheint eine prozessimmanente Folge zu sein.⁵⁷

Koblin, »constantly in a schizophrenic battle between my own luddite philosophical tendencies and an overwhelmingly nerdy curiosity in all technological tools«⁵⁸, 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 das von Computern oder Apparaturen bis dato möglich war. 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.⁵⁹ 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.

Zwei Cent wurden jedem Online-Worker für ein gezeichnetes Schaf bezahlt, und 10.000 Schafe hat Aaron Koblin gesammelt, was circa elf Schafen pro

57 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.

58 Koblin 2006, S. 7.

59 Da jeder Teilnehmer nicht mehr als fünf Schafe zeichnen durfte, 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.

Stunde entspricht.⁶⁰ 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 intendierten 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.«⁶¹

Tatsächlich jedoch agierte Koblin im rechtlich vorgegebenen Rahmenwerk von Amazon Mechanical Turk, das besagt, dass das Eigentumsrecht, inklusive geistiges 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.«⁶²

Diese Arbeit stellt einen Meilenstein für webbasierte Kunstprojekte dar, da sie sich nicht nur mit aktuellen Themen wie Urheberschaft und Internet beschäftigt, sondern auch auf humorvolle Art und Weise generelle Fragen zu automatisierter Produktion, kollektiver Intelligenz und den Wert von Arbeit und künstlerischer

60 Würde eine einzige Person die 10.000 Schafe im gleichen Zeitraum – also innerhalb von 40 Tagen – erstellen wollen, müsste diese Person ca. elf unterschiedliche Schafe pro Stunde oder ca. 250 unterschiedliche Schafe pro Tag zeichnen.

61 Koblin 2006, S. 42 f.

62 Amazon Mechanical Turk schreibt dies in ihren Richtlinien, einzusehen online auf ihrer Website unter <https://requester.mturk.com/policies/conditionsofuse> (Stand 28. 11. 2013).

Produktion stellt.⁶³ Christiane Paul schrieb in ihrem Jury-Statement über diese 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.«⁶⁴

Was den Aspekt der Partizipation bei dieser Arbeit betrifft, so kommt eine andere Form von Beteiligung zu tragen, als in den Werken, die auf den vorangegangenen Seiten beschrieben wurde. Es ist kein partizipatorisches Werk im eigentlichen Sinn, da es nicht auf einer Einladung basiert, sondern auf dem System des Delegierens. Es ging Koblin nicht darum eine Einladung – nämlich an seinem Werk teilzuhaben – auszusprechen (er hätte sonst diese Aufforderung wahrscheinlich auch auf seiner Website 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 in Koblins Projekt kein Kunstwerk; das künstlerisch Interessante an dieser Arbeit ist die Verschränkung von der Idee, dem Prozess, in dem das Werk sich formiert, und der Auseinandersetzung mit all ihren Konsequenzen sowie schlussendlich der Dokumentation der Reaktionen in Online- und Offline-Medien.

Die Auslagerung von Arbeitsprozessen in der Kunst scheint generell ein wichtiges Thema zu sein. So entbrannte im Jänner 2012 eine Debatte über die Produktion der Punkte-Bilder von Damien Hirst: Hirst musste sich dem Vorwurf stellen, seine bunten Punkte-Bilder nicht selbst angefertigt zu haben, sondern dies von 150 bis 200 Assistenten erledigen zu lassen.⁶⁵ Für Hirst stellte dies nicht

63 Vgl. dazu auch Paul 2007.

64 Paul 2007, S. 47.

65 Im Zuge seiner Ausstellungsreihe *The Complete Spot Paintings 1986–2011* – bei der in elf Gagosian-Galerien weltweit über fünf Wochen Damian Hirsts bunte Punktebilder präsentiert wurden – war Hirst unter anderem von David Hockney angegriffen

seine Urheberschaft an seinen Punktebildern in Frage, und er argumentierte lapidar, dass Architekten ihre Häuser auch nicht selbst bauten. Jetzt mag man zu Hirst stehen, wie man will: Die Auslagerung von künstlerischer Produktion hat auf jeden Fall eine lange Tradition: Was bereits in der Hochrenaissance mit Michelangelo der Fall war, setzt sich mit Peter Paul Rubens und Anthonis van Dycks Werkstättenbetrieben mitsamt ihren Teams an Assistenten fort. »Seit der Renaissance strebten die Künstler nach einer nicht strikten, aber doch latenten Trennung von Entwurf und Ausführung«⁶⁶, schreibt die deutsche Tageszeitung *Die Welt* im Juli 2009. Dies wurde jedoch in der Romantik mit der Stilisierung der Kunstschaffenden zum einzelgängerischen Genie unterbrochen. Mit dem Aufkommen der Partizipation des Publikums am künstlerischen Werk im 20. Jahrhundert wurde mit dem Geniekult wieder aufgeräumt, und erstmals wurden 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.⁶⁷ Mallarmé, Duchamp, Moholy-Nagy, die Futuristen und Dadaisten führten vor, was das Delegieren von Tätigkeiten bedeutet. Und Andy Warhol ließ 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 wo er Beteiligte für seine Filme fand.

Das Auslagern des Produktionsprozesses nimmt mit dem Internet eine neuerliche Wendung: Waren bisher eher erfolgreiche Künstler/innen in der Lage, sich ein Team an speziell ausgewählten Assistenten überhaupt leisten zu können, so können sehr diverse Aufgaben über das Internet schnell und äußerst günstig von

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/innen 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).

66 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).

67 Ein weiteres Beispiel aus der jüngeren Vergangenheit: Zwei unterschiedliche Arten des Partizipierens können im Falle Warhols unterschieden werden: einerseits das Delegieren der Produktion – also die Produktion von Siebdrucken – an entsprechend fähige Assistenten, andererseits die Einladung an sein Factory-Publikum, seine Anhänger, seine Superstars, teilzunehmen und zum Beispiel in seinen Filmen mitzuspielen.

anonymen Personen erledigt werden. Anders als bei der herkömmlichen partizipatorischen Kunst, die den Prozess der Schaffung von Kunstwerken an ein (zumindest) Kunst-verwandtes Publikum outsourct, wird bei Aaron Koblin die Arbeit von Personen erledigt, die keine Beziehung zu Kunst an sich haben müssen.

Amazons Mechanical Turk ist ein Online-Marktplatz, bei dem Auftraggeber ihre Aufträge (*Human Intelligence Tasks*) in kleinste Teile unterteilen (*Micro-jobs*) und von unbekanntem, 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.⁶⁸ 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.⁶⁹

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-Zeichen-Tools möglich ist) gesucht, die die Individualität jedes einzelnen Menschen hinter einem Schaf erahnen lässt. Der Künstler wollte die größtmögliche Diversität an Schafszeichnungen erreichen und ließ den beteiligten Arbeitern freie Hand in der Art der Darstellung. Ganz bewusst gibt Koblin den bezahlten Schafszeichnern keine Credits.⁷⁰

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 einge-

68 Vgl. den Wikipedia-Eintrag zum Schachtürken

<http://de.wikipedia.org/wiki/Schacht%C3%BCrke> (Stand 29. 11. 2013).

69 Vgl. auch Kwastek 2013. Da sich die Lösungen der Turker nicht aneinander orientieren und sich ergänzen, kann im Fall von MTurk nicht von Schwarmlösungen oder gar von Schwarmintelligenz gesprochen werden.

70 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).

richtetes Interface ausgesucht und nachgemalt werden konnten. Die anonymen Beteiligten wussten auch hier nicht über das Gesamtprojekt Bescheid, 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) zugute.

Das dritte Projekt in dieser Reihe nennt sich *Bicycle Built For Two Thousand*⁷¹ und ist in seiner Strategie genauso aufgebaut wie die vorher beschriebenen. Aaron Koblin entwickelte – diesmal in Zusammenarbeit mit David Massey – ein Online-Tool, um über MTurk menschliche Stimmen zu sammeln, die Ausschnitte von *Daisy Bell* sangen. Bezahlt wurden diesmal sechs Cent pro Beitrag, und insgesamt wurden 2088 Beiträge gesammelt. Interessant an 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 eine vom Künstler vorab definierte Teilaufgabe. 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 Koblin, das er gemeinsam mit dem US-amerikanischen Musikvideoregisseur und Fotografen Chris Milk im Jahr 2010 entwickelte.⁷² Nicht die Arbeiter auf Amazon Mechanical Turk, sondern die Johnny-Cash-Online-Community, also die Johnny-Cash-Fans weltweit, sowie Künstler/innen, Illustrator/innen, aber auch Durchschnittsuser/innen⁷³

71 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 seinen Film 2001: A Space Odyssey integrierte. <http://de.wikipedia.org/wiki/Sprachsynthese> (Stand 03. 12. 2013).

72 Obwohl Johnny Cash am 12. September 2003 starb, erschien posthum im Jahr 2010 die Platte *Ain't No Grave*, die Johnny Cash mit dem US-amerikanischen Musikproduzenten Rick Rubin produzierte.

73 Vgl. <http://archive.aec.at/#43486>. Das Projekt wurde im Jahr 2012 beim Prix Ars Electronica mit einer Honorary Mention ausgezeichnet.

erzielen 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 an Johnny Cash. Da die User der Website auch die Möglichkeit haben, die eingereichten Zeichnungen zu bewerten und zu klassifizieren⁷⁴, entstehen immer neue visuelle Interpretation des Liedes. Das Projekt hat – im Gegensatz zu *The Sheep Market*, *Ten Thousand Cents* oder *Bicycle Built For Two Thousand* – 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 die Wichtigkeit der Formgebung. Ist bei *The Sheep Market*, *Ten Thousand Cents* oder *Bicycle Built For Two Thousand* 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, als er die Möglichkeiten von Mechanical Turk auslotete.

»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, 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.«⁷⁵

74 Diese Bewertungen zu den gezeichneten Stills bestimmen, ob diese 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.

75 Koblin 2006, S. 25.

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*⁷⁶ oder *Exquisite Forest*⁷⁷ 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 der menschlichen Kreativität und ihrem Status in unserer vernetzten Gesellschaft. Der Begriff der Partizipation wird in dem Werk entscheidend erweitert, verfremdet und hinterfragt und lässt die Kennzeichen unserer von Social Media geprägten Zeit emergieren: Immaterialität, Simultanität, Prozessualität und das Delegieren von Tätigkeiten an nicht-wissende Andere.

76 Fünfzigtausend Freiwillige zeichneten Autos, die nach rechts fahren. Das Projekt wurde von der Versicherungsfirma Progressive in Auftrag gegeben. <http://www.theinglelanesuperhighway.com/> (Stand 17. 12. 2013).

77 Erstellung und Sammlung von Animationen zu einem gewissen Thema <http://www.exquisiteforest.com/> (Stand 17. 12. 2013).

4. PAOLO CIRIO UND ALESSANDRO LUDOVICO: FACE TO FACEBOOK

Facebook to Facebook ist ein Facebook-Hack, eine multimediale Installation und, wie die Künstler es selbst definieren, »above all a social experiment«. Die Künstler stahlen Daten und Profilbilder von einer Million Facebook-Usern und analysierten sie in einer Datenbank. Es handelte 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 von ihnen 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 klein ausgedruckte Gesichter, dazu projizierten sie ein Diagramm mittels Overhead-Projektor, das den Prozess der Softwareentwicklung zum Projekt darstellte.

Wie der Titel bereits besagt, setzt sich das Projekt mit den vielen Gesichtern auseinander, 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 2012 im Rahmen einer Konferenz in Taichung.⁷⁸ Es ist 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. Bei ihren Recherchen bemerkten die Künstler, dass die Mehrheit der Facebook-User ein Abbild von sich selbst als Profilbild wählte. Darüber hinaus zeigten die meisten Profilbilder ein lachendes Gesicht. Die Künstler unterstellen

78 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. Oktober bis 23. Dezember 2012 in Taichung / Taiwan stattfand und von Shu Min Lin, Gerfried Stocker und Manuela Naveau kuratiert wurde.

Facebook, dass das Unternehmen zwar behaupte, sich von Partnervermittlungsplattformen abgrenzen zu wollen, jedoch wie eine solche funktioniere. Dieses Phänomen gab den Anstoß für die Entwicklung ihrer Arbeit.⁷⁹

Ein weiterer, zentraler Aspekt ihrer Arbeit ist – neben »Dating« und »Identity Theft« – das Thema Privatheit und Öffentlichkeit von Daten auf Facebook und der Umgang damit. Gesichter als Bindeglied zwischen virtuellem und realem Raum führen zur Frage: Wie öffentlich bin ich, wenn ich Informationen von mir ins Netz stelle? Was bedeutet Öffentlichkeit? Gibt es überhaupt so etwas wie 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 über mich, die ich selbst oder meine Freunde 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 dürfen, sondern 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.

Die Künstler waren aber nicht nur mit Beschwerden konfrontiert, sondern bekamen auch positive Rückmeldungen. Ganz besonders interessant war, dass sie eine Diskussion darüber entfachten, wie Kunst heutzutage wahrgenommen wird. Das Projekt brachte Personen mit Kunst in Kontakt, 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.«⁸⁰

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

79 Cirio 2012.

80 Cirio 2012.

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 ein 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 diese Kunst von der Kunst im realen öffentlichen Raum unterscheidet. Das Publikum involvieren, schockieren und 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.«⁸¹

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 nicht nur bei Facebook-Usern einige Emotionen.⁸² Was Claire Bishop über die Futuristen schreibt, scheint auch für eine neue Generation partizipatorischer Kunst über das Medium Internet zuzutreffen, 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. Erkennt man jedoch an, dass ein Merkmal sozialer Medien die implizite Partizipation⁸³ ist 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

81 Bishop 2009.

82 Die Pressemeldungen rund um das Projekt sind auf <http://www.face-to-facebook.net/> abrufbar (Stand 16. 09. 2013).

83 Vgl. dazu Schäfer 2011 und das Kapitel *Distinktionen und was das alles mit Wissen und Nicht-Wissen zu tun hat*.

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«⁸⁴ 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 adäquater 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 Ausstellung über den Futurismus in der Tate London an. Er meinte 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, spectral position impossible, including the spectator by excluding the possibility of being outside.«⁸⁵

Die Futuristen rund um Marinetti legten mit ihren Aktionen den Ausgangspunkt nicht nur für Allan Kaprows Happenings oder für die Performance-Kunst der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts, sondern auch für prozessorientierte Net Art wie *Face to Facebook*.⁸⁶ Wie die Futuristen wussten auch Cirio und Ludovico, dass das gezielte Involvieren des Publikums – weg vom Betrachter, hin 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

84 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).

85 Groys 2009.

86 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.

Gesicht nicht nur eine Person mit einer Chronik auf Facebook, sondern auch eine Person mit ihrer eigenen Geschichte steckt. Besonders spannend wurde es für Paolo Cirio, als ihm in den zwei Jahren Projektentwicklung wegen eines Programmierfehlers ca. 100.000 Personen (im Interview sprach er wirklich von »Personen« und nicht von Bildern) 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: Sie vereinbarten Geheimhaltung und fixierten die Premiere des Projekts für das Festival in Berlin. Das hatte zur Folge, dass *Face to Facebook* dort wie eine Bombe einschlug und eine Unmenge an Pressemeldungen und Zugriffen auf die Website der Künstler und auch deren Projektseite *lovely-faces.com* auslöste. Bewegende Momente hatten die Künstler auch, als sie merkten, dass sie keinen Einfluss auf die Auswahl der Personen hatten. Ein Computer übernahm diese Tätigkeit: ein Algorithmus wählte aus und kategorisierte. Allein also die Situation, dass die Künstler die Maschine in sechs Typen von Menschen unterscheiden ließen – zusätzlich zur Unterscheidung Mann/Frau – setzte Alessandro Ludovico ob des Resultats in 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.«⁸⁷

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 Plattform-Beteiligten in jene, die sich dagegen 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

87 Alessandro Ludovico im Interview mit der Autorin (Tonaufnahme im Archiv der Autorin), Linz 2011.

Projekte entstanden in Zusammenarbeit mit *ubermorgen.com*) begann.⁸⁸ 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 und bei Facebook die öffentlichen Profil-Daten von einer Million Facebook Usern gestohlen.

Als eine thematisch ähnliche Weiterführung von *Face to Facebook* initiierte Paolo Cirio im Jahr 2014 das *Daily Paywall Project*⁸⁹. 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 sie 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 Spendengeldern zum Projekt Personen honorieren wollte, 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.⁹⁰

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 einen persönlichen Gewinn oder wirtschaftlichen Vorteil zu generieren. Sie eigneten sich die Daten an, um einerseits den betreffenden Firmen etwas von ihrer Allmacht zu

88 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 <http://www.sound-of-ebay.com> (Stand 12. 04. 2015).

89 Vgl. Website zum Projekt <http://www.paolocirio.net/work/daily-paywall/> (Stand 06. 01. 2015).

90 Cirio schlägt ein neues System vor, bei dem Lesen und Verstehen seitens der Leserschaft honoriert wird, bei dem das Poduzieren von Texten durch die Journalisten seitens der Leser honoriert wird und Verlage ihr Geld von den Journalisten bekommen, die um Veröffentlichung ihrer Texte ansuchen.

nehmen und andere darüber nachdenken – 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 Rechtsanwält/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.⁹¹ Es ging vor allem darum, dass man sich die Agenda hinter Beteiligungs-Modellen wie Facebook ansehen solle, die sich Partizipation und Teilnahme auf die Fahnen schreiben. Und es muss mit dem Irrglauben oder den Hoffnungen aufgeräumt werden, man könne im Social-Media-Kosmos eine Partizipations-Ethik etablieren. Dafür haben solche Plattformen eine zu klare Agenda und sind wohl das denkbar ungeeignetste Format dafür.

91 Vgl. Cirio 2012.

5. ARS ELECTRONICA LINZ: ARS WILD CARD UND KLANGWOLKEN-ABC

In dieser Fallstudie sollen zwei Projekte kombiniert dargestellt werden, die Teilhabe und Beteiligung an kreativen Prozessen nicht nur entzaubern, sondern den Begriff »Partizipation« auf dem Boden der Realität präsentieren. Es soll exemplarisch untersucht werden, wie Beteiligung über Kommunikationstechnologie – im Besonderen via einer eigens für Smartphone kreierten App namens *Ars Wild Card*⁹² – funktioniert, wie Partizipation über ein im Museumskontext entwickeltes Projekt wie dem *Klangwolken-ABC* des *Open Cloud Project* der Ars Electronica Linz aussieht und welchen Aufwand es bedeutet, Partizipation zu ermöglichen. Diese Fallstudie vertritt 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. Sie hinterfragt die Agenden hinter den Beteiligungsmöglichkeiten, indem sie Partizipation durch eine Künstlerpersönlichkeit und eine institutionell inszenierte Partizipation gegenüberstellt. Beide Projekte werden deshalb in dieser Case Study kombiniert, da sie nicht nur fast gleichzeitig im Rahmen von Aktivitäten der Ars Electronica Linz entstanden und zum Einsatz kamen, sondern auch weil *Ars Wild Card* einen Teilbereich des *Klangwolken-ABC* 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 Naveau⁹³ im Rahmen von Ausstellungen und Präsentationen von Ars Electronica Linz entwickelt wurde. Mittels der App und QR-Codes, die sich neben den Ausstellungsbeiträgen befinden, werden Hintergrundinformationen zu Ausstellungsobjekten wie in einem Bilderrahmen auf dem persönlichen Smart-

92 Credits: Idee und Konzept: Hideaki Ogawa, Emiko Ogawa, Manuela Naveau (Ars Electronica Linz), Software development: Memetics GmbH, Design: Stefan Eibelmwimmer; *Ars Wild Card* wurde erstmals präsentiert im Rahmen der Ausstellung *Poetry of Motion* von Ars Electronica Export in Osaka / Japan von 10. bis 18. Dezember 2011; <http://export.aec.at/osaka2011/> (Stand 05. 01. 2015).

93 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.

phone generiert. Das »gerahmte« Foto einer ausgestellten Arbeit kann betitelt und kommentieren werden. Mit der Applikation können diese persönlichen Eindrücke nicht nur im eigenen Smartphone, sondern via Online-Sharing auch auf der Website *awc.aec.at*⁹⁴ gesammelt werden. Optional können die gerahmten und kommentierten Bilder auch auf alle gängigen Social-Media-Plattformen gestellt werden. Am Ort der Ausstellung fungieren die ausgedruckten *Ars Wild Cards* als Postkarten und halten ständig verändernde Momentaufnahmen einer Aktion fest. Bei Interesse können die Besucher die Postkarten auch als physische Erinnerung mit nach Hause nehmen.

Wenn auch die Möglichkeit der Partizipation an Ausstellungen und künstlerischen Intervention die treibende Kraft hinter der Entwicklung von *Ars Wild Card* war, so war der Prozess der Vermittlung in diesem Zusammenhang mindestens so wichtig. *Ars Wild Card* sollte einerseits Inhalte vermitteln und andererseits neue Inhalte zulassen. *Ars Wild Card* war daher als ein kuratorisch vermittelndes Instrument intendiert und ist als Bühne oder Plattform zu verstehen, die ausgestellte Arbeiten aus der Sicht eines beteiligten Publikums präsentiert und die die Möglichkeit eines Feedbacks in Form von Bild- und Textkommentaren anbietet. Unser Interesse wuchs, als wir erkannten, dass die Beteiligten kreativ im Umgang mit *Ars Wild Card* wurden. Einerseits wurden die Motive fotografisch untersucht und aus interessanten Blickwinkeln dokumentiert (manchmal wurden die präsentierten künstlerischen Arbeiten sogar bis zur Unkenntlichkeit verändert). Andererseits hatten die kreativen Beiträge der Infotrainer/innen⁹⁵ oder Besucher/innen hin und wieder überhaupt nichts mehr mit den präsentierten Arbeiten oder der Ausstellung selbst zu tun, sondern sie nutzten die App als Experimentierfeld zur persönlichen Kommunikation. Dies inspirierte uns Autoren der App zu einer Art Workshop-Modus, bei dem wir Themen vorgaben und die Workshopteilnehmer/innen mit diesen Themen nicht nur auf eine Reise durch die Ausstellung, sondern auch außerhalb des Ausstellungsraumes

94 Leider wurde *Ars Wild Card* 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.

95 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 diese Vermittler/innen waren, die die Möglichkeiten der *Ars Wild Cards* während ihren Aufenthalten in den Ausstellungen austesteten und kreativ nutzten.

schickten.⁹⁶ Es war interessant zu beobachten, welche Ideenbrücken die Workshopteilnehmer/innen bauten und wie sie ihre Bilder argumentierten.

Da man als Kuratorin von Ausstellungen oft mit der Tatsache konfrontiert ist, dass beteiligte Künstler/innen Fotos als Dokumentation der Ausstellung anfragen, wenn sie selbst nicht vor Ort sein konnten oder frühzeitig wieder abreisen mussten, hofften wir außerdem, mit *Ars Wild Card* das Fotografieren und teilweise Dokumentieren an die Besucher/innen der Ausstellung outsourcen zu können.

Ein weiterer Einsatzbereich von *Ars Wild Card* ergab sich, als ich mit den Recherchen zu »Crowd & Art« begann. Ich nutzte *Ars Wild Card* als ein persönliches Experimentiersetting und fing an, relevante Informationen zu meiner Forschungstätigkeit via der App auf meinem Smartphone zu sammeln. Ich veröffentlichte diese im Online-Forschungstagebuch, welches ich auf meiner Website <http://www.crowdandart.at/home/> integrierte. Es sollte einerseits meine Gedanken via Bild und Statement zum Thema »Crowd & Art« einsammeln und andererseits auch interessierte Personen einladen, ihre Beiträge zum Thema zu hinterlassen oder selbst teilzunehmen. Als besonders hilfreich gestaltete sich die *Ars Wild Card*-Webplattform, da ich interessierten Personen oder diversen Fördergebern nur den Link zum Projekt auf meiner Website weiterleiteten musste, um sie über den Status meiner Forschungstätigkeiten auf dem Laufenden zu halten. Außerdem konnte ich selbst z. B. meine Teilnahme an Konferenzen mittels *Ars Wild Card* über kommentierte Bilder dokumentieren. Es sei hier jedoch auch gleich kritisch angemerkt, dass die umständliche Handhabung über QR-Code sich nicht gerade einladend gestaltete und es daher sehr schwierig war, andere Personen an meiner Bildersammlung und -recherche beteiligen zu lassen. Die Probleme der Anpassung der App an die ständigen Softwareaktualisierungen der mobilen Endgeräte versetzte schlussendlich die App in den wohlverdienten Ruhestand. Das System der *Ars Wild Card* kam jedoch noch vorher bei der *voestalpine Klangwolke 2012* zu ihrem glamourösesten Einsatz.

Das Klangwolken-ABC im Open Cloud Project

Wer die Geschichte der Ars Electronica kennt, weiß, wie sehr diese mit der *Linzer Klangwolke* (heute organisiert durch das Brucknerhaus Linz) verbunden ist. *Open Cloud Project* der Ars Electronica 2012 setzte genau dort an und nahm auf die Idee der allerersten *Klangwolke* Bezug, um sie in Zeiten von Social

96 Als Beispiel sei hier der Workshop in Tokio 2012 erwähnt, da dies eines von wenigen Projekten ist, in das online Einsicht in das Kartenarchiv genommen werden kann: <http://awc.aec.at/exhibition/2/> (Stand 05. 01. 2015).

Media, Cloud Computing und Crowd-Art-Projekten wieder aufzuführen. Auf der Website zum Projekt hieß es: »Vernetzung und Kollaboration sind die Gestaltungsprinzipien, Kommunikation ist ihr Fundament.«⁹⁷ Und weiters:

»Als Wolke im Netz ist die *voest Alpine Klangwolke* 2012 maßgeblich das Werk einer kollektiven Künstlerpersönlichkeit. 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.«⁹⁸

Bei der ersten *Klangwolke*, 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 Erklängen 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 – dreifarbige Laserstrahlen projizieren auf diesen Markierungspunkt am nächtlichen Himmel von Linz ein effektvolles Lichtmobile«⁹⁹ –, 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 des Jahres 1979 von großer Wichtigkeit. Im das Festival 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!«¹⁰⁰

97 Vgl. <http://www.aec.at/thebigpicture/2012/08/07/the-open-cloud-project/> (Stand 30. 12. 2014).

98 Ebd.

99 Haupt 1979.

100 Ebd.

Einer nach damaligen Maßstäben aufwändigen Inszenierung lauschten 100.000 Menschen im Donaupark, und noch viele Zuhörer/innen 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 *Spaxels* und das *Klangwolken-ABC*. Im Folgenden möchte ich vor allem auf das Buchstabenprojekt eingehen, da es zeigt, wie Beteiligung durch Andere funktionieren kann, auch wenn die Erwartungshaltungen der Initiatoren nicht immer erfüllt werden. Ich werde zeigen, dass ernst zu nehmende Partizipation meist nur mit großem Ressourceneinsatz realisierbar ist und dass sie viel mehr mit einem Regelwerk in Spielen als mit vorgefestigten Plänen zu tun hat. Schlussendlich sollte man Partizipation im Lichte der institutionellen Realität sehen und kritisch hinterfragen, welchen Beitrag Institutionen hier eigentlich leisten sollen, sofern sie sich für partizipative Strategien entscheiden.

Die Grundidee des *Klangwolken-ABC* ist schnell 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«¹⁰¹. Mit diesem euphorischen Aufruf auf der Projektwebsite sowie entsprechenden medialen Begleitankündigungen startete Ars Electronica Mitte Juni 2012 mit dem Projekt *Klangwolken-ABC* als Teil des *Open Cloud Project*.¹⁰² Im Foyer des Ars Electronica Center wurde eine große Bastelstation eingerichtet, bei der Buchstaben hergestellt werden konnten. Bei kostenlosem Museumseintritt kaufte man sich um EUR 3,00 einen Buchstaben samt LED-Streifen und Batterie, um ihn anschließend mit entsprechendem Dekorationsmaterial zu verschönern und zu personalisieren. Legte man nochmals EUR 5,00 dazu, bekam man einen Radiowellen-Empfänger

101 Website zum Projekt: <http://www.aec.at/klangwolke/participate/soundcloud-abc/> (Stand 02. 01. 2015).

102 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 ins Projekt fanden (oder auch nicht). Der Künstler Marco Palewicz (AT) komponierte mit den eingereichten »Klangwolkenminiaturen« eine Episode zur musikalischen Umrahmung des Gesamtprojektes.

(auch Receiver oder *LinzerSchnitte*¹⁰³ genannt), der am Abend des Events dazu diente, dass der selbst gebastelte Buchstabe, wie von magischer Hand bedient, erst dann erleuchtete, wenn dies von einer unbekanntem und nicht erkennbaren 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 ihre Auslagen stellen wollten. Beim Linzer *Pflasterspektakel* im Juli 2012 gingen Mitarbeiter der Ars Electronica Linz erstmals als Parade inszeniert durch die Stadt und bildeten gemeinsam das Wort »voest Alpine 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 zählte man im August zu Hochzeiten bis zu 150 Personen¹⁰⁴, 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 und dann gemeinsam mit anderen am 1. September im Donaupark zur Schau stellte.¹⁰⁵ Außerdem wurden einige tausend Buchstaben bei 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 bis zum Event im Museum lagerten und erst kurz vor dem Spektakel abholten, war dies kein Garant dafür, dass die vorproduzierten Buchstaben auch wirklich zum Einsatz kommen würden. Verblüffend war jedoch, dass nur ungefähr 400 Stück (8 Prozent) der gesamt ca. 5.000 Buchstaben nicht abgeholt wurden. Die betreuenden Infotrainer/innen beobachteten zwar, 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.¹⁰⁶ Sobald ein Buchstabe »personalisiert«

103 Vgl. <http://www.aec.at/linzerschnitte/> (Stand 02. 01. 2015).

104 Manche Besucher kamen sogar öfter vorbei und bastelten mehrere Buchstaben.

105 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.

106 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. Kinder wollten meist den

war, wurde er 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 hochgeladen 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 darauf war, wo der Buchstabe im Ars Electronica Center gelagert wurde und als ausgeklügelter Authentifizierungsnachweis fungierte, um den Buchstaben für den Event am 1. September auffindbar zu machen.¹⁰⁷

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 Öffentlichkeitsabteilung des Brucknerhaus Linz verschickten ab April 2012 insgesamt 15 Presseaus­sendungen zum Projekt im September. Die Intention der Institution Ars Electronica war jedoch, dass nicht nur eifrig Buchstaben gebastelt wurden: Sie sollten auch am Tage des Events zum Einsatz kommen und Wörter und ganze Sätze formen, wie dies im bereits erwähnten programmatischen Statement beschrieben war. 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. Als gescheitert muss die Teilnahme jedoch beurteilt werden, wenn die Buchstabenträger/innen Wörter bzw.

ersten Buchstabe ihres eigenen Vornamens gestalten. Die Enttäuschung war groß, wenn der Buchstabe nicht mehr zur Verfügung stand. 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 zum Buchstaben-Bauen kamen.

107 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.

ganze Sätze formulieren sollten oder wenn es um die Parade ging.¹⁰⁸ Es war ursprünglich vorgesehen, dass sich die Teilnehmer/innen bei der Parade von sich aus zusammenfinden und Wörter oder Sätze bilden sollten, um sie dann gemeinsam bei der Parade zu präsentieren. Tatsache war jedoch, dass dies nicht funktionierte (glamouröse Ausnahme: FREE PUSSY RIOT¹⁰⁹) und Paraden sowohl tagsüber als auch am Abend als Teil der *Klangwolke* von Mitarbeitern der Ars Electronica selbst mehr oder weniger kurzfristig initiiert wurden. Im Interview meinte ein betreuender Infotrainer, dass das eigentliche Anliegen – nämlich Wörter und Sätze von mehreren Personen, die miteinander in Kommunikation traten, schreiben zu lassen – gescheitert war, da »das System Parade bei der *Klangwolke* untergegangen ist«¹¹⁰. Die meisten waren eigentlich nur stolz darauf, dass sie mitgemacht haben. Sie haben sich gefreut, dass sie ihren Buchstaben hochhalten konnten und ihr Buchstabe magisch und wie von unsichtbarer Hand gesteuert zu leuchten begann, um genau so wieder zu erlöschen.¹¹¹

108 Vgl. Interview der Autorin mit Matthias Pöschko im März 2013, Tonaufnahme im Archiv der Autorin. Matthias Pöschko, ein Projektmitarbeiter beim *Klangwolken-ABC*, meinte im Interview, 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 registriert hatten. Da jedoch bei den Bastelstationen ein enormer Andrang herrschte, 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.

109 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.

110 Vgl. Interview der Autorin mit Matthias Pöschko im März 2013, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

111 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 folgende Situation: Der Schriftzug ANDREA UND KLAUS wurde bestellt und kam bei einer Hochzeit in der Schweiz zum Einsatz, wohin die Buchstaben transportiert wurden, ohne dass sie je in Linz in Einsatz kamen.

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. 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 vorab festgelegtes Rahmen- und Regelwerk diese aktive Form der Beteiligung definierte, so ließ dieses Regelwerk doch genug Freiraum für eigene Entwicklungen und unerwartete Ausgänge. In unserem Beispiel erkannte ich, dass aktive Partizipation immer eine Form des Hinführens benötigt (was eher einem Angebot als einer Einladung entspricht¹¹²), genauso wie es eines Regelwerks und eines Freiraums für Zufälliges und Spontanes bedarf, einer Systematik also, die eher dem Spiel als dem Plan zuzuordnen ist. Im Gegenteil dazu scheint nicht-wissentliche Partizipation auf das Moment des Angebotes zu verzichten (oder es als etwas anderes zu tarnen bzw. etwas anderes vorzutäuschen) und zu versuchen, sich einfach zu nehmen (appropriieren), was und wer gerade zur Verfügung steht.

Egal, ob es sich um eine Institution oder eine Einzelperson handelt: Es ist generell 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. Im Falle des *Klangwolken-ABC* war sicherlich auch das Gefühl der Kollektivität wichtig, der Stolz, dass man seinen eigens kreierten Buchstaben herzeigen konnte und das Gefühl hatte: »Ich

112 Von »Einladung« spricht man meistens, wenn man eine Person oder zumindest den Personenkreis, aus dem die Person stammt, kennt. Eine Einladung ist daher meist konkret an Personen adressiert, die man an etwas teilhaben lassen möchte, ohne unbedingt eine Gegenleistung zu erwarten: einen schönen Abend, eine Feier, eine Ausstellung und vieles mehr. »Angebote« jedoch offerieren etwas: Möglichkeiten, Produkte oder Werte, die in Form von Honorierungen – ob finanzieller Natur oder Eigenleistung – erstanden werden können und ihre Zielgruppe suchen (wie z. B. im Falle der klassischen Werbung), die an dem Angebot interessiert sein könnte, ohne dass im Regelfall die Personen dahinter bekannt sind.

bin dabei!«. Auch die Aussicht auf einen persönlichen Vorteil (wie zum Beispiel *Ars Wild Card*-Postkarte mit Abbildung meiner Liebsten, oder der gebastelte Buchstabe als Lampe für das Zuhause) waren – wenn auch scheinbar nicht die wichtigsten – Motoren zur Teilnahme. Eines zeigt diese Fallstudie ganz klar: Das Konzept der Beteiligung funktioniert nicht ohne Besucher/innen, betrifft aber mindestens genauso – wenn nicht sogar noch mehr – jene Personen, die aktiv und vermittelnd mit »den Anderen« zusammenarbeiten. Die Personen, die in partizipatorischen Systemen vermitteln, haben einen entscheidenden Anteil am Erfolg (oder Nicht-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 der Projekte oft einen anderen Stellenwert einnehmen können.¹¹³

Die Diversität an Beiträgen ist das, was uns Autor/innen 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 *Ars Wild Card* ausgetestet wurden.¹¹⁴ Wir scheiterten jedoch, wenn es darum ging, den an der Ausstellungen beteiligten Künstler/innen eine Möglichkeit der Kommunikation mit dem Publikum anzu-

113 Aus eigener Erfahrung und Beobachtung in der Kunstvermittlung hat das Vermittlungspersonal ein Statusproblem, da es zwischen Künstlerpersönlichkeit und Publikum steht, oft selbst aus einem künstlerischen Umfeld kommt und sich jedoch nicht auf gleicher Augenhöhe empfindet bzw. von den eigenen Institutionen oft entsprechend auf diese unterschiedliche Wertigkeiten von Künstler/in, Publikum und Vermittlungspersonal hingewiesen wird. Aufgrund der Möglichkeit zur Teilnahme an künstlerischen Prozessen in partizipatorischen Arbeiten kann sich meiner Beobachtung nach das Selbstempfinden kunstvermittelnder Personen positiv wenden. Sie generieren mittels partizipativer Prozesse ein Wissen, das selbst von der Künstlerpersönlichkeit als Initiator/in derselben Prozesse nicht vorhersehbar war und meist von großem Interesse ist. Auch Institutionen schätzen das Know-how und Engagement des Vermittlungspersonals. Vermittlung bekommt in partizipatorischen Prozessen anscheinend Freiräume, die gestaltet werden können. Vgl. Interview der Autorin mit Juliane Leitner im März 2013, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

114 Besonders möchte ich dabei ein Beispiel hervorheben: Das Vermittlungspersonal der Ausstellung *Donumenta 2012* in Regensburg fing an, Grüße über *Ars Wild Card* an uns Organisator/innen zu senden, die wir die Ausstellung gleich nach der Eröffnung wieder verlassen mussten, um für ein weiteres Projekt nach São Paulo zu fliegen.

bieten, und auch das Publikum schien kein Interesse an einem Austausch mit den Künstler/innen zu haben.

Die Institution Ars Electronica Linz, 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 Hörtnert im Mai 2014 zeigte, sind die Führungspersonen des Ars Electronica Center ganz persönlich interessiert an Formen der Beteiligung des Publikums, da dies Möglichkeit für neue Erfahrungen bietet.¹¹⁵

Partizipation (egal ob wissentlich oder nicht) setzt meiner Meinung nach immer einen hohen Aufwand an Kommunikation und Dialog voraus. Im Besonderen sollten institutionell initiierte Partizipationsprozesse immer etwas mit Wissensgenerierung zu tun haben. Des Weiteren sollte das generierte Wissen nicht in den heiligen Mauern der Institution verbleiben und dort versickern, sondern zum Publikum und anderen beteiligten Personen zurückgeführt werden. 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 als Deckmantel für Anliegen zu fungieren, die einer Partizipations-Ethik widersprechen, einer Ethik, die – und wie übrigens alle Fallbeispiele hier zeigen – wenig mit Gleichberechtigung oder Emanzipation zu tun hat, jedoch viel mit dem Willen zur Auseinandersetzung und zum respektvollen Dialog mit »den Anderen«. Grundsätzlich muss man heute, in Zeiten eines Überflusses an Partizipationsangeboten und vor allem in Zeiten vernetzter Devices und Social Media, Berichten über Partizipation kritisch gegenüberstehen. Man sollte sich einige Fragen stellen: Inwieweit wird überhaupt ein Angebot zur Teilnahme gestellt? Welche selektiven Verfahren zur Teilnahme kommen zur Anwendung? Welchen manipulativen oder einschränkenden Systematiken ist man im Prozess des Teilnehmens ausgeliefert? Inwieweit handelt es sich nicht einfach nur um ein Auslagern von Tätigkeiten an »die Anderen«, mit der Absicht, sich deren Produkte, Wissen, Leistungen anzueignen? Profitieren auch die Teilnehmer/innen von Wertschöpfung und Wissensgenerierung? Es muss hier aber auch erwähnt werden, dass ein Publikum

115 Vgl. Interview mit Horst Hörtnert im Mai 2014, Tonaufnahme im Archiv der Autorin: Horst Hörtnert sprach von einem sehr bewegenden Moment, als die Linzer-Schnitte erstmals bei der *Klangwolke* 2012 zum Einsatz kam, die Buchstaben im Buchstabenmeer wirklich auf Knopfdruck zu leuchten begannen und im Publikum ein chorartiges »Aaahhh« als Form der kollektiven Entzückung zu vernehmen war.

nicht unbedingt aktiv beteiligt werden will. Denn für beide Seiten gilt: Partizipation ist meist mühsam und anstrengend, handelt es sich in der Regel doch um eine Form der intensiven Kommunikation und der dialogischen Auseinandersetzung mit »den Anderen«.

6. EINE SELBST-FALL-STUDIE: MY TURKED IDEAS

Als ich im Jahr 2006 auf die Projekte von Aaron Koblin aufmerksam wurde, hörte ich zum ersten Mal von Crowdsourcing. Ich war einerseits irritiert, dass es möglich zu sein scheint, qualitätsvolle Aufgaben über das Internet an viele anonyme Andere auszulagern. Und ich war andererseits aber auch begeistert, als ich im Jahr 2006 im Rahmen meiner kuratorischen Tätigkeit für Ars Electronica Linz so gut wie alle 10.000 Schafzeichnungen zu Aaron Koblins *The Sheep Market* zu Gesicht bekam und die Ausdrücke bei LABoral in Gijón/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.¹¹⁶

Für Koblin begann alles im November 2005, als er erfuhr, dass Amazon an einer Innovation arbeitete: Bislang unersetzliche menschliche Intelligenz und Arbeitskraft von über die ganze Welt verstreuter Personen sollten auf einer Online-Plattform gebündelt werden. Darüber sollten Arbeitsaufträge wie Übersetzungen, Recherchen oder Bewertungen prompt abgewickelt werden können. Amazons Mechanical Turk (MTurk) 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.¹¹⁷ Es ging dem Kunststudenten Koblin eigentlich auch nicht darum, sozusagen Online-Leasing-Arbeiter/innen zu beschäftigen, um 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 Systematiken von Armut und Entlohnungsschemata hinterfragte. Wenn Sierra in seinen

116 Koblin erfragte Zeichnungen von Schafen, die nach links sehen. Natürlich bekam er auch Schafe, die nach rechts sahen, sowie einige wenige Wölfe und schwarze Schafe übermittelt.

117 Ein interessanter 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).

Arbeiten die Anderen bezahlt, damit sie sich tätowieren lassen¹¹⁸ oder den Satz *El trabajo es la Dictadura* (Die Arbeit ist die Diktatur) in tausend Bücher zu schreiben,¹¹⁹ dann abstrahiert der Künstler aus dem Leben gegriffene Praxen und präsentiert sie losgelöst von anderen Zusammenhängen, um sichtbar zu machen, wie unsere Welt funktioniert. In der Beschäftigung mit dem Thema der Auslagerung von Arbeiten und des Zusammenarbeitens mit Anderen über die Plattform Amazon Mechanical Turk ergab sich wie von selbst 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.¹²⁰ 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 (oder: Turker) von HIT-Results (*Human Intelligence Tasks*) zu arbeiten, selbst dann nicht, als ich als Requester akzeptiert wurde.¹²¹

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 and project

118 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).

119 Vgl. http://www.santiago-sierra.com/201301b_1024.php?key=1 (Stand 08. 01. 2015).

120 Ich möchte mich bei Dr. Martina Mara für den Hinweis bedanken.

121 Ich hätte gerne selbst ausgetestet, was die Arbeit eines Turkers ausmacht, wie viel Zeit man wofür benötigt und wie sich generell der Prozess des Erarbeitens von Microjobs online gestaltet. Auch konnte man der Plattform nicht entnehmen, welche Nationalitäten als Requester oder Provider zugelassen werden.

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. Requester-Anfragen (bzw. HITs) sind grundsätzlich zu Beginn kostenlos (im Vergleich zu dem hochpreisigen Angebot von Clickworker.com), man muss jedoch spezifizieren, wie viele Beiträge man haben möchte und dementsprechend im Voraus sein MTurk-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 zwischen Dezember 2013 und Juni 2014 genau 100 Ideen.¹²² 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 auf meine Nachfrage per E-Mail 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.¹²³

Besonders interessant war, dass 21 Beiträge¹²⁴ (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 Blog¹²⁵ entnahm ich, dass auch die Turker ihre »Quasi-Anonymität« auch schätzen. Auf der Website der Plattform heißt es im Agreement of Participation:

122 Ich wollte in einem Zeitraum von ca. einem halben Jahr austesten, ob sich die Art der Beteiligung ändert, und habe aus diesem 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.

123 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).

124 Genau dieselbe Menge – also 21 Personen – gaben überhaupt keine Information ab (weder Info zu Geschlecht noch Alter).

125 Vgl. <http://crowdresearch.org/blog/?p=8368> (Stand 10. 01. 2015).

»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. Further, you agree that you will only accept work product from Providers that has been submitted through the Site.«¹²⁶

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 vollständigen 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, 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.«¹²⁷

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 Besonder-

126 Vgl. <https://www.mturk.com/mturk/conditionsofuse> (Stand 09. 01. 2015).

127 Vgl. <https://www.mturk.com/mturk/conditionsofuse> (Stand 09. 01. 2015).

heit des US-amerikanischen Rechts wider, nach 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«¹²⁸. Auf der Website von Amazon Mechanical Turk ist unmissverständlich angeführt, dass alles, was über und durch Amazon Services¹²⁹ zur Verfügung gestellt wird, «is the exclusive property of Amazon and protected by U.S. and international copyright laws»¹³⁰. 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 zur 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 Forschungsprojekten¹³¹ meinen HIT gelöscht, und so versanken die Beteiligten in der Anonymität, da Personen nun nicht mehr allein durch ihre MTurk-ID online identifiziert werden konnten.

Wer sind jedoch diese Personen, die mehr oder weniger anonym und zu einem bescheidenen Honorar Microjobs erledigen? Unterstützt diese Form des Zusatzverdienstes nicht auch noch prekäre Arbeitsverhältnisse? Oder bietet die

128 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 MTurker/innen möglicherweise benutzen könnte.

129 Und hier wird im Detail auch Amazon Mechanical Turk aufgelistet.

130 Vgl. http://www.amazon.com/gp/help/customer/display.html/ref=footer_cou?ie=UTF8&nodeId=508088 (Stand 09. 01. 2015).

131 Vgl. <http://mturkdata.com/academic-surveys.html> (Stand 09. 01. 2015).

Möglichkeit der flexiblen Zeiteinteilung, der Verrichtung von Arbeiten von zu Hause aus und der Selektion von 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.¹³² 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 abgegeben¹³³, 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 Ergebnissen von Studien über Amazon Mechanical Turk.¹³⁴ In meiner Fallstudie ist jedoch auffällig, dass nur sehr wenige Beiträge (nämlich acht) von Personen zwischen 36 und 49 Jahren getätigt wurden, was wiederum die These stützt, dass viele Personen in Ausbildung als Turker arbeiten. Die Qualität der Einreichungen, die einen gewissen studentischen, teilweise halb professionellen bis professionellen Eindruck machen, unterstützt diese Annahme.¹³⁵ 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.¹³⁶

Dass es sich bei diesem Projekt um einen gesetzlichen Graubereich handelt, liegt auf der Hand, und es wirft einige Fragen 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

132 Vgl. <http://crowston.syr.edu/sites/crowston.syr.edu/files/3890210.pdf> (Stand 09. 01. 2015).

133 Davon sind 11 Personen zwischen 30 und 35 Jahre alt.

134 Vgl. <http://www.international.ucla.edu/media/files/SocialCode-2009-01.pdf> (Stand 09. 01. 2015).

135 Vgl. auch Manovich 2008.

136 Zwei Projekte innerhalb der zwölf 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 zehn Beiträge waren schwierig zu verstehen, was überhaupt gemeint war.

bzw. was kann eigentlich alles online an Andere delegiert werden? In der Ausstellung *I Believe in Internet*¹³⁷ diskutierte ich mit Besucher/innen der Ausstellung und mit Kolleg/innen meine Erfahrungen, die ich mit Amazon Mechanical Turk gemacht hatte. Wir kreierte eine »workshop based exhibition«, die sich dem Diskurs widmete und nicht so sehr 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 wir generierten über Artefakte dialogische Situationen, um einerseits unser Know-how zu präsentieren und andererseits Input und Erfahrungen von Besucher/innen im dialogischen Austausch zu bekommen.¹³⁸

In einem weiteren Schritt möchten wir diese Form der Diskurs-Ausstellung verstärkt kunstfernen Zielgruppen anbieten, um auch deren Eindrücke und Erfahrungen in unseren Forschungsprojekten 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 zum zweiten Mal gezeigt wird?¹³⁹

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 und den Beteiligten mit Respekt begegnet wird. Ich vertrete die Meinung, dass der Zufall sogar eine noch größere Bedeutung bekommt, wenn es um unwissentliche Formen der Beteiligung geht, da die Künstler/innen nicht ahnen können, wie die Beteiligten

137 Vgl. <http://www.crowdandart.at/2014/11/09/i-believe-in-internet/> (Stand 09. 01. 2015).

138 Aus den Gesprächen mit Personen, die an der Diskurs-Ausstellung beteiligt waren, ergab sich ein Gedankenexperiment: 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?

139 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).

reagieren werden. Eher noch können sie deren Reaktion als unwissende Beteiligte einschätzen. 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 inspirierend wirkte und mit anderen, zufälligen Beiträgen wiederum etwas Zufälliges – und nicht eine von mir als Künstlerin geplante Fortführung – ergeben kann.¹⁴⁰

Conclusio – My Turked Ideas

Was auffällig ist in dieser Self-Case-Study und was auch die meisten der anderen Fallstudien bestätigen, ist, dass sich die Formen der Online-Beteiligung erweitert haben und 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 und in denen immer ein Machtgefälle impliziert ist (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.¹⁴¹

Formen der unwissentlichen Teilnahme an Kunstwerken, die immer häufiger werden, 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 ist, dass ich mein Wissen in Austausch mit den Anderen stelle, genauso wie ich Gewinn

140 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 (Anm.: 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.

141 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).

und Informationen teilen möchte. Dass mich dies als Initiatorin eines Projektes in ein Machtgefälle mit den Teilnehmer/innen stellt, ist eine Tatsache, die kritisiert werden kann. Meine Erfahrung und Beschäftigung mit dem Thema hat mir gezeigt, dass das Thema Autorenschaft ganz neu angedacht werden muss. Autorenschaft ist – wie Wissen – für mich immer eine Form der Zusammenarbeit, der Verlinkung und Referenzierung. Und es geht um eine entsprechende Wertschätzung der Beteiligten, selbst wenn die Anderen nicht wissen, dass sie daran beteiligt waren. Respektvolle und anerkennende »Verlinkung« der Partizipierenden in einem entsprechenden Maße sind meiner Meinung nach die Herausforderungen unserer vernetzten Wissensgesellschaft, für die wir eine Form finden müssen. Autorenschaft und Besitzdenken – zwei Umstände die wir neu konnotieren und im Geiste einer vernetzten Realität neu denken müssen.

»[...] das Aneignen oder Privatisieren. Es gibt viele Modelle von Aneignung, die nicht auf die Schaffung oder Bildung von exklusivem Eigentum abzielen müssen. [...] Da bestehen Möglichkeiten, über Aneignung nachzudenken, über Distribution, über Verteilung, über Verbreitung, wo es nicht allein um die Bildung und Sicherung von Exklusivbesitztitlern geht!«¹⁴²

142 Thomas Macho im Interview mit der Autorin am 12. 08. 2014, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

Crowd and Art: Eine Taxonomie

Im letzten Kapitel soll nun der Versuch einer Taxonomie unternommen werden, um die Charakteristika der untersuchten Projekte herauszudestillieren. Aufbauend auf die umfassende, bereits vorgestellte Arbeit von Silke Feldhoff zum Thema der Partizipation, werden hier die herkömmlichen Diskussionen um Partizipation in der Kunst hinterfragt und Partizipationsmodelle einerseits eingeteilt in Angebote zur Beteiligung (klassisch, als Aneignung, Täuschung oder Instrumentalisierung), andererseits wird auf den Wirkungsgrad der Beteiligung der Rezipient/innen (wissentlich/nicht wissentlich, freiwillig/nicht freiwillig) näher eingegangen. Diese vier Angebots- bzw. Beteiligungsformen werden im Kontext mit den Erkenntnissen aus den Case Studies diskutiert.

Laut Umberto Eco besitzen Kunstwerke, die eine Offenheit hin zu ihren Rezipient/innen aufweisen, vor allem epistemologische Relevanz. Welches Wissen mit dieser Offenheit generiert wird, dem geht der Abschnitt *Distinktionen und was das alles mit Wissen und Nicht-Wissen zu tun hat* nach. Außerdem wird herausgearbeitet, 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. Zum Schluss wird argumentiert, dass partizipatorische Arbeiten nicht immer so funktionieren, wie man es gerne hätte bzw. dass Kunst mittels Beteiligung anderer auch ihre Grenzen hat.

BISHERIGE PARTIZIPATIONSMODELLE

»Die Vereinfachung durch eine Beschreibung in Strukturmodellen dagegen bedeutet keine Verschleierung der Realität: sie bildet nur den ersten Schritt zu ihrem Verstehen.«¹

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 sowohl auf die Angebote der Künstler/innen als auch auf die Involviertheit und den Grad der Beteiligung des Publikums eingegangen. Auch in meiner Analyse möchte ich daher zwischen den Formen und Angeboten der Beteiligung einerseits – also dem Wesen der partizipatorischen Arbeiten – und den Rezipientenerfahrungen andererseits unterscheiden und diese im Kontext mit den Erfahrungen aus den Case Studies diskutieren.

Das (offene) Werk als Prozess

Das Standardwerk zum Thema Partizipation, auf das sich die meisten Theoretiker/innen berufen, ist *Ecos Opera aperta*. Umberto Eco spricht vom »offenen Kunstwerk« und vom »Kunstwerk in Bewegung«. Auffallend ist dabei, dass dem Kunstwerk in Bewegung in theoretischen Abhandlungen weit weniger Aufmerksamkeit zuteil wurde, obwohl Eco mit diesem Konzept bereits 1958 einen neuen Faktor in der Kunst benennen konnte. 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.«²

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 einer Zeit, in der sich die Situationistische Internationale bildete, die gegen starre Formen in der

1 Eco 1962/1967, S. 22f.

2 Eco 1962/1967, S. 42.

Kunst auftrat, da diese die direkte Kommunikation in der Kunst behinderten.³ Was Eco hier theoretisch bereits in Worte fassen kann, entspricht in der Kunst den Happenings, die zur gleichen Zeit entstanden, den Aktionen von Fluxus oder der Wiener Aktionisten sowie der Performancekunst und jenen Kunstformen, die auf aktive (beteiligende Handlung) oder passive (rezipierend, beobachtend, auch emotional und intellektuell involviert) Beteiligung seitens der »Konsumenten von Kunst« (wie Eco sie nennt) aufbauen: eine künstlerische Tendenz in der westlich orientierten Welt, die mit Lygia Clarks *relational objects/objetos relacionais* bis nach Brasilien reichte und eine Gleichzeitigkeit in der internationalen 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 ganz entscheidend. Er unterscheidet Ende der 1950er-Jahre:

»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.«⁴

Interessant ist, dass Eco in seiner Publikation gleich nach dem zitierten Absatz darauf ein Kapitel mit dem Titel »Das Kunstwerk als epistemologische Metapher«⁵ beginnt, in dem er Kunstwerken, die Beteiligungen der Rezipierenden zulassen, vor allem eine erkenntnistheoretische Funktion zuschreibt.⁶

Eine der umfassendsten Arbeiten zu dem Thema stammt von Silke Feldhoff und wurde 2009 als Dissertation veröffentlicht.⁷ Feldhoff definiert aufgrund

3 Vgl. dazu auch das Kapitel *Die 1950er- und 1960er-Jahre und ein stetig anwachsendes Publikum*.

4 Eco 1962/1967, S. 159.

5 Eco 1962/1967, S. 160.

6 Vgl. auch die Einleitung dieser zur vorliegenden Arbeit.

7 Im Februar 2016 erschien Feldhoffs Publikation, die auf ihrer im Jahr 2009 vorgestellten Dissertation basiert. Aufgrund ihrer sehr intensiven Beschäftigung mit dem Thema sehe ich ihre Dissertation aus dem Jahr 2009 – die online zugänglich war – als einen

ihrer Beobachtungen sechs Kriterien, welche Künstler/innen als Angebot zur Teilnahme vorlegen können, und unterscheidet zwischen »konfrontativen Anordnungen«, »Handlungsanweisungen«, Einladung zur »Gruppenarbeit«, »sozialen Praxen«, »Interventionen« und »Pseudo-, Fake- bzw. Als-ob-Partizipation«⁸. Letzteres setzt sie in Klammern und relativiert damit die Relevanz solcher Projekte, da sie »als Beteiligungsangebote auftreten, es ihnen inhaltlich aber um etwas ganz anderes geht«⁹. Feldhoff führt weiter aus:

»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 [...]«¹⁰

Sie meint weiters, dass es sich bei solchen (Pseudo-)Partizipationsangeboten eher um »Dienstleistungskunst oder funktionales Design mit Kunsttouch-Glamour handelt.«¹¹ Was die Fake-Partizipation betrifft, so beschreibt sie die Auslagerung der 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.«¹²

Dieser Kategorisierungsvorschlag wirft einige Fragen auf. Ohne auf die erklärungsbedürftigen Definitionen und Unterscheidungen zwischen Fake-, Pseudo- oder Als-Ob-Partizipation näher einzugehen: Wie sieht Feldhoff z. B. Handlungsanweisungen in der Kunst, die sie in ihrer Arbeit als partizipatorisch einordnet, die jedoch schon sehr früh eine Art der Auslagerung in der Kunst darstellen (z. B. bei Duchamp)? Warum können Projekte der Beteiligung, die den herkömmlichen Kunstraum und herkömmliche Ausstellungen in Frage stellen, keine

sehr wichtigen Beitrag, und sie deckt viele Bereiche ab, die daher nicht mehr besprochen werden müssen. (Feldhoff gibt auch an, dass ihre Untersuchungen nur Projekte bis zum Jahr 2006 berücksichtigen.)

8 Vgl. Feldhoff 2009, S. 228.

9 Feldhoff 2009, S. 183.

10 Feldhoff 2009, S. 183.

11 Feldhoff 2009, S. 184.

12 Feldhoff 2009, S. 184.

partizipatorischen Projekte sein? Warum kategorisiert sie interaktive Kunstwerke wie Interactive Plant Growing von Christa Sommerer und Laurent Mignonneau als »Pseudo-Partizipation« und postuliert damit, dass jede Form von interaktiver Kunst pseudo-partizipatorisch sei?¹³ Warum meint sie generell, dass man von Partizipation nur dann sprechen könne, wenn eine Einladung oder ein Angebot zur Teilnahme vorausgeht?¹⁴

Die hier präsentierten Case Studies (siehe vorhergehendes Kapitel) können fast alle in die von Feldhoff eher abschätzig gewertete letzte Kategorie eingeordnet werden. Allerdings muss man es Feldhoff zugutehalten, diese Formen der Partizipation in ihrer wissenschaftlichen Abhandlung überhaupt behandelt zu haben, wenn auch aus einem eher romantisierten Blickwinkel.¹⁵ Partizipation sieht sie als etwas »Gutes« (»denn da sind wir alle gleich«) und »Schönes« (»denn da werden wir alle zum/zur Künstler/in«), das noch dazu gemeinsam entsteht, eventuell sogar ein Gefühl von Gemeinschaft erzeugt und als gemeinsam erschaffener Wert auch gemeinsam verteidigt werden muss.¹⁶

Nach Feldhoffs Auffassung erstellen Künstler/innen absichtlich Angebote zur Beteiligung, die als solche kommuniziert und wissentlich vom Publikum rezipiert würden. Ich gehe hier jedoch von einer anderen Annahme aus: nämlich dass Künstler/innen ihre künstlerischen Arbeiten und Prozesse aus sehr unterschiedlichen Beweggründen öffnen. Auf den folgenden Seiten versuche ich, auch jene künstlerischen Beteiligungsformate sichtbar zu machen, die von der Theorie bisher eher unbeachtet blieben.

13 Vgl. dazu auch Bruns 2006, S. 337: »Partizipativ im engeren Sinn wurden Medienkunst und -Produktion erst mit dem Netz.« Bei Partizipation im engeren Sinn funktionieren Angebote zur Beteiligung ohne Restriktionen wie Ort oder Zeit. Partizipatorisch im weitesten Sinne sind jene Formen, die Beteiligung und Kommunikation einschließen, sei es in der Systematik von »one to one«, »one to many« oder »many to many« und sich orts- und zeitungebunden präsentierten. Und da hinter den Maschinen und Systemen auch meistens Menschen sitzen, sind meiner Meinung nach auch die Interaktionsformen in der Medienkunst eine Form der Beteiligung und somit dem sehr großen Kreis der Partizipation im weiteren Sinn zuzuordnen.

14 Vgl. Feldhoff 2009, S. 34.

15 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.«

16 In ihren Ausführungen zur Fake-, Pseudo-, Als-ob-Partizipation lässt sie Gunter Reski sprechen, der den Begriff der »Beteiligungsverarschung« in das Gespräch bringt.

Beteiligung mit Angebot oder ohne Angebot

Ich möchte mit einem Zitat von Feldhoff beginnen. In Bezug zur Arbeit *candy spills* von Félix González-Torres zitiert sie einen Künstler: »Oder die Besucher-schar darf in anderen Fällen eben heutzutage die kulturellen Bonbons selbst auspacken, anstatt dass ihm diese ungefragt in den Mund geschoben werden.«¹⁷ Gemeint ist, dass die Rezipienten 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 dürfe.

Nun befinden wir uns jedoch auf dem Spielfeld der zeitgenössischen Kunst, wo gerade eine inszenierte Konfrontation mit Süßem oder Saurem geboten wird. Und natürlich gibt es Künstler/innen, die manchen Rezipient/innen ungefragt Bonbons (oder Essiggurkerln) in den Mund stecken (siehe *Face to Facebook*). Genauso gibt es Künstler/innen, die vorgeben, Bonbons zu verteilen, stattdessen den Besucher/innen jedoch Schokolade in die Hand drücken, die diese trotzdem gerne verschmausen (*The Sheep Market*). Und dann gibt es Künstler/innen, die zum Bonbonessen laden: Die Besucher/innen folgen dieser Einladung auch, aber die Künstler/innen selbst kommen nicht und dadurch findet auch kein Bonbonessen statt (*[V]ote-auction*). Das heißt: Die Formen des Angebots zur Partizipation können sehr unterschiedlich ausfallen, und es muss einer Beteiligung auch nicht unbedingt ein Angebot 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‹*¹⁸, dass Kunstschaffende seit Mitte der 1990er-Jahre – also seit jener Zeit, in der das Internet begann, Einfluss auf unsere Kultur zu nehmen – immer öfter auf das »Gerücht« zurückgreifen. Sie zitiert Luther Blissett¹⁹ 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

17 Feldhoff 2009, S.185.

18 Siehe Neitzel und Nohr 2006, S. 332.

19 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. den deutschen Wikipedia-Eintrag zum Schlagwort Luther Blissett: http://de.wikipedia.org/wiki/Luther_Blissett_%28Sammel_pseudonym%29 (Stand 16. 01. 2015).

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 Medienereignisse 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.«²⁰

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 dazu eingeladen worden zu sein, gibt es in der Kunst schon länger und wurden bereits im historischen Teil dieses Buchs erwähnt. Besondere Relevanz bekommen diese Arbeiten, wenn sie den von ihnen verwendeten Medien und Plattformen (z. B. Facebook oder Amazon Mechanical Turk) kritisch gegenüberstehen und die User/innen oft zuerst für ihre Zwecke instrumentalisieren, im Zuge der Auflösung des Projektes jedoch in intensive Kommunikation mit den Beteiligten treten.²¹ Sie zeigen den Beteiligten subversiv auffordernd und gleichzeitig fast didaktisch, wie Medien strukturiert sind und dass ihnen eine Tendenz zur Instrumentalisierung innewohnt: Wer kann sich schon beklagen, wenn sein/ihr Profilfoto auf Facebook gestohlen wird?

20 Bruns 2006, S. 340.

21 Meine Beobachtung zeigt, dass die Kommunikationsleistung in subversiven, partizipatorischen Arbeiten intensiver verläuft als in den herkömmlichen Modellen der Beteiligung. Subversion und Irritation, das Vorgeben falscher Tatsachen oder die ungefragte Aneignung von Informationen anderer evozieren Kommunikation. Die Informierten und Beteiligten – siehe im Besonderen die Case Study zu *[V]ote-auction* – beklagen sich erst einmal über das, was da passiert, und darüber, dass die Grundstruktur ihres Wertesystems angegriffen wird. In einem zweiten Schritt – in einer zweiten E-Mail – sind sie meistens freundlich und verständnisvoll, sobald sie über die eigentliche künstlerische Absicht dahinter informiert wurden.

Künstlerische Beteiligungsprozesse zwischen Utopie und Dystopie

»Wir müssten einmal nachdenken über das Verhältnis von ›Emanzipation‹ und ›Manipulation‹ und dieses Begriffspaar neu positionieren. In beiden Worten ist *manus* (lateinisch: die Hand), enthalten (*emanzipare*: durch Handauflegung). Um was für eine Idee von Handlungen geht es dabei? Und welche Bedeutung hat die Hand – *manus* – in diesen Zusammenhängen?«²²

Dass partizipatorische Projekte oft Hierarchielosigkeit und Demokratie versprechen und dieses Versprechen aber nicht halten können, wurde im Besonderen von der belgischen Politikwissenschaftlerin Chantal Mouffe diskutiert.²³ Auch Söke Dinkla schrieb bereits 1996, dass den Beteiligungsmodellen und Regelwerken zur Öffnung einer künstlerischen Arbeit eine Form der Manipulation eingeschrieben ist.²⁴ Dies könnte Folgendes bedeuten: Ein Angebot zur Beteiligung muss so viel Information enthalten, dass verständlich wird, worum es geht, und so wenig Information, dass sich die Rezipierenden so frei wie möglich beteiligen können. Allerdings ist nie auszuschließen, dass das Beigetragene ausschließlich für die Kunstschaffenden interessant und gewinnbringend ist und die beteiligten Rezipienten »leer« ausgehen. In unserer digitalisierten Welt kommen 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 oder 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.

Folgt man Thomas Macho, so bezeichnen beide Begriffe – Emanzipation und Manipulation – Aktivitäten, die von den Kunstschaffenden bewusst 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. 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

22 Thomas Macho im Interview mit der Autorin am 12. 08. 2014 in Linz, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

23 Vgl. Miessen 2012.

24 Dinkla 1996.

hat das künstlerische Projekt dank der Beteiligung durch Andere? Außerdem muss man bedenken, dass Partizipation in unterschiedlichen Stadien eines Projektes stattfinden kann – also im Produktionsprozess (*The Sheep Market*, *Klangwolken-ABC* des *Open Cloud Project*), im Präsentationsprozess (*Die Welt in 24 Stunden*, *Ars Wild Card*) oder im Distributionsprozess (*LinzerSchnitte* oder Projekte wie *newstweek.com*). Die Entscheidung, in welchem Stadium des künstlerischen Prozesses die von den Künstler/innen aktiv gesetzte Öffnung stattfindet, spiegelt ein sehr wichtiges Moment der künstlerischen Intention wider.

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, die Beteiligung als »Als-ob-Prinzip«²⁵ 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« einen Mehrwert.²⁶

Dass »die Anderen« in Zeiten von Internet und Social Media nicht nur das typische Kunstpublikum umfassen, sondern dank der Offenheit des Mediums ganz unterschiedliche 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 sich keine »unschuldigen« Anderen mehr beteiligen wollen.²⁷

»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 so etwas wie Sammler oder Liebhaber, so unschuldige Men-

25 Vgl. Feldhoff 2009; Ich bediene mich hier einem Terminus, der von Feldhoff bereits erwähnt wurde.

26 Allerdings gibt es Kunsttheoretiker/innen und Künstler/innen, die überhaupt nichts von Kunst mittels Partizipation halten und diese mehr oder weniger strikt ablehnen.

27 Pfaller 2014, Tonaufnahme im Archiv der Autorin; siehe auch Website der Autorin: www.crowdandart.at.

schen, 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.«²⁸

Die Fallstudien zeigen, dass Partizipation ein grundsätzliches Interesse der Künstler/innen und Initiator/innen partizipatorischer Projekte an »den Anderen« voraussetzt.²⁹ Es stellt sich jetzt jedoch die Frage: Wer oder was sind »die Anderen« und wie werden sie eingebunden?

Die Case Study zu *[V]ote-auction* zeigt unter anderem, dass das dichotomische Modell von Künstler/in und Rezipient/in einer sehr alten Logik in der Kunst entspricht und dass es mit der Erweiterung der Kunst hin zum Prozess auch zu verschiedenen Formen des Austausches mit unterschiedlichen Beteiligten in unterschiedlichen Stadien des künstlerischen Prozesses kommen kann. Die Verbindung Künstler/in – Rezipient/in wird erweitert: Im Prozess spielen Mitarbeiter/innen von Kunstinstitutionen (wie bei Duchamps *Fountain*), Firmen (wie bei Moholy-Nagys *Telefonbilder*), Rechtsanwälte, Journalisten und Internet-Ingenieure (siehe *[V]ote-auction*), Arbeiter/innen (wie bei *The Sheep Market*) oder auch andere Personengruppen und ihre Funktion eine wichtige Rolle im Austausch zwischen den Kunstschaffenden und dem Publikum, dem jene ihre Arbeit schlussendlich präsentieren wollen – oder auch nicht. Zusätzlich kommt mit der Möglichkeit der Online-Beteiligung eine Simultanität von Beteiligung ins Spiel, sodass dieser Austausch nicht mehr linear gedacht werden kann, sondern eher einer Netzwerkstruktur gehorcht. Kann der Austausch selbst ein Netzwerk sein? Vielleicht. Es geht jedenfalls um eine Gleichzeitigkeit, die orts- und zeitungebunden »die Anderen« mit den Kunstschaffenden verbindet. Und,

28 Pfaller 2014, Tonaufnahme im Archiv der Autorin; siehe auch Website der Autorin: www.crowdandart.at.

29 Auffallend ist, dass die Kunstschaffenden nicht zwischen sorglosen Dilettanten, wertvollen Amateuren oder Halbprofis unterscheiden, einen Eindruck, den man allerdings bekommt, wenn man sich die einschlägige Literatur ansieht.

Kunstschaffende wie Robert Adrian X, Roy Ascott oder Fred Forest fanden sehr bald einen neuen Begriff für diese Form des Austauschs: Die Metapher des »Netzwerk-Verbunds«³⁰ 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*³¹ präsentieren die Autor/innen eine zeitgemäße – wenn auch, wie weiter unten klar wird, nicht vollständige – Involvement-Struktur von Rezipient/innen in künstlerischen Prozessen (oder, vielleicht besser gesagt, in Kreativprozessen?³²): 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 hier ausgeschlossen. Die erste Stufe von passiver Aktiviertheit beschreiben sie mit *enhanced engagement*³³. Auch hier ist aktive Beteiligung am künstlerischen Prozess meist noch nicht zugelassen, geht es doch um ein *enrichment of the creative mind*. Beide 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, Selektierens oder Bewertens von Beiträgen (auf Bild-, Ton- oder Textbeiträgen basierend) geht. *Co-creation* stellt einen höheren Aktivierungsgrad da, und die aktivste Form der Beteiligung nennen sie *audience-as-artist*. Da diese Studie als eine Art motivierende Einführung für Institutionen zum Thema zu verstehen ist³⁴ und daher einen Überblick über

30 Vgl. Ascott 1989, S. 100.

31 Vgl. http://mainearts.maine.gov/CMSContent/arts_media/2011_GettingInOnAct.pdf (Stand 17. 01. 2015).

32 Vgl. auch die zusammenfassenden Beobachtungen im Resumé der vorliegenden Arbeit.

33 Brown und Novak-Leonard 2011, S. 4.

34 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: »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

gefällige Formen aktiver Beteiligung von Besucher/innen gibt, soll diese Studie hier zwar erwähnt sein, jedoch aufgrund ihrer Unvollkommenheit – denn sie lässt subversive Modelle der Partizipation außer Acht – nicht weiter behandelt werden.³⁵

Wissentliche/nicht wissentliche und freiwillige/unfreiwillige Teilnahme

Feldhoff erwähnt zwar in ihrer Aufarbeitung das Wort »Crowdsourcing« nicht, aber thematisiert sehr wohl Auslagerungsprozesse an Andere. Und: Auch wenn die von ihr definierten Charakteristika eine Beteiligung über das Internet ausschließen, so stellt ihre Dissertation aus dem Jahr 2009 doch erstmals Formen von unbewusster Partizipation in der Kunst vor, wie sie seit der Entwicklung des Internet zum Social Web beobachtet werden können. Dies bedeutet natürlich, dass es diese Charakteristika schon vor dem Internet gegeben hat, sie jedoch dank Internet und Computertechnologie weitere Verbreitung fanden. Neben Feldhoff stellt auch Brigit Huemer 2010 in ihrer Dissertationsschrift *Semiotik der digitalen Medienkunst: Eine funktionale Kunstbetrachtung* fest:

»Eine weitere wichtige Komponente, die es bei der Analyse der Publikumsrolle zu beachten gilt [...] 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.«³⁶

Ich würde sogar so formulieren: »Bewusstsein« bezieht sich im Kontext medienvermittelter Partizipation in der Kunst darauf, 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 das daher unwissentlich durch den aktiven wechselseitigen Austausch verändert wird.

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.«

35 Ich möchte diese Studie jedoch erwähnt wissen, da sie erstmals das Modell des Crowdsourcing in einer wissenschaftlichen Abhandlung über Partizipation in der Kunst thematisiert.

36 Huemer 2010, S. 83.

Die »Anderen« in der Kunst haben also einerseits die Freiheit, sich involvieren zu lassen (wissend um die eigentliche Sache oder nicht), oder befinden sich aufgrund ihrer zeitlich und örtlich zufälligen Präsenz am »Tatort«, wo sie involviert werden können, ohne aktiv werden zu müssen. Diese Unterscheidung ist besonders wichtig, da sie wiederum Einfluss auf die Form der Involviertheit der Rezipient/innen haben kann. Das Feedback von unwissentlich und unfreiwillig Beteiligten äußert sich z. B. in Mitteilungsbombardements und ist von hoher emotionaler und meist negativer Involviertheit geprägt.³⁷

Die Tatsache, dass man bei Online- oder Netzprojekten ganz unterschiedliche Zielgruppen als Publikum hat, wird in wissenschaftlichen Auseinandersetzungen meistens übersehen. Es wird in den Fallstudien der vorliegenden Arbeit von Arbeiter/innen, von Rechtsanwälten, Journalisten, Facebook-Usern, Internet-Ingenieuren gesprochen, von Museumspersonal (Direktoren, Kuratoren, Vermittlern, Produzenten) und Personen aus dem Umfeld (Kunstkritiker, Kunstjournalisten), denn die künstlerischen Prozesse, die den Kunstraum sprengen möchten, haben als Ziel, mit allen dem »Kunstraum« zugehörigen möglichen Rezipienten ein Spiel zu wagen (wie Duchamp aka R. Mutt mit seiner *Fountain* oder *ubermorgen.com* mit *WAHLGELD.COM*³⁸), oder aber sie suchen aktiv nach Personen, die nicht dem Kunstzirkel zuzurechnen sind (*Face to Facebook*, *[V]ote-auction*). Die Interviews haben vor allem ergeben, dass alle Projekte ein Ziel verfolgen: Sie wollen außerhalb der zugewiesenen Kunsträume agieren. Die Künstler/innen möchten also Erfahrungen machen, die sie in einem anderen Setting nicht machen können, und sehen im Internet und den entsprechenden vernetzten Strukturen *Connectivity and Access*³⁹ zu Menschen, zu denen sie normalerweise keinen Zugang hätten. Dass Künstler/innen die von ihnen betriebenen Prozesse der Beteiligung als dokumentarisch aufgearbeitete Ausstellungsbeiträge sehen möchten, die eventuell sogar Eingang in museale Sammlungen und Archive finden, ist selbstverständlich. Leider hinkt der herkömmliche Kunstbetrieb hinter den künstlerischen Praxen nach und erschwert oft die Erfüllung dieses Wunsches. Das Verlassen zugewiesener Kunsträume erschwert also

37 Ich beziehe mich hier wiederum vor allem auf die Fallstudie zum Projekt *[V]ote-auction*. Aber auch die Fallstudie *Face To Facebook* von Paolo Cirio und Alessandro Ludovico bestätigt diese Annahme.

38 Vgl. <http://en.wikipedia.org/wiki/Voteauction> (Stand 18. 01. 2015).

39 Ich möchte auf die Gedanken von Karin Bruns (Bruns 2006, S. 337) hinweisen, die zeigt, 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.

einerseits das implizite Wissen, dass es sich um eine künstlerische Arbeit handelt. Andererseits wollten Künstler/innen verstärkt Partizipation außerhalb von Institutionen oder ähnlichen politisch geleiteten Systemen (also befreit von institutionell geleiteten Interessen und Zuordnungen) ermöglichen, um einem größtmöglichen Publikum ein Maximum an Offenheit in den künstlerischen Prozessen bieten zu können.⁴⁰ Das Schwierige an der Kunst ist ihr Publikum?

DISTINKTIONEN 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.«⁴¹

Dass partizipatorische Kunstwerke (oder, wie Eco sie nannte, »offene Kunstwerke« oder »Kunstwerke in Bewegung«) vor allem eine epistemologische Relevanz haben, wurde bereits besprochen und bildet die Basis für die Argumentationen in diesem Kapitel.

Wie die Case Studies zeigen, erfuhren künstlerische Formate der Beteiligung dank Internet bzw. vernetzter Computertechnologien nicht nur eine Wiederbelebung, sondern wurden auch »massentauglich«. Dass die »Masse« dabei anders zu behandeln ist, als dies noch bei Le Bon, Freud oder Canetti der Fall war, wird spätestens dann klar, wenn man selbst online kommuniziert oder eine eigene Website betreibt: 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 es soll vor allem untersucht werden, was dies angesichts der Vernetzung mittels Internet und aktueller Kommunikationstechnologie und der Ansprache von un-

40 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: <http://fillip.ca/content/what-is-a-participatory-practice> (Stand 17. 01. 2015).

41 Thomas Macho im Interview mit der Autorin am 12. 08. 2014 in Linz, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

zählbar vielen Personen im digitalen Hier und Jetzt mit Wissen oder Nicht-Wissen zu tun hat.

Wissen/Nicht-Wissen

Mit dem Internet (als sogenanntes »Zwischennetz«) wurde eine Art stetig anwachsendes Überarchiv⁴² geschaffen, das Informationen in einer Art Netzwerkverbund⁴³ aus verschiedensten kleineren Unter-Netzwerken und Systemen zur Verfügung stellt. 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«⁴⁴ 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 als Vorbedingung aufbaut.⁴⁵

Partizipation ist auch eine Art von Austauschsystem. In unserem Fall bieten Künstler/innen 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). Partizipati-

42 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 im Englischen gleichzeitig »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).

43 Vgl. dazu auch den deutschen Wikipedia-Eintrag zum Schlagwort Internet <http://de.wikipedia.org/wiki/Internet> (Stand 19. 01. 2015).

44 Der Ausdruck stammt von lizvix von *ubermorgen.com*.

45 Vgl. auch *Einleitung* und die Fußnote Nr. 11: Ich möchte hier wieder auf das Gespräch mit dem nigerianischen Computerwissenschaftler Oscar Ekponimo verweisen, der erwähnte, dass das Internet in Nigeria auch von Analphabeten 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 bieten.

on hat mit dem Internet, das *per se* partizipativ oder partizipatorisch⁴⁶ ist, eine neue Relevanz bekommen, und die technischen Möglichkeiten scheinen unsere Vorstellungen zu sprengen.

»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.«⁴⁷

»Computer und Internet bilden einen neuen Raum zur Produktion und Rezeption von Kultur.«⁴⁸

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 Machtverhältnisse und -aufteilung genau ansehen muss, wenn wirtschaftliche und politische Interessen neben Interessen von Vertreter/innen öffentlicher Institutionen bzw. 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.«⁴⁹

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

46 Tim O'Reilly, welcher den Ausdruck »Web 2.0« prägte, beschreibt das Software-design der Webservices als »Architecture of Participation«; <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html> (Stand 27. 04. 2015).

47 Thomas Macho im Interview mit der Autorin am 12. 08. 2014 in Linz, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

48 Schäfer 2006, S. 298.

49 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).

künstlerischen Projekten taten:⁵⁰ Wer stellt das Angebot? Worin kann ich partizipieren und wie? Warum soll ich partizipieren? 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 und es ihnen oft gar nicht darum ginge, dass etwas (wie Wissen) beigetragen wird, sondern sie 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 administrations – 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.«⁵¹

Wie bereits die Case Studies zeigen, steht hinter einem Angebot zur Partizipation immer ein spezifisches Anliegen: 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 vor das Gemeinwohl stellen; *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 dass allein das Angebot zur Beteiligung ausreicht, um ein Gefühl von Teilhabe zu generieren. Daraus ergibt sich die Frage, was dann mit dem dabei übermittelten Wissen passiert. Die Gespräche mit den meisten Künstler/innen hinter den Projekten aus den Case Studies zeigen: Will man Wissen aus der Beteiligung für das eigentlichen Anliegen generieren, muss man im Regelfall einen langen, anstrengenden,

50 Vgl. das Kapitel *Bisherige Partizipationsmodelle*.

51 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).

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«⁵² geht.

Es war eine Frau, die erstmals Partizipation direkt und exklusive mit Macht in Verbindung brachte.⁵³ 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 Participation*, 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.«⁵⁴

Was Arnstein – und vor ihr noch andere amerikanische Wissenschaftler wie Lester W. Milbrath⁵⁵ in den 1960er-Jahre – zum Ausdruck bringt, war die Hoffnung auf Emanzipation, die Hoffnung, dass Beteiligung in den starr hierarchisch und geschlossenen politischen Systemen möglich würde. Partizipation sollte vor allem eine aktive, in vollem Bewusstsein des Rezipienten getätigte Handlung sein, die als Kontrolle und Regulativ fungiert und zum Zwecke der Informationsgenerierung Eingang in den Handlungsprozess jener Personen findet, die die Öffnung des Prozesses initiierten.⁵⁶

52 Mirko Tobias Schäfer wies kurz in seinem Vortrag in Prag auf die verwirrende Entwicklung zum Terminus »sozial« hin: »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).

53 Vgl. Carpentier 2011, S. 43.

54 Carpentier 2011, S. 43 zitiert Sherry Arnstein.

55 Vgl. Swertz 2013, S. 13.

56 Vgl. Swertz 2013, S. 1. Man geht davon aus, dass es diese beiden Schriften von Milbrath und Arnstein waren, die den Terminus der »Partizipation« einführten, der sich sofort sich in anderen Ländern der westlichen Welt ausbreitete und nicht nur in der

Für Eco hatte Partizipation einen erkenntnistheoretischen Wert. Denkt man jedoch Schäfers Beurteilung weiter, muss man sich fragen, ob auf Social-Media-Plattformen nicht eher Nicht-Wissen als Wissen produziert wird. Schäfer sieht darüber hinaus auf Social-Media-Plattformen Formen von gemeinschaftlichen Inhaltsproduktionen, die eigentlich auf finanziellen Profit und Marktwert ausgerichtet sind und wenig bis keinen erkenntnistheoretischen Gewinn haben, selbst wenn Plattformen wie Facebook vortäuschen, dass Kommunikation und Austausch Ziel der Plattform seien:

»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.«⁵⁷

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.⁵⁸

Politikwissenschaft, sondern auch in den Kommunikationswissenschaften und den Künsten Einzug hielt.

57 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).

58 2010 gab Facebook zu, Daten von Benutzer/innen, die an Facebook-Spielen wie »FarmVille« oder »Texas Hold'em« teilgenommen haben, an Werbefirmen verkauft

Man kann also behaupten, dass in partizipatorischen Projekten, bei denen rigide Rahmenwerke und sehr eingeschränkte Möglichkeiten zur Teilnahme geboten werden, beteiligte Personen eher instrumentalisiert werden, so wie z. B. Aaron Koblin seine Schafszeichner/innen instrumentalisierte. Während es Koblin jedoch wichtig war, die Prozesse dahinter zu beobachten, um damit Wissen für die Allgemeinheit zu generieren, der er dann seine Erkenntnisse präsentierte, so nutzen Social-Media-Plattformen die Beteiligten für ihre wirtschaftliche Interessen und Profitmaximierung aus, ohne (neues) Wissen zu generieren. Im Unterschied zu Koblin, der sich auf die Auseinandersetzung mit den AMTurker/innen einließ und nicht wusste, welche Auseinandersetzungen er mit seinem Prozess generieren würde, kennen die Plattformen (z. B. Facebook) ihr Ziel genau. Es stellt sich nun die Frage, ob detailgenau geplante partizipatorische Projekte, die nur kontrollierte Beteiligung zulassen und sich ein Ziel setzen, das nicht auf gegenseitige Kommunikation aufbaut und keinen Wert für die Allgemeinheit darstellt, überhaupt etwas mit Wissensgenerierung zu tun haben.

»Also man könnte sagen, dass Planungen mehr Nicht-Wissen hervorgebracht haben als Wissen. Die haben zwar gedacht, sie 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!«⁵⁹

zu haben. <http://www.welt.de/wirtschaft/webwelt/article10676080/Facebook-Entwickler-verkaufen-Daten-weiter.html> (Stand 20. 01. 2015).

59 Thomas Macho im Interview mit der Autorin am 12. 08. 2014 in Linz, Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin.

Wenn man diesen Gedanke nun weiterdenkt, so kann Partizipation in strengen Regelwerken mit definierten Zielen auch bedeuten, dass ein Versprechen nicht eingelöst wird: nämlich das der Kommunikation und des Austausches.

Dass kapitalistisch orientierte Systeme auch kapitalistische Werkzeuge generieren, liegt auf der Hand. Wenn Kommunikationsmedien als Werkzeuge gesehen werden und Partizipation als Methode, mit diesen Werkzeugen zu arbeiten, dann wird klar, dass sie sich gegenseitig beeinflussen. Oder wie der belgische Soziologe Armand Mattelart meint:

»The manner in which the communication apparatus functions, which determines the elaboration and exchange of messages, corresponds to the general mechanisms of production and exchange conditioning all human activity in capitalist society.«⁶⁰

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. Wie wichtig dabei eine (ungeplante) Beteiligung ist, 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 und blinde Zielorientiertheit eine Sackgasse bilden, die eher Nicht-Wissen als Wissen generiert, während 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?«⁶¹

60 Carpentier 2011, S. 74.

61 Thomas Macho im Interview mit der Autorin am 12. 08. 2014 in Linz, Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin.

Wissentlich/nicht wissentlich, freiwillig/nicht freiwillig

Unsere Wirklichkeit scheint dem herkömmlichen Sender-Empfänger-Modell nicht mehr zu entsprechen, da es eine zu stark vereinfachte Form zu präsentieren scheint: Da der/die Empfänger/in (Rezipient/in) selbst zum Sender/zur Senderin mutiert und auch der/die Sender/in (Künstler/in) Empfänger/in werden muss, kann diese Logik nur mehr als Basismodell verstanden werden, das illustriert, wie Senden und Empfangen grundsätzlich funktionieren. Diese Gleichzeitigkeit stellt vielleicht eine der größten Herausforderungen dafür dar, wie wir unsere Welt begreifen können. Flusser verwendete dafür den Begriff des »intersubjektiven Bewusstseins«:

»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.«⁶²

Da dieses intersubjektive Bewusstsein unterschiedlichen Aktivierungsgraden unterliegt, wurden in der Medienwissenschaft bereits Mitte 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 (in *Theories of Human Communication*, 1996) in *micro/macro* und *active/passive*⁶³, die den Ausgangspunkt für einige theoretische Reflexionen zeitgenössischer Kommunikationswissenschaftler/innen darstellt (und auch die Basis für Carpentiers Unterscheidungsmodell), wird sichtbar, dass Partizipation auch die Form einer passiven Beteiligung annehmen kann.⁶⁴ 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

62 Flusser 1996, <http://www.heise.de/tp/artikel/2/2030/1.html> (Stand 13. 01. 2015).

63 Carpentier 2011, S. 65.

64 In Gesprächen mit unterschiedlichen Personen aus dem künstlerischen Umfeld im Zuge meiner Recherchearbeiten zur vorliegenden These war der Begriff der passiven Partizipation eine Art Herausforderung, da die Begriffe »passiv« und »Partizipation« eigentlich einen Widerspruch in sich darstellen.

is a small community. The second is the tension between the idea that the audience is passive versus the belief that it is active.«⁶⁵

Carpentier, der in der passiven Partizipation eine lange Tradition verortet (er verweist auf das »Sender-Message-Receiver«-Modell von Shannon und Weaver aus dem Jahr 1949 und das Modell von DeFleur aus dem Jahr 1966), meint zusammenfassend, dass den passiven Rezipienten im medial vermittelten Kommunikationsaustausch oft eine Opferrolle 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.«⁶⁶

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 *participation through media* und *participation in media*:

»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).«⁶⁷

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«⁶⁸. Die Unterscheidung scheint jedoch fließend zu sein, denn im Kontext von *participation through media* schreibt Carpentier: »The media sphere serves as a location where citizens can voice their opinions and experiences and interact with other

65 Carpentier 2011, S. 65.

66 Carpentier 2011, S. 66.

67 Carpentier 2011, S. 67f.

68 Carpentier 2011, S. 68.

voices.«⁶⁹ Eventuell könnte diese Form der Beteiligung eher als eine Art Bewertungsmodell zu verstehen sein, »where the media sphere becomes incorporated into the political«⁷⁰. 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 Prag⁷¹ 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.«⁷²

Schäfer, ein deutscher, in Holland lebender Medienwissenschaftler, nimmt einen den Medien gegenüber kritischen Standpunkt ein und untersucht im konkreten Fall Social-Media-Plattformen, wobei er auf die Unterscheidung von »impliziter« und »expliziter« Partizipation eingeht:

69 Carpentier 2011, S. 67.

70 Carpentier 2011, S. 68.

71 Vgl. das Kapitel Partizipation in der Kunst: Status Quo und die Vorstellung der Konferenz und Mirko Schäfers 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).

72 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).

»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.«⁷³

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 10er-Jahre des neuen Jahrtausends: Crowd Art* bereits beschrieben, werden künstlerische Projekte vorgestellt, die als »Crowd Art« bezeichnet werden können. Diese Formen der Beteiligung sind hauptsächlich der Entwicklung des Internet hin zum sogenannten Web 2.0 zu verdanken. In diesem Kapitel wurde auch festgestellt, dass man nicht nur von bewussten und unbewussten Vorgängen sprechen kann, sondern dass »unbewusst« eigentlich »nicht wissentlich« oder »nicht freiwillig« bedingt.

73 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).

Da die Agenda hinter künstlerischen Projekten eine andere ist als die Motivation zur Beteiligung auf Social-Media-Plattformen, sollen hier jene vier Unterteilungen zur Diskussion gestellt werden:

Rezeption: Wissentliche und freiwillige Partizipation
Angebot: klassisches Prinzip der Partizipation

Rezeption: Unwissentliche und unfreiwillige Partizipation
Angebot: Prinzip der Aneignung

Rezeption: Freiwillige, jedoch unwissentliche Partizipation
Angebot: Prinzip der Täuschung

Rezeption: Unfreiwillige, jedoch wissentliche Partizipation
Angebot: Prinzip der Instrumentalisierung

Das klassische Prinzip der Partizipation meint also eine aktive, wissentliche und freiwillig durch die Anderen gesetzte Handlung. Beim Prinzip der Aneignung wird eine Aktion gesetzt, bei welcher der/die Initiatorin des Beteiligungsprozesses zufällig Gefundenes in den Prozess des Projektes einbringt. Das Prinzip der Täuschung kommt dann zum Tragen, wenn die Teilnehmer/innen über das eigentliche Ziel ihrer Beteiligung im Unklaren gehalten oder getäuscht werden. Sie wissen nicht, dass sie sich an einer ganz anderen Sache beteiligen, als im Angebot zur Teilnahme postuliert wird. Und die letzte Kategorie bezieht sich auf 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.

Die Erfahrung bei den Case Studies zeigt, dass ein und dasselbe Projekte auch mehreren Kategorien zugeordnet werden kann, da diese Projekte meistens einem Prozess unterliegen, währenddessen 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 aus der Datenbank entfernt werden oder weiterhin dort präsent

sein wollte, verwandelte sich die unfreiwillige manchmal in eine freiwillige und eine unwissende in eine wissende Form der Beteiligung.

An dieser Stelle muss auch noch erwähnt werden, dass in der Medienwissenschaft bereits das Konzept der *formatted spaces participation* diskutiert wird. Es geht darum, dass nicht nur der Rezeptionsgrad des Publikums oder die Form des Angebotes zur Beteiligung Einfluss auf ein zu generierendes Wissen haben, sondern dass auch technische Bedingungen einen Faktor darstellen, der in partizipatorischen Systemen mitberücksichtigt werden muss. Eggo Müller diskutiert zum Beispiel TV-Sendungen wie Aktenzeichen XY oder Big Brother und postuliert, dass hybride Kombinationen aus Telefonbeiträgen und Online-Beteiligung nicht nur unterschiedliche Formen von Involvement zulassen, sondern auch Information zu Kultur, Konventionen und Ideologien beinhalten:

»Instead of simply praising the ›blurring of boundaries‹ between the spheres of production and consumption, the concept of ›formatted spaces of participation‹ allows for a more differentiated and adequate analysis of the technological, economic, social and cultural powers and conventions that structure the diverse participatory practices which these spaces allow for and also provoke. In this emerging field of research into interactive television, online video-sharing and participatory culture, the concept of ›formatted spaces of participation‹ helps to move beyond the technologically defined range and depth of interactivity. It asks us to critically address the routinized practices within these spaces that make these spaces into individualized institutions with their own specific, cultural conventions and ideologies.«⁷⁴

SPIEL, PLAN UND DIE WICHTIGKEIT DES ZUFALLS

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.«⁷⁵ 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

74 Müller 2009, S. 60.

75 Feldhoff 2009, S. 8.

Dazwischen und der Unmöglichkeit derartiger dichotomischer Aufteilungen spricht.⁷⁶ 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 hier die These untersucht werden, ob nicht die häufigsten Formen der Beteiligung (ob Teilnahme oder Teilhabe, ob wissentlich oder nicht wissentlich) eher auf Momenten des Spiels als des Plans beruhen.

Das Spiel als Handlungsanleitung mit offenem Ausgang

Das Spiel sieht Feldhoff als etwas, das vor allem die Rezipienten aktivieren soll. Sie bringt Beispiele wie Duchamps Instruktionsanleitung als Brief an seine Schwester Suzanne (*Readymade malheureux*, 1919), welche für Feldhoff eine der ersten an Andere gerichtete, schriftliche Handlungsanweisung zur Aus- oder Aufführung einer künstlerischen Arbeit darstellt,⁷⁷ ähnlich wie es Mallarmé in seinem literarischen Projekt *Le Livre* andachte⁷⁸ oder die Futuristen in ihren Aktionen im öffentlichen Raum austesteten.⁷⁹ Auch wenn es sich bei Duchamp oder ein paar Jahre später bei Moholy-Nagy mit seinen Anleitungen zu Bildern per Telefon⁸⁰ oder auch bei den Surrealisten mit André Bretons Gesellschaftsspiel *Cadavre Exquis* nicht um ein Spiel mit Gewinnern und Verlierern handelte, so ist es wichtig, bei künstlerischen Formen der Beteiligung die spielerische Haltung, Auseinandersetzung oder Handlung mittels eines Mediums zur Kommunikation (der Brief bei Duchamp oder das Telefon bei Moholy-Nagy) 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 ausprobieren und eventuell sogar etwas Neues schaffen. Spiele scheinen die Teilnehmenden aktiv oder passiv, wissentlich oder nicht wissentlich am »Entstehungszusammenhang eines Textes, einer Narration,

76 Feldhoff 2009, S. 10.

77 Feldhoff 2009, S. 42.

78 Vgl. dazu das Kapitel *Das 19. Jahrhundert in Europa und das Aufbrechen der Systeme*.

79 Vgl. dazu das Kapitel *Aufbruchsstimmung zur Jahrhundertwende: Über Kunst, Maschinen, Utopien und Alltag*.

80 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.

einer Struktur und vor allem eines Prozesses teilhaben zu lassen und gleichzeitig die explizite Einschreibung von Autorenhaftigkeit zu negieren«⁸¹.

Sobald es um die spielerische Auseinandersetzung mit möglicherweise unwissentlich Beteiligten geht, liegt der Fokus nicht mehr nur darauf, Rezipienten über ein Angebot zum Spiel zu aktivieren. Spiel bedeutet dann nicht nur Angebot, sondern auch und vor allem Prozess.⁸² Ein Spiel mit unbewusst 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 geplant werden kann. Duchamps *Fountain* ist wohl eines der ersten Beispiele, das mit unbewusster Partizipation spielte.⁸³ In diesem Zusammenhang ist interessant, dass wohl jemand jenes Urinal produziert haben muss, bevor es zum Kunstwerk wurde, und so nicht wissentlich zum Beteiligten in Duchamps »Fountain-Prozess« wurde. Viel interessanter ist jedoch die künstlerische Intention, Institutionen unbewusst zum Mitspieler zu machen, um das Kunstsystem offenzulegen und auszuhebeln.⁸⁴

Der Zufall im Spiel

Im Spiel können vor allem in der (bewussten oder unbewussten) Auseinandersetzung mit den Anderen (die man kennen kann oder auch nicht) zufällige Elemente aufkommen. Der Philosoph Robert Pfaller sieht daher den Zufall als ein wichtiges Kriterium, wenn es um Formen der Beteiligung in der Kunst geht.

»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,

81 Neitzel und Nohr 2006, S. 16.

82 Vgl. dazu auch Bisherige Partizipationsmodelle, wo Formen der Partizipation mit oder ohne Angebot entdeckt und analysiert werden.

83 Im Besonderen trifft dies zu, wenn R. Mutt ein Pseudonym für die Dada-Künstlerin Baroness Elsa von Freytag-Loringhoven war; vgl. <http://Interdependenz/arts-entertainment/art/features/was-marcel-duchamps-fountain-actually-created-by-a-long-forgotten-pioneering-feminist-10491953.html> (Stand 31. 9. 2015).

84 Dass Personen in Duchamps *Fountain* involviert sein könnten, von denen die Kunstwelt bis vor kurzem nichts wusste und die mit der Geschichte zum Projekt erst kürzlich in Zusammenhang gebracht wurden, zeigt, wie spielerisch Duchamp mit dem Thema Autorenschaft und Kontext experimentierte. Vgl. <http://sabinevogel.at/das-urinal-der-baroness-marcel-duchamp/> (Stand 16. 08. 2016).

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.«⁸⁵

Zufälliges scheint hier dem Geplanten gegenüberzustehen. Spiele weisen sowohl ein gewisses Maß an Planung als auch eine gewisse Offenheit für Zufälliges auf,⁸⁶ während Geplantes in seiner Struktur viel linearer verläuft als ein Spiel: 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 Planungsschritte meist vordefiniert sind und nur wenig Möglichkeit besteht, Pläne in ihrem Verlauf zu verändern bzw. es nicht in der Natur von Plänen liegt, diese Offenheit zu 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 ein

85 Pfaller 2009, S. 71.

86 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 altbekanntes Gesellschaftsspiel, bei dem mehrere Personen gemeinsam einen Körper erzeichnen: Ein leeres Papier wird in Kopf, Hals, Rumpf mit Armen, Beine und Füße gefaltet. Jede teilnehmende Person trägt einen Teil zum Körper bei, ohne das von den Anderen bereits Gezeichnete gesehen zu haben, und muss wiederum ihren Beitrag einfalten. So ergeben sich Kreaturen unterschiedlichster Ausformung. Auch hier ist ein Regelwerk bestimmend für die Art des Spiels, dem man sich unterordnen muss. Der Zufall ergibt jedoch die Qualität des gemeinschaftlich erarbeiteten Werkes.

Anliegen, eine Agenda hinter den Modellen der Beteiligung mitschwingen kann und die Autoren von Plänen und Spielen mehr oder weniger eindeutig zuweisbar, wenn auch nicht auf den ersten Blick erkennbar sind. Der Zufall 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.«⁸⁷

Das reale Moment in Spielen

Wie bereits erwähnt, scheint Silke Feldhoff die erste Wissenschaftlerin zu sein, die erkannt hat, 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 bei Partizipation im Allgemeinen um Formen des Spiels handeln kann. 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.«⁸⁸

Dass es sowohl im Spiel als auch in der Kunst um eine Abstraktion – ja, ich würde sogar sagen eine Übertragung⁸⁹ – der Wirklichkeit gehen kann, 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 und den Fluxus-Künstler/innen auch die Situationisten überzeugt, denn »only play can deconse-

87 Pfaller 2009, S. 72.

88 Huizinga 1956, S. 16.

89 Vgl. das Zeitungsinterview mit dem deutschen Pädagogen Karl-Josef Pazzini in 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, 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).

crate, open up possibilities of total freedom. This is the principle of diversion, the freedom to change the sense of everything which serves Power«⁹⁰.

Arbeiten wie *Face to Facebook*⁹¹ oder *[V]ote-auction*⁹² sind daher wie Spiele zu verstehen, die von Künstler/innen veranstaltet werden. Sie sind auch Teil des Spiels, weil sie nicht nur von oben herab beobachten möchten, was in dem von ihnen initiierten Regelwerk passiert, sondern sie sich der direkten Konfrontation mit den Anderen auf dem Spielfeld stellen, das eine Abstraktion unserer Wirklichkeit bildet. Dies bedeutet auch, dass partizipatorische Projekte im Allgemeinen eine Art von Spiel darstellen, egal ob mit aktionistischem, politisch motiviertem oder spektakulär unterhaltendem Inhalt.

Homo Ludens Ludens⁹³

»[...] philosophy ought to be danced more than written«.⁹⁴

Mit *Homo Ludens* (1938) schuf Johan Huizinga ein Erklärungsmodell, wonach der Mensch seine Fähigkeiten vor allem über das Spiel entwickelt.⁹⁵ Huizinga schrieb noch vor Happening, Fluxus oder Performancekunst vom

»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

90 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.

91 Vgl. die Case Study zu *Face to Facebook*.

92 Vgl. die Case Study zu *[V]ote-auction*.

93 Vgl. Berger 2008, S. 34. *Homo Ludens Ludens* war eine Ausstellung bei LABoral in Gijón, 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.

94 Zielinski 2010, S. 297.

95 Vgl. deutscher Wikipedia-Eintrag zum Schlagwort Homo Ludens: http://de.wikipedia.org/wiki/Homo_ludens (Stand 11. 01. 2015).

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.«⁹⁶

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,⁹⁷ erkannten bereits Denker 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 [...].«⁹⁸

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 und Roy Ascott) und 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, die Kommunikation und Handlungen zwischen den Menschen aktivieren.

»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.«⁹⁹ We shall have to learn to imagine a new work.«

96 Huizinga 1956, S. 181.

97 Vgl. Neitzel und Nohr 2006, S. 13.

98 Berger 2008, S. 34.

99 Zielinski 2010, S. 298.

Visualisierung und/oder Sonifizierung von Informationen – jede Form von Darstellung oder Übersetzung – spielen in der Kunst eine Rolle, da in diesen Prozessen dem Zufall Platz eingeräumt wird und »der von Freud so genannte ›Zauber‹ der Kunst entsteht«¹⁰⁰. In den Wissenschaften können Formen der Übertragung eine Rolle spielen, da sie als Experiment angelegt sein können, das nicht nur Information gibt, sondern auch neues Wissen generieren lassen kann.¹⁰¹ Kunstformen, die die Art der Beteiligung offen lassen und nicht genau definieren 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 dem Zufall und somit dem Unbewussten in einem spielerisch angelegten Kunstexperiment seinen Platz ein, wobei die durch eine Künstlerpersönlichkeit definierte Systematik des Spiels den Grad des Zufälligen vorgibt.

Exkurs: Habitat¹⁰² 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 and Art* bereits sehr früh eine Rolle. Da eine umfassende Darstellung jedoch den Rahmen dieser Publikation sprengen würde, möchte ich nur jenes Online-Game erwähnen, das in den 1980er-Jahren von Lucasfilm Games, einer Abteilung der LucasArts Entertainment Company, in Zusammenarbeit mit Quantum Computer Services, Inc.¹⁰³ entwickelt wurde und als Urvater aller Massive-User-Online-Games gilt: *Habitat*. Das Spiel, das man mit dem Commodore 64 spielen konnte, hat bereits in den 1980er-Jahren einige Themen vorweggenommen, die erst viel später mit Web 2.0, *Second Life* oder Social Media aktuell wurden. Man kommunizierte

100 Pfaller 2009, S. 72.

101 Vgl. Zielinski 2010. Ich interpretiere hier seinen Text *Thinking About Art After The Media: research as practised culture of experiment*.

102 Vgl. englischer 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: Habitat »was the first attempt at a large-scale commercial virtual community that was graphically based«. Ich möchte mich bei Horst Hörtnner, der Habitat damals selbst testete, für den Hinweis bedanken.

103 Vgl. <http://www.fudco.com/chip/lessons.html> (Stand 14. 01. 2015).

mittels eigenem Charakter, eigener Währung und eigenem Haus, das man einrichten und in dem man mit anderen Avataren¹⁰⁴ leben konnte.

»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.«¹⁰⁵

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, daß ihr ursprüngliches Netz von Maschinen sich in ein Netzwerk der Menschen, die diese Maschinen benutzen, verwandeln könnte.«¹⁰⁶

Diese Erkenntnis drang in unserer Social-Media-Zeit mit einiger Verzögerung in ein breiteres Bewusstsein vor. Spiel bedeutet also auch im Falle eines Online-Games, dass es vor allem um die Vision des Austausches und Kommunikation mit Anderen geht. Dass Kommunikationsmedien bei ihrer erstmaligen Einführung eine gewisse, jedoch meist kurzfristige Faszination ausüben, bestätigt die Studie von Morningstar und Farmer.

104 Den Entwicklern von Habitat, Chip Morningstar and F. Randall Farmer, wird nachgesagt, dass sie auch eine der ersten waren, die den Terminus »Avatar« verwendeten, nach dem Sanskrit-Begriff »Avatara« für »Herabkunft«. Vgl. Victoria Vesnas Katalogbeitrag zum Ars Electronica Festival 1997, http://90.146.8.18/de/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=8475 (Stand 14. 01. 2015).

105 Morningstar und Farmer 1990, <http://www.fudco.com/chip/lessons.html#note1> (14. 01. 2015).

106 Vesna 1997.

Ich möchte dieses Kapitel mit einem Zitat von Siegfried Zielinski schließen, 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.«¹⁰⁷

DIE KUNST MIT »DEN ANDEREN« HAT GRENZEN

In diesem Kapitel wollen wir uns nicht mit der Öffnung von Kunstwerken für Beteiligung beschäftigen, sondern mit dem Gegenteil: mit den Grenzen der Beteiligung. Wir stellen eine ganz zentrale 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

107 Zielinski 2010, S. 302.

vergangenen Epoche interpretiert werden – als Versuch, die tatsächliche Schwäche der heutigen Kunstinstitutionen zu kaschieren.«¹⁰⁸

Boris Groys schrieb diesen Text eigentlich für Peter Weibel. Dieser erste Absatz ist die Einleitung zu einer Abhandlung über die interdisziplinäre Künstlerpersönlichkeit Weibels, 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 z. B. noch Harald Szeemann war), ist nur eine Seite der Medaille, die schwierige finanzielle Situation von Institutionen die andere. Und da die Institutionen viel Aufmerksamkeit aufbringen und Aktivitäten setzen müssen, um Geldmangel zu kompensieren und dem »Besucherzahlenstress« Stirn zu bieten, geht viel Energie 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 ist, dass partizipatorische Projekte oft von Institutionen selbst initiiert werden und unter dem Deckmantel »Kunst« kommuniziert werden.¹⁰⁹ Was dabei manchmal 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 eine künstlerische Hand benötigt, denn wie in der hier vorliegenden Arbeit bereits eingehend besprochen, geht es dabei um einen offenen Prozess, der beobachtet, begleitet und geführt werden muss, damit man versteht, was eigentlich passiert. Dass dabei auch etwas ganz anderes passieren darf, als ursprünglich geplant, liegt in der Absicht der meisten Kunstschaffenden, jedoch nicht unbedingt 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, während die Institution die Durchführung übernimmt, da sie über die entsprechenden Ressourcen und Möglichkeiten verfügt und die Kontrolle nicht verlieren will. Dabei wird jedoch meist unterschätzt, welchen Kommunikationsaufwand Beteiligungsprojekte bedeuten.¹¹⁰ Wenn Künstler/innen eine Beteiligung über Internet, Compu-

108 Vgl. Groys http://peter-weibel.at/index.php?option=com_content&view=article&id=61&Itemid=39 (Stand 21. 01. 2015).

109 Siehe dazu auch Kreativität versus Kunst auf der folgenden Seite.

110 Ich nehme hier Bezug auf Erfahrungen mit der Stadt Leonding, für die ich als Künstlerin und Kuratorin arbeitete und die explizit künstlerische Partizipationsprojekte

ter 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. Der Schluss, den Mirko Tobias Schäfer aus einer EU-Studie zu politischer Beteiligung zog, 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.«¹¹¹

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 Projekts – Buchstabenketten als spontane Information im Stadtraum – wurde nicht erreicht. Dass hier die Kommunikationsmaschinerie der Ars Electronica Linz GmbH mit anderen Institutionen wie dem Brucknerhaus kooperierte und außerdem mit der *Klangwolke* eine bereits vor 35 Jahren eingeführte Marke hinter dem Aufruf zur Beteiligung stand, darf auch nicht außer Acht gelassen werden.

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.keplersalon.at/de/Veranstaltungen/Kepler-Salon-Exkursion-UNGEHORSAM.-Kepler-Salon-on-tour-zur-leonart-nach-Leonding> und <http://www.nachrichten.at/freizeit/Festival-Leonart-Kreativer-Ungehorsam;art7,717030> oder <http://www.nachrichten.at/nachrichten/kultur/LEONART-Ungehorsame-Kunst;art16,718104> (Stand 20. 01. 2015).

111 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).

Kreativität versus Kunst

Der Vorwurf, Partizipationsprojekte in der Kunst seien »Mitmach-Kunst«¹¹² oder »SozialarbeiterInnen-Kitsch«¹¹³ und »partizipatorische Projekte [seien] in der kunstwissenschaftlichen Forschung bisher weitgehend marginalisiert«¹¹⁴ worden, 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 wesentlichen subversiven Qualitäten, genausowenig wie sie die Verherrlichung des einsamen Power-Users haben würde.«¹¹⁵

Ein Beispiel dafür, wie unkritisch ein romantisierter Begriff benutzt und 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*¹¹⁶ 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.«¹¹⁷

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 kulturelle oder politische Institutionen angelegt ist, um ihnen Hilfestellung bei »active arts participation across the arts sector« zu geben, ist an sich eine interessante, aber fragwürdige Haltung und stellt im Grunde eine Ver-

112 Feldhoff 2009, S. 7.

113 Feldhoff 2009, S. 8.

114 Feldhoff 2009, S. 8f.

115 Lovink 2007/2008, S. 269.

116 Brown und Novak-Leonard 2011, S. 2.

117 Ebd.

mittlungsstrategie für Kreativitätspraktiken dar. Dass mit dem Ausdruck »Kunst« im weiten Feld partizipatorischer Handlungen oft 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.¹¹⁸

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.«^{119 120}

118 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.

119 Schmitz 2006, S. 127.

120 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 Produkterfindungen etc.« Schmitz kreierte damit seine These, dass, wenn ästhetischer Perfektionismus nicht mehr bei den Künstler/innen vorzufinden sein kann, da diese mit den industriell kreierten Bildwelten nicht mithalten können, ein andere Werte wie eine demokratische Legitimität spruchreif werden.

So mancher Kritiker wirft den Künstler/innen partizipatorischer Projekte Poesielosigkeit und Ästhetik-Armut 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 tatsächlich angestellt werden kann? Jetzt, da Kunst so vielen Menschen wie noch nie in der Kunstgeschichte nicht nur zugänglich ist, sondern sich auch zur Beteiligung öffnet? Stehen wir da am Beginn einer ganz neuen Art von Erfahrung mit der Kunst?

»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.«¹²¹

Boris Groys bestätigt mit dieser Aussage, dass Wissen als neuer Schwerpunkt in der Kunst gesetzt wird. Diese Tendenz sehe ich mit den Diskussionen rund um künstlerische Forschung im Allgemeinen bestätigt, aber nicht nur mit den Diskussionen über Crowd Art bzw. partizipatorische Projekte, sondern auch über boomende Kunstformen wie Bio-Art, Hybrid Art oder 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 und -plattformen bzw. 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?«¹²²

Lovinks Entzauberung der Möglichkeiten der Massen scheint die Intention der hier vorliegenden Arbeit zynisch pointiert zu treffen. Denn jetzt, da Kunst masentauglich wurde und technologische Hilfsmittel zur Wissensgenerierung eine

121 Groys (ohne Zeitangabe); gefunden auf der Website von Peter Weibel: http://www.peterweibel.at/index.php?option=com_content&view=article&id=61&Itemid=39 (Stand 27. 04. 2015).

122 Lovink 2007/2008, S. 311.

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?

Dass künstlerische Projekte mit Beteiligung durch Andere in der Kunst oft über lange Zeit laufen können und aufgrund ihrer Kommunikationsintensität kräfte-raubend sind, wurde in dieser Aufarbeitung bereits diskutiert. Was von den Involvierten aber weniger oft zugegeben wird, ist die Tatsache, dass Partizipation nur dann gelingen kann, wenn ein hoher medialer Aufwand getrieben oder den Beteiligten ein Geschenk oder Honorar angeboten wird. Dass außerdem 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.«¹²³

Ein Projekt wie *Moon* von Ai Weiwei & Olafur Eliasson¹²⁴ ist dank 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 die meisten 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

123 Vgl. Informationen auf folgender Website: <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).

124 Vgl. *Moon* von Ai Weiwei & Olafur Eliasson: <https://www.moonmoonmoon.com/#sphere> (Stand 21. 01. 2015).

*MutaMorphosis – Tribute to Uncertainty*¹²⁵ in Prag 2012. Als ein Beispiel für Formen des Scheiterns in der Kunst mit »den Anderen« präsentierte sie das Projekt *Suomenlinna Money Lab*^{126/127}, das sie gemeinsam mit Pixelache, einer 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.«¹²⁸

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-Regel¹²⁹ gilt – selbst wenn bei gewis-

125 Vgl. meine Website, wo die Transkription zum Vortrag von Mirko Tobias Schäfer online gestellt wurde: <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).

126 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).

127 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, 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.«

128 Unveröffentlichtes Paper von Susanne Jaschko im Archiv der Autorin.

129 Vgl. deutscher Wikipedia-Eintrag zum Schlagwort Ein-Prozent-Regel (Internet), http://de.wikipedia.org/wiki/Ein-Prozent-Regel_%28Internet%29 (Stand 21. 01. 2015).

sen Projekten dieses eine Prozent Beteiligung auf zehn Prozent gesteigert werden kann – »aus dieser Perspektive betrachtet, ist der Inhaltsproduzent nur eine kleine Minderheit, die ohne weiteres übersehen werden könnte«¹³⁰.

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.¹³¹ 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.¹³² Ein anderes Beispiel betrifft Sony: Das Playstation-Netzwerk des japanischen Unternehmens, mit dem sich Benutzer/innen von Spielekonsolen weltweit 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.¹³³ 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, die hier bloß ins Internet verlagert wurde. 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«¹³⁴.

Der Science-Fiction-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,

130 Lovink 2007/2008, S. 29.

131 Vgl. <http://www.telegraph.co.uk/technology/facebook/8070513/Facebook-admits-inadvertent-privacy-breach.html> (Stand 22. 01. 2015).

132 Vgl. <http://www.theguardian.com/technology/2010/may/15/google-admits-storing-private-data> (Stand 22. 01. 2015).

133 Vgl. <http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2011/apr/27/playstation-network-hack-sony> (Stand 22. 01. 2015).

134 Lovink 2007/2008, S. 298.

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.«¹³⁵

Geheimdienste sind genauso wenig neu wie Firmen, 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.¹³⁶

Die anderen beobachten jene, die beobachten? Dass den Kommunikationsmedien ein »Beobachtungsgen« eingeschrieben ist, soll nicht als Verharmlosung der Tatsache gesehen werden, sondern eher als Anregung. Ein Beispiel dafür ist das Projekt des Künstlers Skizzo (Stephan Müller) aus Linz, der mit seiner App *Stadtwachewache* eine Plattform zur Beobachtung der Stadtwache Linz schuf.¹³⁷ 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.«¹³⁸

135 Vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=dacKWLgZkIM> (Stand 22. 01. 2015).

136 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).

137 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).

138 Thomas Macho im Interview mit der Autorin am 12. 08. 2014 in Linz, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

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 und Sammeln von Informationen, wobei man am Anfang oft nicht genau weiß, wohin das Sammeln führt und ob das Beobachten nicht mehr Nicht-Wissen generiert als Wissen.¹³⁹ Als Schatzkammern fungieren Server, auf denen Informationen angesammelt werden, 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. B. *Exquisite Clock*¹⁴⁰), Video- (z. B. *Hello World! Or. How I learned to top listening to the sound and love the noise*¹⁴¹) oder Soundminiaturen (z. B. *Klangwolkenminiaturen*¹⁴²)?

»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.«¹⁴³

Sammlungen entstehen nicht aufgrund eines Planes, sind also nicht von vornherein als solche intendiert. Sie entstehen aufgrund von Beobachtungen, denen Aufmerksamkeit vorausgeht. Und ungerichtete Aufmerksamkeit scheint nötig zu sein, um zu erkennen, wodurch Angesammeltes zu einer Sammlung wird.

139 Vgl. dazu auch das Kapitel *Distinktionen und was das alles mit Wissen und Nicht-Wissen zu tun hat*.

140 Vgl. <http://www.exquisiteclock.org/clock/index.php?live=1&tag=clothes> (Stand 22. 01. 2015).

141 Vgl. <http://christopherbaker.net/projects/helloworld/> (Stand 22. 01. 2015).

142 Vgl. <http://www.aec.at/klangwolke/de/participate/soundcloudminiatures/> (Stand 22. 01. 2015).

143 Thomas Macho im Interview mit der Autorin am 12. 08. 2014 in Linz, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

»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.«¹⁴⁴

Copyright versus Exklusivbesitz

»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 übernehmen 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.«¹⁴⁵

Geert Lovink beantwortet 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.

In vielen Projekten, in denen etwas mithilfe »der Anderen« entsteht, sieht man sich mit der Frage konfrontiert: Wem gehört nun was? Das Bild, das von der Nachbarin zur künstlerischen Arbeit beige-steuert 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 und Verbreitung, wobei es nicht nur um Bildung von Exklusivbesitz geht.

144 Thomas Macho im Interview mit der Autorin am 12. 08. 2014 in Linz, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

145 Lovink 2007/2008, S. 283.

»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.«¹⁴⁶

Es geht also um eine Art komplexes Austauschsystem, das mit seinen Unter-, Über-, Neben- und Zwischennetzen zu einer vielschichtigen Verflechtung mutiert, die nicht mehr entwirrbar ist. Es handelt sich um ein System der Verlinkung, ein Bezugssystem, in dem wir aufeinander und miteinander in Verbindung stehen und Dinge austauschen.

Sieht man sich die Geschichte zum Urheberrecht näher an, so stellt man fest: »Pointiert gesagt: Zuerst kam der Diebstahl, danach das Eigentum.«¹⁴⁷ In dem Aufsatz *Die Landstraße, wo jeder geht* (der Titel des Aufsatzes bezieht sich auf einen Satz von Hegel)¹⁴⁸ erklärt der Kulturwissenschaftler Thomas Macho:

»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.«¹⁴⁹

Der Anspruch und die Bewertung von Autorenschaft als Teil einer »Geniereligion«¹⁵⁰ und die Realität des Web 2.0 zwingen uns, Autorenschaft neu zu denken. Macho erkennt hier einen Abstraktionsprozess in den Rechtswissenschaften, der

146 Thomas Macho im Interview mit der Autorin am 12. 08. 2014 in Linz, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

147 Macho 2012, S. 160.

148 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.

149 Macho 2012, S. 160.

150 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.

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 Materialität der Werke. Auf paradoxe Weise hat demnach die Mediengeschichte den Ausdifferenzierungsprozess des Urheberrechts (und seiner Abstraktionspotenziale) eher gefördert als behindert.«¹⁵¹

Mit der Gründung von Creative Commons im Jahr 2001 wurde eine Debatte darüber losgetreten, wie man das aktuell geltende, auf wirtschaftliche Nutzung aufgebaute Urheberrechtssystem 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«¹⁵².

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 wird es dann, wenn auf der »Landstraße Internet« auf einmal Shoppingmalls auftauchen, in denen andere Gesetzmäßigkeiten gelten als auf der Landstraße, und wenn die Landstraße über mehrere Länder führt, die jeweils 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, das unsere bisherigen Vorstellungen und Wertigkeiten 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.

151 Macho 2012, S. 163f.

152 Vgl. Macho 2012, S. 163.

Résumé

Dass ein Kunstprojekt auf Partizipation von verschiedenen Personen aufbaut, ist nicht erst eine Erfindung des Internets. 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 Beteiligungsprozesse mit unzählbar und unerkennbar vielen »Anderen« geht, die sich raum- und zeitunabhängig mittels Computertechnologie und Internet beteiligen können oder beteiligt werden, spreche ich von »Crowd Art«.¹

Zwei Beobachtungen markierten im Jahr 2010 den Beginn der theoretischen Auseinandersetzung und inspirierten mich zur Forschung zum Thema *Crowd and 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 »Partizi-

1 Vgl. Beitrag auf NDR.de, verfasst von Lu Yen 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 *Crowd Art* erklären konnte. Als Richtigstellung möchte ich hier jedoch erwähnen, dass ich *Crowd Art* nur in Verbindung mit einer Online-Partizipation verstehe (so auch die von mir erwähnten Beispiele) 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 – sich in eine gemeinsame Richtung bewegen, ich jedoch diese Eigenschaften nicht unbedingt in *Crowd-Art*-Projekten beobachtete.

pation in der Kunst«, in Architektur, Theater und Performance, aber auch im politischen und sozialen Kontext existierte. Es schien jedoch, dass die Schnittstelle digitale Medien und Partizipation bisher hauptsächlich von Medienwissenschaftler/innen diskutiert wurde. Als Kuratorin und Projektmanagerin der Ars Electronica Linz sah ich daher eine Möglichkeit, mit dieser Aufarbeitung die bisherigen Diskussionen in Hinblick auf unsere heutige vernetzte Realität in der Kunst zu erweitern, ohne eine romantisierende bzw. 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 verklärten Einstellung zur Partizipation aus dem Blickfeld verschwanden, hat diese Publikation in den Fallstudien und im Kapitel zur Taxonomie von Crowd-Art-Projekten gezeigt. Vor allem wurden unwissentliche und unfreiwillige Formen der Beteiligung diskutiert und 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 Ende der 1950er-Jahre mit dem »offenen Kunstwerk« und dem »Kunstwerk in Bewegung« beschäftigte. Beteiligung (wissentlich oder nicht wissentlich, ob freiwillig oder nicht freiwillig) basiert also auf Beobachtung, auf dem Generieren von Erfahrungen und Wissen, ausgelöst durch »die Anderen«. In diesem Sinne kann es daher keine Wertung 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 will.

Was bedeuten hier »die Anderen«? Was heißt hier »Publikum«? Zwei wichtige theoretische Erkenntnisse bilden die Basis für diese 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 Fallstudien haben gezeigt, dass Partizipation vor allem zugewiesene (Kunst-)Räume verlassen möchte, um in Kommunikation mit »den Anderen« zu treten, für die das herkömmliche Verständnis und Vorstellung von »Publikum«, »Rezipient/in« 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, dass Künstler/innen mit ihnen zusammenarbeiten möchten und sich von ihnen angezogen fühlen. Eine Fremdheit, die – wie

Robert Pfaller ausführt – deswegen so interessant ist, weil sie mit den unwissenden und unschuldigen Anderen spielt, die im System Kunst sonst kaum mehr anzutreffen sind.²

Auch wenn sich alle einig zu sein scheinen, dass es sich bei künstlerischer Partizipation eher um Prozesse handelt und weniger um die Gestaltung von physischen Objekten und Kunstschaffende ihre Prozesse öffnen, um Andere teilnehmen zu lassen, so unterstreicht diese theoretische Aufarbeitung, dass nicht von einer Aufhebung der Autorenschaft gesprochen werden kann, jedoch von einer Um- oder Neubewertung. Die Fallstudien haben gezeigt, dass die 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 Künstler/innen oft mit Personen aus unterschiedlichen Disziplinen zusammen: Künstler/innen aktueller Kunstformen sind es gewohnt, mit Programmierer/innen, kreativen Technolog/innen oder »Internet-Ingenieuren«³ zusammenzuarbeiten und auch die Credits zu teilen. Internet-Phänomene wie »Karen Eliot« (auch »Karen Elliot« geschrieben) – ein Pseudonym für unterschiedliche Künstler/innen, die weltweit unter demselben Namen firmieren – bestätigen die Notwendigkeit eines Umdenkens zu Wertvorstellungen von Autor/in, Urheber/in und Besitzer/in.

»Kunst mit einer Agenda« scheint ein treffendes Schlagwort zu sein, das die unterschiedlichen Ansätze hinter partizipatorischen Prozessen beschreibt. Dass diese Anliegen nicht immer ausschließlich künstlerischer Natur sind, sondern auch von Institutionen, der Politik oder anderen gesellschaftlichen Vertreter/innen 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, ohne dass diese wirklich an Beteiligung *per se* interessiert wären. Partizipation ist als Methode jedoch nicht darauf ausgerichtet, sich selbst genügen zu wollen, denn Beteiligung der Beteiligung willen macht wenig Sinn.

Wenn ursprünglich von der Annahme ausgegangen wurde, dass Partizipation mit Kommunikation, Austausch und Vermittlung zu tun hat, so bestätigen die

2 Vgl. dazu das Kapitel *Crowd and Art: Eine Taxonomie* und hier im Besonderen die Ausführungen zu den Partizipationsmodellen.

3 Vgl. Case Study zu *[V]ote-auction* (2000) und andere Arbeiten von Lizvlx und Hans Bernhard von *ubermorgen.com* und ihre Sicht eines Neuen Wiener Aktionismus.

Fallstudien, dass ein enorm hoher Aufwand im Dialog mit den Beteiligten notwendig ist, wenn Partizipation ernst genommen wird. Dies trifft vor allem bei Formen unwissentlicher und unfreiwilliger Online-Beteiligung zu, da die Künstler/innen hinter solchen Projekten meist eine Irritation bei den Beteiligten hervorrufen, die erst im Laufe des künstlerischen Prozesses aufgelöst wird. Wie die Fallstudien zeigen, bedarf es einer kritischen Auseinandersetzung mit dem jungen Medium Internet, da es eine Agenda auf Meta-Level beinhaltet und trotz kollaborativer und gemeinschaftlich erarbeiteter Inhalte skeptisch hinterfragt werden muss, wer im Hintergrund agiert.⁴

Dass eine rigide Auffassung von Partizipation die epistemologischen Möglichkeiten einschränkt, im Gegensatz jedoch das Spiel und der Mut zur Offenheit, der Zufall, das offene Ende des Prozesses wichtige Faktoren für einen erkenntnistheoretischen Mehrwert in der Partizipation sind, machen die hier vorliegenden Ausführungen mehr als deutlich. In einer digitalen Welt sind »Zufälle Regeln unterworfen«⁵. 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 ein solcher Störfaktor 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 Zufälliges in digitalen Netzwerken ist nicht nur verant-

4 Als Beispiel möchte ich den Eintrag zu meinem Namen auf der deutschen *Wikipedia*-Seite anführen: Ein Interview mit dem NDR – URL: <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 (*Strich-Code*) genannt, die als »Schwarmkunst« definiert ist. Man könnte den Eindruck haben, dass das deutsche Wort »Schwarmkunst« dem englischen Begriff *Crowd Art* entspräche und ich irgendwie mit dem Projekt in Verbindung stünde, 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.

5 Kim 2015, S. 10.

wortlich dafür, dass Maschinen so laufen, wie sie laufen, sondern auch dafür, dass sie hin und wieder nicht oder anders laufen.

Kritisch müssen »die Anderen« und das Thema der Online-Vernetzung auch dann betrachtet werden, wenn sie als »Masse«, »Mob«, »Crowd« oder als eine Ansammlung von Individuen online beschrieben werden. 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 so agieren, wie sie sich im physischen Raum präsentieren.⁶ Die Frage ist eigentlich (und hier beziehe ich mich auf Jaron Lanier und Robert Adrian X), wie wir mit der Unsichtbarkeit im Netz umgehen und das sichtbar machen, was uns und anderen Wissen bringt.

Das Informationszeitalter hat mit Personen wie Otlet und Wells begonnen, die eine Demokratisierung von Wissen durch die Erleichterung des Zugangs zu Wissen erreichen wollten. Wir befinden uns mittlerweile allerdings im Zeitalter der Beteiligung: Wir haben Einfluss darauf, ob das Internet fast ausschließlich von kommerziell orientierten Plattformen bevölkert wird, oder ob wir mit Netzwerk- und *Platform Cooperativism*⁷ sowie Digital Commons⁸ neue Wege in Richtung von dezentraler Vernetztheit und selbst-organisierter Gesellschaft gehen. Wir haben auch Einfluss, was auf die weltweiten Server eingespeist und wie vermittelt wird – ein Recht und Privileg unserer Zeit, das wir jetzt nutzen müssen. Auch wenn wir wissen, dass wir nicht die Inhaber dieser Server sind, wir nicht mitbestimmen können, was mit den Servern passiert, noch verstehen,

6 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.

7 Vgl. *Platform Cooperativism* von Trebor Scholz (<http://platformcoop.net/>)

8 Im Besonderen sei hier auf die Arbeit der P2P Foundation (<https://p2pfoundation.net/>) verwiesen.

was Algorithmen in den digitalen Systemen mit uns machen – wir haben zumindest einen Fuß in der Türe.

Schlussendlich möchte ich die Frage wagen, inwieweit Kunstschaffende mit ihren Netz-basierten partizipatorischen Prozessen nicht versuchen, ein abstrahiertes Modell unserer Welt erfahrbar zu machen, das aufgrund der Komplexität der vernetzten Austauschmöglichkeiten nicht in einem linearen Senden-und-Empfangen-Modus angelegt ist, sondern alle Beteiligten (inkl. Künstler/innen) in ihrer Gleichzeitig- und Gleichwertigkeit von Sender/in und Empfänger/in als Teil eines Netzwerkverbundes präsentiert, als Ersatz für das Fehlen eines entsprechenden Theoriemodells?

»Niemand weiss, worum 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.«⁹

9 Vgl. auch das Interview mit Robert Adrian X am 15. Dezember 2013 in Wien, Tonaufnahme im Archiv der Autorin.

Literatur

- Adriaanses, Alex (2007): »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.
- Adrian X, Robert (1982): »Die Welt in 24 Stunden«, in: Hattinger, Gottfried, *ars electronica* 82. Linz. 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, Robert (1989): »Elektronischer Raum«, in: *Kunstforum International. Im Netz der Systeme*, Bd. 103.
- Adrian X, Robert, Stocker, Gerfried (1993): *ZERO – The Art of Being Everywhere*. Steirische Kulturinitiative 92/93, Graz.
- Adrian X, Robert (1995): »Kunst und Telekommunikation. 1979 – 1986 Die Pionierzeit«, in: *springer*. Band 1, Heft 1, Wien. URL: <http://alien.mur.at/rax/TEXTS/springer-d.html> (Stand 22. 10. 2013).
- Alloway, Lawrence (1958): *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, Lawrence (1960): »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/March)«, in: Robbins, David: *The Independent Group: Postwar Britain and the Aesthetics of Plenty*. Ausstellungskatalog zur gleichnamigen Ausstellung. Cambridge, Massachusetts, and London.
- Arns, Inke (2004): »Interaktion, Partizipation, Vernetzung: Kunst und Telekommunikation«, in: *Medien Kunst Netz*. URL: http://www.medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/kommunikation/ (Stand 09. 10. 2013).

- Arns, Inke (2013): *Ohne Bild keine Geschichte. Zu Eran Schaerfs fm scenario – Sendesprache – verdeckte Operation – Ansage – Fehler*. Ausstellungsführer Hartware MedienKunstVerein, Dortmund. URL: http://www.hmkv.de/_pdf/Ausstellungsfuehrer/2013_FMS_Besucherinfo_Web.pdf (Stand 12. 08. 2014).
- Arns, Inke (2016): »Schlachtfeld Historie. Künstlerische Reenactments als partizipative De-Konstruktion von Geschichte«, in: *Kunstforum International*. Bd. 240, Köln, S. 78-87.
- Ascott, Roy (1984): »Kunst und Telematik«, in: Grundmann, Heidi: *Art Telecommunication*. Wien.
- Ascott, Roy (1989): »Gesamtdatenwerk«, in: *Kunstforum International. Im Netz der Systeme*. Bd. 103, Köln.
- Ascott, Roy (2013): »Für eine dynamische Betrachtung der Welt; Roy Ascott im Gespräch mit Heinz-Norbert Jocks«, in: *Kunstforum International. Globalkunst – Eine neue Weltordnung*. Bd. 220, Köln.
- Barbrook, Richard (2011) in: Österreichischen Rundfunk, Hörfunk: *Die Magie der Medien. McLuhans Botschaft (1-4)*. CD mit Aufnahme des Radiokollegs vom 18. – 21. 07. 2011, Wien.
- Barthes, Roland (1974): *Die Lust am Text*. Berlin.
- Bartsch, Ingo (2002): »Zur erneuten Aktualität der Kunst-Ideen des italienischen Futurismus«, in: ...auch wir Maschinen, auch wir mechanisiert ...! *Die zweite Phase des italienischen Futurismus 1915 – 1945*. Katalogbuch anlässlich der Ausstellung, Dortmund.
- Baumgärtel, Tilman (1997): *Immaterialien*. 26.06.1997. URL: <http://www.heise.de/tp/artikel/6/6151/1.html> (Stand 12. 01. 2014).
- Baumgärtel, Tilman (2001): *net.at 2.0 – Neue Materialien zur Netzkunst*. Nürnberg.
- Baxmann, Inge/Beyes, Timon/Pias, Claus (2014): *Soziale Medien – Neue Massen*. Zürich / Berlin.
- Beattie, Earle (1978): »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. URL: <http://www.cjc-online.ca/index.php/journal/article/view/202/108> (Stand 23. 01. 2014).
- Benjamin, Walter (1934): *Der Autor als Produzent*. Ansprache im Institut zum Studium des Faschismus am 27. April 1934 in Paris. URL: <http://www.texturen-online.net/methodik/benjamin/autor-als-produzent/> (Stand 18. 08. 2014).

- Berger, Erich (2008): »Homo Ludens Ludens. Locating play in contemporary culture and society«, in: *Homo Ludens Ludens. Third Part of the Gaming Trilogy*. Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón.
- Bishop, Claire (2006): *Participation. Documents of Contemporary Art*. London/Cambridge.
- Bishop, Claire (2009): *Claire Bishop and Boris Groys on participatory art*. Futurism exhibition at Tate Modern, 12. Juni – 20. September 2009, London. URL: <http://pric.wordpress.com/3-theory/claire-bishop-and-boris-groys-on-participatory-art-tate-modern-2009/> (Stand 08. 09. 2013).
- Bishop, Claire (2010): »Antagonism and Relational Aesthetics«, in: Deuze, Anna: *The 'do-it-yourself' artwork. Participation from Fluxus to new media*. Manchester and New York.
- Bishop, Claire (2012): *Artificial Hells. Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. London/New York.
- Blom, Philipp (2009): *Der taumelnde Kontinent. Europa 1900 – 1914*. München.
- Bosma, Josephine (2004): »Die Konstruktion von Medienräumen«, in: *Medien Kunst Netz*. URL: http://www.medienkunstnetz.de/themen/public_sphere_s/medienraeume/1/ (Stand 27. 04. 2014).
- Bosma, Josephine (2011): *Let's Talk Net Art*, Rotterdam.
- Bosma, Josephine (2014): »Missing Links«, in: *Frieze Magazin*, Berlin. URL: <http://frieze-magazin.de/archiv/features/missing-links/?lang=de> (Stand 29. 04. 2014).
- Bourriaud, Nicolas (1998/2006): »Relational Aesthetics«, in: Bishop, Claire, *Participation. Documents of Contemporary Art*. London/Cambridge, S. 160.
- Broeckmann, Andreas/Jaschko, Susanne (2001): *DIY Media – Kunst und digitale Medien: Software, Partizipation, Distribution*. Katalog zur transmediale.01 – international media art festival, Berlin.
- Brown, Sarah (2008): »Crowd theory lite 'the crowd' in participatory art and pop economics«, in: FitzGerald, Peter, *CIRCA126. Contemporary Visual Culture in Ireland*, Dublin, S. 33-39.
- Brown, Alan S./Novak-Leonard, Jennifer L. (2011): *Getting In On the Act: How Arts Groups are Creating for active participation*. San Francisco. URL: <https://www.irvine.org/arts/what-were-learning/getting-in-on-the-act> (Stand 20. 01. 2015).
- Bruns, Karin (2006): »Do it wherever you want it but do it! Das Gerücht als partizipative Produktivkraft der ‚neuen Medien‘«, in: Neitzel, Britta/Nohr, Rolf F.: *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*. Marburg.

- Bush, Vannevar (1997): »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).
- Carpentier, Nico (2011): *Media and Participation. A site of ideological-democratic struggle*. Bristol.
- Cirio, Paolo (2012): »Face to Facebook 2011«, in: *TEA BREAK*. Konferenzpublikation zur Ausstellung ‚Collective Wisdom. Technology, Entertainment, Art‘, Taichung.
- Cordeiro, Waldemar (1971): *Arteônica: elektronische Kunst*. URL: <http://www.medienkunstnetz.de/quellentext/102/> (Stand 27. 01. 2014).
- Corradini, B. und Settimelli, E. (1972): »Gewichte, Maße und Preise des künstlerischen Genies. Futuristisches Manifest 1914«, in: Apollonio, Umbro: *Der Futurismus. Manifeste und Dokumente einer künstlerischen Revolution 1909 – 1918*. Mailand.
- Couldry, Nick (2010): *Why Voice Matters. Culture and Politics after Neoliberalism*, London.
- Daniels, Dieter (2000/2003): »Strategien der Interaktivität«, in: *Vom Ready-Made zum Cyberspace*. URL: http://www.hgb-leipzig.de/daniels/vom-ready-made-zum-cyberspace/strategien_der_interaktivitaet.html (Stand 10. 03. 2014).
- Frieling, Rudolf/Daniels, Dieter (2000): *Media Art Interaction, The 1980s and 1990s in Germany*, Vienna / New York.
- Debord, Guy (1967/1996): *Die Gesellschaft des Spektakels*. Berlin.
- Debord, Guy (1957/2006): »Towards a Situationist International«, in: Bishop, Claire: *Participation. Documents of Contemporary Art*. London/Cambridge.
- Deleuze, Gilles und Guattari, Félix (1980/1992): *Tausend Plateaus. Kapitalismus und Schizophrenie*, Berlin. (Titel der Originalausgabe: *Mille plateaux*, Paris 1980.)
- Deuze, Anna (2010): *The 'do-it-yourself' artwork. Participation from Fluxus to new media*. Manchester and New York.
- Dinkla, Söke (1996): »From Participation to Interaction. Toward the Origins of Interactive Art«, in: Hershman Leeson, Lynn: *Clicking In: Hot Links to a Digital Culture*. Seattle.
- Dotzler, Bernhard (2011): »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, Daphne (2008): »Who Dares to De-Sacralise Today`s Play?«, in: *Homo Ludens Ludens. Third Part of the Gaming Trilogy*, Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón.
- Eco, Umberto (1962/1967): *Das offene Kunstwerk*, (zweite Auflage, Originalausgabe *Opera aperta*, Mailand 1962). Frankfurt am Main.
- Enzensberger, Magnus (1970): Baukasten zu einer Theorie der Medien, in: *Palaver. Politische Überlegungen (1967-1973)*. Frankfurt. URL: <https://www.uni-due.de/~bj0063/doc/enzensberger.pdf> (Stand 26. 11. 2014).
- Feldhoff, Silke (2009): *Zwischen Spiel und Politik. Partizipation als Strategie und Praxis in der bildenden Kunst*. Dissertationsschrift, Fakultät Bildende Kunst der Universität der Künste Berlin. URL: http://opus4.kobv.de/opus4-udk/files/26/Feldhoff_Silke.pdf (Stand 29. 11. 2014).
- Fischer-Lichte, Erika/Hasselmann, Kristiane (2013): *Performing the Future, die Zukunft der Performativitätsforschung*. München.
- Flusser, Vilém (1996): »Nächstenliebe im elektronischen Zeitalter. Ein Gespräch von Florian Rötzer«, in: *telepolis* vom 01.11.1996. URL: <http://www.heise.de/tp/artikel/2/2030/1.html> (Stand 13. 01. 2015).
- Forest, Fred (1988): »Communication Esthetics, Interactive Participation and Artistic Systems of Communication and Expression«, in: *Designing the Immaterial Society*. Vol. 4, No. 1/2, Cambridge.
- Frieling, Rudolf (2008): »Toward Participation in Art«, in: *The Art of Participation: 1950 to Now*, Ausstellungskatalog des San Francisco Museum of Modern Art, New York/London.
- Galloway, Kit und Rabinowitz, Sherrie (2008): in: *The Art of Participation: 1950 to Now*, Ausstellungskatalog des San Francisco Museum of Modern Art, New York/London.
- Gerlach, Walther (1969): »Fortschritte der Naturwissenschaft im 19. Jahrhundert«, in: Mann, Golo: *Propyläen Weltgeschichte. Eine Universalgeschichte*. 8. Bd., Frankfurt am Main, Berlin.
- Giannetti, Claudia (2004), *Ästhetische Paradigmen der Medienkunst*. URL: http://www.medienkunstnetz.de/themen/aesthetik_des_digitalen/aesthetische_paradigmen/1/ (Stand 03. 11. 2013).
- Gidney, Eric (1984): »Der Künstler und die Telekommunikation«, in: Grundmann, Heidi: *Art Telecommunication*. Wien.
- Götz, Magdalena (2013): *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.

- Graham, Bery (2010): »What kind of participative system? Critical vocabularies from new media art«, in: Dezeuze, Anna: *The 'do-it-yourself' artwork. Participation from Fluxus to new media*. Manchester and New York.
- Greene, Rachel (2004): *Internet Art*. London.
- Grover, Andrea (2006): *Phantom Captain: Art and Crowdsourcing*. New York. URL: <http://www.apexart.org/exhibitions/grover.htm> (Stand 17. 05. 2014).
- Groys, Boris (2008): A Genealogy of Participatory Art, in: *The Art of Participation: 1950 to Now*. Ausstellungskatalog des San Francisco Museum of Modern Art, New York/London.
- Groys, Boris (2009): *Claire Bishop and Boris Groys on participatory art*. Interview due to the Futurism exhibition at Tate Modern 12. Juni – 20. September 2009. London. URL: <http://pric.wordpress.com/3-theory/claire-bishop-and-boris-groys-on-participatory-art-tate-modern-2009/> (Stand 08. 09. 2013).
- Grundmann, Heidi (1984): *Art Telecommunication*. Wien.
- Hall, Wendy (2011): »Wir wissen einfach noch nicht genug«, in: Dobusch, Forsterleitner, Hiesmair: *Freiheit vor Ort. Handbuch kommunale Netzpolitik*. München.
- Hamilton, Richard (1961): »For the Finest Art, Try Pop«, in: *Gazette*. No. 1. URL: http://www.mariabuszek.com/kcai/Design%20History/Design_readings/HmltnPop.pdf (Stand 16. 02. 2014).
- Hansen, Mark/Rubin, Ben (2002): *Listening Post: Giving Voice to Online Communication*. Proceedings of the 2002 International Conference on Auditory Display, Kyoto. URL: http://www.mat.ucsb.edu/~g.legrady/academic/courses/08f200a/hansen_rubin.pdf (Stand 28. 09. 2014).
- Hansen, Mark/Rubin, Ben (2004): *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, Michael/Negri, Antonio (2002): *Empire. Die Neue Weltordnung*. Frankfurt / Main.
- Haupt, Walter (1979): »Linzer Klangwolke«, in: Hattinger, Gottfried, *ars electronica 79*. Linz. URL: <http://archive.aec.at/print/#1> (Stand 02. 01. 2015).
- Hofbauer-Buchhart, Anna-Karina (2012): *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.

- Huemer, Birgit (2010): *Semiotik der digitalen Medienkunst: Eine funktionale Kunstbetrachtung*. Wien. URL: http://othes.univie.ac.at/9110/1/2010-03-03_9100498.pdf (17. 01. 2015).
- Huizinga, Johan (1956): *Homo Ludens*. Hamburg.
- Jaschko, Susanne (2012): *Challenges of Participation*. Unveröffentlichtes Paper im Archiv der Autorin, Berlin/Linz.
- Kac, Eduardo (1992): »Aspects of the Aesthetics of Telecommunications«, in: *Siggraph Visual Proceedings*. New York. URL: <http://www.ekac.org/telecom.paper.siggrap.html> (Stand 23. 03. 2014).
- Kac, Eduardo (1993): »aspekte einer ästhetik der telekommunikation«, in: Adrian X, Robert und Stocker, Gerfried: *The Art of Being Everywhere*. Graz. URL: <http://www.ekac.org/aspekte.html> (Stand 20. 11. 2013).
- Kittler, Friedrich (1985): *Aufschreibesysteme 1800/1900*. München.
- Kittler, Friedrich (1989): »Synergie von Mensch und Maschine. Friedrich Kittler im Gespräch mit Florian Rötzer«, in: *Kunstforum International*. Vol. 98, Köln, S. 108 – 117.
- Kluszczyński, Ryszard W.(2009): »Theoretical, Philosophical and Cultural Contexts of Interactive Art«, in: Parczak, Antoni: *Interactive Media Arts*. Kraków.
- Kim, Anna (2015): *Der Sichtbare Feind. Die Gewalt des Öffentlichen und das Recht auf Privatheit*. St. Pölten–Salzburg–Wien.
- Koblin, Aaron (2006): *The Sheep Market: Two Cents Worth*. Thesis Document UCLA/DesignMedia Arts. Los Angeles. URL: artgallery.s3.amazonaws.com/sheepmarket/TheSheepMarket.doc (Stand 12. 12. 2013).
- Kohle, Hubertus (2012): »Crowdsourcing in der Wissenschaft – Wie die Massen zum Wissenschaftler werden«, in: *heise online* vom 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).
- Kravagna, Christian (2010): »Working on the community: models of participatory practice«, in: Dezeuze, Anna: *The ‚do-it-yourself‘ artwork. Participation from Fluxus to new media*. Manchester.
- Kupke, Christian (2016): Die Unausweichlichkeit von Partizipation, in: *Kunstforum International*. Vol. 98, Köln, S. 57- 65.
- Kwastek, Katja (2013): *Crowdsourced Art – Die crowdbasierten Kunstprojekte von Aaron Koblin*. Unveröffentlichter Beitrag im Archiv der Autorin zum Workshop ‚Crowdsourcing, Swarm Intelligence, Data Mining und die Wissenschaften‘. Ludwig-Maximilians-Universität. München.

- Leopoldseder, Hannes (2012): *public issues*. Unveröffentlichter Aufsatz im Archiv der Autorin. Linz.
- Lista, Giovanni (2002): »Kino und Photographie des Futurismus«, in: »...auch wir Maschinen, auch wir mechanisiert ...!« *Die zweite Phase des italienischen Futurismus 1915 – 1945*. Katalogbuch anlässlich der Ausstellung. Dortmund.
- Lorenz, Wolfgang (1986): »Der talentierte Zuschauer«, in: *ORF VIDEONALE und Ars Electronica*. Linz. 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, Geert (2007/2008): *Zero Comments. Elemente einer kritischen Internetkultur*. New York/Bielefeld.
- Macho, Thomas (2012): »Die Landstraße, wo jeder geht«, in: Kraft, Stefan: *Wer besitzt das Internet? Die Freiheit im Netz und das Urheberrecht. Eine Streitschrift*. Wien.
- Manovich, Lev (2008): »Art after Web 2.0«, in: *The Art of Participation: 1950 to Now*. Ausstellungskatalog des San Francisco Museum of Modern Art, New York/London.
- Marck, Jan van der (1969): »Art by Telephone«, in: *Die Mediensammlung der Hamburger Kunsthalle*. Band V/3, Galerie der Gegenwart, Hamburg. URL: http://www.hamburger-kunsthalle.de/sammlungav/html_sammlung/n/nauman_1983_21.html (Stand 23. 03. 2014).
- Marinetti, F.T. (1909/1972): »Gründung und Manifest des Futurismus 1909«, in: *Apollonio, Umbro, Der Futurismus. Manifeste und Dokumente einer künstlerischen Revolution 1909 – 1918*. Mailand.
- Marinetti, F.T. (1913/1972): »Das Varieté 1913«, in: *Apollonio, Umbro, Der Futurismus. Manifeste und Dokumente einer künstlerischen Revolution 1909 – 1918*. Mailand.
- Massey, Anne (1995): *The Independent Group: Modernism and Mass Culture in Britain, 1945-1959*. Manchester.
- McLuhan, Marshall (2011), in: Österreichischer Rundfunk, Hörfunk, *Die Magie der Medien. McLuhans Botschaft (1-4)*. Radiokolleg vom 18. – 21. 07. 2011, Wien.
- Mersmann, Birgit (1999): *Bilderstreit und Büchersturm: medienkritische Überlegungen zu Übermalung und Überschreibung im 20. Jahrhundert*. Würzburg.
- Miessen, Markus (2012): *Albtraum Partizipation*. Berlin.

- Morningstar, Chip/Farmer, F. Randall (1990): *The Lessons of Lucasfilm's Habitat*. URL: <http://www.fudco.com/chip/lessons.html#note1> (Stand 14. 01. 2015).
- Müller, Eggo (2009): *Formatted spaces of participation: Interactive television and the changing relationship between production and consumption*, in: van den Boomen, Marianne/Lammes, Sybille/Lehmann, Ann-Sophie/Raessens, Joost/Schäfer, Mirko Tobias: *Digital Material. Tracing New media in Everyday Life and Technology*. Amsterdam.
- Nancy, Jean-Luc (1988): *Die undarstellbare Gemeinschaft*. Stuttgart.
- Naveau, Manuela (2012): »Crowd & Art«, in: National Taiwan Museum of Fine Arts (Hg.), *Selected Writings of »Collective Wisdom – 2012 International Techno Art Exhibition*. Taichung.
- Naveau, Manuela (2014): Experimenting Archives or The Internet as a Crowdsourced Über-Archive?«, in: Beiguelman, Giselle/Magalhães, Ana Gonçalves: *Possible Futures*. Sao Paulo.
- Neitzel, Britta/Nohr, Rolf F. (2006): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*. Marburg.
- Österreichischer Rundfunk, Hörfunk (2011): *Die Magie der Medien. McLuhans Botschaft (1-4)*. Radiokolleg vom 18. – 21. 07. 2011, Wien.
- Otlet, Paul (1934): *Traité de Documentation. Le Livre Sur Le Livre*. Bruxelles. URL: http://lib.ugent.be/fulltxt/handle/1854/5612/Traite_de_documentation_ocr.pdf (Stand 02. 10. 2013).
- Paul, Christiane (2007): »Aaron Koblin. The Sheep Market«, in: *LAB_CIBERSPACIOS.LAB_CYBERSPACES*. Ausstellungskatalog zum gleichnamigen Wettbewerb initiiert von LABoral Center of Art and Industrial Creation, Gijon.
- Paul, Christiane (2007): *Feedback. From Object to Process and System*. LABoral Center of Art and Industrial Creation, Gijon.
- Perniola, Mario (2005): *Die Situationisten. Prophetie des Gesellschaft des Spektakels*. Rom.
- Pfaller, Robert (2008): »Against Participation«, in: *Ästhetik der Interpassivität*. Hamburg.
- Pfaller, Robert (2009): »Philosophie und spontane Philosophie der Kunst«, in: Kadi, Ulrike/Ruhs, August/Stockreiter, Karl/Zenaty, Gerhard: *texte. psychoanalyse.ästhetik.kulturkritik*. Wien.
- Rheingold, Howard (2002): *Smart Mobs: The power of the Mobile Many*, in: *Smart Mobs: The Next Social Revolution*. Cambridge. URL:

- <http://www.tc.umn.edu/~mill3239/home/content/Rheingold-smartmobs.pdf>
(Stand 31. 03. 2015).
- Robbins, David (1990): *The Independent Group: Postwar Britain and the Aesthetics of Plenty*. Ausstellungskatalog zur gleichnamigen Ausstellung, Cambridge/Massachusetts und London.
- Rollig, Stella (2000): *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).
- Ross, David A. (2003): *Radical Software Redux*. URL: <http://www.radicalsoftware.org/e/ross.html> (Stand 25.01.2014).
- Salgaro, Massimo/Wiener. Oswald (2010): »Literatur als Experiment«, in: Calzoni, Rau/Salgaro Massimo: *Ein in der Phantasie durchgeführtes Experiment. Literatur und Wissenschaft nach Neunzehnhundert*. Goettingen.
- Schäfer, Mirko Tobias (2006): »Spielen jenseits der Gebrauchsanweisung. Partizipation als Output des Konsums softwarebasierter Produkte«, in: Neitzel, Britta/Nohr, Rolf F.: *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*. Marburg.
- Schäfer, Mirko Tobias (2011): *Bastard Culture! How User Participation Transforms Cultural Production*. Amsterdam.
- Schmitz, Norbert M. (2006): »Stationen der Partizipation. Technische Innovation als ästhetische Utopie«, in: Neitzel, Britta/Nohr, Rolf F.: *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*. Marburg.
- Schrage, Dieter (2000): *Widerstand im Spektakel, Die Situationistische Internationale, Finden sich bei der S.I. Anknüpfungspunkte für aktuelle Protestbewegungen?* URL <http://www.contextxxi.at/context/content/view/308/83/> (Stand 16. 02. 2014).
- Schwanberg, Johanna (2012): »Zur Rolle der Modelle und/oder Akteure und Akteurinnen im Wiener Aktionismus«, in: Badura-Triska, Eva/Klockner, Hubert: *Wiener Aktionismus. Kunst und Aufbruch im Wien der 1960er-Jahre*. Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig, Wien.
- Severini, Gino (1913): »Die bildnerischen Analogien des Dynamismus. Futuristisches Manifest 1913«, in: Apollonio, Umbro: *Der Futurismus. Manifeste und Dokumente einer künstlerischen Revolution 1909 – 1918*. Mailand.
- Stalder, Felix (2011), in: Österreichischer Rundfunk, Hörfunk: *Die Magie der Medien. McLuhans Botschaft (1-4)*. Radiokolleg vom 18. – 21.07.2011, Wien.

- Stocker, Gerfried (1993): »ZEROnet – Das Netzwerk«, in: Konrad, Dr. Helga: *ON LINE – Kunst im Netz*. Steirische Kulturinitiative, Graz.
- Stocker, Gerfried/Naveau, Manuela (2012): »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.
- Stocker, Gerfried (2014): »Beyond Archives«, in: Beiguelman, Giselle/Magalhães, Ana Gonçalves: *Possible Futures*. Sao Paulo.
- Swertz, Christian (2013): *Freiheit durch Partizipation. Ein Oxymoron?* Wien. URL: http://homepage.univie.ac.at/christian.swertz/texte/2013_partizipation/2013_partizipation_v2.pdf (Stand 18. 01. 2015).
- Theall, Donald/Theall Joan (1989): »Marshall McLuhan and James Joyce: Beyond Media«, in: *Canadian Journal of Communication*. Vol. 14, No. 4, Vancouver.
- Vesna, Victoria (1997): »Avatare im World Wide Web: Die Vermarktung der Herabkunft«, in: Stocker, Gerfried/Schöpf Christine: *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).
- Wagner, Richard (1850): *Das Kunstwerk der Zukunft*. Leipzig. URL: <https://download.digitale-sammlungen.de/pdf/1406812924bsb10446090.pdf> (Stand 31. 07. 2014).
- Weibel, Peter und Lischka Gerhard J. (1989): »Im Netz der Systeme. Für eine interaktive Kunst«, in: *Kunstforum International*. Bd. Nr. 103, Köln.
- Weibel, Peter (2007): *User Art_Nutzerkunst*. URL http://www02.zkm.de/youser/index.php?option=com_content&task=view&id=16&Itemid=24 (Stand 28. 11. 2014).
- Weibel, Peter (2009): *YOU_ser 2.0.*, URL: [http://on1.zkm.de/zkm/stories/storyReader\\$6536](http://on1.zkm.de/zkm/stories/storyReader$6536) (Stand 28.11.2014).
- Zetter, Kim (2005): *How Humble BBS Begat Wired World*. URL: <http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/2005/06/67776?currentPage=al> (Stand 19. 01. 2014).
- Zeyfang, Florian (2000): *Die Entdeckung der Ästhetik der Massen*. URL: <http://www.heise.de/tp/artikel/3/3499/1.html> (Stand 10. 02. 2014).
- Zielinski, Siegfried (2010): »Thinking About Art After The Media: research as practised culture of experiment«, in: Biggs, Michael/Karlsson, Henrik: *The Routledge Companion to Research in the Arts*. London and New York.

INTERVIEWS

- Adrian X, Robert/Grundmann, Heidi (Manuela Naveau, Wien/Linz 2013), Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin.
- Cirio, Paolo/Ludovico, Alessandro, (Manuela Naveau, Linz 2011) Tonaufnahme im Archiv der Autorin.
- Hörtner, Horst (Manuela Naveau, Linz 2014), Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin.
- Leopoldseder, Hannes/Schöpf, Christine (Manuela Naveau, Linz 2014), Tonaufnahme im Archiv der Autorin.
- Lizvlx/Bernhard, Hans (Manuela Naveau, Wien 2014), Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin.
- Macho, Thomas (Manuela Naveau, Linz 2014) Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin.
- Pfaller, Robert (Manuela Naveau, Wien/Linz 2014), Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin.
- Schäfer, Mirko Tobias (Manuela Naveau, Prag/Linz 2012), Tonaufnahme und Transkript im Archiv der Autorin.

WEITERFÜHRENDE LITERATUR

- Acconci, Vito (1999): »Die Bedeutung der Öffentlichkeit. Ein Gespräch mit Heinz Schütz«, in: *Kunstforum International*, Bd. Nr. 144, Ruppichteroth.
- Alloway, Lawrence, (1972): *Network: The Art World Described as a System*. URL: <http://www.transart.org/wp-content/uploads/group-documents/100/1375193198-Alloway-NetworkArtandaComplexPresent.pdf> (Stand 30.01. 2014).
- Althusser, Luis (1990): *Philosophy and the Spontaneous Philosophy of the Scientists & Other Essays*. London.
- Angerer, Marie-Luise (2001): »I am suffering from a spatial hangover. Körper-Erfahrung im NeuenMedienKunst-Kontext«, in: Gendolla, Peter/Schmitz, Norbert/Schneider, Irmela/Spangenberg, Peter M.: *Formen interaktiver Medienkunst*. Berlin.
- Arnstein, Sherry R. (1969): »A Ladder of Citizen Participation«, in: *Journal of the American Institute of Planners*.
- Babias, Marius (1995): *Im Zentrum der Peripherie. Kunstvermittlung und Vermittlungskunst in den 90er Jahren*. Dresden.
- Beiguelman, Giselle/Magalhães, Ana Gonçalves (2014): *Possible Futures*. Sao Paulo.
- Bernard, Yves/Quaranta, Domenico (2008): *Holy Fire – art of the digital age*. iMAL Center for Digital Cultures and Technology, Brussel.

- Beuys, Joseph (2006): »I am Searching for Field Character«, in: Bishop, Claire: *Participation. Documents of Contemporary Art*. London/Cambridge.
- Bianchi, Paolo (1998): »Lebenskunstwerke (LKW)«, in: *Kunstforum International*. Bd. Nr. 142, Ruppichterth.
- Bianchi, Paolo (1999): »Lebenskunst als Real Life«, in: *Kunstforum International*. Bd. Nr. 143, Ruppichterth.
- Bianchi, Paolo (2000): »Kunst Ohne Werk. Die Transformation der Kunst vom Werkhaften zum Performativen«, in: *Kunstforum International*. Bd. Nr. 152, Ruppichterth.
- Bismarck, Beatrice von (2001): »Beruf Künstler/in«, in: Zinggl, Wolfgang: *Spielregeln der Kunst*. Dresden.
- Borgdorff, Henk (2009): »Die Debatte über Forschung in der Kunst«, in: Rey, Anton/Schöbi, Stefan: *Künstlerische Forschung. Positionen und Perspektiven*. Zürich.
- Buchhart, Dieter/Fuchs, Mathias (2005/2006): »Kunst und Spiel I«, in: *Kunstforum International*. Bd. Nr. 176, Ruppichterth.
- Buchhart, Dieter/Fuchs, Mathias (2005/2006): »Kunst und Spiel II«, in: *Kunstforum International*. Bd. Nr. 178, Ruppichterth.
- Breitwieser, Sabine (2000): *re-play. Anfänge internationaler Medienkunst in Österreich*. Wien.
- Brouwer, Joke/Mulder, Arjen (2007): *Interact or Die*. Rotterdam 2007
- Brown, Sarah (2008): »Crowd theory lite 'the crowd' in participatory art and pop economics«, in: FitzGerald, Peter: *CIRCA126. Contemporary Visual Culture in Ireland*. Dublin.
- Bruns, Karin/Reichert, Ramón (2007): *Neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation*. Bielefeld.
- Candy, Linda/Edmonds, Ernest (2011): *Interacting. Art, Research and the Creative Practitioner*. Faringdon / Oxfordshire.
- Carduff, Marc/Heine, Stefanie/Steiner, Michael (2015): *Die Kunst der Rezeption*. Bielefeld.
- Catricalà, Valentino (2015): *media art – towards a new of arts in the age of technology*. Pistoia.
- Certeau, M. De (1984): *The Practice of Everyday Life*. Berkeley.
- Deleuze, Gilles/Guattari, Félix (1974): *Anti-Ödipus. Kapitalismus und Schizophrenie*. Frankfurt am Main.
- Dinkla, Söke (2001): »Das flottierende Werk. Zum Entstehen einer künstlerischen Organisationsform«, in: Gendolla, Peter/Schmitz, Norbert/Schneider, Irmela/Spangenberg, Peter M.: *Formen interaktiver Medienkunst*. Berlin.

- Dreher, Thomas (2001): *Performance Art nach 1945. Aktionstheater und Inter-media*. München.
- Fischer-Lichte, Erika/Hasselmann, Kristiane (2013): *Performing the Future, die Zukunft der Performativitätsforschung*. München.
- Flick, Uwe (2007): *Qualitative Sozialforschung: Eine Einführung*. Reinbek.
- Fleischmann, Monika/Reinhard, Ulrike (2004): *Digitale Transformationen. Medienkunst als Schnittstelle von Kunst, Wissenschaft, Wirtschaft und Gesellschaft*. Heidelberg.
- Fraser, Nancy (2001): *Die halbierte Gerechtigkeit. Schlüsselbegriffe des postindustriellen Nationalstaates*. Teil II.3 Neue Überlegungen zur Öffentlichkeit. Ein Beitrag zur Kritik der real existierenden Demokratie, Frankfurt am Main.
- Fraser, Andrea (1995): »Es ist Kunst, wenn ich sage, dass es das ist, oder...«, in: *Texte zur Kunst*. Heft 20, Berlin.
- Gau, Sønke/Schlieben, Katharina (2009): »Verbindungen zwischen einer forschenden Kunst und einer Kunst der Forschung«, in: Rey, Anton/Schöbi, Stefan: *Künstlerische Forschung. Positionen und Perspektiven*. Zürich.
- Gendolla, Peter/Schmitz, Norbert/Schneider, Irmela/Spangenberg, Peter M. (2001): *Formen interaktiver Medienkunst*. Berlin.
- Graham, Beryl und Cook, Sarah (2010): *Rethinking Curating. Art after New media*. Cambridge/London.
- Grau, Oliver (2001): »Telepräsenz. Zu Genealogie und Epistemologie von Interaktion und Simulation«, in: Gendolla, Peter/Schmitz/Norbert, Schneider/Irmela/Spangenberg, Peter M.: *Formen interaktiver Medienkunst*, Berlin.
- Grau, Oliver (2011): *Imagery in the 21st Century*. Cambridge / Massachusetts.
- Gsöllpointner, Katharina/Hentschläger, Ursula (1999): *Kunst im Kontext Neuer Technologien*. Wien.
- Hattinger, Gottfried/Weibel Peter (1990): *Digitale Träume – Ars Electronica 1990*. Band 1, Linz. URL: <http://archive.aec.at/print/#9> (Stand 27.04.2014).
- Hofbauer, Anna Karina (2005): »Die Partizipationskunst und die entscheidende Rolle der BetrachterInnen in der zeitgenössischen Kunst«, in: *Kunstforum International*. Bd. Nr. 176, Ruppichteroth.
- Hünnekens, Annette (1997): *Der bewegte Betrachter. Theorien der interaktiven Medienkunst*. Köln.
- Huhtamo, Erkki (2011): *Media Archeology. Approaches, Applications, and Implications*. University of California, Los Angeles.
- Idensen, Heiko (1997): »Stoßen/Ziehen/Interagieren? Internet als Fernsehen oder als hypermediales Partizipationsmedium?«, in: *Telepolis* vom 07.04.1997. URL: <http://www.heise.de/tp/artikel/6/6124/1.html> (Stand 28. 04. 2015).

- Iser, Wolfgang (1975): »Die Appellstruktur der Texte. Unbestimmtheit als Wirkungsbedingung literarischer Prosa«, in: Warning, Rainer: *Rezeptionsästhetik: Theorie und Praxis*. München.
- Kalinić, Snežana (2015): »In Touch with the Artists. (In)voluntary Participation of the Recipients in Imponderabilia«, in: Carduff, Marc/Heine, Stefanie/Steiner, Michael: *Die Kunst der Rezeption*. Bielefeld.
- Kraft, Stefan (2012): *Wer besitzt das Internet?* Wien.
- Kriesche, Richard (1993): »ON LINE : STAND BY«, in: Konrad, Dr. Helga: *ON LINE – Kunst im Netz*. Im Rahmen der Steirischen Kulturinitiative, Graz.
- Kusahara, Machiko (1999): »Are we still enjoying Interactivity?«, in: Leopoldseder, Hannes/Schöpf, Christine: *Cyberarts. International Compedium Prix Ars Electronica*. Wien / New York.
- Kwastek, Katja (2013): *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. Cambridge.
- Kwon, Miwon (1996/97): »Im Interesse der Öffentlichkeit...«, in: *springer*. Bd. Nr. II / Heft 4, Wien.
- Latour, Bruno (2005): *Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford.
- Lefebvre, Henri (1958): *Critique of Everyday Life*. Volume 1, an introduction, Paris. URL: <https://chisineu.files.wordpress.com/2012/08/lefebvre-henri-the-critique-of-everyday-life-vol-1.pdf> (Stand 29. 04. 2014).
- Littlejohn, Stephen W.(1996): *Theories of Human Communication*. Belmont.
- Lippard, Lucy (1995): »Looking Around: Where We Are, Where We Could Be«, in: Lacy, Suzanne: *Mapping the Terrain. New Genre Public Art*. Seattle.
- Lozano-Hemmer, Rafael/Ranzenbacher, Heimo (2001): »Metaphern der Partizipation«, in: Stocker, Gerfried/Schöpf, Christine: *Takeover – Wer macht die Kunst von morgen? Ars Electronica Festival 2001*. Wien/New York.
- Lytard, Jean-Francois (1984): *The Postmodern Condition. A Report on Knowledge*. Manchester.
- Macho, Thomas (2012): »Wie entstehen Weltbilder?«, in: Leopoldseder, Hannes/Stocker, Gerfried/Schöpf, Christine: *The Big Picture. New Concepts for a New World, Ars Electronica Festival 2012*. Linz /Ostfildern.
- Manovich, Lev (1996): *The Death of Computer Art*, in: *rhizome* vom 23. Oktober 1996. URL: <http://rhizome.org/discuss/view/28877/> (Stand 28. 12. 2014).
- Manovich, Lev (2001): *The Language of New Media*. Cambridge.
- Markoff, John (1997): »Moore`s Law Applied to Digital Art?«, in: Leopoldseder, Hannes/Schöpf, Christine: *Cyberarts. International Compedium Prix Ars Electronica*. Wien / New York.

- Mersch, Dieter (2002): *Was sich zeigt: Materialität, Präsenz, Ereignis*. München.
- Mulder, Arjen (2010): *From Image to Interaction*. Rotterdam.
- Naimark, Michael (1997): »Interactive art – Maybe it's a Bad Idea«, in: Leopoldseder, Hannes/Schöpf, Christine: *Cyberarts. International Compendium Prix Ars Electronica*. Wien / New York.
- Neuhaus, Katharina (2009): *Vergleich der Medientheorien von Hans Magnus Enzensberger und Jean Baudrillard unter besonderer Berücksichtigung des jeweiligen Medienbegriffes*. Berlin.
- Not an Alternative (2010): »Limits of Participation«, in: *Collaborative Futures Book Sprint*. 2nd Collaborative Edition, Charleston SC.
- Obrist, Hans-Ulrich (2005): *do it*. Vol. I, New York, Frankfurt/Main. URL: <http://www.mip.at/projects/do-it-tv-version> (Stand 28. 04. 2015).
- Paul, Christiane, *Digital Art*. London / New York.
- Popper, Frank (1975): *Art: Action and Participation*. London.
- Prix Ars Electronica/Jurystatement Interactive Art (1997): »Transcending the Categories«, in: Leopoldseder, Hannes/Schöpf, Christine: *Cyberarts. International Compendium Prix Ars Electronica*, Wien / New York.
- Quaranta, Domenico (2013): *Beyond New Media Art*. Brescia.
- Raunig, Gerald (2005): *Kunst und Revolution. Künstlerischer Aktivismus im langen 20. Jahrhundert*. Wien.
- Reichert, Ramón (2013): *Die Kunst der Vielen. Über den neuen Kult der digitalen Vernetzung*. Bielefeld.
- Rheingold, Howard (2000): *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*. Cambridge. URL: <http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html> (Stand 29. 04. 2014).
- Rollig, Stella/Sturm Eva (2002): *Dürfen die das? Kunst als sozialer Raum. Art, Education, Cultural Work, Communities*. Tagung im OK Zentrum Linz für Gegenwartskunst 2000, Wien.
- Rußmann, Uta/Beinsteiner, Andreas/Ortner, Heike/Hug, Theo (2012): *Grenzenlose Enthüllungen? Medien zwischen Öffnung und Schließung*. Innsbruck.
- Shirky, Clay (2002): *Weblogs and the Mass Amateurization of Publishing*. URL: http://shirky.com/writings/weblogs_publishing.html (Stand 28. 04. 2015).
- Shirky, Clay (2008): *Here comes Everybody. The Power of Organizing Without Organizations*. New York.
- Sennett, Richard (1983): *Verfall und Ende des öffentlichen Lebens. Die Tyrannei der Intimität*. Nördlingen.
- Sennet, Richard (2012): *Zusammenarbeiten. Was unsere Gesellschaft zusammenhält*. Berlin.

- Shanken, Edward A. (2009): *Art and Electronic Media*. London / New York.
- Sommerer, Christa/Mignonneau, Laurent (1998): *Art @ Science*. Vienna / New York.
- Sommerer, Christa/Mignonneau, Laurent (2008): *Interface Cultures. Artistic Aspects of Interaction*. Bielefeld.
- Stocker, Gerfried/Schöpf, Christine (1998): *Infowar. Information. Macht.Krieg, Katalog zum Ars Electronica Festival 1998*. Wien.
- Stocker, Gerfried/Sommerer, Christa/Mignonneau, Laurent (2009): *Interactive Art Research*. Vienna / New York.
- Sturm, Eva/gangart (2001): *Zur Frage der Repräsentation in Partizipations-Projekten*. URL: <http://eipcp.net/transversal/0102/sturm/de> (Stand 28. 04. 2015).
- Terranova, Tiziana (2000): »Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy«, in: Project MUSE. Today's Research. Tomorrow's Inspiration. Cambridge. URL: <http://web.mit.edu/schock/www/docs/18.2terranova.pdf> (Stand 28. 04. 2015).
- Theweleit, Klaus (2000): *Männerphantasien 1+2*. München/Zürich.
- Tribe, Mark/Jana, Reena/Grosenick, Uta (2006): *new media art*. Köln.
- Tröndle, Martin (2012): *Kunstforschung als ästhetische Wissenschaft: Beiträge zur transdisziplinären Hybridisierung von Wissenschaft und Kunst (Kultur- und Medientheorie)*. Bielefeld.
- Walwin, Jeni (2010): *Searching for Art's New Publics*. Bristol.
- Weibel, Peter (1999): *Offene Handlungsfelder*. Köln.
- Wulffen, Thomas (2004): »Radikales Kuratieren in Hegemonialen Systemen«, in: Tannert, Christoph/Tischerler, Ute/Men in Black: *Handbuch der kuratorischen Praxis*. Frankfurt/Main.
- Ziese, Maren (2010): *Kuratoren und Besucher: Modelle kuratorischer Praxis in Kunstaustellungen*. Bielefeld.