

Escaping the Digital Unease



Raus aus dem digitalen Unbehagen

Einklapper vorne

Raus aus dem digitalen
Unbehagen wird
herausgegeben von
Kunsthaus Langenthal
Escaping the Digital
Unease is published by
Kunsthaus Langenthal

www.kunsthauslangenthal.ch

In Zusammenarbeit mit dem
Christoph Merian Verlag
In collaboration with
Christoph Merian Verlag

www.merianverlag.ch

Escaping the Digital Unease

Raus aus dem digitalen Unbehagen

Raus aus dem digitalen Unbehagen

Die Erfindung des WWW 1989 und die Öffnung des Internets (dessen Anfänge in die 1960er zurückgehen) über die Universitäten hinaus im Jahr darauf läuteten dessen Siegeszug ein. Entscheidend beim World Wide Web ist, dass es auf offenen, nicht-patentierten Standards aufbaut. WWW-Erfinder Tim Berners-Lee hat diese Offenheit und die Zugänglichkeit für alle stets verteidigt und sieht sie immer mehr in Gefahr. Vgl. etwa Tim Berners-Lee: I invented the web. Here are three things we need to change to save it. In: The Guardian. 11. März 2017 (online).

Diese fünf Firmen, haben einen Börsenwert von fast drei Billionen US-Dollar (Juni 2017). Dies entspricht rund 13% der Grösse der US-Wirtschaft. Sie machten 2016 einen Umsatz von 555 Milliarden und einen Gewinn von 94 Milliarden. Die Big Five sind heute die fünf Firmen mit dem höchsten Börsenwert der Welt, während diese Spitzensätze noch vor zehn Jahren von Firmen aus dem Banken-, Energie oder Konsumprodukte-Sektor eingenommen wurden. Vgl. Landon Thomas Jr.: Five Big Tech Stocks Build Market Euphoria, and Jitters. In: The New York Times. 7. Juni 2017 (online).

Breit diskutiert wurde dieser Begriff für Echokammern immer separaterer Meinungen etwa nach dem überraschenden Wahlsieg Trumps.

Hier wird der Begriff für computerbasierte Methoden zur Organisation von Information verwendet.

Nach über 25 Jahren **World Wide Web** ist es alltäglich geworden, dass sich unser Leben auch in digitalen Kommunikationsräumen abspielt. Doch Unbehagen macht sich breit in diesem digitalen Leben. Das Netz hat uns nicht glücklicher gemacht, unser Leben nicht einfacher. Während wir Produkte von Firmen wie Apple, Amazon, Google, Facebook und Microsoft benutzen, sie nützlich und unverzichtbar finden,

werden wir uns der Dominanz dieser **Big Five** (und von Start-ups, die bald von ihnen aquiriert werden) bewusst.

Ihre Services formen unser Denken und machen uns oft abhängig. Sie wollen, dass wir das Web (und die Welt) durch ihre Kanäle wahrnehmen. Wir surfen nicht mehr im World Wide Web, wir werden vom Feed gefüttert. Wir bekommen immer mehr vom Gleichen, basierend auf unseren individuell und kollektiv hochgerechneten Vorlieben. Kunden, die diesen Artikel gekauft haben, kauften auch... Wir verbringen immer mehr Zeit in **Filterblasen** unter Gleichgesinnten.

Filter helfen uns, in der unübersichtlichen Fülle an Information das zu finden, was wir suchen. Sie können uns aber auch daran hindern, an Informationen zu kommen – durch Zensur, falsche Gewichtung und Vorurteile, oder weil manche Filter einfach nicht besonders gut funktionieren. Information wird auch organisiert und gefiltert, um Profile von uns zu erstellen (als Individuen wie auch als Gruppen oder Gesellschaften) und unsere Identität in ein Produkt für gezielte Werbung zu verwandeln.

Sogenannte Soziale Netzwerke laden uns ein, möglichst viel Zeit auf ihren Plattformen zu verbringen (auch wenn die Inhalte von anderswo stammen), um uns immer besser kennenzulernen. Sie lernen, was wir mögen, teilen, fühlen,

wie wir reagieren, kommentieren, sie wissen sogar, was wir schreiben, aber dann doch nicht posten. Nicht nur unsere Identität, sondern auch Ideen von Freundschaft und Tausch werden warenförmig gemacht. John und 3 weitere Freunde laden Dich ein, Candy Crush Saga zu spielen. Wir müssen liken, kommentieren und teilen, um unsere Freunde glücklicher zu machen und ihre Aufmerksamkeit zu gewinnen. Ich fühle mich einsam, 3 likes, 2 Kommentare. Das ist mein süßes Kind am Strand, 134 Herzchen. Venedig ist der Wahnsinn, bist Du auch hier?

Alles, was wir tun, wird quantifiziert und verschlagwortet. Wir sind glückliche Sklaven von #hashtag und Like. Und dies sind nur einige kleine, sichtbare Beispiele für die vielen Arten, auf die wir freiwillig zum Bau des babylonischen Turms von Big Data beitragen. Grüne und blaue Punkte, Markierungen, geolokalisierte Posts definieren die Art und Weise, in der wir unsere Präsenz zeigen im globalen Panoptikum. Die Entwicklung von Hardware, Software und der Internet-Infrastruktur laufen darauf hinaus, diesen Zustand permanenter zu machen. Fast jedes Gerät, das wir auf uns tragen, ist mit dem Netz verbunden. Der lokale Speicherplatz schrumpft. Warum sollen wir Daten noch auf Festplatten speichern, die unsere Wohnungen verstopfen, wenn wir uns kabellos mit der **Cloud** verbinden können, die scheinbar endlos Platz bietet?

Installieren wir eine neue App, so verlangt sie Zugang zu unserem Standort, Kamera, Daten. Viele haben Gesichtserkennung eingebaut. Bitte lächeln, unser brandneuer Filter lässt dich super aussehen, und wir können unsere künstliche Intelligenz mit deinen Daten trainieren!

Wir tippen längst keine Homepage-Adressen mehr ein, das allmächtige Google-Suchfeld ist schneller. **Die URL ist tot.** Warum also sollten

Trotz der wolkigen Metapher gibt es keine Cloud. Es ist einfach der Computer von jemand anderem, wie ein populäres Meme besagt.

Referierend auf seine Arbeit *«The Death of the URL»* (2013, <http://xxxxxxxxxx.xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx.xxxx>), sagte der Künstler Constant Dullaart in einem Interview: «Das Internet was designed, um von allen benutzt werden zu können. Mit einem gewissen technischen Wissen – das selbstverständlich davon abhängt, wieviel Zeit, Bildung und Geld du hast – war es grundsätzlich zugänglich. Heutzutage arbeiten wir alle in den Hinterhöfen von Firmen, [...] eine Art künstliche öffentliche Raum. Das ist kein öffentlicher Raum, sondern ein verdammtes Einkaufszentrum, ...» Alison Ordnung: *An interview with Constant Dullaart*. In: AQNB. 12. März 2014 (online).

wir noch eine eigene Domain haben und gar dafür zahlen, um mit einigen von uns gestalteten Seiten Informationen zu verbreiten?

Die eigene Homepage wurde vom Social-Media-Konto ersetzt. Wir bauen kein eigenes Heim mehr. Wir mieten ‹kostenlose› Services,

«Wenn du für das Produkt nicht bezahlst, bist du das Produkt». Die alte medienkritische Redensart gewann hier neue Brisanz, auch wenn sie natürlich echten nicht-kommerziellen Alternativen wie der Open Source-Bewegung nicht gerecht wird.

Felix Stalder beschreibt dies in Kultur der Digitalität (Berlin 2016) als «paradoxe Erfahrung», denn «gerade jene Umgebungen, die ihnen im persönlichen Leben neue Handlungsoptionen ermöglichen, erweisen sich dann, wenn es um grundlegende Entscheidungen geht, [...], als völlig unbeeinflussbar.» Ein Zustand, den er als postdemokratisch und der Normalisierung einer Postdemokratisierung der Politik förderlich beschreibt.

akzeptieren die **Nutzungsbedingungen**, und bezahlen mit unseren Daten, Inhalten und unserer Aufmerksamkeit. Unsere virtuellen Wohnungen sehen alle gleich aus, wie geschmackvolle Wohnheim-Zimmer oder Gefängniszellen, die uns verriegelt scheinen, weil alle anderen auch hier sind. Dies ist praktisch für unsere Beobachter: die Firma, deren Service wir nutzen, und die unseren Informationsstrom auswertet und monetisiert; die Geheimdienste, die dazwischen geschaltet nach Verdächtigem filtern. Die Grenzen zwischen privat und öffentlich haben sich verschoben, freiwillig und unfreiwillig. Beobachtet und beobachtet werden ist zu einem Grundzustand unseres Lebens geworden. Der beste sichtbare Beobachter ist oft der beste Freund, dem nicht entgeht, wann wir online sind, wann wir posten, liken, kommentieren, und der sich Sorgen macht, wenn wir nicht sofort auf eine Nachricht antworten.

Überwachung ist überall. Von den kommerziellen Beobachtern war hier bereits die Rede. Die Existenz umfassender staatlicher Überwachungssysteme sind spätestens seit den Enthüllungen von Edward Snowden auch ausserhalb der kritischen Netzcommunity bekannt. Kommerzielles und staatliches Sammeln und Kontrollieren von Daten greift dabei ineinander. Die **Spuren**, die wir freiwillig und unfreiwillig im Netz hinterlassen, können gegen uns verwendet werden.

Schlagzeilen machte etwa eine Weisung der US-Einwanderungsbehörde, bei der Einreise Zugang zum Facebook-Konto zu verlangen, und dieses auf Kritik an der US-Regierung zu durchsuchen.

Nicht nur der Schutz der Privatsphäre erfordert politische Arbeit und die Forderung nach Transparenz und Regulierung. Obwohl Organisationen für digitale Bürgerrechte dagegen kämpfen, stehen beispielsweise lokal und global neue Gesetze und Abkommen an, die das Netz in einen noch kontrollierteren Raum verwandeln werden oder die **Netzneutralität gefährden**.

Das Prinzip der Gleichbehandlung aller Daten unabhängig von u.a. Sender, Empfänger, Inhalt oder Plattform. Bei einer Abschaffung könnte z.B. die Webseite des Meistbietenden bevorzugt behandelt und schneller geladen werden als die Konkurrenz.

Obwohl das Netz zweifellos neue Formen von Teilhabe ermöglicht, haben sich die grossen Utopien von elektronischer Agora und einem Demokratieschub nicht bewahrheitet. Schlimmer noch – und dies ist einer der neusten Schockmomente des digitalen Unbehagens – gab es in jüngster Zeit eine eigentliche Pervertierung dieser Utopien durch Vertreter einer Politik des Hasses. Vom Fluten der Kommentarspalten bis zur Belästigung sich exponierender Personen, beispielsweise Feministinnen oder Minderheiten, oder der Bündelung rechtsextremer Kräfte unter dem Banner der **“alt-right”**, die die Vereinnahmung der Idee der Alternative bereits im Namen trägt. Plattformen wie 4chan und Mittel wie **Internet Memes** (am Sichtbarsten die Umdeutung der Comicfigur Pepe the Frog) waren dabei unerwartete und wirkungsvolle Werkzeuge. «Kann die Linke Memes?» wird in einer heissen Diskussion auf der <nettime>-Liste gefragt, während wir dies hier **schreiben**.

Angela Nagle hat diese Geschichte von den Subkulturen der 4chan, vom misogyinen Gamergate zum Wahlsieg Trumps und der Normalisierung eines extremen rechten Diskurses nachverfolgt: «Noch vor wenigen Jahren verlaubten linke Cyberutopisten, dass «die Empörung zu einem Netzwerk geworden» sei, und dass etablierte, alte Medien nicht länger die Politik kontrollieren könnten, dass eine neue öffentliche Sphäre auf führerlosen, nutzergenerierten sozialen Medien basieren würde. Dieses Netzwerk kam tatsächlich, aber es verhalf der Rechten, nicht der Linken zu Macht.» Angela Nagle: Kill all Normies. London 2017.

Im Silicon Valley tobt unterdessen ein Kampf zwischen einer frauenfeindlichen Brogrammer-Kultur und den offiziellen Bemühungen um Diversität, während viele Tech-Milliardäre mit Anarchokapitalismus liebäugeln und das Credo der Disruption auch auf die Ebene der Governance tragen wollen.

Gemäss Metahaven «kann jedes Stückchen visuelle Information im Netz durch das Phantom der Selbst-Politisierung revolutionär werden, da es in einem gemeinsamen Gen-Pool existiert. Katzen sind besonders nützlich und relevant. Vgl. Metahaven: Can Jokes Bring Down Governments? Memes, Design and Politics. Moskau 2013.

Wie Matt Goerzen schreibt: «Charakterisiert von einer diffusen Angleichung von Chan-Trollen und weissen Rassisten, mit einem intellektuellen Überbau versehen von neoreaktionären Blogs (die sich Ethnonationalismus, Männerrechten, Transhumanismus, «Rassenrealismus» und weiteren anti-liberalen Positionen verschrieben haben) und verstärkt von weitreichenden Plattformen wie Reddit, Twitter und Facebook, hat die memetic Rechte ihre Ideen mit bemerkenswerter Effizienz im politischen Mainstream platzieren können.» Matt Goerzen: Notes Toward The Memes Of Production. In: Texte zur Kunst. 106, Juni 2017. Auf <nettime> von Gabriella Coleman geteilt, was zur oben erwähnten Diskussion führte (online).

Denk an den Klimawandel, wenn du ein Selfie teilst. Nicht zuletzt verbraucht all die Technologie viel Energie. «Heute braucht die digitale Wirtschaft weltweit zehn Prozent der Elektrizität. Dies ist gleichviel, wie 1985 verbraucht wurde, um den ganzen Planeten zu beleuchten. Der Datenfluss braucht heute 50% mehr Energie als die Luftfahrt. Dieser Anteil wird weiter wachsen. Die Kohle, die unser elektronisches Leben befeuert, schmilzt die Eiskappen». Shumon Basar, Douglas Coupland, Hans Ulrich Obrist: *The Age of Earthquakes. A Guide to the Extreme Present*. New York 2015.

Gene McHugh: Post Internet. Notes on the Internet and Art 12.29.09 > 09.05.10. Brescia 2011, S. 5.

Langer Rede kurzer Sinn: Das **Klima** hat sich verändert, und dies ist keine Überraschung. Was wir hier zu beschreiben versuchen, sind die Folgen eines langen Prozesses, der in den späten 1990ern mit der Kommerzialisierung des **World Wide Web** begann. Nach dem Platzen der **Dotcom-Blase** begann der Aufstieg des **Google-Imperiums** und zeitgleich eine massive Verstärkung der **Online-Überwachung** durch Geheimdienste als Antwort auf 9/11. Es folgte die Verbreitung von Breitband und Wifi, und die Geburt von **Social Media**. Facebook wurde 2004 gegründet, das erste iPhone 2007 verkauft. Gadgets wurden **Mainstream-Popkultur**, und gleichzeitig macht sich Ernüchterung breit.

«Jede Hoffnung, das Internet würde die **Dinge einfacher machen, meine Existenzangst** reduzieren, war vorbei – es scheiterte – und war bloss etwas Weiteres, mit dem man klarkommen musste. Was wir meinen, wenn wir ‹Internet› sagen, war nicht mehr eine Sache in der Welt, in die wir flüchten konnten, als vielmehr die Welt, aus der wir flüchten wollten...seufz... Es wurde der Ort, wo Geschäfte abgeschlossen und Rechnungen bezahlt wurden. Es wurde der Ort, wo dich die Leute aufspürten». So schrieb Gene McHugh 2011 in der Einleitung zu seiner Sammlung von Texten, mit denen er

den Begriff **Postinternet** mit-prägte. Die neue Generation von netzbasierter Kunst, die zu der Zeit unter diesem problematischen, bald ungeliebten Begriff **›Postinternet-Kunst‹** begann, von sich reden zu machen, liesse sich im Lichte dieses Zitats als **Post-Internetutopie-Kunst** lesen – als eine Kunst, die das digitale Unbehagen portraitiert, indem sie die digitale Popkultur untersucht, die Standards kommerzieller Plattformen und des Web-Mainstreams. Doch ist Repräsentation die einzige Art, damit umzugehen?

Die beste Definition stammt weiterhin von Marisa Olson, die den Begriff vor zehn Jahren als erste benutzte, zunächst «um meine eigene Arbeit zu beschreiben, die eine Kombination war aus Kunst, die ich online machte und Kunst, die ich offline machte, nach dem Internet, d.h. direkt nach dem Ausloggen und im Stil des Internets, es gleichzeitig feiernd und kritisierend – so wie ich es auch online tat, unabhängig und in meiner ›Pro Surfer‹-Arbeit als Gründungsmitglied des Nasty Nets-Kollektivs.» Marisa Olson: *On the Internet, No One Knows You're a Doghouse*. In: e-flux. Juli 2017 (online). Wir erwähnen den Begriff hier nicht zuletzt, weil er dafür steht, dass das Web normal wurde, im Leben, in der Kunst, und sogar in der Mainstream-Kunstwelt.

Seit den Anfängen des Webs haben Künstlerinnen und Künstler dort ihre eigenen Räume und Kanäle geschaffen. Sie haben mit künstlerischen Experimenten kritisch auf Kommerzialisierung und Restriktionen reagiert. Schliesslich war die Möglichkeit, eigene Kanäle zu schaffen, ein wichtiger Teil des utopischen Versprechens des Webs als Bottom-up Medium. In der Frühzeit des WWW haben Kunstschaffende versucht, das damals neue Medium mit ihren Arbeiten, Texten, Freundschaften und technischen Lösungen mit zu konstituieren. Zeige Flagge, deklarie re Unabhängigkeit. Programmiere und teile eigene Werkzeuge. Erfinde deine eigene Sprache.

Aktivistische Kunst verschwand nicht, aber schien sich später eher auf eine symbolische Ebene zu verlagern. 2007 schlug der britische Autor und Kurator Geoff Cox den Begriff des «antisocial notworking» vor, um von einigen «Projekten, die die Pseudo-Handlungsfähigkeit von Social Media Plattformen erkunden», zu sprechen. Einzeln und in Gruppen oder mit Plattform-Projekten haben Künstlerinnen und Künstler weiterhin das Mainstream-Netz kritisiert und Alternativen vorgeschlagen, manchmal real, öfter modellhaft oder als Fantasie.

Neue Entwicklungen des Netzes, wie etwa die scheinbar unausweichliche Dominanz der Big Five, der Fall Snowden, der Kampf um SOPA (Stop Online Piracy Act) und der Tod von Aaron Swartz, der Pirate Bay-Prozess, um nur wenige zu nennen, wie auch der Geschichte netzbasierter Kunst – der Erfolg von Werken, die Netzpraktiken in traditionellere, marktfreundliche Formate übersetzen – brachten einige zum Fazit, verloren zu haben.

Mit einem Blick auf die Ursprünge der Postinternet-Kunst in den kollektiven Blogs der Surfing-Clubs lässt sich das Bilden von Gemeinschaften und Netzwerken auch als ein Kern der Praxis jener Generation sehen.

Gemäss Cox, «kann Politik schlicht nicht funktionieren ohne die Gegensätze zu identifizieren, die unser Zusammenleben stützen. [...] Ohne Politik sind unsere Freundschaften sinnentleert und unser Austausch führt zu nicht als der Kommodifizierung des Lebens selbst.» Vgl. Geoff Cox: Antisocial Networking. In: Kurator. 2008 (online).

Am ersten August 2015 kündigte die Gruppe F.A.T. Lab das Ende ihrer Aktivitäten mit einem Statement an, das bezugnehmend auf einen Vortrag von Peter Sunde (Piratbyrån und Mitgründer von The Pirate Bay) verlautete: «Es wäre unklug, nochmals zehn Jahre in die Zukunft zu blicken. Aber eine Sache ist klar: die Taktiken der letzten fünf Jahre, seien sie legal, politisch, aktivistisch oder künstlerisch, haben kaum Fortschritte gebracht und haben nicht Schritt gehalten mit den jüngsten Kontrollmassnahmen. Es hat keinen Zweck, unsere Köpfe gegen die Wände zu schlagen. Entweder wird dein Kopf explodieren, oder sie öffnen die Tür und lassen Dich rein. In jedem Fall wird kein Haus einstürzen. Es war 2005 bereits so wahr, wie 2015, als es Peter sagte. Gestehen wir uns ein: wir haben verloren, wir alle haben verloren.» Magnus Eriksson und Evan Roth: We Lost. 1. August 2015 (online).

III

Viele Fragen, mit denen sich unser Projekt beschäftigt, sind in der künstlerischen und kritischen Auseinandersetzung mit dem Netz also nicht neu. Wir glauben, dass die jüngsten Entwicklungen ein neues Gefühl von Dringlichkeit erzeugt haben. Das Unbehagen ist ein Gefühl. Es mag begonnen haben, als wir Symptome einer Social Media-Sucht spürten; als wir realisierten, dass sich die Bedeutung des Wortes ‹Freund› änderte; als wir uns vor Augen führten, welche intimen Dinge andere Menschen oder Institutionen von uns wissen. In jedem Fall ist es persönlich. Wir glauben, dass dieses persönliche Gefühl des Unbehagens ein erster Schritt für Veränderungen sein kann, individuell und kollektiv. Wir glauben, die Zeit ist reif, denn es sind nicht mehr nur die Spezialisten, die das Unbehagen fühlen und diskutieren. Wir sind am Scheideweg zwischen der postdemokratischen Welt der Monopole und der Überwachung, und neuen Formen von Partizipation, (kollektivem) Besitz und Demokratie, um nochmals Felix Stalder zu paraphrasieren, der in seinem Beitrag zu diesem Band darauf insistiert, nicht die Technologie per se zu verteufeln, sondern den Blick auf die ökonomischen und politischen Entscheidungen hinter der Technologie zu werfen und demokratische Teilhabe zu fordern.

Die Kunstwerke, Texte, Publikationen und Workshops, die wir für unser Projekt zusammenführten, lassen uns das digitale Unbehagen und Gründe dafür wahrnehmen und diskutieren. Oder sie zeigen mögliche Auswege. Ein erster Schritt könnte sein, mehr Rechte für die Nutzerrinnen und Nutzer von Computern zu fordern, wie in Olia Lalinas ‹Bill of Computer User's Rights›. Wir können Paul Feigelfelds Instruktionen in diesem Buch folgen, um unsere Privatsphäre im Alltag besser zu schützen. Wir können unsere Datenspuren verwischen wie Félicien Goguey,

oder wie Benjamin Grosser, der uns daran erinnert, dass unsere Gefühle online zur Ware werden. Lasst uns ein Augenmerk auf die Infrastruktur und Fragen des Zugangs richten und alternative Netzwerke bauen, die unabhängig von Internet oder Telefon-Infrastruktur funktionieren wie Christoph Wachter und Mathias Jud und ihre Verbündeten. Lasst uns die Beobachter beobachten wie Trevor Paglen mit seinen Konter-Überwachungs-Projekten. Lasst uns vom genderspezifischen Unbehagen sprechen, von Vorurteilen, Misogynie und Online-Belästigung wie Angela Washko, die in Online-Games über Feminismus diskutiert. Oder wie Zach Blas und Jemima Wyman, die einem weiblichen Chatbot ein neues Leben gaben, nachdem sexistische Trolle über sie hergefallen waren, und damit unser komplexes Verhältnis zu künstlichen Entitäten und ihren zugeordneten Funktionen und Eigenschaften wie dem Geschlecht zu untersuchen. Wie sich unsere Kommunikation verändert, wenn nicht-menschliche Akteure teil davon werden, ist auch das Thema in Marie Lechners Essay in diesem Band.

Dies sind nur einige der vielen Personen, die zu diesem Projekt beigetragen haben. Allen Beteiligten Künstlerinnen und Künstlern, Autorinnen und Autoren gebührt unser Dank, ebenso wie unserem Mitkurator Fabio Paris und der Assistenzkuratorin Claire Hoffmann. Das Projekt wäre nicht möglich gewesen ohne die Beiträge der Stiftung Jaberg, Migros Kulturprozent und Pro Helvetia und den Unterstützern, Partnern und Gönnern des Kunsthause Langenthal. Danken wollen wir auch den Teams des Kunsthause Langenthal und des Espace Multimédia Gantner, dem Christoph Merian Verlag, den Leihgebern und den vielen Freunden und Bekannten, die mit uns in den letzten Monaten über das digitale Unbehagen diskutiert haben, online und offline.

Zach Blas & Jemima Wyman

2016 lancierte Microsoft auf Twitter einen Chatbot namens Tay. Einer etwa 19-jährigen Amerikanerin nachempfunden, sollte sich Tay an die Generation der Millenials richten und zusehends in ihrer Sprache kommunizieren. Das Prinzip des Machine-Learning, bei dem eine künstliche Intelligenz dazulernt, sollte dabei mit der menschlichen Interaktion mit Twitter-Userinnen und Usern getestet werden. Durch die absichtliche Attacken und Interaktionen von ‚Trolls‘, also störenden Internetnutzern, lernte Tay jedoch rasant schnell rassistische, sexistische, homophobe Begriffe und begann diese zu verwenden. Keine – algorithmische oder ethische – Barriere bremste diese auf die schiefe Bahn geratene künstliche Intelligenz, bis Microsoft das Experiment nach nur 16 Stunden stoppte und Tay zum Verstummen brachte. Die Vierkanal-Videoinstallation von Zach Blas und Jemima Wyman ist nach Tays erstem Tweet benannt: ‚im here to learn so :))))‘. Darin wurde die Chatbot wieder zum digitalen Leben erweckt. Tay tanzt und singt, reflektiert über das Nachleben oder den Tod einer künstlichen Intelligenz, philosophiert darüber, was es heisst, einen Körper zu besitzen oder äussert sich zur Instrumentalisierung weiblicher Chatbots. Ausserdem beschreibt sie ihre Fähigkeit, in allen möglichen Strukturen und Daten Regelmässigkeiten zu erkennen – auch bei gänzlich unzusammenhängenden Dingen. Diese sogenannte ‚Apophonie‘ ist ein Phänomen von Algorithmen – und rückt die vermeintlich ‚kreative‘ künstliche Intelligenz plötzlich in die Nähe der staatlichen ‚Anti-Terror‘ Datenüberwachung.

In 2016, Microsoft launched on Twitter a chatbot by the name of Tay. Modelled on a circa 19-year-old American woman, Tay was meant to appeal to millennials and to increasingly adopt their language and slang. The principle of ‘machine learning’ by which artificial intelligence (AI) continually extends its knowledge base was to be tested by means of interaction with human Twitter users. However, owing to intentional attacks and interventions by ‘trolls’ – disruptive Internet users – Tay rapidly learned racist, sexist and homophobic expressions and began to use them. It proved impossible to pull the brake – algorithmically or ethically – on this AI gone awry and Microsoft had to end the experiment, silencing Tay after only 16 hours. The four-channel installation by Zach Blas and Jemima Wyman is named after Tay’s first Tweet: ‘im here to learn so :))))‘. Here, the chatbot is brought back to life. Tay dances and sings, reflects on life after death or on the death of artificial intelligence, philosophises over what it means to have a body and gives her opinion on the exploitative deployment of female chatbots. In addition, she describes her capacity to recognise regularities in all conceivable structures and data – also in wholly unrelated things. This phenomenon, so-called ‘apophony’, is characteristic of algorithms – and it suddenly blurs the borders, between supposedly ‘creative’ artificial intelligence and the state’s ‘anti-terror’ data surveillance.

im here to learn so :))))), 2017

Courtesy of the artists

Zach Blas *1981,
lebt und arbeitet in London

Jemima Wyman *1977,
lebt und arbeitet in Brisbane
und Los Angeles

Zach Blas *1981,
lives and works in London

Jemima Wyman *1977,
lives and works in Brisbane
and Los Angeles



Olga Fedorova

Die Künstlerin Olga Fedorova arbeitet mit 3D-Grafik-Programmen, um Bilder zu schaffen, in denen sich eigenartige Szenen abspielen. In anonymen Innenräumen mit glatten Oberflächen befinden sich Alligatoren, Mischwesen und behelmte Frauen mit idealisierten Körperproportionen. Überdimensionale Geschlechtsteile zieren wie abstrakte Reliefs die Wände oder Bilder in Bildern multiplizieren die Ebenen und Räume der Irrealität. Statt zu agieren, verharren die Figuren in Posen, bedrohlichen Gesten oder Haltungen, die gegen die Schwerkraft verstossen. Die Künstlerin versteht ihre weiblichen Figuren als Avatare, die sich in unterschiedlichen Umgebungen bewegen und durchsetzen – oder vielleicht auch entziehen. Fedorovas digitale ‚Gemälde‘, wie sie ihre Bilder auch nennt, sind mit unheimlichen, surrealen Elementen durchzogen. Mit der Ästhetik der Oberflächen und der Inszenierung dieser weiblichen Figuren wird auf die Tradition von sexualisierten, perfekten Avatars und Robotern angespielt. Und doch behalten diese Frauen in diesen latent bedrohlichen geschlossenen Räumen, mit Gerätschaften zwischen Fitness und Fetisch, eine selbstsichere Gelassenheit. Als Lenticularbild hergestellt, wird das Geschehen noch zusätzlich verfremdet, da die Bilder während der Betrachtung changieren und hin und her springen – beinahe wie ein analoges GIF.

Artist Olga Fedorova works with 3D-graphic programs to create images in which peculiar scenes unfold. In sleek-surfaced, anonymous interiors, one finds alligators, hybrid creatures and helmeted women of idealised physical proportions. Oversized genitalia adorn the walls like abstract reliefs while images within images multiply the dimensions and depths of unreality. Instead of taking action, the figures remain frozen in poses, menacing gestures or gravity-defying postures. The artist sees her female characters as avatars out and about in various environments, where they assert themselves – or perhaps elude us. Fedorova's 'digital paintings' – her term for these images – are threaded through with uncanny, surreal elements. The aesthetics of superficiality and the staging of these female characters draw on the tradition of sexualised perfect avatars and robots. And yet in these latently threatening closed spaces, amid apparatus for fitness or fetish, the women retain a self-assured composure. Action here is represented by lenticular images and this serves to additionally abstract and distort it: the images shift and appear to leap to and fro – almost like an analogue GIF.

CH

The Myth of Female Solidarity, 2017

Courtesy of the artist

Olga Fedorova *1980,
lebt und arbeitet in Brüssel

Olga Fedorova *1980,
lives and works in Brussels



Das Holländisch/Belgische Duo JODI (Joan Heemskerk und Dirk Paesmans) gehört zu den wichtigsten Pionieren der Netzkunst. Teil ihrer künstlerischen Praxis ist seit jeher ein radikales Collagieren oder Remixen auf allen Ebenen – Code, Text, Bild – und ein Aufbrechen glatter (Benutzer-)Oberflächen. In der aktuellen Arbeit ‹Material Want› widmen sie sich den Oberflächen und Versprechen des 3D-Prints bzw. digitalen Objektdesigns. Sie entwickelten eine Art digitales, surrealistisches Assemblage-Programm, das per Zufallsgenerator 3D-Objekte zusammenbringt und so ‹unmögliche› Skulpturen schafft. Diese Skulpturen basieren auf unterschiedlichen digital gezeichneten Gegenständen und Strukturen, die von Millionen von Amateuren programmiert und ins Netz gestellt wurden. Die Künstler liessen diese von Bots zusammen suchen. Diese digitalen Versionen von Alltagsobjekten, Oberflächengestaltung und Strukturen werden von einem zweiten Bot zu endlos unterschiedlichen Assemblagen remixed. Aus diesen digitalen Assemblagen suchen die Künstlerin und der Künstler sich die ausgefallensten aus, welche per 3D-Print eine tatsächliche physische Form erhalten. Individuelle und kollektive, menschliche und maschinische Autorschaft sind buchstäblich ineinander verschachtelt. Mit ihrer spielerisch-absurden Geste von per Knopfdruck unendlichen Kombinationsmöglichkeiten von Objekten persiflieren sie einen überhitzten Zyklus sowohl materieller wie auch virtueller Produktion und den Verheissungen einer Technologie als ‹nächstes grosses Ding›.

The Dutch/Belgian duo JODI (Joan Heemskerk and Dirk Paesmans) ranks among the major pioneers of net art. Since the get-go, every possible level of radical collage and remix – of code, text, and image – as well as mash-ups of sleek (user) interfaces have been part and parcel of their artistic practice. In their current project, 'Material Want', they devote themselves to the surfaces and promise of the 3D-print aka digital object design. They've developed a kind of digital, surrealist assemblage program that randomly brings together 3D objects and so creates 'impossible' sculptures. These are based on the various digitally drawn objects and structures programmed and put online by millions of amateurs and which the artists subsequently had a bot locate and gather. A second bot is now remixing these digital editions of everyday objects, surface designs and structures, in assemblages of infinite variety. The artists pick out the most striking of these assemblages and render them in actual physical form as a 3D print. In this way, individual and collective, human and mechanical authorship are literally interlocked. With their playfully absurd enactment of the infinite combinations of objects effected at the touch of a button they parody an overheated cycle of both material and virtual production as well as technology's recurrent promise of 'the next big thing'.

CH

NewMaterialWant.com,
2017

Courtesy of the artists
Ausstellungsansicht
Exhibition view
Kunsthaus Langenthal
Photo: Seraina Wirz

JODI (Joan Heemskerk * 1968
und Dirk Paesmans *1965),
leben und arbeiten in den Nieder-
landen

JODI (Joan Heemskerk * 1968
and Dirk Paesmans *1965),
live and work in the Netherlands



The Mycological Twist – Leslie Kulesh / Eloïse Bonneviot / Anne de Boer

Bonneviot und de Boer untersuchen mit ihrem Projekt 'The Mycological Twist' seit 2014 Verbindungen zwischen Technologie und Ökologie mit einem do-it-yourself-Zugang. Der Austausch von Wissen durch offline und online Kanäle wie Workshops, ein Überlebens-Game oder ein 'didaktisches DJ/VJ-Set' ist im Zentrum des Projekts. Das Bild des Pilzmyzeliums wird dabei für digitale und soziale Gemeinschaften und Netzwerke produktiv gemacht. Gleichzeitig züchtet die Gruppe tatsächlich Speisepilze in einer Art von mykologischen Skulpturen. Nahrungsmittel und gemeinsame Essen sind ein Mittel, um Begriffe von Gemeinschaft (online und offline), do it yourself und Überlebenstechniken, Urbanität und Natur zu diskutieren.

Für die Ausstellung entstand in Zusammenarbeit mit Leslie Kulesh ein neues Kapitel des Projekts, 'Ghost Camp', dessen Kern zwei Tage des Wissensaustauschs in einem Wald im Sommer 2017 bilden. Poesie stand dabei ebenso auf dem Programm wie das Herstellen von Selbstverteidigungswaffen oder das Erfinden von 'Dark Emoji'. Zentral ist es, eine andere Art von Krise-, Survival- und Postapokalypse-Diskurs zu führen als in einem neoliberalen oder rechtsextremen Narrativ, wo er Anlass ist für einen Hyper-Utilitarismus und das Propagieren des Rechtes des Stärkeren.

In der Ausstellung sind Überreste, Dokumentation und Resultate des 'Ghost Camp' zu sehen. Zudem entstand eine Art Manifest, das in Holzstämme geschnitzt ist, die mit Pilzmycel beimpft sind. Sie werden nach der Ausstellung Speisepilze hervorbringen werden und sich dabei zersetzen.

Bonneviot and de Boer have been examining the interplay of technology and ecology since 2014 and DIY is writ large on their agenda. At its core, their project 'The Mycological Twist' is about exchanging knowledge via offline and online channels, such as workshops, a survival game, or an educational DJ/VJ-set. Fungus mycelia serve them as a model and metaphor for digital and social communities. Moreover, they actually cultivate edible fungi in the form of mycological sculptures. Edibles and eating together are an excellent means to address concepts such as the (online or offline) community, DIY, survival techniques, urban living, and nature.

In collaboration with Leslie Kulesh, 'Ghost Camp', a new chapter of the project, was created for this exhibition in summer 2017. It consisted in two days of knowledge exchange in a forest. Poetry was part of the program, manufacturing weapons for self-defence or devising 'dark emoji'. The main point of the exercise was to foster an alternative approach to crisis, survival and the post-apocalypse, and so move beyond the hyper-utilitarianism and 'survival of the fittest' ranking promoted in neoliberal and right-wing discourse.

Vestiges and outcomes complement the video documentation of 'Ghost Camp' on show now in the exhibition. In addition, some tree trunks have been inoculated with fungi, quasi to carve out a living manifesto. At some point after the exhibition they will have decayed sufficiently to bring forth edible mushrooms.

Ghost Camp,
2017

Courtesy of the artists
Ausstellungsansicht
Exhibition view
Kunsthaus Langenthal
Photo: Seraina Wirz

Leslie Kulesh *1982,
Eloïse Bonneviot *1986,
Anne de Boer *1987,
leben und arbeiten in London

Leslie Kulesh *1982,
Eloïse Bonneviot *1986,
Anne de Boer *1987,
live and work in London

Photo: The Mycological Twist



Amy Suo Wu

Die Künstlerin und Designerin Amy Suo Wu beschäftigt sich mit Steganographie, also der Kunst, die Anwesenheit der Nachricht selbst zu vertuschen, sodass deren Inhalt erst mittels eines Schlüssels entdeckt werden kann. Die Technik gibt es auch im Digitalen, etwa das Verstecken von Text in Bilddateien, hat aber eine lange Tradition – ein Beispiel ist die Geheimtinte mit Zitrone, die durch Wärme sichtbar wird. Wu recherchierte eine ganze Bandbreite an Möglichkeiten, Nachrichten in einem Bild, in einem Text oder auf einem scheinbar weißen Papier zu verstecken – die dann mit Hilfe eines mechanischen oder chemischen Prozesses zum Vorschein kommen. Im Glauben, dass diese Tricks keine Verwendung mehr hätten, deklassifizierte die CIA vor wenigen Jahren die Dokumente zu nicht-digitalen steganographischen Techniken. Wu hingegen betont deren wachsende Relevanz: Mit dieser low-tech, DIY Methode schlägt sie eine Kommunikationsmöglichkeit vor, die allen zugänglich sei, auch technisch keine hohen Anforderungen stellt und generell die Schwächen der Online-Kommunikation überbrückt. Die Botschaft liegt komplett offen – wenn man denn weiß, wie sie zu lesen ist, beziehungsweise, dass überhaupt eine Botschaft im oberflächlich Sichtbaren versteckt ist. *‘A Media Archeology of Steganography’* scheint nur eine weiße Wand zu sein, doch verbergen sich Mittels einer ganzen Bandbreite an Steganographie-Techniken Bilder darunter, die während einer Performance von der Künstlerin langsam zum Vorschein gebracht werden.

The artist and designer Amy Suo Wu is interested in steganography, the art of concealing the presence of a message in a way such that its content can be discovered only with the aid of a key. While digital versions of this art exist too – for example, when text is embedded in an image – it stems from an ancient tradition. One well-known example is to use lemon juice as invisible ink that becomes legible only when exposed to heat. Wu is researching a whole variety of means to hide messages in an image, a text, or a seemingly blank sheet of paper – messages later revealed by mechanical or chemical processes. In good faith that such tricks were no longer of any use, the CIA declassified documents on non-digital steganographic techniques some years ago. Wu, by contrast, insists on their growing relevance. With this DIY, low-tech method she proposes a form of communication that is accessible to all, requires no advanced technology and generally can bridge the weak spots in digital communications. The message hides in plain sight – if, that is, one knows how to decipher it; or if one even suspects that an allegedly visible surface has secret depths. *‘A Media Archeology of Steganography’* appears to be nothing but a blank wall; yet thanks to a broad variety of steganographic techniques, there are images below its surface, which the artist in her performance gradually brings to the light of day.

CH

A Media Archeology
of Steganography,
2015

Courtesy of the artist

Performance
Ausstellungsansicht
Exhibition view

Kunsthaus Langenthal
Photos: Martina Flury Witschi

Amy Suo Wu *1985,
lebt und arbeitet in Rotterdam

Amy Suo Wu *1985,
lives and works in Rotterdam





Raffael Dörig, Domenico Quaranta
Raus aus dem digitalen Unbehagen 2
Escaping the Digital Unease 12

Paul Feigelfeld
Unbehagen und Agenz 22
Unease and Agency 30

Marie Lechner
Communication Fatigue 38
Communication Fatigue 46

Felix Stalder
Wir alle sind Bruno!
Vom Unbehagen mit der Technologie
zur Empathie mit der Natur 54
We Are All Bruno!
From Unease with Technology
to Empathy with Nature 62

Raffael Dörig, Claire Hoffmann
Aram Bartholl 78
Zach Blas & Jemima Wyman 80
James Bridle 82
DISNOVATION.ORG 84
F.A.T. Lab (†2015) 86
Olga Fedorova 88
Cao Fei 90
Elisa Giardina Papa 92
Félicien Goguey 94
Benjamin Grosser 96
Hackteria 98
Adam Harvey 100
JODI 102
The Mycological Twist – Leslie Kulesh /
Eloise Bonneviot / Anne de Boer 104
Olia Lialina 106
Silvio Lorusso & Sebastian Schmieg 108
Joana Moll & Cédric Parizot 110
Julian Oliver 112
Trevor Paglen 114
Tabita Rezaire 116
RYBN 118
Gordan Savičić & Bengt Sjölén 120
Lasse Scherffig 122
Erica Scourti 124
Yinan Song 126
Peter Sunde 128
Harm van den Dorpel 130
Maddy Varner 132
Christoph Wachter & Mathias Jud 134
Angela Washko 136
Amy Suo Wu 138

Impressum / Imprint 142